



Medienbildung im Berliner Bildungsprogramm – Ideen und Anregungen

**Christian Aelker
Elke Bickert
Doris Breuer
Herbert Heller
Thomas Schnaak
Christian Schubert
Günter Thiele
Detlev Werner**

Im Entwurf des Berliner Bildungsprogramms* fehlte der Bereich "Medienbildung" fast gänzlich. Deshalb änderten wir - die Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft "Medienpädagogik in Kindertagesstätten" der LAG Medienbildung/Medienerziehung nach §78 KJHG in Berlin - spontan unser Arbeitsprogramm, um im Einvernehmen mit den Verfassern des Entwurfs Texte zu einem eigenständigen Bildungsbereich im Rahmen des Berliner Bildungsprogramms zu erstellen. Unser ausführlicher Vorschlag konnte nur zu einem Teil Eingang in das Bildungsprogramm finden. Wir möchten deshalb allen Interessierten das gesamte Material zur Verfügung stellen. Die folgenden Texte orientieren sich in ihrer Systematik am Berliner Bildungsprogramm. Sie sollen Anregungen geben für Medienarbeit im Kita-Alltag und für kleine und größere Medienprojekte.

*Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport (Hg), Berliner Bildungsprogramm für die Bildung, Erziehung und Betreuung von Kindern in Tageseinrichtungen bis zu ihrem Schuleintritt Berlin 2004, Verlag Das Netz.

Eine Lesefassung des Bildungsprogramms ist auf dem Server der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport zu finden: www.senbjs.berlin.de/bildung/bildungspolitik/thema_bildungspolitik.asp

Bildungsbereich: MEDIALE UMWELT

Soziale Gemeinschaften definieren sich dadurch, dass ihre Mitglieder miteinander kommunizieren. Jede Kommunikation funktioniert durch Medien (Boeckmann 1994). Die ursprünglichsten Medien sind die körpergebundenen, nämlich Mimik, Gestik und die gesprochene Sprache. Ein Gesichtsausdruck, der Zeigefinger an der Stirn oder ein Wort sind Zeichen bzw. Symbole, die gemeinsam geteilte Bedeutungen transportieren. Mit der zivilisatorischen Entwicklung kamen technisch produzierte Medien hinzu: Bücher, Zeitungen, Plakate, dann elektronische Medien wie Kino, Radio, Fernsehen sowie der Kassettenrekorder. In den letzten Jahrzehnten spielen die Medien um die Computertechnologie eine zunehmend zentrale Rolle. Ob körpergebundene Medien oder technische, sie dienen alle als Hilfsmittel, Symbole bzw. Codierungen als gemeinsam geteilte Bedeutungen zwischen Menschen zu transportieren.

Kinder wachsen heute mehr denn je in einer bilddominierten, zeichenhaften, symbolischen Umwelt heran. „Aufwachsen in einer Medien- und Informationsgesellschaft heißt unter anderem, Bilder und Texte, gesprochene und geschriebene Sprache in hoher, dichter, schneller Abfolge und variierenden Erscheinungsformen zu erleben“. Durch die Vielfalt, Zugänglichkeit, Verfügbarkeit und Allgegenwärtigkeit von Medien wird die Lebenswelt von Kindern immer komplexer. (Spanhel 1999). Kinder müssen und wollen sich mit ihr auseinandersetzen, um sich selbst in dieser Welt zu verstehen und in ihr handlungsfähig zu sein. Medieninhalte gehen sehr früh in Wahrnehmungsprozesse ein und verbinden sich mit Wirklichkeitsbildern.

Mit entsprechender Unterstützung lernen Kinder, Medieninhalte als solche zu verstehen, sich von ihnen zu distanzieren, und andererseits Beziehungen zwischen Medieninhalten und eigenen Erfahrungen herzustellen (Baacke 1999). Allerdings geht das nur in dem Maße, in dem sie entwicklungsbedingt dazu in der Lage sind. Grundsätzlich nehmen Kinder Sprache, Bücher und Fernsehen erst dann als Medium wahr, wenn sie Objektpermanenz entwickelt haben. Sie müssen die grundlegende Einsicht gewonnen haben, dass Dinge eine eigene Existenz besitzen, also auch noch vorhanden sind, obwohl sie nicht mehr wahrgenommen werden (Montada 1998). Während in der ersten Lebensphase die „Nahsinne“ für die Welterfassung im Vordergrund stehen, gewinnt bald die symbolische, also mediale Auseinandersetzung mit der Welt an Bedeutung (Bruner 1964). Das Kindergartenkind ist in der Lage, sich die Welt nicht mehr nur durch Körper- und Sinneserfahrungen anzueignen, sondern auch durch den Gebrauch von Symbolsystemen.

Das Buch ist als ein altes, traditionelles Medium kulturell erprobt. In Kinderzimmern ist es in Form von Bilderbüchern mit einer Ausstattungsquote von 97,3% weit verbreitet. Inzwischen haben nahezu alle Kinder in ihrer Familie vom frühen Alter an Zugang zum Fernsehen. Die Ausstattungsquote liegt hier bei fast 100%. Die durchschnittliche

Fernsehnutzungsdauer von Vorschulkindern liegt bei 75 Minuten täglich (Untersuchung von 1998). Fernsehen steht in der Reihe der Lieblingsbeschäftigungen von Kindern an der dritten Stelle.

Hinter dem Buch und dem Fernsehen rangiert die Hörspielkassette als Leitmedium auf dem dritten Platz. 38,8% der Kinder hören täglich ihre Kassetten (Baacke 1999). Andere Medien, wie Videospiele, Gameboys und der Computer gewinnen auch für Kinder im Kindergartenalter an Bedeutung.

Welchen Zweck erfüllen diese Medien? Neben dem Vergnügen, der Entspannung und dem Zeitvertreib bieten derzeit vor allem das Kinderbuch und das Fernsehen Kindern die Möglichkeit, eigene Erfahrungen, Phantasien, Ängste und Wünsche mit den Handlungen und Figuren in den Buch- und Film- und Computergeschichten in Bezug zu setzen. Damit sind sie geeignet, die Identitätsbildung des Kindes zu unterstützen. Die entscheidende Förderung des Kindes im Umgang mit allen Geschichten transportierenden Medien erfolgt im aktiven Kommunizieren mit den Eltern und den Gleichaltrigen, die dem Kind dabei helfen, sich im Spannungsfeld zwischen Phantasie und Realität zu orientieren.

In den Kindertagesstätten gehört das Bilderbuch zu den selbstverständlichen und anerkannten pädagogischen Angeboten. Der Gebrauch elektronischer Medien, vor allem der bewusste Umgang mit dem Fernsehen, ist in Kindertagesstätten hingegen umstritten. Dabei bringen Kinder Fernseherlebnisse in die Kindertagesstätte mit und setzen sie vor allem im Rollenspiel mit anderen Kindern um (Barthelmes u.a. 1991). Die Medientvorlagen gehen in die Gespräche zwischen den Kindern und in ihr Spielrepertoire über und dienen in dieser Weise, als mit gemeinsam verhandelter Bedeutung versehener Stoff, der Aneignung und dem Verstehen ihrer Lebenswelt.

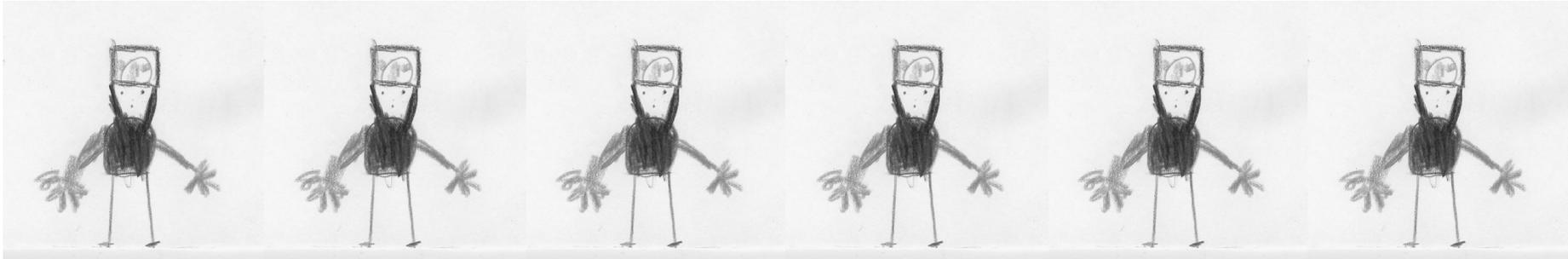
Die Aufgabe der Kindertagesstätte bezüglich Medien besteht im Wesentlichen in folgenden Punkten:

- Es muss Zeit und Raum vorhanden sein, damit Kinder ihre Medienerlebnisse allein und gemeinsam verarbeiten können, ohne dass durch eine geschmackliche und moralische Vorverurteilung der kindlichen Medientvorlieben der Zugang zu den Kindern blockiert wird. Kinder müssen vor allem durch wohlwollende Gespräche und durch andere geeignete Angebote in ihrer Verarbeitung von entwicklungsbedingt und aktuell bedeutsamen Medienerlebnissen unterstützt werden. Dabei geht es einerseits um das jeweilige Thema (z.B. Rollenidentität, Macht oder Ohnmacht), andererseits um die Kompetenz, Realität und Phantasie zu unterscheiden. Medien heute sind hauptsächlich Bildmedien. Bilder zeigen Konkretes und wirken emotional. Medienerlebnisse und damit Gefühle zu verbalisieren, sie zu benennen, zu gliedern, abstrakte Begriffe dafür zu entwickeln, hilft den Kindern sie zu verarbeiten. Da dies in manchen Familien zu wenig statt findet, ist hier die pädagogische Fachkraft von entscheidender Bedeutung.

- Kinder müssen in der Kindertagesstätte eine möglichst breite Medienpalette gebrauchen können, um diese Medien für ihre Interessen und in sozialer Verantwortung nutzen zu lernen. Sie sollten Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel erfahren, als Spiel- und Lernwerkzeug nutzen und als Kommunikationsmittel gebrauchen lernen.

Die folgenden Texte orientieren sich in ihrer Systematik am Berliner Bildungsprogramm. Sie sollen Anregungen geben für Medienarbeit im Kita-Alltag und für kleine und größere Medienprojekte.

Das Kind in seiner Welt



Analysefragen, die die Erzieherin mit Kindern bzw. Eltern erkunden kann:

Familie des Kindes:

- Welche Bücher, Plakate, elektronischen Medien begleiten das Kind?
- Über welche Medien kann es selbstständig verfügen? Hat es Erwachsenen-Geräte oder spezielle Kindergeräte (Kinder-Computer, Kinder-Kassettenrekorder)?
- Welche Medien erfährt das Kind durch Beobachtung der Familienmitglieder? Nimmt es Medien als Mittel des Konsums wahr oder auch als Produktionsmittel (Arbeitsgeräte, Doku-Geräte für Familiengeschichte)?
- Welche nicht altersgemäßen Medien nutzt das jüngere Kind durch Teilhabe an Medienerlebnissen der älteren Kinder?

- Welche Medienfiguren sind als Spielzeug, Wohnungsausstattung, Accessoire an Kleidung präsent? Sind sie dem Kind wichtig? Wie äußert sich die Bedeutsamkeit?
- In welchen Situationen werden elektronische Medien genutzt? Wie werden die Medien genutzt?
- Welchen Stellenwert haben Medien in der gemeinsamen Freizeit der Familie?
- Wie wird der Tagesablauf des Kindes mit und durch die Medien strukturiert? Welche Alltagssituationen sind immer mit Medien verbunden (aufstehen, ins Bett gehen, Essen, Haushaltstätigkeiten usw.)? Mit welchen Medien?
- Welche Regeln existieren im Umgang mit Medien? Wer stellt sie auf und wie werden sie eingehalten? Wie wird darüber verhandelt?
- Gibt es für das Kind zeitliche Beschränkungen bei der Mediennutzung?
- Wird Medienentzug als allgemeines Erziehungsmittel eingesetzt?
- Kann das Kind Stille ertragen? Wo erlebt das Kind Stille?

- In welchem Maße ist das Kinderleben selbst medial dokumentiert und kennt sich das Kind als Medien-Objekt?
- Wie viel Zeit verbringt das Kind mit Medien?
- Welche Funktion hat die Mediennutzung für das Kind?
- Werden die Medien allein, mit Freunden oder mit Erwachsenen genutzt?
- Werden die Medien zur Unterhaltung, zur Bildung oder zur Kompensation (z.B. von Langeweile) genutzt?
- Wie wirken die Medienerlebnisse auf das Kind? Wird es aggressiver, passiver, konsumorientiert?
- Werden die rezipierten Medieninhalte gemeinsam mit den Eltern verarbeitet?
- „Kontrollieren“ die Eltern die konsumierten Medieninhalte?
- Nutzt das Kind heimlich Medien?
- Werden in Migrantenfamilien vorwiegend deutschsprachige oder muttersprachliche Medien genutzt? Welche Sprache steht bei der gemeinsamen Nutzung von Medien im Vordergrund? (Können Migranteneltern den fremdsprachigen Medienkonsum ihrer Kinder kontrollieren?)
- Wie viel Zeit verbringt das Kind mit Medien - differenziert nach deutscher Sprache und Muttersprache?
- Welchen Einfluss auf die kulturelle Identität des Kindes hat die Nutzung fremdsprachiger Medien?

Umgebung des Kindes:

- Welche Medien sieht das Kind in der alltäglichen Umgebung und der Umgebung der Kita?
- Nimmt es Plakate / Werbung wahr? Stellt es Fragen dazu?
- Welche Medien (Plakate, Poster, Fotos, Bücher, PC, TV, Fensterbilder, Malereien) sind in der Kita für das Kind wahrnehmbar? Betrachtet das Kind die Produkte? Stellt es Fragen dazu? Bringt es eigene Produkte mit?
- Erzählt, malt oder spielt das Kind Medienerlebnisse?
- Gibt es in der Kita auch andere als deutschsprachige Medien und werden diese von allen Kindern zur Kenntnis genommen und genutzt?
- Werden muttersprachlich rezipierte Medienerlebnisse in deutscher Sprache spielerisch verarbeitet?
- Kennt das Kind den Unterschied zwischen Werbung und Programm?
- Wie setzt das Kind seine Medienerfahrungen im sozialen Miteinander mit anderen Kindern in der Kita ein?
- Wie und wo wird den Kindern in der Kita eine Möglichkeit geboten, ihre Medienerfahrungen produktiv zu verarbeiten?
- Welches Vorbild im Mediengebrauch bieten die Eltern?

Einstellung der Erzieherinnen und der Eltern:

- Verstehen Eltern und Kita Medienerziehung als kooperative Erziehungsaufgabe?
- Welches sind die eigenen Einstellungen der Erzieherinnen und der Eltern zu den Medien?
- Wie nutzen und reflektieren Erzieherinnen und Eltern die Medien?

Ziele: Das Kind in seiner Welt

Ich-Kompetenzen

- ein Bild von der eigenen Person entwickeln, sich darstellen, wissen, "wer ich bin"; Medien zur Abbildung der eigenen Identität nutzen
- Freude empfinden am gelingenden Mediengebrauch, Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten entwickeln, Misserfolge akzeptieren
- Medien bewusst nutzen (Medienerlebnisse genießen, Informationen holen)
- Bedürfnisse nach Medienerlebnissen äußern oder sich davon abgrenzen, zur Selektion fähig sein
- neugierig sein und Fragen stellen, nicht alles für echt und wahr halten
- Beziehung zwischen eigenem Erleben und Medienerfahrungen erkennen; alltägliche Erfahrungen für die Deutung von Medienerlebnissen nutzen
- genau hinschauen, genau hinhören, bei Medienverbundsystemen auch genau schmecken, riechen, fühlen und Wahrnehmungen vergleichen
- in Medien eigene Themen und Erlebtes wiedererkennen und den Blickwinkel anderer nachvollziehen
- Medienerlebnisse und Medienängste zum Ausdruck bringen (Zeichnungen, Rollenspiele, Sprache) und verarbeiten
- eigene Themen, Bedürfnisse und Gefühle via Medien ausdrücken können

Soziale Kompetenzen

- sich dem anderen und der Gruppe mitteilen, den Medienerlebnissen der anderen zuhören und darauf reagieren, die Individualität des anderen akzeptieren, nachfragen, sich abgrenzen
- mit anderen gemeinsam Medienerlebnisse besprechen und spielen
- für Rollenspiele Rollenverteilung aushandeln und Rollen tauschen
- mit anderen gemeinsam Medienprodukte herstellen
- Medien als Kommunikations- und Ausdrucksmittel begreifen
- Rücksicht nehmen bei der gemeinsamen Mediennutzung (akzeptieren einer zeitlichen Beschränkung, damit auch andere Kinder z. B. am Computer spielen können), teilen und abgeben können, aber auch einfordern

- **Sachkompetenzen**

- Medienbotschaften entschlüsseln / Mediencodierungen verstehen / Medienwirkungen verbalisieren und thematisieren können
- Medien durchschauen, Realität und Fiktion unterscheiden, Bilder als Abbild der Realität und nicht als Realität erkennen
- Medienprodukte selbst herstellen und gezielt zum Einsatz bringen / Medien als Gestaltungsmittel erfahren (Bildschärfe, Ausschnitte etc)
- kreativer Einsatz der medialen Werkzeuge, um Inhalte zu transportieren
- Technik korrekt nutzen und beurteilen (wie nah mit dem Mikro an die Geräuschquelle? natürliche / künstlich hergestellte Geräusche vergleichen)
- Sinnvolle Nutzung vorhandener Medienangebote erlernen (welches Medium zu welchem Thema zu welcher Zeit?)
- feinmotorische Fähigkeiten im Umgang mit Technik erweitern
- mit Geräten sorgsam, aber angstfrei und korrekt umgehen können
- Technik als produziert erkennen, nicht als Lebewesen

- **Lernmethodische Kompetenzen**

- die unterschiedlichen Möglichkeiten der verschiedenen Medien kennen
- Medien für die eigenen Interessen gezielt verwenden
- sich selbst darstellen
- Medien für selbstbestimmte Lernprozesse nutzen (sich selbständig Informationen, Geschichten erschließen)
- sich aktiv gestaltend mit der medial geprägten Lebensrealität auseinandersetzen
- die Medien und Mediencodes gezielt als Instrumente zur Lösung von Aufgaben einsetzen können
- Geduld zur Wiederholung aufbringen



Bildungsaufgaben für die Erzieherin

Im Alltag der Kita: z.B.

die Entwicklung des Kindes im bewegten und stehenden Bild, in Zitaten, Geschichten, Zeichnungen, Geräuschen festhalten, in den Alltag und die Raumgestaltung einbeziehen und mit den Kindern darüber Gespräche führen

Fotos vom Größerwerden in Kombination mit anderen Symbolen und Zeichen der eigenen Entwicklung

als Dauereinrichtung einen Briefkasten aufhängen für individuelle Briefe wie auch Serienpost (am Computer hergestellt)

Medien als Bildungs- und Spielmaterial bereitstellen (z.B. Computer als Spiel- und Lernwerkzeug)

das Kind bei der Verarbeitung von Medienerfahrungen unterstützen (Gespräche, spielerische Methoden, Zeichnungen etc.)

situationsabhängiger Einsatz von Medien

wechselseitige Ergänzung von traditionellen (Buch) und neuen (CD-ROM) Medien

Plakate und Bilder am Computer entwerfen

Wechselspiel von sinnlicher und virtueller Erfahrung ermöglichen

Gesprächen über Inhalte initiieren

mit den Kindern über ihr Auswahl- und Nutzungsverhalten und Geschmack diskutieren

zielgruppenspezifische Angebote bereithalten: für Mädchen, für Jungen, für Kinder mit besonderem Förderungsbedarf, für Kinder aus Migrantenfamilien

deutschsprachige und muttersprachliche Medien für Migrantenkinder zur Förderung der Sprachkompetenz bereitstellen

Spielmaterial und Spielanregung:

z. B. Medien zur Dokumentation und Erforschung (Kassetten-Rekorder, Fotoapparat, Videokamera) zur Verfügung stellen;

zu aktuellen Themen der Kinder ausgewählte Computer-Programme, Computerspiele / Edutainment, Videos, Filme, Bücher und Kassetten beschaffen;

sinnliche Nachahmung des Innenlebens eines Computers durch Pappe etc.; Fernseher aus Pappe;

Nutzung der Multiplayerfunktion von Spielen zur Stiftung eines Gemeinschaftserlebnisses

Projektarbeit: z. B

"wer bin ich " und "wer will ich sein" – Fotos von sich ausschneiden, verändern und / oder in andere Umgebungen setzen, Geschichten dazu erzählen

Wahrnehmungsspiel: Geräuscheraten - die Kinder nehmen Geräusche aus dem Alltag auf, andere machen mit dem Fotoapparat die Fotos dazu, alle gestalten den dazugehörigen Spielkarton

am Computer malen, Fotos umgestalten,

andere Kinder / Erwachsene interviewen und sich dazu Dokumentationsmethoden ausdenken

Fotogeschichten erstellen,

Produktion von Kindernachrichten, Werbeclips, Musikclips, kleinen Spielfilmen, Trickfilmen, Ton- und Videobeiträgen zu Themen, die die Kinder betreffen, von Sendungen im Offenen Kanal, von Hörspielen

Einbinden produktiver Medienarbeit in Projekte der Einrichtung (z.B. durch Erstellen von Plakaten, Einladungen)

Wahrnehmungsspiel: Fotos und Ausschnittfotos aus der Kita als Suchbilder

Lieblingsplätze in der Kita, in der Umgebung fotografieren und zu den Fotos erzählen, was so schön ist

Schönes, Hässliches, Ekliges, Dreckiges zulassen, gestalten (gegen Verniedlichung, Kitsch, Schönheitswahn, Ausgrenzung)

Medienmonster aus Abfallmaterial bauen und damit spielen.

Kinder stellen – mit Unterstützung durch die Erzieher/innen – ihre eigene Kita multimedial vor (die einen sprechen mit Eltern, die anderen machen Fotos etc.) und präsentieren ihre Ergebnisse im Rahmen eines Elternabends; Verarbeitung von Medienerlebnissen in Form von Rollenspielen bzw. kleinen, selbst inszenierten „Theaterstücken“ (dabei ist auch ein Überdenken von medienbedingten Gefühlen und Verhaltensorientierungen möglich)

Raumausstattung und Materialausstattung: z. B.

(Vor-)Lesecke, Computer-Ecke mit Drucker, Software für kreatives Gestalten, Fotowände, Dokumentationen über Kinder-Entwicklung, Verkleidungs- und Schminckecke, TV, Videorecorder, Videokamera, Fotoapparat, Stativ, Mikrophon, Kassettenrecorder, Spiegelkino, Diaprojektor



Das Kind in der Kindergemeinschaft



Analysefragen, die die Erzieherin mit Kindern bzw. Eltern erkunden kann:

- Welche Medien / Medienprodukte werden in der Kindergruppe besonders thematisiert?
- Wie viele Kinder in der Gruppe kennen diese aktuell thematisierten Medien aus eigener Anschauung – wie viele nur von anderen vermittelt?
- Wer bringt das Gesprächsthema in die Gruppe?
- Welche Stellung hat ein Kind bzw. welche Stellung erwirbt dieses Kind durch seine Medienkenntnisse?
- Ist der Stellenwert des Themas eher ein entwicklungsspezifischer, gruppenspezifischer, aktuell-situativer?
- Mit welchen Mitteln werden Medien thematisiert (verbal – durch Rollenspiel – bewegungsorientiert – gestalterisch)?
- Wie ändert sich das Spiel in der Gruppe durch Medienerlebnisse?
- Da Bildmedien eher emotional wirken, wie präzise werden sie verbalisiert? Wo fehlen die Worte? Kann das Kind vom eigenen Erleben soweit abstrahieren, dass es sich in den anderen hineinversetzt, der das Medienprodukt nicht kennt? Wie wird zugehört?
- Welche Rolle spielt mediale Gewalt im Gruppenleben? Wo werden Grenzen im Spiel überschritten (Aggression statt gespielter Aggression)? Welche Regeln und Rituale gibt es dazu unter den Kindern / in der Kita? Wie wird mediale Gewalt in der Gruppe verarbeitet?
- Welche Medien nutzen die Kinder, wenn sie sich gegenseitig besuchen?
- Wie wirken mediale Moden aus der Kindergruppe auf die Elternhäuser zurück? Wie gehen Eltern mit diesen Moden der Kinder um?

- Wie geht das Kind mit kulturellen Differenzen in der Mediendarstellung (Darstellung von Nacktheit...) und im Mediengebrauch (Nutzungseinschränkungen....) um?
- Welche Rolle spielen geschlechtsspezifische Medienvorbilder in der Gruppe?
- Wie gestaltet sich produktive Medienarbeit in der Gruppe? Wie verändern sich (geschlechtsspezifische) Rollenverteilungen durch Medienproduktionen? Wie geht die Gruppe mit Frustrationserlebnissen und Belastungen während des Produktionsprozesses um?
- Wie fördern gemeinsame Medienproduktionen das Gruppengefühl?
- Wie gehen Kinder mit längerfristigen Produktionsprozessen um?



Ziele: Das Kind in der Kindergemeinschaft

Ich-Kompetenzen

- seine Meinung dem anderen gegenüber äußern und argumentieren lernen; sich situationsgerecht zurücknehmen können
- die persönlichen Vorlieben und den eigenen Geschmack vertreten können
- den eigenen Weg finden zwischen Medien- und Modetrends, Gruppendruck und Individualität

Soziale Kompetenzen

- die eigenen Themen in die Gruppe einbringen, auf die Themen anderer eingehen
- sich bei der Arbeit am technischen Gerät abwechseln und gegenseitig helfen
- gemeinsam Ideen entwickeln und umsetzen, bei abweichenden Meinungen verhandeln, ausprobieren, abstimmen, Kompromisse finden
- Regeln selbst setzen und aushandeln, ggf. aufschreiben lassen und nonverbale Symbole dafür erfinden
- Konsumdruck, Konkurrenz, Neid in der Gruppe wahrnehmen, Ursachen ermitteln, darüber reden, Lösungen in Gruppenkonferenzen finden
- kulturelle Unterschiede im Umgang mit Medien wahrnehmen

Sachkompetenzen

- Fertigkeiten in der Bedienung von Geräten und Materialien erweitern
- einfache Techniken verstehen
- Medien angemessen einsetzen (wann brauchen wir das stehende, das bewegte Bild, den Ton oder auch die Schrift?)
- Medienverbundsysteme mit ihrem Aufforderungscharakter, ihren Versprechungen und ihren Angeboten einschätzen
- Spiel- und Gebrauchswert von aktuellen Spiel- und Medienangeboten erkennen
- zwischen medientypischen und realitätsbezogenen Verhaltensweisen unterscheiden können (Zeichentrick; Konfliktbewältigung)

Lernmethodische Kompetenzen

- Meinungen austauschen, hinterfragen, verhandeln, diskutieren
- Regeln zum Mediengebrauch aufstellen und einhalten
- Das eigene Wissen an andere weitergeben, anderes Wissen aufnehmen
- Abläufe und Strukturen im Produktionsprozess verstehen, einhalten (z.B. Dunkelkammerprozesse)

Bildungsaufgaben für die Erzieherin

Im Alltag der Kita: z.B.

Kinderzeichnungen zu Medienerlebnissen besprechen;

zentrale Medienerlebnisse der Gruppe in Rollenspielen etc. beobachten, die handlungsleitenden Themen identifizieren, Verarbeitungsformen (Bewegungsspiele, Verkleidungsmöglichkeiten, Malaktionen; "Kampf"-Rituale mit Regeln und Schiedsrichtern) unterstützen;

zu wichtigen Gruppenthemen (Gut und Böse, Neid, Streiten) gemeinsam Filme anschauen, Kassetten anhören oder am Computer spielen, sich in die fiktiven Figuren hineinversetzen, ihre Handlungsweisen besprechen;

Gruppenaktivitäten medial begleiten, sich an Hand des Aufgezeichneten gemeinsam erinnern, über Erlebtes sprechen;

das Jahr in der Kindergruppe auf gemeinsam gestalteten Kalenderblättern für das neue Jahr festhalten

Namenskarten am Computer selbst schreiben lassen

längerfristig kranken Kindern Gruppenbriefe mit Fotos schreiben und gemeinsam zur Post bringen

neue Kinder in der Gruppe z.B. auf Plakaten mit Fotos etc. vorstellen

bei der Anschaffung von Spielzeug und –material gemeinsam beraten, Qualitätskriterien der Kinder besprechen

Geld durch Verkauf von eigenem Spielzeug auf Basaren verdienen und gemeinsam für Neues verwenden

Kinderkonferenzen zu Konflikten, Verbesserungswünschen, Gruppenvorhaben halten und dokumentieren

Einladungen zu Elternabenden und Festen mitgestalten

Projektarbeit: z. B

aktuelle Medienvorlieben der Kinder zum längerfristigen Kita-Projekt machen (z.B. Pokemon, Harry Potter...)

Medienmonster aus Abfallmaterial herstellen, Geschichten dazu erzählen, aufschreiben

Spiele mit Fotografie, Computer und Kassettenrekorder selber herstellen (Memory mit original belassenen und am Computer veränderten Kinderfotos; Geräuscheratespiel "Welche Geräusche macht unsere Kita"; Foto-Ratespiel "Wo ist das in unserer Kita".....)

Fotoaktion "Mein Lieblingsplatz in der Kita" (Erklärungen der Kinder werden von der Erzieherin aufgeschrieben)

Traumländer malen (Fotos vom Kind ausschneiden und Umgebung malen, Geschichten dazu erzählen, aufschreiben)

Projekt zu "Gefühlen" (Gefühlsausdrücke fotografieren, malen, Zeichen ähnlich den Smileys oder Comicssymbolen selbst erfinden)

"Rezeptbücher" mit ausprobierten (Gruppen-)spielen, Zaubertricks, Kochrezepten etc. (diktierter oder abgeschriebener Text und gezeichnete und / oder am Computer erstellte Bilder) machen und ggf. vervielfältigen und den Eltern verkaufen

gemeinsame Eltern-Kinder-Nachmittage mit Aufführungen, Videodokumenten etc. gestalten

Spielmaterial und Spielanregung,

Raumausstattung und Materialausstattung: z. B.

kindgerechte, aber nicht kindertümelnde Geräte zur Rezeption und Produktion (Fotoapparat, transportabler Kassettenrekorder mit Mikrophon, Computer) – Kinder wollen mit "Erwachsenen-Geräten" arbeiten

(Vor-)Lesecke, Computer-Ecke, Fotowände, Dokumentationen über Kinder-Entwicklung, Verkleidungs- und Schminckecke

TV, Videorecorder, Videokamera, Fotoapparat, Stativ, Mikrofon, Kassettenrecorder, Diaprojektor, Computer, Drucker, Software für kreatives Gestalten

Weltgeschehen erleben, Welt erkunden



Analysefragen, die die Erzieherin mit Kindern bzw. Eltern erkunden kann:

Welche Bereiche der Welt hat das Kind überwiegend durch Medien kennen gelernt (Kulturen, Natur, Naturkatastrophen, Krieg, Sexualität, Gewalt, Geld, Wirtschaft, Armut, Alter, Tod...)?

Ist es bei der Konfrontation mit diesen Medienthemen vorwiegend alleine, unter Gleichaltrigen, unter Erwachsenen?

Welche dieser Bereiche waren in den Medien kindgemäß aufbereitet (Maus, Löwenzahn, Logo...)?

Welche unmittelbaren Erfahrungen hat das Kind dazu in der eigenen Umgebung gemacht? Wie unterscheiden sich die Medienerfahrungen und die unmittelbaren?

Welche medialen Angebote der Freizeitindustrie nutzt das Kind (in Vergnügungsparks, auf dem Rummel, 3D-Kino, Indoor-Kinderspielplätze, Sport-Events in der Großstadt...)? Wie groß ist sein Bedürfnis nach punktuellen Reizen / Thrills? Wie kann es mit Langleweiligkeit umgehen? Sucht es selbst Ruhe, zieht es sich vor Reizüberflutung zurück? Kann es sich auf sich selbst konzentrieren?

Welche Angst machenden Bilder kennt das Kind? Wie geht die Familie und die Kita mit solchen Bildern um?

Welche Reaktionen zeigt das Kind auf Gewaltdarstellungen in den Nachrichtensendungen (Angst, Ekel, Mitleid, Spannung)?

Wie werden aktuelle Konflikte, mit denen das Kind durch die Medien konfrontiert wird, in der Kita bearbeitet (z.B: Israel - Palästina – Terroranschläge – 11.9....)?

Wie, wo und wann werden Fragen des Kindes zu Unverstandenem aufgegriffen?

Wo und wie werden Bilder genau betrachtet und besprochen?

Welche Kassetten bevorzugt das Kind (Märchen, Alltagsgeschichten, Actiongeschichten, Konsumgeschichten)?

Welche TV-Sendungen bevorzugt das Kind (Werbung, Cartoons, Action-Filme, Abendprogramm, Frühstücksfernsehen)?

Welche Werte und Normen werden in den Medien vermittelt? Welche Werte und Normen vermittelt das Elternhaus, welche die Kita (kulturelle Unterschiede)? Welche Männer- und Frauenbilder werden vermittelt?

Welche Konfliktlösungsstrategien werden dem Kind in den Medien, zu Hause, in der Kindertagesstätte angeboten? Wo liegen die Differenzen? Wie werden sie thematisiert?

Wie korrespondieren die Medien-Modelle mit den Wünschen / Fantasien des Kindes (Allmacht, Männlichkeit, Schönheit...)?
Wie wird in Elternhaus mit Konsum und spontanen Konsumwünschen umgegangen, wie mit Konkurrenz und Neid?
Wie viel Taschengeld erhält das Kind? Was darf es dafür kaufen? Wie oft kommt es mit neuen Spielzeugen etc. in die Kita? Wie geht es damit um? Wie werden Kinder in der Kita bei Einkäufen einbezogen?

Nutzen Kinder moderne Medien als Möglichkeit um mit anderen Kindern zu kommunizieren (z.B. Handy; was teilen sie mit, organisieren sie so ihren Alltag)? Nutzen Kinder moderne Medien als Möglichkeit um sich der Welt darzustellen (Webcam, Email)?



Ziele: Weltgeschehen erleben, Welt erkunden

Ich-Kompetenzen

- Erlebnisse verbalisieren, Fantasiegeschichten (weiter-)erzählen
- (angst machende) Medienerlebnisse gestalterisch / verbal bearbeiten
- den eigenen Geschmack herausbilden, eigene Interessen verfolgen
- Methoden, sich von Medien zu distanzieren, kennen – überwältigende Medienereignisse meiden
- unterschiedliche Standpunkte und Blickwinkel in Medien erkennen und mit den eigenen vergleichen
- sich anderen mitteilen, sich darstellen

Soziale Kompetenzen

- Informationen bei Erwachsenen und Kindern einholen und benutzen / weitergeben
- die Vorlieben und Ausdrucksformen anderer respektieren
- mit anderen Kindern Medienproduktionen planen und durchführen
- sich eigener Kompetenzen bewusst sein und sie für die Gruppe und sich selbst nutzen
- Kommunikationsmöglichkeiten über räumliche Entfernungen erfahren (z.B. Austausch mit Kindern aus entfernten Ländern und Kulturen)
- Kulturelle Unterschiede im Umgang mit Medien kennen

Sachkompetenzen

- Medienprodukte als von Menschen Gemachtes erkennen - das hergestellte Bild von der Welt unterscheiden können
- auf dem Computer Dateien speichern können, gespeicherte Informationen wiederfinden
- wesentliche Funktionen von Fotoapparat, Videokamera, Computer etc. kennen und die Geräte bedienen können
- Zeichen, Symbole und Piktogramme (z.B. auf dem Computer) verstehen
- Mechanismen von Werbung unterscheiden können von Sachinformationen
- einfache Bild- und Filmgestaltungsmittel erklären können
- Medien nutzen um die eigenen Interessen gezielt verfolgen zu können

Lernmethodische Kompetenzen

- Informationsmöglichkeiten kennen, nutzen und ggf. Hilfestellung von Erwachsenen holen
- Informationen aus verschiedenen Quellen zusammentragen und vergleichen
- eigenständig Fehlerquellen ausfindig machen
- den Dingen auf den Grund gehen wollen

- das Prinzip von Zeichen- und Symbolsystemen verstehen
- mit anderen Menschen direkt oder vermittelt kommunizieren

Bildungsaufgaben für die Erzieherin

Im Alltag der Kita: z.B.

Erkundungen mit dem Fotoapparat dokumentieren, Produkte für die Kinder zugänglich machen, Bildunterschriften von den Kindern diktieren lassen

zu wichtigen Gruppenthemen (z.B. Angst vor Spinnen) gemeinsam Filme anschauen (Löwenzahn) oder Lernsoftware benutzen

Feste mit Video aufzeichnen und mit den Kindern ansehen

aktuelle Modeprodukte mit den Kindern auf ihre Gebrauchswert hin überprüfen

mit den Kindern in Bibliotheken Bücher, Kassetten und Computer -Spiele ausleihen und ihre Erfahrungen besprechen (ggf. Vorlieben und Abneigungen in einer Kita-Zeitung oder Wandzeitung veröffentlichen)

Plakate für Veranstaltungen herstellen und „Rezensionen“ veröffentlichen

Sendungen aus dem Kinderfernsehen (Maus, Logo, etc.) zu aktuellen Themen gemeinsam ansehen

Fernsehtemen in Rollenspielen verarbeiten

mit Kindern über Medien sprechen, auch wenn sie noch nicht alles "begreifen" können

über aktuelle "Erwachsenenthemen" (Krieg etc.) mit den Kindern sprechen und vielfältige andere Verarbeitungsmöglichkeiten anbieten

Projektarbeit: z. B

von den Kindern entdeckte Buchstaben vielfältig herstellen (Salzteig, Schreibprogramm, Kartoffeldruck, Stifte, Stöcke), sammeln und ausstellen

Spiele am Computer selbst herstellen und damit spielen (z.B. Memorykarten mit Malprogramm erstellen)

Post oder Büro spielen (mit Briefkasten, Computer, Drucker)

Briefe, Mitteilungen, Karten z.B. zu Festen vervielfältigen und verschiedene Drucktechniken ausprobieren

Fotogramme in einem verdunkelbaren Raum herstellen

mit dem Fotoapparat die Umgebung / Schulwege erkunden und die Fotos in eigene Umgebungspläne integrieren

Arbeitsplätze der Eltern erkunden und per Foto dokumentieren

Medienproduktionsstätten besuchen und Produktionsprozesse kennen

leere Glas-Dias bemalen, vorführen und vertonen

Filme über (Trick-)filmherstellung gemeinsam ansehen und eigene Trickfilme herstellen

Fernsehshows nachspielen und auf Video aufzeichnen

Klebe- und Tauschbilder am Computer selbst herstellen

Werbung mit Video nachspielen, Werbung selbst machen (z.B. für Basar)

Bewegte Bilder ansehen und selbst machen

künstliche Filmgeräusche herstellen und mit den natürlichen vergleichen

Spielmaterial und Spielanregung: z. B.

Raumausstattung und Materialausstattung: z. B.

Bücherecke, Computer -Ecke, Kassettenrekorder mit Mikro, CD-Player, Diaprojektor, Daumenkinos und Wundertrommeln
Fotowand mit aktuellen Fotos von Aktivitäten, Verkleidungs- und Schminkecke mit Spiegeln

Literatur

Grundlagen:

Baacke, D., Die 0-5 jährigen. Einführung in die Probleme der frühen Kindheit. Weinheim und Basel 1999

Barthelmes, J./Feil, Chr./Furtner-Kallmünzer, M., Medienerfahrung von Kindern im Kindergarten. Spiele, Gespräche, soziale Beziehungen. Weinheim/München 1991

Boeckmann, K., Unser Weltbild aus Zeichen. Zur Theorie der Kommunikationsmedien. Wien 1994

Bruner, J., The Course of Cognitive Growth. In: American Psychologist Vol. 19, 1964

Montada, L., Die geistige Entwicklung aus der Sicht Jean Piagets. In: Oerter, R. / Montada, L. (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch. Psychologie. Weinheim 1998

Spanhel, D., Der Aufbau grundlegender Medienkompetenzen im frühen Kindesalter. In: Gogolin, I., Lenzen, D. (Hrsg.) Medien-Generation. Beiträge zum 16. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen 1999

Theunert, H. u.a., Wir gucken besser fern als ihr. Fernsehen für Kinder. München 1995

Die folgenden Publikationen enthalten zahlreiche sinnvolle und konkrete Vorschläge:

Anfang, G., Demmler, K., Lutz, K. (Hrsg.), Mit Kamera, Maus und Mikro - Medienarbeit mit Kindern, München 2003

Einige theoretische Grundlagen, altersgemäße Ansatzpunkte praktischer Medienarbeit, Praxisbeispiele, Hilfen zur Realisierung eigener Projekte

Aufenanger, S.; Neuss, N., Alles Werbung, oder was? - Medienpädagogische Ansätze zur Vermittlung von Werbekompetenz im Kindergarten, Kiel (Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen) 1999

Forschungsüberblick; Entwicklung, Erprobung und Evaluation von medienpädagogischen Bausteinen; ausführliche Beschreibung der Bausteine

Baacke, D. u.a. (Hrsg.): Handbuch ‚Medienkompetenz: Modelle und Projekte‘. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1999

Bayerische Landeszentrale für neue Medien / Aktion Jugendschutz Bayern (Hrsg.), Kinder sehen fern : 5 Bausteine zur Fernsehrezeption bei Kindern – Medienpaket. München 2000

Das Medienpaket aus Broschüre, Videocassette, und CD - ROM erläutert und veranschaulicht Erkenntnisse des kindlichen Umgangs mit dem Fernsehen an konkreten Beispielen aus dem Programm. Gutes Material zum Verständnis des kindlichen Fernseherlebens.

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.), Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen. Bonn 2001
Grundlegende Einführung in die Thematik und Darstellung erprobter Angebote für die Praxis

Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.), Handbuch Medienerziehung im Kindergarten, Bd. 2: Praktische Handreichungen, Opladen 1995
Zahlreiche praktische Vorschläge für eine situationsorientierte Medienarbeit im Kindergarten.

Eder, S., Neuß, N. Zipf, J., Medienprojekte in Kindergarten und Hort, Berlin 1999
Das 270seitige Projekthandbuch bringt zahlreiche erprobte medienpädagogische Projektbeispiele für Kindergarten und Hort, zu denen auch die konkreten Erfahrungen von Erzieherinnen und Kindern während der Durchführung der Projekte verdeutlicht werden.

Eder, S., Roboom, S., Video, Compi & Co. – Über den Einsatz von Medien in der Kita, Bielefeld 2004
Reflektierte Projektbeispiele aus der Praxis für die Praxis

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hrsg), Themenheft „Medienpädagogik im Vorschulalter“ der Zeitschrift .nexum - das Netzwerk, Bielefeld 2003, auch unter <http://www.mediageneration.net/nexum/nexum7/>
Aktuelle Artikel mit weiteren Verweisen

Germann, H. u.a., Töne für Kinder. Ausgabe 2003/2004 - Kassetten und CDs im kommentierten Überblick, München 2004
Überblick über die Neuerscheinungen der letzten 2 Jahre bei Hörproduktionen für Kinder, zugleich Empfehlungsliste.

IFAK, Medientipps, Stuttgart 2003

<http://www.ifak-kindermedien.de/medientipps.htm>

Das Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK) der Fachhochschule Stuttgart - Hochschule der Medien bietet hier fundierte Empfehlungen und Rezensionen zu Tonträgern, CD-ROMS, Videos, Jugendzeitschriften und Online-Magazinen für Kinder

Höltershinken, Dieter, Ein neues Konzept zur Medienpädagogik; in: Handbuch der Elementarerziehung 2.58. 1997

Maier, M., Mikat, C., Zeitter, E., Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule – 490 Anregungen für die praktische Arbeit. München 1997

Zu 490 Unterrichtseinheiten und Projekten für die Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule werden Anlage, Ziele und Inhalte skizziert.

Näger, S., Kreative Medienerziehung im Kindergarten. Ideen – Vorschläge – Beiträge, Freiburg 1992

Mit Projekten und Beispielen aus der Praxis werden Anregungen gegeben, wie technische Medien im Kindergarten im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik nutzbar sind.

Neuß, N., Michaelis, C., Neue Medien im Kindergarten. Spielen und Lernen mit dem Computer, Offenbach 2002
Die Autoren beschreiben anhand konkreter Projekte, wie Computer sinnvoll und mit viel Spaß für Kinder und Erzieherinnen im Kindergarten zum Einsatz kommen können und geben praxisbewährte Hinweise, wie die Erzieherinnen das Computerspiel mit Kindern anleiten können,

Neuß, N., Pohl, M., Zipf, J., Erlebnisland Fernsehen. Medienerlebnisse im Kindergarten aufgreifen / gestalten / reflektieren, München 1997
Auf 134 Seiten werden praxiserprobte methodische Bausteine beschrieben, die kindliche Medienerlebnisse produktiv aufgreifen.

Ergänzungen ... auch speziell zum Thema Computer in Kindertagesstätten:

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.), Medienpädagogik 2003 – CD-ROM mit grundlegenden Texten und Handreichungen, Bonn 2004

Eder, S., Roboom, S., Video, Compi & Co. – Über den Einsatz von Medien in der Kita, Bielefeld 2004
Reflektierte Projektbeispiele aus der Praxis für die Praxis

IFAK, Medientipps, Stuttgart 2003
<http://www.ifak-kindermedien.de/medientipps.htm>

Müller, Helga, Die Scheu der Erzieherinnen vor der Technik; in: TPS-Theorie und Praxis der Sozialpädagogik, Heft 6, 1992

Neuß, N., Michaelis, C., Neue Medien im Kindergarten. Spielen und Lernen mit dem Computer, Offenbach 2002
Die Autoren beschreiben anhand konkreter Projekte, wie Computer sinnvoll und mit viel Spaß für Kinder und Erzieherinnen im Kindergarten zum Einsatz kommen können und geben praxisbewährte Hinweise, wie die Erzieherinnen das Computerspiel mit Kindern anleiten können.

Palme, Hans-Jürgen, Computern im Kindergarten. Don Bosco Verlag, 2002

Schubert, Christian, Der Computer als Spiel- und Lernmedium in Kindertagesstätten
Kita-Aktuell (Mo) 8. Jahrgang, Heft 1, 1999

Schubert, Christian/Schuhmann, Marlies, Lernen mit Spaß im Kindergarten – Spielend mit dem Computer umgehen
Kita-Aktuell (Mo) 9. Jahrgang, Heft 5, 2000

Schubert, Christian/Kalk, Harold, Förderung von Medienkompetenz – eine pädagogische Herausforderung für die Kindertagesbetreuung?!
Kita-Aktuell (Mo) 11. Jahrgang, Heft 1, 2002

Mitglieder der Arbeitsgemeinschaft "Medienpädagogik in Kindertagesstätten":

Christian Aelker, Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport, Abt. III F - Soziale Dienste, Aus- und Fortbildung

Elke Bickert, 1. Staatliche Fachschule für Sozialpädagogik, Berlin, Schwerpunkt Medienerziehung, Vorstandsmitglied von PUMA e.V. Projekt unabhängige Medienarbeit

Doris Breuer, Fachschule für Sozialpädagogik des Pestalozzi-Fröbel-Hauses, Leiterin von Kooperationsprojekten zwischen Ausbildung und Kindertagesstätten im Bereich Fotografie, Video, Computer, Internet
www.pfh-schulen.de

Herbert Heller, Bezirksamts Friedrichshain-Kreuzberg von Berlin, Fachbereich Kita-Betreuung

Thomas Schnaak, Bildungsreferent im Projekt KON TE XIS – KONzepte der TEchnik in der PraXIS der Jugendhilfe bundesweit verbreiten, gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Günter Thiele, Medienpädagoge am Landesinstitut für Schule und Medien, Sprecher der Berliner Medienpädagogen/innen in der GMK, Vorstandsmitglied der LAG Medienarbeit Berlin
www.produktive-medienarbeit.de

Christian Schubert, Dozent in der sozialpädagogischen Fortbildung mit den Schwerpunkten Medienbildung und Beobachtung und Dokumentation von Bildungsprozessen; Fachschule für Sozialpädagogik des Pestalozzi-Fröbel-Hauses

Detlev Werner, Bezirksamts Friedrichshain-Kreuzberg von Berlin, Kindertagesstätte Kohlfurter Str. 10, stellvertretender Kita-Leiter und Leiter des Integrationsbereichs der Einrichtung, Medienpädagoge, initiiert seit Jahren medienpädagogische Projekte in Kreuzberger Kitas

Grafische Gestaltung:

Anne Cramer, Mediendesignerin, Studierende an der Fachschule für Sozialpädagogik des Pestalozzi-Fröbel-Hauses

Berlin, April 2005