

LAURA NAGLER & SUSAN NAGLER

MEDIEN

für die Kita

HERDER

52 BLITZ
IDEEEN

www.entdeckungskiste.de

Medienbildung in der Kita

Digitale Medien umfassen alle elektronischen Geräte und Anwendungen, mit denen Informationen erstellt, verarbeitet und verbreitet werden, z. B. Tablets, Lern-Apps oder das Internet. Kinder nutzen diese immer häufiger, länger und auch in immer früherem Alter. Diese frühe und selbstverständliche Nutzung macht deutlich, dass Kinder Orientierung und Begleitung im Umgang mit digitalen Medien benötigen. Ziel der pädagogischen Arbeit ist es, Kinder in ihrer Medienkompetenz zu stärken. Frühzeitige, pädagogisch begleitete Erfahrungen unterstützen Kinder, digitale Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie als Werkzeuge aktiv und kreativ zu nutzen. Sie ermöglichen Kindern Zugänge zu Information und gesellschaftlicher Teilhabe. Kinder verstehen, dass Medien größtenteils von Menschen gemacht sind.

Dieser grundlegende Zusammenhang bildet die Basis dafür, digitale Inhalte kritisch zu hinterfragen und verantwortungsvoll damit umzugehen. Wenn Kinder früh in einem geschützten Rahmen Medienerfahrungen

sammeln, können sie Chancen erkennen, Risiken einschätzen und Kompetenzen aufbauen, die sie für eine zunehmend digitale Gesellschaft benötigen.

Medienbildung ist kein zusätzlicher Aufgabenbereich in Kitas, sondern lässt sich mit den bestehenden Bildungsbereichen der Bildungspläne verknüpfen. Digitale Medien können naturwissenschaftliche Bildungsprozesse unterstützen, Sprachbildung fördern, ästhetische Erfahrungen erweitern oder soziale Interaktion anregen. Entscheidend ist, dass sie nicht nur punktuell in Projekten eingesetzt werden, sondern als fester Bestandteil des pädagogischen Alltags integriert sind.

Medienbildung in der Kita ist ein verbindlicher Bestandteil zeitgemäßer frühkindlicher Bildung sowie des dort verorteten Bildungs- und Erziehungsauftrags.

Was bedeutet Medienkompetenz?

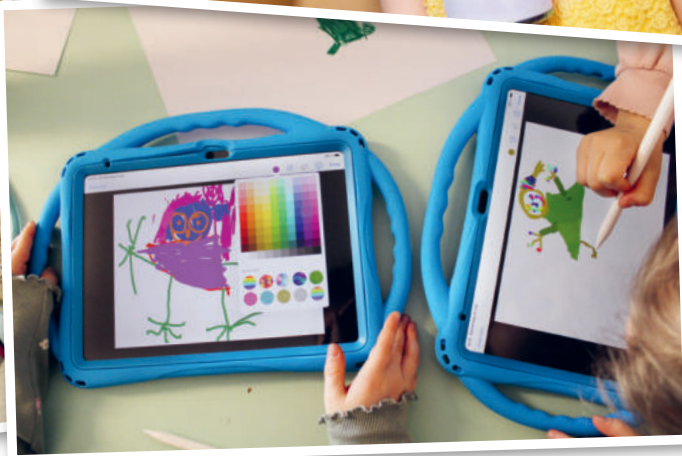
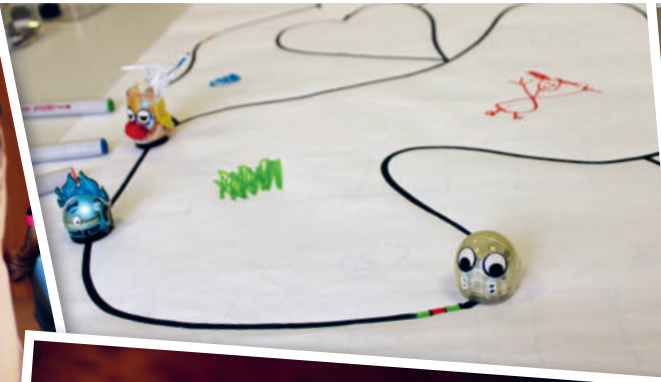
Im Kita-Alltag bedeutet Medienkompetenz, dass Kinder digitale Medien verstehen, ausprobieren und sinnvoll zur kreativen Gestaltung nutzen. Dazu brauchen Kinder ein **technisches Grundverständnis**, wie sie mit **digitalen Geräten interagieren** können. Zusätzlich erfahren Kinder, dass digitale Medien für **Kommunikation** und **Wissenserwerb** einsetzbar sind. Beim **Produzieren** und **Präsentieren** von Hörgeschichten, digi-

talen Büchern oder Filmen erleben Kinder, digitale Medien aktiv mitzugestalten und sich darüber auszutauschen. Gleichzeitig lernen sie, **verantwortungsbewusst** mit ihnen umzugehen und Medieninhalte zu **reflektieren**. Darüber hinaus entsteht ein erstes Verständnis, wie sich Innovationen in Bereichen **künstlicher Intelligenz** und **maschinellern Lernen** bedienen lassen.

- **Technisches Grundverständnis:** Kinder erwerben ein grundlegendes Verständnis dafür, wie digitale Technologien funktionieren und wie sie sich von analogen Geräten unterscheiden. Sie lernen den sicheren Umgang mit einfachen Funktionen wie Ein- und Ausschalten, der Auswahl des Nutzungszwecks sowie dem Erkennen von Energiequellen.
 - **Interaktion:** Kinder lernen unterschiedliche Formen der Interaktion mit digitalen Geräten kennen. Dazu zählen Gesten auf Touchpads wie Klicken, Wischen und Zoomen, der Umgang mit interaktiven Büchern und Vorlesestiften, die Nutzung von Maus, Tablet oder Eingabestift sowie allgemeine Bedienformen wie Berühren, Knöpfe drücken, Felder anklicken und Buchstaben oder Wörter eingeben.
 - **Kommunikation:** Kinder nutzen digitale Geräte zur Kommunikation. Sie können entweder direkt mit anderen interagieren, z. B. im (Video-) Telefonat, oder zeitversetzt kommunizieren, z. B. über Sprach- oder Textnachrichten.
 - **Wissen:** Kinder nutzen digitale Geräte, um Informationen zu finden, zu verstehen und weiterzugeben. Sie lernen, digitale Inhalte zu analysieren, kritisch zu hinterfragen und zu bewerten. Kinder erkennen zudem, dass Informationen unterschiedlich zuverlässig sein können und auch falsche Inhalte verbreitet werden.
 - **Produktion und Gestaltung:** Kinder nutzen digitale Geräte und Software als Werkzeuge für kreatives Arbeiten sowie zur Herstellung eigener Produkte. Sie können analog oder digital zeichnen, Bilder scannen, bearbeiten und ausdrucken oder Videos erstellen. Ebenso gestalten sie eigene Sprach-, Bild- und Videoaufnahmen.
 - **Verantwortungsbewusstsein und Reflexion:** Kinder setzen sich mit ihrer digitalen Umwelt auseinander. Sie vergleichen die analoge und digitale Welt, reflektieren Unterschiede zwischen Mensch und Maschine sowie diskutieren, welche Fähigkeiten Maschinen erlernen sollen und welche nicht.
 - **Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen:** Kinder vertiefen ihr Verständnis dafür, dass digitale Technologien programmiert werden und durch Daten lernen können. Sie sammeln Erfahrungen mit einfachen Programmierungen, z. B. durch das Steuern eines Roboters. Außerdem erkennen sie grundlegende Prinzipien künstlicher Intelligenz, z. B. in Suchmaschinen, personalisierter Werbung oder selbstfahrenden Autos.
- Digitale Medien können und sollten analoge Bildungsangebote und Freizeitbeschäftigungen nicht ersetzen. Sie können richtig und begleitend eingesetzt unterstützend und ergänzend wirken, z. B. bei Mehrsprachigkeit oder Barrierefreiheit.

LITERATUR

Grassmann, S. u. a.: Digitale Bildung in der Elementarpädagogik. Ein Modell für die praktische Arbeit mit Kindern. Berlin und Graz: Internationales Zentrum für Professionalisierung der Elementarpädagogik (PEP) 2021.



Wie Sie die 52 Blitzideen einsetzen

Diese Ideensammlung bietet vielfältige Möglichkeiten, die digitale Welt in der Kita spielerisch zu erleben und verstehen zu lernen. Bei jeder Idee ist auf einen Blick ersichtlich, welche Materialien, technischen Geräte oder ggf. Apps Sie dafür benötigen. Unter „Los geht’s“ lesen Sie, wie Sie und die Kinder

vorgehen können. Einige Aktionen beinhalten Varianten, die sich ohne digitale Medien auch für Einrichtungen mit geringer technischer Ausstattung eignen. Für die Umsetzung ist kein umfangreiches technisches Vorwissen erforderlich.

Digitale Geräte

- **Tellimero EDU** von Betzold ist ein Aufnahme- und Abspielstift. Mit speziellen Aufnahme-stickern lassen sich eigene Inhalte aufnehmen, die Kinder durch Antippen selbstständig anhören.
- **BOOKii** von Tessloff ist ein digitaler Hörstift, mit dem Kinder spezielle Bücher und Spiele selbstständig entdecken können. Zum Selbst-aufnehmen gibt es zu kaufende Aufkleber. Diese Sticker lassen sich individuell besprechen und, mit dem Stift berührt, wieder abspielen.
- An **Sprachklammern** lassen sich Bildkarten, Fotos oder Symbole befestigen. Auf jede Klammer lässt sich eine Audiodatei aufnehmen und per Knopfdruck abspielen.
- **Big Points** sind Aufnahmegeräte mit Tasten-funktion. Sie lassen sich an Wänden, Regalen oder in Spielbereichen befestigen. Beim Drücken lässt sich eine zuvor aufgenommene Audio-sequenz abspielen.
- Mit einem **digitalen Mikroskop** können Kinder ihre Umwelt stark vergrößert erkunden. Es lassen sich Fotos und Videos aufnehmen, speichern und mit Kabel oder Speicherkarte an andere Geräte übertragen.

- Ein **digitales Endoskop** ist eine kleine, flexible Kamera, die sich an ein Tablet oder Smart-phone anschließen lässt. Mit ihr können Kinder in enge oder schwer zugängliche Bereiche schauen, z.B. Rohre oder Löcher. Ein Bild-schirm zeigt die Bilder live an. Es lassen sich Fotos sowie Videos aufnehmen und speichern.
- Ein **Sprachmikrofon** ist ein einfaches Aufnah-megerät, mit dem Kinder ihre Stimmen, Geräu-sche oder kurze Texte aufnehmen und direkt wieder anhören können. Die Bedienung ist ein-fach und erfolgt über wenige Tasten.
- Der **Bee-Bot** ist ein einfacher Bodenroboter für Kinder ab vier Jahren. Er lässt sich über Tasten auf dem Rücken bewegen. Kinder programmie-ren im Vorhinein einfache Wege und sehen direkt, ob die Abfolge funktioniert.
- Der **Ozobot Bit+** ist ein kleiner programmier-barer Roboter, der Linien und Farbcodes lesen kann. Kinder ab sechs Jahren steuern ihn, indem sie mit fünf bunten Code-Markern und verschiedenen Farbkombinationen Bewegun-gen wie schneller fahren, drehen oder stoppen programmieren können.

App-Tipps

Einige der folgenden Apps gibt es als kostenlose Version, die oft eingeschränkt und mit Werbung verbunden sind. Die kostenpflichtigen Apps sind für einen einmaligen geringen finanziellen Auf-wand zu erwerben.

- **PicCollage EDU:** Collagen erstellen
- **ChatterPix Kids:** Gegenstände, Spielzeuge und Selbstgemaltes zum Sprechen bringen
- **Notizen, Kritzel Klub:** digital malen
- **Book Creator, BookTraps:** E-Books und Comics erstellen
- **Comic Life 3:** Comics erstellen
- **Green Screen by Do Ink:** Hintergründe ersetzen
- **Audio Adventure:** Hörspiele und Musikstücke produzieren
- **Stop Motion Studio Pro:** Stop-Motion-Filme drehen
- **Puppet Pals:** digitales Puppentheater
- **Art Adventure:** mit Farben und geometrischen Formen malen
- **Wimmelapp für Kinder:** digitale Wimmelbilder
- **fragFINN:** Kindersuchmaschine
- **einfach vorlesen!:** kostenlose Geschichten zum Vorlesen
- **Polylino:** digitale und mehrsprachige Kinder- und Bilderbücher zum Anschauen





MATERIALIEN

- 1 Tablet

APPS

- ChatterPix Kids

WORUM GEHT ES?

- Mediengestaltung, Medien-
nutzung, Medienkunde
- erzählen
- Fantasie
- kreatives Gestalten

Sprechende Gegenstände

Los geht's

Die Kinder fotografieren Gegenstände aus ihrem Alltag, z. B. Apfel, Bauklotz, Baum, Kuscheltier, Spielzeug, Stuhl. Anschließend überlegen die Kinder gemeinsam oder einzeln, was dieser Gegenstand erzählen könnte. Was hat der Gegenstand heute erlebt? Wem ist er begegnet? Was würde er gern sagen? Möchte er jemanden grüßen? Mit der App ChatterPix Kids lässt sich ein Mund auf das Foto zeichnen. Die Kinder sprechen einen kurzen Text, z. B. einen Gruß, eine Gratulation, ein Gedicht, ein Lied, auf. Der Gegenstand „spricht“ anschließend mit der Stimme des Kindes. Die fertigen sprechenden Fotos können sie gemeinsam anschauen und anhören.

Wissen und Tipps

- Ermutigen Sie die Kinder, verschiedene Stimmlagen auszuprobieren (lustig, leise, traurig, fröhlich).
- Die Methode eignet sich besonders gut für Kinder, die sich sprachlich noch zurückhaltend äußern, denn der Gegenstand übernimmt für sie das Sprechen.
- Als Erweiterung können Sie mehrere sprechende Fotos zu einer kurzen digitalen Geschichte oder Präsentation zusammenstellen.



2

MATERIALIEN

- 1 Tablet
- 1 Bluetooth-Lautsprecher
- ggf. 1 Sprachmikrofon

APPS

- keine

WORUM GEHT ES?

- Mediennutzung, Medien-gestaltung
- präsentieren, zuhören
- Melodien erkennen
- Rhythmusgefühl

Lieblingssong aufnehmen

Los geht's

Die Kinder bringen ihre Lieblingsmusik mit oder wählen gemeinsam einen bekannten Song aus. Sie hören sich die Musik gemeinsam an. Anschließend singen die Kinder den Song allein oder in einer Kleingruppe. Mit einem Tablet oder Sprachmikrofon können die Kinder ihren Gesang nun aufnehmen. Zum Abschluss hören sie die Aufnahmen gemeinsam an und präsentieren sie der Gruppe, falls gewünscht.

Wissen und Tipps

- Jedes Kind entscheidet selbst, ob es singen möchte oder nicht. Auch Zuhörer:innen sind willkommen und wichtig.
- Fragen Sie die Kinder, ob sie ihre Aufnahme speichern oder wieder löschen möchten.
- Als Erweiterung können die Kinder Bewegungen, Instrumente oder selbst erfundene Liedtexte ergänzen.

The image shows a group of children sitting around a green table, engaged in a drawing activity. Several pieces of paper with colorful drawings are scattered on the table. In the foreground, a child's hand is visible, holding a yellow pencil and drawing on a piece of paper. To the left, another child's hand is seen drawing a blue and yellow figure. In the background, a child is holding a yellow pencil, ready to draw. The drawings include a blue and yellow figure, a red and yellow figure, a yellow sun, and a red and yellow figure. The text on the paper is written in a child's handwriting.

Liebe Lisa, 
wir vermissen dich alle sehr in unserer
Kita-gruppe und denken oft an dich.
Wir hoffen, du fühlst dich bald besser
und kannst bald wieder mit uns
spielen.

Wir haben für dich Bilder gemalt
und unseren aktuellen Reim - bzw.
aufgeschrieben, was wir

Besserung



3

MATERIALIEN

- Papier
- Stifte
- ggf. Briefumschläge
- ggf. Briefmarken
- ggf. 1 Tablet oder 1 Laptop

APPS

- keine

WORUM GEHT ES?

- Medienkunde, Medien-nutzung
- Empathie, Teilhabe, Gemein-schaft
- erzählen, schreiben
- kreatives Gestalten

Einen Brief schreiben und versenden

Los geht's

Besprechen Sie mit den Kindern, warum Menschen Nachrichten verschicken und an wen sie sich richten können. Schreiben oder gestalten Sie gemeinsam einen Brief, z.B. für ein Kind, das seit längerer Zeit krank zu Hause ist. Fügen Sie dem Brief ein aktuelles Gedicht, Lied oder Kinderzeichnungen bei. Um einen Bezug zu digitalen Medien herzustellen, können Sie den Brief oder gemalte Bilder zusätzlich über eine interne Kita-App bzw. per E-Mail an das Kind versenden. Vergleichen Sie mit den Kindern beide Wege des Versendens.

Wissen und Tipps

- Erklären Sie den Kindern altersgerecht, dass sie digitale Nachrichten ähnlich wie die Post verschicken können – nur sehr viel schneller. Menschen können Nachrichten per Knopfdruck senden, anstatt sie in einen Briefkasten zu werfen. Nutzen Sie Vergleiche wie eine „Reiseroute“, auf der eine Nachricht von Gerät zu Gerät wandert, bis sie ihr Ziel erreicht.

