

Antje Bostelmann

Michael Fink

Digital Genial

Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten



Inhalt

4	Vorwort	56	Mal mir rote Wangen und Engelsflügel!
6	Medienpädagogik in Krippe und Kindergarten	58	Verrenk dich!
8	Einblicke: Wie neue Medien den Kompetenzerwerb der Kinder unterstützen können	60	Das Bild im Bild im Bild im Bild...
11	Verderben neue Medien die Spielfreude?	62	Ritterspiele an der Schattenwand
13	Unser Kindergarten wird digital – so gehts!		
19	»Fantasie«	65	»Kommunikation«
20	Ich sehe was, was du nicht siehst	66	Ich melde mich direkt vom Bad!
22	Kennst du das Versteck?	68	„Hallo Wiesengeister, hier spricht die Kita Stadtfüchse!“
24	Paparazzi-Spiel: Fangen, einmal anders	70	Sag noch mal „Apfel“ auf Russisch!
26	Willkommen in der Dschungel-Spielwelt	72	Großes Kino mit kleinen Regisseuren
28	Naturerfahrungen an der Wand	75	»Lernen im Alltag«
30	Finde die Form!	76	So funktioniert das Experiment mit dem Eis!
32	Kunterbuntes Schattenspiel	78	Tablets an der Wand: Den Kindergarten und mich selbst beobachten
34	So viel Auswahl im Pizzaladen!	80	Ich werfe Märchen an die Wand!
37	»Realität«	82	QR Code-Schnitzeljagd
38	Pia Blaubart trifft Simon Grünohr - Fotos bearbeiten	84	„Ich packe meinen Koffer“ einmal anders
40	Das ist mein Kindergarten!	86	Ich zeige euch meine Stadt!
42	Für immer festgehalten: Meine Freunde	88	Das Wachstum der Tiere
44	Was gehört nicht in den Wald	90	Kleine Welt ganz groß: Mikroskopieren
46	Würfel mich!	92	Wie heißt der Baum? Pflanzenbestimmungs-Apps
49	»Kreativität«	94	Wie festhalten? Beobachtung und Dokumentation mit Tablets
50	Großstadtlichter aus dem Beamer	95	Ein Wort zum Schluss
52	Green-Screen-Filmstudio	97	Danksagung
54	Stop Motion! Oder: Wie ein Film entsteht	98	Diese Apps empfehlen wir
		100	Autoren

Vorwort

Ein Wort zu Beginn

Immer und überall online sein – unsere heutige Gesellschaft scheint sich diesem Ziel verschrieben zu haben. Es sind längst nicht nur die Jugendlichen, die stets ein Smartphone in der Hand halten und gebannt darauf herumtippen. Fast alle Generationen unserer Gesellschaft sind online und zeigen dies auch. In den Schulen ist es ein wichtiges Ziel, möglichst jedes Kind frühzeitig an digitale Technologie heranzuführen. Große Stiftungen und Ministerien geben Geld aus, um Schulen entsprechend auszustatten und Lehrer fortzubilden. Schulbuchverlage arbeiten mit Hochdruck daran, Lerninhalte und -aufgaben auch digital anbieten zu können. Dabei hinken deutsche Schulen, wenn man unsere Nachbarländer betrachtet, eher hinterher: In vielen anderen europäischen Staaten ist es längst zum Standard erhoben worden, von Beginn der Schullaufbahn an mit Computer oder Tablet zu lernen.

Aber was ist mit dem Kindergarten? Vielen Erwachsenen geht es zu weit, wenn sie an Tablets oder Lap-

Um den Lesefluss nicht zu behindern, haben wir im Fließtext meistens die weibliche Form gewählt. Es dürfen sich aber immer beide Geschlechter angesprochen fühlen.

tops in den Händen von Klein- und Vorschulkindern denken. Für die Altersgruppe der Ein- bis Sechsjährigen wird nicht in Chancen gedacht, sondern viel über Gefahren diskutiert. Ist es nicht die Aufgabe wenigstens des Kindergartens, einer immer virtuel-ler werdenden Welt etwas entgegenzusetzen? Man kann es auch anders sehen. Eine der wichtigsten Aufgaben des Kindergartens ist es, all die Themen aufzugreifen, die Kinder in ihrem Alltag bewegen. Wenn Kinder „Einkaufen“, „Saubermachen“, „Büro“ oder „Bauarbeiter“ spielen, greifen Kindergärten das selbstverständlich in Spielangeboten und Projekten auf. Genauso beobachten Kinder aber auch das oft mit hoher Aufmerksamkeit vollzogene Handeln der Erwachsenen und älteren Kinder in Bezug auf digitale Medien, und gerade diese Aufmerksamkeit und emotionale Beteiligung macht die Kinder neugierig. Was rechtfertigt es, dieses ganz selbstverständliche Interesse der Kinder zu ignorieren, weil es vielleicht unserer Vorstellung einer guten Kindheit widerspricht?

Wir finden, dass Kinder das Recht darauf haben, sich mit der Thematik der digitalen Medien auseinanderzusetzen. Darüber hinaus haben sie, wie unsere Erfahrungen zeigen, auch hervorragende Fähigkeiten, um sich das Themengebiet auf eine aktive, durchaus kreative Weise anzueignen, die gar nicht dem Kli-

schee des im Mediengebrauch versinkenden Kindes entspricht. Wir möchten diese beim Ausprobieren gewonnene Überzeugung weitergeben: Tablets und Smartphones in Krippe und Kindergarten machen bei richtigem Einsatz Sinn. Sie bieten eine ganze Reihe von Chancen, die Arbeits- und Lernqualität zu verbessern, interessante und spannende Angebote zu generieren und zeitsparend zu beobachten und zu dokumentieren.

Es kommt darauf an, die neue Technik als ein weiteres Werkzeug anzusehen, welches uns bei der Umsetzung unserer pädagogischen Ziele helfen soll. Der Kindergarten muss dafür Sorge tragen, dass die Kinder digitale Kompetenzen erwerben und beim Eintritt in die Schule in der Lage sind, kritisch und reflektiert mit dem Thema Internet umzugehen. Nach neuesten Studien glauben viele Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren, dass *Google* eine Person ist! Sie können den Computer zwar zum Spielen benutzen, nicht aber, um Texte zu schreiben und Informationen zu generieren.

In diesem Buch zeigen wir eine ganze Reihe von pädagogisch durchdachten Einsatzmöglichkeiten der Tablet-Technologie. Zu Beginn des Buches erläutern wir, wie Medienpädagogik im Vorschulbereich gelingen kann und welche großen Chancen die

Neuen Medien dabei bieten. Aber auch die Bereiche Sprachförderung, Naturwissenschaft, Kunst und Bewegungserziehung profitieren vom Einsatz der Technik.

Wie immer möchten wir Sie anregen, unsere Vorschläge auszuprobieren und uns Ihre Erfahrungen mitzuteilen. Schreiben Sie uns unter antjebostelmann@klax-online.de oder unter info@bananenblau.de.

Wir freuen uns auf Ihre Meinung, Ihre Ideen und Anregungen.

Antje Bostelmann und Michael Fink

Medienpädagogik in Krippe und Kindergarten

In pädagogischen Kreisen spricht man häufig von „ICT“, wenn vom Einsatz Neuer Medien die Rede ist. ICT ist die englische Abkürzung für „information, competence and technology“, steht also für Information, Kompetenz und Technik. Untersucht man diese drei Begriffe, wird schnell klar, dass sie das Kernthema der Medienpädagogik bilden.

Information

Das Internet versorgt uns mit jeder gewünschten Information. Von Nachrichten, dem morgigen Wetter und Reiseinformationen bis hin zu Ratschlägen und Tipps zu allen Lebenslagen. In Foren oder sozialen Netzwerken erfahren wir, was andere denken und was sie gerade tun. Jeder muss für sich entscheiden, was er mit den vorgefundenen Informationen anfangen will und was er selbst zur Informationsflut beitragen möchte.

„Kann man alles glauben, was Fernsehen oder Zeitung vermitteln?“, hieß die zentrale Frage der Medienpädagogik in den Siebzigerjahren. Im neuen Jahrtausend ist diese Fragestellung viel weiter zu fassen und aktuell wie nie.



Kompetenz

„Wer schreibt eigentlich das Internet? Das muss ein sehr kluger Mensch sein, der alles weiß!“, fragt Laura, ein vierjähriges Kindergartenkind. Sie hatte beobachtet, dass Erwachsene und auch ihre älteren Geschwister immer dann, wenn eine Diskussion an einer offenen Frage zu eskalieren droht, die Antwort im Internet suchen und meistens auch finden.

Aus ihrer Frage spricht das kindliche Vertrauen in die Erwachsenen, diese großen, schlauen Alleskönner. Ganz natürlich gehen Kinder in diesem Alter davon aus, dass einer von ihnen all das Wissen für andere bereitstellt. Dass dies nicht so ist und dass wir deshalb sehr genau abwägen müssen, wie wir mit den Informationen aus dem *world wide web* umgehen, haben auch wir Großen erst in den letzten 20 Jahren lernen müssen – und sind immer noch dabei. Dieses Lernen und Zurechtfinden in der sich rasant entwickelnden digitalen Welt sollten wir mit unseren Kindern teilen. So entsteht eine Umgangskompetenz mit den digitalen Medien, die sich bei weitem nicht nur in der Fähigkeit ausdrückt, Geräte zu bedienen. Die wesentliche Kompetenz besteht darin, die Geräte, die Möglichkeiten des Internets und die vielen sich ständig erweiternden Technologien so zu nutzen, dass sie die eigenen Ziele unterstützen und das Leben bereichern.



Technik

Ob Dampfmaschine, Buchdruck oder Computer: Die technischen Revolutionen der Menschheitsgeschichte haben stets Werkzeuge hervorgebracht, die unser Leben verändert und in den meisten Fällen wesentlich verbessert haben. Technik verstehen, benutzen und weiterentwickeln zu können ist eine wichtige Fähigkeit, die Heranwachsende erwerben müssen. So sollte bereits im Kindergartenalter mit diesem Kompetenzerwerb begonnen werden. Kinder lernen, indem sie uns beobachten und nachahmen – auch dabei, wie wir auf Schritt und Tritt mit Technik hantieren und so schon für Babys Berührungspunkte mit der technisch-medialen Welt schaffen.

Für Krippen und Kindergärten bedeutet dies: Medien und Technik müssen in den Alltag sinnvoll integriert werden. Dabei geht es gar nicht darum, einfach Tablets und Smartboards für die Gruppe anzuschaffen. Es geht vielmehr darum herauszufinden, welche Fragen die Kinder beschäftigen und wie diese am besten von den Kindern selbst beantwortet werden können. Der Erwachsene gestaltet dazu die Lernumgebung der Kindergartenkinder, indem er Materialien bereitstellt oder Ausflüge plant. Technik und Medien sind dabei nur Werkzeuge.

Welche Medien benötigt ein Kindergarten? Zu den wichtigsten Medien zählen das Buch, die Hör-CD oder die Kinderzeitschrift. Unverzichtbar ist ferner



die Digitalkamera. In den neueren Technologien vereinen sich diese Dinge. Smartphones und Tablets verfügen über eine brillante Fototechnik, speichern elektronische Bücher und Zeitschriften und stellen Informationen zur Verfügung, welche auch immer und wo immer wir sie brauchen. Die Geräte bieten für Krippe und Kindergarten enorme Chancen. Die von Zeitmangel, wenig Personal und knappen Finanzen geplagte Welt der frühkindlichen Bildung und Betreuung findet in der Tablet-Technologie ein Angebot, welches Flexibilität schafft, die Selbstaktivität der Kinder stärkt und Ressourcen spart. Welche Möglichkeiten es dabei gibt, werden wir in den einzelnen Kapiteln dieses Buches konkret erläutern.



Einblicke: Wie neue Medien den Kompetenzerwerb der Kinder unterstützen können

Die Kinder zu fördern und ihre Entwicklung zu unterstützen ist Kernauftrag des Kindergartens. Jedes Medium in Form technischer Geräte dient als Werkzeug, das die Erzieherin bewusst einsetzt, um das Erreichen ihrer pädagogischen Ziele zu unterstützen.

Darum geht es:

Persönliche Kompetenzen fördern

Persönliche Kompetenzen, also Sprach- sowie soziale Kompetenz, sind wohl die wichtigsten, die ein Mensch braucht. Viele pädagogische Ideen, Methoden und Maßnahmen werden entwickelt, um sie zu fördern. Oft lassen sie sich nur im Zusammenhang fördern, denn Sprache bedingt soziale Teilhabe und die soziale Gemeinschaft wird durch Sprache gesteuert. Mit Mikrofon, Aufnahmefunktion und Sprachprogrammen ausgestattet, können einfache Endgeräte wie Tablets hier viel Unterstützung leisten.

Beispiel: Die Katze im Fliederbusch

Immer häufiger sehen sich Erzieherinnen der Situation gegenüber, dass ein Kind in die Gruppe kommt, welches kein Wort Deutsch spricht. So ist es bei Luca aus Spanien, dessen Erzieherin seine Muttersprache nicht versteht. Wie kann das Ziel erreicht werden, Luca die Möglichkeit zu geben, in seiner Muttersprache zu kommunizieren und von dieser sicheren Basis aus auch die deutsche Sprache zu erlernen? Hier hilft das Tablet mit einer App mit Spracherkennungsmodus, die für einige Zeit Kommunikationshilfe für Kinder und Erwachsene werden kann: Luca



spricht und das Tablet übersetzt. Der Einsatz dieses Helfers hat noch weitere positive Folgen: Luca ist zunächst wie viele fremdsprachige Kinder in der Gruppe isoliert, weil die anderen Kinder nicht mit ihm kommunizieren können und ihm mit der Zeit immer weniger Beachtung schenken. Der Einsatz des Tablets macht Luca wieder interessant. Als Bediener des Gerätes wird er zeitweise zum Mittelpunkt der Gruppe, wie an dem Tag, an dem er mit dem Tablet vorführt, wie man auf Spanisch zählt.

Die Wahrnehmung schulen

In den ersten Lebensjahren entwickeln Kinder ihre Wahrnehmungsfähigkeit stetig weiter. Immer besser gelingt es ihnen, die vielen auf sie einprasselnden Eindrücke zu verarbeiten und einzuordnen. Tablet, Computer und Digitalkamera helfen ihnen dabei, indem sie den subjektiven Blick der Kinder durch eine objektive Sicht auf die Welt ergänzen, die sich genau betrachten lässt.

Beispiel: Die Katze im Fliederbusch

Die Gruppe der Vierjährigen aus dem schwedischen Kindergarten Klossen hat sich heute vorgenommen, den Frühling zu untersuchen: Was hat sich in der Natur nach dem langen Winter verändert? Die Kinder suchen nach Blumen und Insekten, machen Fotos und diskutieren darüber, ob Bienen genauso gefährlich wie Wespen sind. Zwei Kinder haben die Tablets der Gruppe mitgenommen und filmen das Geschehen.



Wieder zurück im Kindergarten gehen die Kinder ins Atelier, um die gesammelten Eindrücke in ein Frühlingbild einfließen zu lassen. Dazu sieht sich die Gruppe die entstandenen Filme auf dem Tablet an. Die Kinder sind fasziniert und überrascht, denn niemand hat die kleine Katze im Fliederbusch bemerkt! Erst der Film zeigt das kleine Tier in seinem Versteck. Am Nachmittag hängen in der Garderobe keine Bilder mit Frühlingsblumen, sondern viele Portraits der kleinen Katze...

Bewegungskompetenz fördern

Laufen lernen, auf einem Bein hüpfen können und das Klettergerüst erklimmen: Es macht Kinder stolz, ihren Körper mehr und mehr zu beherrschen. Auch wenn Tablets und Computern oft unterstellt wird, ihre Benutzung mache die Kinder phlegmatisch: Bei einer klugen und gezielten Arbeit mit diesen

Instrumenten ist das Gegenteil der Fall. Mit mobilen Geräten lassen sich unendlich viele Bewegungsspiele unterstützen.

Beispiel: Ich sehe was, was du nicht siehst

Sophie nimmt sich einen kleinen Ball und die Digitalkamera. Während die anderen Kinder ihrer Gruppe warten, sucht sie im Raum nebenan ein Versteck. „Da unter der Treppe, das findet niemand...“ denkt sie, rollt den Ball darunter und legt sich flach auf den Boden, um eine möglichst verwirrende Perspektive für ihr Foto zu erzielen, um das Erraten des Verstecks zu erschweren. Zurück im Gruppenraum sehen sich die Kinder das Foto an. Wer findet heraus, wo Sophie den Ball versteckt hat?

Fragen zu gesellschaftlichen Zusammenhängen beantworten

„Wo komme ich eigentlich her?“ – „Was machen die Leute im Bundestag?“ – „Was darf eigentlich ein Polizist?“

Solche und ähnliche Fragestellungen führen das Kind in die Geschichte und Kultur des Landes ein, in der es lebt. Tablets bieten über mobiles oder per WLAN erreichbares Internet den Zugang zu vielen Antworten auf Fragen und Abbildungen zu allen Themen, die die Kinder interessieren.

Beispiel: Der Waldspaziergang

„Was für ein Baum ist das?“ Die Kinder erkennen beim Ausflug in den Wald, dass neben ihnen bereits



bekannten Bäumen auch immer wieder welche auftauchen, die sie nicht zuordnen können. Früher hätte die Erzieherin die Beantwortung wohl vertagt: Lexikon nehmen, sich erinnern, wie der Baum aussah, nachschlagen und abgleichen. Mit der Baum-Bestimmungs-App beginnt hingegen eine fast schon wissenschaftliche Bestimmung des unbekanntes Baumes. Die Kinder können per Gerätesteuerung untersuchen, ob der Baum gefiederte Blattstände hat oder wie viele Einzelblätter jeder Zweig trägt und der Antwort auf die Frage schnell näher kommen – ganz ohne Hilfe der Erzieherin.

Maßstäbe für digitale Technik

Sie ist einfach miteinander zu verbinden,
einfach zu bedienen und
einfach zu transportieren.



Digital Genial

Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten



Keine Angst vor Tablet, Digitalkamera und Beamer: Dieses Buch zeigt, wie vielfältig digitale Technik eingesetzt werden kann, um die pädagogische Arbeit im Kindergarten kreativ zu bereichern. Beamer verwandeln Räume, Digitalmikroskope machen Unsichtbares sichtbar, Tablets geben altbekannten Kinderspielen neuen Schwung. Kinder entdecken, wie einfach Fotos und Filme selbst gemacht werden können. Viele Beispiele aus der Praxis beweisen, dass schon die Kleinsten mit moderner Technik mühelos umgehen können und sich dabei kreativ betätigen und Medienkompetenz erwerben. Gedadelt wird in diesem Buch nicht. Stattdessen erfahren Sie anhand ausführlicher Projektbeschreibungen, wie Tablet und Co zu Werkzeugen in bewusst gestalteten pädagogischen Situationen werden.

