



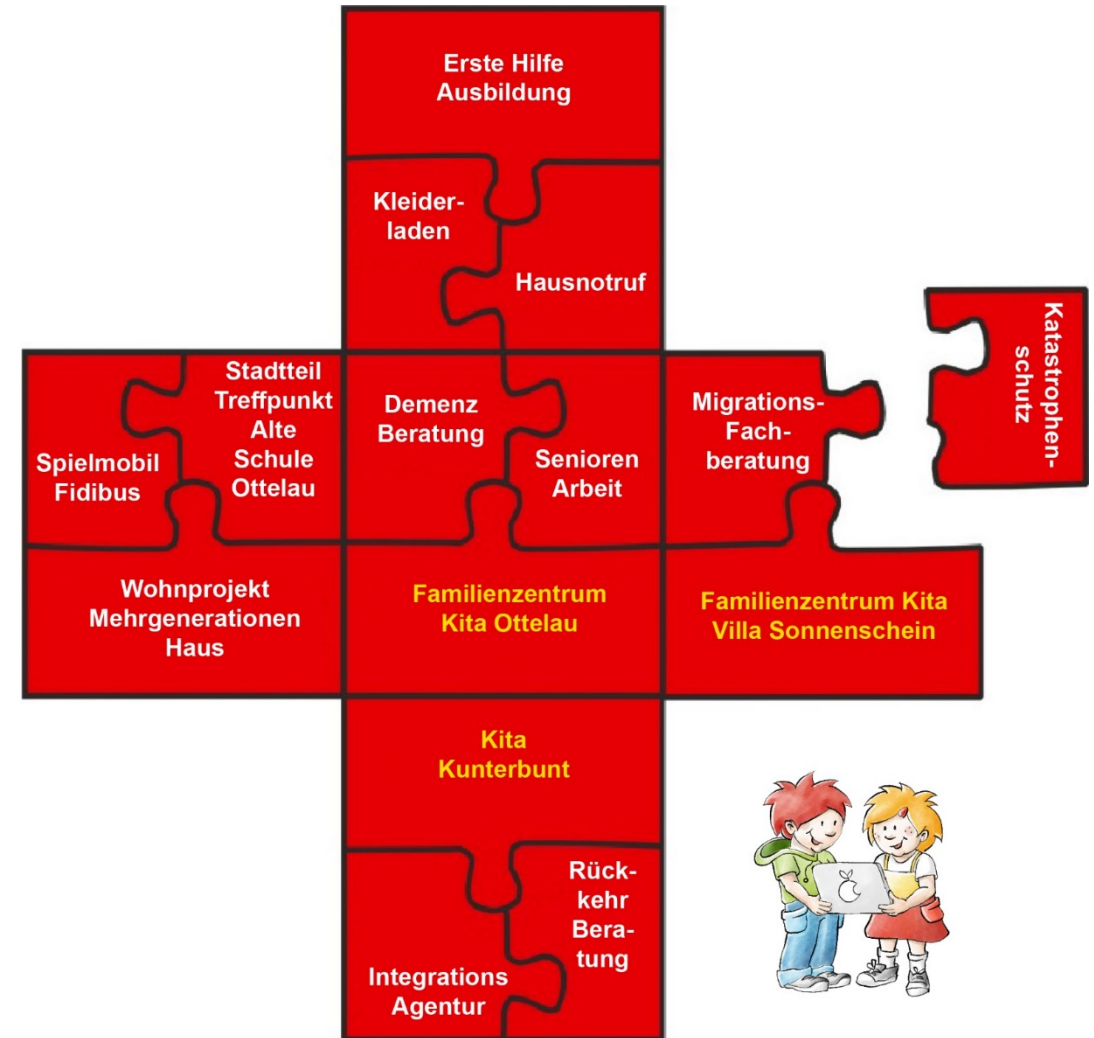
Zugänge erhalten – Digitalisierung stärken | Transfer-Workshop 4

Digitalisierung von Kitas - Erweiterung des pädagogischen Konzeptes um das Thema „Medien- & Digitalkompetenz“ bei Kindern.

Das DRK in Herford

Wohlfahrtsverband und Hilfsorganisation

- Schwerpunkte im Bereich der Kinder- Jugend- und Familienarbeit
- Stadtteil- und Quartiersarbeit
Mehrgenerationenhaus Alte Schule Ottelau
- Wohnprojekt Alte Schule Ottelau
- Migrationsfachdienste, Integrationsagentur
Migrationserstberatung, Rückkehrberatung
- Erste Hilfe Ausbildung & Katastrophenschutz



„Mediencoaching – Digitalisierung in Kindertagesstätten“

Drei teilnehmende DRK Kitas in Herford:

Kita Ottelau, **83 Kinder, 19 päd. Fachkräfte**

Kita Villa Sonnenschein, **54 Kinder, 10 päd. Fachkräfte**

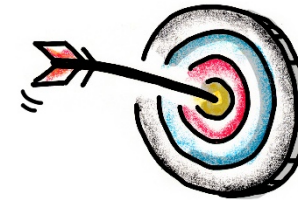
Kita Kunterbunt, **78 Kinder, 16 päd. Fachkräfte**



„Mediencoaching – Digitalisierung in Kindertagesstätten“

Ziel dieses Projektes ist es, dass die drei teilnehmenden Kitas als **medienkompetente Orte** wahrgenommen werden, an denen Innovation durch eine **ausgewogene Kombination aus analogen und digitalen Spiel- und Lernelementen** auch nach außen sichtbar ist.

Medien- & Digitalkompetenz für Kinder in der Kita bedeutet:



Erweiterung der vorhandenen pädagogischen Konzepte um das Thema „Medien- & Digitalkompetenz“. Handlungsorientierte Integration von digitalen Spiel- und Lernelementen in den Kita- und Gruppenalltag der Kinder in den Kindertagesstätten, sowie Generierung eines „Zusatznutzens“ durch die spielerische Erschließung kind- und altersgerechter Zugänge zur digitalen Welt.

Neue Bildungspläne fokussieren auf die Stärkung kindlicher Entwicklung und insbesondere kindlicher **Kompetenzen**.

... Diese Mensch-Medien Interaktion verantwortungsvoll einzuschätzen und entwicklungsfördernd einzusetzen ist das Ziel früher Medienbildung. Das Kind soll die Gelegenheit erhalten, sich zu einer medienkompetenten Persönlichkeit zu entwickeln. ... (Seite 132)

Bildung gestalten:
10. Medien: Seite 128 - 133



Pädagogische Konsequenzen für Medienbildung mit Kindern

Im Mittelpunkt des Interesses steht die Frage, wie Interaktionsprozesse (neu: auch digitale Interaktionsprozesse) gestaltet werden müssen, damit sie eine **entwicklungs- und kompetenzfördernde Wirkung** entfalten können.

Das Kind wird als von Anfang an als ein kompetentes Kind betrachtet, das in sozialen Interaktionen eingebettet ist, seine Bildung aktiv gestaltet, aber nicht allein.

Die pädagogische Fachkraft konstruiert den Lernprozess aktiv mit und verantwortet ihn mit. Sie ist keine lehrende, auch keine (nur) begleitende oder unterstützende Fachkraft, **sie gestaltet den (digitalen) Bildungsprozess aktiv mit.**

Die Ko-Konstruktion ist ein Basisprinzip und wird verstanden als **Zusammenwirken von Erwachsenen und Kindern sowie von Kinder untereinander**. Sie basiert auf der Annahme, dass **Kinder Expertise für sich selbst besitzen** und eine eigenständige **Handlungs- und Gestaltungskompetenz für ihre Lebenswelt, auch ihrer digitalen**.

Digitale Bildung respektiert das Praxisvorhaben, ist damit für Kinder partizipativ, d.h. mitgestaltend angelegt, indem die Kinder in ihrem eigenaktiven, forschendem Tun begleitet und unterstützt werden.

Die Qualität der Interaktion stellt den Schlüssel für die Sicherung hoher (digitaler) Bildungsqualität dar.

Technik allein - schafft noch keine Pädagogik.

Stärkung **digitaler Kompetenz bei Kindern**, als transversale (entwicklungsorientierte) **Kompetenz**, von Anfang an, spätestens ab dem 2. Lebensjahr!

Fünf digitale Kompetenzen-Bereiche:

1. Informations- und Datenkompetenz
2. Kommunikation und Zusammenarbeit
3. Erstellung digitaler Inhalte
4. Sicherheit
5. Problemlösung

Produzieren
Präsentieren

Metakognition

Schützen
sicher Agieren

kritisches Denken

Problemlösen
Handeln

Analysieren
kritisch Reflektieren

Suchen, Verarbeiten
Aufbewahren

Kreativität

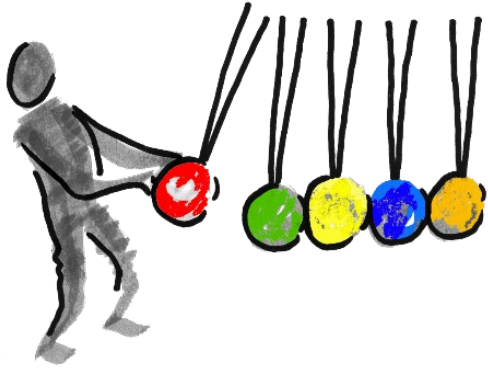
Selbstwirksamkeit

Gewissenhaftigkeit

Kommunizieren
Kooperation

Motivation

Ausdauer



Anstoßen eines **Digitalisierungsprozesses** in der Kita, der die päd. Fachkräfte begeistert, die Eltern & Kinder beteiligt und alle Beteiligten mitnimmt.

Ausgangspunkt

(Veränderungs)-Ziel

Kinder erleben von Geburt an digitale Medien und interagieren mit diesen. Sie lernen, sich die Welt auch im digitalen Bereich immer neu anzueignen und verantwortlich zu gestalten. **Die digitale Mündigkeit wird zur Voraussetzung für Chancengleichheit und Mitbestimmung.**



Kinder nutzen das kommunikative Angebot der (digitalen) Medien, um Sichtweisen und Orientierungen zu vermitteln, mit Anderen in Beziehung zu treten sowie individuelles und kollektives Handeln zu konstruieren.

Kindgerechte (digitale) Medienbildung von Anfang an, d.h. lernen mit, durch und über digitale Medien

Die digitalen Chancen – für alle Kinder der Kita – herausstellen, ohne die Risiken auszublenden.

Die direkte Auseinandersetzung mit den **Kindern** muss beginnen, sobald sie **selbst Erwartungen** an die **Medien** richten:

- Ab diesem Zeitpunkt sind die (digitalen) Medien mehr als bloße Reizquelle, sie werden als **Vermittler von Botschaften** und als **Aktionsfeldern** realisiert.
- Dies ist Voraussetzung für gezielte Förderung von Medienkompetenz und dem Einsatz digitaler Medien, diese nun einzusetzen, die nun kontinuierlich altersabhängig komplexer werden können.

entwicklungspsychologische Grundlagen

Spätestens ab dem 2. vollendetem Lebensjahr

- Interesse für Medieninhalte
- Erste Vorlieben für bestimmte Inhalte

kinderärztliche Sicht

Altersgrenze **keine** Bildschirmmedien

- USA: Kinder unter 2 Jahren
- BRD: Kinder unter 3 Jahren

Medienbildung mit Kindern (er)leben

Kindgerecht starten - Umsetzungsbeispiele früher digitaler Medienbildung in der Kita



Einfach bezaubernd - der Kreativ-Tonie Fee

Diese kleine Fee kann deinen Ohren jeden Wunsch erfüllen. Ob eine zauberhafte Gute-Nacht-Geschichte oder deine eigenes fantastisches Abenteuer – mit der Tonie-App oder über **meinetonies** gelangt jeder Hörinhalt wie von Zauberhand auf deine Toniebox.

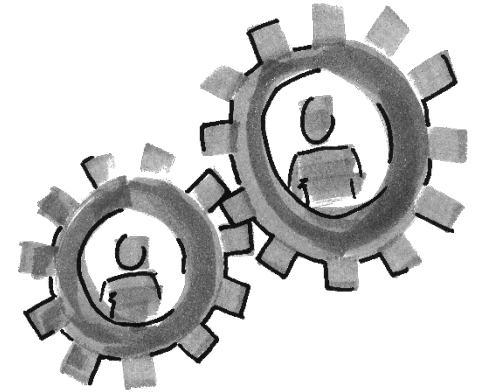
Sinnvoller Einsatz von Tablets in der Kita

Tablets als
Gegenstand von Bildung

Tablets als
Werkzeug im Bildungsprozess

Bildung **über** die digitale Welt

Bildung **mit** digitalen Medien



Tablets sind Werkzeuge – genauso wie Stifte, Knete und Bauklötze, die man nach Gebrauch auch wieder zur Seite legt, um mit anderem zu spielen.

Tablets sind mit ihren Grundfunktionen & auswählbaren Anwendungen wie Apps vielseitig verwendbar als nützliche „Werkzeuge“.



**Das Tablet ist kein
Spielzeug,**

sondern ein Werkzeug mit dem ich (auch) spielen kann.



Ideen zur Nutzung der Kamera:

Dokumentation von Projekten, Aktionen und Lernfortschritten der Kinder.

Foto-Kita-Rallye: Durch den Kamerablick entdecken die Kinder die Kita, lernen die Funktionen der App und fokussieren ihre Blick.

- Dokumentation, Wachstum der Tiere (Kaulquappen)
- Ich zeige Dir meine Stadt / meine Kita
- Natürlich – Unnatürlich: Was gehört nicht in den Wald?
- Für immer festgehalten: Meine Freunde
- Hier geht es rund (alles Runde fotografiert) Jagt auf Räder
- Emotionen fotografieren
- Schau genau



Digitale Fotoprojekte



Ideen zur Nutzung der Fotos

Kinder können einfache Fotos erstellen, bearbeiten, verfremden, drucken oder versenden; so können z.B. besondere Momente in der Kita festgehalten und später bearbeitet werden.

- Was Fotos erzählen
- Memory herstellen
- Ich sehe was, was Du nicht siehst



Ideen zur Nutzung der Clips

Rollenspiele erhalten mit Clips einen völlig neuen Charakter, wenn Kinder sich dabei filmen. So können sie Akteur, Regisseur und Autor in einem sein.

- Drehen Sie doch mal eine Stop Motion! Film
- Folge dem Stift
- Geschichten aus der Schachtel

Kita wird Moviestar – Einblicke das Projekt *Meine Welt in 360°*



Deutsches Rotes Kreuz 

Kreisverband Herford-Stadt e.V.

Digitaler Spiel- und Erlebniskreis als Morgenkreis aus der Kita





lesenmit.app



Leichte Sprache

App-Suche

Tipps für Fachkräfte

Tipps für Eltern

Die Initiative

Lesen und sprechen üben mit Apps

Kinder lieben Handys, Tablets und Co. Umso besser, dass sich viele Apps prima eignen, um vorzulesen, spielerisch sprechen zu üben oder selbst zu lesen. Nur: Welche App ist die richtige für eure Kinder? Wir prüfen regelmäßig Apps und geben euch Tipps, wie ihr diese in Familie, Kita, Kindergarten, Hort und Schule nutzen könnt.

Lesen mit App ist ein Angebot der Stiftung Lesen.



Stiftung Lesen

Gefördert vom:



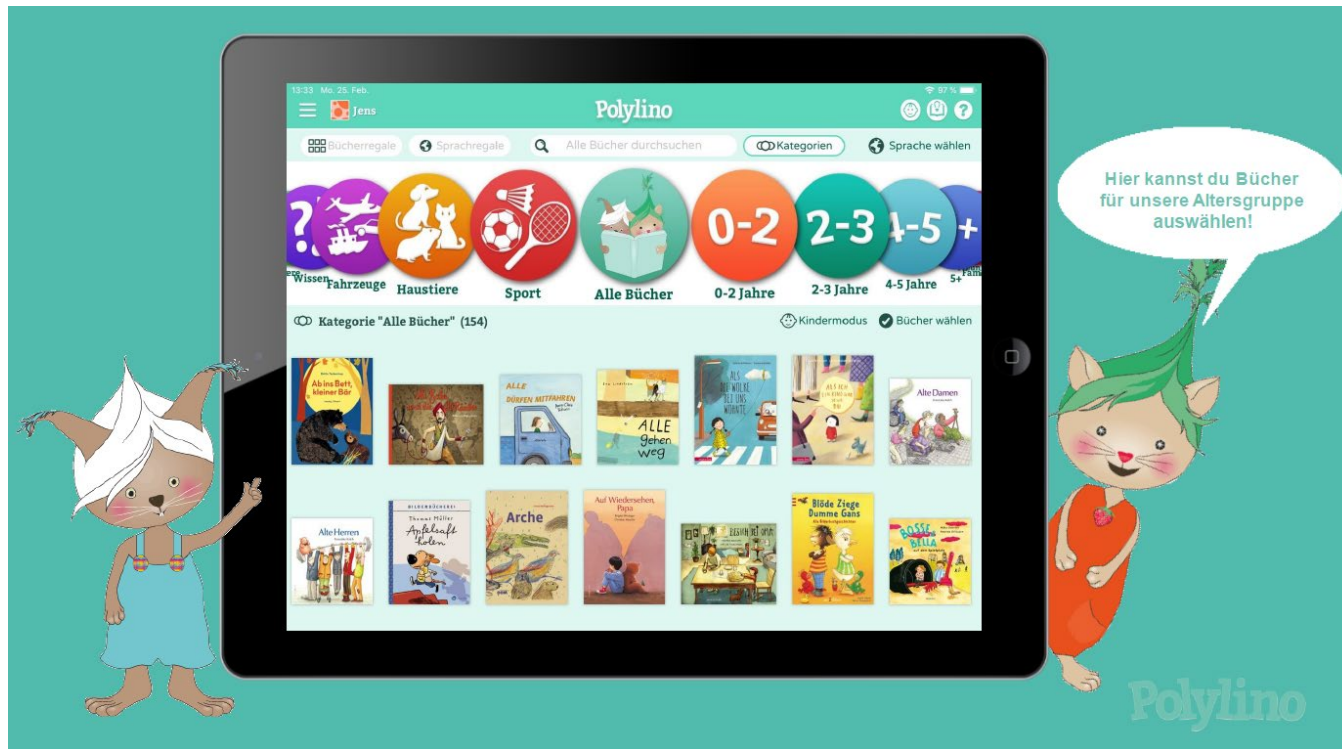
Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

VILLA
SONNENSCHEN

KITA KUNTERBUNT

FAMILIEN
ZENTRUM
KITA
OTTELAW

Polylino: Ein gelungenes Beispiel für den Einsatz von Apps in der Kita für Kinder und Eltern



Die Idee hinter der App: **Sprachförderung, digitale Kompetenz, Chancengleichheit = Leselust statt Lesefrust**

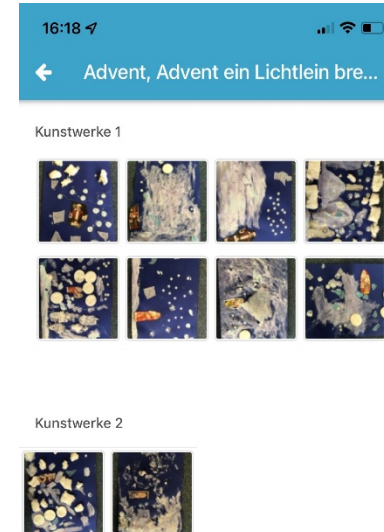
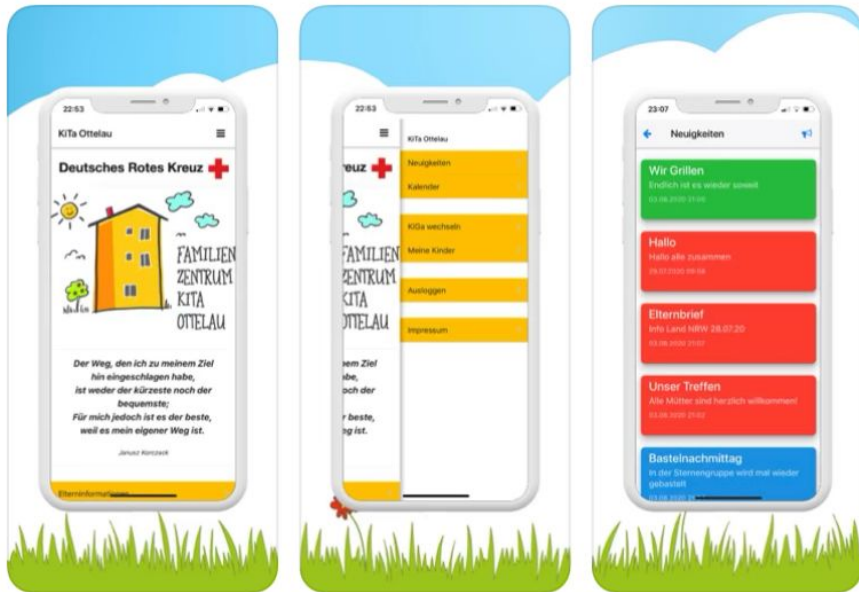
Die DRK Kita App



DRK-Kita

DRK-Kita Eltern Info App

★★★★★ 246



Frohe Feiertage!

Liebe Eltern, wie ich den meisten von Ihnen schon persönlich mitteilen konnte, ist heute mein letzter Tag in der Kita Villa Sonnenschein. Ich danke Ihnen allen für das mir entgegengebrachte Vertrauen und die vielen freundlichen Begegnungen zwischen Tür und Angel, am Kindergartenort. Ich werde Sie und Ihre Kinder ausnahmslos in guter Erinnerung behalten und wünsche Ihnen noch eine wunderbare Kindergartenzeit in der Villa Sonnenschein.



Hallo,

ich bin Elli das Eichhörnchen und darf bis zu meiner Winterruhe die Kinder aus der Zwergengruppe begleiten. Zusammen schaffen wir es bestimmt genug Futter für meine Freunde und mich zu sammeln.

Bis bald,

eure Elli

Beispiele für die Nutzung von Apps in der Kita:

Wonderkind

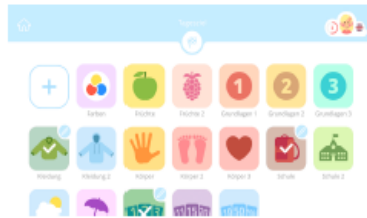
Apps für Kleinkinder

App-Entwickler aus Berlin

wonderkind - Schöne Apps und Spiele für Kinder

Unsere Apps sollen schön und hochwertig sein. So, dass wir unsere eigenen Kinder mit gutem Gewissen daransetzen können. Wir möchten, dass die Kinder Freude daran haben etwas zu entdecken, immer wieder Neues finden und vielleicht oder bestimmt etwas dabei lernen. Deshalb nehmen wir uns viel Zeit bei der Konzeption.

WONDERKIND - APPS UND SPIELE FÜR KINDER



Puzzle Shapes
ab 2



McPanda: Super Pilot
ab 5



Kleiner Tiger
ab 2



Meine Piraten
ab 3



KING OF KARTS
ab 6



Silly Billy - Hair Salon
ab 4



Meine Bauarbeiter
ab 3



Mein Bauernhof
ab 2



JungleJam
ab 4



Mein Flughafen
ab 2



Tatütata - Feuerwehr und
Polizei
ab 2



Monster ABC
ab 5

Beispiele für die Nutzung von Apps in der Kita:



Die Maus



Tierpark Olderdissen



Fiete



Kikaninchen



Ritter Blechdose



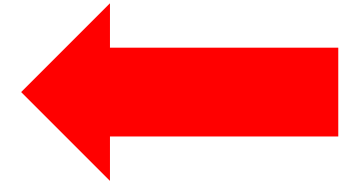
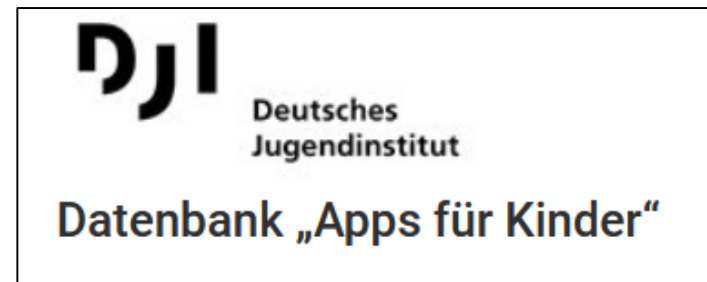
Grüffelo



Kika



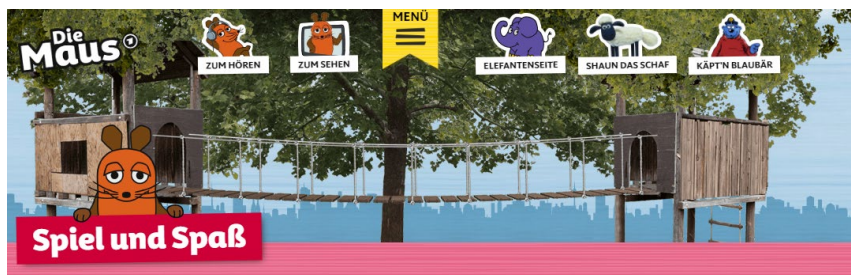
Kleine Eule



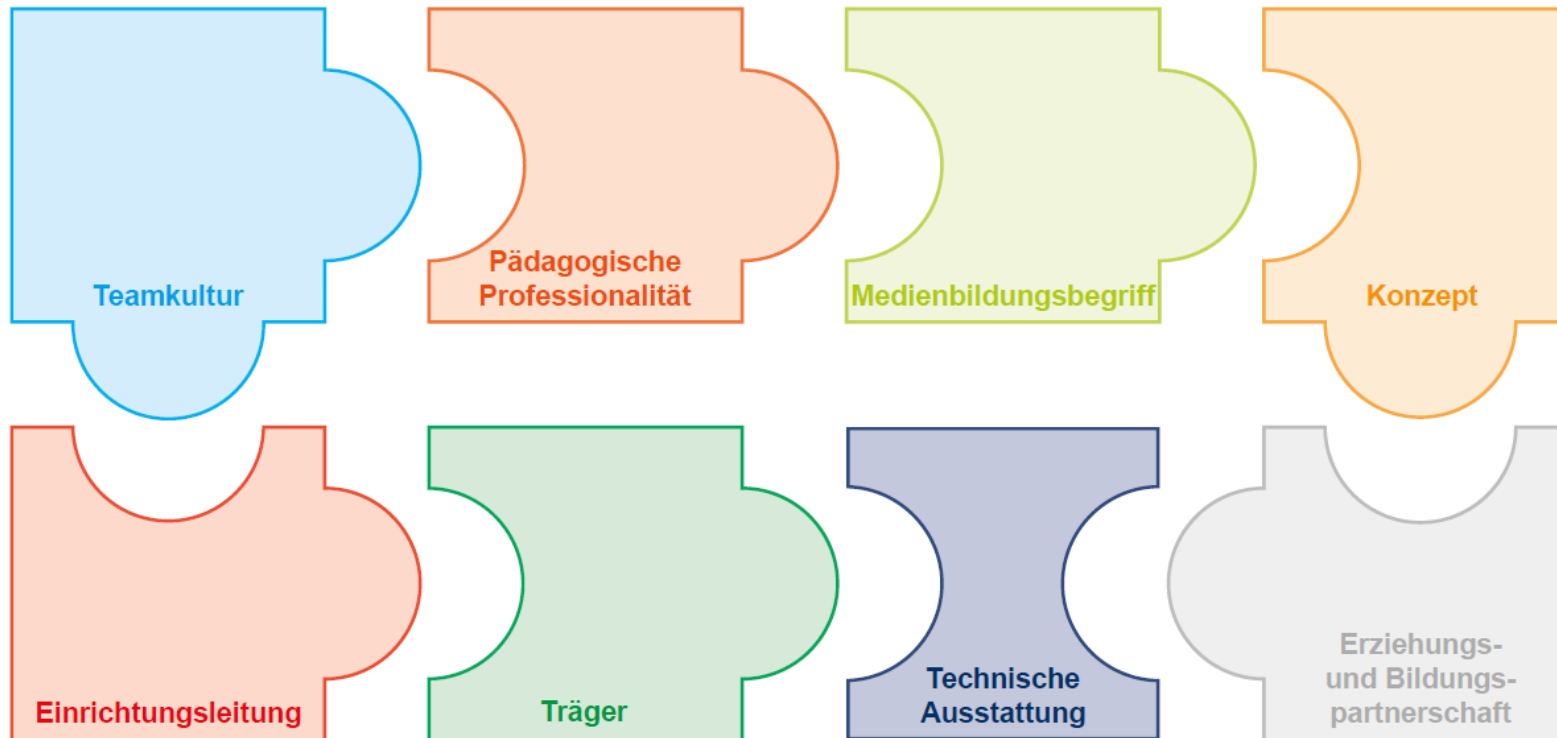
Deutsches Rotes Kreuz

Ran an Maus & Tablet

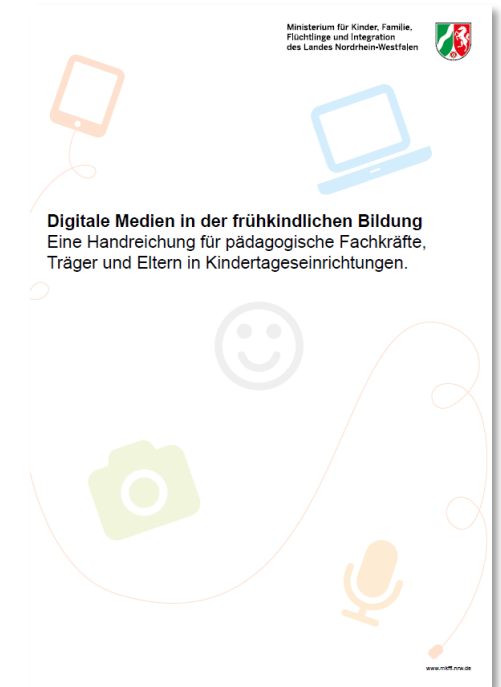
Medienarbeit mit Kindern
in Kita und Grundschule



Was sind die zentralen Gelingfaktoren für frühe digitale Bildung in der Kita?



(Kutscher/Bischof 2019: 133 ff.)



Was sind die zentralen Gelingfaktoren für frühe digitale Bildung mit Kindern in der Kita?

- Kinder stets interessieren & kompetent beteiligen
 - „Co-Viewing“ Erlebnisse gemeinsam verarbeiten
 - mit Kindern über Medien offen sprechen
- Medienerlebnisse und Medienerfahrung der Kinder aufgreifen und nutzen
- kindgerecht starten
 - Geräte & Technik gut sichern / herrichten (Download ist Erwachsenensache!)
 - kindgerechte, sichere Inhalte auswählen & prüfen – Altersangaben beachten
- Nutzungszeiten & Regeln für digitale Medien mit Kindern vereinbaren (vorgeben)
- Abwechslung bieten und digitale Möglichkeiten & Freiräume schaffen
- Fehler- und Lernkultur ermöglichen
- Eltern mitnehmen



Was sind die zentralen Gelingfaktoren für frühe digitale Bildung mit Kindern in der Kita?

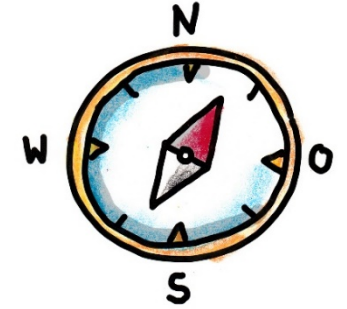


- „**Netiquette**“ digitale Benimmregeln & Verhalten im Internet kindgerecht erklären und vertraut machen, z.B. eigene Gefühle / die von anderen - mittels Smileys benennen können
- Kinder für die Wirkung von Fotos sensibilisieren
- Schaffung neuer Interaktionsmöglichkeiten, interaktive Spiel- (z.B. QR Codes) und Lernformen; viele Sprachanlässe schaffen
- Stärkung der Kinder in ihrem positiven Umgang mit digitalen Medien
- Unterstützung von Kindern ihre (neue) digitale Welt – oder die Welt digital zu entdecken
- Geschultes, motiviertes und interessiertes pädagogisches Personal
- Tablets (iPads), klein, leicht, robust (Schutzhülle), sofort startbereit, lange Akkulaufzeit

Grundregel für Kitas: Weniger ist oft mehr !



Was braucht es für die pädagogische, nachhaltige digitale Verstetigung ?



Einsatzqualität mit pädagogischem Mehrwert:

- Kreativer Einsatz, d.h. vom Konsumieren zum Gestalten
- Medienverhalten positiv erweitern, d.h. für Kinder & Eltern erlebbar machen
- Eigenaktive & kooperative Nutzung – von Fachkräften pädagogisch begleitet
d.h. Kinder können eigene Ideen umsetzen, es werden viele Gesprächsanlässe geschaffen
- Einsatz interaktiver Apps nutzen und pädagogisch begleiten
- Digitale Erfolgserlebnisse bewirken – wie beim Baum mit analogen Bauklötzen
- Klare Zeit-, Regel und Strukturvorgaben für den Einsatz digitaler Medien
- Schulungs- und Fortbildungskonzepte für die päd. Fachkräfte / Hardwareausstattung
- Info-Portale mit vielen Anregungen & Tipps für päd. Fachkräfte in der Kita
- Praxiserprobte Methodenbausteine

Was müssen wir loslassen ?

- Loslassen müssen wir die **große Skepsis und die Vorbehalte** gegenüber der Vorstellung, dass Kinder in der Kita durch den Zugang und den Umgang mit **digitalen Medien schädlichen Einfluss auf ihre Entwicklung haben**.
- Vielfach wird befürchtet, dass durch einen vermehrten Einsatz digitaler Medien eine digitale **Wirklichkeit aus zweiter Hand** die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung der Kinder ersetzt.



Was müssen wir loslassen ?

- Unbegründet ist die Angst, dass Kinder mit dem Einsatz von digitalen Medien die Welt nicht mehr mit ihrem gesamten sinnlichen Instrumentarium erkunden. So entsteht eine **Schreckensvision, in der "Klicken und Wischen" das "Erschnupern und Ertasten" der Welt ersetzt.**
- Angesichts der gesetzlich verankerten Ziele von Kindertageseinrichtungen und der frühpädagogischen Prinzipien ist die Vorstellung, dass Kinder **einen Großteil ihrer Zeit im Kindergarten am Computer zubringen (werden)**, ein Zerrbild, das zu einer **Tabuisierung digitaler Medien** führt und eine sachliche Auseinandersetzung mit diesem Thema verhindert.



Was gewinnen wir ?

- Kinder durch die digitale Welt zu begleiten, als gemeinsame herausfordernde Verantwortung von Familie & Kita.
- Intensivierung der Bildungspartnerschaft mit Eltern
- Digitale Bildung als gemeinsame Aufgabe von Kita & Familie
- Gewinnung & Begleitung von Eltern als Mitgestalter der „Kita digital“
- Gemeinsame Stärkung des Bildungsort Kita und Bildungsort Familie
- Nutzung neuer digitaler Austauschformen in der Arbeit mit Familien
- Erweiterung des pädagogischen Konzeption um die vielfältige, kreative Nutzung von Medien im Kitaalltag in allen Bildungsbereichen
- Abwechslungsreiche Gestaltung des Kitaalltages aus digitalen und analogen Spiel- Lern- & (Selbst)Erfahrungsmöglichkeiten für Kinder



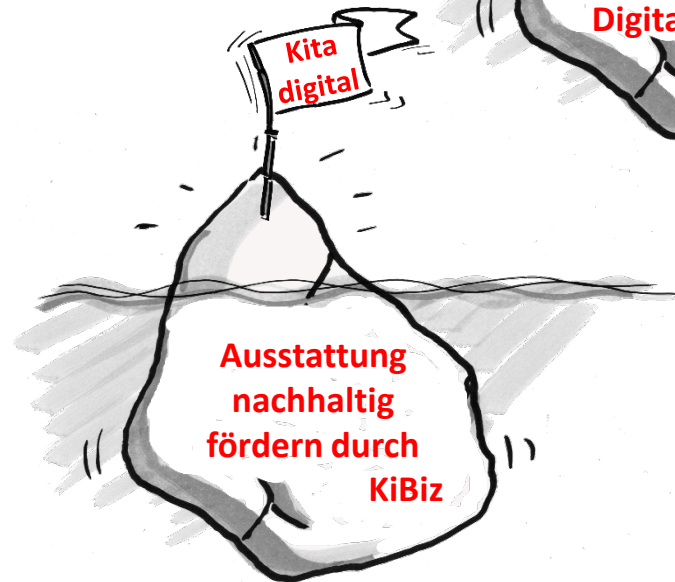
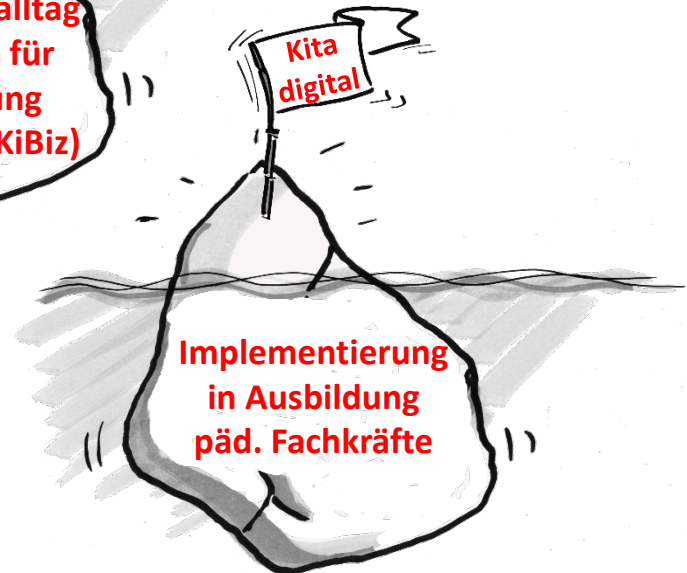
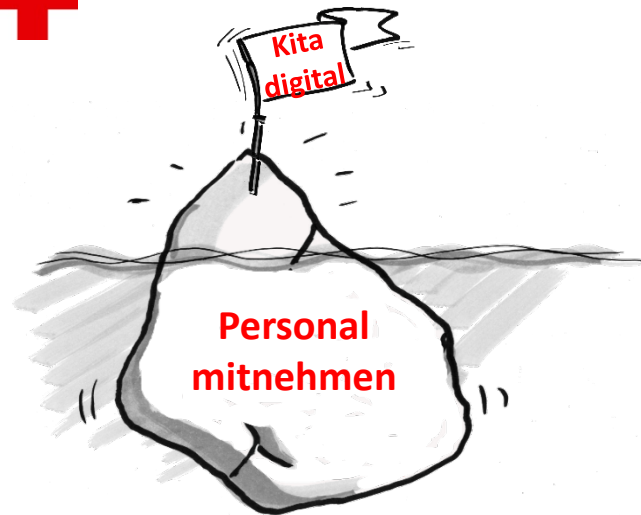
„Ich kann mir gut vorstellen, dass Kitas mit Tablet-Computern arbeiten. ...“

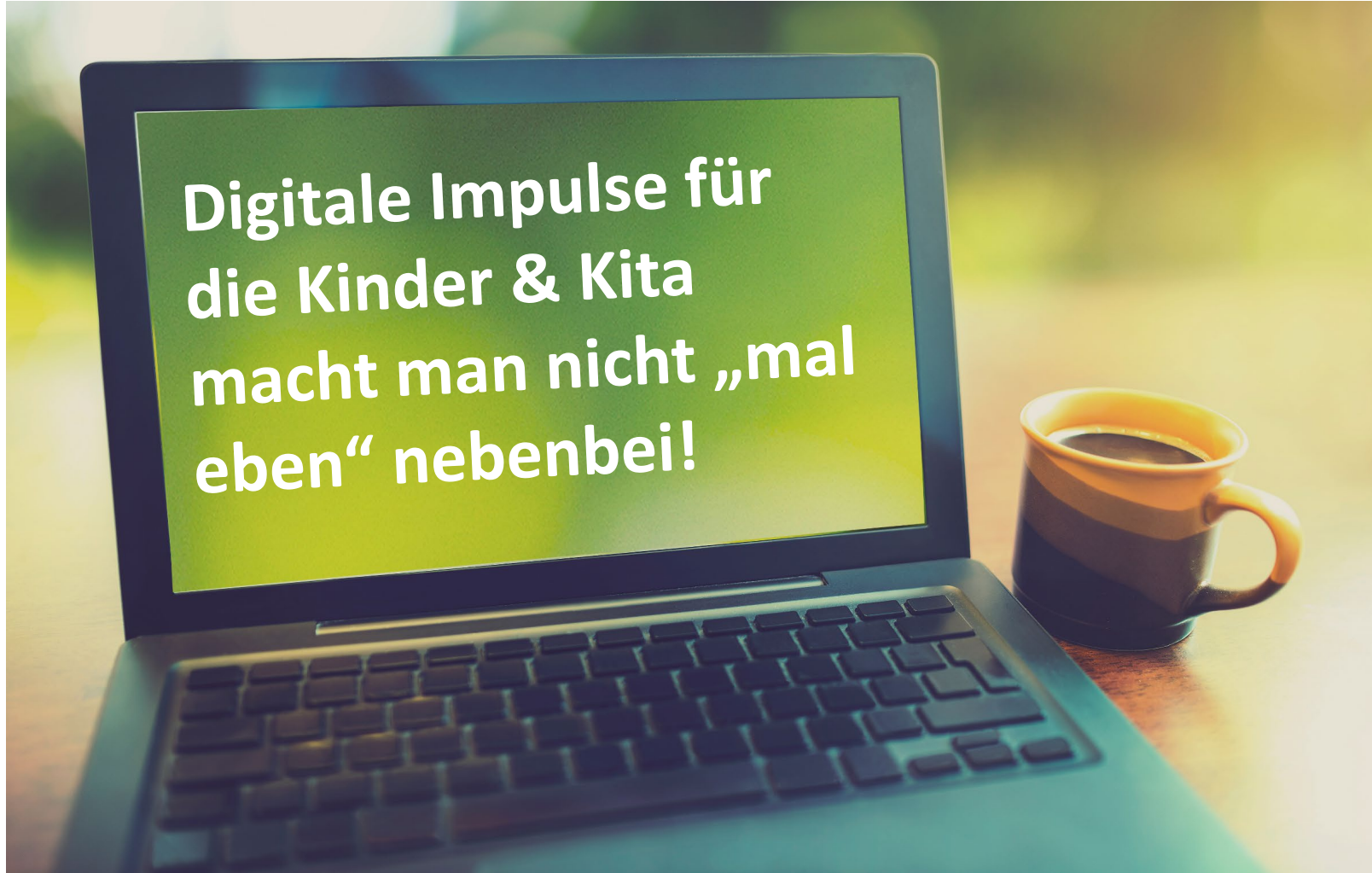
*„Es geht nicht etwa darum, den **Waldspaziergang** durch eine **Wald-App** zu ersetzen. Aber, was spricht dagegen, ein Tablet mit in den Wald zu nehmen, um damit **Vogelstimmen aufzunehmen** oder **Pflanzen zu fotografieren** und zu bestimmen, um später in der Kita darüber zu sprechen.“*

Interview mit NRW Familienministerin Christina Kampmann

29. März 2016







Ralf Hoffmann
hoffmann.ralf@drk-herford.de

DRK Kreisverband Herford-Stadt e.V.

