

Education for Tomorrow

Kinder stärken für die Welt von morgen!

Kritische Medienbildung und Zukunftskompetenzen im pädagogischen Alltag

Interreg
Österreich – Tschechien



Kofinanziert von der
Europäischen Union

IMPRESSUM

Herausgeber und Medieninhaber:

Österreichische Kinderfreunde – Landesorganisation Wien, Albertgasse 23, 1080 Wien

Texte und inhaltliche Grundlagen: Dr.ⁱⁿ Karin Steiner

Lektorat: Mag.^a Christina Nikiema-Spiegl

Design: atelier laufwerk

Druck: print+marketing | Schaffer-Steinschütz GmbH, Hauptstraße 178, 3420 Kritzendorf

Fotocredits: © Magnific (ehemals Freepik Premium)/Flaticon by Magnific (wenn nicht anders angegeben)

Alle Rechte vorbehalten: © 2026 Österreichische Kinderfreunde – Landesorganisation Wien

Das Handbuch zur kritischen digitalen Medienbildung im Kindergarten wird im Rahmen des EU-Förderprogramms INTERREG VI-A Österreich-Tschechien durch den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) gefördert. Die Inhalte dieser kostenlosen Publikation sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, beim Herausgeber. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Herausgebers unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung. Bitte kontaktieren bzw. fragen Sie uns, falls Sie Inhalte dieser Publikation verwenden möchten. Der Inhalt dieser Veröffentlichung liegt in der alleinigen Verantwortung des Herausgebers und gibt nicht den offiziellen Standpunkt der Europäischen Union wieder.

„Die Hälfte der Berufe, die es
im Jahr 2030 geben wird,
ist heute noch nicht erfunden.“

Gerd Leonhard

VORWORT

Digitale Grundbildung und Zukunftskompetenzen im Kindergarten

Das hier vorangestellte Zitat vom deutschen Futuristen Gerd Leonhard macht deutlich, in welchem Umbruch sich unsere Gesellschaft durch die digitale Transformation befindet. Die Digitalisierung ist neben der Globalisierung und dem Klimawandel eine der größten Veränderungen, die unsere Gesellschaft prägt und unsere Gegenwart und vor allem unsere Zukunft in einem noch nicht abzuschätzenden Ausmaß verändern, aber auch bestimmen wird.

Sie sorgt einerseits für viele Annehmlichkeiten, birgt aber andererseits auch – besonders bei jungen Kindern – Gefahren und es bedarf zunehmend eines kritischen und reflektierten Umgangs und auch eines Schutzes Kindern gegenüber, sodass diese sicher in einer digitalen Welt aufwachsen können.

Kinder bewegen sich in einer zunehmend digitalisierten Welt

Denn fast täglich haben auch schon ganz junge Kinder Kontakt mit digitalen Medien, sei es das Smartphone der Mutter, der Laptop des Vaters oder das Tablet des Geschwisterkindes, und auch im Kinderzimmer finden sich zunehmend „Smart Toys“ wie z.B. tiptoi® oder die Toniebox. Bereits Kleinkinder erfahren in ihrer Interaktion und in der Beziehung mit Familienangehörigen so permanente Unterbrechungen (man nennt dies „Technoference“ – siehe McDaniel & Coyne 2016), was zunehmend negative Auswirkungen (besonders im Bereich ihrer Sprache und ihrer sozialen Responsivität) auf ihre Entwicklung hat. Je früher und länger Kleinkinder digitale Medien konsumieren, desto ausgeprägter sind diese Folgen, die sich vor allem als Entwicklungsauffälligkeiten (Mediendeprivation) bemerkbar machen. Diese Folgen sehen wir bereits zunehmend in der Bildungsarbeit in unseren Einrichtungen und stellen uns daher die Frage: Wie können wir als Kindergarten in dieser Thematik begleitend agieren, um Eltern frühzeitig für das Thema zu sensibilisieren und sie dahin gehend zu beraten? Denn die dringliche Aufgabe von Erwachsenen ist es, Kinder bei ihrer Aneignung von Medienkompetenz zu begleiten, die sie zu einem souveränen und kompetenten Umgang mit Medien befähigt. Frühe Medienkonsumation allein macht Kinder noch nicht zu Digital Natives, vielmehr müssen sie erst im Laufe ihrer Entwicklung Kompetenzen zum Verstehen und zur aktiven Nutzung von Medien ausbilden (Nieding & Ohler 2012). Inwiefern Kinder diese notwendige Kompetenz erlangen und mit Medien kritisch umgehen lernen, hängt jedoch vom Bildungsstand und vom Wissen ihrer Bezugspersonen hierzu ab. Deshalb kommt der Begleitung und der Verantwortung des Kindergartens hierbei besondere Dringlichkeit zu.

Kinderrecht auf Schutz, Befähigung und Teilhabe in einer digitalisierten Welt

Kindergärten und Schulen sind für Kinder bedeutsame Erfahrungs- und Lernräume, die wiederum an die Lebenswelten von Kindern anknüpfen. Sie stellen dementsprechend Räume und Settings dar, in welche kindliche Medien Erfahrungen hineingetragen werden und auch zunehmend aufgearbeitet werden müssen.

Vor diesem Hintergrund ist es für pädagogische Einrichtungen wichtig, sich mit der digitalen Welt, die Kinder umgibt, auseinanderzusetzen, damit Kinder gesund und glücklich in einer mediatisierten Lebenswelt aufwachsen können. In unserer Verantwortung als großer Kindertagsträger den Kindern und ihren Familien gegenüber, aber auch als Motor, (digitale) Kinderrechte in Österreich stärker ebenso öffentlich zu thematisieren, geht es den Wiener Kinderfreunden in dieser Thematik auch darum, auf das Thema „Digitaler Kinderschutz“ in der Medienbildung hinzuweisen und hierin in unseren Bildungseinrichtungen Fachexpertise aufzubauen. Denn Kindermedienschutz zukunftsfähig zu gestalten, ist eine herausragende gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Die Gestaltung der medienbildenden Arbeit und die Umsetzung des Bildungsauftrags – auch bereits im Kindergarten – sichern dabei die Verwirklichung der Kinderrechte auf Schutz, Befähigung und Teilhabe auch und gerade in der digitalisierten Gesellschaft.

Eine **KRITISCHE** digitale Medienbildung wird somit immer wichtiger, auch im Kindergarten – aber unter einem ganzheitlichen Ansatz. Da der Schutz der kindlichen Entwicklung für uns an erster Stelle steht und kindliche Entwicklung ein stabiles Fundament an Konzentration, Sprache und Motorik bedarf, gestalten wir die Zeit im Kindergarten für Kinder unter drei Jahren bewusst bildschirmfrei. In dieser entscheidenden Phase setzen wir konsequent auf reale Sinnes- und Bewegungserfahrungen sowie auf den Aufbau sicherer sozialer Bindungen, die durch nichts ersetzt werden können. Auf diesem sicheren Fundament aufbauend, führen wir unsere älteren Kinder schrittweise an einen mündigen Umgang mit (digitalen) Medien heran. Wir verstehen eine kritische Medienbildung als festen Bestandteil einer modernen Pädagogik des 21. Jahrhunderts. Unser Ziel ist es, Kinder zu befähigen, Technik nicht nur zu nutzen, sondern sie zu verstehen, Informationen zu bewerten und Risiken frühzeitig zu erkennen.

Dabei bleiben Medien für uns stets das, was sie sind: Werkzeuge. Sie dienen dazu, Dinge auf neue Weise zu entdecken und kreativ-soziale Lösungen zu finden, ohne jemals das gemeinsame Lernen oder die menschliche Beziehung zu verdrängen. So begleiten wir die Kinder in einem geschützten Rahmen dabei, Medien als Hilfsmittel für ein selbstbestimmtes und kritisches Denken zu entdecken.

Das Kind und seine Lernprozesse stehen im Mittelpunkt, nicht die Medien selbst!

Medienbildung heißt bei uns demnach nicht, Arbeit **mit** Medien, sondern Arbeit **über** Medien, wie die Stärkung der Informationskompetenz, der Erwerb einer kritischen Medienhaltung, das Wissen über Medienschutz und die Begleitung kindlicher Medienerlebnisse. Kritische digitale Medienbildung ist demnach Teil der täglichen pädagogischen Arbeit und fließt in viele Bildungsbereiche mit ein.

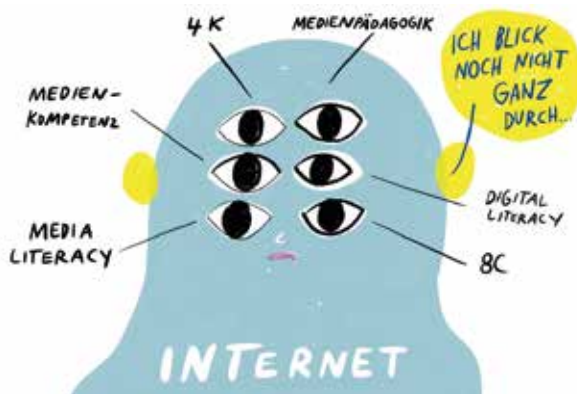
„Computer wurden gemacht, um uns das Leben zu erleichtern. In Bildungsprozessen dürfen sie den Menschen allerdings nicht das Denken abnehmen. Wir brauchen Software, die zum kritischen Denken und zur Reflexion anregt“ (Heidi Schelhowe).

Es ist unser pädagogischer Bildungsauftrag, die Kinder während ihrer Bildungszeit im Kindergarten dabei zu unterstützen, diesen (kritischen) Medienumgang spielerisch zu erlernen. Dabei begleiten wir sie verantwortungsvoll und kreativ. Der reflektierte sowie kritische Umgang mit (digitalen) Medien ist uns in unserer pädagogischen Arbeit ein besonderes Anliegen und wir sind der vollen Überzeugung, dass dies auch in jungen Jahren und in Anbetracht der gesellschaftlichen Entwicklungen wichtig ist und auch schon früh auf eine sehr kindgerechte Art gut gelingen kann. Auf diese Weise erfahren die Kinder, dass sie wichtige Kompetenzen erwerben, um als selbstbestimmtes, gleichberechtigtes Mitglied an einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft teilhaben zu können.

Diese Kompetenzen sind es auch, die junge Menschen nicht nur für ihr individuelles Leben, sondern auch für ihre berufliche Zukunft wahrscheinlich zunehmend benötigen werden.

Diese Kompetenzen sind es auch, die junge Menschen nicht nur für ihr individuelles Leben, sondern auch für ihre berufliche Zukunft wahrscheinlich zunehmend benötigen werden.

Illustration: Johanna Benz und Tiziana Beck (graphicrecording.cool)



Unser Handbuch soll des Weiteren Einblick geben, wie in Zeiten großer gesellschaftlicher Veränderungen eine zukunftsgerichtete Bildungsarbeit im Kindergarten sich weiterentwickeln kann, welche Rolle wir Pädagog:innen im Sinn von mitlernenden Bildungsbegleiter:innen dabei einnehmen können und welche Methoden uns für diese herausfordernde Bildungsarbeit hier zur Verfügung stehen.

Dieser ganzheitliche Ansatz bedarf auch vonseiten der Bildungseinrichtungen einer neuen Perspektive und im Weiteren einer intensiven Auseinandersetzung damit, wie Zukunftskompetenzen junger Menschen formuliert und digitale Medien hierbei **SINNVOLL** nutzbar gemacht werden können.

Ein modernes Verständnis von (kritischer Medien-)Bildung umfasst daher für uns folgende Lernebenen: **Kompensation, Prävention und Bildung**, um die gesunde Entwicklung der Kinder zu sichern.

1. Schutzraum und Kompensation (unter drei Jahren)

Um das Fundament für Konzentration und Motorik zu schützen, gestalten wir die Zeit für Kinder unter drei Jahren konsequent bildschirmfrei. Der Kindergarten ist hierbei ein wichtiger Gegenpol zu einem möglichen übermäßigen Medienkonsum innerhalb der Familien und bietet dem jungen Kind viele wichtige reale Lernerfahrungen durch die Förderung von

- **Basissinnen:** Kneten, Werken und Matschen statt Wischen, um die Feinmotorik und neuronale Vernetzung zu stärken.
- **Resonanz:** Aktive Sprachförderung und bewusster Blickkontakt fördern die soziale Responsivität.
- **Selbstregulation:** Kinder lernen, Langeweile und Gefühle ohne „digitalen Schnuller“ auszuhalten und eigene Spielideen zu entwickeln.

2. Ältere Kinder führen wir zu einer kritischen Medienbildung schrittweise heran, und zwar durch die Förderung von

1. **Technik-Kompetenz:** Technisches Grundverständnis erlangen.
2. **Beurteilungskompetenz:** Informationen kritisch hinterfragen und eigene Nutzung reflektieren.
3. **technischer Kreativität:** Medien als Ausdrucksmittel für eigene Ideen und soziale Innovationen nutzen.

Leitziel unserer Strategie

Leitziel unserer Digitalisierungsstrategie ist es, unsere Kindergärten bei der Sicherstellung ihres bestehenden Bildungsauftrages im Bereich der digitalen Medienbildung zu unterstützen und Kinder zu befähigen, mit digitalen Medien kreativ, kritisch-reflektiert und sicher umzugehen und ein Medienverständnis aufzubauen, bei denen sie sich als Akteur:innen und Mitgestalter:innen erleben und Medien als Werkzeug zum Erreichen eigener Ziele begreifen.



Hier gibt es den Leitfaden „Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen“, der u.a. den aktuellen Bildungsauftrag der Kindergärten zu diesem Thema beschreibt und „bei (ersten) Schritten zu einer verantwortungsvollen und alltagsintegrierten digitalen Medienbildung ... mit vielfältigen Impulsen und praktischen Anregungen bei der Auseinandersetzung mit digitaler Medienbildung in der frühen Kindheit“¹ begleiten soll, direkt zum Downloaden: 



Ebenso wollen wir unser pädagogisches Personal in seiner Kompetenz stärken, diesen Auftrag chancenreich umzusetzen, d. h., den Medieneinsatz mit Kindern, unter Einbezug der Elternschaft, professionell zu gestalten.

Drei Handlungsfelder

Drei Handlungsfelder stehen im Fokus unserer Digitalisierungsstrategie, innerhalb dieser – im Sinne eines individuellen Vorgehens für jeden Kindergarten – passgenaue Schritte in Richtung Professionalisierung einer kritischen digitalen Grundbildung sowie Zukunftskompetenzen gemacht werden:

1. **Beratung und Begleitung** (= Qualifizierung) von Teams zum Thema „Kritische digitale Grundbildung“ durch „Digital Coaches“ und „Digi Talents“ – beide Ausbildungsformate wurden im Rahmen unseres EU-INTERREG-Projekts „eTOM AT-CZ“ etabliert – samt Unterstützung in ihrer Bildungsarbeit. Durch Präsenz-Fortbildungsangebote im „Digi Playground“ und die Möglichkeit zur Nutzung der „Digithek“ (zum temporären Verleih und zur Beratung betreffend Nutzung von digitalen Materialien im Kindergarten) bieten wir den Kindergärten damit zwei weitere attraktive Fortbildungsangebote an.

¹ <https://www.charlotte-buehler-institut.at/digitale-medienbildung-in-elementaren-bildungseinrichtungen-2/>.

2. **Elterninformation und Austausch zum digitalen Bildungsauftrag** (= Kommunikation und Sensibilisierung) und seine Umsetzung in den Kinderfreunde-Kindergärten (Begleitung bei Elterninfoabenden durch Digi Coaches, Entwicklung von Informationsmaterial zur Arbeit mit digitalen Medien im Kindergarten etc.). Für eine gelingende Umsetzung ist es außerdem wesentlich, auch die Eltern zu erreichen, mit ihnen eine Bildungspartnerschaft einzugehen und sie über die Auswirkungen von frühem Medienkonsum zu Hause zu informieren. Durch die digitale Kommunikation über die Kinderfreunde-Eltern-App (ELA) wird die pädagogische Arbeit mit den Eltern transparenter und relevante Informationen erreichen die Eltern schneller, zuverlässiger und verständlicher (wie bspw. durch die Nutzung von Übersetzungs- und Dolmetsch-Tools für mehrsprachige Eltern).

3. **Digitalisierung im Verwaltungsbereich** (digitale Verwaltung): Neben der medienpädagogischen Qualifizierung und Bildungsarbeit betrifft die Digitalisierung auch die Prozesse der administrativen pädagogischen Arbeit. Hierzu zählen neben Management-Aufgaben zunehmend die Bildungsdokumentation (Portfolio-Arbeit) und die unter Punkt 2 angeführte Kommunikation mit den Familien. Dabei sorgen seit geraumer Zeit die Eltern-App und andere Software-Lösungen für eine deutliche Arbeitserleichterung, für mehr Transparenz und Struktur.

Drei Gelingensfaktoren für eine gute Implementierung sind

- a) die bewusste Entscheidung des gesamten Teams für diesen Prozess,
- b) eine engagierte Leitung, die diesen Transfer maßgeblich voranbringt und
- c) fortlaufende Weiterbildungen des Teams durch begleitende Schulungsformate.

Insbesondere das Engagement der Leitung und der Mitarbeitenden ist für den Prozess der Digitalisierung der einzelnen Bildungseinrichtungen essenziell. Denn aus unseren Erfahrungen wissen wir, dass besonders zu Beginn der Aufwand oft in einem Spannungsfeld zwischen knappen Zeitressourcen und den vielen Anforderungen im Kindergartenalltag steht. Darum erachten wir es als besonders wichtig, alle Beteiligten frühzeitig zu informieren und gemeinsam im Team ein einheitliches Verständnis für den Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln. Ausreichend Zeit zum Ausprobieren, Qualifizierungen für das gesamte Team, eine Reflexion der Nutzung und der Austausch innerhalb des Teams sowie mit anderen Einrichtungen tragen zum Gelingen bei. Unser Ziel ist eine zunehmende Professionalisierung des frühpädagogischen Berufsfeldes mit digitalen Prozessen im Arbeitsumfeld. Neben kontinuierlichen Fort- und Weiterbildungen sowie überregionalen und grenzüberschreitenden Vernetzungen mit anderen Fachstellen werden auch „Digi Coaches“ als Multiplikator:innen für Digitalisierung und „Digi Talents“ als Ansprechpersonen in den jeweiligen Kindergärten zu diesem Thema geschult. Diese besonders geschulten Fachkräfte sind wichtige Brückenpersonen für einen gelingenden Transferprozess und unterstützen die Bildungseinrichtung in ihrer Bildungsarbeit.

Zum Gebrauch dieses Handbuchs

Mit dem vorliegenden Handbuch, das im Rahmen des aktuellen Projekts „Education for Tomorrow“ (eTOM) AT-CZ durch die Finanzierung des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) entstanden ist, möchten wir ...

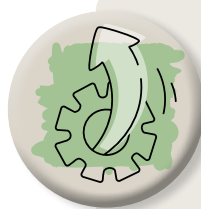
- ... konkrete Anregungen bieten, die eine gelingende kritische digitale Bildung im Kindergarten ermöglichen.
- ... aufzeigen, welche Kompetenzen in Zukunft wichtig sein werden und auf welche bestehenden Kompetenzen wir im Kindergarten noch stärker achten sollten.
- ... veranschaulichen, wie Bildung im digitalen Zeitalter ganz praktisch aussehen kann, und
- ... darlegen, was eine sinnvolle pädagogische Haltung in modernen Lernsettings ausmacht.

Daher ist das Handbuch so strukturiert, dass es auch in einer kurzen Pause im Kindergartenalltag kapitelweise lesbar ist oder Ideen daraus generiert werden können.

Um das Thema in seiner Dringlichkeit zu verstehen, empfehlen wir, zuerst **Teil 1 – Let's talk! Was müssen wir wissen, damit wir Kinder gut auf die Zukunft vorbereiten können?** – zu lesen. Darin enthalten sind wesentliche Argumente für ein Umdenken in der Bildung und für die Notwendigkeit, kritische Medienbildung bereits im Kindergarten zu beginnen.

Danach kann entweder mit **Teil 2 – Let's play! Kindern spielerisch einen kritischen Medienumgang vermitteln** – fortgefahren oder direkt zu **Teil 4 – Let's support each other! Reflexions-/Aktionskarten und Plakate zur Teamarbeit/Elternbildung rund um eine kritische Medienbildung** – gesprungen werden, wenn mit dem gesamten Team und den Eltern gearbeitet werden möchte. Fundierte Antworten für die Eltern- oder für die Teamarbeit sind in **Teil 3 – Let's try! FAQs zum Umgang mit digitalen Medien im Kindergarten** – zu finden. Und zu guter Letzt soll **Teil 5 – Let's demand together! Fazit und Forderung an Gesellschaft und Politik** – das große Ganze skizzieren, in das die Bildungsarbeit eingebettet ist.

Zur vertieften Auseinandersetzung mit dem Thema und zur leichteren Lesbarkeit ist das Handbuch mit nachfolgenden Symbolen gestaltet:



Reflexionsimpulse

(zur vertieften institutionellen oder persönlichen Auseinandersetzung)



Kurz und knapp erklärte Begriffe und Konzepte



Videobeiträge und Interviews

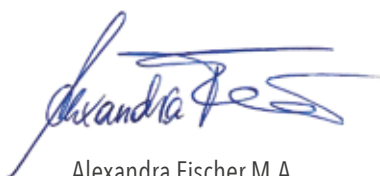


Lesetipps, Links und Materialien zum Herunterladen

Diese helfen, ein neues Verständnis von Lernen im Kontext einer kritischen digitalen Medienbildung zu etablieren und Kinder in ihren Medienerlebnissen zu begleiten.

Mit dem Handbuch als Prozessbegleiter wollen wir die Leiter:innen von Bildungseinrichtungen ermutigen, das Thema „Education for Tomorrow“ im Kontext einer kritischen Medienbildung einzuführen, und pädagogischen Fachkräften konkrete Inspiration und Hilfestellung geben, wie dieses Thema im pädagogischen Alltag gut umsetzbar ist, um sich gemeinsam offen, kompetent und kreativ auf diese neue Bildungsarbeit in der digitalen Welt einzulassen.

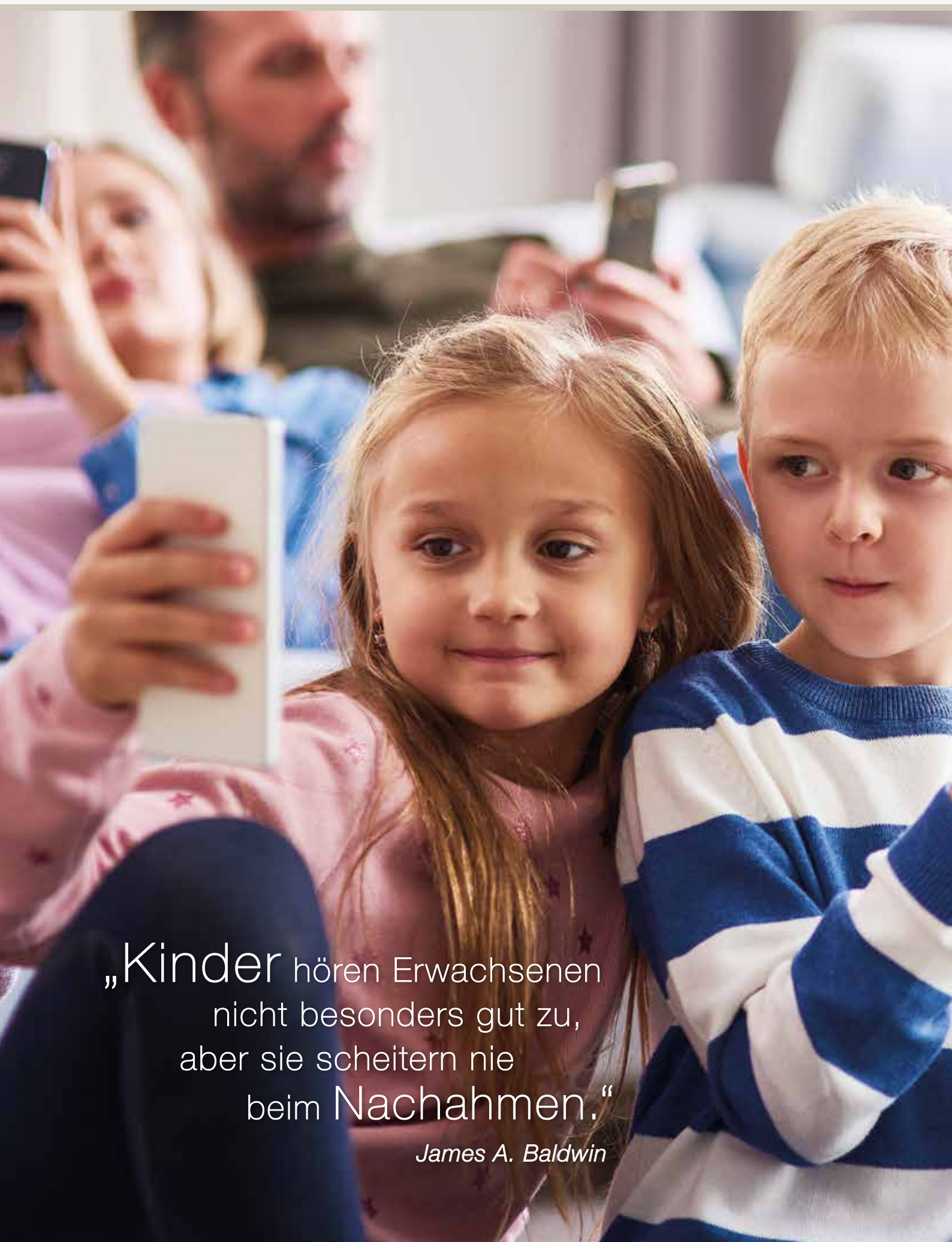
Viel Erfolg damit!



Alexandra Fischer M.A.
Geschäftsführerin



Mag. (FH) Daniel Bohmann
Geschäftsführer



„Kinder hören Erwachsenen
nicht besonders gut zu,
aber sie scheitern nie
beim Nachahmen.“

James A. Baldwin

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
---------	---

TEIL 1

Let's talk!

<i>Was müssen wir wissen, damit wir Kinder gut auf die Zukunft vorbereiten können?</i>	10
1.1 Kindsein in einer zunehmend digitalisierten und mehrperspektivischen dynamischen Welt	10
1.2 Kinder sind die Zukunftsgestalter:innen von morgen	13
1.3 Wie wollen Kinder lernen, und wie können wir Lernräume hierfür gelingend gestalten?	19
1.4 Kindermedien(schutz)rechte: Über die Risiken frühen Medienkonsums und wie wir Kinder in ihren Medienerlebnissen begleiten können	21

TEIL 2

Let's play!

<i>Kindern spielerisch einen kritischen Medienumgang vermitteln – Medienbildung (ohne Medien)</i>	28
2.1 Aktivitätensvorschlag 1: „Medienheld:innen“	28
2.2 Aktivitätensvorschlag 2: „Wozu brauchen wir Passwörter?“ <i>Über den Umgang mit Datenschutz und Sicherheit im Internet</i>	30
2.3 Aktivitätensvorschlag 3: „Was haben Emotionen mit Medien zu tun?“ <i>Und wie können wir Kinder zu verantwortungsbewussten Mediengestalter:innen bilden?</i>	31
2.4 Aktivitätensvorschlag 4: „Was darf wer von mir wissen?“ <i>Über den Umgang mit Informationen und Datenschutz</i>	32
2.5 Aktivitätensvorschlag 5: „Das ist (mir) zu viel!“	33

TEIL 3

Let's try!

<i>FAQs zum Umgang mit digitalen Medien im Kindergarten</i>	35
---	----

TEIL 4

Let's support each other!

<i>Reflexions-/Aktionskarten und Plakate zur Teamarbeit/Elternbildung rund um eine kritische Medienbildung</i>	38
--	----

TEIL 5

Let's demand together!

<i>Fazit und Forderung an Gesellschaft und Politik</i>	39
--	----

TEIL 6

Literatur- und Quellenverzeichnis	40
--	----

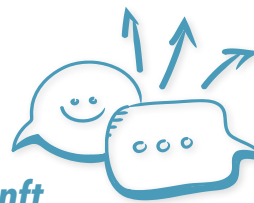
Film- und QR-Code-Verzeichnis	44
--------------------------------------	----

Anhang

<i>Kopiervorlagen und Plakatset</i>	46
-------------------------------------	----

Let's talk!

Was müssen wir wissen, damit wir Kinder gut auf die Zukunft vorbereiten können?



1.1 Kindsein in einer zunehmend digitalisierten und mehrperspektivischen dynamischen Welt

„65 % der Kinder, die heute eingeschult werden, werden in Berufen arbeiten, die es heute noch nicht gibt.“²

Unsere Kinder wachsen in einer Welt auf, in der Dinge, die leicht zu unterrichten und zu testen sind, in naher Zukunft wohl einfach digitalisiert und automatisiert werden können. Wissen allein wird in der immer komplexer werdenden VUCA³-Welt an Wert verlieren – Google liefert für alles eine Antwort! Relevant wird sein, was wir mit dem, was wir wissen, tun können. In beängstigend naher Zukunft wird es darum gehen, die künstliche Intelligenz von Computern mit den kognitiven, sozialen und emotionalen Fähigkeiten und Werten von Menschen zu verknüpfen und technische Probleme mit menschlicher Ratio zu lösen. Hierfür bedarf es unserer Vorstellungskraft und unseres Verantwortungsgefühls,



die uns helfen werden, Technologien so zu nutzen, um die Welt zum Besseren zu gestalten.

Demnach muss auch das Thema der Digitalisierung von Bil-

dungseinrichtungen nicht unter dem Aspekt technischer Ausrüstung diskutiert werden, sondern vielmehr geht es darum, Kindern in einer sich so rasant ändernden Welt, in der sie nicht lebenslang denselben Job haben werden, die Befähigung zu geben, sich darin mutig und souverän zu orientieren. Selbstständigkeit, Selbstwirksamkeit, Kollaboration und Autonomie ... darauf wird es ankommen. All das spielt in unseren Bildungseinrichtungen bis dato noch eine zu kleine Rolle, denn wir bereiten Kinder vor allem auf die klassische Erwerbsarbeit vor. Mit wechselnden Herausforderungen umgehen zu lernen, wird seitens Schule denkbar schlecht vermittelt.

Das zu verändern, ist ein langwieriger Prozess und bedarf eines neuen Bildungsauftrags.



Videoimpuls:
„6 Problems with
our School System“



Der Bildungsexperte Andreas Schleicher formuliert diesen so: „Erfolg in der Bildung heißt heute nicht nur Sprache, Mathematik oder Geschichte, sondern ebenso Identität, Handlungsfähigkeit und Sinnhaftigkeit. Es geht darum, Neugier und Wissensdurst zu wecken – den Intellekt für Neues zu öffnen. Es geht um Mitgefühl – die Herzen zu öffnen. Und es geht um Mut – die Fähigkeit, unsere kognitiven, sozialen und emotionalen Ressourcen zu mobilisieren. Das werden auch unsere besten Waffen gegen die größten Bedrohungen unserer Zeit sein: Ignoranz – der verschlossene Verstand, Hass – das verschlossene Herz und Angst – der Feind von Handlungsfähigkeit“ (Schleicher 2020).



**Hören Sie hinein in
den Impulsvortrag von
Andreas Schleicher.**



Bildung von heute soll demnach Kinder und Jugendliche auf eine Zukunft vorbereiten, von der wir noch nicht sagen können, wie diese einmal aussehen wird. Was wir jedoch wissen, ist, dass diese ungewiss und vor allem VUCA ist.

Was bedeutet VUCA?

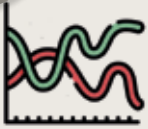
Was versteht man darunter?

Das amerikanische Akronym VUCA steht im Deutschen für **VOLATILITÄT**, **UNGEWISSHEIT**, **KOMPLEXITÄT** und **AMBIGUITÄT** und fasst diese vier Herausforderungen zusammen, denen sich Wirtschaft und Gesellschaft im

² World Economic Forum (WEF): Realizing Human Potential in the Fourth Industrial Revolution. In: <https://www.weforum.org/>. 2017. https://www3.weforum.org/docs/WEF_EGW_Whitepaper.pdf: 5.

³ Ursprünglich wurde der Begriff VUCA in den 1970er Jahren vom US-Militär entwickelt. Seit 2002 erfährt dieser aber auch in der Wirtschaft große Bedeutung. VUCA ist ein Akronym, das sich aus den Anfangsbuchstaben der englischen Begriffe „Volatility“, „Uncertainty“, „Complexity“ und „Ambiguity“ zusammensetzt.

Allgemein in einer zunehmend digitalisierten Welt stellen müssen. Der Lehrer und Autor Thomas Felzmann⁴ beschreibt die vier Begriffe hierzu folgendermaßen:

**V = Volatility (Volatilität):**

Der Begriff beschreibt allgemein **sprunghafte Veränderungen** in der Wirtschaft, aber auch z. B. im aktuellen (politischen) Weltgeschehen. Die Welt um uns herum ändert sich rasend schnell.

U = Uncertainty (Unsicherheit):

Es wird zunehmend schwieriger, **Prognosen** über irgendetwas abzugeben. Es kommt zu immer mehr Überraschungen, auf die rasch reagiert werden muss.

C = Complexity (Komplexität):

Ursache und Wirkung von Problemen sind nicht mehr so einfach auszumachen bzw. zu erkennen. Alles wird zunehmend komplizierter und vielschichtiger.

A = Ambiguity (Mehrdeutigkeit):

Die Realität ist verwirrend, oft gar nicht mehr zu verstehen und in keiner Weise mehr planbar. **Fehlinterpretationen** nehmen zu, weil häufig die Verbindung zwischen Handeln und Wissen abbricht.

Blicken wir auf die täglichen Schlagzeilen, wird uns schnell klar: Wir alle sind schon mittendrin in dieser sogenannten VUCA-Welt. Ständige Veränderungen, Umbrüche und Unsicherheiten sowohl in der Weltpolitik, der Wirtschaft als auch in der Gesellschaft selbst prägen unseren Alltag. Die Covid-19-Pandemie, aber aktuell auch der anhaltende Krieg in der Ukraine, die Konflikte im Nahen Osten sowie andere Krisenherde zeigen uns eindringlich, wie schnell sich der Alltag, Lebensweisen und Ansichten plötzlich von Grund auf verändern können. Um uns herum finden immer mehr Prozesse, Erschütterungen und Krisen statt, die wir nicht mehr verstehen und einordnen können, die sich aber gegenseitig verstärken bzw. bedingen.

In der Folge könnten grundlegende demokratische und gesellschaftliche Werte infrage gestellt werden. So ist zu beobachten, dass die kontrovers diskutierte Klimakrise, die zunehmende Ausbreitung von Desinfor-

mation und Verschwörungsideologien, die Auswirkungen eines ausufernden digitalen Kapitalismus und nicht zuletzt Faschismus und Krieg unseren durch Krisen erschütterten Alltag, der zugleich eng mit Prozessen der Digitalisierung verwoben ist, heute und in Zukunft mehr und mehr prägen. Gleichzeitig regen diese Prozesse auch dazu an, unser bisheriges Leben zu hinterfragen. Jede Veränderung birgt also auch ihre Chance(n) und die Möglichkeit zur Neuorientierung.

Reflexionsfragen:

- Was macht ein „gutes und erfolgreiches Leben“ überhaupt aus?
- Ist Erfolg immer mit finanziellem und materiellem Wohlstand verbunden oder sind es andere Werte, die individuell für Erfolg stehen können?

**Bilden und Lernen in der VUCA-Welt**

Bildungseinrichtungen, die diese Entwicklungen reflektieren und ernst nehmen, stehen vor der komplexen Herausforderung, Lernende auf die veränderten Anforderungen von Gesellschaft, Politik (Demokratiewahrung), Umwelt (Klimakrise) und Wirtschaft (überbordender Finanzkapitalismus, Effizienzsteigerungen, Globalisierung) vorzubereiten und ihnen ein gutes Rüstzeug dafür mit auf den Weg zu geben.

Viele von uns fragen sich daher:

- Wie sieht eine gute Zukunft für uns alle aus?
- Wohin wollen wir als Individuen, wohin als Gesellschaft? Und wie kommen wir dorthin?
- Auf welche Kompetenzen kommt es an, wenn unsere Kinder in einigen Jahren im gesellschaftlichen Leben stehen?
- Wozu müssen sie in der Lage sein, um in einer sich wandelnden und von Digitalisierung angetriebenen Arbeitswelt, die dadurch ständig komplexer wird, klarzukommen?



Angesichts der „intelligenten“ und lernenden Maschinen, die nicht nur die Arbeitswelt, sondern auch unseren Alltag in wachsendem Maße durchdringen, wird allgemein vermutet, dass neben IT-bezogenen Fertigkeiten vor allem die als „Soft Skills“ bezeichneten **Fähigkeiten und Einstellungen** immer wichtiger werden.

Gemeint sind damit zumeist kommunikative und soziale wie auch persönliche Kompetenzen, also zum

⁴ <https://www.thomasfelzmann.at/vuca-was-bedeutet-das-fuer-die-schule/>.

Beispiel die Fähigkeit, in heterogenen und interkulturellen Teams zu kooperieren oder in hybriden – technologiegeprägten – Umgebungen (Kollaboration) effektiv zu arbeiten, d. h., komplexe Systemumgebungen zu verstehen (Kontextkompetenz), flexibel und kreativ auf Probleme und Hindernisse zu reagieren (Kreativität) und insgesamt selbstverantwortlich und selbstwirksam (Kohärenzkompetenz) zu agieren.

Damit verbinden sich auch zunehmend geänderte persönliche „Attitudes“, wie z. B. die Bereitschaft, sich eigenständig weiterzubilden, Agilität, Flexibilität und Selbstmotivation sowie nicht zuletzt eine gewisse Offenheit gegenüber neuen Herausforderungen, Prozessen und Technologien.

Diese in unserem Projektansatz nachfolgend zusammengefassten „7 Ks“ (eTOM Future Skills) bedeuten aber nicht nur, flexibel auf mögliche Zukunftsszenarien **REAGIEREN** zu können. Es bedeutet auch, die Zukunft aktiv zu **GESTALTEN**. Der gesellschaftliche Gestaltungsspielraum wird in Westeuropa und den USA jedoch kaum wahrgenommen, da wir (spätestens seit dem Ende des Kalten Krieges) die Zukunft privatisiert haben. Aus gesellschaftlichen Zielen wurden persönliche Ambitionen. „Die Zukunft ist damit zu etwas geworden, das uns zustößt und mit dem wir uns zu arrangieren haben.“⁵

Aus dieser gesellschaftlichen Lethargie und Passivität müssen wir wieder herauskommen und junge Menschen mit Eigenaktivität, Selbstwirksamkeit, Kreativität, Gestaltungskompetenz und dem Wunsch, etwas verändern zu wollen, zu Change-Maker:innen ihrer Zukunft werden lassen.

Auf Bildungsebene bedeutet dies, statt Instruktion (Ko-)Konstruktion zu ermöglichen und Lernenden über projekt- und phänomenbasierten Unterricht Lernräume anzubieten, in denen sie diese Kompetenzen erwerben können.



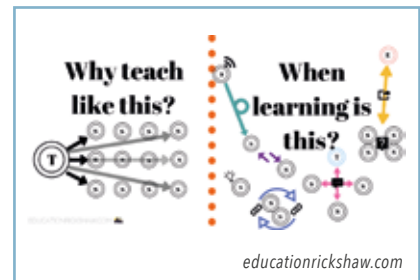
Wie dies aussehen kann, erfahren Sie direkt bei FREI DAY (Schule im Aufbruch).



Um Lernende zu Change-Maker:innen werden zu lassen und zur Gestaltbarkeit zu befähigen, sind drei Kategorien von Zukunftskompetenzen besonders relevant:

„Wissen“

Um die Zukunft zu gestalten, muss man die Gegenwart kennen. Es braucht also ein Grundlagenwissen und damit auch das Wissen, was man nicht weiß. Bei einer sich rasant verändernden Welt sind auch Werkzeuge wichtig, um sich schnell neues Wissen anzueignen.



„Wollen“

Ziele sind für die Zukunftsgestaltung unerlässlich. Durch Introspektion können eigene Wünsche und Bedürfnisse reflektiert und Ziele besser formuliert werden. Es braucht neue Ideen und nicht das Gefühl, dass „alles schon erfunden wurde“, was gesellschaftliches Leben betrifft. Diese neuen Ideen sollten jedoch stets auch von gemeinschaftlichen Werten und einer sozialen Verantwortung geprägt sein. Denn es geht um „WeQ“, nicht um „IQ“. In einer WeQ-Gemeinschaft, die den Fokus auf Gemeinwohl und Teamorientierung legt, wird das (intelligente) Potenzial aller genutzt – somit sind wir intelligenter, sozial innovativer, leistungsstärker und nachhaltiger.

„Wirken“

Um die Diskrepanz zwischen den gesellschaftlichen Veränderungen der Gegenwart und formulierten Zukunftszielen zu verringern, ist konkretes Verhalten gefragt. Dafür ist Selbstwirksamkeit notwendig sowie der Glaube daran, mit eigenen Kompetenzen etwas verändern zu können.

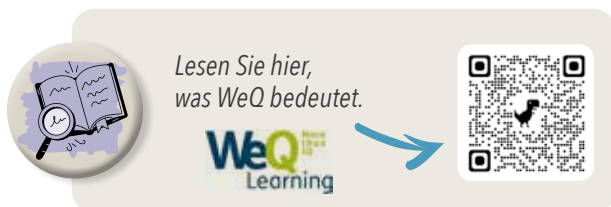
Reflexionsfragen:

- Wie kann auf Bildungsebene diese notwendige sozial-ökologische Transformation einer Konsum-Erlebnis-Gesellschaft durch eine innere Transformation des (jungen) Menschen unterstützt werden?
- Wie können wir lernen und jungen Menschen vermitteln, weniger zu wollen, ohne etwas zu vermissen?
- Wie können wir hier auf der Persönlichkeitswachstumsebene diese jungen Menschen darin stärken?



⁵ Siehe dazu auch: Kamphausen, Hartmut (2020): Future Skills. <https://www.tischgesprach.de/future-skills>.

Für die konkrete Umsetzung sind praktische Fähigkeiten nötig – von handwerklichen Kompetenzen bis hin zu organisatorischen Fertigkeiten. Schließlich sind auch soziale Kompetenzen notwendig, um Entscheidungen in der Gruppe gemeinsam zu fällen und umzusetzen. Um die Zukunft zu gestalten, braucht es neue Ideen und Herangehensweisen, die man als WeQ-Gemeinschaft umsetzt. Solch kleinere Gemeinschaften, welche neue Ideen und soziale Innovationen ausprobieren und dabei voneinander lernen können, sind der Weg zu einer resilienten Gesellschaft. Durch selbst gewählte praktische Projekte können Kinder und Jugendliche diese WeQ-Fähigkeiten sammeln, indem sie innerhalb dieser kleinen Gruppen solche Experimente wagen.



1.2 Kinder sind die Zukunftsgestalter:innen von morgen

Umso wichtiger ist es, dass sie schon früh wertvolle Zukunftskompetenzen – sogenannte „Future Skills“ – mit auf den Weg bekommen und wir als Erwachsene sie dabei begleiten, mit dem „Neuen“ gut zurechtzukommen. Daher ist in diesem Kontext die entscheidende Frage für die Zukunft nicht: „Wie werden wir leben?“, sondern: „Wie wollen wir leben?“. Das digitale Zeitalter biete laut dem Philosophen Richard David Precht die Chance, in Zukunft erfüllter und selbstbestimmter zu leben. Precht fordert daher ein Bildungssystem, das junge Leute dazu befähigt, sich selbst zu verwirklichen, kreativ zu sein und etwas zu gestalten (Precht 2019).

Was sind nun diese „Future Skills“?

„Future Skills“ oder „21st Century Skills“ sind demnach zwei Begriffe, die auf die Frage „Wie uns das gelingt?“ eine mögliche Antwort sein können. Und die uns gleichzeitig auch darauf hinweisen, dass wir uns nicht darauf verlassen dürfen, die Verinnerlichung der Bildungsinhalte der Vergangenheit als Garant dafür anzusehen, dass wir in Zeiten, die noch vor uns liegen, damit auch erfolgreich sein werden.

Eine eindeutige oder offizielle Definition für „21st Century Skills“ bzw. „Future Skills“ gibt es nicht und das Spektrum von Meinungen darüber ist groß.

Abgesehen von der Bedeutung „Basiskompetenzen und Fachkompetenzen“ sind viele Future Skills Querschnittsfähigkeiten, die als personale und soziale Kompetenzen, methodische Kompetenzen und als „Literacies“⁶ – eingeschlossen die digitale Literacy – beschrieben werden. Sowohl Basiskompetenzen als auch weiterführende Kompetenzen setzen sich aus Sach- und Fachkundigkeit („Literacy Skills“), aus persönlichen und sozialen Lebenskompetenzen („Life Skills“) sowie aus methodischen und digitalen Kompetenzen zusammen.

Denn im Zeitalter eines beständigen Wandels, schneller Innovation und multigrafischer Lebensläufe zeichnet sich mehr und mehr ab, dass eine einzige Vertiefungskompetenz für eine berufliche Karriere nicht mehr ausreicht. Gefragt sind zunehmend auch fachliche Querschnittskompetenzen, die mehrere Disziplinen kombinieren (z. B. Medizin und Informatik, Mechanik und Elektronik, Biologie und Technologie etc.).

Die digitalen Kompetenzen stellen – auf unterschiedlichen Niveaus – eine Fähigkeitsanforderung dar, die in Kombination mit den meisten anderen Kompetenzen besonders gefragt sein wird.

Wenn im Folgenden der Begriff „Medienkompetenz“ verwendet wird, so werden dabei immer zwei Fragehaltungen und Perspektiven eingenommen, die eng miteinander verschränkt sind:

1. Welche Kompetenzen brauchen junge Menschen für die Entwicklung ihrer individuell geprägten Persönlichkeit, um in der Gesellschaft eine Orientierung für sich zu finden und sich in der späteren Berufswelt behaupten zu können? Was müssen sie von den digitalen Medien verstehen, um ihre Fähigkeiten entfalten, sie einbringen und vertiefen zu können? Wie müssen sie digitale Medien zu nutzen und zu gestalten wissen? Welche Medienkompetenzen bringen sie bereits aus ihrem alltäglichen Medienhandeln mit?
2. Welche grundlegenden Anforderungen stellen sich aus Sicht der zukünftigen Gesellschaft an junge Menschen, damit sie den veränderten Lebens- und Arbeitsbedingungen und dem kulturellen Wandel gerecht werden können? Welche Qualifikationen in Bezug auf und welches Wissen über digitale Medien

⁶ Siehe „Basiswissen: Literalität“: „Der Begriff Literalität bedeutet im Deutschen etwas anderes als der Ausdruck Literacy, der aus dem Englischen stammt. Literacy meint die basalen Lese- und Schreibfertigkeiten. Literalität ist im Deutschen weiter gefasst und schließt auch gesellschaftliche und kulturelle Komponenten ein. Außerdem wird der Begriff Literacy auch metaphorisch im Sinne von Fertigkeit gebraucht, etwa in Science Literacy.“
https://mercator-institut.uni-koeln.de/sites/mercator/user_upload/PDF/05_Publikationen_und_Material/201124_Basiswissen_Literalitaet_CC.pdf: 1.

müssen vermittelt werden – sowohl im Hinblick auf eine breite Allgemeinbildung als auch für die nachhaltige Innovationsfähigkeit einer Gesellschaft?

Diese grundlegenden Kompetenzen werden im Folgenden mit dem 7K-Modell veranschaulicht.

Vom 4K-Modell zum 7K-Konzept „eTOM“ (Education for Tomorrow)

Das bekannteste unter den „21st Century Skills“-Modellen ist das „4K-Modell des Lernens“ („The 4Cs“), welches im Rahmen der US-amerikanischen „Partnership for 21st Century Learning“ (P21) 2002 entwickelt wurde. Es formuliert überfachliche Kompetenzen, die in Arbeitsumgebungen des 21. Jahrhunderts als zentral eingeschätzt werden und als Grundlagen für selbstgesteuertes Lernen dienen sollen.

Durch den Bildungsexperten Andreas Schleicher (OECD) wurde es in den vergangenen Jahren auch im deutschsprachigen Raum bekannt(er) und erfährt als Orientierung für eine neue Didaktik und Methodik in den unterschiedlichen Fachbereichen zunehmend eine hohe Anerkennung.

Die „4Cs“ stehen für folgende Kompetenzen:

- „Critical Thinking“ > Kritisches Denken, Hinterfragen
- „Communication“ > Kommunikation in unterschiedlichen Kontexten – auch in digitalen Medien
- „Collaboration“ > Kollaboratives Lernen, eigenverantwortliches Lösen komplexer Problemstellungen im Team, die Fähigkeit, effektiv und respektvoll in verschiedenen Teams zu arbeiten, Kompromissfähigkeit, das Zeigen von Wertschätzung für Beiträge anderer, die Fähigkeit, Teile einer gemeinsamen Verantwortung zu tragen sowie flexibel zu sein (Trüby 2019: 91–92)
- „Creativity“ > Kreativität, selbstständiges Entwickeln kreativer und innovativer Lösungsansätze

Eng verbunden sind diese 4 Ks – „The 4Cs“ – mit

- Digital Literacy – der digitalen Kompetenz –, der immer mehr im Bereich der Bildung ein dringlicher Auftrag zukommt. Denn die Macht der Algorithmen führt dazu, dass diese uns zunehmend in Gruppen von Gleichgesinnten sortieren und sie weiters virtuelle Blasen schaffen, die unsere eigenen Ansichten verstärken, uns von divergierenden Perspektiven isolieren und unsere Gesellschaft zunehmend polarisieren.

eTOM-Kompetenz-Modell

Das „Education for Tomorrow“ (eTOM)-Bildungskonzept erweitert daher die oben angeführten fünf Kompetenzen um zwei weitere relevante Zukunftskompetenzen, die notwendig sind, um die Komplexität von gesellschaftlichen Veränderungen in der VUCA-Welt begreifen und diese mitgestalten zu können.

- „Kulturalität“ > Kompetenz, Vielfältigkeit als Ressource zu erschließen, Geschichte und Traditionen zu kennen und zu vermitteln sowie andere zu verstehen und für sie Respekt aufzubringen
- „Kontextkompetenz“ > eine der wichtigsten Zukunftskompetenzen in und für unsere Gesellschaft. Daher widmen wir ihr hier einen Essay des Transformationsexperten Wolf Lotter.



Unter www.education4tomorrow.eu findet man Beiträge der Projektpartner, Materialien und Best-Practice-Beispiele für Kindergärten und Schulen zu den eTom-Zukunftskompetenzen.



Quelle: Land Niederösterreich,
Abteilung Kindergärten

Kontextkompetenz heißt, Komplexität zu erschließen ...⁷*Essay von Wolf Lotter (gekürzte Fassung)*

Wir leben in einer Wissensgesellschaft, über die wir wenig oder gar nichts wissen. Wir sprechen über Netzwerke der Technik und der Ökonomie, über die Zivilgesellschaft und mehr Mitbestimmung, weniger Hierarchien oder eine adäquate Bildung für das 21. Jahrhundert. Es wird viel geredet, aber meist wenig gesagt. Oder klug verfasst und nicht verstanden. Wir leiden unter Durchblicksmangel, uns fehlt der Zusammenhang.

Dabei ist es doch die Fähigkeit, auf einer soliden Grundlage Entscheidungen zu treffen, die den selbstbestimmten Menschen ausmachen. Das aber geht nur, wenn sein Wissen auch anschlussfähig ist: an die Welt, an „die Anderen“. Diese Kontextkompetenz verbindet das Ich, seine Fähigkeiten, seine Talente und seine unverwechselbaren Eigenschaften mit dem Wir. Kontextkompetenz heißt auch, falsche Fakten und die Grundmuster von Verschwörungstheorien zu erkennen. Kontextkompetenz ermöglicht in der Wissensgesellschaft, was in der spätindustriellen Welt der Experten und Nischen immer schwieriger, wenn nicht unmöglich wird: etwas voneinander wissen zu wollen. Wissen ist kein Selbstzweck.

Wissen ist eine Frage des Kontextes

Der Wiener Philosoph Konrad Paul Liessmann schreibt in seiner „Theorie der Unbildung“: „Wissen existiert dort, wo etwas erklärt oder verstanden werden kann“ (Liessmann 2006). Wissen ist eine Frage des Kontextes, des Zusammenhangs. Wissen ist Kontext, es strebt nach Beziehungen. Zusammenhänge machen die Welt aus. Kontextwissen ist also eines, das auf beiden Beinen in der Realität steht – und das nicht nur in der Enge einer Disziplin, einer Blase oder in einem selbst wirkt. Jenes atomisierte Wissen nimmt seit Langem überhand. Es verhindert, dass wir souveräner im Umgang mit Veränderungen sind. Wissen heißt immer auch, anderes kennen und damit umgehen können.

Noch nie zuvor haben im reichen Westen so viele so viel gelernt und gleichsam so wenig gewusst – also verstanden. Wenn Wissen allein dort existiert, wo etwas „erklärt und verstanden werden kann“, steht es schlecht um uns. Wir reden uns dann nämlich unsere Bildung nur ein. Sie steht auf dem Papier, aber nicht aufrecht in der Welt. Zusammenhänge, also angewandtes Wissen, erschließen sich nicht durch Auswendiglernen, stures Pauken und rekordverdächtige Gedächtnisspiele. Wissen ist konkret. Und stets kommt es darauf an, was man daraus macht. Das Bild einer Wissensgesellschaft, die so tut, als ob es nur ein paar Modelle und Methoden bräuchte, ein paar welterklärende neue Muster, die die alten ersetzen, ist trügerisch. Es geht um Zusammenhänge, nicht um einen Zusammenhang. Der Plural macht den Unterschied. Denn es geht um Vielfältigkeit und um Möglichkeiten, um Varianten, die in der Netzwerkgesellschaft die Normalität sind.

Kontextkompetenz heißt, Komplexität zu erschließen, sie lauffähig zu machen für sich und für andere. Teilhabe, das meint nicht einfach, das, was da ist, neu zu verteilen, sondern es vielmehr so weiterzugeben, dass andere es nutzen – und nicht nur konsumieren können.

Wissen produktiv machen

In der Wissensgesellschaft kommt es darauf an, Komplexität, die Ressource der Vielfalt, zu erschließen. Das ist der neue Gestaltungszusammenhang des 21. Jahrhunderts. Das Viele darf uns nicht zu viel sein. Kontextkompetenz entsteht genau dort, wo wir uns dem eher Unbekannten zuwenden, nicht dem Vertrauten. Dort, wo man lernen kann. Und nicht bestätigt wird. Wir – das bedeutet: jeder Einzelne. Wer also von „Netzwerken“ redet, sollte auch nach deren Charakter denken: offen, flexibel, überraschungsfähig und lernend. Wer Zusammenhänge herstellt, erschließt, anbietet, verbreitet und teilt, ist ein Wissensarbeiter. Aber wir sollten nicht so tun, als sei all das einfach oder gar schon Realität.

⁷ Der Text hier ist ein adaptierter und von Winfried Kretschmer zusammengefasster Auszug aus dem ersten einführenden Kapitel des Buchs „Zusammenhänge. Wie wir lernen, die Welt wieder zu verstehen. Die Metakompetenz“ von Wolf Lotter (2020). https://www.changex.de/Article/essay_lotter_kontextkompetenz.

Die digitale Welt hat die schlechten Angewohnheiten von früher übernommen und sogar vielfach perfektioniert, sie ist drauf und dran, die neue Vereinheitlichung mit Hochgeschwindigkeit zu betreiben. Das Ergebnis ist eine Gleichschaltung von Ansichten und Einstellungen, von Geschmack und Vorzug, den man Globalismus nennt. Dieser Globalismus besteht darin, nach einer Wahrheit zu suchen, einer Antwort. Einem Zusammenhang. Doch Kontextkompetenz in einer Welt, die Komplexität und Vielfalt erschließt, ist mehr als ein Mittel zum einfacheren Konsumieren von immer mehr. Sie führt von dem, was wir tun sollen, zu dem, was wir tun wollen. Zusammenhänge sind keine Konsumartikel.

Verstehen, was ist: Wissen wollen, was man wissen kann

Technik, Organisation und die Art der Bildung sind spielentscheidend für eine gelungene, offene Wissensgesellschaft. Und die Voraussetzung dafür ist wiederum eine gründliche Auseinandersetzung mit der westlichen Denkart, der Kultur, die Kausalitäten und Korrelationen bunt durcheinanderwirbelt und der Einheit stets den Vorzug vor der Vielfalt gab. Man könnte den Begriff Zusammenhänge einfach auch durch das Wort Geschichte ersetzen, durchaus in der Mehrdeutigkeit des Wortes. Geschichte zu kennen und Geschichten zu vermitteln über das, was man tut und will, ist ein wesentlicher Teil der Kontextkompetenz. Kontextkompetenz bedeutet, im Detail zu denken und dabei den Überblick nicht zu verlieren. Wissen zu wollen, was man wissen kann. Und manchmal auch zu entdecken, was man eigentlich schon weiß. Zusammenhang braucht Zusammenarbeit, kollaboratives Denken und Kooperation. Es geht gerade darum, etwas zusammenzubringen. Und hierbei besonders kritisch und selbstkritisch zu sein.

Wir können nicht nicht kooperieren

Wissensgesellschaft baut auf Netzwerken auf. Das setzt voraus, dass man die, mit denen man arbeitet, verstehen möchte. Und dass man sich Respekt und Anerkennung für die eigene Arbeit wünscht, was wiederum nur funktioniert, wenn man sie in den Kontext der Arbeit und der Anerkennungsbedürfnisse anderer stellt. Reziprozität, Gegenseitigkeit, ist ein zentrales Merkmal aller sozialen Systeme. Empathie in der Wissensgesellschaft bedeutet, andere zu verstehen und für sie Respekt aufzubringen, sich also im Wortsinn in ihnen wiederzuerkennen – und das ist die Voraussetzung für ein funktionierendes Gemeinwohl. Wer das 21. Jahrhundert verstehen und gestalten will, muss sich dem und den anderen zuwenden, nichts anderes ist Kontextkompetenz. Der selbst gestellte Bildungsauftrag lautet: Verstehen, was ist, um es zu verändern.



Um die 7 Ks in Bildungseinrichtungen leb- und erfahrbar(er) werden zu lassen, gibt es vielerlei Möglichkeiten, diese in unseren Bildungsalltag zu integrieren.



Reflexionsfragen

(vgl. hierzu Bostelmann 2021: 24):

Kooperation: Haben die Kinder die Möglichkeit, gemeinsam an Aufgabenstellungen zu arbeiten und die Ergebnisse, die dabei entstanden sind, anderen Kindern zu präsentieren?

Kommunikation: Bietet die Bildungseinrichtung den Lernenden vielfältige Möglichkeiten an, mit anderen im Dialog zu sein? Lernen die Kinder, sich und ihre Ideen anderen auf vielfältige Weise mitzuteilen und wird eine Kultur des Feedbacks gepflegt?

Kreativität: Finden die Kinder in ihrer Lernumgebung ausreichend Angebote, kreativ und selbstständig neue Ideen zu entwickeln und diese zu verwirklichen? Lernen Kinder, sich selbst Wissen anzueignen und Lernaufgaben aus eigener Neugier zu entwickeln?

Kritisches Denken: Werden die Kinder angeregt, über ihr Tun, ihr Lernen und ihr soziales Verhalten nachzudenken – reflektieren wir uns als Pädagog:innen ebenfalls? Gibt es in der Bildungseinrichtung Lernanlässe, die helfen, die sich verändernde Informationswelt zu verstehen und diese kritisch hinterfragen zu lernen?

Digitale Kompetenz: Werden Medien für kreative, gestalterische Angebote in das Bildungsangebot mit eingebunden? Erhalten Lernende Angebote im pädagogischen Alltag, um kritisch und bewusst mit Technologien umgehen zu lernen? Wird der Medienalltag der Kinder mit in die Bildungsarbeit integriert und darüber mit den Kindern reflektiert?

Kulturalität: Lernen die Kinder, sich selbst positiv zur Gemeinschaft zu verhalten und die Meinungen, Ansichten anderer zu verstehen und wertzuschätzen? Haben die Lernenden die Möglichkeit, sich in die Gefühle anderer hineinversetzen zu können und wird dies im Bildungsalltag als Angebot aufgegriffen? Thema „Empathie“?

Kontextkompetenz: Findet Lernen mit einem Bezug zur eigenen Lebenswelt der Kinder statt

und wird mit ihnen darüber gesprochen, wo sie das Erlernte in ihrem Alltag wiederfinden und anwenden können? Ein tiefgehendes Verständnis im gemeinschaftlichen Zusammenleben, aber auch später im Berufsleben soll dabei helfen, zu verstehen, wie andere denken und wie andere in verschiedenen Kulturen und Traditionen leben.

Was ist Zukunft?

Oder: Über die Große Transformation

Das Diktat eines immerwährenden Wirtschaftswachstums hat die Belastbarkeit unseres Planeten bereits weit überschritten. Wir wissen längst, dass dieser eingeschlagene Weg und der Umgang der Menschen mit ihrem Planeten und seine Ausbeutung verheerend sind. Der anhaltende Ruf nach einem gesellschaftlichen Wandel in Richtung Nachhaltigkeit und soziale Gerechtigkeit wird zunehmend lauter. Der damit einhergehende Wunsch wird auch als die „Große Transformation“ bezeichnet und hat den Wandel hin zu einem guten und zukunftsfähigen Leben auf einem gesunden Planeten zum Ziel: Für alle Menschen weltweit!



Produziert und übersetzt vom UNO-Informationsdienst (UNIS) Wien.

Das heißt aber gleichzeitig, dass sich unsere Art zu leben und zu konsumieren verändern muss, ebenso unser Zusammenleben und unsere Werte. Weg von Profitstreben, Konkurrenzdenken und Wachstum hin zu Entschleunigung, Regionalisierung, Ressourcenschonung, Degrowth und zu sozialer Teilhabe und einem Zusammenhalt in der Weltgemeinschaft. Demzufolge braucht die exzessiv agierende Gesellschaft ein neues, anderes Bewusstsein, geprägt von Problemlösungen und Innovationen. Die Länder der Vereinten Nationen haben sich hierfür ein gemeinsames Nachhaltigkeits-Ziel vorgenommen: die sogenannten 17 Sustainable Development Goals (kurz SDGs), welche bis 2030 umgesetzt werden sollen.

Damit dieser Weg gelingt, muss auf verschiedensten Ebenen vieles gleichzeitig passieren:

- Auf der Ebene der Politik, die mittels Gesetzen und Maßnahmen Veränderungen in Wirtschaft und Gesellschaft ausbremsen oder beschleunigen kann.
- Auf der Ebene der Wirtschaft, die entscheidend dafür verantwortlich ist, wie Güter hergestellt und transportiert werden. Zukunftsfähige Lösungen und Verbesserungen können jedoch durch diese oftmals rasch und eigenständig getroffen und umgesetzt werden.
- Auch die Wirkkraft des einzelnen Individuums ist nicht zu unterschätzen: Durch Einstellungs-, aber auch Konsumänderungen und gute Vorbildwirkung können Veränderungen erwirkt werden.



Future Literacy umfasst die Fähigkeit, sich bewusst und kritisch mit Zukunft auseinanderzusetzen sowie die Auswirkungen des eigenen Handelns frühzeitig zu verstehen und entsprechend Verantwortung zu übernehmen. Es geht hierbei darum, weg von linearem Denken hin zu systemischen Lösungen zu gelangen.

„Futures Literacy ist die Fähigkeit, die es den Menschen ermöglicht, die Rolle der Zukunft in dem, was sie sehen und tun, besser zu verstehen. Zukunftskompetent zu sein stärkt die Vorstellungskraft und fördert unsere Fähigkeit, sich auf eintretende Veränderungen vorzubereiten, sich von ihnen zu erholen und Neues zu erfinden“ (UNESCO)⁸.



Filmtipp: „Das kreative Gehirn“⁹

Nach Bjarke Ingels „konstruieren wir die Welt, in der wir leben, mit den Worten, die wir benutzen und mit den Bildern, die wir denken und schaffen“¹⁰. Im Dokumentarfilm „Das kreative Gehirn“ („The Creative Brain“) von Trackman/Beamish (2019) verweist Ingels darauf, dass die Vorstellungskraft die Basis all dessen ist, was wir heute in der Welt sehen. Am Beispiel des Rockefeller Centers in New York zeigt er dieses Phänomen auf: Das Bauwerk war anfangs nichts anderes als eine Idee, ein Bild im Kopf. Aus diesem Bild wurde zunächst eine architektonische Skizze und dank bester Ingenieurskunst und menschlicher Geistes- und Körperkraft am Ende ein reales Bauwerk und damit ein Stück Welt(geschichte). Die Intention von Ingels ist, zum einen aufzuzeigen, dass wir Menschen eine Kraft haben, die mächtig ist. Diese hilft uns, sich Welten vorzustellen, die heute noch Zukunft sind, wohl aber morgen schon unsere Realität sein könnten. Und diese Fähigkeit unterstützt junge Menschen dabei, sich in der Weltgesellschaft zu verorten und verantwortungsvoll zu leben. Zum anderen fördern „Future Skills“-Bildungsaktivitäten die eigenen Ideen und das Engagement der Lernenden.

Anregungen, wie Sie das Thema mit Lernenden bearbeiten können, finden Sie hier: Ansätze für die „Große Transformation“



Zukunft als gestaltbares System

Wenn wir über Zukunft als gestaltbares System sprechen und diese auch so betrachten lernen, eröffnet es uns die Möglichkeit, hier als Gestalter:innen aktiv mitzuwirken. Daher braucht es besonders in der Bildung Diskussionen hinsichtlich einer Systemveränderung, die wir führen müssen. Denn Herausforderungen, die wir heute erkennen und Entscheidungen, die wir heute treffen, bestimmen, in welchen Arbeitswelten wir alle in Zukunft arbeiten werden (vgl. BMBF/WiD 2018). Daher sind die Visionen von Kindern und jungen Menschen hierbei essenziell, weil sie den Blick auch von uns Erwachsenen weiten, wie diese Zukunft aussehen und gestaltbar sein kann.

Besonders die Generation Alpha (zwischen 2010 und 2024 geboren), kurz Gen α , wird den Wandel der Arbeitswelten hautnah miterleben. Deshalb ist es wichtig, auch mit ihr zur Zukunft im pädagogischen Feld zu arbeiten und ihr die Möglichkeit zu geben, sich selbstständig und kreativ mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Denn die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen an derlei Prozessen ist relevant, auch weil wir ihnen hiermit wichtige „Futures Literacy“-Kompetenzen vermitteln und sie erkennen lassen, dass die Zukunft kein in Beton gegossenes System, sondern wandelbar ist und ihre Gestaltung in die „eigene“ Hand genommen werden kann.



Weitere Beiträge zum „Lebendigen Lernen“ finden Sie in diesem kostenlosen Sammelband.



⁸ Siehe: <https://thenew.institute/redefining-the-possible/futures-literacy.html>.

⁹ Beamish, Jennifer & Trackman, Toby (2019): The Creative Brain (Das kreative Gehirn). Dokumentarfilm. Netflix. 52 Minuten.

¹⁰ Ebd.



„Future Skills“-Check für Bildungseinrichtungen

Future Check: Worin liegt für Sie die konkrete Bedeutung von Future Skills? Welche Future Skills lösen bei Ihnen hinsichtlich unserer Ziele, Aufgaben- oder Problemstellungen ein Gefühl der Resonanz aus? Welche analogen und welche digitalen Kompetenzen erachten Sie für die vor uns liegenden Jahrzehnte als prioritär, und wie können Sie diese in Ihrem Bildungsalltag fördern?

- **Reality Check:** Welche Future Skills zeichnen uns Pädagog:innen schon heute aus, in welchen Bereichen sehen wir unsere Stärken? Im Hinblick auf welche zukunftsrelevanten Kompetenzen sehen wir Nachholbedarf?

- **Innovation Check:** In welchen Lernkontexten (Familie, Kindergarten, Schule, Freizeit etc.) erwerben junge Menschen heute und morgen Zukunftskompetenzen? Welche neuen Vernetzungen wären in Bezug auf wichtige Future Skills sinnvoll/möglich? Gibt es Freiräume und gemeinsame Interessen der Lernenden, die wir dafür nutzen können?

1.3 Wie wollen Kinder lernen, und wie können wir Lernräume hierfür gelingend gestalten?

Das kapitalistische Wirtschaftsdenken macht auch vor der Bildung nicht halt. Der Fokus auf Verwertbarkeit, Messbarkeit und Standardisierungen verdrängt zunehmend den tieferen Sinn von Bildung, nämlich Kinder in ihrem aktiven Lernen und in ihrem Bedürfnis nach Wissensaneignung zu begleiten. Mit diesen falschen, besser gesagt nicht mehr zeitgemäßen Idealen hinkt die Schule einem Bildungsziel und damit Ansätzen und Zielen hinterher, die nicht mehr angemessen sind, sondern noch aus der Zeit einer von Produktion und Industrie geprägten Gesellschaft stammen. Unter dem Eindruck des Wettbewerbs in einer globalisierten Wissensgesellschaft dominiert die Erwartungshaltung, dass sich Lernende und Schulen produktiv auf die Erfordernisse des globalen Marktes fokussieren mit dem Versprechen, dass bessere Bildung und größere individuelle Anstrengungen auch bessere Beschäftigungsmöglichkeiten schaffen. Ob diese Rahmenbedingungen dann

tatsächlich noch gegeben sind, da unsere Arbeitswelt sich aufgrund von Globalisierung, Automatisierung und Digitalisierung aktuell massiv wandelt, ist jedoch zunehmend ungewiss bzw. nicht absehbar.

Dieses Verwertungsdenken führt in der Folge dazu, dass Tätigkeiten und Berufe, wo es um das eigene Gestalten von Umwelt, um Kreativität und die Sinnhaftigkeit des eigenen Tuns geht, zunehmend aus unserem Alltag, unserer Berufswelt und unserem Bildungswesen verschwinden. Berufe wie tradiertes Handwerk, wo Kreativität und Wissen miteinander verwoben sind und sinnhaften Output schafft, fallen mehr und mehr der Automatisierung von technischen Prozessen oder der immer häufiger zum Einsatz kommenden künstlichen Intelligenz zum Opfer. Es geht hier aber genau um dieses Zusammenführen von geistigen und kreativen Lösungen und Arbeitsprozessen, die die Zukunft unseres (Zusammen-)Arbeitens ausmachen werden.

Daher gilt es, Inhalte sowie Ausrichtung des Bildungswesens auf die Erfordernisse, die unsere Kinder tatsächlich zukünftig benötigen werden, zu überdenken und sich auch darüber gemeinsam Gedanken zu machen, wie wir Erfolg in Hinkunft definieren wollen. Lernen sollte nicht an Noten, Standards und Credits gemessen werden, sondern daran, wie gut es Pädagog:innen gelingt, Kinder für Bildung generell und fürs Lernen im Speziellen zu begeistern. Hierzu ist es auch erforderlich, „Erfolg“ neu bzw. anders zu denken und nicht nur von sozioökonomischen Parametern wie Noten, Gehalt und Status abhängig zu machen, sondern vielmehr von inneren Aspekten wie Sinnhaftigkeit der Arbeit oder Arbeitszufriedenheit, Kohärenz als Im-Einklang-Sein mit sich und einer guten physischen und mentalen Gesundheit. Denn Menschen, die hohe Kohärenzkompetenzen haben, haben mehr Freude am Leben, an ihrer Arbeit, an ihrer persönlichen und beruflichen Weiterentwicklung und sie sind zudem kreativer in ihrem Tun.

Eine neue Lernkultur mit Resonanzräumen zum Lernen

Zunehmend suchen daher Bildungsträger wie die Kinderfreunde, Pädagog:innen, Schulen, ja sogar ganze Bildungssysteme nach Ideen und Antworten, wie bspw. in dem gemeinsamen internationalen Bildungsprojekt „Education for Tomorrow – eTOM“. Denn „Bildung gilt als Schlüssel zu einem positiven Umgang mit Veränderung

und befähigt dazu, gestaltend mitzuentcheiden und proaktiv und kreativ Einfluss auf die Entwicklungen der Welt zu nehmen“ (Sliwka & Klopsch 2022: 10).

Wie kann jedoch so eine neue Lernkultur aussehen, die all diese Aspekte schon in jungen Jahren bei Kindern fördert? Indem Kinder Räume und vor allem Erwachsene um sich herumhaben, die ihre Potenziale und ihre Interessen sehen und fördern, die ihre Kreativität und Zusammenarbeit unterstützen und ihnen durch Kommunikation vermitteln, dass Vielfalt und Unterschiedlichkeit innerhalb einer Gemeinschaft genau das bieten, was wir alle brauchen: vielfältige Ideen, Lösungen und Potenziale.

Die Zielsetzung dieser neuen Lernkultur ist, nicht nur Einzelaspekte eines Themas zu bearbeiten, sondern Zusammenhänge und ganzheitliche Vorgänge zu erkennen und Alltagserfahrungen in das Lernen mit einzuschließen und Lernende größtmöglich in ihrem Lernen kreativ und selbstwirksam werden zu lassen.

Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten

Das Konzept der Selbstwirksamkeit besagt, dass der entscheidende Erfolgsfaktor für menschliches Handeln weniger mit Intelligenz, Wissen oder Können zu tun habe als vielmehr mit der persönlichen Überzeugung, aus eigener Kraft etwas bewirken zu können. Eine Person, die sich nichts zutraut, wird tendenziell weniger erreichen als eine, die überzeugt ist, etwas bewirken zu können, auch wenn beide über eine analoge Ausbil-

dung und ähnliche Talente verfügen. Diese berühmte Kraft, Berge versetzen zu können, ist natürlich umso stärker, je mehr Menschen davon überzeugt sind, ein Ziel (gemeinsam) erreichen zu können, wie bspw. Teams in Bildungseinrichtungen: Nach außen müssen sie sich als Institution mit den verschiedensten Anforderungen auseinandersetzen. Nach innen gilt es zu überlegen, welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen die Lernenden erwerben müssen, um zukunfts- und anschlussfähig zu sein.

Wie Kinder Selbstvertrauen entwickeln

Während das Selbstbewusstsein durch Strategien erlernt werden kann, bildet sich unser Selbstvertrauen durch Liebe und Aufmerksamkeit aus, die wir durch unsere Mitmenschen erfahren. Als Kind sind dafür besonders die Eltern, aber auch außerfamiliäre Bezugspersonen wie die Kindergartenpädagog:innen wichtig. Die Aufgabe als Bindungsperson ist es also, eine Beziehung zu dem Kind zu gestalten, in der es sich wichtig und so angenommen fühlt, wie es ist. In den pädagogischen Wissenschaften wird allgemein angenommen, dass im sechsten Lebensjahr bereits der Grundstein des Selbstvertrauens für das ganze Leben gelegt wird. Studien zeigen ferner auch, dass ein ausgeprägtes Selbstvertrauen bei Kindern ihre Resilienz, Selbstakzeptanz und den Glauben an ihre eigenen Fähigkeiten fördert. Es ist somit existenziell für das Aufwachsen und den Weg zur Selbstständigkeit in dieser schnelllebigen Leistungsgesellschaft.



Der Kindergarten leistet hierbei für das Kind eine wichtige begleitende Bildungsarbeit durch die Förderung von Selbstkompetenz sowie der kulturellen und individuellen Diversität, die Vermittlung von Problemlösungsfähigkeiten, die Entwicklung von Bewältigungsstrategien und das Schaffen von vielen kleinen Erfolgserlebnissen im pädagogischen Alltag.



Eine wichtige Initiative für Schulen ist das Konzept von Schule im Aufbruch (Lernwelt).



1.4 Kindermedien(schutz)rechte: Über die Risiken frühen Medienkonsums und wie wir Kinder in ihren Medien- erlebnissen begleiten können

Aber nun nochmals zurück zur digitalen Welt und zum damit verbundenen Schutz und zur dahin gehenden Begleitung, welche Kinder hierbei von uns Erwachsenen benötigen. Denn wir sehen, dass das, was wir bisher hierzu unternommen haben, viel zu wenig und vor allem unreflektiert war und, dass die sozialen Medien uns in eine Abhängigkeit gebracht haben, ohne zunächst auf gesellschaftlicher Ebene darüber gesprochen zu haben, ob uns diese Form der Abhängigkeit guttut und wir eine solche überhaupt wollen! Dies ist vermutlich auch dem Umstand geschuldet, dass die Auswirkungen uns in ihrem ganzen Ausmaß schlichtweg überrollt haben.



Mahnende Worte hierzu findet auch Gerald Hüther in seinem Beitrag „Computerspiele und digitale Medien. Auswirkungen auf die Hirnentwicklung“.



Das heißt für uns als Bezugspersonen, dass Kinder und Jugendliche uns in dieser digitalisierten Lebenswelt dringend brauchen – und zwar auf vielerlei Ebenen, um sie zu schützen, zu begleiten und auch auf die Einhaltung ihrer Rechte zu schauen. Je jünger sie sind, desto dringlicher ist unser Handeln. Sie brauchen uns Erwachsene, um ihre Erlebnisse und Erfahrungen in Gesprächen, bei Kleinkindern auch im Spiel oder in Zeichnungen verarbeiten, um Fragen stellen und eine (kritische) Grundhaltung den Medien gegenüber aufbauen zu können. Und das in einer Zeit, wo ein dialogisches Miteinander aufgrund eben dieser Medien kaum mehr in den Familien vorhanden ist bzw. vermehrt auf der Strecke bleibt und Sprache auf allen Ebenen zunehmend verloren geht, manchmal auch einfach verstummt.

Es ist für uns Erwachsene unerlässlich, zu verstehen und darauf zu achten, wie Medien von Kindern – in Abhängigkeit ihres Entwicklungsalters und ihrer individuellen Lernvoraussetzungen – unterschiedlich wahrgenommen und verarbeitet werden.

In der Wissenschaft wird hierbei oftmals von drei Stufen oder Phasen der kindlichen Medienaneignung – also wie Kinder Medien wahrnehmen – bei 0- bis 6-Jährigen ausgegangen (Theunert & Demmler 2007):

Phase 1 – Medien registrieren:

Auch wenn Medien für Babys noch keine direkte Bedeutung haben, reagieren diese schon auf Reize wie Lichter oder Geräusche. Ab etwa sechs Monaten beginnen Kleinkinder, Medien mit allen Sinnen wahrzunehmen, sie sehen die Umgangsweise ihrer Familienmitglieder mit Medien und versuchen, diese Handlungen nachzuahmen (z. B. mit dem Smartphone zu telefonieren). Diese Auseinandersetzung mit ihrer (medialen) Lebenswelt und die direkte Interaktion (z. B. beim Betrachten eines Bilderbuchs) darüber bilden wiederum eine wichtige Grundlage für weitere kommunikative, soziale und motorische Fähigkeiten, die für einen verständigen Umgang mit Medien unabdingbar sind.

Phase 2 – Medien entdecken:

Mit 2,5 bis drei Jahren entdecken Kinder zunehmend die Inhalte und Funktionen von Medien, sie zeigen Interesse an den Geschichten und werden als Quellen für alltagsrelevantes Wissen von Kindern wahrgenommen. Zudem versuchen Kinder zunehmend, Medien zu bedienen oder sich ihre bevorzugten Medieninhalte zu wünschen.



Mit fortschreitender kognitiver und sozial-emotionaler Entwicklung bilden sie ein Medienverständnis: Inhalte können begriffen und Handlungen bei einfachen, linearen Geschichten nachvollzogen werden. Personen, Figuren oder Tiere aus Bilderbuchgeschichten spielen hierbei oftmals eine große Rolle, da sich Kinder aufgrund ihrer Verhaltensweisen mit ihnen in Beziehung setzen können. So empfinden sie beispielsweise Mitgefühl oder Traurigkeit, wenn sich eine Figur in einer Geschichte verletzt. Für die Entwicklung eines Medienverständnisses ist hierbei von großer Bedeutung, dass Kinder während oder nach dem Medienerlebnis von ihren Bezugspersonen begleitet werden.

Phase 3 – Medien in den Alltag integrieren:

Mit zunehmendem Verständnis, einfache Handlungsabläufe von Geschichten und Medieninhalten zu verstehen und sich mit diesen in Beziehung zu setzen, werden Medien für Kinder zunehmend zu einem Erlebnis und zu einer Quelle der Weltaneignung. Je ausgeprägter sich Kinder bislang mit Medien auseinandergesetzt haben und je eigenständiger sie sich diese aneignen, desto mehr kann die Medienwelt von einem Erfahrungsraum zu einem eigenständig genutzten Handlungsraum werden. Medien entfalten dann zunehmend ihr Potenzial zur Wissenserweiterung und zur Auseinandersetzung mit eigenen Themen. Hierbei sollte beachtet werden, dass Kinder unterschiedlich auf Medieninhalte reagieren: Während für manche ein Film spannend und unterhaltsam ist, kann dieser auf ein anderes Kind beängstigend wirken. Selbst bei aufmerksamster Begleitung durch erwachsene Bezugspersonen können Kindern Medieninhalte begegnen, die sie herausfordern, verunsichern oder ihre Ängste ansprechen. Während für Erwachsene oder andere Kinder eine Szene in einem Film vielleicht vermeintlich harmlos erscheinen mag, kann diese bei manchen Kindern handlungsleitende und entwicklungsbedingte Themen ansprechen und damit verbundene Emotionen auslösen. Hierbei ist es bedeutsam, empathisch auf die so ausgelösten Gefühle der Kinder einzugehen. Entscheidend für die Wahrnehmung von Medieninhalten sind einerseits die

Macht des Mediums und seine Inhalte, andererseits aber vor allem auch das jeweilige Kind bzw. seine individuelle Entwicklung, seine (Medien-)Kompetenzen und Erfahrungen.

Nun aber zu der weit dringlicheren Thematik: Was hat der frühe und übermäßige Medienkonsum – besonders bei Kindern unter drei Jahren – für Folgen?

Die Wissenschaft zeigt, dass ein übermäßiger Medienkonsum im Kindergarten- und Kleinstkindalter (1 – 6 Jahre) nicht nur punktuelle Probleme verursacht, sondern tiefgreifende Entwicklungsverzögerungen auslösen kann. Große Studien wie die ABCD (Adolescent Brain Cognitive Development)-Studie (abcmdstudy.org/) liefern zunehmend auch Daten, die auf jüngere Kinder übertragen werden können und zeigen, dass massiver Medienkonsum nachweisliche Spuren in der Hirnstruktur und der Wahrnehmung hinterlässt. In der Forschung zur Altersgruppe der 0- bis 3-Jährigen sind die Erkenntnisse besonders alarmierend, da das Gehirn in dieser Zeit seine höchste Plastizität (sogenannte „sensible Phase“) besitzt und das Gehirn nur über reale Lernerfahrungen qualitativ hochwertig lernt.

„Use it or lose it“

Das Gehirn eines Neugeborenen produziert Milliarden von Nervenverbindungen (Synapsen) auf Vorrat. Welche dieser Verbindungen bleiben und welche gelöscht werden (Pruning), entscheidet die reale Erfahrung. Wenn ein Kind nun unter drei Jahren stundenlang auf einen 2D-Bildschirm starrt, werden die Areale für räumliches Greifen, Tiefenwahrnehmung, Sprache und soziale Mimik nicht benutzt. Das Gehirn „denkt“, diese Funktionen seien unwichtig und baut die entsprechenden Nervenbahnen ab oder gar nicht erst auf.

Die neuronale Architektur braucht „Echtzeit-Resonanz“

Die Plastizität des Gehirns ist darauf programmiert, durch Interaktion zu lernen. Auf dem Bildschirm fehlt die haptische und soziale Rückkopplung. Die neuronalen Schaltkreise für soziale Resonanz (Spiegelneuronen) verkümmern.

Verhaltens- und Emotionsregulation – Fehlverdrahtung des Belohnungssystems

In den ersten 36 Monaten wird ferner auch die Basis für die Konzentrationsfähigkeit gelegt.

Der häufige Konsum von digitalen Medien (schnelle Schnitte, bunte Farben, Belohnungsklänge) flutet das junge Gehirn mit Dopamin mit dem Effekt, dass sich das Belohnungssystem auf diese extremen Reize kalibriert. Reale Reize – ein Buch anschauen oder einen Käfer beobachten – sind danach schlicht „zu leise“ für das Gehirn. Dies erklärt zum einen die extremen Wutausbrüche beim Ausschalten der Geräte, da das Gehirn einen massiven Dopamin-Abfall erlebt, zum anderen auch das zunehmende Desinteresse und das veränderte Spielverhalten der Kinder am klassischen (freien) Spiel (bspw. im Kindergarten).

Der Bildschirm fungiert oft auch als „digitaler Schnuller“, was die natürliche Entwicklung der Selbstberuhigung blockiert. Die LIFE Child-Studie¹¹ der Universität Leipzig zeigt klare Korrelationen zwischen täglicher Smartphone-Nutzung und Unaufmerksamkeit. Ein hohes Maß an schnellen digitalen Reizen senkt die Frustrationstoleranz im analogen Alltag massiv ab und hat langfristige Folgen für die Aufmerksamkeitssteuerung beim Kind.

Das „Video-Defizit-Phänomen“ (Video Deficit Effect)

Wissenschaftler:innen haben ferner nachgewiesen, dass Kinder unter drei Jahren eine kognitive Barriere haben, Informationen von einem 2D-Bildschirm auf die 3D-Welt zu übertragen. Ein Kleinkind kann daher eine Handlung im Video sehen (z. B. wie man einen Turm baut), ist aber physisch oft nicht in der Lage, dies danach mit echten Klötzen nachzumachen.

Auswirkungen auf die Feinmotorik und Haptik

Auch zeigt die Forschung zur Haptik (Tastsinn), dass Kinder unter drei Jahren, die viel wischen („Swiping“), Defizite in der Kraftdosierung ihrer Finger entwickeln. In Kindergärten wird beobachtet, dass diese Kinder später Schwierigkeiten haben, Stifte zu halten oder mit Besteck zu essen, weil die neuronale Repräsentation der Hand im Gehirn weniger differenziert ist.

Störung in Sprache und Konnektivität

Auch die Hirnareale für Sprache (Broca- und Wernicke-Areal) entwickeln sich unter drei Jahren fast ausschließlich durch ein direktes Gegenüber, das mit dem Kind spricht. Fehlt diese soziale persönliche Resonanz, baut auch das Gehirn keine stabilen grammatikalischen Strukturen auf, weil die soziale Relevanz fehlt. Die Forschung zeigt, dass die Verknüpfung zwischen dem visuellen System und den Spracharealen bei „Vielkonsumierenden“ schwächer ausgeprägt ist und zu einer Störung der Konnektivität

führt: Betroffene Kinder zeigen kaum Blickkontakt, reagieren nicht auf ihren Namen und ziehen sich sozial stark zurück. Ihre Sprachentwicklung ist oft verzögert.

Achtung vor der Diagnose Autismus

Mediendeprivierte Kinder zeigen oftmals Verhaltensweisen, die klinisch einer Autismus-Spektrum-Störung ähneln, primär aber durch massiven Bildschirmkonsum und mangelnde reale Stimulation ausgelöst werden (daher auch der Begriff der Mediendeprivation anstelle von Pseudoautismus). Während echter Autismus jedoch genetisch bedingt ist, gilt die Mediendeprivation als Folge fehlender Interaktion in sensiblen Phasen, welche glücklicherweise oft reversibel ist: Durch radikalen Verzicht auf Bildschirme und intensive Förderung der realen Kommunikation können sich diese Symptome häufig zurückbilden. Mediendeprivierte Kinder kommen meist auch aus einem familiären sozialen Umfeld, wo Eltern selbst sehr viel Medien konsumieren und (psychisch, sozioökonomisch etc. vor-)belastet sind und Kinder dadurch einem hohen frühen Medienkonsum mit mangelnden Lern-Stimulationen in der realen Umwelt ausgesetzt sind. Diese mangelnden Lernerfahrungen in der realen Umwelt führen letztendlich auch dazu, dass Kinder mit hohem Medienkonsum eine vorzeitige Ausdünnung der Großhirnrinde (kortikale Ausdünnung) aufweisen. Normalerweise findet dieser Prozess erst später statt – eine zu frühe Ausdünnung wird mit geringeren kognitiven Fähigkeiten in Verbindung gebracht.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass es für Kinder unter drei Jahren keinen positiven Lerneffekt durch digitale Medien gibt, der die potenziellen Risiken aufwiegt. Jede Interaktion mit einem Bildschirm in diesem Alter ist eine verpasste Chance für eine reale neuronale Verknüpfung!

Empfehlungen:

0 – 3 Jahre:

Konsequenter Verzicht auf Bildschirmmedien

Kindergartenalter:

Maximal 30 Minuten begleitete Nutzung pro Tag

Kinder(medien)schutz:

Kinder schützen und digitale Risiken erkennen!

Mit Blick auf all diese negativen Effekte auf die kindliche Entwicklung kommt Eltern wie auch pädagogischen Fachkräften im Hinblick auf den Kindermedien-schutz hierbei eine wichtige Doppelrolle zu: Einerseits sollen sie den Schutz der Kinder im Umgang mit digitalen Medien

¹¹ <https://www.uni-leipzig.de/newsdetail/artikel/elektronische-medien-fuehren-zu-auffaelligem-verhalten-bei-vorschulkindern-2018-05-16>.

sicherstellen, andererseits aber Kinder auch darin unterstützen, digitale Risiken selbst erkennen zu lernen.

Der Kindergarten als Schutz- und Resonanzraum

Der Kindergarten nimmt hierbei eine entscheidende Rolle als „Schutz- und Resonanzraum“ ein, um die Defizite, die durch frühe Mediennutzung entstehen, aktiv auszugleichen und Familien gleichzeitig Medienkompetenz zu vermitteln.

Die Wissenschaft empfiehlt hier einen Dreiklang aus Kompensation, Prävention und Elternarbeit.

1. Gezielte Kompensations- bzw. Präventionsangebote (den „Hunger“ des Gehirns stillen)

Da Bildschirmmedien oft die Sinne „verhungern“ lassen (nur Sehen und Hören), muss der Kindergarten die Basissinne massiv fördern:

- **Haptik und Feinmotorik:** Da das „Wischen“ keine Kraftdosierung lehrt, sind Kneten, Matschen, Werken mit Holz und Fädelspiele essenziell, um die neuronale Repräsentation der Hände im Gehirn zu stärken.
- **Gleichgewicht und Tiefenwahrnehmung:** Viel Zeit im Freien, Klettern und Balancieren wirken der Bewegungsarmut und der beginnenden Kurzsichtigkeit entgegen.
- **Echte Blickkontakte:** Pädagog:innen sollten bewusst die „Joint Attention“ (gemeinsame Aufmerksamkeit) trainieren – d. h., sich auf Augenhöhe begeben, die soziale Resonanzfähigkeit der Kinder durch Blickkontakt-Spiele fördern und stets den Blick des Kindes suchen sowie die sprachliche Interaktion fördern.

2. Sprachförderung als Beziehungsarbeit

Da Mediennutzung oft zu einem geringen Wortschatz, Echolalie und einem Mangel an sprachlicher Interaktion führt, sind folgende Aktivitäten im Kindergarten sehr förderlich:

- **Dialogisches Vorlesen:** Nicht nur vorlesen, sondern das Kind aktiv in die Geschichte einbinden („Was glaubst du, passiert jetzt?“). Dies trainiert das Arbeitsgedächtnis, das durch Kurzvideos geschwächt wird.
- **Lieder und Reime:** Die rhythmische Sprache hilft, die phonologische Bewusstheit zu entwickeln, die durch die flache Akustik von Tablets oft verkümmert.
- **Handlungsbegleitendes Sprechen** verknüpft reale Erlebnisse mit Sprache und fördert so aktiv den Wortschatz sowie das Sprachverständnis beim Kind.

3. Förderung der Emotionsregulation

Kinder, die den Bildschirm als „digitalen Schnuller“ nutzen, haben keine Strategien für Frust. Der Kindergarten ist ein idealer Ort, um Kindern Folgendes zu vermitteln:

- **Gefühle benennen:** Pädagogische Fachkräfte helfen Kindern, ihre Emotionen zu erkennen und auszuhalten ohne sofortige Ablenkung.
- **Langeweile aushalten (lernen):** Der Kindergarten sollte Räume bieten, in denen nicht ständig Programm herrscht. Das „Nichtstun“ ist wichtig, damit das Gehirn lernt, eigene Spielideen zu entwickeln (Default Mode Network).

4. Elternbegleitung: Medienbewusstsein im Fokus

Um Kinder beim Umgang mit digitalen Medien zu schützen und um ihre Medienkompetenzen entsprechend zu fördern, ist es daher als pädagogische Fachkraft wichtig, selbst Medienkompetenzen zu erwerben und sich in diesem Zusammenhang kritisch mit der eigenen Mediennutzung auseinanderzusetzen sowie das Wissen auch an die Eltern weiterzugeben und medienpädagogische Erziehungspartnerschaften zwischen Kindergarten und Familien zu etablieren (Feil 2014). Denn viele Eltern fühlen sich mit dieser Thematik überfordert, weil sie nicht genau wissen, wo und wie sie die Kinder zu schützen haben. Viele Familien sind sich zudem über die Risiken und das Ausmaß eines zu frühen Medienkonsums (wie Sprach- und Konzentrationsstörungen) sowie der Bedeutung von **realen Sinnes- und Bewegungserfahrungen** für die Entwicklung beim jungen Kind gar nicht bewusst. Die Folge daraus ist, dass sie oftmals ihre elterliche Verantwortung an ihre Kinder abgeben, indem sie diese einfach tun lassen. Andere Eltern „lösen“ das Problem über Apps, die zeitlich steuern, wie lange die Kinder ein digitales Medium nutzen dürfen. Doch damit umgehen sie etwas, das zur Erziehung dazugehört und anstrengend sein kann: sich auseinandersetzen, Konflikte aushalten und verhandeln. Es führt demnach kein Weg daran vorbei, gemeinsam mit Kindern Regeln zu vereinbaren, wie digitale Medien zu nutzen sind, um sie darin gut (informiert) zu begleiten. Wie Eltern wiederum seitens der Bildungseinrichtung gut begleitet werden können und wie Sie sich als Pädagog:innen dahin gehend kompetent machen, erfahren Sie in Teil 4.



Der Film zeigt, wie die Kinderfreunde kritische Medienbildung in ihren Kindergärten fördern.



Medienwelt-Analyse zur Erfassung der kindlichen Medienerfahrungen

Einen möglichen Ansatz für pädagogische Fachkräfte, um zu erschließen, wie die kindlichen Medienwelten ihrer betreuten Kinder gestaltet sind, bietet die Medienwelt-Analyse. Mit ihr sollen die medialen Einflüsse in den Lebenswelten der Kinder erfasst werden, um sich hinsichtlich der pädagogischen Gestaltung der Praxis an diesen orientieren bzw. diese aufnehmen zu können.

Impulsfragen zur Medienwelt-Analyse:

- Wo und wie begegnen Kinder im Alltag digitalen Medien?

- Was wissen wir über die familiäre Mediennutzung unserer Kinder?
Informieren wir auch die Eltern über die negativen Auswirkungen eines frühen unbegleiteten Medienkonsums?

- Welche digitalen Medien gehören zum Alltag der Kinder? Welche Bedarfe lassen sich daraus ableiten?

- Welche unterschiedlichen Medienerfahrungen tragen die Kinder in die Einrichtung?
An welchen Medienangeboten zeigen sie Interesse?

- Welche Spielinhalte oder Erzählungen lassen den Einfluss unterschiedlichster Medien erkennen?

- Welche Nutzung oder Medienerfahrungen können wir im Kontakt mit Eltern beobachten?

- Wie werden digitale Medien bei uns in der Einrichtung genutzt?
Nutzen wir sie vor oder mit den Kindern?



Auch wenn Kinder Medien anders wahrnehmen als Erwachsene, verknüpfen auch sie Medieninhalte und -geschichten mit Erfahrungen, die sie in ihrer Welt gemacht haben. Diese Erfahrungen strukturieren das Erleben von Medien mit. Deshalb nimmt jedes Kind (aber auch jede:r Erwachsene) Medieninhalte ganz unterschiedlich wahr. Kinder verarbeiten Medienerfahrungen sowie alltägliche Erlebnisse, indem sie sich ihre Welt explorativ aneignen, sich durch Experimentieren, Beobachten und Gestalten aktiv mit ihr auseinandersetzen und ihre Erfahrungen dadurch bearbeiten. Während Erwachsene Medienerfahrungen eher kognitiv bearbeiten, tragen Kinder das Erlebte nach außen und geben ihren Eindrücken einen viel stärkeren körperlichen und gestalterischen Ausdruck. So transformieren Kinder die in Medien behandelten Inhalte im Rollenspiel oder beim Zeichnen, hier oftmals auch in Auseinandersetzung mit ihren eigenen Themen. Welche Mediengeschichten besonders starke Gefühle auslösen oder nachhaltig beeindrucken, wird dabei von den handlungsleitenden Themen der Kinder bestimmt. So nutzen Kinder auch die in den Medien behandelten Inhalte, um eine Auseinandersetzung mit den eigenen Themen zu vertiefen oder weiterzuführen.

Pädagogische Fachkräfte können und sollen Kinder bei der Verarbeitung von Medienerfahrungen unterstützen, indem sie Medien zum Thema machen, die Interessen der Kinder aufgreifen und ihnen einen Raum zur Auseinandersetzung mit diesen anbieten bzw. diese strukturieren. Denn ab ca. drei Jahren lernen die meisten Kinder, mediale Botschaften zu entschlüsseln und können somit beispielsweise einfache Geschichten nachvollziehen. Das Verstehen von medialen Inhalten fällt Kindern leichter, es werden Vorlieben entwickelt und der Wunsch zur Beschäftigung damit wird größer (Demmler & Struckmeyer 2015). Nun geht es nicht mehr nur darum, Kinder bei der Nutzung von Medien zu begleiten, sondern auch darum, Angebote bereitzustellen, die Kinder selbst aktiv werden lassen (Demmler & Struckmeyer 2015; Leopold & Ullmann 2018).

Die Allerjüngsten (0-6 Jahre) & digitale Medien

30% der Eltern teilen online Fotos der Kinder schon vor der Geburt

Eltern verschicken online Fotos der Kinder:

12% täglich	37% pro Woche
6% 2x wöchentlich	26% nur zu besonderen Anlässen
17% sehr selten	

72% davon waren jünger als ein Jahr

Einschlafritual

Für **10%** (3-6-Jährige) ist das Videoschauen vor dem Einschlafen unverzichtbar.

72% der Kleinkinder nutzen digitale Medien:

38% der Kinder können die Geräte schon bedienen	17% der Kinder wurden schon mit ungeeigneten Inhalten konfrontiert
---	--

Die beliebtesten Geräte bei den Kindern:

Smart-Speakers	1%
Gamergesetz Laptop	4%
Spiele-Konsolen	8%
Internet-fähige Fernseher	21%
Smartphone	30%
Tablet	32%

Wem gehören die Geräte?

das Elternteil	50%
Familien-gemein	28%
dem Kind	22%

Was tun die Kinder?

Karten anschauen	73%
Fotos anschauen	61%
Musik hören	58%
spielen	51%

0-2 jährige Kinder: werden mit Personen, streamten Fotos

3-6 jährige Kinder: Video, Musik, Spiele

Sagen die Eltern?

- 75% der befragten Eltern finden, dass Eltern eine große Vorbildfunktion haben.
- 35% der Eltern möchten, dass ihre Kinder weniger Zeit mit digitalen Internet-tätigkeiten verbringen.
- 23% der Eltern haben Klavierspielerinstrumente über dem Stegung ihrer Kinder mit digitalen Medien.
- Nur 18% der Eltern finden es sehr einfach, gute Apps für ihre Kinder zu finden.
- 20% der Eltern haben ein schlechtes Gefühl, ihr Kind so oft mit dem Internet soll zu beschäftigen.

Wie nehmen die Eltern Einfluss auf den Umgang der Kinder mit digitalen Medien

nur ohne ständige Begleitung	49%
aktive Beeinflussung	44%
Einschränkung am Gerät sprechen mit Kindern über Nutzungsregeln	39%
	30%

Schnelle Befragung CAPS und Online-Befragung CAPS von Eltern im Kinder-Unfall-Eurobarometer 2019

Scale internet.at

Ein Projekt der Europäischen Kommission

Die aktuelle Beschreibung für die Veröffentlichung liegt zum Ausdrucken bereit. Bitte beachten Sie, dass die Informationen nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden dürfen.

Daher sollen Kinder manche Medien noch nicht eigenständig nutzen und bedürfen der Begleitung von Erwachsenen. Auch sollte man sensibel auf die kindlichen Signale achten, wenn Kinder Medien nutzen. Denn diese zeigen an, wie gut sie in der Lage sind, die Inhalte zu verarbeiten (Charlton 2016).

Warum sind Medien bereits für Kleinkinder faszinierend?

Kinder, die heutzutage in den Kindergarten kommen, kennen zumeist digitale Geräte aus ihrem familiären Umfeld: von Eltern, die ihr Smartphone nutzen und intensiv über dieses kommunizieren. Für Kinder sind vor allem die Gesten, welche für die Bedienung der Touchscreens von Smartphones und Tablets notwendig sind, ansprechend. Das Wischen, Klicken und Antippen mit den Händen und Fingern entspricht der kindlichen Art, sich mit Gegenständen und anderen Medien auseinanderzusetzen und mit diesen zu interagieren (Aufenanger 2014).

Demnach übt das Smartphone bereits bei ganz jungen Kindern eine große Faszination aus, weil sie ihre Eltern mit diesem Gerät kommunizieren sehen und damit in enger Beziehung zu stehen scheinen. Aufgrund der Vorbildrolle als Eltern beobachten sie diese auch ganz genau. Sind ihre Eltern viel am Smartphone, muss diesem Gerät wohl eine hohe Wichtigkeit zukommen.

Als Eltern, aber auch in der pädagogischen Bildungsarbeit kann man demnach dem Kind vorleben, was man ihm im Umgang mit digitalen Medien gern mit auf seinen Lebensweg geben möchte. Beispielsweise Regeln für die digitale Nutzung zu vereinbaren, viele Freizeitalternativen aufzuzeigen sowie stets kritisch mit Medieninhalten umzugehen. Das große Interesse der Kinder an diesen digitalen Geräten kann man aber auch gut für pädagogische Aktivitäten nutzen, wie für die Auseinandersetzung mit der technisch produktiven Komponente eines digitalen Geräts (Wie funktioniert eigentlich so ein Handy?) oder die gemeinsame kollaborative Arbeit (Welche Regeln/welchen Umgang wollen wir uns geben, damit digitale Geräte gut in der Bildungsarbeit von den Kindern genutzt werden können?). So kann die Neugierde der Kinder am medialen Zugang zur Welt selbst für entdeckende – kindzentrierte – Lernprozesse nutzbar gemacht werden.

Die Arbeit auf einer Metaebene (wie der Technik-Kompetenz oder der kritisch reflektiven Auseinandersetzung mit der Mediennutzung im Kindergarten) hebt damit auch die digitale Bildungsarbeit auf eine aktive, ko-konstruktive Ebene und führt weg von einer passiven, rein

konsumierenden Rolle. So unterstützen wir Kinder bei ihrer Suche nach ihrem eigenen Verhältnis zur Digitalität und zur Umwelt, indem der Kindergarten für Kinder Lernumgebungen konstruiert, die sie auf entdeckendem Wege dazu befähigen, sich kritisch und reflexiv mit digitalen Medien auseinanderzusetzen.

Diese thematische und inhaltliche Tiefe erlangen Kinder jedoch nur, wenn sie sinnliche und ganzheitliche Entdeckungsprozesse mit digitalen Medien erfahren dürfen und Medienbildung im Kindergarten sich zu mehr als einer reinen „App-Didaktik“ entwickelt. Nur durch das aktive sinnliche Tun sowie die technisch kreative Nutzung von digitalen Geräten werden Grundlagen beim Kind für eine reflexive Haltung geschaffen, die der Allmacht von Fake News und Verschwörungstheorien entgegenwirkt.

Recht auf Medienbildung

Denn Kinder sind spätestens ab dem Zeitpunkt ihrer Geburt auch selbstständige Träger:innen von Grundrechten politischer, sozialer, ökonomischer, kultureller und bürgerlicher Natur – auch in der Welt der Medien. So verfügen sie über das Recht, „Informationen und Gedankengut“ (Artikel 13 „Freie Meinung und Information“ der VN-Kinderrechtskonvention¹²) zu erlangen und weiterzugeben sowie einen Zugang zu „Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen“ zu erhalten, und sie sind des Weiteren vor Medienangeboten zu schützen, die ihr Wohlergehen beeinträchtigen (Artikel 17 „Zugang zu Information“¹³).

Da diese Grundsätze zu einem Zeitpunkt formuliert wurden¹⁴, wo Medien noch nicht den gleichen Einfluss auf unser gesellschaftliches Leben hatten wie heute, hat der Europarat am 4. Juli 2018 mit den „Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld“ (Council of Europe 2018) eine Empfehlung an die Mitgliedsstaaten des Europarats verabschiedet, die die Umsetzung der VN-Kinderrechtskonvention hinsichtlich der kindlichen Medienwelten unterstützen soll. Hierin sind für die pädagogische Arbeit folgende Bereiche von relevantem Belang:



Die Kinderrechts-Leitlinien
gibt es hier!



Nun aber möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie schon mit sehr jungen Kindern wichtige Themen spielerisch erarbeiten können.

¹² <https://www.kinderrechte.gv.at/vn-kinderrechtskonvention/die-vn-kinderrechtskonvention-einfach-erklart-und-im-wortlaut/artikel-13.html>.

¹³ www.kinderrechte.gv.at/vn-kinderrechtskonvention/die-vn-kinderrechtskonvention-einfach-erklart-und-im-wortlaut/artikel-17.html.

¹⁴ Am 20. November 1989 wurde die „UN-Konvention über die Rechte des Kindes“ von der Vollversammlung der Vereinten Nationen angenommen.

Let's play!

Kindern spielerisch einen kritischen Medienumgang vermitteln - Medienbildung (ohne Medien)



Im zweiten Teil dieses Handbuchs finden Sie einige Aktivitätenbeispiele, wie Sie bereits mit Kindergartenkindern wichtige Themen rund um digitale Medien in Verbindung mit der Förderung von Zukunftskompetenzen behandeln und kindgerecht aufbereiten können, und zwar als ...

... Medienbildung ohne Medien

Denn für viele Themen und Aktivitäten braucht es oft nicht mal ein digitales Endgerät, sondern einfach die Medienerlebnisse der Kinder, die sie von zu Hause in unsere Einrichtung bringen, sowie die Kreativität von uns Pädagog:innen als auch den Mut, gemeinsam mit Kindern hier in einen (Lern-)Dialog zu gehen, um ihre Selbstwirksamkeit bzw. -achtsamkeit, aber auch ihre Gestaltungskompetenz als Primärprävention zu stärken. Denn was Kinder unter Freundschaft, Privatsphäre oder Sicherheit verstehen, hat wesentlichen Einfluss auf ihre spätere eigenständige Mediennutzung.

Die hier vorgestellten Aktivitäten(vorschläge) sind Auszüge aus Medienmaterialien, die von Medien-Expert:innen mit viel Fachkenntnis entwickelt und auf die Bedürfnisse und den Wissensstand von jungen Kindern abgestimmt wurden.

Finden Sie Gefallen an dieser Art von kritischer Medienbildungsarbeit, laden wir Sie ein, sich auf den hier nachfolgend genannten Internetplattformen weiter davon inspirieren zu lassen.

Sollte man in seiner pädagogischen Arbeit selbst noch wenig Affinität für die digitale Welt mitbringen, ist dies eine hilfreiche Unterstützung bei der Beschäftigung mit diesem Themenkreis, um so einen wertvollen Beitrag zur Mediennutzung der Kinder leisten zu können.



<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten>

Die österreichweite Initiative bietet umfangreiches Wissen nicht nur für Pädagog:innen, sondern auch für Eltern und Kinder im sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.



<https://medienkindergarten.wien/startseite> bietet zahlreiche Impulse, wie Medien – auch aktiv – in den Kindergarten integriert werden können. Die Inhalte reichen von App-Bewertungen über konkrete Projekte bis hin zu rechtlichen Rahmenbedingungen.



www.education4tomorrow.eu

Die Website über unser Projekt „Education for Tomorrow“ mit vielerlei Beiträgen der Projektpartner, Materialien und Best-Practice-Beispielen für Kindergärten und Schulen

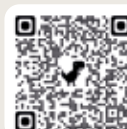
www.medienfuehrerschein.bayern/servicecenter/downloadbereich

Der Medienführerschein unterstützt Lehrkräfte und pädagogisch Tätige bei der altersgerechten Stärkung von Medienkompetenz.



Er bietet kostenlose Materialien, die passgenau auf die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe zugeschnitten sind. Mit Urkunden und Teilnahmebestätigungen wird die Teilnahme am Medienführerschein dokumentiert.

www.klicksafe.de/eltern/gute-internetseiten-und-apps-fuer-kinder/



Überblick über kindgerechte Websites und Spiele sowie Tipps für Eltern und Pädagog:innen im Umgang mit Medien für Kinder

2.1 Aktivitätsvorschlag 1 „Medienheld:innen“

Intention

Um auf pädagogischer Seite ein Verständnis davon zu erhalten, wie Kinder Medien zu Hause nutzen, ist es hilfreich, nach ihren jeweiligen Medienheld:innen zu fragen und diese im pädagogischen Alltag aufzugreifen. Denn



Kindliche Medienheld:innen stellen ideale Gesprächs- und Spielanlässe dar. Gelingt es uns im Kindergarten, unseren Blick dahin gehend zu schärfen und genau hinzuhören und hinzuschauen, können wir zahlreiche Formen der Verarbeitung medialer Erfahrungen beobachten. Insbesondere Medienfiguren werden von den Kindern in Gesprächen thematisiert, gemalt oder im Spiel mit anderen zur Inspiration herangezogen. Wegen ihrer großen Bedeutung für Kinder dieser Altersgruppe erscheint es sinnvoll, Medienfiguren an verschiedenen Stellen des pädagogischen Alltags zu thematisieren. Durch dieses Interesse an ihrer Lebenswelt erfahren Kinder eine besondere Aufmerksamkeit und können als Expert:innen für ihre Lieblingsheld:innen auftreten.

Lernziele

Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten.

Material

Malblätter, Stifte sowie Vorlagen von bekannten Medienheld:innen werden bereitgelegt.

Hintergrund

Die Kindergartenzeit ist eine Zeit, in der Kinder vor vielen verschiedenen Entwicklungsaufgaben stehen, welche für sie zum Teil (noch) große Herausforderungen in ihrem Alltag darstellen. Auf der Suche nach Informationen, Orientierung und Begleitung loten die Kinder ihr näheres Umfeld wie Familie, Bezugspersonen oder Gruppen von Gleichaltrigen aus, aber auch Medien stellen eine Inspirationsquelle dar. Für Kinder ist es interessant, Medien-

figuren bei solchen Tätigkeiten zu beobachten, bei denen sie selbst noch Schwierigkeiten oder die sie erst kürzlich gelernt haben. Dabei können sie sich Anregungen bzw. Bestätigung für ihr eigenes Handeln holen.

Für folgende Entwicklungsaufgaben können Medienheld:innen Anregung und Orientierung bieten:

Frühe Kindheit (0 – 2 Jahre):

- Sensomotorische Intelligenz
- Schlichte Kausalität
- Grundlegende kommunikative Fähigkeiten
- Emotionsverständnis

Kindheit (2 – 4 Jahre):

- Sprachentwicklung
- Ich-Bewusstsein und soziale Kognition
- Fantasie und Spiel

Schulübergang und frühes Schulalter (5 – 7 Jahre):

- Geschlechterrollenidentifikation
- Beziehungen zu Gleichaltrigen
- Soziale Kooperationen
- Treffen einfacher moralischer Unterscheidungen

Diese Medienfiguren zeigen dabei – trotz ihrer Vielfalt – stets eine wesentliche Gemeinsamkeit: Ihre Komplexität ist im Vergleich zu realen Menschen stark verringert. Sie lassen sich eindeutig den Kategorien „Gut“ oder „Böse“ zuordnen und brechen nur selten aus ihren Handlungsmustern und Rollen aus. Diese klaren Linien in der Charakterisierung der Figuren sind ein wichtiger Aspekt besonders für junge Kinder. Denn durch den Umstand, dass Eigenschaften und Verhaltensweisen der einzelnen Charaktere überdeutlich herausgearbeitet werden, können Kinder sie erfassen und als Orientierungspunkte für das eigene Handeln erkennen. Hierbei haben sowohl starke und mutige Figuren als auch bösartige, gewalttätige oder unterlegene Figuren ihren Reiz und ihren Nutzen. Aus dieser oben erwähnten entwicklungspsychologischen und identitätsunterstützenden Perspektive ist es wichtig, dass dem Thema „Medienheld:innen“ Aufmerksamkeit im Kindergarten geschenkt wird.

Aktivieren des Vorwissens

(Kontextkompetenz/Kommunikation)

Welchen Figuren aus Geschichten/im Fernsehen mögt ihr besonders gerne? Was findet ihr an der Figur spannend?

Beschreibung der Aktivität

Fast jedes Kind hat bereits im Kindergartenalter eine Lieblingsserie, die es gerne anschaut bzw. anhört, mit Personen oder Tieren, zu denen es eine besondere Beziehung hat: seinem ganz persönlichen Medienliebling. Die Kinder erzählen daher in einem ersten Schritt über Figuren aus Sendungen und Geschichten, die sie gerne anschauen oder anhören. Dann entscheiden sich die Kinder für eine der Figuren, die sie am liebsten mögen und zeichnen ihren Medienliebling (Kreativität).

Nachdem sie diese fertig gemalt haben, erklären die Kinder den anderen, warum sie gerade diese eine Figur so gerne mögen (Kollaboration). Dabei soll auch geklärt werden, was die einzelnen Medienheld:innen besonders gut können und warum sie genau diese:n so mögen. Weiters schauen wir uns an, ob es in anderen Kulturen andere Held:innen gibt und ob sich diese von den hier vorgestellten unterscheiden. Wenn ja, wie und in welcher Form (Kulturalität)?

Ziel der Aktivität soll sein, die vielen Erlebnisse der Kinder mit ihren Medienheld:innen aufzugreifen und einen Raum zu bieten, in dem gemeinsam über die kindlichen (Medien-)Vorlieben gesprochen werden kann.

2.2 Aktivitätsvorschlag 2

„Wozu brauchen wir Passwörter?“

Über den Umgang mit Datenschutz und Sicherheit im Internet

Intention

Schon junge Kinder sollen wissen, warum Sicherheit und Datenschutz im Umgang mit digitalen Medien wichtig sind.

Lernziele

Zu wissen, was ein Passwort ist und welche Passwörter sicher sind. Zu verstehen, warum Passwörter nicht einfach so weitergegeben werden dürfen.

Material

Plan des Kindergartens oder Fotos von (Tür-)Schlössern und passwortgeschützten Geräten und Orten, des Weiteren Malblätter, Stifte sowie rote und grüne Klebpunkte

Hintergrund

In unserer digitalen Welt spielen Daten und damit auch der Datenschutz eine extrem wichtige Rolle. Daher sollen



auch noch junge Kinder einen guten Umgang damit erwerben. Denn was mit unseren Daten im Alltag geschieht, wissen wir oft nicht. Wer hat Zugriff auf unsere PINs und Codes und ist das dann auch in unserem Sinn? Wir alle nutzen ein digitales Endgerät und erzeugen dabei ungewollt eine Menge an Daten. Hängen wir dieses Gerät ans Netz, werden all diese Daten mehr oder weniger kontrolliert weitergegeben. Wir sehen es deshalb als wesentliche medienpädagogische Aufgabe, bereits Kinder schon früh für diese Fragestellungen zu sensibilisieren.

Aktivieren des Vorwissens

(Kontextkompetenz/Kommunikation)

Denkt einmal darüber nach, warum ihr zu Hause Schlösser verwendet und was zu Hause alles versperrt wird? Warum denkt ihr, gibt es bei euch zu Hause überhaupt Schlösser? Braucht es das? Wisst ihr, wo die Schlüssel von eurem Zuhause sind? Was glaubt ihr, warum möchten eure Eltern nicht, dass Fremde einen Schlüssel von eurem Heim haben?

Beschreibung der Aktivität

Auch der Kindergarten ist ein idealer Ort, wo Kinder überlegen können, warum Sicherheit wichtig ist, da es hier viele abgesperrte Türen, Schränke etc. gibt.

Gemeinsam (Kollaboration) begeben sie sich auf Entdeckungstour, wo solche zu finden sind und stellen sich die Frage, warum diese wohl versperrt sind. Welche Schlösser werden hierfür benutzt (Schlüssel, Codes, Passwörter)?

Wo könnte ein Passwortschutz eingerichtet sein? Wo muss man einen PIN-Code eingeben oder einen Knopf drücken? Finden die Kinder einen Schlüssel, markieren sie diesen mit einem grünen Punkt; entdecken sie ein Passwort (beim Türöffner, Telefon etc.), bekleben die Kinder den Gegenstand mit einem roten Punkt. Nach der Erkundungsrunde wird versucht, mit den Farbpunkten eine gemeinsame Übersicht (**Kreativität**) zu erstellen, wo überall gesperrte Bereiche/Geräte im Kindergarten zu finden und wie diese im Einzelnen geschützt sind. Nun wird gemeinsam besprochen, was geschützt werden soll bzw. wovor uns die realen als auch die virtuellen Schlüssel schützen sollen? Was haben Passwort und Schlüssel gemeinsam? Worin unterscheiden sie sich? Wer darf die Passwörter wissen, und wer darf die Schlüssel überhaupt benutzen (**Kritisches Denken**)?

In einem letzten Schritt wird mit den Kindern besprochen, was sie gerne schützen wollen und warum, und welche Passwörter sie dafür kreieren wollen.

Weitere Vertiefungsmöglichkeiten



Videokurzfilm
„Alles sicher? – Passwörter“
aus der Reihe „Elli Online“
im SWR

<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/elli-online/passwoerter-film-100.html>

„Die drei Freunde“ – eine Vorlesegeschichte:
„Passwort“
www.si.or.at/dreifreunde





2.3 Aktivitätsvorschlag 3 „Was haben Emotionen mit Medien zu tun?“

Und wie können wir Kinder zu verantwortungsbewussten Mediengestalter:innen bilden?

Intention

Der Medienkonsum, aber auch die Medieninhalte selbst lösen bei Kindern (aber auch bei uns Erwachsenen) Emotionen aus. Kinder müssen daher mit Unterstützung von uns Erwachsenen lernen, Gefühle, die Medien auslösen können, einzuschätzen, sie müssen

lernen, ihre Grenzen zu erkennen und vor allem auch, wann dieser Konsum zu viel für sie ist. Es ist daher mit ein Bildungsauftrag des Kindergartens, Kinder dahin gehend zu befähigen, hier in sich hineinzuspüren und Bewältigungsstrategien für sich zu erlernen, aber auch, die Eltern aktiv in die Thematik der angemessenen Mediennutzung mit einzubeziehen.

Lernziele

- Gefühle benennen und bewerten können.
- Strategien zum Umgang mit negativen Gefühlen entwickeln.
- Ein Gefühl dafür entwickeln, ab wann der Medienkonsum zu viel und zu ungesund wird.

Material

Gefühlswürfel basteln – Arbeitsblatt „Situationen Gefühle zuordnen“ zum Ausschneiden (*siehe Anhang*)

Hintergrund

Freude, Angst, Langeweile, Traurigkeit, Wut, ... all diese Gefühle müssen Kinder lernen, für sich einzuordnen und zu benennen und auch, ihre Umgangsweisen damit für sich zu finden. Eine wichtige Hilfe sind ihnen dabei wir Erwachsenen und unser (bewusster) Umgang mit Gefühlen, aber auch eine offene Gesprächskultur in Familie und Kindergarten, die das Reden über Gefühle nicht nur zulässt, sondern aktiv fördert.

Auch über das, was ihnen „angenehm“ und „unangenehm“ ist, können Kinder bereits früh durch „ihren inneren Kompass“ unterscheiden. Dieser kann jedoch im Laufe der Zeit irritiert werden, wenn Kinder immer wieder über ihre eigenen Grenzen gehen müssen, um „brav“ zu sein oder um den Erwartungen anderer zu entsprechen. Es ist wichtig, dass Erwachsene die Gefühle von Kindern akzeptieren und sie nicht dazu nötigen, diese verleugnen, verstecken oder überspielen zu müssen.

Umgang mit Angst in Medien

Auch Filme, Serien oder Videoclips können bei Kindern Ängste und Verunsicherungen auslösen, mit denen sie nicht umzugehen wissen. Sie müssen erst lernen, Fiktion von Realität zu unterscheiden und brauchen Unterstützung, wie sie mit angsteinflößenden Medieninhalten am besten umgehen sollen. Es ist daher wichtig, die Medienerfahrungen der Kinder zu begleiten und ihnen Räume (Gespräche, Rollenspiele, Zeichnungen) anzubieten, um ihre Ängste in ihrem Tun (kreativ) zu verarbeiten.

Aktivieren des Vorwissens

(Kontextkompetenz/Kommunikation)

Denkt mal nach, welche Gefühle kennt ihr (in euch)? Was glaubt ihr, haben wir alle ähnliche Gefühle – ihr Kinder wie wir Erwachsenen? Was machen eure Eltern, wenn sie glücklich, wütend, traurig, gestresst, ... sind? Zeigen sie euch gegenüber, wie es ihnen gerade geht?

Beschreibung der Aktivität

Die Kinder schneiden die Arbeitsblätter „Situationen Gefühle zuordnen“ und „Dein Gefühlswürfel“ aus, bemalen die Würfelseiten mit freudigen, wütenden, traurigen etc. Smileys (Kreativität) und kleben ihn zusammen. Gemeinsam wird dann darüber gesprochen, welche Gefühle sie auf den Würfel gemalt haben und spielen diese mit Grimassen nach (Kollaboration). Es wird nun in die Runde gefragt, ob sich die Kinder auch manchmal so wie das Smiley auf dem Würfel fühlen. In einem nächsten Schritt werden verschiedene Szenen beschrieben. Die Kinder entscheiden, mit welchen Gefühlen sie diese verbinden und legen ihren Gefühlswürfel entsprechend vor sich hin. Sie versuchen nun zu erklären, warum sie diese oder eine andere Entscheidung getroffen haben. Hierbei gibt es kein „Richtig“ oder „Falsch“ – denn die Situationen lassen sich durchaus unterschiedlich bewerten. Hier geht es vor allem darum, dass Kinder über ihre Gefühle nachdenken, diese erkennen und zuordnen können.

Mögliche Szenarien könnten sein:

- Telefonat mit dem Vater, der gerade beruflich unterwegs ist
- Eine Lego®-Figur ist kaputtgegangen.
- Eine Folge der Lieblingsserie darf angeschaut und danach muss das Gerät ausgeschaltet werden.
- Oma und Opa kommen zu Besuch.
- Arztbesuch
- Ein gruseliges Video wurde am Tablet angeschaut.
- Beim Abholen vom Kindergarten das Handy der Mama beanspruchen.
- Ein neues Computerspiel darf am Handy der Mama gespielt werden, aber das nächste Level wird nicht geschafft.
- Erlaubnis zum Kinobesuch mit Freund:innen, um einen spannenden Film anzusehen
- Ein Kind ist zu einem anderen Kind gemein – was tun?
- Heimlich das Handy der Mama nehmen.

Vielleicht möchte nun ein Kind selbst von einer Situation erzählen und schildern, wie es sich dabei gefühlt hat.

Am Ende der Übung sprechen die Kinder in der Gruppe noch einmal über ihre Gefühle: Welche Gefühle/Situationen kennen sie selbst? Was machen sie, wenn sie sich so fühlen (Kritisches Denken)?

Weitere Vertiefungsmöglichkeiten

Arbeit mit dem Portfolio: Kinder ordnen nun den Situationen bestimmte Gefühle zu (mit Linien verbinden, Gefühlsstempel, ...).



„Die drei Freunde“ –
eine Vorlesegeschichte:
„Ich weiß nicht genau“
www.si.or.at/dreifreunde



2.4 Aktivitätsvorschlag 4 „Was darf wer von mir wissen?“

Über den Umgang mit Informationen und Datenschutz

Intention

Ein sicherer Umgang mit dem Internet will gelernt sein. Dies fängt schon bei den Jüngsten an, indem sie spielerisch lernen, was persönliche Informationen (Daten) sind und wie sie diese schützen können.

Lernziele

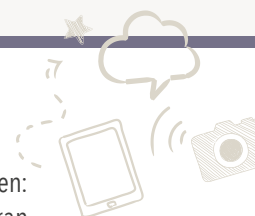
- Wissen, welche Informationen privat und damit schützenswert sind
- Wissen, warum persönliche Daten geschützt werden müssen
- Ein Gefühl für „öffentlich“ und „privat“ entwickeln

Material

Übungsblatt „Was darf wer von mir wissen?“
(siehe Anhang)

Hintergrund

Jüngere Kinder tun sich noch schwer darin, abzuschätzen, was es bedeutet, wenn persönliche Informationen sowie Fotos von ihnen im Internet geteilt werden, da sie noch keine Urteils- und Entscheidungsfähigkeit hierzu haben. Vor allem für junge Kinder sind Begriffe wie „öffentlich“ und „privat“ viel zu abstrakt. Sie wissen nicht, was diese bedeuten. Es ist daher hilfreich, Kinder spielerisch mit konkreten Bildern und damit verbundenen Informationen an diese Thematik heranzuführen.



Aktivieren des Vorwissens

(Kontextkompetenz/Kommunikation)

Was denkt ihr, sind wichtige Informationen von euch (wie Name, Alter, Wohnadresse), und wer darf diese Informationen über euch wissen (Eltern, Freund:innen, Fremde)? Warum glaubt ihr, soll nicht jede:r diese Informationen von euch wissen? Wann kann es aber Situationen geben, wo es sehr wohl wichtig ist, dass jemand weiß, wo ihr wohnt oder wie euer Name lautet?

Beschreibung der Aktivität

Zuerst werden die Kärtchen vom Übungsblatt „Was darf wer von mir wissen?“ ausgeschnitten und aufgelegt (Kreativität). Jedes Kind sollte seine eigenen Kärtchen vor sich haben. Anschließend wird gemeinsam darüber gesprochen, welche Informationen auf den Kärtchen abgebildet sind (Kollaboration). In einem weiteren Schritt wird nun in der Gruppe Karte für Karte überlegt, wer diese Information wissen darf und diese den einzelnen Zielgruppen („nur ich“, „Familie“, „Freundinnen und Freunde“, „Bekannte der Eltern“, „Fremde“) zugeordnet.

Beispiel: „Meine Schuhgröße dürfen Fremde wissen“ / „Mein Passwort dürfen nur meine Eltern und ich wissen“ / „Meine Wohnadresse dürfen meine Freundinnen und Freunde wissen“ ... Es wird dabei auch darüber gesprochen, warum manche Informationen strenger geschützt werden müssen als andere. Warum ist das so (Kritisches Denken/Kontextkompetenz)?

Weitere Vertiefungsmöglichkeiten

Arbeit mit dem Portfolio: Jedes Kind überlegt nun für sich, wem es welche Information zukommen lassen würde, und klebt die Bildchen in die entsprechenden Tabellenspalten.



„Die drei Freunde“ –
eine Vorlesegeschichte:
„Was dürfen Menschen
von mir wissen?“
www.si.or.at/dreifreunde



2.5 Aktivitätsvorschlag 5 „Das ist (mir) zu viel!“

Intention

In Bezug auf einen angemessenen Medienumgang müssen Kinder lernen, ihre eigenen Gefühle und Belas-

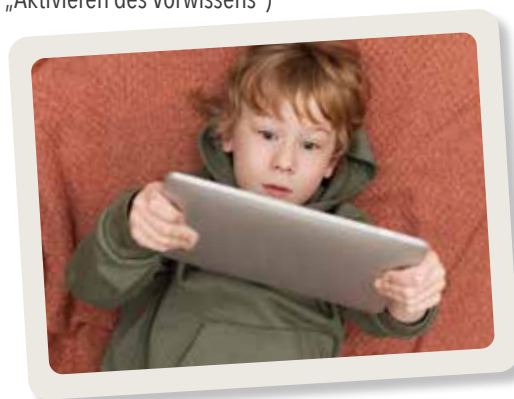
tungsgrenzen herauszufinden und diese einzuschätzen: Wann wird ihnen die Mediennutzung zu viel – woran können sie das festmachen? Wie können sie von sich aus aufhören, bevor es zu viel wird und was hilft dann gegen vermeintlich aufkommende Langeweile. Eine wichtige Hilfestellung hierbei ist auch, mit Kindern gemeinsame Regeln aufzustellen, wie, wann und vor allem wie viel sie an Medien konsumieren dürfen. Eine frühe Beschäftigung mit dieser vielschichtigen Thematik an einem neutralen Ort wie dem Kindergarten hilft Kindern (und ihren Eltern), ein gutes und gesundes Verhältnis zur digitalen Welt aufzubauen.

Lernziele

- Die eigenen körperlichen Grenzen (er)kennen.
- Sich selbst steuern lernen.
- Lernen, Pausen zu machen.
- Spiel-Alternativen kennen.
- Langeweile produktiv/kreativ nutzen.

Material

Bildkarte mit „Maxi“ (siehe Anhang) – siehe nachfolgend „Aktivieren des Vorwissens“)



Hintergrund

Schon junge Kinder lernen von ihren älteren Geschwistern oder Eltern vor allem eines: Handys und Tablets sind gut gegen Langeweile bzw. sind sie eine bequeme Babysitter-Alternative. Denn besonders junge Kinder kommen dann oft mit digitalen Geräten in Kontakt, wenn Erwachsene Zeit für sich, ihren Job oder den Haushalt brauchen. Dies hat meist zur Folge, dass der kindliche Medienkonsum unkontrolliert und oft zu lang für ihr Alter ist. Gleichzeitig gewöhnen sich Kinder mehr und mehr an diese passiv-konsumierende Form von Beschäftigung und fordern diese auch zunehmend ein bzw. haben sie dann oftmals keine Ideen mehr, was sie alternativ spielen können.

Aktivieren des Vorwissens

(Kontextkompetenz/Kommunikation)

Es wird die Bildkarte mit „Maxi“ und seinem Tablet (siehe „Anhang“) in die Mitte des Gesprächskreises gelegt und seitens Pädagog:innen gefragt: *Was denkt ihr, wie geht es „Maxi“ und warum schaut er so drein? Was vermutet ihr, kann das vielleicht mit dem Tablet zusammenhängen? Wenn ja, was kann er machen, damit es ihm besser geht? Wie kann man aufhören, bevor man sich so fühlt? Wie schafft ihr es, aufzuhören, wenn euch etwas zu viel wird?*

Beschreibung der Aktivität

In Form eines Roboter-Bewegungsspiels wird das Thema nochmals ganzheitlich erfasst. Alle Kinder sind Roboter und überlegen jedes für sich und ganz geheim, wo an ihrem Körper der „Ein/Aus“-Knopf versteckt ist. Nun werden zwei Kinder als Roboter-Fänger:innen mit der Auf-

gabe bestimmt, die Aus-Knöpfe der anderen zu finden und zu drücken. Sobald alle Roboter ausgeschaltet sind, ist das Spiel vorbei. Um nach dieser Bewegungsaktivität wieder zur Ruhe zu gelangen, können nun abschließend die Kinder ihren Roboter mit Aus-Knopf malen (Kreativität) und gemeinsam darüber diskutieren (Kritisches Denken), warum es auch für Roboter wichtig ist, einen Aus-Knopf zu haben und was ein Roboter alternativ machen könnte (Fußball spielen, Bücher anschauen, zeichnen, sich verkleiden, sich schmücken etc.).

Weitere Vertiefungsmöglichkeit



„Die drei Freunde“ –
eine Vorlesegeschichte:
„Sooo spannend!“
www.si.or.at/dreifreunde



TEIL 3

Let's try!**FAQs zum Umgang mit digitalen Medien im Kindergarten**

In Teil 3 bieten wir mittels FAQs (vgl. didacta 2023) fundierte Argumentationsinhalte, wenn Kolleg:innen oder Eltern die medienbildende Arbeit hinsichtlich der Einbindung von/über digitale Medien nicht gutheißen. Der Widerstand beruht zumeist auf der Tatsache, dass eine vertiefende Auseinandersetzung dieser Personen mit dem Themenfeld (noch) nicht erfolgt ist. Dies ist absolut verständlich, weil das Thema ein sehr junges ist und eine vertiefende Beschäftigung damit auf vielerlei Ebenen – auch auf Expert:innen-Ebene – erst jetzt stattfindet. Daher ist es wichtig, sich in der Funktion als Eltern-/Erwachsenenbildner:innen gut mit dieser Materie auseinanderzusetzen, denn so fällt es zunehmend leichter, den medienbildenden Auftrag zu begründen sowie kindgerecht und fachlich kompetent umzusetzen.

1. Mein Kind verbringt bereits zu Hause Zeit vor dem Bildschirm – muss das denn im Kindergarten auch noch sein?

Die Art, wie Kinder zu Hause Medien „konsumieren“, hat wenig damit zu tun, wie sie im Kindergarten diesen begegnen und sie dort kennenlernen. Neben unserem Bildungsauftrag ist im BildungsRahmenPlan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich die Förderung kindlicher Medienkompetenz verankert, was für uns wiederum bedeutet, pädagogisch konzipierte und begleitete Aktivitäten anzubieten, die das bisherige Angebot um eine digitale Komponente wertvoll erweitern. So können eine Endoskop-Kamera, die beim Forschen in der Natur mitgenommen wird oder ein Tablet, mit dem die entdeckten Erlebnisse bspw. in Form eines Forschungstagebuches dokumentiert werden, die Bildungsarbeit um vieles bereichern. Die Art und Weise, mit Kindern in diesem Themenfeld zu arbeiten, soll ihr eigenständiges Denken und Handeln fördern und sie zum kritischen und kollaborativen Arbeiten ermutigen. Stets steht bei all diesen Aktivitäten das aktive, selbstwirksame (Er-)Arbeiten der Kinder im Vordergrund, welches wichtig ist, damit sie zu mündigen und kritischen digitalen Bürger:innen heranwachsen können.

2. Ist der frühe Kontakt mit digitalen Medien für die kindliche Entwicklung wirklich nötig?

Der Kontakt zu und mit digitalen Geräten und Technologien beginnt wie bereits erwähnt oftmals schon bei

einjährigen Kindern. Sie sehen ihre Eltern damit kommunizieren und möchten daher auch dieses Medium erkunden und ihre Eltern in ihrem Tun nachahmen. Damit hieraus nicht ein unreflektiertes, unmündiges Nutzungsverhalten entsteht, ist es wichtig, dieses auch pädagogisch zu begleiten und Eltern gezielt Fachwissen hierzu weiterzugeben. Als kompetente Fachkräfte achten wir sehr genau darauf, für welches Alter und welchem Entwicklungsstand entsprechend wir unsere Bildungsangebote setzen und informieren Eltern und Kolleg:innen über die Bedeutung medienfreier Entwicklung unter drei Jahren.

3. Kinder sollen doch im Kindergarten ihre Lebenswelt kennenlernen und erforschen, sie sollen klettern, matschen und toben – wozu brauchen sie dafür digitale Medien?

Medien sind heute – anders noch als vor ein paar Jahren – tatsächlich auch schon Teil der kindlichen Lebenswelt. Daher MUSS eine kritische digitale Medienbildung genauso Teil des Bildungsauftrags des Kindergartens sein wie bspw. Bereiche der Bewegung, der Kreativität und des Sozialen, weil Medien eben einen Teil der Lebenswelt von Kindern abbilden. Dies erfordert eine Erweiterung des pädagogischen Handlungsfelds ebenso wie ein ausbalanciertes Bildungsangebot. So kann der digitale Bildungsauftrag als Querschnittsthema in viele bisherige pädagogische Bildungsbereiche integriert werden wie bspw. das Erkunden der Natur mithilfe einer Endoskop-Kamera, das künstlerische Gestalten mittels kleiner Filmprojekte oder das gemeinsame Erfinden einer Geschichte als digitales Bilderbuch. Wichtig bei all diesen Aktivitäten ist, dass Kinder reale Lernerfahrungen im Kindergarten sammeln können.

4. Wie erkenne ich den pädagogischen Wert eines digitalen Angebots, und wie kann ich diesen effektiv kommunizieren?

Generell ist hier anzuführen, dass digitale Medienbildung keine App-Didaktik sein soll und auch der Einsatz des Tablets in der Gruppe nicht bedeutet, alle neuesten Apps und Lernprogramme den Kindern im pädagogischen Alltag anzubieten. Digitale Medienbildung kommt im Kindergarten sogar oft ohne Einsatz von digitalen Geräten aus, denn Intention der Medienbildung ist, Kinder über digitale Medien zu bilden und



nicht ausschließlich damit. Es gibt allerdings einige Orientierungsaspekte, die bei der Entscheidung für oder gegen den Einsatz dieser dienlich sein können:

- Digitale Lernangebote ersetzen keine zwischenmenschliche Interaktion, sondern erweitern diese.
- Kinder sollen durch den Einsatz von digitalen Medien angeregt werden, selbstständig zu denken, sich neues Wissen anzueignen und Dinge kreativ und kollaborativ zu gestalten.
- Werden Digital Tools verwendet, soll dies stets die pädagogische Arbeit verbessern und erweitern, aber niemals ihren Bildungswert einschränken.

5. Geht das nicht über meine pädagogische Zuständigkeit hinaus, wenn ich den Eltern sage, wie sie ihre Medienerziehung zu Hause gestalten sollen?

Kinder nehmen ihre frühen Medienerfahrungen mit in den Kindergarten und möchten sich auch darüber austauschen. Ihre Erlebnisse pädagogisch aufzugreifen und sie dabei zu begleiten, ist daher ein wichtiger Teil unserer heutigen Bildungsarbeit. Die Art und Weise, wie wir Kinder hierbei begleiten, ist auch für die Eltern von Relevanz, weil das Wissen in vielen Bereichen noch unbekannt ist und alle – insbesondere die Eltern – vor besondere Herausforderungen stellt. Auch die Medien selbst verändern sich rasant. Hier den Überblick zu bewahren, ist oft sogar für Profis eine Herausforderung.

Umso wichtiger ist es, Eltern und Erziehende in ihrer Medienkompetenz zu unterstützen. Denn nur wer versteht, wie Medien funktionieren, kann seinen Kindern helfen, richtig damit umzugehen. Wir unterstützen Familien in vielen Belangen ganzheitlich, so auch hier!

6. Die Kinder sind doch ohnehin Digital Natives und wissen schon mehr als wir Erwachsene – warum müssen wir sie dann noch im Kindergarten darin schulen?

Die Idee, dass Kinder, die in einer digitalisierten Lebenswelt aufwachsen, gleichzeitig kompetent im Umgang damit sind, ist leider etwas zu kurzgefasst. Denn digitale Kompetenz ist mehr als die bloße Nutzung von digitalen Geräten, die Kinder eventuell durch ihr Elternhaus erfahren. Es sind vor allem die aktiv kreative Gestaltung dieser, das kritische Hinterfragen von Medieninhalten und im Weiteren ein mündiger, ethisch korrekter Umgang mit der Fülle an Digital Tools, welche die Kompetenz in diesem Feld beschreibt. In all diesen Teilbereichen gilt es, die Kinder schon in frühen Jahren zu begleiten und zu fördern.

7. Ich bin unsicher, wie ich das Thema in meiner Einrichtung implementieren soll – wo setze ich an und wo kann ich mir Hilfe holen?

Es empfiehlt sich, das Thema in einer Teambesprechung aufzugreifen und zu schauen, wer welches Wissen, welche Position dazu und wer bereits dahin gehende

Erfahrung hat. Die in Teil 4 angebotenen Materialien können hierzu eine gute Hilfestellung sein. In einem weiteren Schritt kann mit den Medienerfahrungen der Kinder in Form einer Medienwelt-Analyse gearbeitet werden und schon sind wir als Pädagog:innen mitten im Thema und können dieses mit den Kindern gemeinsam erarbeiten und gestalten.

Bei den Wiener Kinderfreunden selbst gibt es durch das Projekt „eTOM AT-CZ“ für die Kindergärten Digi Coaches, die beim Einstieg in dieses Thema Unterstützung bieten. Zusätzlich werden aktuell in jedem Kindergarten Digi Talents ausgebildet, die langfristig Ansprechpersonen zu diesem Thema werden.

8. Wenn wir ein Tablet in der Gruppe haben, wollen die Kinder nichts anderes mehr machen.

Es ist eben genau diese eine wichtige Aufgabe – sowohl vom Kindergarten als auch vom Elternhaus –, bereits jungen Kindern einen ausbalancierten Umgang mit Medien zu vermitteln und ebenso konsequent Regeln mit ihnen auszuhandeln und diese einzuhalten. Wenn Kinder diesen Umgang mit Regeln auf vielerlei Ebenen immer wieder erfahren, ist es für sie auch selbstverständlich, dass die Mediennutzung und -gestaltung nur in Verbindung mit klaren Regeln erfolgt. Das Tablet in der Gruppe ist außerdem nur ein weiteres pädagogisches

Tool und nicht als Medium zur passiven Nutzung gedacht. Es ist immer mit einer aktiven kreativen Komponente verbunden, die von den Kindern auch einiges an Konzentration, Selbstdisziplin und Anstrengung erfordert.

9. Was mache ich, wenn ein Kind mit „nicht kindgerechten“ Inhalten Kontakt hatte und sich jetzt anders verhält?

Den reinen Umgang mit der Technik, wo Kinder klicken oder wischen müssen, kapieren diese schnell. Anders ist dies jedoch bei der Beurteilung der Inhalte. Nicht altersgerechte Inhalte können Kinder überfordern oder ihnen Angst machen. Hier gilt es, mit den Kindern darüber zu sprechen und sie ernst darin zu nehmen, was diese uns anvertrauen. Jedes Kind reagiert hierbei anders und geht – auch bei gleicher Altersstufe – auf seine Weise mit Medieninhalten um. Eltern kennen ihr Kind am besten. Sie wissen, ob es eher empfindlich oder eher robust auf bestimmte Situationen reagiert, und beobachten, wie weit es ist und wovor es sich fürchtet. Vor allem bei den Jüngsten ist es wichtig, dass Eltern besonders sorgfältig auswählen, was ihr Kind anschaut und wie lange. Denn Kinder haben auch das Recht, dass wir sie vor nicht kindgerechten Medieninhalten schützen (digitaler Kinderschutz). So schaffen wir gemeinsam eine gute Grundlage für ihre weitere gesunde Mediennutzung.



Let's support each other!

Reflexions-/Aktionskarten und Plakate zur Teamarbeit/Elternbildung rund um eine kritische Medienbildung

Für eine gelingende Team- und Elternbildung zu diesem Thema haben wir ein Plakatset (*siehe Buchende*) entwickelt, welches mit seiner visuell ansprechenden Aufbereitung dazu anregen soll, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen, um zunächst im Team und in weiterer Folge mit den Familien dazu ins Gespräch zu kommen. Als Elternaushang angebracht, signalisiert es, dass sich diese Einrichtung mit Medienbildung beschäftigt.

Begleitend zu den Plakaten gibt es sogenannte Reflexions- und Aktionskarten (*als Kopiervorlage im Anhang*). Auf den Reflexionskarten finden sich anregende Fragen, die sowohl für einen selbst als auch für den Austausch im Team oder mit den Familien genutzt werden können. Die Aktionskarten enthalten praktische Anregungen und Tipps für die ganz konkrete (medien-)pädagogische Arbeit.



TEIL 5

Let's demand together!**Fazit und Forderung an Gesellschaft und Politik**

Je mehr wir uns als Kindergartenträger mit unserer Verantwortung in dieser komplexen Thematik auseinandersetzen, desto mehr werden wir uns ihrer Dringlichkeit in der Forderung nach einem gesellschaftlichen Diskurs hierzu bewusst. Denn „die Digitalisierung unserer Bildungssysteme“ ist kein schnell mal verbessertes technologisches Update, wie so viele es aktuell handhaben (wollen), sondern eine tiefgreifende Veränderung, die das Wesen des Lernens und Lehrens und insbesondere das Leben unserer Kinder, aber auch von uns allen transformiert. Unsere moderne Gesellschaft steht an der Schwelle zu einer Ära, in der digitale Medien nicht nur den Alltag, sondern auch die Art und Weise, wie unsere Kinder sich entwickeln, prägen und diese ihre gesunde Entwicklung ist bedroht! Die Debatte um die Rolle digitaler Medien im Kindesalter, wie sie in diesem Handbuch dargestellt wird, beleuchtet das Spannungsfeld zwischen innovativen Bildungschancen und potenziellen Entwicklungsrisiken.

Unsere Erfahrungen in unseren Bildungseinrichtungen zeigen, dass es nicht ausreicht und ein gefährlicher Trugschluss ist, digitale Geräte einfach nur in die Hände unserer Kinder zu legen, im Glauben, sie sind ja ohnehin Digital Natives. Es bedarf einer durchdachten Strategie, die sich auf solide wissenschaftliche Erkenntnisse stützt, die leider in der Praxis noch viel zu wenig erprobt sind, und eines großen Ausmaßes an kritischer Reflexion über unsere Aufgabe und Rolle als Bildungseinrichtung, um kritische Medienbildung als integralen Bestandteil der pädagogischen Praxis zu verstehen.

Die in immer mehr europäischen Ländern geführte Diskussion um einen Schonraum der Digitalisierung in Bildungseinrichtungen spiegelt die tiefe Sorge wider, dass ohne reflektierte Implementierung und ohne adäquate pädagogische Begleitung die Einführung digitaler Medien mehr schaden als nützen könnte. Dennoch, die Antwort darauf kann nicht im Rückzug liegen, sondern muss zum einen in der sorgfältigen, evidenzbasierten und kreativen Integration von Technologie in Bildungskontexte und zum anderen in der Aufklärung und Bildung der Eltern, die wir über den Kindergarten schon in frühen Jahren erreichen, gefunden werden.

Daher braucht es dringend einen politisch angeleiteten gesellschaftlichen und transdisziplinären Diskurs und das Übernehmen von Verantwortung dafür auf politischer Ebene, um Medienbildung so zu gestalten, dass diese auf Bildungsebene Kindern und Jugendlichen Kompetenzen vermittelt, die ihnen zugleich Schutz und Wissen geben.

Es kann daher auch nicht die Antwort der Bildungspolitik sein, Medienbildung einfach als einen weiteren „Curriculum-Punkt“ in die pädagogische Bildungsarbeit aufzunehmen. Sie ist vielmehr eine gesellschaftliche Notwendigkeit, die über den Bildungsbereich hinausgeht und in die Verantwortung der Politik eingebettet sein muss. Denn, um mit Martin Böhme (2024) zu schließen: „Durch die Begleitung von medienkompetenten, kritisch denkenden und kreativ handelnden jungen Menschen bereiten wir nicht nur unsere Gesellschaft auf die Herausforderungen der Zukunft vor, sondern gestalten auch aktiv eine Zukunft, die durch informierte, bewusste und verantwortungsvolle Mediennutzung geprägt ist. Letztendlich ist die umfassende Förderung der Medienbildung eine Investition in die Demokratie und in die Fähigkeit unserer Gesellschaft, sich in einer immer komplexer werdenden Welt zu orientieren und auch abgrenzen zu können.“¹⁵



¹⁵ Böhme, Martin (2024): Digitale Medien im Kindesalter – eine kontrovers geführte Debatte. <https://www.paedagogikblog.de/digitale-medien-im-kindesalter-eine-kontrovers-gefuehrte-debatte/>.



„Je jünger das Kind,
desto analoger seine Welt.
Je älter das Kind, desto mehr
erweitern Medien seinen Horizont –
vorausgesetzt, sie werden aktiv genutzt
und nicht nur passiv konsumiert.“

W. E. Fthenakis

TEIL 6

Literatur- und Quellenverzeichnis

Aufenanger, S. (2014). Digitale Medien im Leben von Kindern und Herausforderungen für Erziehung und Bildung. In: Zeitschrift „frühe Kindheit“. Hg.: Deutsche Liga für das Kind e.V., Berlin: 6 – 14.
https://www.erzieherin.de/files/forschung/fK_0614-Art_Aufenanger.pdf (abgerufen am 07.12.2023).

Beamish, Jennifer & Trackman, Toby (2019). The Creative Brain (Das kreative Gehirn). Dokumentarfilm. Netflix. 52 Minuten.

Böhme, Martin (2024). Digitale Medien im Kindesalter – eine kontrovers geführte Debatte.
<https://www.paedagogikblog.de/digitale-medien-im-kindesalter-eine-kontrovers-gefuehrte-debatte/>
(abgerufen am 16.05.2025).

Bostelmann, A. (2018). Die Verantwortung des Kindergartens für die Zukunft. Der Einsatz von digitalen Geräten im pädagogischen Alltag. In: Landel, S., Knopf, J. & Weinberger, A. (Hg.): Digitalisierung und Bildung. Springer VS, Wiesbaden: 179 – 189.

BMBF/WiD (2018). Wissenschaftsjahr 2018 – Arbeitswelten der Zukunft.
<https://tu-dresden.de/tu-dresden/newsportal/news/wissenschaftsjahr-2018-arbeitswelten-der-zukunft-visionen-der-zukunft-aus-dem-blickwinkel-von-kindern-und-jugendlichen> (abgerufen am 04.09.2025).

Büsch, A. (2016). Frühe Kindheit und Medien. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart.

Charlton, M. (2016). Medien und die Entwicklung des Kindes. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart.

Demmler, K. & Struckmeyer, K. (2015). Medien entdecken, erproben und in den Alltag integrieren. Null- bis Zwölfjährige in der Medienpädagogik. In: Anfang, G., Demmler, K., Lutz, K. & Struckmeyer, K. (Hg.): wischen klicken knipsen: Medienarbeit mit Kindern. kopaed Verlag, München: 223 – 232.

didacta (2023). Warum ist digitale Bildung im frühkindlichen Bereich bedeutsam? Ein Leitfaden zur Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Positionen zur Frühen Bildung im Kontext der Digitalität.
Hg.: Didacta Verband e. V. – Verband der Bildungswirtschaft.
<https://www.didacta.de/download.php?id=605> (abgerufen am 04.09.2025).

Feil, C. (2014). Digitale Medien in der Lebenswelt von Klein- und Vorschulkindern. Informations- und Beratungsbedarf von Eltern. In: Frühe Bildung 3 (2). Hogrefe Verlag, Göttingen: 116 – 118.
<https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fld=3218160>

Felzmann, Thomas (o. J.). VUCA: Was bedeutet das für die Schule? Wien.
<https://www.thomasfelzmann.at/vuca-was-bedeutet-das-fuer-die-schule/>

Kamphausen, Hartmut (2017). Future Skills. Trends.
<https://www.tischgesprach.de/future-skills> (abgerufen am 25.08.2025).

Liessmann, K. P. (2006). Theorie der Unbildung. Die Irrtümer der Wissensgesellschaft. Paul Zsolnay Verlag, Wien.

Lotter, W. (2020). Die Metakompetenz. Kontextkompetenz heißt, Komplexität zu erschließen.
In: Lotter, W.: Zusammenhänge. Wie wir lernen, die Welt wieder zu verstehen. Edition Körber, Hamburg. 296 S.
https://www.changex.de/Article/essay_lotter_kontextkompetenz (abgerufen am 08.11.2023).

Medienführerschein Bayern (2019). So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen. BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern, München. <https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/fruehkindliche-bildung/elementarbereich/so-stark-so-schlau-so-witzig> (abgerufen am 16.09.2024).

Nieding, G. & Ohler, P. (2012). Medien und Entwicklung. In: Schneider, W. & Lindenberger, U. (Hg.): Entwicklungspsychologie. Beltz Verlag, Weinheim-Basel: 705 – 718.

Piaget, J. & Inhelder, B. (2004). Die Psychologie des Kindes. 9. Auflage. Klett-Cotta im dtv, München.

Precht, R. D. (2013). Anna, die Schule und der liebe Gott: Der Verrat des Bildungssystems an unseren Kindern. Goldmann Verlag, München: 175.

Precht, R. D. (2019). Handwerk ist Imagesieger der Digitalisierung. Veranstaltung als Auftakt zur Reihe „Zukunftsräume“ der Handwerkskammer Münster.
<https://www.handwerksblatt.de/betriebsfuehrung/handwerk-ist-imagesieger-der-digitalisierung> (abgerufen am 20.12.2023).

Safer Internet (2024). Handbuch „Safer Internet im Kindergarten“. Mit Übungen für die Arbeit im Kindergarten. Hg.: Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT), Wien. 4. Auflage.
<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice> (abgerufen am 15.01.2024).

Schelhowe, Heidi (2013). Digital Realities, Physical Action and Deep Learning. FabLabs as Educational Environments? In: Walter-Herrmann, J. & Büching, C. (Hg.): FabLab. Of Machines, Makers and Inventors. transcript Verlag, Bielefeld: 93 – 104.

Schleicher, Andreas (2022). Zukunft gestalten. Wie Bildungssysteme Herausforderungen begegnen. In: Herausforderung Zukunft. Lernende Schule Nr. 100.
<https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/schulleitung/unterrichts-schulentwicklung/zukunft-gestalten-13819> (abgerufen am 24.04.2024).

Sliwka, A. & Klopsch, B. (2022). Deeper Learning in der Schule. Pädagogik des digitalen Zeitalters. Beltz Verlag, Weinheim-Basel.

Theunert, H. & Demmler, K. (2007). Medien entdecken und erproben. Null- bis Sechsjährige in der Medienpädagogik. In: Grunder, H.-U. & Theunert, Helga (Hg.) (2007): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. Schriftenreihe „Interdisziplinäre Diskurse“. Band 2. kopaed Verlag, München: 91.

UNESCO (2021). <https://thenew.institute/redefining-the-possible/futures-literacy.html>

VN-Kinderrechtskonvention (1989). UN-Konvention über die Rechte des Kindes.
<https://www.kinderrechte.gv.at/vn-kinderrechtskonvention.html>

World Economic Forum (WEF) (Ed.) (2017). Realizing Human Potential in the Fourth Industrial Revolution. An Agenda for Leaders to Shape the Future of Education, Gender and Work. White Paper: 5.
https://www3.weforum.org/docs/WEF_EGW_Whitepaper.pdf

Weiterführende Literatur bzw. Links

Baacke, D. (2007). Medienpädagogik. In: Straßner, E. (Hg.): Grundlagen der Medienkommunikation. Band 1. Niemeyer Verlag, Tübingen: 1 – 105.

Bohicchio, V., Keith, K., Montero, I., Scandurra, C. & Winsler, A. (2022). Digital media inhibit self-regulatory private speech use in preschool children: The “digital bubble effect”. Elsevier B.V., Amsterdam. Cognitive Development 62 (5): 101180.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Referat Öffentlichkeitsarbeit (Hg.) (2016). Chancengleichheit durch frühe Bildung. Gute Ansätze und Herausforderungen im Zugang zur Kindertagesbetreuung. Berlin. 5BR222. <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/112554/a73b1eb50d3b49105e13eb2213501581/gleiche-chancen-durch-fruehe-bildung-data.pdf>

Coyne, S. M., Shaw, A. M., Hurst, J. & Hurst, K. (2024). The growth of problematic media use over early childhood. Computers in Human Behavior 159: 108350. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563224002188?via%3Dihub>

Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin e.V. (DGKJ) (2022). S2k-Leitlinie: Leitlinie zur Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend ... 1. Auflage 2022. AWMF-Register Nr. 027-075. Berlin. https://register.awmf.org/assets/guidelines/027-075l_S2k_Praevention-dysregulierten-Bildschirmmediengebrauchs-Kinder-Jugendliche_2023-09.pdf (abgerufen am 02.11.2023).

Gomes, M. I., Sousa, H. & Lousada, M. (2026). Factors Contributing to Screen Exposure in Preschool Children and Its Associated Outcomes: A Systematic Review. Child: Care, Health and Development, 52 (2): e70241. <https://europepmc.org/article/med/41633402>.

Jambor-Fahlen, Simone & Hippmann, Kathrin (2018). Literalität. Mercator-Institut für Sprachförderung und Deutsch als Zweitsprache (Basiswissen Sprachliche Bildung). Köln: 1. https://mercator-institut.uni-koeln.de/sites/mercator/user_upload/PDF/05_Publikationen_und_Material/201124_Basiswissen_Literalitaet_CC.pdf

Kutscher, N. (2013). Medienbildung in der Kindheit. In: Sektion Medienpädagogik der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE) (Hg.): Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Themenheft Nr. 22 „Frühe Medienbildung“: 1 – 16. <https://doi.org/10.21240/mpaed/22/2013.10.08.X> (abgerufen am 16.09.2024).

Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. JAMA pediatrics 174 (7): 665 – 675.

McDaniel, B. T. & Coyne, S. M. (2016). “Technoference”: The interference of technology in couple relationships and implications for women’s personal and relational well-being.

Mehta, J. & Fine, S. (2015). The Why, What, Where, and How of Deeper Learning in American Secondary Schools. Students at the Center: Deeper Learning Research Series. Jobs for the Future, Boston, MA.

Miller, Riel (2018). Transforming the Future. Anticipation in the 21st Century. Ed.: UNESCO. Routledge, London – New York. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000264644>

Moser, A., Zimmermann, L., Dickerson, K., Grenell, A., Barr, R. & Gerhardstein, P. (2015). They can interact, but can they learn? Toddlers' transfer learning from touchscreens and television. *Journal of Experimental Child Psychology* 137: 137 – 155.

Neuß, N. (2014). Medien und Frühkindliche Bildung. Reihe „Vorlesung im Netz“. Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung (nifbe) e.V., Osnabrück.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=4552&v=ucwHnJz5SF0 (abgerufen am 24.04.2024).

Poulain, T., Vogel, M., Neef, M., Abicht, F., Hilbert, A., Genuneit, J., Körner, A., & Kiess, W. (2018). Reciprocal Associations between Electronic Media Use and Behavioral Difficulties in Preschoolers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15 (4): 814. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040814>

Psychology of Popular Media Culture 5 (1): 85 – 98.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0362331916300210>

Planet Schule (2015). Videokurzfilm „Alles sicher? – Passwörter“ aus der Reihe „Elli Online“. Sendung im SWR. 28.03.2025. <https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/elli-online/passwoerter-film-100.html>

Saferinternet.at. Die drei Freunde – eine Vorlesegeschichte: „Passwort“.
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte/>

Saferinternet.at. „Die drei Freunde“ – eine Vorlesegeschichte: „Ich weiß nicht genau“.
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte/>

Saferinternet.at. Die drei Freunde – eine Vorlesegeschichte: „Was dürfen Menschen von mir wissen?“
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte/>

WHO (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age.
<https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536> (abgerufen am 16.09.2024).

Yadav, S., Chakraborty, P., Mittal, P. & Arora, U. (2018). Children aged 6–24 months like to watch YouTube videos but could not learn anything from them. *Zeitschrift „Acta Paediatrica“, Solno (Schweden)* 107 (8): 1.461 – 1.466.

Youniss, James (1994). Soziale Konstruktion und psychische Entwicklung. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main.

Film- und QR-Code-Verzeichnis

Charlotte Bühler Institut für praxisorientierte Kleinkindforschung (2020). Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen. Hg.: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung / Abteilung I/4.
https://www.charlotte-buehler-institut.at/wp-content/uploads/2020/11/ep_digitale_medienbildung.pdf

Next School: 6 Problems with our School System. Mumbai [Video].
<https://www.youtube.com/watch?v=okpg-IVWLbE>

Evangelische Akademie Bad Boll (2023). Vortrag von Andreas Schleicher & Kerstin Wilmans zur Zukunft der Bildung – OECD-Lernkompass 2030. Im Rahmen der Tagung „Den Wandel gestalten – OECD-Lernkompass 2030. Schule – Bildung – Zukunft – Nachhaltigkeit“ [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Slr3TFwkXsY>

Schule im Aufbruch (2025). FREI DAY. Berlin. <https://frei-day.org>



WeQ Institute (2025). WeQ – More than IQ. Berlin-Mitte. <https://weq.institute/weq-mindshif>

Amt der Niederösterreichischen Landesregierung (n.d.). Education for Tomorrow. Digitale Grundbildung. <https://education4tomorrow.eu/de>

Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und nukleare Sicherheit (BMUKN) (2021). Ansätze für die Große Transformation. Umwelt im Unterricht: Materialien und Service für Lehrkräfte – BMUV-Bildungsservice. Berlin. www.umwelt-im-unterricht.de

Trackman, T. & Beamish, J. (2019). „Das kreative Gehirn“ („The Creative Brain“) [Dokumentarfilm]. <https://www.imdb.com/de/title/tt10338308/>

Kumar, Satish & Howarth, L. (Hg.) (2024). Lebendiges Lernen. Bildung für Mensch und Erde. 1. Auflage. Neue Erde, Saarbrücken. <https://lebendiges-lernen-buch.de>

Schule im Aufbruch Österreich. <https://schule-im-aufbruch.at>

Hüther, G. (2007). Computerspiele und digitale Medien. Auswirkungen auf die Hirnentwicklung [Audio-Beitrag]. <https://www.gerald-huether.de/mediathek-page/populaerwissenschaftliche-beitraege/inhaltliche-uebersicht/digitalisierung>

Wiener Kinderfreunde (2026). Die Bedeutung des Kindergartens für das Aufwachsen in einer digitalisierten Lebenswelt [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=iOqWR_11018

Council of Europe (2019). Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld. Anhang zur Empfehlung CM/Rec(2018)7. Straßburg. <https://rm.coe.int/168092dd25>

Planet Schule (2015). „Alles sicher? – Passwörter“ aus der Reihe „Elli Online“. Sendung im SWR. 28.03.2025. [Videokurzfilm]. <https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/elli-online/passwoerter-film-100.html>

Saferinternet.at. Die drei Freunde – eine Vorlesegeschichte: „Ich weiß nicht genau“. <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte/>

Saferinternet.at. Die drei Freunde – eine Vorlesegeschichte: „Was dürfen Menschen von mir wissen?“. <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte/>

Saferinternet.at. „Die drei Freunde“ – eine Vorlesegeschichte: „Sooo spannend!“. <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/kindergarten/die-drei-freunde-eine-vorlesegeschichte>

ANHANG

Kopiervorlagen und Plakatset

Alle Anhänge gibt es
auch als Download.



Anhang zu TEIL 2

Aktivität 3: Was haben Emotionen mit Medien zu tun?

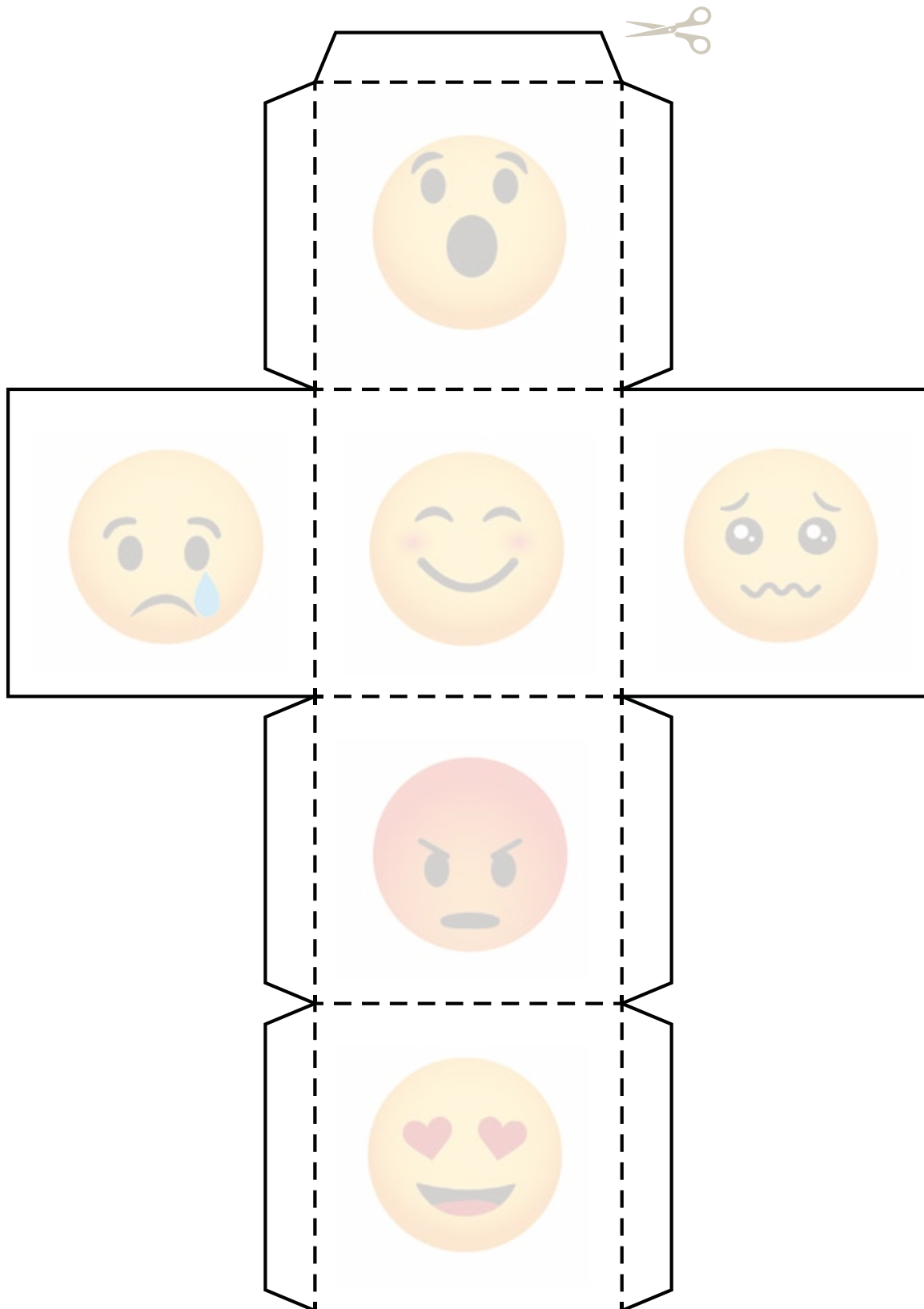
Situationen Gefühle zuordnen: Welches Emoji passt hier zu deinen Gefühlen? Schneide die Karten aus und bastel deinen Gefühlswürfel (Anleitung nächste Seite).

 Oma und Opa kommen zu Besuch.		 Du nimmst dir heimlich Mamas Handy.	
 Du gehst mit Mama zum Arzt.		 Dein Papa ist beruflich unterwegs und ruft dich an.	
 Du hast dir ein gruseliges Video angesehen.		 Du musst aufhören, dein Lieblingsspiel zu spielen.	
			

Anhang zu TEIL 2

Aktivität 3: Was haben Emotionen mit Medien zu tun?

Dein Gefühlswürfel: Male die Emojis bunt an, schneide deinen Gefühlswürfel aus und klebe ihn zusammen.



Anhang zu TEIL 2

Aktivität 4: Was darf wer von mir wissen?

Schneide die Bilder aus und ordne im Gespräch die Informationen auf den WAS-Karten den Personen auf den WER-Karten zu.

WER-Karten



Meine Familie



Meine Freund:innen



Bekannte meiner Eltern



Nur ich

WAS-Karten



Mein Lieblingsessen



Meine Schuhgröße



Meine Telefonnummer



Fingerabdruck von mir



Meine Gefühle und Ängste



Was ich alles kann



Ein Foto von mir



Das Passwort für mein Handy



Mein Zuhause



Mein Geheimnis

Anhang zu TEIL 2

Aktivität 5 „Das ist (mir) zu viel!“

Bildkarte mit „Maxi“: Diese Karte dient als Impuls, um mit Kindern ins Gespräch darüber zu kommen, warum zu langes Schauen am Bildschirm wie ein müde machender „Bildersturm im Kopf“ ist, und welche Ideen gemeinsam für aktive, bildschirmfreie Pausen gefunden werden können. Schneide die Karte aus und laminiere sie, wenn möglich, für längere Haltbarkeit.



Nicht das Verbot
ist der Schlüssel zur
Medienkompetenz,
sondern die gemeinsame
Entdeckung und das
begleitete Erleben.



Anhang zu TEIL 4

Reflexions- und Aktionskarten

Auf den Reflexionskarten finden sich anregende Fragen. Die Aktionskarten enthalten praktische Anregungen und Tipps für die ganz konkrete (medien-)pädagogische Arbeit.

Kopiere die Vorlagen beidseitig – am besten auf etwas stärkerem Papier, damit die Karten langlebig sind. Orientiere dich beim Ausschneiden an den Schneidemarkierungen auf der Rückseite. Begleitend zu den Karten findest du in der Lasche am Buchende das Plakatset.





Die Lebenswelt und der Familienalltag der Kinder sind digital

- Wie werden Medien in den Familien genutzt und zu welchem Zweck? Welche Medien werden in den Familien genutzt, wie werden sie genutzt und zu welchem Zweck?
- Wie schätzen wir das Wissen, die Kompetenz und die Haltung unserer Familien zum Thema „Kindliche Medien-nutzung“ ein?
- Mit welchen Medieninhalten beschäftigen sich die Kinder zu Hause? Werden sie dabei von ihren Eltern begleitet?
- Welche Erwartungen haben die Familien zum Thema „Kritische Medienbildung“ an uns?
- In welcher Form könnte es gelingen, die Medienarbeit des Kindergartens mit den Familien zu teilen und ihnen gegenüber transparent zu machen?



Familien und Medien

- Sind uns die Erwartungen und Sorgen der Eltern hinsichtlich „Medienbildung im Kindergarten“ bekannt?
- Sind wir mit den Familien hierzu in konstruktivem Austausch und wenn ja, in welcher Form?
- Wann und wie werden die Familien über unseren medienbildenden Auftrag informiert (bei der Anmeldung, bei der Eingewöhnung, bei Elternabenden)?
- Fühlen wir uns medienkompetent, wenn sich Familien mit Fragen hinsichtlich digitaler Medien an uns wenden?
- Was gibt uns thematische Sicherheit, und wie können wir hierzu noch mehr Wissen und Kompetenz erlangen?
- Wie begleiten und beraten wir Familien dabei?



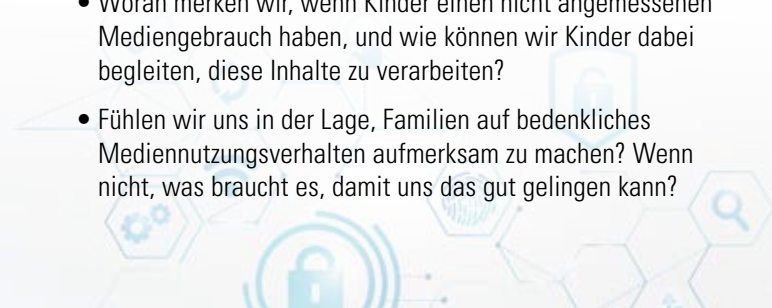
Kritische Medienbildung als Bildungsauftrag

- Was genau bedeutet für uns kritische Medienbildung, und warum ist es so wichtig, dass Kinder diese früh erwerben?
- Welche Haltung hatten wir bisher zu dem Thema, und wie war unser Weg, Medien im Kindergarten zum Thema zu machen, bis jetzt?
- Welche Lernziele verfolgen wir im Team, um Kindern Medienkompetenz zu vermitteln?
- Fallen uns Verhaltensunterschiede bei den Kindern hierzu auf und wenn ja, ist dies auf das Verhalten und die Nutzung der Medien innerhalb der Familien zu schließen?
- Wo wollen wir mit dieser Thematik in einem Jahr, in drei bzw. in fünf Jahren stehen? Wer kann uns dabei unterstützen, dass wir hier (noch) mehr Wissen aufbauen können?



Kinder(schutz)rechte und Medien

- Haben wir bisher das Thema „Medien“ im Kontext von Kinderschutz schon gedacht und uns damit beschäftigt?
- Achten wir auf Datenschutz, Persönlichkeitsrechte, Anmeldedaten/-codes bei Tablets, und wer hilft uns bei der Beurteilung dieser heiklen Aspekte?
- Werden die Persönlichkeitsrechte (wie das Recht am eigenen Bild) mit Kindern im Alltag thematisiert und lernen wir Kindern, diese auch im Alltag einzufordern?
- Wie unterstützen wir Kinder dabei, sich eine hinterfragende Informationskompetenz anzueignen?
Themenkreise samt kindgerechten Aktivitäten: Was ist Werbung/was Realität? Sich kritisch mit Vermarktung, Werbung und Medieninhalten auseinandersetzen lernen.
- Woran merken wir, wenn Kinder einen nicht angemessenen Mediengebrauch haben, und wie können wir Kinder dabei begleiten, diese Inhalte zu verarbeiten?
- Fühlen wir uns in der Lage, Familien auf bedenkliches Mediennutzungsverhalten aufmerksam zu machen? Wenn nicht, was braucht es, damit uns das gut gelingen kann?







Meine eigene Mediennutzung und -kompetenz

- Wo und wie nutze ich in meinem Alltag (beruflich/privat) digitale Medien? Wie geht es mir/uns als Team damit?
- Wie stehe ich der zunehmenden Digitalisierung unserer Lebenswelt (von Erwachsenen wie Kindern) gegenüber?
- Wie schätze ich mein eigenes (Fach-)Wissen hierzu ein und gelingt es mir, den Kindern gegenüber ein medienkompetentes Vorbild zu sein?
Wie kompetent/gefestigt fühle ich mich in der Thematik den Familien gegenüber? Kann ich auf ihre Fragen, Ängste, Einwände etc. gut eingehen?

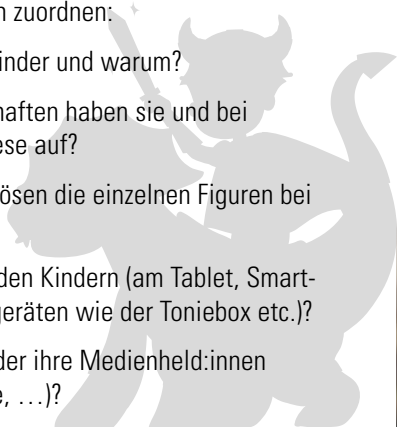


Mit Kindern über ihre Medien(nutzung) ins Gespräch kommen

Kinder haben oft Lieblingsfiguren (Medienheld:innen) in Filmen, Geschichten oder Serien, die in Bezug auf ihre Persönlichkeitsentwicklung eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen können. Nehmen Sie daher diese Figuren zum Anlass, um mit Kindern ins Gespräch zu kommen. Mit Bildkarten von bekannten Medienheld:innen und verschiedenen Medien (Tablets, Smartphones, Fernseher, Toniebox, Büchern oder Werbung) können Sie gemeinsam mit den Kindern zuordnen:

- Welche Figuren mögen die Kinder und warum?
- Welche besonderen Eigenschaften haben sie und bei welchen Themen tauchen diese auf?
- Welche Gefühle/Emotionen lösen die einzelnen Figuren bei den Kindern aus?
- Wo begegnen diese Figuren den Kindern (am Tablet, Smartphone, Fernseher, auf Audiogeräten wie der Toniebox etc.)?
- Wie oft sehen/hören die Kinder ihre Medienheld:innen (täglich, nur am Wochenende, ...)?

In Teil 2 – *Let's play!* – unseres Handbuchs „Education for Tomorrow“ finden Sie weitere erprobte Beispiele, wie Kinder in ihrem Medieumgang kompetent gemacht werden können.



Medienbildungsarbeit ist Teamarbeit

- Wo stehen wir – welche Ressourcen haben wir?
(Welche digitalen und medienpädagogischen Kompetenzen und Ressourcen haben wir bereits im Team bzw. welche brauchen wir noch?)
- Gibt es eine oder mehrere Personen, die sich gerne des Themas intensiver annehmen wollen und die sich als Medienverantwortliche engagieren möchte(n)?
- Welche Haltung wollen wir zu dieser Thematik einnehmen? Gelingt es uns, dass wir dazu eine – gemeinsame – Haltung in unserer beruflichen Funktion entwickeln?
- Wann setzen wir wo welche Medien ein und wann nicht? Wollen wir diese Regeln verschriftlichen und Familien gegenüber kommunizieren?
- Wie gelingt es uns, Medienbildungsarbeit als Teamarbeit zu verankern und gemeinsam zu reflektieren? Finden wir zeitliche Räume dafür?
- Welche – kurz-, mittel- und langfristigen – Ziele wollen wir uns für das Thema „Medienbildung“ setzen, und wie können wir diese auf ihre dahin gehende Umsetzung reflektieren?



Medien-Kinder(schutz)rechte zum Thema machen

Die Persönlichkeitsrechte der Kinder zu thematisieren, ist im Kindergartenalltag ganz einfach zu bewerkstelligen. Denn Kinder lieben es zu malen und Bilder aufzuhängen, ein Foto für die Portfoliomappe zu machen etc.

Dies kann zum Anlass genommen werden, um gemeinsam zu diskutieren, wo im Alltag Schutzrechte von Kindern – wie beispielsweise das Recht am eigenen Bild oder das Recht, mitzuentcheiden, ob ein Foto gemacht werden soll und wer es sehen/nutzen darf – eine Rolle spielen und wie auch im Kindergarten damit umgegangen werden soll.

Gemeinsam werden Regeln vereinbart, ggf. visualisiert und im Gruppenraum/beim Elternaushang sichtbar gemacht und anlassbezogen diskutiert.





REFLEXIONSKARTE

R9



REFLEXIONSKARTE

R7



AKTIONSKARTE

A6



AKTIONSKARTE

A2



Medienbildung ist eine Gemeinschaftsaufgabe — Tipps zur Elternbegleitung

Erwartungen einholen

Lasst uns gemeinsam als Team überlegen, wie wir Wünsche, Sorgen und Erwartungen der Familien zum Thema sammeln und für die Elternbegleitung aufbereiten können, bspw. in Form einer Zettelbox, eines Fragebogens, einer Post-it-Wand etc.

Konzepte des Austausches schaffen

Lasst uns gemeinsam im Team einen Elternabend/-nachmittag planen, wo wir unsere Arbeit transparent machen und auf Erwartungen, Einwände und Sorgen der Eltern eingehen können. Vielleicht auch mit einem gemeinsamen Medienprojekt an einem Familiennachmittag, sodass Familien einen lebendigen Einblick in unsere Arbeit erhalten, aktiv daran teilhaben und den Austausch suchen können.

Eltern informieren

Wir achten gemeinsam darauf, einen Platz im Kindergarten anzubieten, wo für Familien leicht verständliches Infomaterial (wenn möglich mehrsprachig) zum Thema „Medien und Kinder“ bereitliegt und wir auch unsere Medienarbeit im Kindergarten transparent machen können.



Medien und sprachliche Bildung

Die medienbildende Arbeit kann gleichzeitig auch als sprachbildender Input genutzt werden, da Kinder zumeist gerne über ihre eigene Medienerfahrung erzählen. In Form von Impulsfragen und offenen Dialogen kann das Vorwissen der Kinder hier aktiviert und ein sprachlich reichhaltiger Raum geschaffen werden, um über Medien zu sprechen. Auch die kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten und den eigenen Schutzrechten sowie die Förderung der Technik- und Produktionskompetenz durch die aktive gestalterische Verwendung von Medien erfordern von den Kindern ein hohes sprachliches Niveau (Verwendung von bildungs-/fachsprachlichen Elementen) und ermöglichen kognitiv anregende Denk-Prozesse bei Kindern.

Der Einsatz von Apps zur Sprachförderung ist unserem Anliegen nicht dienlich, denn Sprache braucht Beziehung und ein Gegenüber, welches authentisch und interessiert Dialoge mit dem Kind eröffnet und es sprachlich in seiner Entwicklung begleitet.



Medien-Leitsätze transparent machen (Teamaufgabe)

In der Auseinandersetzung mit **Reflexionskarte 9** bietet sich an, die erarbeiteten Regeln und Leitsätze für die Medienbildungsarbeit im Kindergarten noch auf einem Flipchart zu verschriftlichen. Ansprechend aufbereitet, können diese im Büro oder Sozialraum platziert werden und so für alle Kolleg:innen im Kindergarten sicht- und reflektierbar zugänglich sein.



Wir gestalten Medien

Fotografieren/Medien in der Natur:

Wie sieht diese durch die Kamera aus?

Der Blick durch die Kamera ermöglicht, eine konzentrierte sowie fokussierte (andere) Perspektive auf eine Sache einzunehmen. Dies fördert die Kontext- und Wahrnehmungskompetenz und bietet weitere kreative/gestalterische Aktivitäten (Fotorätsel, Wald-Memory) mit dem gesammelten Bildmaterial.

Recherchieren, um (Wissen) zu überprüfen

Einer der größten gesellschaftlichen (Bildungs-)Aufträge ist es, dass wir in der Fülle von Informationen zu unterscheiden lernen, was Wahrheit und was Fiktion (Fake News) ist. Deshalb sind richtiges Recherchieren- und Hinterfragenlernen zwei der wichtigsten Kompetenzen in unserer Zeit, die schon im Kindergarten spielerisch erlernbar sind. Gemeinsam werden Kindersuchmaschinen genutzt und Quellen überprüft, Bilder gemeinsam betrachtet und auch bewusst verfremdet (Pic Collage, Comicstrips), um Kindern zu zeigen, dass nicht alles ECHT ist, was Medien uns vermitteln (wollen).

Medienprojekte gestalten

Selbst kleine Trickfilme zu produzieren oder ein eigenes E-Book zu erstellen, lässt Kinder nicht nur in ihrem positiven Selbstkonzept als Mediengestalter:innen wachsen, sondern verändert auch ihre Rolle in der Mediennutzung – weg vom passiven Konsumieren hin zu einem aktiven und selbstbestimmten Gestalten.





AKTIONSKARTE

A10



AKTIONSKARTE

A8



AKTIONSKARTE

A12



AKTIONSKARTE

A11

„Kinder brauchen beim Einstieg
in die digitale Welt keine Türsteher,
sondern Reisebegleiter.“

Jan-Uwe Rogge



„Medienbildung im Kindergarten
bedeutet nicht,
Kinder vor Bildschirmen zu setzen,
sondern sie stark zu machen
für eine Welt,
die von Medien geprägt ist.“

Stefan Aufenanger