



Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Wiesbaden e. V.

Kompetenzzentrum für Medienpädagogik und Technik verortet in der Kindertagesstätte der Arbeiterwohlfahrt Philipp-Holl

Konzept Medienkindertagesstätte

Inhaltsverzeichnis

- 1. Medienpädagogik im Elementarbereich**
 - 1.1 Definition von Medien**
 - 1.2 Definition von Technik**
 - 1.3 Arten von Medien**
 - 1.4 Geschichte der Medien und der technischen Entwicklung**
 - 1.5 Definition von Maschine**

- 2. Ziele unserer Pädagogik**
 - 2.1 Unser medienpädagogischer Ansatz**
 - 2.2 Bildungs- und Erziehungsplan**

- 3. Unsere Fachkräfte**
 - 3.1 Unsere Haltung**

- 4. Unsere Angebote**

- 5. Unsere Materialien**

- 6. Elternkooperation**

- 7. Unser Grundsatz**

Konzept zur Medienerziehung

1. Medienpädagogik im Elementarbereich

Kinder wachsen heute in einer komplexen Medienwelt auf. Medien und deren Inhalte haben einen prägenden Einfluss auf ihr Alltagserleben – und sind bereits im Vorschulalter eine wichtige Quelle für Information, Unterhaltung und Bildung.

Programmieren zählt wie Schreiben, Rechnen und Lesen zu den Kulturtechniken unserer heutigen Zeit und wird im Beruf, wie im alltäglichen Leben immer relevanter, daher sehen wir es als wichtig an Programmieren in die pädagogische Arbeit mit einzubeziehen, ähnlich wie Buchstaben, Zahlen und Wörter.

„Angesichts der Notwendigkeit, Kinder auf ein Leben in einer medial bestimmten Welt vorzubereiten, stellt sich heute nicht mehr die Frage nach dem „Ob“, sondern nur noch nach dem „Wie“. „Medienkompetenz Kitas NRW

Die vielfältigen Medienerlebnisse und -erfahrungen müssen von Kindern jedoch auch erlernt und verarbeitet werden. Hierfür brauchen sie Unterstützung und Begleitung von verantwortungsvollen Erwachsenen.

Die Vermittlung von „Medienkompetenz“ ist darum eine wichtige und übergreifende Bildungsaufgabe in der Kindertageseinrichtung.

Die Medienerziehung im Kindergarten ist durch unser pädagogisches Handeln nach dem situationsorientierten Ansatz geprägt und muss sich somit an der Lebens- und Erfahrungswelt der Kinder orientieren und findet in der Regel innerhalb von Projekten statt. Die Pädagogen*innen greifen die Interessen der Kinder auf um diese zum Ausgangspunkt des pädagogischen Handelns zu machen.

„Wer Kindern den Zugang zu digitalen Medien verweigert, erzieht digitale Straßenkinder!“

Zitat aus dem Programm MiniMaker

1.1 Definition von Medien:

Medien sind:

Eine Sammelbezeichnung für Kommunikationsmittel mit Breitenwirkung, so wie Film, Funk, Fernsehen und Presse als Einrichtungen der Informationsverbreitung.

1.2 Definition von Technik:

1. Gesamtheit der Verfahren und Arbeitsmittel, mit denen der Mensch sich seine Umwelt nutzbar macht.
2. Maschinen und Ausrüstungen, die irgendwo benutzt werden.

1.3 Geschichte der Medien und der technischen Entwicklung der Menschen:

Medien entwickelten sich von den ersten mündlichen Überlieferungen in Lieder und Geschichten über die Schrift bis zum Internet mit dem aktuellen Trend von Social Media in der folgenden Reihenfolge:

- | | |
|---|-----------------------|
| ➤ Erste Werkzeugnutzung (der Gattung Homo!) → Faustkeile | ➔ 1,5 Millionen Jahre |
| ➤ Mündliche Überlieferungen durch Lieder, Balladen, frühe Epen. | ➔ Sumerer 5000 vC |
| ➤ Erste Schrift in Stein oder Holz (auch Hieroglyphen) | ➔ Sumerer 4000 vC. |
| ➤ Abwasserkanäle | ➔ Euphrat 3000 vC |
| ➤ Einfache Maschinen (Schöpfwerke, Flaschenzüge; Drehbänke). | ➔ Ägypten 3000 vC |
| ➤ Bewässerungskanäle | ➔ Assyrer 700 vC |
| ➤ Nachrichtenwesen | ➔ Griechen. 330 vC |
| ➤ Journalismus | ➔ Rom 160 vC |
| ➤ Bücher | ➔ Rom 100 |
| ➤ Buchdruck | ➔ China 800 |
| ➤ Uhren | ➔ Italien 1335 |
| ➤ Anfänge der Luftfahrt Ballone → Zeppelin → Flugzeug | ➔ Italien 1487 |
| ➔ Überschallflieger | |
| ➤ Zeitungswesen (erste Zeitung) | ➔ Straßburg 1609 |
| ➤ Dampfmaschinen | ➔ Frankreich 1690 |
| ➤ Eisenbahn | ➔ England 1795 |
| ➤ Fotografie | ➔ Frankreich 1826 |
| ➤ Erste Glühbirne | ➔ Schottland 1835 |
| ➤ Informationsübertragung (Morsen) | ➔ USA 1837 |
| ➤ Telegrafie | ➔ USA 1852 |
| ➤ Erste Übertragung von Sprache (Tonaufnahmen) | ➔ USA 1860 |
| ➤ Telekommunikation (Telefon) | ➔ Deutschland 1861 |
| ➤ AV Medien (Schallplatten → Magnettonband | ➔ USA 1877 |
| ➔ Compact Kassetten → Videokassetten → CDs → MP3 | |
| ➤ Autos → Dampfmaschinen → Benzinmotor | ➔ Deutschland 1886 |
| ➔ DVDs → MiniDiscs → Blue Ray Discs) | |
| ➤ Film | ➔ Frankreich 1895 |
| ➤ Hörfunk | ➔ Dänemark 1906 |
| ➤ Fernsehen | ➔ Deutschland 1906 |
| ➤ Computer | ➔ Deutschland 1938 |
| ➤ Atomkraft | ➔ USA 1951 |
| ➤ Hydraulische Roboter | ➔ Deutschland 1960 |
| ➤ Internet | ➔ USA 1965 |
| ➤ Raumfahrt | ➔ USA 1969 |

Die verschiedenen Kulturen waren auf unterschiedlichen Entwicklungsständen, man kann an diesem kurzen Abriss sehr gut erkennen, welche Kulturen gerade auf einem hohen Niveau waren bzw. die Macht innehatten. Eine globale Kommunikation bzw. Nachrichtenübermittlung ist erst im letzten Jahrhundert möglich. Durch diese Kommunikation und durch moderne Computer, sowie durch die Möglichkeit zu reisen und von anderen Kulturen zu lernen, beschleunigte sich die Entwicklung um ein Vielfaches.

Der Mensch nutzt Technik seit dem Beginn seiner Existenz kulturübergreifend, dabei gibt er erlangtes Wissen und Techniken nicht auf, wenn er Neues entdeckt, sondern er integriert das neu Gelernte zu seinen bereits vorhandenen Fähigkeiten!

1.4 Definition von Maschine:

Eine Maschine (entlehnt aus französisch *machine*, von lateinisch *machina*, dieses von altgriechisch μηχανή *mēchanḗ* „Werkzeug, künstliche Vorrichtung, Mittel“) ist ein technisches Gebilde mit Antriebssystem bewegten Teilen. Maschinen werden als technische Arbeitsmittel vor allem für mechanische Einwirkung verwendet. Wikipedia (21.03.20 <https://de.wikipedia.org/wiki/Maschine>)

Die fünf einfachen Maschinen:

- ❖ Schraube
- ❖ Rad auf der Welle (Winde)
- ❖ Keil
- ❖ Flaschenzug
- ❖ Hebel (dazu Waage)

Diese fünf einfachen Werkzeuge oder auch Potenzen, (da sie die Fähigkeiten des Menschen potenzieren), sind die Ältesten überlieferten „Maschinen“. Sie werden bei Heron von Alexandrien; Pappos; Aristoteles und Archimedes erwähnt. Einfache Rollen traf man bereits bei den Assyrern an.

2. Ziele unserer Pädagogik:

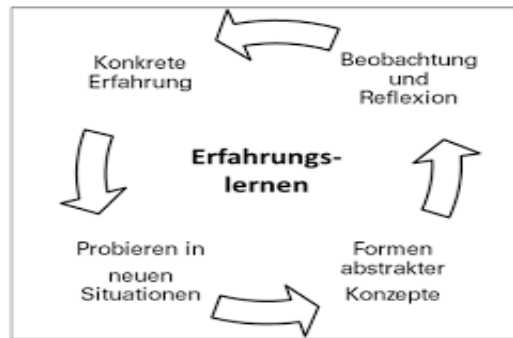
Das übergeordnete Ziel unserer Technik- und Medienerziehung ist die Technik- und Medienkompetenz

Was bedeutet für uns Medien- und Technikkompetenz?

1. Technik verstehen und sich darüber austauschen können
2. Programmieren können
3. Einfache Stromkreisläufe bauen
4. Produzieren und Konstruieren können
5. Informationsbeschaffung
6. Kritisches Hinterfragen von Technik und Medien

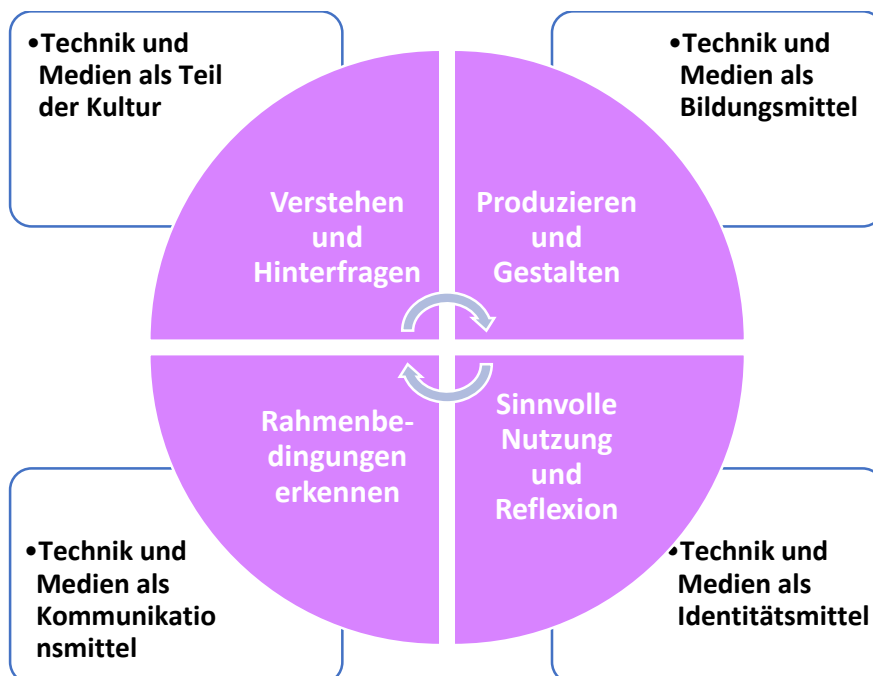
Voraussetzungen hierfür sind räumliches und zeitliches Denken und Planen, die elementare Erfahrung von Selbstwirksamkeit, sowie kreatives Denken.

Modell des reflexiven Denkens nach Dewey



Wir bieten den Kindern die Möglichkeit sich ausprobieren zu dürfen, wir begleiten sie bei ihren ersten aktiven, bewussten Erfahrungen mit Technik und Medien.
 Der kompetente Umgang mit Medien und Technik bedeutet für uns, das Verständnis über Mechanismen und Wirkung. Statt blinden Konsum, bewusstes Einsetzen und Nutzen von Medien, nach dem Motto:

„Vom Konsumenten zum Produzenten!“



Diese Kompetenz lässt sich nach Prof. Dr. Fthenakis (Autor der Hessischen Bildungs- und Erziehungsplans) in vier Feldern identifizieren:

Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien

Die Kinder sollen die Möglichkeit haben Medien im Alltag zu entdecken (z.B. Telefon; digitale Wecker; kleine Computersysteme, die Ampelanlagen, Bankautomaten, Tankautomaten etc.) steuern und lernen verschiedene Medien zu bedienen (z.B. Digitalkamera, CD-Player, einfache Malsoftware).

Nutzung von Medien für eigene Anliegen, Fragen und sozialen Austausch

Die Kinder sollen Medien für verschiedene Anliegen nutzen können – zur Kommunikation (z.B. Walkie Talkies, Dosentelefone), zur Unterhaltung und Entspannung (z.B. Musik-CDs, Hörspiele, Bücher), zum kreativen Ausdruck (z.B. Kamera, Audio-Aufnahmegeräte, Software) sowie als Informationsquelle und zum Lernen (z.B. Kindersendungen, Lernsoftware, Bücher).

Verarbeitung und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien

Die Kinder sollen das eigene Medienverhalten hinterfragen und alternative Freizeitbeschäftigungen sowie Techniken zur Entspannung kennen und nutzen. Sie sollen Raum und Zeit bekommen, eigene Medienerlebnisse und damit in Verbindung stehende Emotionen zu verarbeiten.

Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien

Die Kinder sollen Medien als etwas von Menschen Gemachtes erkennen und ihre Absichten – insbesondere die der Werbung - durchschauen.

(vgl. "Frühe Medienbildung" aus der Reihe "Natur-Wissen schaffen", Hrsg. W. E. Fthenakis, 2009, Bildungsverlag EINS GmbH, S. 17 ff)

2.1 Unser medienpädagogischer Ansatz

Projektorientierte Medienerziehung

Projektarbeit ist eine ganzheitliche Lernform, die den Kindern viel Freiraum zur Mitbestimmung und -gestaltung lässt. Die Arbeit in der Gruppe, Kommunikation und Kooperation stehen im Mittelpunkt. Gemeinsam wird nach Lösungswegen gesucht und so das Wissen und Können erweitert. Das Lernen

ist handlungsorientiert und passiert in der vielseitigen und kreativen Beschäftigung mit einem Thema.

Daher eignet sich die Projektarbeit auch so gut für die Auseinandersetzung mit Medien. Medien können so durch gemeinsames Tun vielfältig erlebt und gestaltet werden.

Das Projekt folgt bestimmten Arbeitsschritten – von der Ideensammlung und der Planung über die Durchführung bis hin zur Präsentation der Ergebnisse. Die Kinder sind in alle Projektphasen aktiv eingebunden bzw. gestalten diese nach ihren individuellen Möglichkeiten mit. Idealerweise übernimmt die pädagogische Fachkraft die Aufgabe des Begleitens und Unterstützens.

In der Projektarbeit werden verschiedene Bildungsbereiche miteinander vernetzt, wodurch die Förderung unterschiedlicher Kompetenzen möglich wird.

So fügt sich die Technik- und Medienerziehung in das pädagogische Gefüge unsere Kindertagesstätten ein.

Die Kinder ergänzen ihr kreatives Kunstrepertoire mit Bildbearbeitungsprogrammen und Fotografien, zu einem Waldausflug gehört das iPad dazu, die Kinder fotografieren interessante Dinge, die sie entdecken und können mit einer App Pflanzen und Bäume bestimmen.

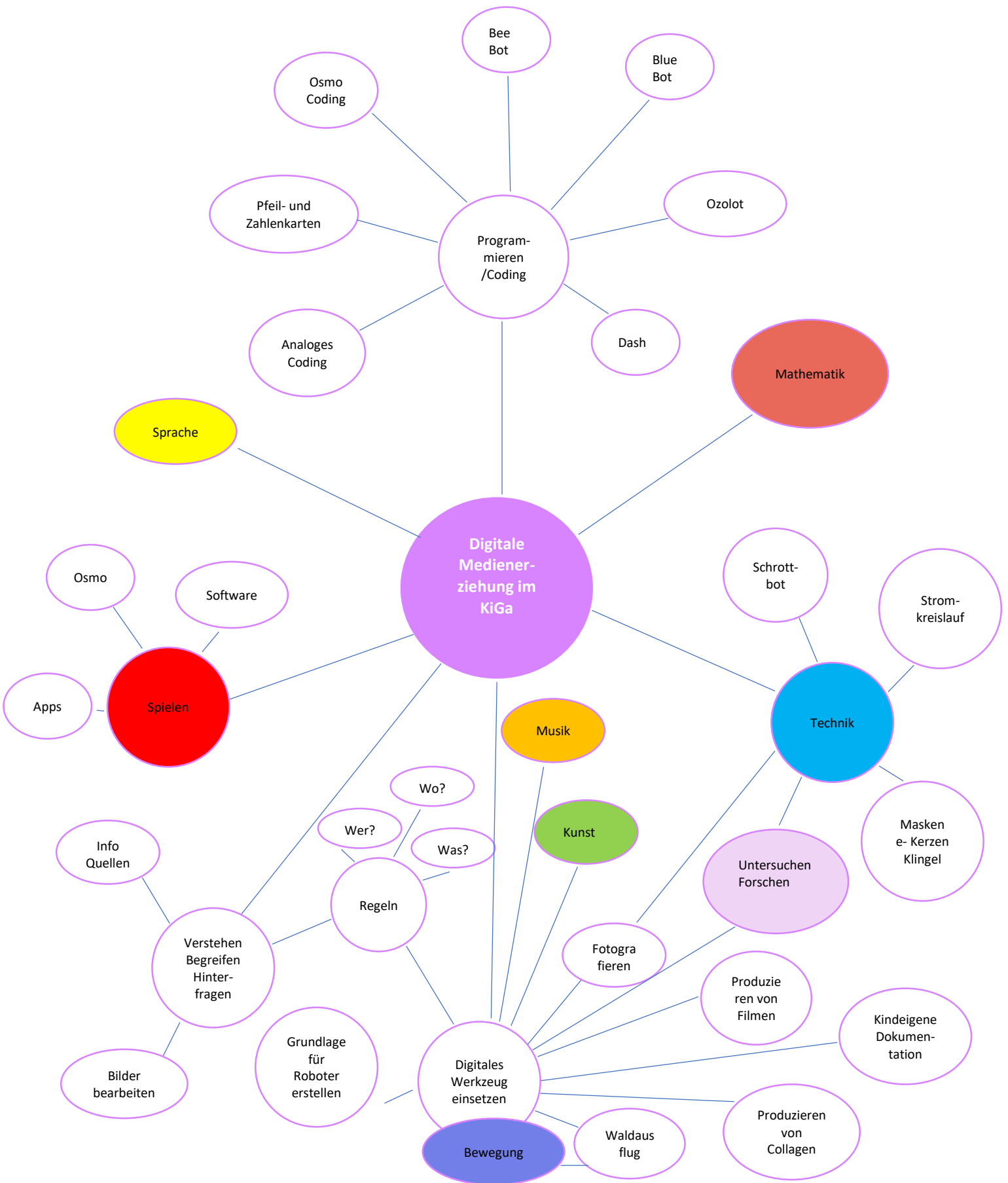
Jedes Kind füllt so sein eignes individuelles Portfolio mit den Dingen, die gerade seinen Entwicklungsthemen entsprechen.

Nicht das Ergebnis, sondern die Auseinandersetzung mit dem Thema steht im Mittelpunkt. Bei der Durchführung eines Medienprojekts geht es also nicht darum, ein möglichst perfektes und hochwertiges Produkt zu liefern. Vielmehr soll den Kindern die Möglichkeit geboten werden, sich je nach Entwicklungsstand selbständig, aktiv und kreativ mit Medien auseinanderzusetzen und mit ihnen zu experimentieren.

Sie lernen sich nicht von Medien bestimmen zu lassen, sondern sie sollen sich selbst und die Medien bestimmen.

Dies sind wichtige erste Schritte entgegen Suchtverhalten und unreflektiertem Konsumverhalten.

Ebenso sensibilisieren wir die Kinder für die Themen Datenschutz und Persönlichkeitsrecht.



2.2 Bildungs- und Erziehungsplan

Der hessische Bildungs- und Erziehungsplan sieht sowohl Medienkompetenz als auch Technikkompetenz als pädagogische Zielsetzung in Kindertagesstätten an. So trifft er folgende Aussage zur Medienkompetenz: (Seite 69 und folgende)

„In der Informationsgesellschaft sind Medien maßgebliche Faktoren des öffentlichen, politischen, kulturellen, wirtschaftlichen und beruflichen Lebens. Sie sind dementsprechend alltäglicher Bestandteil der individuellen Lebensführung. Sie sind wahrnehmbar als materialisierte Technik und als beständiger Reiz für Ohren und Augen im privaten und öffentlichen Raum und verfügbar als Mittel der Unterhaltung, Information, Kommunikation und Interaktion.

Kinder kommen von klein auf mit Medien in Berührung, in ihren sozialen Bewegungsräumen und in unterschiedlichen inhaltlichen und kommunikativen Kontexten. Sie haben zugleich ein hohes Interesse daran.

Medienkompetenz ist heute unabdingbar, um am politischen, kulturellen und sozialen Leben in der Informationsgesellschaft zu partizipieren und es souverän und aktiv mitzugestalten. Medienkompetenz bedeutet bewussten, kritisch-reflexiven, sachgerechten, selbstbestimmten und verantwortlichen Umgang mit Medien.

Alle Medien bergen Potentiale, die eine souveräne Lebensführung unterstützen, aber auch behindern können. Die gedruckte Information ist nicht per se seriöser als die in Bild und Ton präsentierte, der Umgang mit Computer und Internet ist nicht per se bildender als der mit dem Fernsehen. Vielmehr kommt es darauf an, welche Angebote Kinder wählen und welche Optionen sie realisieren. Eine stark Medienlastige Kindheit birgt Gefahren und Risiken, wenn Medien z.B. das vorwiegende Betätigungsfeld sind oder von erwachsenen Bezugspersonen als Ersatz für Spiel oder Zuwendung eingesetzt werden.

Der Umgang mit Medien hängt von persönlichen und sozialen Faktoren ab. Alter, Geschlecht, sozialer und kultureller Hintergrund beeinflussen die Vorlieben für mediale Inhalte und Tätigkeiten, die Interessen, die an Medien herangetragen werden, und die Möglichkeiten, sich die Medien selbstbestimmt und aktiv zu Nutze zu machen. Insbesondere beeinflusst die soziale Herkunft Chancen und Risiken, die Kindern aus den Medien erwachsen. Die Risiken häufen sich vor allem in sozial benachteiligten Familien.

Bei der Stärkung der Medienkompetenz gilt es, bereits in früher Kindheit zu beginnen. Die pädagogische Befassung mit Medien erstreckt sich prinzipiell auf alle Medien und hat entsprechend dem jeweiligen Entwicklungsstand unterschiedliche Schwerpunkte. Bis zum Alter von acht Jahren entdecken Kinder sukzessiv einen großen Teil des Medienensembles und beginnen ihn zunehmend zu nutzen. Von der sporadischen Aufmerksamkeit für mediale Reizquellen über die Wahrnehmung einzelner Medienangebote und erste Wünsche, sich mit ihnen zu beschäftigen, weiter über die Ausprägung klarer Vorlieben für Inhalte und mediale Tätigkeiten bis hin zum eigenständigen und selbsttätigen Umgang verläuft die Entwicklungslinie. Medienbildung und -erziehung zielt darauf ab, Risiken entgegenzuwirken,

Orientierungskompetenz zu stärken, positiven Potentialen nutzbar zu machen sowie der Ungleichverteilung medienbezogener Chancen und Risiken entgegenzuwirken. Die Stärkung von Medienkompetenz geschieht im Wechselspiel von gezielter Unterstützung und selbsttätiger Kompetenzerweiterung.

Das Kind lernt die Medien und Techniken gesellschaftlicher Kommunikation zu begreifen und zu handhaben, sie selbstbestimmt und kreativ zu gestalten, sie als Mittel kommunikativen Handelns zu nutzen und sie kritisch, in sozialer und ethischer Verantwortung zu reflektieren. Dies beinhaltet insbesondere folgende Bereiche:

Sich durch Medien, Informations- und Kommunikationsmittel (IuK) bilden (Medien als primär informelle Orientierungs-, Wissens- und Kompetenzquellen)

Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten und reflektieren sowie Medieninhalte mit anderen diskutieren.

Mit Medien bewusst und kontrolliert umgehen, deren Verwendungs- und Funktionsweisen erfahren und Alternativen zur Mediennutzung kennenlernen (z.B. Mediennutzung zeitlich limitieren, in viele Freizeitaktivitäten einbetten) Verständnis der Medien erweitern (z.B. Wissen über Medienformate und -genres) Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren (z.B. Trennen von Realität, Fiktion und Virtualität, Erkennen von Absichten der Werbung, Reflektieren der Bedeutung von Rollenklischees).

Sich über Medien bzw. IuK bilden (Medien als eigenständiger Bildungsinhalt)

Medientechnik verstehen (wissen, wie bewegte Bilder entstehen, wie Fernsehbilder zustande kommen und verbreitet werden, wie Radio gemacht wird) Mediensysteme kennen (öffentlich-rechtlichen und kommerziellen Rundfunk unterscheiden)

Medienverbunde und Verzahnung von Medien und Merchandising kritisch reflektieren und durchschauen (Konsumzwang erkennen und bewerten, wenn Kinderbücher oder Fernsehserien in Videofilmen und Computerspielen sowie Medienmarken und ihre Figuren als Spielzeug oder T-Shirts vermarktet werden) Medienbetriebe kennenlernen (Kino, lokale Radiostation, Fernsehsender)

Sich mit Medien bzw. IuK bilden (Medien als Mittel der Bildung und der kulturellen Mitgestaltung, als gezielt eingesetzte Lernwerkzeuge)

Medienbezogene Fähigkeiten erwerben (z.B. Computerfunktionen nutzen können) Wissen gezielt medienbasiert erweitern und Medien zum selbst gesteuerten Lernen verwenden (z.B. Lernen mit Computer-Software, Internet als Rechercheinstrument nutzen)

Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel (z.B. Arbeiten mit Kreativ- und Textprogrammen) sowie als Kommunikations- und Interaktionsmittel nutzen (z.B. Interviews durchführen, sich mit anderen über das Internet austauschen) Medien aktiv produzieren (z.B. Bilder-, Fotogeschichten, Hörspiele, einfache Videofilme), bei elektronischen

Medienproduktionen Produktionsschritte übernehmen und Produktionsprozesse zunehmend mitgestalten (z.B. Bildbearbeitung am Computer).

Zur Förderung der Technikkompetenz findet sich folgende Aussage:

„In der Technik werden die Erkenntnisse der Natur nutzbar gemacht, um das Leben der Menschen zu erleichtern. Ohne diese Errungenschaften wäre das Leben auf der dicht besiedelten Erde nicht mehr möglich. Andererseits bedrohen viele technische Einrichtungen uns und unseren Lebensraum (Abwasser, Abgase, Abfall, Lärmbelästigung). Technik ist kein isolierter, selbstständiger Bereich, sondern eng mit Wirtschaft, Gesellschaft, Politik und Kultur verflochten. In unserer hoch technisierten Wissensgesellschaft findet bereits in der kindlichen Lebenswelt eine fortschreitende Technisierung statt.

Kinder sind in ihrem Alltag schon frühzeitig mit technischen Fragestellungen konfrontiert, etwa im Zusammenhang mit Spielzeug, diversen Haushalts- und Gebrauchsgegenständen, Verkehrsmitteln oder technischen Medien. Sie zeigen ein spontanes Interesse, sich mit Phänomenen aus der Technik auseinanderzusetzen. Eine frühe technische Bildung trägt dazu bei, dass sich Kinder in unserer technisch geprägten Welt besser zurechtfinden. Sie entwickeln ein positives Bewusstsein für ihre technikbezogenen Fähigkeiten und lernen, eine kritische Haltung zu bestimmten Entwicklungen aufzubauen. Zudem greift die technische Bildung das natürliche Interesse von Jungen und Mädchen auf, sich mit Funktions- und Gebrauchsmöglichkeiten technischer Geräte zu beschäftigen.

Das Kind macht Erfahrungen mit Sachverhalten aus der technischen Umwelt, lernt Technik sowie deren Funktionsweise in unterschiedlichen Formen kennen und erfährt die Bedeutung von technischen Geräten im Sinne von Hilfsmitteln. Einfache technische Zusammenhänge werden durchschaubar und begreifbar. Zudem erwirbt es einen verantwortungsvollen, sachgerechten und sinnvollen Umgang mit Technologien und technischen Geräten. Dies beinhaltet im Besonderen folgende Bereiche:

Erfahrungen mit technischen Anwendungen sammeln (z.B. mit Fahrzeugen: Auto, Fahrrad, Bagger)

Technische Geräte als Hilfsmittel kennenlernen (z.B. Haushaltsgeräte oder Schalter im Bereich der unterstützenden Kommunikation)

Einsicht erlangen, dass ein technisches Gerät repariert werden kann, wenn es nicht mehr funktioniert

Den Umgang mit Werkzeugen üben

Sich mit Unterschieden zwischen Technik und Natur auseinandersetzen, partnerschaftliche Zusammenarbeit beim Lösen technischer Fragestellungen erfahren

Mit unterschiedlichen Materialien bauen und konstruieren

Techniken zum Transport von Lasten (z.B. Schleifen, Ziehen oder Rollen mittels Kran, Winde, Kurbel oder Fahrzeugen) kennen lernen

Wirkung von Kräften verstehen
Chancen und Gefahren technischer Einrichtungen verstehen
Auswirkung der Technik auf die Umwelt und die Lebens- und Berufswelt des Menschen erkennen.“ (HEBP Seite 70 ff)

3. Unserer Fachkräfte

Unsere Fachkräfte begleiten Kinder professionell bei den ersten Medienerfahrungen.

Unsere Fachkräfte werden durch einen eigenen Multiplikator der Weiterbildung Mini Maker regelmäßig, in digitalen Medien, geschult und fortgebildet. Das Motto der Weiterbildung, dem wir uns auch zuordnen, lautet:

„Wer die Zukunft bilden will, muss sich mit ihr auseinandersetzen“

„Die Praxisfortbildungen „Mini-Maker“ richten sich an Erzieher/-innen, die mit Kindern im Alter von 3 bis 8 Jahren arbeiten und ein besonderes Interesse an der Nutzung von digitalen Medien und Technik in der Frühpädagogik haben.

Die Praxisfortbildungen „Mini-Maker“ wurden entwickelt im Rahmen eines europäischen Projekts, das über Fördermittel der Europäischen Union finanziert und von der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend, Wissenschaft sowie dem paritätischen Wohlfahrtsverband, Landesverband Berlin, unterstützt wird.“ Homepage MiniMaker

3.1 Unsere Haltung

Es geht uns nicht darum zu diskutieren, ob wir Medienerziehung im Kindergarten umsetzen, sondern darum wie wir es tun!

Die achtsame Haltung, die unsere Pädagogik bestimmt, setzt sich auch hier fort:

Wir praktizieren partizipativ mit dem Kind einen achtsamen Umgang mit Medien und Technik.

Wir legen Wert darauf, dass die Kinder erste Teamerfahrungen machen, indem sie an komplexen Aufgaben zusammenarbeiten, es geht nicht darum am schnellsten oder am besten zu sein, sondern gemeinsam mit Spaß zum Ziel zu kommen, von Wissen und Erfahrungen der anderen zu profitieren und selbst sein Wissen beizusteuern, frei nach dem Motto:

„Sharing ist caring!“

Medien und moderne Technik gehören zum Lebensumfeld der Kinder, von Geburt an werden Kinder direkt und indirekt damit konfrontiert.

Wir begleiten Kinder in ihren Medienerfahrungen ab dem dritten Lebensjahr.

Kinder sind prinzipiell offen, neugierig und kreativ. Wir unterstützen sie darin Medien als Werkzeuge zu sehen, die ihnen den Alltag erleichtern, wir setzen uns mit der Entwicklung neuer Medien und Techniken auseinander und unterstützen und ermuntern die Kinder darin diese kritisch zu hinterfragen.

Digitale Medien und moderne Technik ersetzen keine Elemente unserer klassischen Pädagogik, sondern ergänzen sie sinnvoll.

Wir ermuntern die Kinder nicht „blind“ zu konsumieren, setzen uns kritisch mit Werbung auseinander und thematisieren Persönlichkeitsrechte und Datenschutz gerade in Bezug auf soziale Medien. Hierbei legen wir besonderen Wert auf die Thematik des Cybermobbings.

Kinder erleben das Internet als allwissend, ein Medium, in dem selbst erwachsene Vorbilder sich informieren. Gemeinsam mit den Kindern entmystifizieren wir dieses als ein von Menschen geschaffenes Medium, dessen Wahrheitscharakter relativ ist.

Wir sehen Kinder als kompetente Produzenten, Programmierer, Strukturgeber und Lenker ihrer medialen Wirklichkeit, die digitale Medien gezielt, bewusst und kompetent einsetzen.

Wir haben uns Bewusst gemacht, dass moderne Medien unseren Umgang miteinander und unser Zusammenleben nicht ersetzen, sondern ergänzen.

4. Unsere Angebote:

Unsere Angebote richten sich nach den Interessen der Kinder und ergänzen unser pädagogisches Angebot sinnvoll.

Angebote in dem Bereich Elektrizität:

- Einfache Stromkreisläufe
- Elektronikbausätze wie Blinklicht, Klingeln und Lichtschranke.
- Experimente mit Transistoren und ihren Schaltungen.

Angebote in Bereich Technik:

- Physikalisches und technisches Wissen direkt anwenden
- Konstruktionen / Ablauf / Reihenfolge
- einfache Flaschenzüge
- Erfahrungen mit einfachen Motoren und Batterien
- Kugelbahnen
- Flieger

Angebote im Bereich Roboter:

- Verschiedene Roboter kennenlernen, programmieren und steuern
- Eigenständig Schrottroboter bauen

Angebote in Kunst mit Hilfe digitaler Medien:

- Fotografie
- Bildbearbeitung
- Filmen

Angebote im Bereich Programmieren:

- Verschiedene Programme kennen
- Programmieren (BlueBots)
- Hello Ruby (Bücher)

5. Unsere Materialien

Neben den üblichen Konstruktionsmaterialien und bereits lang eingeführten Medien wie CD-Playern haben wir folgende Materialien in unseren Kindertagesstätten:

- ❖ iPad für Kinder und Erzieher
- ❖ Literatur zum Erlernen von Programmieren
 - Hello Ruby
 - Computer im Kiga
 - Kleine Forscher
 - Digital....
 -
- ❖ Notebooks, Software und Apps für Kinder und Erzieher
 - Schlaumäuse
 - Puppet Pals
 - Stopp Motion
 - Make Dice
 - Piccollege
 - Osmo Apps
 - Blueboard Apps
 - Dash Apps

- Animals 360
- Ozobot
- Bookcreator
- Color Effekt
- ❖ Digitalkameras
- ❖ Beamer und Leinwand
- ❖ Osmo Coding Spielzeug
- ❖ Osmo
- ❖ BlueBot und Tac Tile Reader (Programmieren)
- ❖ Roboter für Kinder
 - Dash
 - BeeBots
 - BlueBots
 - Ozobots
- ❖ Elektrobaukästen
- ❖ Ladegeräte
- ❖ Bluetooth Box
- ❖ Mikroskope (digital)
- ❖ Endoskope Kamera
- ❖ Tuff Cam
- ❖ Ferngesteuerte Fahrzeuge/ Roboter
- ❖ Speicherkarten
- ❖ Sticks USB und IOS
- ❖ Technikbaukästen
- ❖ Motorenbausätze
- ❖ BeeBot Matten
- ❖ Apps

Unsere Materialien ergänzen unsere klassischen Konstruktionsmaterialien und entsprechen dem neusten Stand der Technik und den digitalen Medien.

6. Elternkooperation

Einige Eltern und Sorgeberechtigten sind unsicher bezüglich der Mediennutzung ihrer Kinder andere sind vollkommen unkritisch und überlassen den Kindern die Entscheidung.

54 % aller Eltern halten das Internet für potentiell gefährlich für ihre Kinder.

Kinder haben wenig Berührungängste, weder mit technischen Innovationen noch mit dem World Wide Web, so kann es passieren, dass Kinder hier die höhere technische Kompetenz haben und Eltern den „Überblick“ verlieren.

Erforschen sie gemeinsam mit ihrem Kind die spannende Welt der Technik und der Medien, legen sie zusammen Regeln fest und sprechen sie über das, was sie sehen und wahrnehmen. Hier ein kleines ABC zur sinnvollen Nutzung von Medien und Internet.

ABC der Mediennutzung für Eltern

A Aufmerksamkeit und Achtsamkeit

Seien sie aufmerksam: wenn ihr Kind ihnen Dinge erzählt, was ihr Kind im Fernsehen schaut, welche Seiten ihr Kind im Netz besucht

Seien sie achtsam beim Umgang miteinander und achten sie auf das Lebensumfeld ihres Kindes.

B Bewusst

Nutzen sie bewusst Medien und seien sie sich ihrer Vorbildfunktion bewusst. Kinder imitieren ihre Eltern, auch und gerade in der Mediennutzung

C Chance

Erkennen sie die Chance, die in sinnvoller Mediennutzung liegt

D Da sein

Seien sie für ihr Kind da, seien sie präsent. Unternehmen sie Dinge gemeinsam, finden sie Funktionen von neuen Geräten gemeinsam heraus. Nehmen sie z.B. die neue Kamera mit auf einen Ausflug, oder googlen sie gemeinsam die Tiere des Tierparks, während sie dort sind.

E Entscheiden

Sie entscheiden welche Geräte ihr Kind, wann nutzt, welche Sendungen es sieht und welche Seiten es im Internet aufruft, nicht ihr Kind!

F Fertigkeiten

Die Fertigkeit, die ihr Kind im Umgang mit Technik und Medien erlangt, sind wertvolle Wegbegleiter für seine Zukunft.

G Gemeinschaft

Nutzen sie Medien um einander als Familie näher zu kommen. Erforschen sie Dinge gemeinsam, spielen sie, skypen sie, nutzen sie gemeinsame Plattformen.

H Hilfe

Scheuen sie sich nicht Hilfe zu suchen, wenn sie sich mit einer Situation unwohl oder überfordert fühlen, gerne hilft die Kita hier weiter.

I Internet

Das Internet birgt Gefahren und Chancen, beides gehört zu einer normalen Lebenspraxis, letztendlich ist das „Netz“ ein Spiegel der Gesellschaft.

K Kontrolle

Kontrollieren sie das Nutzungsverhalten ihres Kindes, sowohl beim Fernsehen, als auch bei der Internetnutzung oder der Nutzung von Apps und PC Spielen.

L Lenken

Lenken sie das Interesse ihres Kindes

M Medien (Nutzung)

Es existieren weitaus mehr Medien als Fernsehen und Internet. Erforschen sie mit ihrem Kind Automaten und Maschinen, entdecken sie Mikroskope und Endoskope.

Beobachten sie mit einem Teleskop den Nachthimmel oder lauschen sie mit einem Stethoskop dem eigenen Herzschlag. Und vergessen sie nicht auch ein schönes Buch oder eine Zeitschrift für Kinder hat seinen Reiz.

N No Gos

Es gibt Dinge, die für Kinder ungeeignet sind. Technik, die Gefahren birgt, Fernsehsendungen und Filme für Erwachsene, unkontrollierte Internetbesuche; Handys für Kindergartenkinder.

O ökonomische Aspekte

Moderne Technik hat ihren Preis, scheuen sie sich nicht auch mal nein zu sagen. Es muss nicht immer das neuste Modell oder die hippste Software sein

P Phantasie

Seien sie kreativ, probieren sie sich an einem Zeichenprogramm oder drehen sie mit ihrem Kind einen Trickfilm.

Q Qualität

Achten sie auf Qualität und pädagogisch wertvolle Inhalte. Kinder brauchen ganzheitliche Entwicklungsanreize: Bewegung, frische Luft und Kontakte mit Gleichaltrigen

R Regeln

Legen sie gemeinsam mit ihrem Kind Regeln zur Mediennutzung fest.

S Strafen

Nutzen sie Medien nicht als Strafe oder Belohnung (Fernsehverbot), so bekommen sie eine emotionale Bedeutung, die ihnen nicht zusteht.

T Transparenz

Sorgen sie dafür, dass ihnen transparent ist, wie und wann ihr Kind Medien nutzt. Machen sie ihrem Kind transparent, weshalb bestimmte Dinge noch nicht gehen.

U Unterhaltung

Vergessen sie nicht den Spaß und hohen Unterhaltungswert von Technik und Medien

V Verbote

Verbotene Dinge sind interessant, verbieten sie nicht einfach, erklären sie

W Werbung

Werbung zielt zum Teil direkt auf Kinder, setzen sie sich kritisch damit auseinander. Überlegen sie welche Wertvorstellungen impliziert sind (z B. Genderaspekte) und überdenken sie, wie früh und wie häufig sie ihr Kind diesen Konsumzwang aussetzen wollen.

X Xenophil

Kinder sind offen und vertrauenswürdig. Sichern sie, dass sie immer wissen wer Kontakt zu ihrem Kind hat

Z Zeiten

Vereinbaren sie Zeiten für bestimmte Mediennutzungen

7. Unser Grundsatz

Unser pädagogisches Handeln wird von den Leitsätzen der AWO geprägt, sowie von unserem Grundsatz der Inklusion und Partizipation.

Wir arbeiten aktiv gegen Kinderarmut und sind der Ansicht, dass alle Kinder das Recht auf alle Chancen haben.

Wir bieten keine künstlich didaktischen Einheiten und Programme, sondern ganzheitliches, gemeinsames Leben und Lernen in kindgerechten Projekten, Medienerziehung ist ein kleiner Teil davon.

Wiesbaden 23.06.2020

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Wiesbaden

Kontakt:

Patricia Volz

Fachbereichsleitung Pädagogische Einrichtungen

Nerotall 18, 65193 Wiesbaden

eMail: p.volz@awo-wiesbaden.de

Web: <http://www.awo-wiesbaden.de>