

Volker Titel

MEDIENBILDUNG **■ UND LITERACY ■**

LEHR- UND PRAXISBUCH

Unter Mitwirkung von

Karin Rosa
Julia Schilling
Anna-Maria Seemann

AfGmedia

3.4_ HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Die folgenden Empfehlungen resümieren die theoretischen Überlegungen und empirischen Befunde der vorliegenden Publikation mit Blick auf deren Relevanz für die praktische Medienarbeit in Kindergärten. Sinnvoll ist es, diese Empfehlungen entsprechend der bildungspolitischen Leitlinien neben der ad-hoc-Berücksichtigung im Kindergartenalltag für die Entwicklung von Medienkonzepten in den Einrichtungen zu nutzen.

Aktive Mediennutzung

Die erste und wohl wichtigste Handlungsempfehlung ist, Medien für Kinder als *Instrumente* erlebbar zu machen. Schon bei Kindern im Kindergartenalter ist es sinnvoll, Medien bewusst einzusetzen: Bücher, Zeitungen, CDs, Kameras, Tablets etc. können vor der jeweiligen Nutzung als solche thematisiert werden (›Jetzt holen wir uns ..., damit wir ...‹). Es geht hier bereits um ein Nachdenken, wofür ein Medium genutzt wird – dies kann Unterhaltung sein, also z.B. Freude an Geschichten, etwa der Bedarf an Informationen, z.B. durch Suchen im Internet, um herauszufinden, wie schwer Eichhörnchen sind, dies kann auch kreative Gestaltung sein, z.B. bei einem Plakat für das nächste Sommerfest oder das Fotografieren von Blumen im Stadtpark. Am Ende einer Mediennutzung oder auch bevor dieses Medium erneut genutzt wird, kann mit den Kindern besprochen werden, inwiefern die Mediennutzung erfolgreich war (also z.B. lustig, spannend, informativ, praktisch, ›Was hat euch an der Geschichte gefallen?‹, ›Was findet ihr an den Fotos schön?‹, ›Was wollen wir beim nächsten Plakat anders machen?‹). Aktive Mediennutzung wird durch gemeinsame bzw. dialogische Situationen gestärkt: Nachfragen – sowohl von Kindern als auch von Erziehern – ist erwünscht.

» ES GEHT HIER BEREITS UM EIN NACHDENKEN, WOFÜR EIN MEDIUM GENUTZT WIRD«

→ S. 130 ff.
 ›Vier-Dimensionen-Modell‹

Kompetente Mediennutzung

Das in diesem Buch vorgeschlagene *Vier-Dimensionen-Modell* der technischen, rezeptiven, reflexiven und kreativen Medienkompetenz dient keineswegs nur der theoretischen Erörterung. Es kann als Orientierungsrahmen für die praktische Medienarbeit in Kindergärten genutzt werden. Die Grundüberlegung dieses Modells ist, dass ein souveräner Medienumgang, für den in Kindergärten bereits wichtige Grundlagen geschaffen werden können, verschiedene Ebenen betrifft, die im Kindergarten erlebbar sein sollten. Dies bedeutet zum einen, dass Kinder entsprechend ihres Entwicklungsstandes Medien richtig ›bedienen‹, also z.B. eine bestimmte Stelle in einem Buch finden, eine CD einlegen und anmachen, ein Foto knipsen oder einfache Apps auf dem Tablet nutzen (technische Medienkompetenz). Darüber hinaus kann man sie z.B. motivieren, Geschichten in groben Zügen nachzuerzählen, Bilder oder Musik zu beschreiben (rezeptive Medienkompetenz). Im Zusammenhang mit einem aktiven Medienumgang können Kinder angeregt werden, ihre Mediennutzung einzuschätzen: ›Hat dir das gefallen? Warum? Warum nicht?‹ (reflexive Mediennutzung). Und schließlich (kreative Mediennutzung) erleben Kinder Medien als Möglichkeiten, selbst gestalterisch aktiv zu werden: Malen, Musizieren, Fotografieren, Filmen, Plakatieren ... warum nicht gar selbst Bücher machen?

Die Frage der kompetenten Mediennutzung betrifft nicht nur die Kinder. Sie kann auch auf die Erzieherinnen und Erzieher bezogen werden. Wichtig ist, die Dimensionen der Medienkompetenz in *Aus- und Fortbildungskonzepten* zu verankern und ständig an die technologischen Entwicklungen anzupassen. Ebenso wichtig ist es, medienpädagogische Praxis – also den konkreten Umgang mit Medien in den Kindergärten – in die Aus- und Fortbildungen zu integrieren.

Altersgerechte Mediennutzung

Frühkindliche digitale Mediennutzung muss dem *emotionalen und kognitiven Entwicklungsstand* der Kinder entsprechen. Dies betrifft sowohl die medialen Inhalte, aber auch die Bedienung der Medien. Schon früh, im zweiten Lebensjahr,

können Kinder die Fähigkeit entwickeln, z.B. durch Wischen und Tippen geschickt ein Tablet zu nutzen. Noch aber fehlt die reflexive Distanz, um zwischen realen und medialen Erlebnissen unterscheiden zu können. Dies ändert sich im dritten Lebensjahr – Bücher, CDs, Fernseher, Tablets etc. werden als Instrumente verstanden, mit denen man ›etwas machen‹ kann. Hier kann Medienerziehung im Kindergarten ansetzen, dabei jedoch zwischen den Altersstufen drei bis sechs mit Blick auch auf individuelle Entwicklungsunterschiede differenzieren.

Zeitlich limitierte Mediennutzung

Kindergartenkinder sollen mit allen Sinnen vor allem unmittelbar die Welt entdecken. Bewegung, haptisch-kreative und musische Betätigungen sind wichtig, aktive Sprachentwicklung und soziales Lernen durch direkt-zwischenmenschliche Kommunikation ebenso. Medien – analoge und digitale – können diese Erfahrungen bereichern, sie dürfen sie jedoch nicht behindern, indem deren Nutzung zu viel Zeit beansprucht.

Integrierte Mediennutzung

Frühkindliche Medienerziehung ist weder Lese- noch Informatikunterricht. Sie muss eingebettet sein in die gewohnten Tätigkeiten der Kinder: Spielen, Singen, Fantasieren, Malen, Zuhören, Zusehen ... Es geht also nicht darum, Medien um ihrer selbst willen zu nutzen, sondern sie für die Kinder als *Instrumente* erlebbar zu machen, mit denen man gewohnte Tätigkeiten unterstützen und bereichern kann.

Integrierte Mediennutzung kann besser gelingen, wenn *Eltern* dieses Ziel unterstützen. Elternarbeit gehört in den meisten Kindergärten zu den schwierigeren Unterfangen. Dennoch kann versucht werden, das familiäre Umfeld der Kinder in die medienbezogenen Aktivitäten einzubeziehen – in beide Richtungen: Eltern können über diese Aktivitäten informiert und z.B. durch kleine ›Aufgaben‹ zu Hause beteiligt werden (z.B. die Eltern fragen, was deren

» ELTERNARBEIT GEHÖRT IN DEN MEISTEN KINDERGÄRTEN ZU DEN SCHWIERIGEREN UNTERFANGEN«

Lieblingsgeschichten als Kinder waren oder die Kinder beauftragen, gemeinsam mit den Eltern etwas im Internet zu recherchieren). Andererseits können sie als Lesepaten oder auch als Unterstützer bei Medienprojekten in die Kindergärten kommen.

→ S. 156, 229
»Haus der kleinen Forscher«

Zur integrierten Mediennutzung gehört auch, Informatik nicht nur auf digitale Geräte zu beziehen; es gibt viele erprobte Projekte, die den spielerischen Umgang mit informatischen Themen ganz ohne Computer ermöglichen.

Konvergente Mediennutzung

Kitas können Medien für unterschiedliche Dinge nutzen. Günstig ist es, wenn Kinder die vorhandenen *Medien nicht isoliert voneinander benutzen*, sondern als nützliche Instrumente für bestimmte Zwecke. So kann zum Beispiel gemeinsam mit den Kindern ein Faschingsfest zum Thema Wald vorbereitet werden: Was tun? Natürlich in einen Wald gehen, vielleicht sogar zu einem Wildgehege. Dorthin eine Kamera mitnehmen. Im Kindergarten muss jetzt viel recherchiert werden – mit Büchern, aber auch im Internet; genutzt werden Filme, Hörbücher etc. Auch analoge und digitale Spiele zum Thema Wald werden verwendet. Dann werden Kostüme gebastelt (vielleicht helfen die Eltern mit), Plakate werden gestaltet ... Klar ist, dass eine konvergente Mediennutzung besonders dann gut gelingen kann, wenn die Kindergärten über eine angemessene und konzeptionell zielgerichtet beschaffte mediale *Ausstattung* verfügen. Dazu gehören Bücher, Zeitungen sowie elektronische bzw. digitale Geräte und ein Internetzugang (möglichst per W-LAN).

Literacybezogene Mediennutzung

→ S. 108 ff.
Spezifik des Lesens

Es gibt gute Gründe dafür, in Kindergärten verschiedenen Formen der *Schriftkommunikation* besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Konkret sind z.B. Bilderbuch-Betrachtungen sinnvoll, Erzählen und Vorlesen, Beschäftigungen rund um das Buch als Objekt, Laut- und Sprachspiele, Reime und Gedichte,

Rollenspiele, szenisches Spiel und Theater (als Besucher, aber auch in kleinen eigenen Aufführungen) – alles Aktivitäten, die auch durch die Nutzung anderer Medien begleitet werden können.

In struktureller Hinsicht ist es sehr zu empfehlen, dass in Kindergärten kleine *Bibliotheken* eingerichtet werden. Häufig werden dafür keine eigenen Räumlichkeiten zur Verfügung stehen; in diesem Fall ist es sinnvoll, separate Ecken oder zumindest Regale einzurichten. Es könnte hier ein mit Beteiligung von Kindern realisierter Bibliotheksverkehr mit Ein- und Ausleihe nach Hause eingerichtet werden. Solche Bibliotheken sind für die Kinder erlebbare Quellen, aus denen gemeinsam mit den Kindern z.B. für Vorlesezeiten oder für Aktionen und Projekte geschöpft werden kann. Darüber hinaus ist zu empfehlen, dass in den Gruppenräumen ein kleiner Bestand an Büchern zur freien Verfügung der Kinder bereitgehalten wird. Partizipation in Kindergärten kann hier dadurch mit Leben erfüllt werden, dass die Kinder diese Bestände aus der Kita-Bibliothek z.B. einmal pro Woche aktualisieren.

Gerade im Elementarbereich können Lesepatzen eine große Bedeutung haben. Günstig ist es, wenn in Kindergärten regelmäßige Vorlesestunden mit Paten aus dem Umfeld (z.B. Eltern, Großeltern) etabliert werden können. Solche z.B. wöchentlich in die Einrichtungen kommenden Lesepatzen können durch Fortbildungen geschult werden. Ihnen sollte explizite Wertschätzung entgegengebracht werden, etwa auch auf Veranstaltungen in der Stadt bzw. der Region.

3.5_ BEST-PRACTICE-BEISPIELE

Dass Medienbildung und Literacy zu den aktuell wichtigsten Themen in der Bildungslandschaft gehören, dies kann man auch an den zahlreichen Praxiskonzepten erkennen, von denen einige im Folgenden für die Bereiche Information, Projektideen und Fortbildung empfohlen werden. Kennzeichnend ist dabei oft, dass diese Empfehlungen nicht nur für den Elementarbereich nützlich sind, wie umgekehrt einige der für Grund- und weiterführende Schulen ausgewählten Best-Practice-Beispiele auch für Kindergärten interessant sind.

→ S. 191 ff.

Exkurs: Lesepatzen

» *GERADE IM ELEMENTARBEREICH
KÖNNEN LESEPATEN EINE GROSSE
BEDEUTUNG HABEN*«

→ S. 308 ff. und S. 452 ff.

Best-Practice-Beispiele
für Schulen