

Technikfit und sicher

Sicherheit ist ein Thema, das auch die Kleinsten schon betrifft- insbesondere im Umgang mit Medien. Es ist also notwendig und sinnvoll, die Kinder in ihrer Medienkompetenz zu stärken. Das medienkompetente Kind weiß über Medien Bescheid und handelt verantwortungsbewusst und selbstbestimmt.

Die Basis der Medienkompetenz stellt die Sprache dar: Wir müssen den Kindern Worte zur Hand geben, die es ihnen ermöglichen, Medienerfahrungen auszudrücken und zu verarbeiten, Fragen zu stellen, eigene Erkenntnisse zu formulieren etc. Es geht hier also – anders als in den anderen Methoden-Baukästen – weniger um „Hands-On“: Nicht konkretes Medienhandeln steht hier im Mittelpunkt sondern Wissen über Medien, die Auseinandersetzung mit Medieninhalten sowie die Vermittlung eines elementaren Technik-Verständnisses. Das Gefühl, Bescheid zu wissen, gibt Sicherheit.

Die Heranbildung von Medienkompetenz ist ein Prozess, der mit dem Verlassen des Kindergartens keineswegs abgeschlossen ist; vielmehr verhält es sich so, dass die Elementarpädagogik nunmehr stärker gefordert ist, die Grundlagen der Medienkompetenz zu vermitteln und damit einen Beitrag zur Sicherheit der Kinder zu leisten.

Beachten Sie auch die Beilage zur Medienkompetenz, welche Sie im Download-Bereich „Ausführliche Unterlagen“ finden.

Erklär' mir...

Sprache und Kommunikation

Ich erklär' mir die Welt! In diesem Fall sollen Begriffe aus der Welt der digitalen Medien erklärt oder pantomimisch dargestellt werden. Über die Anregung, teilweise einfache, teilweise abstrakte Begriffe in eigene Worte zu fassen bzw. sie darzustellen, gelangen die Kinder zu einem differenzierten Verständnis der sie umgebenden Medienwelt. Nicht die hundertprozentig korrekte Beschreibung eines Begriffs soll dabei im Vordergrund stehen, sondern vielmehr die Erweiterung des kindlichen Begriffs- und Verständnis-Repertoires.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen:



Was wird gemacht? Begriffe, die in Zusammenhang mit digitalen Medien stehen, beschreiben und erklären oder pantomimisch darstellen

Materialien: Bildkärtchen Erklär' mir

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Begriffe aus der Welt der digitalen Medien sachrichtig anwenden können
- Fachbegriffe verstehen und wiedergeben können
- Übersetzung von Bildern in Worte: Denken mittels Sprache strukturieren
- Ein sprachmotivierendes Klima, das es ermöglicht, sich reflexiv mit Medienerfahrungen auseinanderzusetzen, erleben
- Voraussetzungen für ein sicheres und selbstbewusstes Sprechen über Medienerlebnisse schaffen

Durchführung

Bildkärtchen werden in der Mitte des Kreises verteilt. Auf den Kärtchen befinden sich Abbildungen von Begriffen, die mit digitalen Medien zu tun haben. Reihum wählen die Kinder ein Kärtchen aus und versuchen, den dargestellten Begriff zu beschreiben.

Die Begriffe können auch pantomimisch dargestellt werden. Dazu einfach die zugehörige Tätigkeit nachstellen (ein Buch lesen, auf einer Computertastatur tippen,...). Ein Kind verlässt den Raum- außerhalb wird besprochen, was es vor der Gruppe darstellen möchte. Zurück im Raum dürfen die anderen Kinder raten, welche Tätigkeit das Kind darstellt.

Weitere Ideen

Wenn Sie unangenehme online-Erfahrungen der Kinder aufgreifen möchten bzw. bemerken, dass ein Kind immer wieder diesbezügliche Äußerungen tätigt, finden Sie beiliegend das Bilderbuch „Der Online-Zoo“ von Daniela Drobna und Achmed Abdel-Salam. Dieses Buch greift auf kindgerechte Art und Weise problematische Aspekte der Internet-Nutzung auf. Da das Buch sehr umfangreich ist, empfehlen wir, nur ausgewählte Aspekte mit den betreffenden Kindern bzw. dem betreffenden Kind zu behandeln.

Auch eine Handpuppe kann zur Gesprächsunterstützung herangezogen werden, denn der Austausch mit der Figur erleichtert es dem Kind, über seine Erfahrungen zu sprechen.

Projektidee/n:

Längerfristig gut in den Alltag zu integrieren sind Aktivitäten zur Bewertung von (digitalen) Spielen o.ä. Treffen Sie eine geeignete Vorauswahl aus analogen und aktuellen digitalen Spielen. Mittels eindeutiger Symbole (z. B. grüner Daumen, der nach oben, roter Daumen, der nach unten zeigt) und vorab zusammen festgelegter Kriterien (Welche Spiele gefallen dir? Was gefällt dir daran besonders? Was magst du gar nicht? u.v.m.) werden Spiele-Bewertungen vorgenommen. Dadurch werden die Kinder für die qualitativen Unterschiede von Spielinhalten sensibilisiert, sie lernen, ihre Meinung auszudrücken und zu vertreten und wissen, dass nicht alles, das auf dem (digitalen) Spielmarkt angeboten wird, zugleich ein gutes Spiel ist. In diesem Zusammenhang kann auch besprochen werden, dass kostenlose Spiele-App-Angebote nicht bedeuten, dass sie umsonst sind: Hersteller verdienen Geld anhand von Nutzerdaten und In-App-Käufen, d.h. durch das kostenpflichtige Angebot zusätzlicher Spielelemente.