

Autoren: Anfang, Günther / Demmler, Kathrin.

Titel: Medienarbeit im Kindergarten.

Quelle: merz. medien + erziehung. 50. Jahrgang, Heft 1/06. München. 2006.

Verlag: kopaed verlagsgmbh.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Günther Anfang / Kathrin Demmler

Medienarbeit im Kindergarten

Kinder werden heute schon sehr früh mit verschiedenen Medien konfrontiert. Aus diesem Grund sollte eine Medienerziehung bereits im frühen Kindesalter einsetzen. Kinder im Kindergartenalter werden vor allem vom Fernseher und dem Kassettenrekorder begleitet, aber auch der Computer spielt eine wichtige Rolle. Während der Kassettenrekorder meist mit mehr oder weniger kindgerechter Unterhaltung aufwarten kann, steht den Kindern im Fernsehen das gesamte Spektrum der Medienwelt zur Verfügung. Hier kann es schnell passieren, dass die Kinder etwas sehen, was sie überfordert oder ihnen gar Angst macht. Im Kindergarten sollten die Kinder die Möglichkeit haben, wann immer es für sie wichtig ist, von ihren Fernseherlebnissen zu berichten. Kinder können diese Medienerlebnisse jedoch auch im Spiel verarbeiten. Die spielerische Verarbeitung erfolgt dabei häufig in Form von Kampfszenen oder Nachstellen von Verhaltensweisen der Medienprotagonisten. Diese Verhaltensweisen weisen darauf hin, dass die Kinder das Spiel brauchen, um mit Erlebtem bzw. Gesehenem klar zu kommen. Allerdings kommt es nicht nur darauf an, sie dies machen zu lassen, wann immer sie es selber wollen, sondern sie auch zu ermutigen, Freude und Ängste, die durch Medien entstehen, zu artikulieren. Voraussetzung dafür ist selbstverständlich, dass die Erzieherinnen und Erzieher die Medienprodukte, die Kinder „konsumieren“, kennen. Erst dann kann auch eine ernsthafte Auseinandersetzung über Inhalte und Bedeutung der Medien im Alltag der Kinder erfolgen.

Rezeptive Medienarbeit im Kindergarten

Sieht man sich den gegenwärtigen Alltag im Kindergarten an, so gibt es aktuell noch wenig kontinuierliche medienpädagogische Maßnahmen. Der Medieneinsatz erfolgt meist rezeptiv in Form von Kinderkinos oder am Computer mit Hilfe von Spielsoftware für die Jüngsten. Zwar machen Kinderfilme und viele der angebotenen Softwaretitel den Kindern großen Spaß und vermitteln ihnen kindgerecht Themen und Inhalte, die sie interessieren. Doch sowohl beim Kinderkino als auch beim Umgang mit Spielsoftware bleiben die Kinder passiv. Sie können lediglich auf das vorgegebene Medium reagieren, es jedoch nicht aktiv selbst gestalten. Auch Spielsoftware stellt lediglich verschiedene Optionen zur Auswahl und die Kinder müssen sich für die eine oder andere Option entscheiden. Zwar haben Kinderkino und Spielsoftware im Kindergarten durchaus ihre Berechtigung, sie sollten jedoch nicht allein die Medienerziehung bestimmen und vor allem nicht als Selbstläufer eingesetzt werden. Will man die Medienkompetenz fördern, gilt es, den Risiken entgegen zu wirken, die Orientierungsfähigkeit zu fördern (Einordnung und Rahmung), die positiven Potenziale nutzbar zu machen sowie systematischer Ungleichverteilung von medienbezogenen Chancen und Risiken entgegenzuwirken. Aus diesem Grund sollte die Medienarbeit im Kindergarten mehrere Dimensionen umfassen.

Medienerziehung als Einstieg in die Medienarbeit

Medienerziehung bedeutet in erster Linie, Medien durchschaubar zu machen. So sind medienerzieherische Projekte, bei denen Kinder Medien aktiv gestalten können, ein faszinierendes Erlebnis gerade auch für kleine Kinder. Sie können hier z. B. „durch die Röhre kriechen“ und dabei entdecken, wie Fernsehen funktioniert, oder anhand eines Daumenkinos erleben, wie die Bilder laufen lernen. Hier können Kinder ihrer Fantasie freien Lauf lassen, selbst kreativ tätig werden und nebenbei Einblicke in die Welt der Medien gewinnen. Ob man dazu Medien einsetzt oder nicht ist nicht entscheidend, wichtig ist jedoch, die Medienerlebnisse der Kinder aufzugreifen und in Spielen oder kreativen Prozessen umzusetzen. Gleichzeitig wird beim Spielen mit Medienphänomenen das Interesse der Kinder daran geweckt, hinter die glanzvollen Kulissen der Medien zu blicken und es wird das Bewusstsein dafür gefördert, dass sich Medien auch selbst gestalten lassen. Ein Daumenkino beispielsweise kann eine erste Etappe auf dem Weg der Kinder

sein, auch einen Computer später einmal nicht nur rezeptiv zu nutzen, sondern ihn selbsttätig und kreativ dazu einzusetzen, Bilder zum Laufen zu bringen.

Aktive Medienarbeit im Kindergarten

Aktive Medienarbeit stellt bestimmte Voraussetzungen an die Zielgruppe, weshalb sie im Kindergarten nur begrenzt zum Zug kommt. Kinder im Alter von bis zu fünf Jahren verfügen noch nicht über alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für das aktive Arbeiten mit Medien nötig sind. Die Aufmerksamkeitsspannen von Kindern in diesem Alter sind noch sehr kurz, so dass die Konzentration für die Erstellung eines umfangreichen Medienprodukts noch nicht gegeben ist. Will man mit Kindern eine Idee für eine Geschichte entwickeln, eine Handlung ausarbeiten, einzelne Szenen aufnehmen, nachbearbeiten und dann präsentieren und soll dabei die Hauptverantwortung in den Händen der Kinder liegen, ist dies mit Kindergartenkindern noch nicht möglich. Selbstverständlich können Kinder in dieser Alterstufe aber kleinere Aufgaben im Rahmen von Medienprojekten, die angeleitet sind, übernehmen oder ihre ersten Medienprodukte in Form von Fotos oder kurzen Audiosequenzen erstellen. Dabei haben sie viel Spaß, können sich altersgemäß einbringen und im gemeinsamen Gestalten mit anderen ihre kommunikativen und sozialen Fähigkeiten ausbauen. Das handlungsorientierte Lernen entspricht der vor allem im Kindergartenalter vorherrschenden Form des Lernens, dem Spielen. Das gestalterische Potenzial der Medien lässt sich gut spielerisch erforschen und die Erstellung eines Medienprodukts bietet vielfältige handlungsorientierte Lernfelder. Mit zunehmendem Alter nutzen Kinder Medien in ihrer Freizeit. Diese Lust, mit Medien umzugehen, lässt sich in pädagogischen Zusammenhängen als Motivationssteigerung einsetzen, um mit Medien thematisch zu arbeiten. Auch steigt bei Kindern das Bedürfnis, sich durch Medien mitzuteilen. Hier muss die Medienpädagogik im Kindergarten ansetzen. Inzwischen existieren verschiedene Konzepte um mit den Medien Foto, Audio, Video und in kleinem Umfang auch dem Computer spielerisch zu arbeiten. Im frühen Kindergartenalter muss es sich dabei nicht immer um mehrtägige Projekte handeln. Ein Ausflug ans Wasser, bei dem Kinder die Umgebung durch den Sucher eines Fotoapparats genau in Augenschein nehmen, ist medial wie real ein großes Erlebnis. Mit zunehmendem Alter der Kinder sollten im Kindergarten dann die Medienerfahrungen der

Kinder erweitert werden und ein gezielter Mediengebrauch im pädagogischen Kontext stattfinden. Als aktive Auseinandersetzung mit Medien sind einerseits mediendidaktische Formen möglich, in denen beispielsweise mit Medien die Sprachkompetenz der Kinder gesteigert bzw. Freude am Umgang mit Sprache gefördert wird. Andererseits können erste kleine medienpraktische Projekte, die sich auf eine sinnliche Wahrnehmung konzentrieren, durchgeführt werden. Zu denken ist beispielsweise an Fotoprojekte, wie sie die Medienstelle Augsburg unter dem Titel „Kinder fotografieren ihre Welt“ oder an Multimediaprojekte wie „Auf den Spuren von Händels Wassermusik“, wie sie das Medienzentrum München durchgeführt hat. Im Folgenden ein Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten, Medien im Kindergarten einzusetzen:

Medien und Methoden für die ab Dreijährigen

Ab dem Alter von drei Jahren können Kinder bereits weitgehend selbstständig mit Medien, die nur einen Sinn ansprechen, umgehen. So sind aktive Foto- und Audioprojekte bereits erfolgreich in dieser Altersgruppe umzusetzen. Komplexe Medien, wie Video oder der Computer, überfordern die Kinder noch aufgrund der Kombination von Ton, Bild und gegebenenfalls Text. Auch die Erstellung eines Erzählstrangs, wie für einen Videofilm nötig, oder das Umgehen mit Hyperlinkstrukturen, wie bei der Produktion einer Computeranwendung, sind noch zu komplex. Diese Anforderungen entsprechen nicht dem kognitiven Entwicklungsstand der Altersgruppe. Sprachwissenschaftlich gesehen, ist für diese Altersgruppe noch das Umgehen mit einfach Sinn-Zusammenhängen typisch. Rezeptiv können mit den Drei- bis Vierjährigen bereits alle Medien bearbeitet werden. Diese Altersgruppe hat beinahe das ganze Medienspektrum für sich in Besitz genommen und wird mit Bildern, Tönen, Hörspielen, Fernsehbeiträgen, Videofilmen und zunehmend auch Computeranwendungen konfrontiert. Bei rezeptiven Medienprojekten ist darauf zu achten, dass die Medieninhalte dem kognitiven und sprachlichen Entwicklungsstand der Zielgruppe angemessen sind.

Medien und Methoden für die ab Fünfjährigen

In dieser Altersgruppe sind alle Medien und Methoden einsetzbar. Bei der Erstellung komplexer Medienprodukte gibt es allerdings noch Grenzen. So können die Kinder zwar bereits mit Video arbeiten und unter Anleitung ein einfaches Drehbuch entwickeln. Die Umsetzung der Geschichte sollte aber als Zeichentrick- oder Animationsfilm stattfinden. Die Fähigkeit, sich gezielt in eine Rolle hineinzusetzen und somit als SchauspielerIn zu agieren, ist noch nicht vorhanden. Auch bei Computerprojekten können nun einfache Produkte weitgehend selbstständig erstellt werden. Der Umgang mit komplexen Hyperlinkstrukturen oder mit Softwareprodukten, die über eine komplexe Menüsteuerung verfügen, ist aber noch nicht möglich. Wichtig bleiben bei den Fünf- bis Sechsjährigen weiterhin auch rezeptive Methoden, da der Medienkonsum und die kognitiven Fähigkeiten, Gesehenes und Gehörtes zu begreifen, steigen. Damit steigt auch die Wahrscheinlichkeit, dass die Kinder mit Medieninhalten in Kontakt kommen, die sie über den Moment hinaus beschäftigen. Diese Medienerlebnisse müssen im pädagogischen Rahmen aufgegriffen, thematisiert und bearbeitet werden. Auch wenn dieser Altersgruppe bereits alle genannten Methoden offen stehen, bleiben gerade Foto- und Audioprojekte weiterhin wichtig.

Beispiele aktiver Medienarbeit im Kindergarten

Wie vielfältig aktive Medienarbeit im Kindergarten sein kann, veranschaulichen die im Folgenden kurz skizzierten Projekte. Ausführlich beschrieben wird ein Teil der Projekte im Buch „Mit Kamera, Maus und Mikro. Medienarbeit mit Kindern“ (Anfang/Demmler/Lutz), das in einer überarbeiteten Neuauflage gerade bei kopaed erschienen ist.

Beispiele für Fotoprojekte

Aktives Arbeiten mit Foto reicht von Bilderrätseln und Fotocollagen bis hin zur Erstellung eines eigenen Fotobuchs oder der digitalen fotografischen Aufbereitung von Märchen.

Bilderrätsel¹

Die beteiligten Kinder machen mit dem Fotoapparat Detailaufnahmen von Gegenständen in ihrer Umgebung und lassen die anderen Kinder anhand der entstandenen Fotos raten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Fotocollagen²

Zu einem zuvor festgelegten Thema fotografieren die Kinder eigenständig. Die fertigen Fotos werden in der Gruppe diskutiert, ausgewählt und gemeinsam auf einem großen Fotokarton arrangiert.

Märchen digital erfahren³

An diesem Projekt sind Eltern, Kinder und pädagogische Fachkräfte beteiligt. Ein gemeinsam ausgewähltes Märchen wird von den Kindern fotografisch umgesetzt, die Eltern schreiben die Texte dazu. Letztendlich wird daraus ein Buch gebunden.

Beispiele für Audioprojekte

Die medienpädagogische Arbeit mit Audio reicht vom Vertonen von Bildern bzw. Dias bis hin zum Erstellen eines eigenen Hörspiels.

Ein Bilderbuch wird zum Hörspiel⁴

Im Kindergarten wird gemeinsam ein Bilderbuch angeschaut. Die Kinder verteilen Sprechrollen der Geschichte und sammeln passende Geräusche. Alles wird mit dem Kassettenrekorder aufgenommen.

1 www.kindergarten.medienpaed.de [Zugriff: 10.08.2005]

2 www.msa.jff.de [Zugriff: 10.08.2005]

3 Bobach in Anfang/Demmler/Lutz

4 www.kindergarten.medienpaed.de [Zugriff: 10.08.2005]

Mitgebrachte Hörspiele gemeinsam anhören⁵

Die Kinder bringen ihr Lieblingshörspiel mit. Vor dem gemeinsamen Anhören stellt das jeweilige Kind, unterstützt durch gezielte Fragen der pädagogischen Fachkraft, die Kasette bzw. Audio-CD vor. Emotional besonders markante Stellen können mehrfach angehört werden. Die Geschichte kann auch an ausgewählter Stelle abgebrochen und mit eigenen Ideen weitergesponnen oder durch eigenes Spiel fortgeführt werden.

Harry Potter, Pikachù und andere Helden⁶

Die Helden der Hörspiele sind oftmals schon durch mehrere Medien bekannt, wie etwa „Harry Potter“. Diese Figur bildet den Mittelpunkt einer teils gruseligen, teils faszinierenden Zauberwelt, mit der sich die Kinder in diesem Projekt auseinander setzen, indem sie sie zum Motto eines Festes machen und Spiele, Dekoration, Speisen und Kostüme entsprechend gestalten.

Beispiele für Videoprojekte

Die Arbeit mit Video bietet ein breites Spektrum an Themen und Umsetzungsformen. Von einfachen Folienanimationen über Stabpuppengeschichten und Trickfilme bis hin zu Spielfilmen. Kindern in der hier relevanten Altersgruppe fällt es noch sehr schwer sich schauspielernd in eine andere Person hineinzusetzen. Von daher enthält das Projektbündel keine Spielfilme.

Trickbox⁷

Die Trickbox ermöglicht es Kindern unter Anleitung kurze Trickfilme selbst herzustellen. Eine Kamera nimmt - Einzelbild für Einzelbild ausgelöst - die von den Kindern gemalten Bilder auf. Die Kinder animieren ihre Vorlagen selbst, entwickeln ein Storyboard, denken sich eine Geschichte aus und vertonen diese.

5 Hansen/Manzke 1995

6 Schulte 2001

7 www.jfc.info/die-trickbox [Zugriff: 10.08.2005]

***Ene, mene, muh*⁸**

Rund um das Thema „Ausgeschlossensein“ erzählen die Kinder von ihren Erfahrungen und setzen diese in kleine Geschichten um. Zu den Geschichten malen sie Bilder, die mit der Videokamera aufgenommen und anschließend von den Kindern selbst vertont werden.

***„Guten Tag, liebe Zuschauenden...“ - Kinder in der Kiste*⁹**

Jedes Kind kommt hier auch einmal ins Fernsehen: In einem extra "Aufnahmerraum" spricht das Kind in die Kamera. Die Aufforderung lautet: „Was siehst du am liebsten im Fernsehen und wieso!?“ Das Kind ist allein im Raum und stellt die Kamera mit der Fernbedienung selbst an und nach der Stellungnahme wieder aus. Die Aufnahmen werden dann hintereinander gemeinsam angesehen. Bei jüngeren Kindern sollte gemeinsam mit allen Kindern aufgenommen werden, dann fühlen sie sich sicherer.

***Zeichnen und Erzählen von Medienerlebnissen*¹⁰**

Die Kinder erinnern sich an Fernseherlebnisse, stellen positiv oder negativ erlebte Erfahrungen in selbstgemalten Bildern dar und sprechen gemeinsam über die Bilder bzw. Erlebnisse.

Beispiele für Computerprojekte

Die Spannweite der Möglichkeiten in der pädagogischen Arbeit mit dem Computer ist besonders groß, da hier verschiedene Medien zu verschiedenen Themen in unterschiedliche Beziehungen gesetzt werden können. Vom Malen am Computer, über die Arbeit mit digitalen Fotos bis hin zu multimedialen Produktionen gibt es zahlreiche unterschiedliche Formen der Umsetzung.

8 Anfang (Hg.) 2003

9 www.kindergarten.medienpaed.de [Zugriff: 10.08.2005]

10 Neuß 1997

Interaktives Bilderbuch¹¹

Die Kinder entwickeln gemeinsam eine Geschichte, die sie fotografisch umsetzen. Die Fotos werden sortiert und in einem PC-Autorenprogramm in der richtigen Reihenfolge angeordnet. Anschließend werden mit einem Kassettenrekorder die Töne und Texte aufgenommen, die den Bildern zugeordnet werden können.

Parole - Deutsch spielend gelernt¹²

Die Kinder entwickeln Sprachspiele am Computer. Im Zentrum steht dabei die Verbindung von abgebildeten (fotografierten oder gemalten und eingescannten) Gegenständen mit den zugehörigen, gesprochenen Namen (digitale Audioaufnahmen). Mit einem Autorenprogramm können Spielideen, wie Memory oder eine Sprachschnecke einfach am PC umgesetzt werden.

Auf den Spuren von Händels Wassermusik¹³

Mit Kassettenrecorder und Fotoapparat sammeln die Kinder Wassertöne und -bilder. Die Bilder werden am Computer sortiert und arrangiert. Letztendlich sind allen Bildern Töne zugeordnet, die der Benutzer durch Mausclick abrufen kann.

Die Jury¹⁴

Edutainment-CD-ROMs sind in Kindertagesstätten schon sehr verbreitet. Auf diesem Gebiet sind Kinder oft schon wahre Expertinnen und Experten. Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, was ihnen an den Computerspielen gefällt und was nicht. Je nach Alter werden die Kriterien und Bewertungen auf einem Bogen Papier schriftlich notiert oder mit Hilfe von Symbolen verdeutlicht. Die Jury-Entscheidungen werden anschließend

11 www.ineigenerregie.de [Zugriff: 10.08.2005]

12 Lutz in Anfang/Demmler/Lutz 2005

13 Anfang/Demmler in Anfang/Demmler/Lutz 2003

14 www.kindergarten.medienpaed.de [Zugriff: 10.08.2005]

vorgestellt und diskutiert. Sie können dann auch, z. B. auf einer Wandzeitung, veröffentlicht werden.

Anmerkungen

1 2 3 4 5

6

Literatur

Anfang, Günther (Hg.) (2003). Mit Medien gegen Gewalt. Beispiele, Anregungen und Ideen aus der Praxis. München

Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus (2003 bzw. 2005). Mit Kamera, Maus und Mikro. München

Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (2003). Auf den Spuren von Händels Wassermusik. In: Anfang, Günther/ Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus: Mit Kamera, Maus und Mikro. München, S. 137-140

Bobach, Ulrike (2003). Märchen digital erfahren. Mit Computern in den Kindergarten. In: Anfang, Günther/ Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus: Mit Kamera, Maus und Mikro. München, S. 101-104

Hansen, Leo/Manzke, Gerd (1995). Mitgebrachte Hörkassetten: Ihre Integration in das Spiel der Kinder. In: Deutsches Jugendinstitut (Hg.): Handbuch Medienerziehung im Kindergarten. Teil 2: Praktische Handreichungen. Opladen, S. 195-198

Lutz, Klaus (2004). Am Anfang war das Spiel. Sprachförderung mit Hilfe von Medien im Vorschulalter - ein Modellprojekt. In: merz, medien + erziehung 3/2004, S. 34-37

Neuß, Norbert (1997). „Von Lennie, Landkarten und Löwen“. Verarbeitung von Fernseherlebnissen durch Zeichnungen und Gespräche. In: Neuß, Norbert/Pohl, Mirko/Zipf, Jürgen: Erlebnisland Fernsehen. Medienerlebnisse im Kindergarten aufgreifen, gestalten, reflektieren. München, S. 21-53

Schulte, Leonie (2001). Harry Potter, Pikach und andere Helden. Ein medienpädagogisches Projekt. In: kindergarten heute, Heft 9/2001, S. 26-28

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Rechteinhabers unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.