

„So leb ich, wie lebst Du?“

Während unserer „Medientage“ erforschen wir mit Hilfe digitaler Medien die Unterschiedlichkeit unserer Sprachen und erstellen zur Dokumentation ein digitales Portfolio.

Zielgruppe

Das Projekt richtet sich an Kindergartenkinder und wird in Gruppenarbeiten durchgeführt, wobei die Diversität der Kinder berücksichtigt wird. Die Mediennutzung erfolgt über das gesamte Jahr hinweg, mit verschiedenen digitalen Geräten und Anwendungen.

Zeitraumen

Das Projekt „So leb ich, wie lebst Du“ ist das Rahmenthema für das Kindergartenjahr 2024/25 in unserer Einrichtung. Das Projekt „Medientage“ wurde zur Vertiefung von Mehrsprachigkeit implementiert und vielseitig dabei genutzt. Durch die Diversität in unserem Haus kommt die Umsetzung der Mehrsprachigkeit täglich zum Einsatz. Verstärkt durch den Einsatz digitaler Medien in unterschiedlichen Etappen, mal 1 x wöchentlich, mal an aufeinander folgenden 2-3 Tagen in der Woche, in unregelmäßigen Abschnitten (nach Verfügbarkeit von Material, Medien und Personal) über das gesamte Jahr hinweg.

Zielsetzung

Medien sind allgegenwärtig, und es ist für mich entscheidend, dass wir lernen, sie kritisch zu hinterfragen, verantwortungsbewusst zu nutzen und eigene Inhalte zu erstellen. Ich ermögliche Kindern einen mündigen Umgang mit verschiedenen digitalen Medien während der „Medientage“. Durch die Vermittlung, Förderung und Vertiefung von Medienkompetenz werden Kinder befähigt, Manipulationen zu erkennen, Informationen zu bewerten und sich aktiv an der digitalen Gesellschaft zu beteiligen. Ich bin mir dabei der Vorbildfunktion bewusst, und versuche in meiner Arbeit auch andere Erziehende dahingehend zu informieren.

Schutz vor Medienrisiken

Meine primären Ziele sind, Kinder in sozialen und technischen/digitalen Kompetenzen zu stärken, um den Umgang mit digitalen Medien im Alltag aktiv einsetzen zu können. Heranwachsende für Gefahren wie Cybermobbing, Datenschutzprobleme oder die Auswirkungen exzessiver Mediennutzung zu sensibilisieren, ist ein wichtiger Teil der Arbeit.

Die Kinder erlernen Selbstkompetenzen wie Selbstbewusstsein, Verantwortung, Ordnung, neben Diversitäten. In meiner Arbeit mache ich mir zum Ziel, durch präventive Aufklärung und gezielte pädagogische Maßnahmen ein sicheres und reflektiertes Medienverhalten zu vermitteln. Förderung der Kreativität sowie der Sprachförderung und -entwicklung erfolgen „automatisch“.

Medien und Material – Anschauungsmaterial und Arbeitsmuster

Für die digitale Mediennutzung wurden verschiedene Geräte und Anwendungen eingesetzt. Verschiedene Medien wurden wiederkehrend eingesetzt. Dabei folgte ich einer Methodik.

Zunächst verwendete ich Audio-Medien, wie Tonie-Box, Luka-Leseeule, Tip-Toi-Buch und -Stift. Das Vorlesen von Bilderbüchern in mehreren Sprachen wurde durch die App „Polylino“ ermöglicht.

Danach begannen wir, mit iPads mit vorinstallierten Apps zu arbeiten.

Anschauungsmaterial und Arbeitsmuster wurden den Kindern mithilfe von PCs, Tablets gezeigt oder mittels Beamer an die Wand projiziert. Es kamen einige verschiedene Apps zum Einsatz.

Wertvolle Anregungen konnte ich aus Vorträgen und Workshops gewinnen, die von Referent*innen und Kolleg*innen im Rahmen der Qualifizierung angeboten wurden.

Ktst.Dietzfelbingerplatz 7, 81738 München (Ost1)

So wurde das Projekt durchgeführt

Dem Partizipationsgedanken folgend, wurden Kinder bei dem Wunsch der Beteiligung in die verschiedenen Projekt-Gruppen aufgenommen. Dabei wurden Schwierigkeitsgrad, Alter und individuelle Entwicklungsstände der Kinder berücksichtigt. Bei größerer und unterschiedlicher Nachfrage wurden mehrere Möglichkeiten angeboten. Je nach Ressourcen wurden mehrere Gruppen gebildet, die nacheinander stattgefunden haben.

Den Kindern wurden unterschiedliche Medien vorgestellt. Ich bzw. Kinder untereinander haben ihrem eigenen Kenntnisstand entsprechend erklärt und gezeigt, was und wie es geht.

Die Einführung der Kamera am Tablet wurde spielerisch und explorativ gestaltet, um den Kindern die Funktionen auf eine intuitive Weise näherzubringen. Beim Entdeckenden Lernen haben die Kinder das Tablet selbst erkundet. Einfache Fragen wie: „Was glaubst du, kann man damit machen?“ oder „Welche Tasten könnten, wichtig sein?“ halfen Ihnen dabei. So entwickelten sie Neugier und Eigeninitiative.

Es folgte die praktische Demonstration & Mitmach-Aktionen. Ich zeigte den Kindern zunächst, wie die Kamera (später auch die verschiedenen Apps) funktioniert, sofern sie es nicht schon wussten – das Aktivieren der App, das Wechseln zwischen Vorder- und Rückkamera oder das Drücken des Auslösers. Danach durften sie selbst probieren und erste Fotos machen.

Wir gingen auf Foto-„Schnitzeljagd“, bei der die Kinder bestimmte Objekte oder Farben im Raum fotografieren mussten. Dies förderte die Beobachtungsgabe und das gezielte Nutzen der Kamera. Die Kinder testeten verschiedene Blickwinkel – Nahaufnahme, Vogelperspektive oder Froschperspektive. Das half ihnen, ein Gefühl für Bildgestaltung zu bekommen. Es wurden Portraits, Vergrößerungsbilder, Zerrbilder, Filter u.a. angewendet und Collagen erstellt. Es wurden verschiedene kreative, technische Apps verwendet. Wir gestalteten mit Pages, freeform, Photoboost, i-Movie, Deepl, u. a. Im Anschluss an die Nutzung folgte ein Gespräch und eine Reflexion über die Mediennutzung.

Im Falle der Kamera sprachen wir darüber, was fotografiert wurde und wie man mit Bildern verantwortungsvoll umgeht. Auf Respekt vor Privatsphäre und das achtsame Teilen von Fotos wurde eingegangen. Mit dieser Methode war die Einführung der Medien nicht nur verständlich, sondern auch spannend und kreativ für die Kinder!

Digitale Spielzeuge wie BeeBots, Cosmo, und Materialien, die digitale und analoge Kombinationen bieten wie HopSpots, GreenScreen, Luka-Leseeule, EduGame, Digitales Buch und weitere, folgten. Die Gerätschaften wurden über den Medienservice ausgeliehen, der eine hervorragende Möglichkeit zur kostenfreien und temporären Nutzung durch städtische Kindertagesbetreuungseinrichtungen bietet.

Zum Abschluss wurden alle Bilder im BookCreator zusammengefasst, um die Arbeitsergebnisse zu dokumentieren.

Die Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren zeigten beeindruckende Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Spielen und Apps. Sie navigierten spielerisch durch intuitive Benutzeroberflächen, entdeckten kreative Möglichkeiten und entwickelten erste Problemlösestrategien.

Ihre natürliche Neugier und schnelle Auffassungsgabe ermöglichte es ihnen, die angebotenen digitalen Medien sinnvoll einzusetzen – sei es zur Sprachförderung, zum logischen Denken oder zur Gestaltung eigener Ideen. Durch und mit den ausgesuchten digitalen Spielen lernten sie einige andere Sprachen kennen, waren fasziniert von unterschiedlichen Worten und bekamen ein Gefühl für andere Klänge, Tonarten und Betonungen, teils sogar Schriftbilder. Es wurden in vielen Gesprächen auch kulturelle Eigenheiten und Denkweisen wiederspiegelt. Wir schulten Feinmotorik, verbesserten unser Reaktionsvermögen und lernten spielerisch, uns in digitalen Umgebungen zurechtzufinden. Dabei habe ich mich selbst auch immer als Lernende gesehen und profitiert.

Ktst.Dietzfelbingerplatz 7, 81738 München (Ost1)

Zudem zeigten die Kids erstaunliche Teamfähigkeit, wenn sie gemeinsam Herausforderungen meisterten, sich gegenseitig unterstützten und voneinander lernten. (Stop Motion- / Greenscreen-Filme). Ihr Umgang mit digitalen Medien ist geprägt von Offenheit, Kreativität und einer beeindruckenden Lernfreude.

Nachbereitung

Einen Teil der Nachbesprechung mit den Kindern erfolgte im Rahmen der Erstellung unserer Portfolios. Bei der Verwendung von BookCreator konnten wir wunderbar Audio-Einspielungen einbauen, mit denen die Mehrsprachigkeit praktisch abbildet werden konnte, außerdem Fotos, digital erstellte Grafiken und Bilder, erstellte Collagen und Filme einfügen, und so auch die Schnittstellen kennen lernen.

Wichtigstes Ziel soll es sein, den sensiblen Umgang mit Medien fortzusetzen, das Angebot mit den Kindern zu wiederholen bzw. andere Kinder ebenfalls einzubeziehen, damit ein möglichst großer Wirkungskreis erreicht werden kann. Dadurch wird auch der Lerneffekt verstärkt und es werden weitere (Lern-)Erfahrungen ermöglicht.

Die Arbeitsergebnisse wurden im Kindergarten für Teamkolleg*innen und Eltern ausgestellt, damit gemeinsam Projektergebnisse erlebt werden konnten.

Für das Team, die Eltern und interessierte Kinder wurde an zwei Nachmittagen vor und während der Osterferien eine Präsentation in Form eines Kurzfilms mit iMovie gezeigt. Hier wurden neben den Projektfortschritten, die Dokumentation der Medientage und die Projektergebnisse, wie z.B. die StopMotion-Filme gezeigt. Es wurden Fragen zum Thema Mediennutzung und Anregungen bezüglich der praktischen Weiterführung aufgegriffen und diskutiert.

Als Handreichung für weitergehende Fragen wurde nach der Präsentation ein Handout zu Medienfragen und zur Mediennutzung für Kinder im Alter von 0-6 Jahren ausgegeben.

Für mich ist es wichtig, das Projekt weiterzuführen, und dabei digitale und andere Themen zu verknüpfen, wie in unserem Beispiel die Mehrsprachigkeit.

Tipps

Herausforderungen und Hürden, auf die ich gestoßen bin, waren die schlechte Ausstattung der digitalen Medien im Haus. Das W-Lan ist oft nicht stabil, und erschwert die Arbeit mit den wenigen einsetzbaren iPads. Ich musste immer eine langfristige Planung berücksichtigen, damit die Beschaffung der benötigten digitalen Materialien zum entsprechenden Zeitraum verfügbar ist. Des Weiteren, ja, es kommt uns allen zu den Ohren heraus, aber dennoch muss es gesagt werden: ist die personelle Ausstattung für alle Projekte die einen Bildungscharakter haben, unerlässlich aber leider mangelhaft .

Weiterführende Links und Quellen:

Copilot