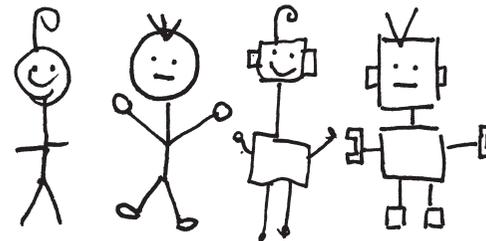


Phänomenal
Digital

 **ELEM**[▲]**ENT** 

Methoden
für digitale Bildung in der
Elementarbildung



Impressum



Dieser Methodenkoffer wurde in einer Kooperation von L&R Sozialforschung und Universität Wien / Zentrum für Lehrer*innenbildung im Rahmen des Projekts „ELEMent - Elementarpädagog*innen lernen den Umgang mit neuen Technologien“ erstellt.

Fördergeberinnen: Bundeskanzleramt – Sektion III für Frauenangelegenheiten und Gleichstellung

Projektmitarbeiterinnen (in alphabetischer Reihenfolge):
Bergmann, Nadja / Gartner, Selina / Günther, Elisabeth / Nikolatti, Ronja / Sorger, Claudia / Willsberger, Barbara

Projektwebsite: <https://element-bildung.at/>
Grafik: verena.groesel@icloud.com

Wien, Dezember 2023

 Bundeskanzleramt



universität
wien

Zentrum für Lehrer*innenbildung



Inhalt

Einleitung	4
Sorgsamer Umgang mit Digitalität im Kindergarten	6
Was sind digitale Kompetenzen?	6
Mögliche Ansatzpunkte für digitale Bildung in der Elementarpädagogik	7
Elementarpädagogik als Spielraum für Partizipation und Demokratie	7
Methoden	
1. Safer Internet	10
„Das hab’ ich im Internet gesehen!“	
Umgang mit gewaltvollen Inhalten	11
Ich darf auch nein sagen! Das Recht am eigenen Bild	12
So ganz stimmt das dann auch nicht! Bildbearbeitungen und Schönheitsideale entlarven	13
2. Kreative Mediengestaltung	14
Digitale Fotowand im Kindergarten	15
Das Kindergartenjahr in einem digitalen “Kurzfilm”	16
Kindern zuhören – Podcasts im Kindergarten	17
3. Sorgsamer Umgang mit digitalen Anwendungen	18
Analog und digital? Mit einem Brettspiel Digitalität erlernen	19
Wie die Zeit vergeht – Einschränkungen in der Nutzung	20
Ich wollt’ immer schon mal... - Alternativen zur Screentime parat haben	21
4. Zusammenarbeit mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten	22
Klaviermodell	23
Einbindung der Erziehungsberechtigten in die Gestaltung der digitalen Bildung	24
Quellen	25
Bilder	
Literatur	

Einleitung

Das Projekt ELEMēNT (Elementarpädagog*innen lernen den Umgang mit neuen Technologien), das von November 2022 bis Dezember 2023 durchgeführt wurde, beschäftigte sich mit dem Erkennen und Weiterentwickeln digitaler Kompetenzen von Schüler*innen an Bundesanstalten für Elementarpädagogik (BAfEPs). Im Zentrum standen partizipative Workshops an fünf Schulen, in denen sich Schüler*innen mit ihren eigenen digitalen Kompetenzen auseinandersetzten¹. Dazu wurde die Methode des Design Thinking angewandt. Im Rahmen der Workshops identifizierten die Schüler*innen Problemstellungen im Kontext der digitalen Elementarbildung und entwickelten Lösungsansätze in Kleingruppen. Es entstanden Prototypen für Apps, Podcasts oder Spiele. Es ging vor allem darum, dass sich Schüler*innen unter Einsatz kreativer Methoden mit dem Thema Digitalität auseinandersetzen. Daraus wurden Ansatzpunkte identifiziert, wie das digitale Leben sowohl im Unterricht an der BAfEP, als auch in der Elementarpädagogik behandelt und vorhandene digitale Kompetenzen gestärkt werden können.

Die im Projekt erarbeiteten Problemstellungen und Prototypen sind Basis für die vorliegende Methodensammlung. Aufbauend auf den in den Workshop diskutierten Herausforderungen, haben wir kurze Szenarien bzw. Vignetten verfasst, die wesentliche Aspekte von digitaler Bildung in der Elementarpädagogik darstellen. Diese fiktiven, wenn auch in der Praxis möglichen Szenarien sollen als Veranschaulichung bzw. Inspiration für die einzelnen Methoden dienen. Wir möchten mit dieser Sammlung Elementarpädagog*innen hilfreiche Werkzeuge für ihre pädagogische Arbeit zur Verfügung stellen.

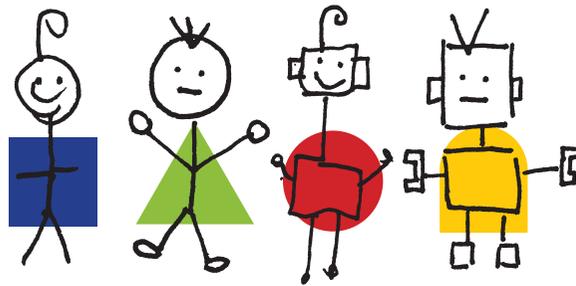
Die Grundlage für die Erstellung des Methodenkoffers und die Durchführung des Projekts war das Engagement der Schulen und der Schüler*innen. Daher möchten wir uns an dieser Stelle ganz herzlich für die Beteiligung der Schulen und vor allem auch für die aktive Mitarbeit der Schüler*innen bedanken. Wir können uns vorstellen, dass es nicht immer ganz einfach ist, sich im stressigen Schulalltag zusätzlich noch auf ein neues Projekt einzulassen. Der Methodenkoffer spiegelt die vielen neuen Erkenntnisse wider, die das Projektteam sammeln konnte und gibt auch einen Einblick in die Prototypen, die von den Schüler*innen für unterschiedliche Umsetzungsideen entwickelt wurden.



¹ Am Projekt beteiligt waren die Bildungsanstalt für Elementarpädagogik Bruck an der Mur, die Bundesbildungsanstalt für Elementarpädagogik 1080 Wien, die Bildungsanstalt für Elementarpädagogik Sacré Coeur Pressbaum, die Bildungsanstalt für Elementarpädagogik Mistelbach und die Bildungsanstalt für Elementarpädagogik des Schulvereins der Kreuzschwestern.



Einleitung





Sorgsamer Umgang mit Digitalität im Kindergarten

Wenn wir in den Workshops mit den Schüler*innen über digitale Bildung in der Elementarbildung gesprochen haben, waren die Reaktionen oft etwas zurückhaltend und teilweise sogar ablehnend. Die Befürchtung, dass digitale Bildung Probleme wie Handysucht verstärkt, stand dabei immer wieder im Raum. Wir versuchten diesen Bedenken mit dem Argument zu begegnen, dass digitale Bildung nicht nur Programmieren oder das Bedienen von Handy-Apps vermitteln soll. Vielmehr kann und soll digitale Bildung auch dabei helfen, gute Umgangsformen mit der fast ständig präsenten Digitalität zu lernen, herauszufinden, wann etwas vielleicht offline besser ist, auch mal "Nein" zu einem Handyfoto zu sagen oder vielleicht selbst eine Audio-Botschaft für Freund*innen aufnehmen zu können. Mit anderen Worten: Digitale Bildung soll auch dabei unterstützen, einen sorgsamen Umgang mit digitalen Werkzeugen und ein sicheres Navigieren durch die bzw. abseits der Digitalität zu erlernen. Denn auch das sind digitale Kompetenzen.

Was sind digitale Kompetenzen?

Es gibt unterschiedliche Betrachtungsweisen, wie digitale Kompetenzen erfasst werden können. Allen ist gemein, dass sie unterschiedliche Perspektiven zusammenführen. So verbindet etwa das Frankfurt-Dreieck (Weich 2019) den Blick auf Technik mit gesellschaftlichen Wechselwirkungen und Handlungen einzelner Menschen. Konkreter gesagt geht es einerseits darum, wie digitale Anwendungen modelliert sind – sowohl aus informatischer Perspektive als auch in ihrer Form als Medium. Die Art und Weise, wie zum Beispiel Messenger-Dienste wie Whatsapp oder Signal programmiert sind, haben einen Einfluss auf ihre Nutzung. Aber Menschen können diese Dienste auch unterschiedlich nutzen (bspw. Gruppen-Chats nutzen oder nicht). In manchen Kontexten - beispielsweise in der Kommunikation mit Erziehungsberechtigten - mag eine Funktion sinnvoll sein, die in anderen Zusammenhängen nicht viel bringt. Auch kann die Frage gestellt werden, wer beispielsweise erreicht und eingebunden wird und wer nicht. Ein und derselbe Messenger-Dienst hat vielleicht unterschiedliche Auswirkungen, je nachdem, wer diese wie einsetzt. Das heißt, dass auch die Analyse und Reflexion von gesellschaftlichen Auswirkungen und Wechselwirkungen der Digitalisierung zu den digitalen Kompetenzen zählen. Wichtig ist dabei auch die Frage, wie digitale Werkzeuge oder Anwendungen die Persönlichkeitsentwicklung von Menschen – von der Kindheit bis ins hohe Alter – beeinflussen.

Für Pädagog*innen bedeutet dies, dass die Auseinandersetzung mit digitaler Bildung nicht nur eine Frage des Programmierens ist. Vielmehr braucht es bei digitaler Bildung neben technischen Kompetenzen und Informationsmanagement auch Kommunikationskompetenzen, kritisches Denken und Problembewusstsein. Auch das kreative Zusammenarbeiten mit anderen, die Wahrnehmung und das Wissen über ethische und kulturelle Fragen gehören dazu (van Laar et al., 2017). Und vieles davon lässt sich auch schon mit Kindern spielerisch erarbeiten.



Sorgsamer Umgang mit Digitalität im Kindergarten

Mögliche Ansatzpunkte für digitale Bildung in der Elementarpädagogik

Gerade Fragen zum sicheren, die eigene Gesundheit und Persönlichkeitsentwicklung fördernden Umgang mit digitalen Anwendungen können auch in der Elementarpädagogik spielerisch erlernt werden. Man kann zum Beispiel mit Kindern Regeln erarbeiten, zu welchem Zeitpunkt digitale Geräte, wie Handy oder Tablet, nicht genutzt werden sollen oder was fotografiert werden darf und was nicht. Kinder sind von Digitalität umgeben, und es kann ihrer Persönlichkeitsentwicklung helfen, wenn sie – spielerisch – mit anderen Kindern lernen, dass sie den Umgang damit mitgestalten können oder dass es möglich und erwünscht ist, Grenzen zu setzen und eigene Bedürfnisse wahrzunehmen. Aber auch, dass mit anderen Kindern gemeinsam eine neue Nutzungsweise für die digitalen Werkzeuge entdeckt bzw. ein Spiel gestaltet werden kann, ... was auch immer ihre Fantasie hergibt. Denn digitale Bildung heißt auch, sich in einer zunehmend digitalisierten Welt das Kind-Sein zu bewahren und dennoch sicher, selbstbestimmt und solidarisch die Vorteile der digitalen Welt nutzen zu können. Und das ist mehr als eine Frage der Technik, sondern auch eine Frage der Für- und Vorsorge.

Elementarpädagogik als Spielraum für Partizipation und Demokratie

Kindergärten als erste Bildungsinstitutionen außerhalb der Familie bieten Kindern die Gelegenheit, erste Erfahrungen mit demokratischen Aushandlungsprozessen zu machen (Durand/Winklhofer, 2018). Kinder können in diesem Rahmen erleben, wie das soziale Miteinander funktioniert, welche Werte und Normen bedeutsam sind und welche Handlungsspielräume und Mitbestimmungsmöglichkeiten sie haben (oder nicht haben). Damit besteht auch das Potential, das Bewusstsein für Demokratie und das Handeln in demokratischen Strukturen zu stärken sowie den Kindern Gestaltungsmacht auf ihrem weiteren Weg mitzugeben.

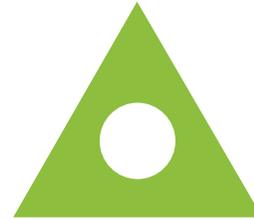
Die Frage der Beteiligung von Kindern ist in der Pädagogik nicht neu und es gibt eine lange Tradition unterschiedlicher Ansätze in der Reformpädagogik (z.B. Maria Montessori, Célestin Freinet oder Alexander Neill), die Teilhabe und Chancengleichheit als einen zentralen Bestandteil pädagogischer Haltung verstehen (Hansen/Knauer/Sturzenhecker, 2015).

Es gibt eine Reihe von Beispielen für Formen der Partizipation im Kindergarten (Bruner et al. 2001: 14):

- Eine in der Praxis oft angewandte Form der Beteiligung stellt der Morgenkreis dar: Kinder können hier in kleineren Gruppen von ihren Erlebnissen und ihrer Stimmungslage erzählen, ihre Erlebnisse und Stimmungen reflektieren. Auch die Planung von Aktivitäten und das Entwickeln von Gruppenregeln findet hier statt.
- Kinderkonferenzen oder Vollversammlungen werden meist mit einer größeren Gruppe an Kindern veranstaltet, etwa mit allen Kindern einer Einrichtung. Hier können Grundsatzentscheidungen über Projekte, Ausflüge, Regeln oder Lösungsvorschläge bei Konflikten getroffen werden.
- Kinderparlamente im Kindergarten: Da die Vorgangsweise des Wählens und Delegierens für kleine Kinder noch nicht nachvollziehbar ist, werden andere Regeln für das Mitbestimmungsgremium gefunden. Meistens wird es den ältesten Kindern angeboten, als Delegierte im Kinderparlament teilzunehmen.



4 Methoden





Überblick über die Methoden



1. Safer Internet 10

„Das hab' ich im Internet gesehen!“
Umgang mit gewaltvollen Inhalten 11

Ich darf auch nein sagen!
Das Recht am eigenen Bild 12

So ganz stimmt das dann
auch nicht! Bildbearbeitungen
und Schönheitsideale entlarven 13



3. Sorgsamer Umgang mit digitalen Anwendungen 18

Analog und digital? Mit einem
Brettspiel Digitalität erlernen 19

Wie die Zeit vergeht –
Einschränkungen in der Nutzung 20

Ich wollt' immer schon mal... -
Alternativen zur Screentime
parat haben 21

2. Kreative Mediengestaltung 14

Digitale Fotowand im Kindergarten 15

Das Kindergartenjahr in einem
digitalen "Kurzfilm" 16

Kindern zuhören – Podcasts im
Kindergarten 17



4. Zusammenarbeit mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten 22

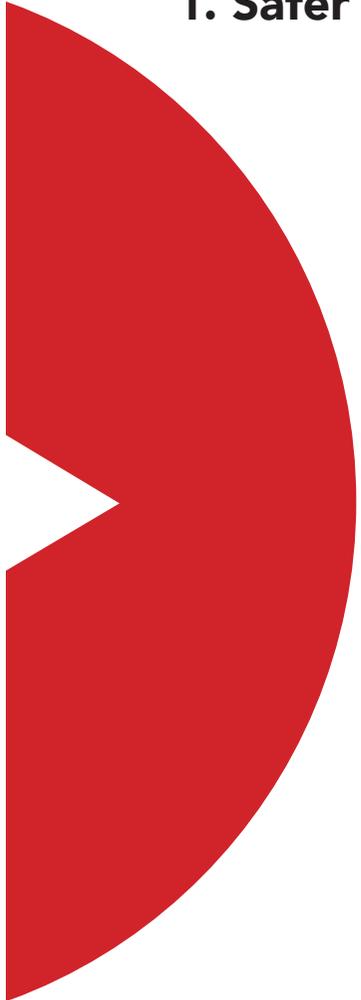
Klaviermodell 23

Einbindung der
Erziehungsberechtigten in die
Gestaltung der digitalen Bildung 24





1. Safer Internet



Ein sicherer Umgang mit den digitalen Medien kann als wesentliche Kompetenz und zentrales Ziel von digitaler Bildung gesehen werden. Unter dem Schlagwort „safer internet“ werden Aspekte wie Datenschutz, Recht auf Privatsphäre, Kinderschutz und altersadäquate Nutzung digitaler Medien behandelt.
Nähere Informationen gibt es auf der Website: <https://www.saferinternet.at/themen>



„Das hab' ich im Internet gesehen!“ Umgang mit gewaltvollen Inhalten

Ein Kind erzählt im Morgenkreis von einem Videospiel. Im Spiel hat eine Person ein Auto gestohlen und auf der Flucht mehrere Menschen angefahren. Die Personen haben sogar geblutet, was „voll cool“ war. Was für viele schockierend und nicht kindgerecht klingt, ist oftmals die Realität: Denn viele Kinder sehen täglich Videos oder spielen Spiele, für die sie eigentlich noch zu jung sind (Aufhauser et al. 2023). Auch wenn Stopp-Apps und altersspezifische Einschränkungen den Zugang für Kinder erschweren, helfen diese

Methode

- Puppen- und Rollenspiel
- Spiel analog simulieren

Materialien

- (Hand-)Puppen
- LEGO

Einsatz

Gerade wenn Kinder durch Spiele Gewaltaktionen verherrlichen, ist es wichtig den Kindern zu vermitteln, dass Gewalt keine Lösung für Probleme ist. Das kann beispielsweise in Form eines Puppen- oder Rollspiels geschehen. So könnte eine Situation aus dem Videospiel nachgespielt werden und durch die pädagogische Fachkraft gefragt werden, wie sich die bestohlene Person jetzt fühlt. Die meisten Kinder verstehen bereits Gefühle von Trauer, Wut oder Angst. Das Benennen dieser Gefühle hilft, Mitgefühl auszudrücken und Empathie zu stärken.

Ein Puppenspiel mit selbstgebastelten Puppen macht nicht nur Spaß, sondern kann auch ganz lehrreich sein! Spiderman ist nun nicht mehr nur ein tollkühner Held, sondern ein Mensch mit Gefühlen.



Tools nicht immer. Doch wie gehe ich als pädagogische Fachkraft mit dieser Situation um?

Ein erster Lösungsansatz besteht darin, mit dem Kind ins Gespräch zu gehen und die vom Kind durchlebte Situation gemeinsam zu reflektieren. Statt dabei nur mit dem betroffenen Kind in Kontakt zu treten, kann die Erfahrung als wertvolle Ressource für eine Reflexionseinheit im Morgenkreis und ein kreatives Gruppenprojekt genutzt werden.

Altersadäquatere Spiele können auch analog simuliert werden, um das Interesse für harmlose Spiele zu wecken. Beispielsweise könnte eine Spielwelt aus LEGO erstellt werden und ein Jump-and-Run- oder Action-Adventure-Spiel nachgebaut werden. In diesem Fall werden auch die computergesteuerten Charaktere (NPC)¹ durch die Kinder zum Leben erweckt und dürfen Emotionen ausdrücken.

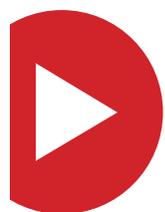
Ziel

Natürlich gibt es noch viele weitere Ideen, wie reflexiv mit nicht altersadäquaten Inhalten umgegangen werden kann. Empfehlenswert ist es jedoch, mit den Kindern in Kontakt zu treten und ihre Aussagen nicht zu ignorieren. Kinder verarbeiten Inhalte im Spiel und werden ihre Internet-Erfahrungen immer wieder ansprechen. Das ist jedoch nichts Negatives, sondern hilft ihnen dabei, ihre Erfahrungen und Emotionen zu sortieren.



¹ NPC steht für Non-Playable Character und bezieht sich in der Gaming-Sprache auf Charaktere, die computergesteuert werden.

Bildquelle: Image on Freepik
Mit LEGO kann ganz einfach die Spielwelt von einem Action-Adventure-Spiel nachgebaut werden.



Ich darf auch nein sagen! Das Recht am eigenen Bild

Mit dem Smartphone in der Tasche ist es unglaublich einfach geworden, Momente und Erlebnisse mit einem Foto oder Video festzuhalten. Und wenn der Schnappschuss ganz gut geworden ist, dann wird dieser auch gerne mal im Internet veröffentlicht. Dabei sind auch Kinder ein beliebtes „Bildmaterial“, obwohl sie meist noch gar nicht verstehen, was es bedeutet, wenn ein Foto von ihnen online geteilt wird, wer das alles sehen kann und wie lange das im Internet gespeichert bleibt.

Methode

- Puppen- und Rollenspiel (Methode A)
- Kartenspiel zum Zuordnen (Methode B)

Materialien

- Methode A: (Hand-)Puppen
- Methode B: Selbst gestaltete Kärtchen zum Zuordnen

Einsatz

Methode A: Um Kindern vermitteln zu können, dass sie ein Mitspracherecht beim eigenen Bild haben, bieten sich verschiedene spielerische Ansätze an. Beispielsweise könnte in einem Puppentheater gezeigt werden, dass ein im Internet veröffentlichtes Foto auch noch jahrelang online sein kann. So wird in der ersten Szene ein Foto von einer der Puppen aufgenommen, das vielleicht ein bisschen peinlich ist. Später ist diese Puppe dann in der Schule und wird von anderen für das Foto ausgelacht. Dabei könnte man die Kinder auch auffordern, ein Bild zu zeichnen und als Bühnenbild für das Puppentheater zu verwenden. So sehen sie, dass es über „lange Zeit“ bestehen bleibt. Außerdem kann so thematisiert werden, dass es nicht „nur“ um ihr eigenes Abbild geht, sondern auch um Sachen, die sie produzieren, wie beispielsweise eine Zeichnung. Auch hier sollen Personen fragen, wenn sie es fotografieren und teilen wollen.

Methode B: Eine andere Möglichkeit wäre, wenn Bilder oder Symbole auf Kärtchen gedruckt werden, zum Beispiel ein Gesicht, ein Familienfoto, Blumen, eine Zeichnung von einem Kind, usw. Die Bilder können dann zuerst in der Gruppe besprochen werden, bevor die Kinder alleine oder gemeinsam Zuordnungen machen: entweder ein Daumen hoch, für „Ja, das kann man

Weil es vorkommt, dass Bilder oder Videos von Kindern mehr oder weniger ungefragt aufgenommen und veröffentlicht werden, soll Datenschutz ein Thema im Kindergarten sein. Das kann aber etwas trocken bzw. fad rüberkommen. Hier hilft ein spielerischer und altersgerechter Zugang, um Kinder darin zu bestärken, auch „nein“ zu Fotos bzw. deren Veröffentlichung zu sagen.

ungefragt fotografieren“ oder ein Daumen runter, für „Nein, da muss man fragen und ein Nein akzeptieren“. Nach dem Zuordnen soll dann mit den Kindern besprochen werden, warum sie das so sehen.

Ziel

In einem spielerischen Setting und im Austausch mit den Kindern sollen Persönlichkeitsrechte besprochen werden. Die Kinder verstehen danach besser, dass sie das Recht auf ihr eigenes Bild haben, dass sie Nein sagen können und dass dieses Nein akzeptiert werden muss. Außerdem lernen sie, dass auf Fotos oder Videos, die im Internet landen, auch Jahre später noch zugegriffen werden kann.



Einen Baum fotografieren und online stellen? Ja, das geht! Ein Bild von einem Kind nur, wenn man das Einverständnis des Kindes und der Eltern bzw. Erziehungsberechtigten hat. Das können Kinder spielerisch lernen.





So ganz stimmt das dann auch nicht! Bildbearbeitungen und Schönheitsideale entlarven

„Mein Bruder ist auf Instagram viel schöner“, sagt ein junges Mädchen zu einem Burschen im Kindergarten. „Ja, meine Schwester auch“, antwortet dieser. Dass das möglicherweise an den vielen Filtern und Bildbearbeitungen liegt, die man verwenden kann, um den Social-Media-Auftritt wirkungsvoller zu machen, ist den Kindern dabei wahrscheinlich noch nicht bewusst. Fantasie und ein bisschen Naivität kann man den Kindern lassen, aber dass

die Realität verzerrt wird, um einem gewissen Ideal zu entsprechen, wie das auf Social-Media-Plattformen passiert, kann bereits im jungen Alter einen prägenden Einfluss haben. Damit besteht die Gefahr, dass durch Instagram, TikTok und Co. Geschlechterklischees, Schönheitsideale und Rollenbilder verstärkt werden. Mit unterschiedlichen spielerischen Ansätzen können diese Themen auch im Kindergarten behandelt werden.

Methode

- Fotos aufnehmen und bearbeiten

Materialien

- Fotoapparat und Bildbearbeitungsprogramm

Einsatz

Wie kann man Kindern näherbringen, dass auf Social-Media-Plattformen bestimmte Filter angewendet werden, oder eine lange vorbereitete Bildkomposition stattfindet, so dass die Realität aufgehübscht wird? Am einfachsten funktioniert das, wenn von ihnen selbst Bilder aufgenommen werden (natürlich mit deren Einverständnis!) und diese mit Filtern oder Fotobearbeitungsprogrammen verändert werden. Wenn dies gemeinsam mit den Kindern gemacht wird, dann sehen sie, dass Bilder nachträglich verändert werden können. Ein direkter Vergleich macht außerdem schnell ersichtlich, dass hier Unterschiede zu sehen sind.

Dabei ist es jedoch sehr wichtig, das Thema umfassend mit den Kindern zu besprechen. Denn es ist durchaus denkbar, dass die Kinder ihr „bearbeitetes Abbild“ schöner finden. Wenn man sich im Kindergarten mit Schönheitsidealen beschäftigt, muss man gut aufpassen, dass diese nicht verstärkt werden. So kann man beispielsweise beim Fotovergleich fragen: „Was ist echt?“ Es bietet sich auch an, die Kinder zu fragen, was sie besser finden und warum. Besprechen kann man auch die einzelnen Arbeitsschritte oder die ersichtlichen Veränderungen (z.B. das Bild heller machen oder den Farbton ändern usw.).

Ziel

Die Kinder lernen, dass Bilder im Internet nicht immer der Realität entsprechen und manchmal verschönert werden. Dabei setzen sie sich mit Schönheitsidealen auseinander und werden dafür sensibilisiert, dass man diesem Ideal nicht entsprechen muss.

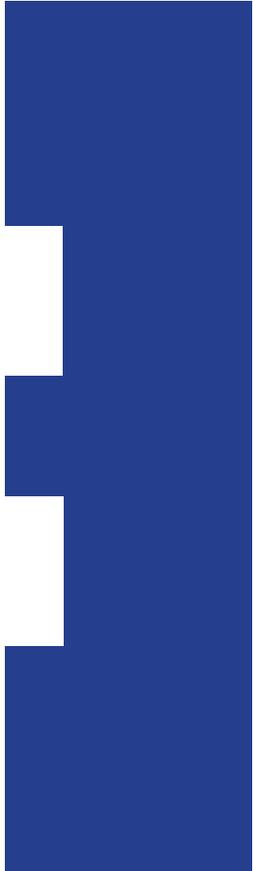


Was genau ist da anders? Das eine ist bearbeitet, das andere nicht, das sieht ja jedes Kind! Deshalb eignet sich ein solches Spiel auch schon im Kindergarten. Und außerdem kann man anschließend ganz gut über fragwürdige Schönheitsideale sprechen.





2. Kreative Mediengestaltung



Digitale Medien - allen voran Smartphones - werden sehr häufig mit einer passiven Nutzung in Verbindung gebracht: YouTube Videos anschauen, sich durch TikTok "wischen" oder ähnliche Handlungen werden als das Gegenteil einer kreativen und sozialen Beschäftigung wahrgenommen. Dass mit digitalen Geräten unterschiedliche kreative Gestaltungsmöglichkeiten verbunden sind, wird nicht immer wahrgenommen.

Dabei kann ein frühzeitiges Erlernen kreativer Anwendungsmöglichkeiten auch ein gewisser Schutz davor sein, im späteren Alter digitale Geräte nur passiv zu nutzen.

Nachfolgend finden sich ein paar praktische Beispiele, die zeigen, dass digitale Geräte kein Widerspruch zu Kreativität und sozialem Agieren sein müssen, wenn sie entsprechend eingesetzt werden.



Digitale Fotowand im Kindergarten

Kinder bei der Gestaltung des Gruppenraums miteinzubinden ist schwierig, jedoch nicht unmöglich. Eine gute Methode, um den Kindern mehr Gestaltungsmöglichkeiten zu geben, ist das gemeinsame Fotografieren. So können Kinder mit einem Tablet in der Hand herumgehen und Schnappschüsse

machen, um damit den Gruppenraum mitzugestalten. Oftmals entstehen jedoch zu viele Fotos oder Fotos, die verschwommen sind. Außerdem kann das Entwickeln von zu vielen Bildern teuer werden. Aber man kann sie auf einer digitalen Fotowand ausstellen.

Methode

- Digitale Fotowand
- Kamera

Materialien

- Digitaler Bildschirm
- Kabel für die Bildübertragung

Einsatz

Im Gruppenraum wird ein digitaler Bildschirm montiert. Dieser kann leider kostenaufwendig sein, lohnt sich jedoch auf lange Sicht. Gemeinsam mit den Kindern werden Bilder zu verschiedenen Themen, zum Beispiel "Wald" gemacht. Die Kinder dürfen im Anschluss mitentscheiden, welche Bilder auf der Fotowand projiziert werden. Der Vorteil dieser Methode ist, dass immer wieder neue Bilder ausgewählt werden können und kein Material verschwendet wird. Außerdem fühlen sich die Kinder ermächtigt und unterstützt, wenn ihre Fotos gezeigt werden, und sie können durch die Fotos der anderen lernen, wie unterschiedliche Aufnahmewinkel funktionieren.

Die Fotos können auch gemeinsam mit den Kindern bearbeitet werden, um ihnen ein Verständnis dafür zu geben, dass Bilder, die sie im Internet sehen, nicht notwendigerweise der Realität entsprechen.

Ziel

Die Kinder werden aktiv in die räumliche Gestaltung des Gruppenraumes eingebunden und erhalten so ein Mitspracherecht. Gleichzeitig lernen sie, mit einer Kamera umzugehen und Fotos aufzunehmen.



Wo befestigen wir die digitale Fotowand? Natürlich gut sichtbar im Gruppenraum! Denn jedes Kind soll die Fotos sehen können!



Das Kindergartenjahr in einem digitalen "Kurzfilm"

Elementarpädagog*innen sind häufig damit konfrontiert, dass Eltern bzw. Erziehungsberechtigte mehr Einblick in den Alltag im Kindergarten haben wollen. Manche Kindergärten reagieren so, dass sie beispielsweise kleine Mappen oder andere Dokumentationen am Ende des Kindergartenjahres

erstellen, damit Eltern bzw. Erziehungsberechtigte sowie auch die Kinder Einblicke und Erinnerungen erhalten. Eine andere Möglichkeit ist es, die vielen Fotos und Arbeiten, die im Laufe eines Jahres entstehen, in Form eines Kurzfilms zusammenzufügen.

Methode

- Erstellung eines digitalen "Kurzfilms"

Materialien

- Fotos von verschiedenen Ausflügen bzw. jahreszeitlichen Themensetzungen im Kindergarten, Fotos von Werken der Kinder: Bilder, Basteleien, Selbst-Hergestelltes
- Tablet (Laptop bzw. PC); ein einfaches Video-Editor-Programm; für einfache Kurzfilme gibt es kostenfreie (allerdings nicht werbefreie) Programme wie beispielsweise CapCut | All-in-one-Video-Editor und Grafikdesign-Tool mit Unterstützung von KI

Einsatz

Am Ende des Kindergartenjahres könnte - vielleicht für jene Kinder, die das letzte Jahr im Kindergarten sind - ein kleiner digitaler Kurzfilm gestaltet werden, der den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten sowie Kindern das letzte Jahr zusammenfassend vor Augen führt.

Dazu ist es nicht notwendig einen Film zu drehen oder zu schneiden, sondern es kann relativ einfach mit einer Sammlung von digitalisierten Fotos durch das Jahr geführt werden.

Vorbereitend kann bereits das ganze Jahr über gemeinsam mit den Kindern überlegt werden, welche Bilder und Basteleien fotografiert oder welche Motive bei Ausflügen festgehalten werden sollen. Die Fotos werden nach und nach auf einem Tablet (oder anderem Gerät) gespeichert. Diese Gelegenheit kann auch genutzt werden, um mit Kindern darüber zu sprechen, was fotografiert werden darf und was nicht und welche Art von Fotos gezeigt werden sollen und welche nicht.

Ende Mai/Anfang Juni können dann mit den Kindern gemeinsam die Fotos am Tablet durchgesehen werden und jene ausgewählt werden, die Teil eines "Kurzfilms" werden sollen. Es können auch Zwischenbilder auf Plakaten

gestaltet und fotografiert werden, etwa ein Plakat, auf dem das Ausflugsziel steht oder die Jahreszeiten. Diese werden ebenfalls fotografiert und auf das Tablet gespielt.

Die Fotos von Basteleien, Ausflügen etc. und etwaige Fotos mit Informationen zum Ausflug oder der Jahreszeit werden in die richtige Reihenfolge gebracht.

Mittels eines gängigen Video-Editor-Programms werden diese Fotos dann zu einem kleinen Kurzfilm verbunden, der den Eltern bzw., Erziehungsberechtigten und Kindern zum Abschluss als Erinnerung übergeben werden kann. Hinweis: Achten Sie bei der Nutzung des Video-Editors darauf, dass Bilder lokal gespeichert bleiben und nicht ohne Zustimmung veröffentlicht oder weitergegeben werden.

Ziel

Mit dem langfristigen Hinarbeiten auf ein digitales Produkt am Ende des Kindergartenjahres wird den Kindern in der scheinbar schnelllebigen Zeit gezeigt, dass auch digitale Produkte Zeit und Geduld brauchen und durch die gemeinsame Arbeit am Ende ein buntes Produkt entsteht.



Schritt für Schritt können Bilder kombiniert werden. Auch die „Oma Susi“ darf dabei nicht fehlen. So entsteht ein Film unter Ko-Produktion der Kinder, der den Eltern und Erziehungsberechtigten in Erinnerung bleibt.

Bildquelle: Image on Freepik





Kindern zuhören – Podcasts im Kindergarten

Sie bzw. die Kinder haben schon alle Figuren der Toniebox gefühlte hundertmal angehört und können die Lieder bereits auswendig im Schlaf singen? Dann ist es vielleicht an der Zeit für neue In- und Outputs. Und was könnte sich hierfür besser anbieten, als mit den Kindern gemeinsam einen Podcast aufzuzeichnen?

Das bietet sich aus vielerlei Gründen an: Die Kinder lernen, wie man mit den

technischen Geräten umgeht, sie können in den Planungs- und Aufnahmeprozess eingebunden werden und so – ganz nebenbei – wichtige Themen bearbeiten. Damit ermöglichen Sie den Kindern, selbst Inhalte zu erarbeiten bzw. Fragen zu formulieren, also ihre eigenen Interessen zum Ausdruck zu bringen, was als eine Form von Bestärkung gesehen werden kann.

Methode

- Podcasts gestalten

Ressourcen

- Aufnahmegerät bzw. Aufnahme-App am Smartphone
- eventuell Mikrofon, Kopfhörer oder Headset
- Schneidprogramme, bspw. Audacity (<https://www.audacityteam.org/>)

Einsatz

Für die Gestaltung eines Podcast bzw. von kurzen Audio-Beiträgen können drei Phasen unterschieden werden: die Vorbereitung/inhaltliche Planung, die Aufnahme und das Bearbeiten/Schneiden der Aufnahmen.

Folgende Punkte können bei der Vorbereitung und Planung berücksichtigt werden:

Worum soll es inhaltlich gehen? Geht es darum, Kinder Geschichten zu einem bestimmten Thema erzählen zu lassen? Oder sollen Fragen gesammelt werden, welche die Kinder stellen und die dann von anderen (bspw. den Eltern/Erziehungsberechtigten, oder Expert*innen) beantwortet werden?

Wie ist das mit Datenschutz? Werden die Kinder aufgenommen? Wo wird der Podcast veröffentlicht?

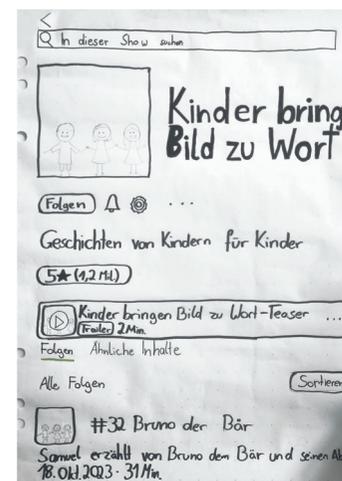
Die Aufnahme kann entweder mit einem Aufnahmegerät oder einer Aufnahme-App am Handy erfolgen. Wenn vorhanden, können Sie auch ein Mikrofon/Headset verwenden. Wichtig ist, dass es im Raum möglichst ruhig ist und das Mikrofon in Richtung der Sprecher*in gehalten wird. Ein Abstand von ca. 10 cm zum Mund ist ideal.

Nach der Aufnahme laden Sie am besten die Audio-Dateien auf einen Computer/Laptop mit Lautsprecher/Kopfhörer, auf welchem sich eine Audiobearbeitungssoftware (bspw. Audacity) befindet. Dort können Sie die einzelnen

Aufnahmen zusammenfügen bzw. schneiden. Am besten experimentieren Sie vor der ersten Nutzung und schauen kurz in die Hilfe-Funktion. Oft sind die Funktionen sehr intuitiv, bspw. ist die "Abspiel"-Funktion in Audacity mit einem üblichen "Play" Symbol gekennzeichnet (Tipp: genauere Anleitung gibt es im Handbuch der Audiobox, <https://lehrerweb.wien/praxis/audio-box>). Exportieren Sie nach dem Schneiden die fertige Datei als "mp3" und kopieren Sie diese dann auf einen Datenträger (bspw. USB-Stick). Weiterführende Informationen/Ideen finden Sie in der Podcast Checkliste bzw. unter folgendem Link: <https://medienkindergarten.wien/auditive-medien>.

Ziel

Die Kinder erlernen spielerisch, wie ein Podcast/Hörspiel entsteht und werden darin ermächtigt, ihre eigenen Fragen zu stellen und / oder Geschichten zu erzählen. Siehe auch Anhang!



Bevor ein Podcast aufgenommen werden kann, braucht es Planung. Das kann man beispielsweise auf einem Plakat machen ...



3. Sorgsamer Umgang mit digitalen Anwendungen



Ein sorgsamer Umgang mit digitalen Werkzeugen heißt nicht nur auf die Wahrung der eigenen Rechte/Bedürfnisse im digitalen Raum zu achten (siehe Safer Internet), sondern auch ein Abwägen, wann digitale Medien verwendet werden und wann etwas anderes verwendet wird.

Ein Teil von digitaler Bildung ist es, zu wissen, wann und wie auf digitale Medien verzichtet werden kann bzw. zu erlernen, dass digitale Medien einen "ganz schön in den Bann ziehen können" und daher ein achtsamer Umgang damit wichtig ist. Der Schutz der mentalen und körperlichen Gesundheit spielt hier eine Rolle und die Frage, welche analogen Möglichkeiten vielleicht besser wären. Letztendlich geht es darum, bewusste Entscheidungen zur Nutzung und vor allem Nicht-Nutzung digitaler Anwendungen treffen zu können.



Analog und digital? Mit einem Brettspiel Digitalität erlernen

Es ist regnerisch, die Kinder wollen nicht raus, sondern lieber drinnen spielen – eigentlich die passenden Voraussetzungen für einen Brettspiel-Nachmittag. Um für Abwechslung zu sorgen, bietet es sich an, mit den Kindern gemeinsam ein Spiel zu entwickeln und dieses mit digitaler Bildung im Elementarbereich zu verbinden.

Methode

- Brettspiel, um spielerisch den Umgang mit Digitalität zu erlernen.

Materialien

- Spielbrett (Vorlage oder ein Leiterspiel)
- Würfel
- Frage- und Aktivitätskarten (Fragen zum Beantworten)

Einsatz

Damit Kinder einen sorgsam Umgang mit Digitalität erlernen können und dabei auch Spaß haben, bietet sich ein Brettspiel an. Dafür können Sie die Brettspiel-Vorlage verwenden (siehe Anhang). Alternativ können Sie auch ein Leiterspiel nutzen und manche Felder als Aktivitäts- oder Fragefelder markieren. Entscheidet man sich für die Vorlage, können die Kinder bei der Ausgestaltung (Anmalen, Verzieren, Bekleben etc.) mit eingebunden werden.

Jede Person erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Es werden folgende Felder unterschieden:

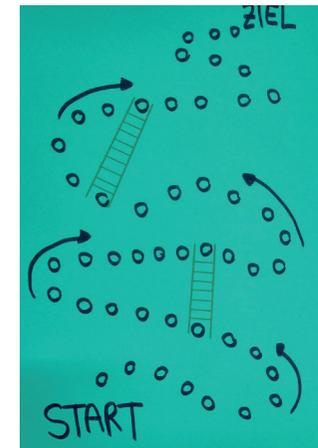
- Normales Feld: Die Figur darf auf diesem Feld stehen bleiben.
- Fragefeld: Die Person muss eine Frage (Fragekarten) beantworten. Ist die Antwort richtig, darf die Figur stehen bleiben. Ist die Antwort falsch, muss die Spielfigur zurückgehen.
- Aktionsfeld: Die Person erhält eine Aktionskarte.
- Leiterfeld: Die Spielfigur darf über die Leiter nach oben auf das Feld am Ende der Leiter klettern.

Gewonnen hat, wer als erstes das Ziel erreicht!

Denn um den Kindern einen sorgsam Umgang mit digitalen Geräten und dem Internet zu vermitteln, muss nicht immer auf etwas Digitales zurückgegriffen werden. Auch mit analogen Spielen können Kinder lernen, wie mit Digitalem umzugehen und was besonders zu beachten ist, welche Risiken und Gefahren zu bedenken sind und wie digitale Geräte sinnvoll genutzt werden können.

Ziel

Die Kinder sollen etwas über digitale Technologien, das Internet, digitale Kompetenzen usw. lernen, ohne direkt etwas Digitales zu verwenden. Das Brettspiel soll dabei helfen, einen sorgsam Umgang zu vermitteln.



Ein anderes Beispiel für ein mögliches Brettspiel wäre auch folgendes:



So oder so ähnlich kann ein selbst gestaltetes Spielbrett orientiert am Leiterspiel aussehen. Alternativ finden Sie eine Vorlage zum Ausgestalten auf der Webseite oder können auch ein Spielbrett des Leiterspiels verändern.



Wie die Zeit vergeht – Einschränkungen in der Nutzung

Kinder und Erwachsene vergessen beim Surfen im Internet, Youtube-Schauen oder in Sozialen Netzwerken oft die Zeit. Aus dem Vorhaben, "nur kurz etwas Anzusehen", werden Stunden, die am Handy, Tablet oder Laptop verbracht werden. Für Kleinkinder ist die Zeit noch schwieriger einzuschätzen und die Faszination durch die unendlichen Möglichkeiten der digitalen Welt sehr groß. Daher können Zeiteinschränkungen eine wichtige Funktion einnehmen. Die-

se müssen nicht unbedingt direkt in den digitalen Medien installiert sein - es können auch andere Systeme erprobt werden, wie die Zeit am Tablet oder anderen Geräten eingeschränkt werden kann.

Methode

● Einsatz eines analogen Tools, um die Zeit am Tablet für alle gleichermaßen zu beschränken

Materialien

● Großes Blatt Papier ● Kleine Kärtchen und Stifte ● Sanduhr

Einsatz

Gemeinsam mit den Kindern wird auf einem großen Blatt Papier ein Tablet aufgemalt und jedes Kind malt sein Kindertagsymbol auf ein Kärtchen; diese Kärtchen werden auf das "Papiertablet" gelegt. Es wird vereinbart, dass zu einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Aufgabe die Kinder ein digitales Gerät (Tablet oder ein anderes Gerät) nutzen dürfen. Jedem Kind stehen dabei beispielsweise drei Minuten zur Verfügung, die mit der Sanduhr gemessen werden.



Jedes Kind, das die Zeit aufgebraucht hat, dreht sein Symbol am "Papiertablet" um. Kinder dürfen ihre Zeit nicht überschreiten. Wenn sich ein paar Kinder das Tablet teilen, werden die Zeiten zusammengezählt. Das "Papiertablet" ist für alle sichtbar und es wird transparent gemacht, wer noch Gerätezeit hat und wer sie schon verbraucht hat.

Ziel

Kinder dürfen Medien nutzen, aber der Zugriff ist pro Kind – sichtbar am jeweiligen Kindertagsymbol – zeitlich beschränkt. So lernen die Kinder eine Einteilung ihrer Medienzeit und verstehen leichter, wenn sie zu lange am Tablet waren. Statt einen Timer auf dem Tablet wird aber mit einem analogen System (Sanduhr) gearbeitet, wo Kinder besser sehen können, wie die Zeit läuft. Alle haben dieselben Zeitressourcen, gemeinsame Nutzung kann die Zeitressourcen scheinbar verlängern.

Und wenn die Zeit verbraucht ist, dann sollten die Kinder darauf aufmerksam gemacht werden. „Quarck, Quarck, deine Zeit ist um“, sagt die Ente und auch „Stoppi“ meint, dass es für heute reicht.





Ich wollt' immer schon mal... - Alternativen zur Screentime parat haben

Der Satz "Mir ist fad" wird schnell einmal gesagt – und dann wäre es hilfreich, gute Ideen zu haben, was getan werden kann. Denn eigentlich wissen wir ja, dass Videoschauen oder ein Spiel am Handy bzw. einer Konsole nicht immer die besten Beschäftigungen sind. Damit Alternativen gut in Erinnerung

bleiben, kann es helfen, auf einem Plakat bzw. einer Art Wandzeitung aktuelle Alternativen festzuhalten. Daraus können Kindern mit den Pädagog*innen oder den Erziehungsberechtigten gemeinsam (analoge) Alternativen auswählen.

Methode

- Sammeln von Ideen für andere Aktivitäten und diese sichtbar machen

Materialien

- Pinnwand/Whiteboard
- große Papierbögen
- Stifte/Fingerfarben oder ähnliches

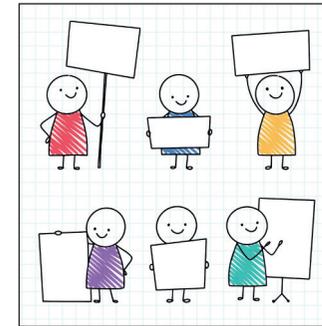
Einsatz

Gemeinsam mit den Kindern wird regelmäßig ein Plakat bzw. eine Art Wandzeitung gestaltet, worauf Aktivitäten dargestellt werden, die Spaß machen und in der jeweiligen Jahreszeit auch gut durchgeführt werden können. Je nach Alter und Vorlieben der Kinder, können sie das Plakat selber gestalten (bspw. mit Fingerfarben, Stiften, oder als Collage mit Fotos aus Zeitschriften, die ausgeschnitten und aufgeklebt werden), oder die Pädagog*innen fassen die Ideen zusammen. So könnte beispielsweise auch jedes Kind einen eigenen Zettel bekommen, auf dem eine aktuelle Lieblingsaktivität dargestellt wird und diese Zettel werden dann in ein Rahmen-Plakat (siehe Illustration auf nächster Seite) eingefügt. Ziel ist, dass am Ende eine Sammlung an möglichen Aktivitäten entsteht, wo dann, wenn wem mal "fad ist", ausgewählt werden kann.

Das Plakat wird gut sichtbar aufgehängt oder fotografiert und den Kindern nach Hause mitgegeben.

Ziel

Gute Alternativen aufzeigen und sichtbar haben, damit im Notfall darauf zurückgegriffen werden kann. Durch das gemeinsame Ausarbeiten sind die Kinder eventuell auch an den Alternativen interessierter, weil ihre eigenen Vorschläge berücksichtigt werden.



Beispiel für Rahmen-Plakat:
Bildquelle: Image on Freepik

Eine Aktivität, die bestimmt nicht fehlen wird, ist das Spielen am Spielplatz. Und wenn das Wetter zu schlecht dafür ist, dann kann man auch einfach den Spielplatz nachbauen ...





4. Zusammenarbeit mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten

Gerade im Bereich der Elementarpädagogik ist die Zusammenarbeit und das Einbeziehen von Eltern bzw. Erziehungsberechtigten wesentlich. Ziel der sogenannten "Bildungspartnerschaft" ist die Kooperation der Pädagog*innen, Eltern bzw. Erziehungsberechtigte und Kinder.

Auch im Zusammenhang mit digitaler Bildung und der Nutzung digitaler Anwendungen ist eine Absprache mit den Erziehungsberechtigten bzw. Eltern sinnvoll, um etwaige Missverständnisse von Beginn an auszuräumen (etwa, dass die Kinder dann "die ganze Zeit am Handy sitzen") und sicherzustellen, dass ein gemeinsamer Konsens gefunden wird.

Gleichzeitig ist der Austausch mit den Erziehungsberechtigten auch deshalb wichtig, um eine Basis dafür zu schaffen, niederschwellig Feedback geben zu können, falls den Pädagog*innen nicht-gewollte Entwicklungen punkto der Mediennutzung der Kinder auffallen (Aufhauser et al. 2023). Dazu zählt etwa, dass durch nicht-begleitete Mediennutzung zu Hause bei den Kindern Ängste auftreten oder Müdigkeit zu beobachten ist.

Insgesamt ist es wichtig, dass sich Erziehungsberechtigte und Elementarpädagog*innen hinsichtlich der Nutzung von digitalen Werkzeugen austauschen, um vielleicht sogar gemeinsame Regeln entwickeln zu können.

Im Sinne eines gendersensiblen Umgangs mit Eltern bzw. Erziehungsberechtigten ist zudem anzuregen, dass bei Fragen nicht nur immer Mütter anzusprechen sind, sondern auch Väter einzubeziehen sind. Neben der Erfassung von zwei Ansprechpersonen in den Kontaktlisten kann dies auch das bewusste Ansprechen abholender Väter mit spezifischen Anliegen umfassen.



D

Klaviermodell

Kinder kommen bereits früh mit Digitalität in Berührung. Sie spielen Spiele am Tablet, schauen Videos am Handy oder haben sogar schon eigene Spielekonsolen. Obwohl die Nutzung digitaler Geräte und Medien bereits im Kindergartenalter normal ist und in stressigen Situationen entlastet, kann die

übermäßige Nutzung solcher Technologien einseitig werden. Um den Kindern und Erziehungsberechtigten diese Einseitigkeit näherzubringen, wird ein gemeinsamer Elternabend geplant.

Methode

- Gemeinsamer "Elternabend" mit Klaviermodell

Materialien

- Klavier/Piano und Aktivitäten-Sticker

Einsatz

Beim "Elternabend" wird ein Piano vorgestellt. Dieses hat auf jeder Taste eine andere Aktivität abgebildet. Fußballspielen, tanzen, singen, Kartenspielen, Schlafen, Essen, Videospiele spielen, Videos schauen etc. Zunächst scheint das Leben sehr abwechslungsreich und es werden viele Tasten (eine abwechslungsreiche Melodie) gespielt. Sobald jedoch nur noch wenige Tasten gespielt werden (z.B. Videospiele spielen, Videos schauen etc.) wird die Melodie schnell einseitig und langweilig. Nur wenn immer wieder zwischen den Tasten gewechselt wird, ist eine Melodie schön. Übertragen auf das echte Leben bedeutet das: Je abwechslungsreicher, desto schöner die Melodie des Lebens!

Ziel

Kinder und Erziehungsberechtigte lernen spielerisch das Klaviermodell kennen.



Das Klaviermodell als Sammlung von Aktivitäten. Auch die schwarzen Tasten können beklebt werden.





Einbindung der Erziehungsberechtigten in die Gestaltung der digitalen Bildung

Die meisten jungen Kinder sind heutzutage regelmäßig in Kontakt mit digitalen Geräten und dem Internet. Sie bekommen sehr früh den Umgang der Erwachsenen oder älterer Geschwister mit Online-Spielen, Filmen, Serien oder sozialen Medien mit. Aber auch sie selbst konsumieren schon früh Zeichen-

trickserie am Tablet oder andere Formate. Studien (z.B. Kaiser-Müller 2020) zeigen, dass digitale Medien bereits für den Großteil der 3- bis 6-Jährigen einen selbstverständlichen Bestandteil der Lebenswelt darstellen.

Methode

- Informationsabend für Eltern bzw. Erziehungsberechtigte ("Elternabend"), Online-Board oder Wandzeitung

Materialien

- Je nach Methode: Padlet für Online-Board oder Poster für Wandzeitung

Einsatz

Beim "Elternabend" wird über den Umgang mit digitalen Medien gesprochen. Welche Geräte und welche Medien sind im Einsatz? Welche Möglichkeiten gibt es für einen bewussteren Umgang: z.B. zeitliche Beschränkungen, Einschränkung auf bestimmte Apps/Seiten, Kinderschutz-Apps oder -Programme, gemeinsame Nutzung.

Auf der Wandzeitung werden Infos zum Thema und Erfahrungen geteilt.

Ziel

Erziehungsberechtigte tauschen sich über den Umgang mit digitalen Geräten aus. Sie finden Wege zu einem bewussteren Umgang für sich selbst und für ihre Kinder.

Gleich beim Eingang angebracht und gut sichtbar, so kann eine Infotafel helfen, die Eltern und Erziehungsberechtigten über diverse Themen der digitalen Bildung zu informieren. Wie zum Beispiel, wenn es um das Thema Sucht im Kontext von digitalen Geräten geht.



Quellen

Bilder

Bild 1 aus Workshop 3 BAfEP Wien

Bild 2 Image by Freepik https://www.freepik.com/free-photo/close-up-cute-kid-drawing-table_23591441.htm#query=kindergarten%20lego&position=12&from_view=search&track=ais&uid=2206a2cd-31b2-4842-a94a-e92efb4fc8dd

Bild 3 aus Workshop 4 BAfEP Pressbaum

Bild 4 aus Workshop 4 BAfEP Linz

Bild 5 aus Workshop 4 BAfEP Linz

Bild 6 aus Workshop 2 BAfEP Pressbaum

Bild 7 aus Workshop 3 BAfEP Wien

Bild 8 Image by Freepik https://www.freepik.com/free-vector/film-number-set_10603045.htm#query=movie&position=37&from_view=search&track=sph&uid=c9dac282-699a-4536-aa33-dad559c6970d

Bild 9 aus Workshop 3 BAfEP Wien

Bild 10 aus Workshop 4 BAfEP Pressbaum

Bild 11 aus Workshop 4 BAfEP Wien

Bild 12 aus Workshop 4 BAfEP Mistelbach

Bild 13 aus Workshop 4 BAfEP Linz

Bild 14 aus Workshop 3 BAfEP Mistelbach

Bild 15 aus Workshop 2 BAfEP Bruck an der Mur

Bild 16 Image by Freepik https://www.freepik.com/free-vector/hand-drawn-stickman-pack_20884527.htm#query=wandzeitung%20kindezeichnungen&position=11&from_view=search&track=ais&uid=fbe28bda-245a-4931-9795-a7a80ca64d9b

Bild 17 aus Workshop 3 BAfEP Wien

Bild 18 aus Workshop 2 BAfEP Bruck an der Mur

Bild 19 aus Workshop 2 BAfEP Linz

Literatur

Aufhauser, Katharina, Bergmann, Nadja, Schierer, Anika (2023): #DigiKiga: Digitalisierung im Kindergarten. Beispielhafte Handlungsansätze zur Bewältigung aktueller Herausforderungen“. Wien. https://www.lrsocialresearch.at/files/Broschuere_Martsmond__Digikiga.pdf

Bruner, Claudia Franziska, Winklhofer, Ursula, Zinser, Claudia (2001): Partizipation - ein Kinderspiel? Beteiligungsmodelle in Kindertagesstätten, Schulen, Kommunen und Verbänden. https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs/4_PartizipationEin_Kinderspiel.pdf

Durand, Judith/Winklhofer, Ursula (2018.): Spielraum für Partizipation. In: dji Impulse. Das Forschungsmagazin des Deutschen Jugendinstituts impulse1/18

Kaiser-Müller, Katharina (2020): Studie: Kleinkinder und digitale Medien. In: mi 58 (1), 7 Seiten. Online verfügbar unter <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/3467>.

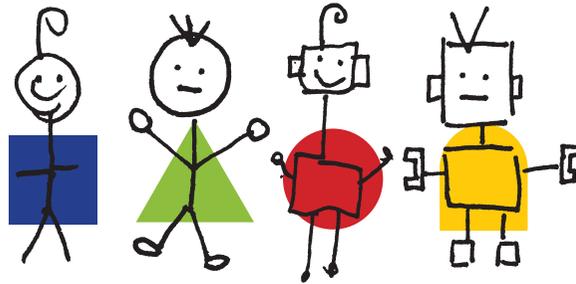
Hansen, Rüdiger/Knauer, Raingard/Sturzenhecker, Benedict (2015): Partizipation in Kindertageseinrichtungen. So gelingt Demokratiebildung mit Kindern! Berlin: Don Bosco Medien.

Laar, Ester van, Alexander J.A.M. van Deursen, Jan A.G.M. van Dijk, und Jos de Haan. „The Relation between 21st-Century Skills and Digital Skills: A Systematic Literature Review“. *Computers in Human Behavior* 72 (Juli 2017): 577–88. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>.

Weich, Andreas. „Das ‚Frankfurt-Dreieck‘“. *Medienimpulse*, 21. Juli 2019, Bd. 57 Nr. 2 (2019): 2/2019 Freies Heft. <https://doi.org/10.21243/MI-02-19-05>.



Anhang





Brettspielvorlage

SpielDetails

Zielgruppe

(an wen richtet sich das Projekt? Eltern, Kinder, Pädagog*innen,...?):
Das Spiel richtet sich an Kindergartenkinder und Pädagog*innen. Beim Spielen muss daher immer eine pädagogische Fachkraft dabei sein. Außerdem sollten unverständliche Inhalte erklärt bzw. Frage- und Aktivitätenkarten begründet werden.

Ablauf

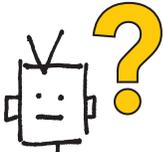
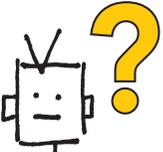
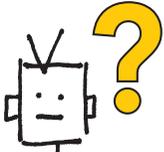
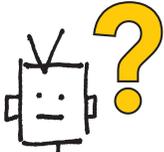
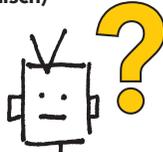
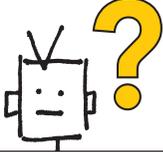
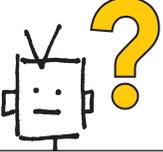
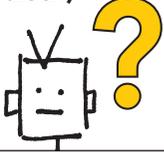
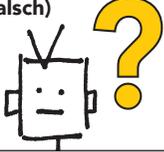
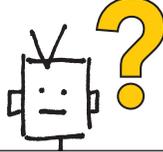
Jede Person erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Es werden folgende Felder unterschieden:

- Normales Feld: Die Figur darf auf diesem Feld stehen bleiben.
- Fragefeld (?): Die Person muss eine Frage (Fragekarten) beantworten. Ist die Antwort richtig, darf die Figur stehenbleiben. Ist die Antwort falsch, muss die Spielfigur zurückgehen.
- Aktionsfeld (!): Die Person erhält eine Aktionskarte.
- Leiterfeld: Die Spielfigur darf über die Leiter nach oben auf das Feld am Ende der Leiter klettern.

Gewonnen hat, wer als Erstes das Ziel erreicht!

Fragen

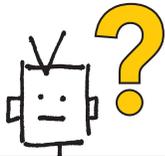
Die Fragen werden vorab auf Kärtchen geschrieben und vorgelesen, wenn eine Spielfigur auf ein Fragefeld kommt. Es gibt vorgefertigte Antworten, aus denen die Kinder entscheiden können. Die Fragen können auch angepasst ergänzt werden.

<p>Dürfen Fremde Fotos von Kindern ins Internet stellen?</p> <p>● Nein (richtig)</p> <hr/> <p>● Ja (falsch)</p> 	<p>Sind Computer-/Tabletzeiten für Kinder wichtig?</p> <p>● Ja (richtig)</p> <hr/> <p>● Nein (falsch)</p> 	<p>Ist es für Kinder gut, brutale Videospiele zu spielen?</p> <p>● Nein (richtig)</p> <hr/> <p>● Ja (falsch)</p> 	<p>Darfst du über dein eigenes Bild bestimmen?</p> <p>● Ja (richtig)</p> <hr/> <p>● Nein (falsch)</p> 	<p>Was machst du, wenn dir eine fremde Person im Internet schreibt?</p> <p>● Nicht antworten und Erziehungsberechtigten/Eltern Bescheid sagen (richtig)</p> <hr/> <p>● Zurückschreiben (falsch)</p> 
<p>Ist es für Kinder besser allein oder mit der Familie YouTube Videos zu schauen?</p> <p>● Gemeinsam (richtig)</p> <hr/> <p>● Alleine (falsch)</p> 	<p>Dürfen Fremde Fotos von Kindern ins Internet stellen?</p> <p>● Nein (richtig)</p> <hr/> <p>● Ja (falsch)</p> 	<p>Ist das Internet für Kinder komplett sicher?</p> <p>● Nein, nicht komplett (richtig)</p> <hr/> <p>● Ja, komplett (falsch)</p> 	<p>Eine Person im Internet fragt nach deinem vollen Namen. Was machst du?</p> <p>● Nicht zurückschreiben und Erziehungsberechtigten/Eltern Bescheid sagen (richtig)</p> <hr/> <p>● Den vollen Namen sagen (falsch)</p> 	<p>Brauchen Kinder schon ein eigenes Handy?</p> <p>● Nein (richtig)</p> <hr/> <p>● Ja (falsch)</p> 

Fragen

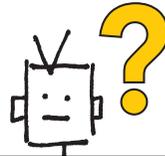
Was machst du, wenn du etwas im Internet gesehen hast, das dir Angst macht?

- Mit Erziehungsberechtigten/ Eltern/Pädagog*innen darüber sprechen (richtig)
- Nichts sagen (falsch)



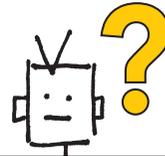
Ist es gut, wenn Kinder Fotos von sich ins Internet stellen?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)



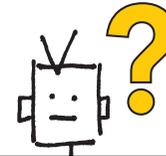
Was machst du, wenn dir deine Mama/Oma oder dein Papa/Opa etc. das Tablet wegnehmen?

- Mit der Person darüber sprechen (richtig)
- Es zurückstehlen (falsch)



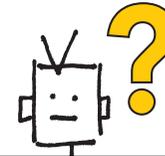
Dürfen Eltern ohne zu fragen Fotos von Kindern ins Internet stellen?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)



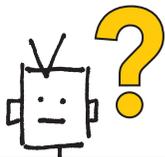
Wieso dürfen Kinder nicht den ganzen Tag YouTube schauen?

- Weil es viele andere lustige Dinge zu erleben gibt (richtig)
- Weil Erwachsene gerne Regeln machen (falsch)



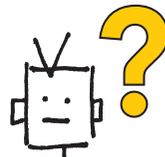
Ist es für Kinder gut, mehr als vier Stunden am Stück am Tablet zu spielen?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)



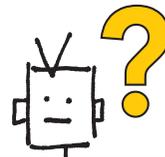
Schauen alle Leute in echt aus wie im Internet?

- Nein, nicht alle (richtig)
- Ja, alle (falsch)



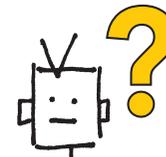
Sollten Kinder mit Fremden im Internet chatten?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)



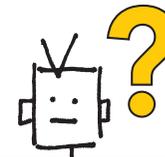
Dürfen Kinder im Internet Sachen (z.B. Spiele) kaufen?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)



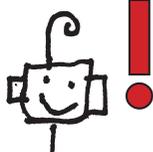
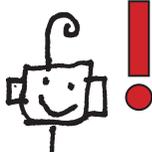
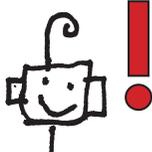
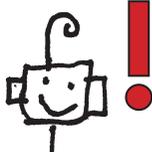
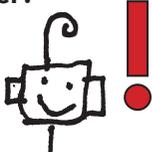
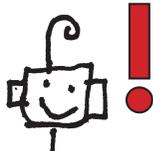
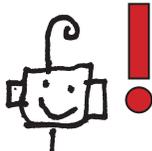
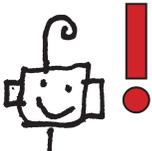
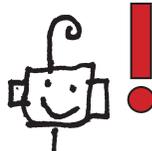
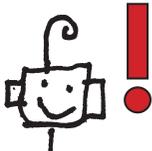
Ist alles, was du im Internet siehst, echt?

- Nein (richtig)
- Ja (falsch)

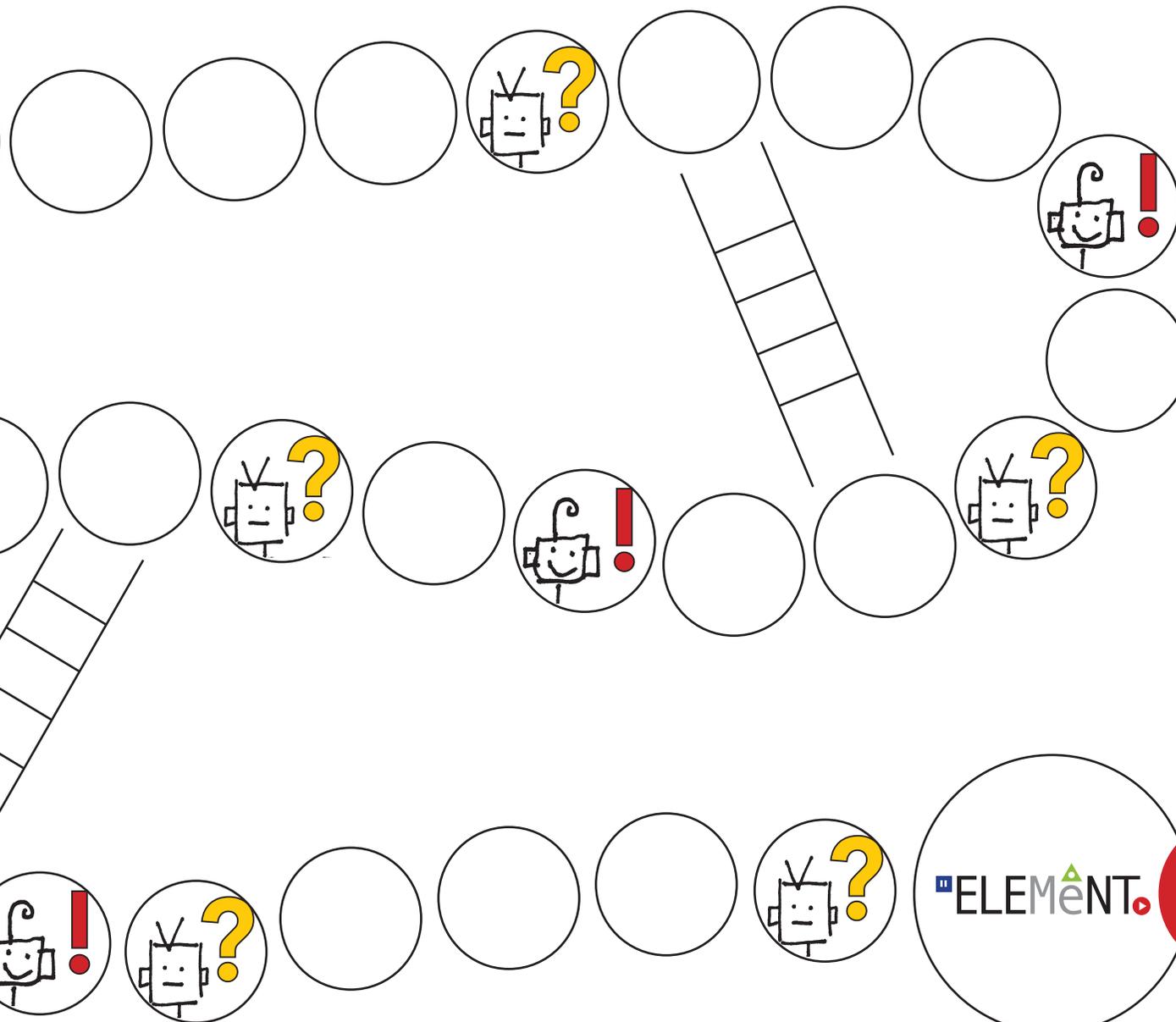
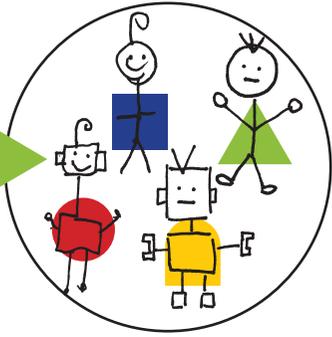
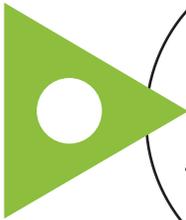


Aktivitäten

Die Aktivitäten werden vorab auf Kärtchen geschrieben und vorgelesen, Die Aktivitäten können auch angepasst und / oder ergänzt werden.
wenn eine Spielfigur auf ein Aktivitätenfeld zieht.

<p>Oh nein! Du hast den ganzen Tag vor dem Tablet verbracht und bist jetzt zu müde, um weiterzuziehen.</p> <hr/> <p>Setze eine Runde aus!</p> 	<p>Du hast heute ein YouTube Video geschaut und warst danach die ganze Zeit draußen Fußballspielen. Jetzt bist du glücklich!</p> <hr/> <p>Würfel noch einmal!</p> 	<p>Du hast gemeinsam mit deiner Familie ein Videospiele gespielt. Ihr hattet Spaß.</p> <hr/> <p>Ziehe ein Feld weiter!</p> 	<p>Du wolltest heute deinen Freund treffen, warst dann aber zu beschäftigt mit dem Tablet.</p> <hr/> <p>Setze eine Runde aus!</p> 	<p>Du hast mit deiner besten Freundin gemeinsam ein Videospiel gespielt und ihr hattet jede Menge Spaß!</p> <hr/> <p>Ziehe drei Felder weiter!</p> 
<p>Ojeh! Du hast gestern zu lange YouTube Videos geschaut und bist viel zu müde.</p> <hr/> <p>Setze eine Runde aus!</p> 	<p>Du hörst dir eine Toniefigur an und freust dich!</p> <hr/> <p>Ziehe ein Feld weiter!</p> 	<p>Du spielst heimlich mit dem Handy deiner Schwester/deines Bruders. Deine Schwester/Dein Bruder ist stinksauer!</p> <hr/> <p>Setze eine Runde aus!</p> 	<p>Du darfst im Kindergarten Fotos machen und sie danach auf der Digitalkamera ansehen!</p> <hr/> <p>Würfel noch einmal!</p> 	<p>Du hast im Internet ein Spiele-Abo abgeschlossen. Jetzt müssen deine Eltern sehr viel Geld zahlen.</p> <hr/> <p>Setze eine Runde aus!</p> 

Start



Ziel



Podcast Checkliste

Vorbereitung/inhaltliche Planung

Inhalt

- Worum soll es inhaltlich gehen? Geht es darum, Kinder Geschichten zu einem bestimmten Thema erzählen zu lassen? Beispielsweise ein Märchen, das sie kennen, oder eine Geschichte, wie jemand mit dem Handy spielt. Oder sollen Fragen gesammelt werden, welche die Kinder stellen und die dann von anderen (bspw. den Eltern/Erziehungsberechtigten, oder Expert*innen) beantwortet werden?
- Wenn jemand Fragen beantworten soll: Wen können/möchten Sie kontaktieren und um eine kurze, aufgenommene Antwort bitten?

Datenschutz

- Wie gehen Sie mit Urheber*innen-Recht und Datenschutz um? Bekommen Sie eine Einverständniserklärung der Eltern/Erziehungsberechtigten, die es erlaubt, die Stimme der Kinder aufzunehmen?
- Wo möchten Sie den Podcast veröffentlichen? Ist er nur im Kindergarten zu hören oder als Geschenk für die Eltern/Erziehungsberechtigten? Soll er auf einer Website veröffentlicht werden?
- Möchten Sie Musik verwenden? Falls ja, dann empfiehlt sich bei geplanten Veröffentlichungen auf lizenzfreie Musik bzw. Musik unter Creative Commons Lizenz zurückzugreifen (fragen Sie die Suchmaschine Ihres Vertrauens). Sie können auch gesungene Kinderlieder aufnehmen und verwenden, wenn die Eltern/Erziehungsberechtigten zustimmen.

Aufnahme

- Haben Sie ein Aufnahmegerät? Verwenden Sie Ihr Handy? Wenn Sie ihr Handy benutzen, welche App verwenden Sie?
- Wollen Sie ein Headset nutzen?
- Haben Sie einen ruhigen Ort für die Aufnahme zur Verfügung?
- Nutzen Sie ein gängiges Format für die Aufnahme (z.B. mp3)!
- Speichern Sie regelmäßig das bearbeitete Audio-Projekt!

Bearbeiten/Schneiden

- Wer übernimmt das Schneiden und Bearbeiten der Audiodatei?
- Welche App wollen Sie nutzen? (z.B. Audacity <https://www.audacityteam.org/>)
- Wie wollen Sie die Datei aufbewahren? (USB-Stick, externe Festplatte, Cloud etc.)

Selbstbestimmt
Digital

▣ ELEMENT ▶

