

# Aktiv, kreativ und kooperativ mit Medien umgehen

Wie bei der Umsetzung anderer Bildungsbereiche auch geht es im Bildungsbereich Kindergarten nicht nur darum, etwas über Medien zu lernen und einen verantwortungsvollen Medienumgang zu entwickeln. Medienbildung beziehungsweise die Nutzung neuer Technologien im Kindergarten zielt also nicht nur darauf ab, dass Kinder Medieninhalte aufnehmen, sondern auch darauf, dass die Kinder Medien aktiv für ihre Belange einsetzen (Fthenakis et al., 2009). Wie eine Sprache sollte sich auch Medienkompetenz schon im Kindesalter angeeignet werden, um Medien auswählen, begrenzen und sinnvoll nutzen zu können. Auch eine eigene Haltung gegenüber Massenmedien soll so frühzeitig gebildet werden (Alper, 2011).

Erfahrungsberichte aus der Praxis zeigen, dass Kinder auch ohne Lese- und Schreibkenntnisse verschiedenste Medien handhaben können, wenn sie intuitiv und durch Experimentieren nutzbar sind. Die Art und Weise, wie Kinder Medien nutzen, sollte aufgegriffen werden: Kinder entwickeln ihre Kompetenzen im Umgang mit Medien weniger durch „Verstehen“ als viel mehr durch „Begreifen“ (Röll, 2002). Als besonders geeignet gelten deshalb handlungsorientierte Ansätze der Medienbildung, welche die Befähigung zu einer „kritisch-reflexiven Mediennutzung“ anstreben (Hug, 2002) und die eine Zusammenführung von Medienalltag und Medienhandeln umfassen (Schorb, 2008). Aus der Frage, was Medien mit Kindern machen, formuliert sich so die Aufforderung, was Kinder mit Medien alles machen können. Handlungsorientierte Ansätze beinhalten einen Perspektivenwechsel vom eher passiven Medienrezipienten beziehungsweise -rezipientinnen zu aktiven Medienproduzenten beziehungsweise -produzentinnen (Hug, 2002).

“

?

Zu welchen Zwecken setzen Sie selbst Medien ein? Schreiben Sie alle Aspekte Ihrer persönlichen Mediennutzung nieder und vergleichen Sie dies in der Gruppe.

“

!

Spiele fördern Kreativität sowie Interaktion und haben eine überaus wichtige Rolle in der sozialen und kognitiven Entwicklung von Kindern. Immer mehr (kostenlose) Lern- und Spielsoftware wird von zahlreichen Anbietenden auch schon für die Allerkleinsten angeboten.

Interessieren sich Kinder dafür, wie Zeichentrickfilme entstehen, könnten sie gemeinsam mit der Fachkraft einen eigenen Trickfilm produzieren: Dazu tauschen sich die Kinder zunächst über ihre Lieblingsfiguren aus dem Fernsehen aus. Welche Figuren gefallen den Kindern, welche nicht? Warum ist das so? Danach denken sich die Kinder eine kleine Geschichte aus, die anschließend mittels Stopptrick (Optisches „Zaubern“ im Film durch Anhalten der Kamera, Veränderung des Bildes, Weiterfilmen) verfilmt wird (siehe Abbildung 1).

---

Revision #2

Created 28 February 2025 21:16:36 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:20:52 by Github Admin