

# **Wir sind Geheimagenten!**

Wer digitale Medien in der Kita nutzt, verzichtet auf echte Erlebnisse, unken viele. Sicher nicht, sagt unsere Autorin.

Bei ihr und ihrem Team wird das pralle Leben durch die Digitalisierung erweitert. Begleiten wir sie auf dem Weg hin zu einem Medienkonzept, das genau das leisten kann.

SASKIA FRANZ

**U**nser Bauzimmer ist abgedunkelt, verschiedene Installationen mit unterschiedlichen Materialien wie Rollen, Spiegel, Glitzerfolie sind aufgebaut. Das Licht des Beamers projiziert ein buntes Bild auf die große, weiße Fläche unserer Wand. Manche Gegenstände reflektieren und erzeugen bunte Lichter, andere werden gespiegelt und werfen unterschiedliche Schatten auf den bunten Hintergrund des Beamerbildes. Unsere Kindergartenkinder haben sich schon an der Scheibe des Funktionsbereichs die Nase plattgedrückt. Als sie hineindürfen, staunen sie. Gleich stehen zwei zweijährige Jungs vorne an der Wand und sehen sich die Projektion des Beamers ganz genau an. Sie entdecken am unteren Rand des Bildes, dass die Taskleiste zu sehen ist. Sie beginnen, auf die Wand zu drücken, um die Leiste zu steuern. Als Nächstes versuchen sie, ob sie mit Wischbewegungen das Bild verändern können.

Diese Szene zeigt deutlich: Digitalisierung im Kindergarten hat nichts damit zu tun, Kindergartenkinder an digitale Medien heranzuführen. Der Umgang mit diesen Medien ist den Kindern ohnehin längst vertraut und allgegenwärtig. Selbst unsere Jüngsten haben eine sehr konkrete Vorstellung davon, wie digitale Medien funktionieren.

Obwohl die Digitalisierung im pädagogischen Bereich viel diskutiert ist, wagen sich nur wenige Einrichtungen wirklich an das Thema heran. Der Einsatz digitaler Medien wird in der Wissenschaft unterschiedlich bewertet. Wassilios Fthenakis, Entwicklungspsychologe und Anthropologe, ist der Ansicht, dass digitale Bildung in jede Einrichtung gehört. Anders denken Hirnforscher wie Manfred Spitzer. Er lehnt den Einsatz digitaler Medien in den Kindertageseinrichtungen ab.

Alle Berufsausbildungen im fröherkindlichen Bereich legen viel Wert darauf, Themen aus der Lebenswelt der Kinder in die Kita zu holen. Das

Thema Digitalisierung gehört deshalb meiner Meinung nach dazu. Meist scheuen sich pädagogische Fachkräfte, das Thema anzugehen. Zum einen möchte man den Kindern einen Schonraum in der Einrichtung bieten und zum anderen ist man selbst oft unsicher im Umgang mit digitalen Medien. Manches Handwerkszeug muss man sich dazu erst aneignen. Dabei arbeiten wir schon in vielen Bereichen der Kindertageseinrichtung digital. Wir schicken zum Beispiel Elternpost ausschließlich per E-Mail an die Kindergartenfamilien, dokumentieren mit digitalen Kameras, drucken die Lerngeschichten über einen Drucker, der per WLAN mit den Endgeräten verbunden ist, oder versenden unsere Kindergartenzeitung digital. Das ist die Arbeitsweise, die unsere Kinder täglich in der Einrichtung erleben. Somit ist es für sie auch selbstverständlich, mit uns am Computer online zu recherchieren. Sie wissen, dass man das Gerät für unterschiedliche Zwecke verwenden kann.

### **Im Vordergrund: die Geschichte**

Wir suchen jetzt für uns den passenden Weg in der praktischen Umsetzung. Wir wollen digitale Medien nicht aus dem Leben der Kinder in der Kita ausblenden und auch nicht einzelne Kinder mit digitalen Medien ruhig stellen oder berieseln. Sie sollen durch die Nutzung digitaler Medien nicht auf ein echtes Erlebnis verzichten, sondern dieses durch den Einsatz von digitalen Medien erweitern. So stellten wir uns die Frage, wie wohl andere Fachkräfte und Kitas an das Thema herangehen.

Wir besuchten unterschiedliche Veranstaltungsreihen zum Thema Digitalisierung sowie „Kinder und Medien“. Dabei fiel uns auf, dass sich die Inhalte und die Themen dieser Informationsveranstaltungen für pädagogische Fachkräfte und Eltern

inhaltlich in den vergangenen zwanzig Jahren kaum verändert haben. Allerdings: Der Umgang mit und die Vielfalt digitaler Medien hat sich in der jüngsten Vergangenheit deutlich gewandelt. In Einrichtungen, die schon erste Schritte in Richtung der Digitalisierung gewagt hatten, sahen wir den Umgang mit Medien in der Form, dass verschiedene Apps von Kindern angewandt wurden.

Die Ergebnisse unserer eigenen Recherchen zum Thema Digitalisierung fügten wir zu einer Konzeptskizze

zum Thema Digitalisierung in unserer Einrichtung zusammen. Anhand dieser Konzeptskizze gingen wir mit unseren Kindergartenfamilien in Diskurs und glichen unsere Ergebnisse mit ihren Wertvorstellungen ab, hörten ihre Wünsche und ihre Sorgen und entwickelten einen Plan, wie wir die Einführung

von digitalen Medien in unserer Kita angehen wollen. Daraus resultierten folgende Leitlinien:

- › Digitale Medien dienen als neue, zusätzliche kreative Ausdrucksformen.
- › Mithilfe digitaler Medien werden Sichtweisen auf die Dinge und auf die Realitäten erweitert.
- › Der Umgang mit diesen digitalen Medien erfolgt ausschließlich in Interaktion.

Mittlerweile können wir auf Erfahrungen mit drei Tablets zurückgreifen. Sie sind zusätzlich zu Klemmbrettern, Papier und Stift wichtige Begleiter auf allen Ausflügen, die Kinder benutzen sie zum Beispiel als Kamera. Sie fotografieren beispielsweise in Museen die Exponate, die sie am meisten beeindruckt haben. Im Vergleich zu Fotoapparaten ist die Handhabung für die Kinder viel einfacher. Parallel zur Fotografie nutzen die Kinder Klemmbrett, Stift und Papier, um auf ihren Exkursionen zu zeichnen. Zurück in der Einrichtung sichten wir gemeinsam mit den Kindern die Bilder und unsere

**Kamera an:  
Tablets und  
Co. können  
wichtige  
Begleiter auf  
Ausflügen  
sein.**



Eine galaktische Verbindung: Erst nähern sich Kinder dem Thema Raumfahrt analog, danach beim Dreh eines Trickfilms auch digital.

Erfahrung ist, dass die Kinder sich gegenseitig hier erzählen, welches Motiv sie gewählt haben und weshalb. Sie reflektieren den Ausflug, sie wiederholen und sie vertiefen ihre Erlebnisse.

Ein Beispiel aus unserer Einführung digitaler Medien brachte uns zum Schmunzeln und zum Nachdenken. Wir hatten für die Kinder eine Webcam an einen Laptop angeschlossen und einen Beamer vorbereitet. Dazu hatten wir außerdem noch einen Karton, Tücher und verschiedene Materialien gelegt, um den Kindern so einen indirekten Impuls zu geben. Mit dem, was dann geschah, hat keiner gerechnet: Die Kinder griffen auf ihre persönlichen Erfahrungen mit digitalen Kameras zurück. Ruckzuck hatte die Kinder-

gruppe die Kamera so ausgerichtet, dass die Eingangstür des Funktionsbereichs im Visier der Kamera war. Die Kindergruppe, die aus Mädchen und Jungen der Vorschulgruppe bestand, war sich einig. „Wir sind Geheimagenten und das ist unser Hauptquartier“, teilten uns die Kinder begeistert mit. Im Handumdrehen war die Spielsituation geklärt. Sie sprachen sich ab und teilten Schichten ein, wer die Kamera beobachtet und wer Wache hält. Die anderen Kinder machten sich auf die Spurensuche in der Einrichtung.

An diesem Beispiel wurde uns deutlich, dass für Kindergartenkinder Rollenspiel im Vordergrund steht. Sie tun nichts, damit es schön aussieht, oder nur, um etwas zu benutzen. Auch bei der Anwendung

von technischen Geräten steht die Geschichte für die Kinder im Vordergrund. So war uns klar, dass wir diesen Aspekt bei unserem weiteren Vorgehen auf keinen Fall außer Acht lassen. Mittlerweile unterstützten wir die Kinder darin, ihre Agentengeschichte als Film darzustellen.

#### **Achtung, Kamera läuft!**

Bei der Installation der Tablets haben wir uns mit der Flut der Apps auseinandergesetzt, die im pädagogischen Bereich empfohlen werden. Apps, die ausschließlich dazu dienen, die Kinder zu bespielen und zu beschäftigen, sind nichts für uns. Die zwei Apps, die wir als geeignet empfinden, sind die Stop-Motion-App und Puppet Pal, mit denen man kleine Filme drehen kann.

Stop-Motion ist eine Technik, die eine Illusion von Bewegung erzeugt, indem man viele Bilder mit dem ähnlichen Bild aneinanderreihrt. Die analoge Version dazu wäre das bekannte Daumenkino.

Durch den Stop-Trick kann man auch Spezialeffekte kreieren. So haben wir diese App bei Projekten der Vorschulkinder eingesetzt und zwar als Ergänzung zu den Zaubertricks, die sich die Kinder ausgedacht und eingeübt hatten. Sie hatten sich das Thema Zauberei und Magie ausgesucht. Dazu drehten sie kleine Filme, in denen sie selbst als Akteure auftraten. In einem Film gelang es dem Zauberer, mithilfe der Stop-Funktion, ein weißes Stoffkaninchen aus dem Hut des Probanden zu zaubern, ohne dass zuvor ein Kaninchen im oder unter dem Hut zu sehen war. Eine andere Kindergruppe versuchte sich an einem kleinen Trickfilm: Sie richtete sich ein Set ein und inszenierte eine Szene mit Holztieren, die sich von alleine aufeinander zubewegten. Durch das Kennen und Arbeiten mit dieser Technik werden die Kinder dafür sensibilisiert, dass nicht alles, was auf Bildern oder im Film zu sehen ist, unbedingt der Realität entsprechen muss.

Natürlich stößt man bei den Stop-Motion-Filmen auch auf Schwierigkeiten. Denn für jede Sekunde Film werden im Idealfall zehn bis zwölf Bilder gebraucht und jedes Bild darf nur minimal zum Vorgängerbild verändert sein. Um einen kleinen Filmclip zu drehen, müssen die Kinder folglich viel planen. Sinnvollerweise besprechen sie vorher, was passieren soll. So denken sie die Handlungsschritte nach, stellen sie sich vor ihrem inneren Auge vor, besprechen sie ausführlich miteinander und legen die Handlung fest. So entsteht langsam das Skript zum Film der Kinder. In erster Linie sind die kleinen Stop-Motion-Filme eine Verkettung von Fotos ohne Ton. Die Vertonung der Filme ist im Anschluss der nächste Schritt.

Das Erstellen von Stop-Motion-Filmen sehen wir daher als Ergänzung zu unterschiedlichen Projekten im letzten Kindergartenjahr.

Eine weitere und in der Handhabung einfachere Variante ist die App Puppet Pals, die für jüngere Kinder selbsterklärender im Umgang ist. Aus eigenen Fotos, die man mit ganz wenigen Handgriffen bearbeiten kann, können die Kinder ihre Spielfiguren erstellen. Die Kinder fotografieren den Freund oder die Freundin oder nehmen ein Selfie von sich auf, markieren die Umrisse der Person und schneiden diese aus. So wird man im Handumdrehen zum Hauptdarsteller des nächsten Films. Der Bildschirm der App ist wie ein kleines Theater gestaltet. Die Filmmacher können zwischen unterschiedlichen Kulissen hin und her wechseln. Für unsere Kindergartenkinder ist die Bühne eine Abbildung unseres analogen Rollenspielbereichs. Wir haben genau wie in der App eine Bühne mit rotem Samtvorhang. So gelingt es den Kindern, die analoge Welt durch die digitale Welt zu ergänzen.

In unserem naturwissenschaftlichen Bereich steht den Kindern für ihre Fundstücke ein digitales Mikroskop zu Verfügung. Hier können sie am Monitor gemeinsam einen Ausschnitt ihres Objekts in bis zu 500-facher Vergrößerung anschauen. Zusätzlich kann dieses Bild mit dem Beamer auf die Wand übertragen werden. So wirkt etwas ganz Winziges plötzlich riesengroß.

### **Erst analog, dann digital**

Unseren Erfahrungen nach, die wir bei der Einführung digitaler Medien sammeln konnten, ist es zwingend notwendig, dass die Kinder zunächst Erlebnisse und Erfahrungen in der analogen Welt sammeln, um ihre Ergebnisse dann in der digitalen Welt umsetzen zu können. Nutzen wir dies aktiv! Laden wir die Kinder bewusst ein, ein gemeinsames Erlebnis digital umzusetzen. So lernen die Kinder die Möglichkeit, analoge und

digitale Welt kreativ miteinander zu verknüpfen, kennen und erweitern ihre Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien.

Wir nutzen diese in unserer Kita hauptsächlich, um mit den Kindern einzelne Projektstränge zu vertiefen. Über die digitalen Medien erreichen wir auch solche Kinder, die sich in der Freispielzeit nur schwer selbst zu beschäftigen wissen. Oftmals haben sie eine hohe Affinität zu digitalen Medien. Durch die Nutzung des Tablets kann man sie indirekt an das eigentliche Projektthema heranführen. Eine Kindergartengruppe entdeckt zum Beispiel das Thema Raumfahrt für sich. Wir entwickeln mit den Kindern zusammen die Kulisse Weltall. Dabei stehen den Kindern Bücher, Bilder und Spielmaterialien zur Verfügung. Sie werden angeregt, eine dreidimensionale Kulisse zu erschaffen. Dies kann zum Beispiel über die Herstellung von Raketen aus Keramikton geschehen. Mit dem Beamer werfen wir ein Bild vom Mond an die Wand. Die aus Töpferton gestalteten Raketen werden mit unterschiedlichen Lampen angestrahlt und das Zusammenspiel von Lichteffekten, Spiegelungen und Reflexionen genutzt. So wirkt die Inszenierung plötzlich viel größer und realer als gedacht. Zusätzlich wird mit der Projektgruppe ein kleiner Trickfilm gedreht, wie die gemalte Rakete abhebt und langsam im Weltall verschwindet. Und was haben wir sonst noch so gemacht? Mit einem kleinen Tischchen und Architektenpapier sowie einem Beamer haben wir zusammen einen kleinen Fernseher gebaut. Dieser hat die Bilder gezeigt, die zuvor mit der Webcam aufgezeichnet wurden. So entstand schnell die Illusion, dass ein kleines Holzpferd riesige Dimensionen hat. Noah, sechs Jahre alt, kommentierte das so: „Wow, das ist ja noch cooler als das, was wir vorher gemacht haben. Dazu müssen wir ja richtig unsere Fantasie anstrengen, und Fantasie ist das Wichtigste, das wir haben.“