



MIT TABLET IN DIE KITA

Nützen oder schaden digitale Medien Kindern? Es kommt darauf an, was man macht. Das Multimedia-Projekt von Klax ist jedenfalls erfolgreich

■ VON BEATRIX FRICKE

Von dem runden blauen Teppich ist fast nichts mehr zu sehen. Dicht aneinander gedrängt liegen die elf Vorschulkinder der Kita-Gruppe „Einstein“ im Kreis auf dem weichen Rund. Die Köpfe stoßen fast aneinander, die vielen Hände berühren und verhaken sich. Jedes Kind will den Gegenstand in der Mitte des Teppichs sehen, berühren, begreifen. Er ist rechteckig, flach, glänzend und prall gefüllt mit Dingen zum Spielen und Lernen. Es ist ein iPad, ein handlicher Tablet-Computer der Firma Apple.

Erzieherin Silke Schaper, 40, hat an diesem Morgen die Kinder der Klax-Kita „Regenbogenhaus“ in Pankow zur „Tea Party“ zusammen gerufen. Bei dieser App, also Anwendung für den Tablet-PC, decken die Fünf- bis Sechsjährigen einen Tisch und bewirten Gäste. Es geht darum, die Tischdecke und das Geschirr auszusuchen, feierlich Kerzen anzuzünden, Einladungen auszusprechen und schließlich Kuchen und Getränke anzubieten. Ein Kind ist jeweils Spielführer und darf bestimmen, welches Kind welche Aufgabe übernimmt. Jetzt ist Marie an der Reihe. Die Sechsjährige ist keine, die gern den Ton angibt. Bei einem klassischen Rollenspiel wäre sie womöglich Zuschauerin geblieben. Bei der „Tea Party“ jedoch wählt sie selbstbewusst Mila, Charleen und Madita als Gäste aus und trifft die erste Entscheidung: Eine rot karierte Tischdecke soll es sein. Die anderen Kinder hängen an Marias Lippen und geben Ratschläge. Es wird gelacht und gerempelt, die virtuelle Welt vermischt sich mit der realen. Nach knapp einer Minute ist das Spiel zu Ende. Marie strahlt, Silke Schaper lächelt zufrieden. Und Artur, 6, bittet: „Bitte noch einmal, Silke!“

Ob Tablet, PC, Digitalkamera, Smartphone oder MP3-Player: Die digitalen Medien sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Und so begehrt wie bei den Erwachsenen sind auch schon bei den Jüngsten die Geräte. Der Zweijährige nutzt jede Gelegenheit, sich Papas Handy zu schnappen, und imitiert im Badezimmer mit seiner Haarbürste das Telefonieren. Die Sechsjährige kann mit dem DVD-Spieler im Wohnzimmer besser umgehen als Mama. Und der Neunjährige kommt nach Weihnachten mit glänzenden Augen nach Hause. Ein Drittel der Klasse, erzählt er, habe ein eigenes Tablet auf dem Gabentisch gehabt. „Jetzt bekomme ich doch auch eins, oder?“, fragt er hoffnungsvoll.

Lesen Sie weiter auf den Seiten 2/3

Im Kindergarten der Zukunft

Fortsetzung von Seite 1

Was die Kinder begeistert, macht vielen Eltern Angst. Sie befürchten, dass der Nachwuchs vor den Bildschirmen vereinsamt und verfettet, die Kreativität leidet und eine fantastische Welt die reale verdrängt. Wie viel Multimedia darf im Kinderzimmer sein? Und muss der Computer wirklich schon in der Grundschule eine wichtige Rolle spielen, ja, sogar in Kita und Krippe?

Die Pädagogin Antje Bostelmann, 53, hat dazu eine klare Meinung. Sie ist Gründerin und Hauptgeschäftsführerin der Klax-Gruppe. 1990 aus einer Malschule für Kinder heraus entstanden, betreibt das Unternehmen heute zahlreiche Krippen, Kindergärten, Schulen sowie Aus- und Weiterbildungsinstitutionen in Berlin, Niedersachsen und Schweden. „Die Lebenswelt der Kinder muss sich in dem abbilden, was wir tun“, sagt Ant-

je Bostelmann. „Und da gehören die digitalen Medien dazu.“ Anstatt also die Kinder von der Beschäftigung mit den Dingen abzuhalten, mit denen sich die Erwachsenen fast rund um die Uhr abgeben, solle man sie lieber im Umgang schulen und die Bildungschancen nutzen. Das gelte für den Straßenverkehr genauso wie für das Surfen im Internet, für ein Schlüsselbund ebenso wie für ein Smartphone. „Beide Gegenstände, so unterschiedlich sie sind, faszinieren schon Kleinkinder, weil sie sehen, welche großen Emotionen diese Dinge bei den Erwachsenen hervorrufen“, sagt Antje Bostelmann. „Das ist doch ein toller Ansatz zum Lernen.“

Vor allem das Kita-Alter ist ihrer Ansicht nach geeignet, um Kindern die digitalen Medien nahezubringen: „In diesem Alter beschäftigt sie ganz besonders die Frage, wie die Welt funktioniert.“ Auf dieser pädagogischen Erkenntnis aufbauend, rief Bostel-

mann im Jahr 2013 im „Regenbogenhaus“ und zwei weiteren Berliner Klax-Kitas ein Multimedia-Pilotprojekt ins Leben. Sie reiste mit einer Gruppe von Erziehern nach Skandinavien, um bei Partner-Institutionen, die schon länger digitale Medien in ihre Arbeit integrieren, Anregungen für medienpädagogische Projekte zu erhalten. Die Abgesandten kamen begeistert nach Berlin zurück und schafften zu den Kinder-PCs und Digitalkameras, die in den Kitas bereits vorhanden waren, USB-Mikroskope und Tablets an. Seitdem bereichern neue Lern- und Spielmöglichkeiten den Kita-Alltag. Eines allerdings steht dabei an oberster Stelle: Die digitalen Medien sollen nie Thema der Arbeit sein, sondern lediglich Werkzeug. Mit anderen Worten: Eine Digitalkamera etwa ersetzt kein Spielzeug, sondern dient als Mittel zum Zweck. Sie soll die virtuelle Welt und die reale Welt verbinden. Sie soll Fragen beantworten – oder neue Fragen aufwerfen und so helfen, Erfahrungen zu sammeln.

Versteckspiel 2.0

Im „Universum“, dem Forscherraum in der Kita „Regenbogenland“, herrscht Hochbetrieb. Mila, 5, sitzt am Fenster und hält ein orangefarbenes Ei in der Hand, das eine futuristisch geformte Taschenlampe sein könnte. Tatsächlich ist es ein Egg-Mikroskop, das per USB-Anschluss mit dem Computer verbunden ist und die eingefangenen Bilder dort vielfach vergrößert abbildet. Mila fährt mit dem Ei über braunes Tonpapier, auf dem verschiedene Arten von Salz liegen: Kochsalz, Meersalz, Himalaya-Salz, Kräutersalz. Ab und zu macht sie ein Foto und bestaunt auf dem Bildschirm die unterschiedliche Form der Kristalle. Allerdings ist es nicht so einfach, das Ei ruhig zu halten. Daher gerät sie mit dem Mikroskop auf ihr T-Shirt und sieht auf dem Screen plötzlich die einzelnen Maschen des Baumwollstoffs. „Guck mal, meine Pferde!“, ruft sie, fährt über ihre mit Pferden bedruckten Ärmel und kichert. Adam, 6, schaut ihr über die Schulter. „Schade, dass Jannis nicht da ist“, sagt er bedauernd. Der habe ja gerade so ein Loch in der Lippe. „Das würde ich mir gern mit dem Mikroskop genauer ansehen.“

Ein anderes Pferd fesselt die Aufmerksamkeit von Ella, Madita, Marie und Jana. Ihre Freundin Charleen, 6, hat einen Ritter samt Ross in einem der Kita-Räume versteckt und das Versteck mit dem Tablet fotografiert. Anhand des Fotos sollen Ella, Madita, Marie und Jana herausfinden, wo sich Pferd und Reiter befinden. Ella, 5, wirft einen flüchtigen Blick auf das Bild, dann stürmt sie los. Und findet den Ritter auf Anhieb im Raum gegenüber, verborgen hinter einem blauen Sofakissen. Die Jubelschreie der Mädchen lassen Artur, 6, kurz von seinem Tablet aufblicken. Er sitzt an einem Puzzle. 24 virtuelle Teile schiebt er mit dem Zeigefinger hin und her, bis das Bild eines Schlosses erscheint. Eine einsame Tätigkeit? Nein. Kaum hat Mila ihre Salz-Studien am USB-Mikroskop beendet, gesellt sie sich zu Artur und fragt ihn, ob sie mitmachen dürfe – so, wie sie es auch bei einem Puzzle aus Pappe tun würde.

Das lebenswichtige und früher sehr teure Mineral Salz erforschen, Ritterfiguren suchen, Schlösser und Burgen puzzeln: All diese Beschäftigungen dienen dem Ziel, das Thema „Ritter“ zu vertiefen, das die Kinder der „Einstein“-Gruppe gerade bearbeiten. „Natürlich könnte ich das Wissen auch mit



Ich finde in der Kita das iPad am tollsten. Zu Hause haben wir auch eins. Am liebsten spiele ich damit „Pettersson und Findus“.

Jana, sechs Jahre



Zu Hause haben wir keinen Fernseher, aber einen Computer. Auf dem darf ich Filme gucken oder wir machen damit Mathe.

Artur, sechs Jahre



Meine Mama will sich ein Tablet kaufen. Damit darf ich dann auch spielen. Jetzt darf ich manchmal an den Computer. Ich mag gern Filme und Spiele.

Mila, fünf Jahre



herkömmlichen Methoden vermitteln, aber so hat die Arbeit für die Kinder einen besonderen Reiz und sie erwerben zusätzliche Kompetenzen“, sagt Silke Schaper. Sie hat außer ihrer Funktion als Bezugserzieherin der „Einstein“-Gruppe auch die Leitung des Klax-Multimedia-Projekts inne und möchte die digitalen Hilfsmittel nicht mehr missen. Mit ihnen haben die Vorschulkinder bereits selbstständig kleine Filme von Experimenten gemacht. Auch Fotos haben sie nachbearbeitet und in diesem Zusammenhang über die Möglichkeit der Manipulation von Bildern in den Medien nachgedacht. Eine Einzelförderung mit einem mathematisch besonders begabten Jungen hat Silke Schaper ebenfalls mit einer App durchgeführt. „Die hatte dank des Tablet-Einsatzes einen sehr spielerischen Charakter“, erzählt sie.

Nicht zuletzt erleichterten Digitalkamera, Tablet & Co die dokumentarische Arbeit der Erzieher, sagt Silke Schaper. Quasi mit einem Klick könnten sie Dokumente für die Portfo-

lios der Kinder erstellen und so den Eltern einen unmittelbaren Einblick in die Kita-Arbeit und die Entwicklung ihres Kindes geben. Die virtuellen Hilfsmittel schonten zudem die Ressourcen, fügt die 40-Jährige hinzu: „Bei einer Puzzle-App“, sagt sie lachend, „gehen die Teile nun mal nicht verloren.“

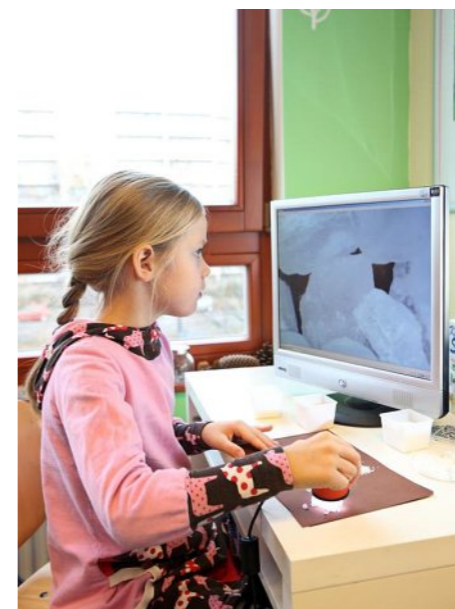
Das digitale Kinderzimmer

58 Prozent der sechs- bis 13-jährigen Kinder verfügen über einen eigenen CD-Player. Jedes zweite Kind besitzt ein eigenes Handy (49 Prozent) oder eine Spielkonsole (51 Prozent). 45 Prozent haben einen MP3-Player und gut jedes dritte Kind (36 Prozent) hat einen eigenen Fernseher. Immerhin jedes fünfte Kind (21 Prozent) verfügt über einen eigenen Rechner.

Das ist das Ergebnis der KIM-Studie 2012 zum Umgang von Kindern mit digitalen Medien. Diese Zahlen stehen in diametralem Gegensatz zu der – häufig auch von den Eltern selbst – vorgebrachten Meinung, dass

Einblick Mila, 5, untersucht mit Egg-Mikroskop und Computer verschiedene Salzkristalle. Sie staunt über die unterschiedlichen Strukturen des Minerals

Durchblick Das iPad zeigt das Foto eines Marktstandes. Den sollen die Kinder nun auf dem Bild der Ritterburg finden. Erzieherin Silke Schaper beobachtet die Suche





Gemeinsam spielen Edwin, 6, deckt den Tisch im virtuellen Spiel „Tea Party“. Das Tablet macht in der Kita nicht einsam

Kinder so lange wie möglich von den Medien verschont werden sollten.

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, der auch die KIM-Studie herausgibt, möchte in einem Infoset für Eltern deren Sorgen und schlechtes Gewissen mildern. „Der Verdacht, dass Medien schlecht oder gefährlich sind, ist alt – seit der Entwicklung der Schrift vor über 3000 Jahren kommt er bei jedem neuen Medium wieder auf“, heißt es darin in Anspielung auf die Verbreitung erst von Büchern, dann von Radios und Fernsehern und schließlich von Computern. Die Geschichte habe jedoch bisher immer wieder bewiesen, dass dieser Verdacht falsch sei. Allerdings müssten die Kinder schrittweise an einen kompetenten Umgang mit Medien herangeführt werden. Außerdem müssten die Medien hinsichtlich Inhalt, Format und Dauer dem Alter angemessen gebraucht werden. „Negative Folgen sind zu erwarten, wenn Kinder mit Medien allein gelassen werden, die sie bestenfalls

langweilen oder schlimmstenfalls überfordern oder verstören.“

Klax-Pädagogin Antje Bostelmann kann diese Aussagen nur unterstreichen. Einen Medien-Leitfaden nach dem Motto „Welches Gerät wie lange ab welchem Alter“ hält sie jedoch für unsinnig. Ein krankes Kind könne ruhig einmal zwei Filme hintereinander sehen, denn das komme dem Ruhebedürfnis des Körpers zugute, sagt sie. Stundenlanges Rumgedaddel am Rechner statt Bewegung ist ihr dagegen ein Ärgernis. Doch lohne es sich stets, den Nutzen in einer Anwendung zu suchen, anstatt reflexartig überbehütend zu reagieren, sagt sie und gibt ein Beispiel. Das „Tea Party“-Spiel, das in den Klax-Kitas mittlerweile so erfolgreich eingesetzt wird, habe sie persönlich am Anfang „grausig“ gefunden. Erst Beobachtungen und Diskussionen hätten sie davon überzeugt, wie nützlich es sein kann, um die soziale Integration und Interaktion von Kindern zu fördern.

Die Fantasie entscheidet

Überhaupt findet Bostelmann Beobachtungen aus der Praxis oftmals beruhigend. Ihre Enkel, sagt sie, würden gern am Tablet spielen – sich jedoch immer noch genauso gern mit Puppen oder Pfeil und Bogen befassen. Und auch die hochgetunten, halb digitalisierten Gesellschaftsspiele und Puppen, die althergebrachtem Spielzeug den Rang abzulaufen scheinen, schrecken die Pädagogin und bildende Künstlerin nicht. „Kinder brauchen das nicht, aber es schadet ihnen auch nicht zwangsläufig“, findet sie. So, wie ein Stück Holz im Spiel des Kindes zu einer Figur veredelt werden könne, könne die Puppe mit ausgefeilten Sprach- und Bewegungsfunktionen in einem anderen Spiel zu einer stummen, starren Verletzten werden. Es sei immer noch die Fantasie des Kindes, die entscheide – und die werde durch das bloße Vorhandensein der digitalen Möglichkeiten nicht beschnitten, sondern womöglich sogar beflügelt.

Dennoch kennt natürlich auch Antje Bostelmann Vorbehalte und Bedenken. Beim Start des Multimedia-Projekts in den Kitas äußerten einige Eltern die Sorge, dass ihre Kinder nun mit Filmen „ruhig gestellt“ würden. Angesichts der ersten Projektergebnisse und Rückmeldungen der Kinder haben sich diese Sorgen in der Elternschaft gelegt. Die zweite Angst betraf den Datenschutz. Bostelmann hat den Eltern erklärt, dass die Dokumentationen über ihre Kinder sicher auf mobilen Festplatten aufbewahrt werden und nicht in einer ominösen Datenwolke. Die Einrichtung einer gesicherten, unternehmenseigenen „Klax-Cloud“ ist in Vorbereitung, genauso wie die Ausweitung des Pilotprojekts auf weitere Kitas sowie Fachtagungen zur Medienpädagogik.

Ergänzen, nicht ersetzen

Und noch mal haben sich die „Einstein“-Kinder auf dem blauen Teppich versammelt. Jedes Kind darf sich aus einem Körbchen in der Mitte ein Kärtchen mit einem QR-Code nehmen. Die Fünf- bis Sechsjährigen wissen bereits: Hinter den pixeligen, quadratischen „Quick Response“-Codes verbergen sich Informationen. Um sie zu enthüllen, müssen sie mit dem Tablet den Code scannen.

Artur, 6, greift sich das iPad und richtet es so aus, dass es das Kärtchen mit dem Code mittig erfasst. Das ist gar nicht so einfach, denn das iPad ist ziemlich schwer, weil es mit einer „Bumperhülle“ stoß-, wasser- und bruchfest gemacht worden ist. Doch schließlich hat Artur den Code erfasst und drückt den Auslöser. Das Foto eines Marktstandes erscheint. „Prima, Artur“, lobt Erzieherin Silke Schaper. „Findest du auch einen Marktstand auf unserem Bild von der Ritterburg?“ Sie weist an die Längsseite des Raumes. Dort hat sie die detaillierte Zeichnung einer Ritterburg ans Whiteboard geheftet. Artur wählt sich Edwin, 6, als Helfer und geht mit ihm nach vorn. Während Edwin das iPad mit dem Foto hält, sucht Artur den gezeichneten Marktstand. Er vergleicht, stimmt sich mit dem Freund ab – und hat Erfolg. Siegesicher deutet er auf den Marktstand im Bild, die anderen Kinder nicken zustimmend.

Reale Welt oder virtuelle Welt? Das ist eine Frage, die sich überlebt hat. Um das „besser“ oder „schlechter“, das „entweder – oder“ geht es nicht. Im Alltag der Erwachsenen, aber auch im Alltag der Kinder haben sich beide Welten längst verbunden. Sie bilden keine Gegensätze, sondern ergänzen sich. Und die Sorge, dass die virtuelle Welt die reale überlagern könnte, verfliegt bei einem Besuch der Kita „Regenbogenhaus“.

Es ist elf Uhr. Eine Stunde lang – deutlich länger als sonst – haben die Kinder mit digitalen Medien geforscht, gespielt, Dokumente erstellt. Sie werden unruhig. Nun wollen sie nach draußen gehen und toben, so wie jeden Vormittag. Kein Kind jammert, dass es sich nicht länger mit Tablet & Co befassen darf.

Das könnte auch daran liegen, dass die Anziehungskraft der digitalen Medien nachlässt, wenn sie nicht absolut verboten, sondern in geregelten Maßen zugänglich sind. „Am Anfang unseres Multimedia-Projekts gab es einen Riesen-Run auf unsere drei Tablets“, sagt Erzieherin Silke Schaper. „Mittlerweile sind die Geräte nicht stärker gefragt als jedes andere Spiel im Regal.“

Schließlich können sich die Vorschulkinder sicher sein: Einmal pro Woche kommen die Tablets sowieso zum Einsatz. Denn dann ist Multimedia-Zeit mit Silke.

Mitarbeit: Paula Pleiss

Ich mache in der Kita am liebsten Sport. Fangen und Verstecken spielen kann man auch gut mit dem iPad.

Madita, sechs Jahre



Zu Hause habe ich einen kleinen Computer, auf dem spiele ich Legospiele und gucke Filme. Fernsehen gucke ich nicht so häufig. Ich höre lieber CDs.

Adam, sechs Jahre



Meine Eltern mögen es nicht, wenn ich mit dem iPad spiele. Trotzdem mache ich es manchmal. Am liebsten puzzle ich.

Charleen, sechs Jahre



Nützliche Tipps für Eltern

Medienkompetenz Wie wirken Medien auf Kinder? Welche Medien sollten Kinder wie nutzen? Nützliche Tipps für Eltern hat der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest in kompakten Infosets zusammengestellt. Darunter: Frühe Kindheit und Medien, Lesen, Gewalt und Fernsehen, Radio, Computer, Internet, Handys, Werbung, Medien und Wirklichkeit. Als Downloads unter www.mpfs.de.

Medienpädagogik Welche Projekte gibt es? Warum ist Medienpädagogik wichtig? Damit beschäftigt sich die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK). Eltern finden Anregungen und Tipps. Hier auch Download der empfehlenswerten Broschüren

„Geflimmer im Zimmer“ und „Mit Medien leben lernen. Tipps für Eltern von Kindergartenkindern“. www.gmk-net.de

Fernsehen Empfehlungen für gute Kindersendungen und weitere Tipps zur Mediennutzung gibt es unter www.flimmo.de. Zum Thema Medien-erziehung können sich Eltern informieren unter www.flimmo-fachportal.de. Hier gibt es auch viele Materialien, Buchtipps, Links und nützliche Adressen.

Internet und Smartphone Sicher surfen und chatten, das Smartphone kindgerecht einstellen, gute Software zum Spielen und Lernen: Diese und andere Tipps finden sich unter www.internet-abc.de. Es gibt eine Seite speziell für Kinder und eine für Eltern.

Empfehlenswerte Apps

Haben Sie Lust bekommen, mit Ihren Kindern die Möglichkeiten der Medienwelt näher zu erforschen? Klax hat eine Liste pädagogisch wertvoller Apps zusammengestellt, die auch in den Kitas benutzt werden.

- Zum Lernen und Entdecken werden u.a. empfohlen: Filimundus (Pettersson und Findus-Spiele), Tic Tac, iGarten, ABC Maschine, animals 360, Lük, Waldfibel, Baumführer.
- Zum Spielen und Spaß haben werden empfohlen: TocaBoca (Tea Party), AHOiii Spiele, Happy touch Spiele, MusicColor App.
- Um kleine Filme selbst zu erstellen, nutzt Klax die App Puppet Pals. Bildbearbeitung mit Paper Camera und pic collage. Mehr Infos über die Klax-Pädagogik: www.klax-paedagogik.de bea