

Antje Bostelmann

Digitale Medien sind Alltag

Eine Reportage

Im Garten drehen Kinder einen Film, andere malen auf die Fläche eines Tablets, ein Beamer projiziert das entstehende Bild direkt auf eine weiße Wand. In vielen dänischen und schwedischen Kitas und Kindergärten kommen digitale Geräte und Anwendungen im Alltag von Kindern und Erzieherinnen selbstverständlich und kompetent zum Einsatz.



Die Kulisse für das Ritterspiel



entsteht direkt auf dem Tablet

Ole, Marie und Sine sind mit einem Tablet-PC beschäftigt. Die Erzieherin sitzt dabei und hilft den Zweijährigen, den an der Wand befestigten QR-Code¹ zu fotografieren. Ole hat es geschafft: Das Bild eines Busses erscheint. Er legt das Tablet auf den Tisch. Sine sagt: „Ein Bus.“ „Und wozu braucht man einen Bus?“, fragt Erzieherin Maria. „Leute fahren damit“, antwortet Ole. „Lasst uns das Buslied singen“, schlägt sie vor. Gemeinsam singen die Kinder die dänische Version eines Mitmachliedes: „... und die Türen an dem Bus, die gehen auf und zu...“

Das Boernehuset Marienlund im dänischen Odense ist ein Kindergarten mit 90 Plätzen für Kinder von ein bis sechs Jahren. In ihren Richtlinien für den Kindergarten hat die Kommune Odense die Verpflichtung zur pädagogischen Auseinandersetzung mit neuen Medien festgeschrieben.

Interaktiv kommunizieren

Jede Erzieherin verfügt über einen Zugang zum Internet. In jeder Gruppe gibt es mindestens drei Tablets für die Kinder. Über einen Touchscreen können sich die Eltern im Eingang des Kindergartens

anmelden, abmelden und digital mit den Erzieherinnen kommunizieren. Auf diesem Weg erhalten die Eltern auch Mitteilungen als SMS auf ihr Handy. Die Kommune Odense hat dieses interaktive Verwaltungs- und Kommunikationsprogramm entwickeln lassen und stellt es jeder Kita zur Verfügung. Egal ob Abholvollmachten ausgestellt, Entschuldigungen der Kinder wegen Urlaub verschickt, Eltern zu einem Ausflug eingeladen oder an die vergessenen Windeln erinnert werden – alles wird papierlos direkt an den jeweiligen Empfänger geschickt.



Einen QR-Code fotografieren und entschlüsseln



Vor dem Beamer mit dem Schatten spielen

Im Garten drehen Kinder einen Film. Sie nutzen ein Programm, mit dem sie im Handumdrehen einen Film über ihre Schatzsuche am Vormittag zusammenstellen. Drinnen fotografiert ein Junge seine Freunde und Plätze im Kindergarten, die für ihn wichtig sind. Daraus will er ein Buch über sich machen.

Technik kreativ einsetzen

„Die Tablets sind Werkzeuge im pädagogischen Alltag“, sagt Maria Soeberg, die Leiterin der Einrichtung. „Wir benutzen sie genauso wie Bücher oder Spielsachen. Wie bei allen anderen Dingen hängt der Erfolg der pädagogischen Situation vom Erzieher ab. Nicht davon, ob ein Tablet-PC benutzt wird oder nicht. Das Tablet ist nicht besser als der Erzieher, der es benutzt.“ Wir erkundigen uns danach, ob es schwierig war, die Kolleginnen und Eltern für die Einführung von Tablets im Kindergarten zu gewinnen, woher die pädagogischen Fachkräfte wissen, wie man mit der Technik umgeht, und wo man geeignete Apps² findet. „Wir haben viel ausprobiert, uns mit anderen Einrichtungen ausgetauscht und fortgebildet. Mittlerweile haben wir Erfahrung im Umgang mit Informationstechnik im Kindergarten“, erzählt die Erzieherin Maria. Sie ist Experte in der Unterstützung

pädagogischer Situationen mit neuen Medien. Mittlerweile gibt sie Fortbildungen und arbeitet mit Wissenschaftlern von der Syddansk Universität zusammen. „In unserem Kindergarten ist das Tablet eine Sache unter vielen anderen. Wir nutzen die Chancen, die in dieser Technik stecken, aber niemals ohne ein pädagogisches Ziel oder eine gut durchdachte Planung.“

Pädagogischer Kontext

Mit der App „Tea Party“, erzählt uns die Erzieherin Maria, konnte sie lange nichts anfangen. Eines Tages hatte eine Kollegin aus dem Team die Idee, Ida mit dieser App zu helfen. Ida sprach wenig und spielte auch ungern mit anderen Kindern. So setzte sich die Erzieherin mit Ida und einigen Kindern zusammen und verwendete die App. Ida leitete das Spiel an, die Erzieherin saß dabei. Ida sprach, zählte und kooperierte mit den anderen. „Es kommt nicht auf das Material an, sondern darauf, welches Ziel wir verfolgen und ob es uns gelingt, die Materialien zielführend einzusetzen“, bringt Maria das Beispiel auf den Punkt. „Eine Teeparty kann man auch mit echtem Geschirr spielen. Es braucht aber eine längere Vorbereitung, viele verschiedene Materialien müssen zusammengesucht werden. Mit dem Tablet bin ich unabhängig und kann

spontan in einer pädagogischen Situation reagieren, wenn es erforderlich ist. Allerdings ist es nicht besonders sinnvoll, ein Tablet nur wegen der Technik einzusetzen oder weil es modern und chic ist. Der Sinn eines Materials entsteht durch den pädagogischen Kontext, in dem es benutzt wird.“

Ortswechsel: In Roskilde haben die Stadtväter entschieden, jeder Einrichtung umgerechnet 2.500 Euro für die Arbeit mit den neuen Medien bereitzustellen. Im Kindergarten Kastanien in Roskilde wird viel mit Technik experimentiert. Die Wand hinter einem großen Holzauto wird durch Bilder, die aus einem Beamer kommen, zur Landschaft. Mithilfe des Tablet-PCs und einer Green-screen-App zeichnen die Kinder Filme auf und verfremden sie danach. Ein anderer Raum wurde mit einem großen weißen Tuch in der Mitte geteilt. Ein Beamer wirft Licht auf das Tuch und lädt zu Schattenspielen ein. Ein Junge stellt einen Tisch vor das Tuch und eine Ritterburg auf den Tisch. Dann wird das Tablet an den Beamer angeschlossen und die Mal-App geöffnet. Ein Mädchen zeichnet Bäume und Vögel, die nun hinter der Ritterburg auf dem weißen Tuch auftauchen. Die Jungen wollen einen Drachen auf das Dach der Ritterburg setzen und zeichnen diesen ebenfalls.



Zusammenspiel von Technik und Handarbeit

Kompetenzen entwickeln

Man braucht Fantasie und Kreativität, um technische Geräte sinnvoll in die Bildungsarbeit im Kindergarten einzusetzen. Digitalkameras und Beamer sind Werkzeuge, mit denen Kinder viel anfangen können. Es geht schließlich darum, dass sie die Erfahrung machen, kreative Akteure und nicht passive Konsumenten zu sein. Wer diesen Anspruch verfolgt, der muss die technischen Möglichkeiten kennen, neugierig sein und möglichst viel ausprobieren. In den Vorschriften für den Kindergarten in Roskilde findet sich folgender Satz: „Kindergärten sollen das Lernen der Kinder fördern, ihre Fähigkeiten entwickeln, ihnen Erfahrungen im Spiel und in Bildungsaktivitäten verschaffen. Kinder brauchen Möglichkeiten für Untersuchungen, Vertiefung und Entdeckungen.“ In der Auseinandersetzung mit der neuen Technik können Kinder ihre Kompetenzen in vier Bereichen entwickeln, sagt uns Marianne Toftelund Hansen von der Kommune Roskilde.

1. Informationsbeschaffung

In pädagogischen Situationen das Internet, den Tablet-PC oder digitale Spiel-Settings einzusetzen, eröffnet und erleichtert Kindern den Zugang zu Informationen. Die Benutzung von technischen Geräten wie ein digitales Mikroskop oder eine Digitalkamera ist auch im

Außenbereich oder in der Natur interessant und hilfreich.

2. Kritisches Denken

Was ist real und was nicht? Wie kann man mit technischen Tricks manipulieren und Dinge anders aussehen lassen, als sie sind? Dieser Frage gehen die Kinder nach, wenn sie erst einmal selbst einen Film erstellt oder Bilder verfremdet haben. Ist das, was wir im Fernsehen betrachten, wahr? Eine weitere Frage wäre, wer die Informationen im Internet geschrieben hat? Die Kinder lernen, die Informationen aus Fernsehen und Internet kritisch zu hinterfragen. Sie verstehen, dass man sich mit Informationen auseinandersetzen und diese auch überprüfen muss.

3. Analyse

Die Kinder fotografieren zum Beispiel einen Käfer und versuchen zu ermitteln, wie dieser genannt wird und was ihn von anderen Käfern unterscheidet. Die Fotografien der Kinder zu analysieren und mit ihnen darüber zu sprechen, ist ein geeignetes Analyseinstrument.

4. Kommunikation

Miteinander spielen, sich gegenseitig beraten, mit Unterstützung einer Telefon-Software Face-to-Face kommunizieren, Musik und Filme selber machen, reflektieren über Gesehenes und Dokumentiertes. Die Pädagogen in Roskilde haben sich für den Einsatz von Tablet-PCs in Kinder-

gärten entschieden. Sie sehen darin viele Vorteile für ihre pädagogische Arbeit und die Erreichung der Ziele aus dem staatlichen Curriculum. In Skandinavien ist der Einsatz von Tablets in Kindergarten und Krippe längst Alltag. In den Kindergärten in Odense, Roskilde und auch in Halmstadt haben wir viele spielende Kinder gesehen, nur manche von ihnen waren mit einem Tablet-PC beschäftigt. Der sinnvolle Umgang mit technischen Hilfsmitteln muss gelernt werden. Damit kann man nicht früh genug anfangen. Dort, wo Lernen ein vom Kind selbst verantworteter Prozess ist und der Erwachsene sich als Begleiter und Türöffner in die Wissenswelt versteht, lernen Kinder schnell und wie selbstverständlich die Möglichkeiten der Technik zu nutzen.

¹Der QR-Code (englisch: quick response) besteht aus einem schwarz-weißen Quadrat, das ähnlich dem Strichcode hinterlegte Informationen enthält.

²Abkürzung für Anwendungsprogramm oder Applikation (englisch: application software)

Weiterführende Literatur:

Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Velber: Klett/Kallmeyer.

Stiftung Medienpädagogik Bayern (2013): Apps sicher nutzen – Mobile Geräte in Kinderhand. (Die Broschüre enthält eine Checkliste, woran man gute Apps erkennt, und kann kostenlos heruntergeladen werden unter: www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)

Vita

Antje Bostelmann ist ausgebildete Erzieherin und bildende Künstlerin. Sie engagiert sich für einen europaweiten pädagogischen Austausch und für die Umsetzung der von der UN in der Welt-Dekade ‚Bildung für nachhaltige Entwicklung‘ ausgerufenen Inhalte und ist Referentin bei internationalen Kongressen, Workshops und Fortbildungen. Sie ist Autorin zahlreicher pädagogischer Fachbücher und Gründerin des überregionalen Bildungsträgers KLAX.