



Kindergarten 4.0 – Digitale Medien im Kindergarten?

Martina Monsorno
Maria Moser

Beim Beobachten des kindlichen Spiels im Kindergarten zeigt sich immer wieder, dass digitale Medien längst Teil kindlichen Aufwachsens sind und die Gestaltung des Familienalltags prägen. So entstehen am Zeichentisch Laptops, in dem die Kinder ein Blatt Papier zusammenfalten und mit einem Bleistift die Tastatur aufzeichnen. Das Bauklötzchen wird zum Smartphone, mit dem das Kind telefoniert und Wichtiges erledigt, wie bei den Erwachsenen im eigenen Umfeld wahrgenommen und beobachtet. Verschiedenste Medienerfahrungen und Eindrücke finden ihren Ausdruck in Rollenspiel und Bewegung, wie folgende kurze Beobachtungssequenz bildlich darstellt.

Mehrere Kinder sind in ihr Rollenspiel vertieft. Bekleidet mit einem Strandkleid und Ballerina zieht ein Junge mit einem vollbepackten Puppenwagen an der Kindergärtnerin vorbei und verkündet: "Wir fahren ans Meer". Diese erwidert: "Schreibt ihr mir eine Postkarte?", worauf der Junge antwortet: "Nein, ich schick dir ein Foto".

Wie kann, soll und muss der Kindergarten als erste Stufe im Bildungssystem darauf reagieren? Es gilt die Balance zu halten zwischen bildungspolitischen Forderungen nach einer digitalen Grundbildung und dem ganzheitlichen Bildungsverständnis des Kindergartens. Der Einsatz digitaler Medien erfolgt im Kindergarten niemals losgelöst, sondern in ein ganzheitliches Konzept eingebunden. Die aktive Medienarbeit ermöglicht den Jungen und Mädchen eine handelnde Auseinandersetzung mit digitalen Medien, die sich von einer passiven Konsumierung klar abgrenzt und abhebt. Digitale Medien wie Computer, Tablet, Aufnahmegerät und Fotokamera werden im Zusammenspiel mit "klassischen" Medien wie Bilderbüchern, Tageslichtprojektoren u. v. a. im Rahmen ausgewählter pädagogisch – didaktischer Impulse angeboten und stehen vielfach als pädagogisches Material in Lernumgebungen bereit.

Folgende Beobachtung zeigt, wie sich Kinder mit digitalen Medien auseinandersetzen. Im Vordergrund steht die Neugierde und das Interesse, dieses "Ding" zu erproben und zu schauen, was dabei passiert.

Zwei Mädchen hantieren mit dem Tablet. Nachdem sie die Kamerafunktion entdeckt haben, ziehen sie begeistert durch den Kindergarten und fotografieren und filmen alles, was ihnen vor die Linse kommt. Das weckt das Interesse einiger Jungen, die sich den beiden anschließen. Nachdem die Kindergärtnerin ihnen die Funktion der Negativeinstellung zeigt, ist die Begeisterung groß. "Jetzt machen wir Zombiefotos".

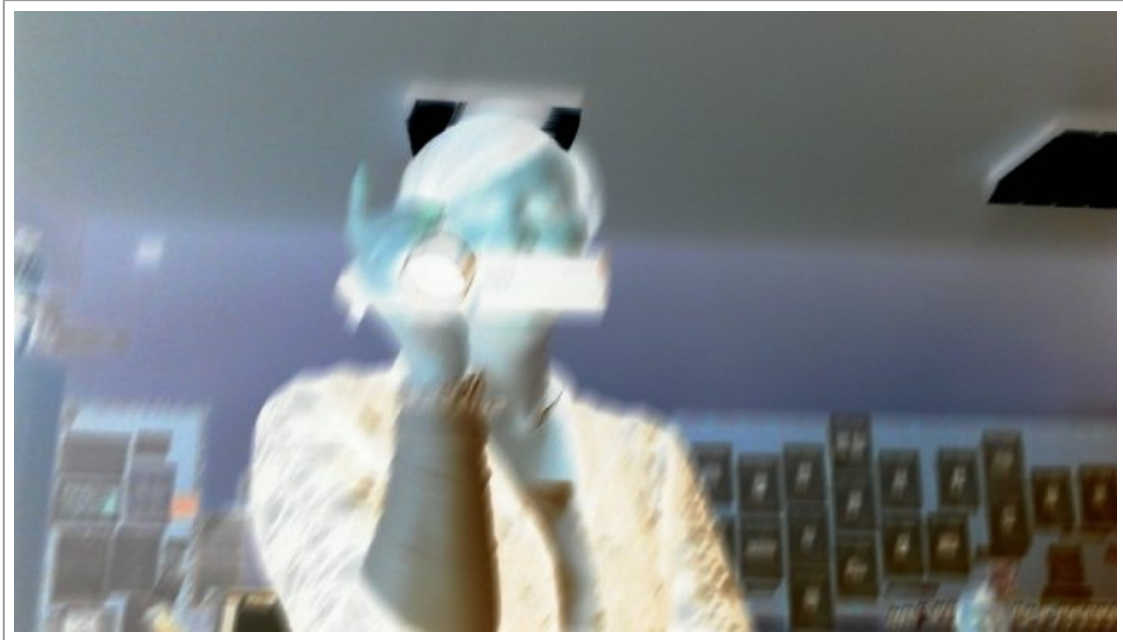


Abbildung 1: Zombie mit Filmkamera

Der Kindergarten bietet einen kontrollierten Umgang mit digitalen Medien. Auf den eingesetzten Tablets werden einige ausgewählte qualitativvolle Programme bzw. Apps angeboten. Die Kinder arbeiten in kleine Gruppen mit dem Tablet, es lassen sich viele soziale Interaktionen zwischen den Kindern beobachten. Die angebotenen Programme/Apps laden zum kreativen Arbeiten ein und erweitern so die Erfahrungen der Kinder. Das Tablet und die Beschäftigung damit ersetzen keine anderen direkten sinnlichen Erfahrungen der Kinder. Im Kindergarten stehen nach wie vor ganzheitliche Lernprozesse im Vordergrund. Digitale Medien sind in dieses pädagogische Konzept eingebunden wie alle angebotenen Materialien. Bedeutsam ist der Kontext einer reflektierten Begleitung durch pädagogische Fachkräfte sowie die Interaktion mit anderen Mädchen und Jungen wie folgendes Beispiel zeigt.

In einer kleinen von der Kindergärtnerin initiierten Gesprächsrunde erzählen die Kinder, welche Apps auf dem Tablet sie besonders ansprechen. In ihren Erzählungen fließen immer wieder Medienerfahrungen ein, die sie in der Familie und in ihrem Umfeld

machen. Dabei reflektieren die Mädchen und Jungen auch gleichzeitig ihre eigenen Handlungen mit dem Tablet.