Medienzwerge

Medienarbeit in der Kita

MKFS
MEDIEN
KOMPETENZ
FORUM
SÜDWEST

Ein Projekt der JungenMedienWerkstatt

Schriftenreihe der Stiftung MKFS – Band X

Die Stiftung MKFS wird getragen von LFK, LMK und SWR

Vorwort

„Früh übt sich, wer ein Meister werden will“ – das bekannte Sprichwort besagt, dass Menschen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie im Kindesalter nicht erwerben, als Erwachsene nicht mehr lernen. Keine Frage – wer Kinder zu selbstbestimmten Erwachsenen erziehen möchte, muss heutzutage unbedingt auch Zeit und Anstrengungen in die Medienbildung des Nachwuchses stecken: Die modernen Medien sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken – Medienkompetenz ist im Zeitalter von Web 2.0 und Social Communitys längst zu einer Schlüsselkompetenz geworden.

Leitmedium in dieser Entwicklungsphase ist noch immer das Fernsehen – es fasziniert, und aufgrund seiner Bedeutung und seiner gemeinschaftsstiftenden Funktion wird es nicht ohne Grund häufig als „digitales Lagerfeuer“ in Familien bezeichnet. Vor diesem Hintergrund ist es besonders wichtig, dass Kinder schon früh Einblicke in die Funktionsweisen dieses Mediums bekommen. Welche Bestandteile ein Film hat und wie Bilder „laufen lernen“ sind Fragen, die für Kinder von Interesse sind und die am besten spielerisch beantwortet werden – ein guter Ansatzpunkt, die Grundsteine für Medienkompetenz zu legen. Doch im Kita-Alltag fehlen meist Zeit und Geld, Projektideen zu entwickeln und in die Tat umzusetzen.

Aber haben Kinder heutzutage nicht viel zu viel Umgang mit Medien, kann Medienkonsum nicht sogar schädlich sein? Die öffentlichen Diskussionen sind laut und oft unsachlich, zumal eines gewiss ist: Medien sind Teil der Lebenswelt auch schon von Kindern im Kindergartenalter. Genau hier setzt das Projekt „Medienzwerge“ an: Wer einmal selbst ausprobiert hat, wie ein bewusst gewählter Bildausschnitt die Wahrnehmung beeinflusst, der schaut sich Medien – nicht nur das Fernsehen, sondern auch die Zeitung und das Internet – ganz anders an:

aufmerksamer und kritischer nämlich! Somit ist das Konzept der „Medienzwerge“ ein wegweisender Ansatz, der eben die Bedürfnisse schon der Jüngsten aufmerksam und fürsorglich berücksichtigt.

Die Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest freut sich, mit den „Medienzwergen“ das Angebot sinnvoller, zeitgemäßer Konzepte für eine kompetente Mediennutzung auf Kinder im Kindergartenalter auszudehnen!

Kuratorium der Stiftung MKFS

Um einen für die Leserinnen und Leser besseren Textfluss zu erhalten, wird im folgenden Text auf die jeweils weibliche Form verzichtet. In diesem generischen Verständnis sind Frauen immer mit angesprochen.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel eins

Medien(bildung) & Kindheit

1. Was heißt hier Medien?
2. Medienkindheit
3. Medien in der Kita

Medien(bildung) & Kindheit

// Professor Andreas Büsch

Kann es überhaupt noch ein Leben ohne Medien geben? Wenn es schon Förderprogramme gibt, die die akustische Wahrnehmung von Kindern im Mutterleib stimulieren wollen, kommt dieser Frage eine große Bedeutung zu. Aber auch nach der Geburt spielen Medien eine nicht zu leugnende Rolle: von der Aufzeichnung der Geburt im Kreißsaal mit Digicam über die Einschlafmusik für die Kleinsten bis hin zu Kinder-Computern und natürlich dem Fernsehen.

Für Eltern, Erzieher und (Medien-)Pädagogen stellen sich vor diesem Hintergrund eine Reihe von Fragen, die den pädagogischen Alltag in der Kita betreffen:

» Welche Rolle spielen Medien im Bereich der frühen Kindheit?
» Welche Medien sind relevant?
» Wie werden sie von Kindern wahrgenommen?
» Und wie wirken sie auf Kinder?
» Welche Medien sind besonders geeignet?
» Welche Erziehungs- oder Bildungsziele kann ich mit Medien erreichen?
» Ab wann sollten welche Medien zum Einsatz kommen?
» Wie können Kinder im Umgang mit Medien geschult und gefördert werden?

Aber auch die Umkehrung der Fragerichtung muss erlaubt sein:

» Welche Haltung habe ich als Elternteil/als Erzieher zu Medien?
» Welche Rolle spielen Medien im Hinblick auf Erziehungs- und Bildungsziele?

1. Was heißt hier Medien?

Der Begriff Medien ist ein wahres Modewort geworden; es wird viel von Medien gesprochen, jedoch selten genau gesagt, was damit tatsächlich gemeint ist. In den letzten zwanzig Jahren wird der Fokus sehr stark auf digitale Medien gelegt. Gemeint hiermit sind vor allem der Computer und das Internet sowie der Mobilfunkbereich. Es ist unbestreitbar, dass die Entwicklungen in diesem Bereich einen massiven Einfluss auf die Medienumwelten von Kindern und Jugendlichen haben. Aber Medien beschränken sich nicht nur auf digitale Medien. Gerade im Elementarbereich spielen auch andere Medien eine Rolle.

Alles, was mir sinnlich wahrnehmbar begegnet

Mit Blick auf die individuelle Entwicklung des Kindes geht es zunächst einmal um die Sprachentwicklung, womit Sprache als Medium in den Mittelpunkt rückt. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Wahrnehmungserziehung. Zwar sind wir alle mit verschiedenen Sinnen ausgestattet, damit diese aber effizient zusammenspielen können, bedarf es einer entsprechenden Förderung. Naturerfahrungen sind dabei ebenso wichtig wie klassische pädagogische Medien (Spielgaben, Tast-/Fühl- und andere die Wahrnehmung trainierende Spiele usw.). Auch Zeichnungen, Bilder, (plastische) Kunstwerke und Musik gehören in diesen Bereich der sogenannten ästhetischen Medien (›› Kapitel 2, S. 38 ff.).

Ästhetische Medien

Kinder erkunden ihre Lebenswelt spielerisch; deshalb haben diese Medien im Elementarbereich eine besondere Bedeutung, auch da sie ohne den Einsatz von Technik auskommen und von Kindern mitgestaltet werden können.

Massenmedien

Wenn wir im Alltag von Medien sprechen, meinen wir meistens nur Massenmedien wie Fernsehen, Hörfunk, Film und Presse. Sie machen mit Nachrichten, Werbung, Information und Unterhaltung einen großen Teil unserer Medienwelt aus. Gerade diese Massenmedien sind es aber auch, die in den letzten Jahrzehnten immer wieder zu kritischen Debatten in Bezug auf kindliche Mediennutzung Anlass gegeben haben. Die jeweils neuen Medienentwicklungen standen und stehen im Verdacht, die Entwicklung der Kinder negativ zu beeinflussen, schlimmstenfalls zu Verdummung und emotionaler Abstumpfung zu führen: Ob Fernseher oder Computer mit Internetanschluss – stets waren elektronische und erst recht digitale Medien Gegenstand bewahrpädagogischer Vorbehalte. Dass dies bereits beim Aufkommen des Mediums Film zu Beginn des 20. Jahrhunderts so war, ist kein Anlass zur Entwarnung.

Massenmedien – eine Gefahr für Kinder?


MEDIENZWERGE
PROD. NO.
SCENE
3
TAKE
ROLL
05/2012

Tatsächlich spielen Massenmedien bereits für kleine Kinder eine erhebliche Rolle in ihrem Alltag: Von Kinderbüchern über Kassetten und CDs mit Geschichten und Märchen bis hin zu Sendungen und eigenen Kanälen für Kinder im Fernsehen gibt es eine Vielzahl massenmedialer Angebote, die die Lebenswelt von Kindern in modernen Gesellschaften beeinflussen. Aber auch unser medialer Alltag mit Werbung auf Plakatwänden, Displays und im Radio wird von Kindern wahrgenommen und rezipiert. Nicht selten führt dies dazu, dass die Kleinen nach einem ausgedehnten Einkaufsbummel mit den Eltern selig in der neuen Superhelden-Bettwäsche einschlafen, die sie vorher in der Fernsehwerbung gesehen haben.

Über Medien reden

Daher ist es für Eltern und Erzieher wichtig, Kinder nicht alleine diesen – häufig stark kommerziell orientierten – Eindrücken und Erfahrungen zu überlassen, sondern aktiv das Gespräch über ihre Medienerfahrungen zu suchen (›› Kapitel 2, S. 45).

Digitale Medien

Die mediengeschichtlich jüngste Gattung sind die sogenannten neuen Medien, die heute so neu auch nicht mehr sind und daher besser als digitale Medien zusammengefasst werden können. Dazu gehören neben PCs, Laptops, Netbooks, Smartphones und anderen digitalen Endgeräten auch digitale (Video-)Kameras, Musik- und andere Medienabspielgeräte sowie das Internet mit all seinen Nutzungsmöglichkeiten.

Medien im Alltag

Diese digitalen Medien stellen einen immer umfassenderen Teil unserer Lebenswelt in Arbeit und Freizeit dar: Wir lassen uns von einem digitalen Funkwecker oder gleich von einem Smartphone mit unserer Lieblingsmusik wecken, checken beim Frühstück den Status aller „Freunde“ bei Facebook und kaufen auf dem Weg zur Haltestelle die benötigte Fahrkarte mit einer App.

Damit werden digitale Medien zu einer besonderen Herausforderung auch für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Im Prinzip kann man zwei sich gegenüberstehende Positionen in der erzieherischen Praxis ausmachen. Auf der einen Seite stehen die Skeptiker, die – durch vermeintlich wissenschaftliche Veröffentlichungen bestätigt – auch in den digitalen Medien vor allem ein Sucht- und Gefährdungspotenzial für Kinder sehen: Computer und Internet beziehungsweise die Beschäftigung damit machen dick und dumm *(vgl. Spitzer 2006)*, also müssen Kinder so lange wie möglich vor der Benutzung bewahrt werden.

Auf der anderen Seite stehen die Medienbefürworter, die vor allem den Nutzen neuer technischer Entwicklungen sehen. Mit Blick auf die zunehmende Durchdringung der Medienwelt fordern sie eine möglichst frühe Beschäftigung von Kindern mit allen Medien, die in ihrem späteren Leben relevant werden.

Vor dem Hintergrund dieser beiden Positionen ist die Frage wichtig, inwiefern die Lebenswelt von Kindern tatsächlich bereits durch Medien geprägt ist und der Begriff der Medienkindheit angemessen ist.

2. Medienkindheit

Welchen Stellenwert haben Medien eigentlich für Kinder im Vorschulalter? Ist Medienkindheit nur ein weiteres Schlagwort, das je nach politischen Interessen genutzt werden kann? Oder gibt es empirische Befunde, die diese Behauptung stützen?

Leider ist die Forschungslage zur Mediennutzung von Kindern im Vorschulalter in Deutschland bei Weitem nicht so gut wie von Schulkindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Vor allem gibt es keine (quantitativen) Langzeitstudien über die Ausstattung mit Massenmedien oder zur Onlinenutzung in dieser Altersgruppe. Eine erste Ausnahme bildet die Studie „Kinder und Medien 2003/2004" der ARD/ZDF-Medienkommission und die neue Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, die unter dem Titel „FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien" im Februar 2012 erstmals veröffentlicht wurde. Neben anderen Fragen wird mit FIM die Mediennutzung in Familien sowie die daran anschließende Kommunikation untersucht. Diese Studie bezieht Kinder von drei bis fünf Jahren in die Untersuchung mit ein.

Medienbesitz

Annähernd alle Haushalte mit Kindern im Vorschulalter verfügen über eine breite Ausstattung mit Medien, sowohl mit Fernsehern und Radios als auch mit Handys beziehungsweise Smartphones. Die Zahlen für Internetzugang (97 %) und Besitz von Computer/Laptop (94 %) sind erwartungsgemäß in den letzten acht Jahren deutlich gestiegen *(FIM 2012, 57; Feierabend 2006, 212)*.

Der persönliche Besitz von Medien wurde leider in der FIM-Studie *(FIM 2012, 58)* nur für Schulkinder erhoben; die Zahlen von 2004 müssten aufgrund der Medienentwicklung (zum Beispiel durch die Ablösung physischer Medien wie CD und MC durch MP3 und entsprechende Abspielgeräte) nochmals geprüft werden. Denn „Geräte, mit denen die Vorschulkinder Audio-‚Konserven' und Tonträger nutzen können, also Kassettenrekorder, Tonbandgeräte oder Kassettendecks, führen die Liste der Medien […] in den Kinderzimmern an" *(Feierabend 2006, 213)*. Schon 13 Prozent der Vorschulkinder haben einen eigenen Walkman und sogar drei Prozent einen eigenen Computer. „Allerdings muss an dieser Stelle offenbleiben, ob es sich hierbei um spezielle Kindercomputer mit eingeschränkter Funktionalität

oder um Geräte im herkömmlichen Sinn handelt, wie sie auch von Erwachsenen genutzt werden“ *(ebd.)*.

Ein übereinstimmender (und erwartbarer) Trend beider Studien ist die zunehmende Medienausstattung mit steigendem Alter der Kinder *(Feierabend 2006, 214; vgl. FIM 2012, 58)*. Besitzen zum Beispiel vier Prozent der Zwei- bis Dreijährigen einen eigenen Fernseher, so sind es schon zehn Prozent bei den Vier- bis Fünfjährigen *(ebd.)*.

Eigenes Medienensemble von Vorschulkindern

Ungeachtet der exakten Zahlen im Detail lässt sich also festhalten, dass nicht nur Haushalte, in denen Kindern aufwachsen, sondern auch schon Vorschulkinder selbst über ein eigenes Medienensemble verfügen: Von Bilderbüchern und haptischen Medien bis hin zu Kassetten- oder CD-Spielern nehmen Medien in Kinderzimmern einen bedeutenden Platz ein.

Das wichtigste Medium in Familien mit Kindern ist nach wie vor das Fernsehen. Dies gilt sowohl für die Mediennutzung der Eltern als auch für die hauptsächliche Medienaktivität der Kinder *(Feierabend 2006, 217; FIM 2012, 60 f.)*. Parallel zur zentralen Rolle des Fernsehens kommt dem Buch eine wichtige Bedeutung zu: 87 Prozent der Drei- bis Fünfjährigen benennen in der FIM-Studie „Bücher lesen/vorgelesen bekommen“ als häufige Medientätigkeit. Digitale Medien (Konsolenspiele, PC und Internet) spielen deutlich seltener eine Rolle in der Altersgruppe der Vorschulkinder *(Feierabend 2006, 207; FIM 2012, 61)*.

Medienbiografie

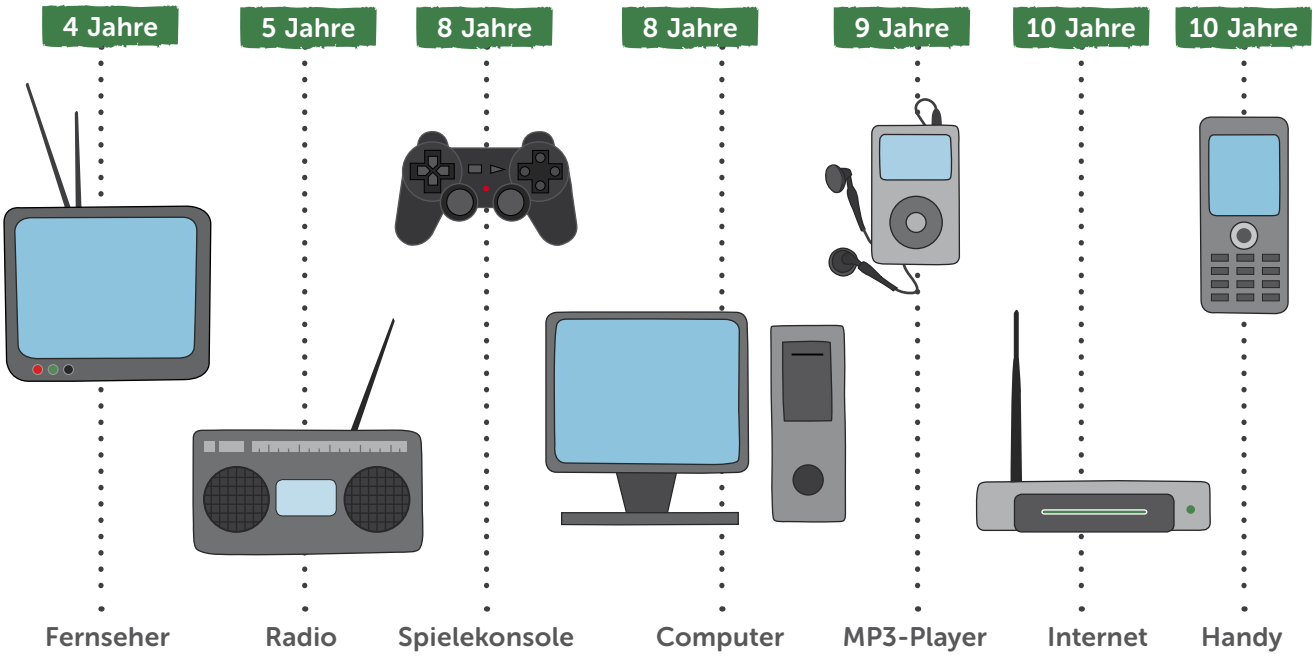
Dazu passt auch die individuelle Medienbiografie, wie sie die FIM-Studie darstellt: Kinder nutzen im Alter von vier Jahren erstmals den Fernseher, im Alter von fünf Jahren das Radio. Computer beziehungsweise Spielkonsole kommen in der Medienbiografie erstmals mit acht Jahren und Internet beziehungsweise Handy mit zehn Jahren vor *(FIM 2012, 62)*. Wenn also technische Medien erst ab einem Alter von vier Jahren eine Rolle spielen, muss im Umkehrschluss das Buch für jüngere Kinder ein zentrales Medium sein.

Umfang der Mediennutzung

Neben der Frage, „ob überhaupt“ Medien genutzt werden, ist natürlich auch die Frage des Umfangs interessant. Dazu liegen leider nur Zahlen aus der Kinder-und-Medien-Studie von 2004 vor, die für Vorschulkinder eine beachtliche Zeit von durchschnittlich fast zweidreiviertel Stunden (162 Minuten) täglicher Mediennutzung ausweist. Den größten Anteil hat dabei mit fast eineinhalb Stunden das Fernsehen; auf den Plätzen zwei und drei liegen mit deutlichem Abstand Radio (31 Minuten) und Tonträger wie CD und Musikkassetten (25 Minuten). Sofern die Eltern eine höhere Schulbildung haben, liegt die gesamte Mediennutzungszeit etwas niedriger und es werden etwas mehr Bücher und sonstige Medien konsumiert,

MEDIENBIOGRAFIE:

Durchschnittsalter des Erstgeborenen bei der ersten Mediennutzung



Quelle: FIM 2011 // Basis: Eltern, n = 468

dafür etwas weniger Fernsehen. Wenn Geschwisterkinder im Haushalt sind, steigt dagegen die gesamte Mediennutzung sogar auf durchschnittlich 171 Minuten pro Tag *(Feierabend 2006, 219)*.

Medien bestimmen den Alltag von Kindern

Es lässt sich also eindeutig feststellen, dass Medien einen großen Anteil an der Lebenswelt von Kindern haben: Medien strukturieren den Alltag von Vorschulkindern und ihren Familien; sie sind „an der Konstituierung und Inszenierung von Familie beteiligt“ *(Weise 2010, 24)*. Denn sie sind Gegenstand gemeinsamer Rituale, die von Kindern auf emotionaler Ebene als „Herstellung und Festigung von Beziehungen“ *(ebd.)* wahrgenommen werden. Ein Beispiel hierfür ist das gemeinsame abendliche Fernsehen. Die grundsätzliche Feststellung einer Medienkindheit, die in verschiedenen Studien wiederholt mit Blick auf Schulkinder getroffen wurde, kann (in abgewandelter Form) auch für Vorschulkinder festgehalten werden.

Wie (und warum) nehmen Kinder Medien wahr?

Die Frage nach frühkindlicher Medienwahrnehmung ist nur dann angemessen zu beantworten, wenn die individuellen Entwicklungsverläufe in der frühen Kindheit in Abhängigkeit vom Alter der Kinder berücksichtigt werden. Gleichzeitig ist ein mittlerweile verbreiteter systemtheoretischer beziehungsweise konstruktivistischer Ansatz relevant, demzufolge Menschen mehr oder minder bewusst Medien auswählen und ihnen Bedeutung zuschreiben. Und erst auf Basis dieser subjektiven Wahl beziehungsweise Bedeutungszuschreibung werden Medien wahrgenommen und können ihre Wirkung entfalten. Insofern ist bei den altersdifferenzierten Überlegungen zur Medienwahrnehmung von kleinen Kindern auch zu berücksichtigen, unter welchen Rahmenbedingungen sie Medien in ihrer Lebenswelt erfahren.

Konstruktion von Bedeutung

In den ersten Lebensmonaten ist die Entwicklung eines Kindes an Reaktionen auf Umweltreize gekoppelt. Technische Medien spielen in den ersten Lebensmonaten noch keine Rolle. Allerdings können sie durch akustische oder optische Signale für ein Kleinkind angenehm oder auch störend wirken, sodass es entsprechende Reaktionen zeigen wird. „Bereits der Säugling reagiert also auf mediale Wahrnehmungsreize und versucht, diese ‚Störungen' aus seiner Umwelt zu kompensieren: Er wendet sich angenehmen Reizen zu, meidet unangenehme Eindrücke oder sucht durch sein Handeln (schreiend) die Situation zu kontrollieren. […] Zu möglichen Wirkungen medialer Reizquellen finden sich jedoch bislang keine Untersuchungen" *(Spanhel 2007, 12)*.

Entwicklung der Medienwahrnehmung

In einer zweiten Phase, ab der zweiten Hälfte des ersten Lebensjahres, werden Medien in der Alltagswelt des Kindes relevant „als Wahrnehmungs- und Handlungsobjekte, noch ohne jegliche zeichenhafte Bedeutung" *(ebd.)*. Das heißt, Kinder ab sechs Monaten nehmen Medien aufgrund optischer und akustischer Reize wahr, ohne jedoch den Inhalten eine Bedeutung zuzumessen.

In Abhängigkeit von der Erweiterung des Aktionsradius durch Krabbeln und Laufen werden in einer dritten Phase ab dem Ende des ersten Lebensjahres Medien und deren Inhalte immer interessanter. In diesem Alter haben Kinder bereits gelernt, Anzeichen (z. B. Geräusche, aber auch Gestik und Mimik) zu erkennen. Nun entwickeln sie die Fähigkeit, diese Zeichen von Bildern und sprachlichen Symbolen zu unterscheiden und alle drei Arten von Zeichen nebeneinander zu verwenden *(vgl. Spanhel 2007, 13)*. Dies ist eine unmittelbare Voraussetzung für das Verständnis medialer Inhalte *(vgl. Wegener 2010, 129)*. Personen und Tiere aus Bilderbüchern spielen eine große Rolle, wenn Kinder in deren Verhalten eine Botschaft

über Empfindungen sehen, zu der sie sich selbst in Beziehung setzen können *(ebd.)*: Wenn der kleine Hund krank ist, kann ein Kleinkind deswegen traurig sein, und wenn der Mann mit dem Bart zur Arbeit muss, ist das „Papa".

Verstehen durch gemeinsame Mediennutzung

Komplexe Bilder und Geschichten können jedoch ohne Sprachfähigkeit nicht decodiert und verstanden werden, da sie Emotionen ansprechen und nach sprachlicher Bearbeitung in der Kommunikation mit Geschwistern, Eltern und anderen Erwachsenen verlangen. Auch in dieser vierten Phase der „Mediennutzung" ist das Verständnis der Medien und ihrer Inhalte noch stark an Kommunikationspartner und die gemeinsame Mediennutzung mit ihnen gebunden.

Erst ab dem dritten Lebensjahr „sind Kinder in der Lage, Medienhandeln auch als solches zu verstehen, dramaturgisch einfache Geschichten nachzuvollziehen und sich selbst zu diesen in Beziehung zu setzen" *(Wegener 2010, 130)*. Dabei wählen Kinder Medien aus, die inhaltlich zu ihren Erfahrungen und zu wichtigen Entwicklungsthemen passen, zum Beispiel zum Wunsch nach Selbständigkeit, zur Angst vor Alleinsein oder zur Erfahrung von Konflikten zwischen Kleinsein und Großwerden. Damit erfüllen Medien eine wichtige Funktion, Erfahrungen einordnen zu können und mögliche Handlungsalternativen aufzuzeigen *(ebd.)*.

Die oben angesprochene gemeinsame Mediennutzung in Familien hat eine zentrale Bedeutung für Kinder im Vorschulalter. Denn sie lernen über Medien, welche Regeln und Beziehungen im sozialen Miteinander gelten. Auch wenn Kinder mit zunehmendem Alter immer eigenständiger Medien wählen, benötigen sie doch „überschaubare, stabile und sinnstiftende Handlungszusammenhänge" *(Spanhel 2007, 15)*. Nur auf diese Weise kann es jüngeren Kindern gelingen, Medien konstruktiv zur Aneignung ihrer Welt zu nutzen.

Wie wirken Medien auf Kinder?

Bewahrpädagogische Perspektive

Neue Medien – alte Ängste: Vor negativen, gar gesundheitsschädlichen Auswirkungen (nicht nur auf Kinder) wurde nicht erst zu Beginn der Fernsehepoche gewarnt. Bereits im 18. Jahrhundert fand eine ähnliche Diskussion um „gefährliche" oder „falsche" Lektüre statt, die von Schlagwörtern wie „Lesesucht" oder „Lesewut" geprägt wurde. Daran zeigt sich: Jeweils neue Medien werden als potenziell gefährlich eingestuft, da sie Kinder negativ beeinflussen könnten. Hinter dieser im Grunde kulturpessimistischen Perspektive steckt die Annahme, dass Kinder und Jugendliche – zumindest im Vergleich zu Erwachsenen – leichter beeinflussbar sind, da sie in ihren Werturteilen noch nicht festgelegt sind. Dies wird noch verstärkt durch die Tatsache, dass Kinder und Jugendliche in rascher Folge zahlreiche Entwicklungsphasen durchlaufen, die subjektiv durchaus als verunsichernd erlebt werden können.

Es ist nicht zu leugnen, dass Medien aufgrund des Formats, ihrer Inhalte oder Darstellungsweise für Kinder und Jugendliche schlicht nicht geeignet oder sogar gefährdend sein können. Neben vielen eindeutigen Fällen gibt es jedoch eine breite Grauzone, in der die Beurteilung des Gefährdungspotenzials von Medien nicht einfach ist.

Komplexer Wirkungszusammenhang

Das Problem liegt letztlich in der Komplexität der Wirkungsfaktoren: Aus der bloßen Präsenz und Nutzung von Medien oder auch nur aus ihrem funktionalen Stellenwert für Kinder einfache Rückschlüsse auf die Wirkung zu ziehen, ist schlicht falsch. Um Medienwirkungen auf Kinder einschätzen zu können, müssen vielerlei Faktoren berücksichtigt werden:

- Welches Medienangebot wird konkret genutzt? Zum Beispiel wirkt Fernsehen aufgrund der Beanspruchung mehrerer Sinneskanäle und der realistischen Darstellung stärker emotional als ein Bilderbuch.
- Sind die Inhalte und die Darstellungsform des Mediums altersangemessen? Oder ist von emotionaler Belastung oder Überforderung auszugehen?
- In welchem (zeitlichen) Umfang wird das Medium genutzt? Bei Kindern im Vorschulalter reicht die Aufmerksamkeitsspanne noch nicht für Darbietungen von mehr als 15 Minuten aus; Sendungen oder Hörspiele müssen entsprechend kurz oder episodenhaft aufgebaut sein.
- Welche Motivation kommt bei der Mediennutzung zum Tragen? Langeweile mangels Spielkameraden oder begierig erwartete Folge einer bereits häufiger verfolgten Sendereihe?
- Wie ausgeprägt ist die Fähigkeit zur Verarbeitung von Medieninhalten? Weist das Kind schon entsprechende Erfahrungen auf?
- Wie steht es um spezifische Bewältigungsstrategien bei der Konfrontation mit unangenehmen Bildern oder Erfahrungen? Werden krisenhafte Themen wie Streit oder Krankheit und Tod so dargestellt, dass die notwendige Distanzierung möglich ist, beispielsweise durch in den Medien handelnde Kinder, die die Situation positiv bewältigen oder aber durch eine so abstrakte Darstellung, dass jüngere Kinder auf das Thema gar nicht erst „einsteigen“?
- Wie ist die Rezeptionssituation? Wird das Medium alleine oder gemeinsam mit anderen genutzt? In einem vom Kind als angenehm oder eher als unangenehm erlebten Kontext, zum Beispiel allein in einem dunklen Zimmer?

Zusammengefasst gilt auch für Kinder, was mittlerweile in der Wirkungsforschung Standard ist: Die Wirkung von Medien lässt sich nur beschreiben als ein komplexes Zusammenspiel

1. der Medien und ihrer formalen und inhaltlichen Merkmale (Machart und Inhalt) sowie
2. der (langfristigen wie situativen) Bedingungen aufseiten des Kindes und
3. der (langfristigen wie aktuellen) Bedingungen in der gegebenen Rezeptionssituation *(vgl. Six 2008, 893)*.

Wirkungsrisiken

Auch wenn damit „keine klare Gefährdungsprognose" *(Wegener 2010, 131)* gegeben werden kann, ist doch zu berücksichtigen, dass neben prosozialen Wirkungen in zahlreichen Studien auch negative Wirkungen beobachtet wurden, die im Wesentlichen auf zwei Problemfelder im Zusammenhang mit dem Fernsehen zurückzuführen sind: Folgen exzessiver Fernsehnutzung können Beeinträchtigungen der Sprachentwicklung, Konzentrationsfähigkeit, schulischen Leistungen und der Lesekompetenz sein *(vgl. Six 2008, 906)*. Abgesehen vom zwangsläufigen Bewegungsmangel bei „Vielsehern" lassen sich jedoch weder weitere Schlüsse für Gesundheitsbeeinträchtigungen noch für negative Auswirkungen auf das Sozial- und Spielverhalten ziehen *(ebd., 908)*.

Der zweite Problemkreis, der immer wieder diskutiert wird, ist die Nutzung gewalthaltiger Mediendarstellungen. Hier können neben Ängstlichkeit und Desensibilisierung vor allem langfristige Prägungen auf gewalthaltige Genres die Folge sein, was möglicherweise aggressive Einstellungen sowie gewaltorientierte Konfliktlösungsstrategien fördern kann *(vgl. Six 2008, 905 – 907)*. Eine Pauschalverurteilung beispielsweise des Fernsehens oder des Computers, wie sie in populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen *(z. B. Spitzer 2006)* immer wieder vorgenommen wird, entbehrt jedoch zum einen solider Forschungsdaten, zum anderen verkennt eine solche Behauptung die Komplexität von Medienwirkung und unterstellt eine wissenschaftlich längst überholte Allmacht der Medien.

Fehlendes Medialitätsbewusstsein

Ein spezifisches Problem besteht allerdings darin, dass gerade jüngere Kinder die Medialität einer Darstellung noch nicht durchschauen können. Für sie ist das Gesehene beziehungsweise Gehörte Realität: „Da ihnen Einstellungsgrößen noch nicht vertraut sind, erscheint ihnen die Aufnahme einer Hausstaubmilbe wie ein echtes riesiges Monster, das in das eigene Bett klettern kann. Auch sitzen manche Kinder vor dem Sandmännchen und halten sich die Augen zu, wenn es zum Einschlafen scheinbar Sand auf die Zuschauenden wirft" *(Tilemann 2012, 7)*.

In Verbindung mit der Überlegung, dass jüngere Kinder noch keinen Überblick über Medienformate und -genres haben und die Eignung eines Angebots möglicherweise nicht beurteilen können, ergibt sich damit die Forderung, Kinder vor allem nicht mit „den Medien“ alleine zu lassen, sondern sie in einer entwicklungsförderlichen Nutzung von Medien zu begleiten und zu unterstützen. Dies gilt sowohl für die Familie, die bei anderen Entwicklungsaufgaben das Kind selbstverständlich begleitet, aber auch für Erziehungs- und Bildungseinrichtungen wie Kita und Schule.

Kinder bei Mediennutzung begleiten

3. Medien in der Kita

Angesichts der großen Bedeutung von Medien in der Lebenswelt von Kindern sind auch Kitas herausgefordert, Medien in den Fokus erzieherischen Arbeitens zu rücken. Jeglicher Versuch, Kinder vor Medien bewahren zu wollen, geht an der Realität, auch von jüngeren Kindern, vorbei.

Positive Funktionen für Entwicklung

Außerdem können Medien auch dazu beitragen, Entwicklungsaufgaben produktiv zu bearbeiten. Denn neben dem klassisch mit der Kindheit verbundenen Spiel als Raum für Entwicklung und Erprobung von Fähigkeiten und Fertigkeiten *(vgl. Oerter 2008, 245 f.)* können auch Medien spezifische Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit sich selbst und der Umwelt bieten.

Wahrnehmungsförderung

Das zentrale Instrument der Umweltwahrnehmung sind unsere Sinne. Die Entwicklung der Hirnregionen, in denen die Verarbeitung von Sinnesempfindungen stattfindet, beginnt bereits vor der Geburt und erreicht mit etwa fünf Jahren ihren Abschluss *(Rauh 2008, 152)*. Das bedeutet: Die rein physiologischen Voraussetzungen zur Wahrnehmung der Umwelt stehen sehr früh zur Verfügung (›› Kapitel 2).

Alles, was nicht angeboren ist, muss über die Wahrnehmung erschlossen werden. Insbesondere die Kombination der einzelnen Sinneskanäle und die psychomotorische Koordination der Wahrnehmung ist eine Entwicklungsleistung der ersten Lebensjahre, die gezielter Förderung bedarf. Auch Medien können dabei eine hervorragende Rolle spielen, und zwar in allen drei oben genannten Mediengattungen:

- Ästhetische Medien können unmittelbar helfen, Wahrnehmung zu sensibilisieren. Schon das gemeinsame oder individuelle Betrachten von Bildern, verbunden mit Fragen wie „Was siehst du? Warum ist das wohl so?“, fördert Kinder in ihrer ganzheitlichen und analytischen Wahrnehmungsfähigkeit. Analoge Erfahrungen lassen sich auch mit den anderen Sinnen anregen.
- Massenmedien wie Bücher, Zeitungen oder audiovisuelle Medien spielen in unterschiedlichen Altersstufen eine Rolle. Entsprechend altersdifferenziert sollte die aktive Beschäftigung damit in der Kita erfolgen, vor allem in Kommunikation, die die Medienerlebnisse der Kinder aufgreift und ihnen hilft, ihre Wahrnehmungen zu thematisieren.
- Innerhalb der digitalen Medien spielen zumindest für Kinder unter zwei Jahren PC und Internet „noch keine Rolle, sie überfordern“ *(Gurt 2003, 19)*, weil sie im Vergleich zu den Massenmedien direkte Interaktion des Kindes mit dem Medium erfordern. Einfach Lern- und Geschicklichkeitsspiele, die ebenfalls die Wahrnehmung fördern, sind erst für Vorschulkinder ab circa fünf Jahren geeignet *(ebd.)*.

Sprach- und Leseförderung

Eine der zentralen Entwicklungsaufgaben in der Kindheit ist der Erwerb von Sprache. Denn die Fähigkeit, Sprache decodieren und sich selbst sprachlich ausdrücken zu können, hat nicht nur Bedeutung für die zwischenmenschliche Kommunikation, sondern auch für Wissenserwerb und kognitive Verarbeitungsprozesse. Schließlich ist Sprache auch in vielen anderen Medien bis hin zum Web 2.0 ein Kernelement, ohne das diese Medien nicht angemessen genutzt werden können.

Der Spracherwerb erfolgt wesentlich über die Interaktion mit Erwachsenen und Geschwistern, also in einem „interaktiven und realen Kontext“ *(Wegener 2010, 129)*. Audiovisuelle Medien sind daher eher nicht geeignet, „den Spracherwerb und das Sprachverständnis zu fördern“ *(ebd.)*, da sie wahrscheinlich „keine oder nur geringe Wirkungen auf die kindliche Sprachentwicklung haben“ *(Böcking/Ritterfeld 2006, 36)*. Eine deutlich negative Beeinflussung des Spracherwerbs durch elektronische Medien ist jedoch auch nicht eindeutig belegt *(ebd.)*.

Interaktion mit anderen

Für Kinder unter drei Jahren bieten sich daher vor allen Dingen Bilderbücher an, da diese besser an die Auffassungs- und Verarbeitungsmöglichkeiten von Kindern angepasst werden können, zum Beispiel durch individuelles Verweilen bei einer Seite oder die Möglichkeit, vor- und zurückzublättern. Vorlesen oder das gemeinsame Betrachten eines Bilderbuchkinos bieten einen guten Raum, um

Medienerfahrung und deren Aufschlüsselung in der Kommunikation darüber, im Nachspielen oder Nachmalen des Gesehenen und Gehörten miteinander zu verbinden.

Produktive Medienarbeit ab Vorschulalter

Selbstverständlich regt medienpädagogische Projektarbeit, die über die Rezeption hinausgeht, nochmals in besonderer Weise die Kommunikationsfähigkeit an *(vgl. Gebel 2006, 41)*. Diese Beschäftigung mit einem Medium ist allerdings erst ab dem Vorschulalter empfehlenswert, da eine größere Aufmerksamkeitsspanne erforderlich ist.

Der Erwerb von Schriftsprache schließlich ist eindeutig abhängig von Lese- und Sprachförderung, da zum Beispiel schon das häufige gemeinsame Betrachten von Bilderbüchern beim Kind ein Gefühl für das Schriftbild vermittelt *(vgl. Strecker 2009, 25)*.

Intelligenzförderung

Hinsichtlich der Frühförderung kommen Medien sowohl formal wie inhaltlich in den Blick. Denn Kommunikation und Interaktion haben einen positiven Einfluss auf die Entwicklung kognitiver Fähigkeiten *(vgl. Sodian 2008, 451 f. sowie Weinert/Grimm 2008, S. 529 – 533)*. Medien können zusätzliche Anregungen zur Gestaltung sozialer Situationen bereithalten und damit das Spektrum möglicher Verhaltensmuster durch Vorbilder erweitern. Außerdem können Medien die kindliche Fantasie anregen, Vorlage für Spiele sein, wiederum in Kommunikation und Interaktion aufgegriffen werden und so dazu beitragen, die Möglichkeiten zur Bewältigung von Anforderungen auszuweiten – und nichts anderes macht Intelligenz aus *(vgl. Oerter 2008, 249)*.

Keine Bildung ohne Medien

In formaler Hinsicht ist festzuhalten, dass es keinerlei medienfreie Bildung gibt; Bildungsinhalte sind jenseits der gesprochenen Sprache immer an eine mediale Kodierung gebunden. Insofern erfordert jegliche Fördermaßnahme den Einsatz von zielgruppen- und altersgerechten Medien.

Soziales Lernen

Ab circa 18 Monaten können Kinder sich selbst als Subjekt und Objekt identifizieren; sie erkennen sich in „Verdoppelungen“ in bildlichen Darstellungen oder im Spiegel *(vgl. Rauh 2008, 211)*. Ab der Mitte des zweiten Lebensjahres wird diese Selbstwerdung noch um eine weitere Facette ergänzt, wenn das Kind sich für seine Handlungen bewusst ein Ziel vorstellen kann und entsprechend „emotional und motivational stark engagiert“ *(Rauh 2008, 219)* ist.

Medien liefern Kindern in dieser Phase Anstöße und Vorbilder für soziale Handlungen, für Kommunikation und Interaktion. Sie können auch in dieser Hinsicht die Fantasie anregen und Anlass für eine Auseinandersetzung des wahrgenommenen Beziehungsgeschehens im Spiel sein. Dabei erfahren Kinder Geborgenheit und Nähe bei der gemeinsamen Mediennutzung mit Eltern und Geschwistern oder Erziehern und anderen Kindern. Dieser soziale Bezug sollte auch gewährleistet werden, da Kinder unter fünf Jahren noch kein Medialitätsbewusstsein haben. Sie können die „Realität" des Mediums noch nicht von der sie umgebenden Wirklichkeit unterscheiden. Für jüngere Kinder findet das Geschehen im Fernsehen im gleichen Raum statt; die Menschen, die sie dort sehen, stecken für sie „in der Kiste drin". Aus dieser Unmittelbarkeit ergeben sich Chancen der emotionalen Beteiligung, aber eben auch die Gefahr der Ängstigung oder Verstörung.

Medien gemeinsam nutzen

Für Vorschulkinder ist das Fernsehen nach wie vor ein wichtiger Sozialisationsfaktor *(vgl. Feierabend 2006, 234)*, der bei der Nutzung altersangemessener Angebote prosoziale Wirkungen haben kann: Entsprechende Studien „belegen durchaus positive Effekte etwa im Hinblick auf hilfreiches Verhalten, kooperative Konfliktlösungen, Empathie und Toleranz" *(Six 2008, 906)*.

Schulvorbereitung

Das klassische Ziel jeglicher didaktischen Nutzung von Medien ist die Präsentation dessen, was das Kind nicht in seiner unmittelbar erfahrbaren Umgebung hat (zum Beispiel Bilder von weit entfernen Orten), und die Veranschaulichung von Lerninhalten, die mit zunehmendem Alter immer abstrakter werden. Damit dienen Medien, vom Bilderbuch an, dem Aufbau und der Erweiterung von Wissensbeständen; sie liefern Anregungen zur Auseinandersetzung mit der Umwelt. Medien können Kindern dabei helfen, sich mit der Situation, zukünftig ein Schulkind zu sein, auseinanderzusetzen, oder sie bereiten Themen inhaltlich vor, die für Grundschulkinder relevant sind.

Anregung durch Medien

Sich ausdrücken mit Medien

Die Entwicklung eines Selbstbildes, die ab der Mitte des zweiten Lebensjahres beginnt, ist zunächst an Fähigkeiten, Eigenschaften oder Aktivitäten des Kindes gebunden *(vgl. Oerter 2008, 231)*. Das heißt, kreativer Ausdruck beziehungsweise dessen Ergebnis, wie zum Beispiel selbst gestaltete Bilder, haben einen hohen Stellenwert für jüngere Kinder – „Das habe ich gemacht!" –, zumal sie auch nach Anerkennung für ihre Leistungen suchen *(vgl. ebd.)*.

Selbstwert durch Selbstausdruck

Mit zunehmendem Alter kommen auch Medien als Produkte des Selbstausdrucks infrage, zum Beispiel selbst gemachte kleine Bücher oder Tonaufnahmen. Dank digitaler Technik sind auch komplexe Medienprodukte wie Filme für jedermann – und auch für Kinder – herstellbar geworden.

Förderung von Medialitätsbewusstsein

Diese kleinen Medienproduktionen sind in mehrfacher Hinsicht ein wesentlicher Baustein für die Entwicklung von Medienkompetenz, da Kinder damit zum einen Medien als Produkte erfahren, die eben von Menschen hergestellt werden, und zum anderen verstehen, wie mit ganz konkreten Arbeitsschritten Medien „gemacht werden". Schließlich erleben Kinder Medien als Werkzeug zur Artikulation eigener Vorstellungen, Interessen, Wünsche und Fantasien.

Medienbildung in der frühen Kindheit

Medien sind nicht nur Mittel zur Erreichung von unterschiedlichen Bildungszielen oder zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben. Unter anderem aus den folgenden Gründen scheint es dringend geboten, Medien auch in der Kita zum Lerngegenstand zu machen und entsprechende Kompetenzen zu vermitteln (›› Kapitel 2, S. 42 ff.):

- Wie bereits gezeigt, verfügen Kinder schon vor dem Schuleintritt über ein eigenes Medienensemble, das sie benutzen. Daher brauchen sie technische ebenso wie soziale Nutzungskompetenzen, um sich für Medien entscheiden und sich neue Medien und Medieninhalte erschließen zu können.
- Die Beurteilung von Medien ist eine zentrale Voraussetzung für späteres selbstständiges und sozial verantwortliches Medienhandeln. Grundlage hierfür ist, dass Kinder über Medienerfahrungen sprechen können.
- Wie eingangs gezeigt wurde, sind (Massen-)Medien auch in der kindlichen Lebenswelt massiv präsent. Also ist für Kinder die Vermittlung von Strategien des Umgangs mit Medien wichtig; sie müssen lernen, sich in einer Medienwelt zurechtzufinden. „Medien sind integraler Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und sie sollten auch integraler Bestandteil pädagogischer Projekte und pädagogischer Ziele sein" *(Neuss 2004, 3)*.

Medien konstruktiv verstehen helfen

- Werbung stellt einen massiven Einflussfaktor im Alltag auch von Kindern dar. Sie benötigen daher Orientierung, was Werbung bedeutet, um sie nicht einer immer stärkeren Kommerzialisierung der Kindheit auszuliefern *(vgl. Feil 2003)*.
- Weil das Medienhandeln in der Familie prägend für die frühe Mediensozialisation von Kindern ist, sind pädagogische Institutionen wie Kitas herausgefordert, Medien ergänzend und kompensatorisch als hochwertige Bildungsmedien einzusetzen.

» Produktive Medienarbeit dient dazu, „nicht nur ‚irgendwelche' Themen zu bearbeiten, sondern die ‚Strickmuster' und Funktionsweise von Medien selbst kennen- und durchschauen zu lernen" *(Neuss 2004, 6 f.)*.

Medien sind in der Kita ein relevanter Bildungsgegenstand, der mit altersangemessenen Methoden und Medien bearbeitet werden sollte. Im Wesentlichen bieten sich dafür an

Fördermöglichkeiten

» die Förderung von Wahrnehmung „mit allen Sinnen";
» das Aufgreifen medienbezogener Äußerungen von Kindern;
» das Initiieren von Gesprächen oder kreativen Ausdrucksformen, mit denen Kinder Medienerfahrungen verarbeiten können und somit niedrigschwellig an eine Reflexion eigener Mediennutzung herangeführt werden;
» der Einsatz von technischen Medien, um an deren Handhabung heranzuführen;
» die Durchführung medienpädagogischer Praxisprojekte *(vgl. Six 2009, 81)*.

Der Umfang des Konzepts Medienkompetenz mag ebenso überfordernd wirken wie die praktische Zielvorgabe einer (umfassenden) Medienkompetenz angesichts des Entwicklungsstandes jüngerer Kinder in der Kita. Dies wäre allerdings noch kein Problem, wenn denn Medienkompetenz als Bildungsaufgabe allseits in den Curricula der Erzieherausbildung akzeptiert wäre.

Six und Gimmler *(2007a)* haben exemplarisch in Nordrhein-Westfalen die Entwicklung der Förderung von Medienkompetenz untersucht und kommen dabei zu einem ernüchternden Fazit: Die bereits in einer früheren Untersuchung festgestellten Defizite in den Ausbildungsplänen sind nicht wirklich behoben *(vgl. dazu auch Neuss 2008, 492 ff.)*.

Herausforderung Medienkompetenzvermittlung

Darüber hinaus erschwert eine Reihe von Bedingungen (PISA, inhomogenere Gruppen, höherer Betreuungsaufwand, erweiterte Öffnungszeiten, veränderte Bildungsanforderungen etc.), dass Erzieher – sofern die grundsätzliche Einsicht in die Relevanz von Medienerziehung besteht – diese auch in hinreichendem Maß in ihre Praxis integrieren können (›› Kapitel 3).

Dies kann natürlich wiederum nicht losgelöst von der Entwicklung der Einrichtungen in der frühen Kindheit von Betreuungs- zu Bildungsinstitutionen diskutiert werden. Es werden also Modelle und Best-practice-Projekte benötigt, die sich unter Berücksichtigung der jeweiligen Rahmenvorgaben der einzelnen Bundesländer und der Träger realistisch in den Alltag von Kitas integrieren lassen. Dazu will diese Broschüre einen Beitrag liefern.

Bei allen Überlegungen ist grundlegend, dass die Kita nur ein Ort von vielen der Medienbildung und -erziehung sein kann. Selbstverständlich darf nicht die gesamte Verantwortung hierfür von den Eltern auf die Erzieher übertragen werden. Es ist im Sinne der Kinder, begleitet in Medienwelten hineinwachsen zu können. Dabei sollten Eltern und Erzieher gemeinsam die Kinder unterstützen.

Gemeinsam Kinder begleiten


VAUDE

Kapitel zwei

Ästhetische Bildung und basale Medienkompetenz

1. Ästhetik und ästhetische Bildung
2. Ästhetik, Sinne und Wahrnehmung
3. Ästhetik und Medien
4. Basale Medienkompetenz

Ästhetische Bildung und basale Medienkompetenz

// Florian Preßmar

Kinder erkunden ihre Umwelt mit ihren Sinnen. Sie lernen beim Zuschauen, beim Anfassen und beim Zuhören, wie unsere Welt funktioniert, und werden dadurch mehr und mehr Teil einer Gesellschaft. Damit dieses Hineinwachsen in die Gesellschaft gelingen kann, brauchen Kinder Reize, Freiräume und Spiele, die Ihnen eine freie Entfaltung Ihrer Persönlichkeit ermöglichen. Wie im vorangegangenen Kapitel gezeigt, spielt für die Lebenswirklichkeit von Kindern das Thema Medien eine immer größere Rolle. Es ist deshalb wichtig, Kindern die oben beschriebenen Reize, Freiräume und Spiele auch zu bieten, um sich gezielt mit dem Thema Medien auseinanderzusetzen. Sicherlich ist dies kein Plädoyer für einen vermehrten – rein unterhalterischen – Einsatz von Fernsehen in der Kita. Kinder sollen bestimmt nicht vor dem Fernseher „geparkt" werden. Eher geht es darum, eine bewusste Auseinandersetzung mit Medien in der erzieherischen Arbeit mit Kindern zu ermöglichen und dadurch Lernräume zu schaffen. Der Begriff der ästhetischen Bildung spielt hier eine besonders bedeutende Rolle. Doch was ist ästhetische Bildung?

Was ist ästhetische Bildung?

Wenn wir an Ästhetik denken, dann denken wir in erster Linie an die Lehre vom Schönen und Hässlichen. Ästhetik ist untrennbar mit Kunst, dem Stillvollen und Ansprechenden verbunden. Dinge sind ästhetisch, wenn sie bestimmten Gestaltungsprinzipien entsprechen oder ein ansprechendes Design haben. Dass Ästhetik aber weit mehr sein kann als die Lehre vom Schönen, wird im Folgenden gezeigt. Ein besonderer Schwerpunkt wird hierbei auf der Bedeutung der ästhetischen Bildung in der Medienarbeit mit Kindern liegen.

1. Ästhetik und ästhetische Bildung

Um dem Begriff der Ästhetik auf den Grund zu gehen, kann man zunächst einen Blick in den Duden werfen. Dort findet man die allgemein bekannte Bedeutung der Lehre vom Schönen, Stilvollen und Schönheitssinn. Passend hierzu wird als Synonym auch der Geschmack angegeben. Geschmack wiederum hat aber einen stark wertenden Charakter: Etwas gefällt mir oder es gefällt mir eben nicht. Dass das Urteil darüber, was wir schön und was hässlich finden, aber immer an eine bestimmte Zeit, einen historischen Abschnitt gebunden ist, darf man nicht vergessen. Besonders deutlich sieht man den zeitlichen Bezug zum Beispiel bei der Mode: Was noch vor 20 Jahren als chic galt, ist heute altmodisch, retro und Schnee von gestern oder gerade deshalb wieder „in". Die starre Beschränkung auf das Schöne oder Hässliche fasst den Begriff Ästhetik also ziemlich eng und bringt uns zunächst in Bezug auf die Medienarbeit in der Kita nicht weiter. Es ist daher sinnvoll, die Suche nach der Bedeutung des Begriffs Ästhetik auszudehnen.

Herkunft des Begriffs Ästhetik

Zunächst fällt auf, dass der Begriff seine Herkunft im Griechischen zu haben scheint. Die Übersetzung des griechischen Begriffs Aisthesis, zu Deutsch sinnliche Wahrnehmung, bringt uns schon näher an ein pädagogisches Verständnis von Ästhetik heran. Ästhetik in der Pädagogik ist Wahrnehmungs- und Erkenntnislehre. Geht man davon aus, dass Kinder, Jugendliche, ja sogar Erwachsene und Senioren ständig ihre sinnliche Wahrnehmung trainieren und erweitern, wird der pädagogische Bezug schnell klar: Pädagogen begleiten die Entwicklung von Menschen in allen Lebensspannen. Die große Herausforderung ist hierbei, alters- und entwicklungsgerechte Angebote zu bieten, die eine Entwicklung der Sinne des Lernenden ermöglichen. So verstanden würde der pädagogische Bezug zur Ästhetik die Erziehung und Bildung der Sinne bedeuten und weit über eine Einteilung nach „schön" und „hässlich" hinausgehen.

Im oben beschriebenen pädagogischen Verständnis steht im Mittelpunkt der ästhetischen Bildung die Entwicklung, Kultivierung und Differenzierung des menschlichen Wahrnehmungsvermögens *(vgl. Duderstadt 2007)*. Ein zentraler Punkt in diesem Ansatz ist der Mensch als ein „sich selbst ästhetisch bildendes Wesen", das heißt, der Mensch bildet sich über seine Sinne und erkundet seine Umwelt durch sie *(vgl. Brenne 2012, 3)*. Gerade in der frühen und mittleren Kindheit geschieht dies hauptsächlich über die Wahrnehmung und die Sinne. Man kommt deshalb an dieser Stelle nicht umhin, über den Begriff Wahrnehmung und, damit fest verbundenen, die menschlichen Sinne zu sprechen.

Entwicklung durch die Sinne

2. Ästhetik, Sinne und Wahrnehmung

Die Wahrnehmung des Menschen „ist unsere Verbindung zur Wirklichkeit, genauer die Koppelung zwischen menschlichem Organismus und funktional relevanten Aspekten der physikalischen Umwelt“ *(Hoffmann 2003, 40)*. Der letzte Punkt ist von besonderer Bedeutung. Wahrnehmung ist kein Prozess, bei dem alle auf den Körper treffenden oder aus ihm herauskommenden Reize gleichzeitig verarbeitet werden, vielmehr setzen wir Menschen aufgrund unserer Erfahrung, der aktuellen Situation, unseren Interessen etc. einen bestimmtem Fokus: Wir selektieren. Und das ist auch gut so. Würde nämlich im Umkehrschluss eine Fokussierung auf einen bestimmten Teil des ganzen Reizspektrums nicht funktionieren, dann würden wir die Fähigkeit verlieren, uns zu konzentrieren, wären reizüberflutet und würden an die Grenzen unserer Belastbarkeit geraten oder diese überschreiten. Es ist also wichtig, sich auf bestimmte Reizquellen einlassen und andere dafür in den Hintergrund legen zu können, also gezielt das Bewusstsein auf einen Punkt in der Wahrnehmung zu richten. Ein Beispiel für eine solche Fokussierung ist die Fähigkeit des Menschen, in einer Unterhaltung einem anderen Menschen zuzuhören und andere Sinneseindrücke wie zum Beispiel Hintergrundgeräusche unbewusster wahrzunehmen. Für Kinder ist es eine Entwicklungsaufgabe, diese Fähigkeit zu trainieren, sich also bewusst für eine Reizquelle in der Umgebung zu entscheiden und sich auf diese mit den eigenen Sinnen zu konzentrieren.

Sinne sind unsere Fenster zur Welt

Wie das Beispiel zeigt, sind mit der menschlichen Wahrnehmung untrennbar unsere Sinne verbunden. Sie sind einerseits unsere Fenster zur Welt, andererseits auch Instrumente unserer Selbstwahrnehmung. Oft werden sieben Sinne unterschieden. Die allbekannten fünf Sinne sind nach außen gerichtet, wobei das Außen die den Menschen umgebende Umwelt ist, also das, was wir sehen, hören, riechen, schmecken und mit der Haut fühlen können. Die Quelle des Reizes, der auf ein Sinnesorgan trifft, liegt größtenteils außerhalb des menschlichen Körpers. Die auf die Umwelt gerichteten Sinnesorgane sind die Augen, die Ohren, die Nase, der Geschmackssinn und – als größtes Sinnesorgan – die Haut. Zwei weitere Sinne richten sich nach innen: der Gleichgewichtssinn und der Bewegungssinn. Der Gleichgewichtssinn ist dafür zuständig, die Balance des menschlichen Körpers aufrechtzuerhalten. Mit dem Innenohr und dem Kleinhirn hat der Mensch eine interne Sensorik, die über die Lage des Körpers im Raum, dessen Geschwindigkeit und Ausrichtung Auskunft gibt. Eng mit dem Gleichgewichtssinn verknüpft sind die sogenannten Propriorezeptoren, die dafür zuständig sind, dem Gehirn Informationen über die Gelenke, Muskeln und Sehnen und die damit verbundene Bewegung zu geben.

Organ	Funktion	Sinn	Fachbegriff
Haut	Fühlen	Tastsinn	Taktil
Auge	Sehen	Gesichtssinn	Visuell
Ohr	Hören	Gehörsinn	Auditiv
Nase	Riechen	Geruchssinn	Olfaktorisch
Zunge/Gaumen	Schmecken	Geschmacksinn	Gustatorisch
Innenohr/Kleinhirn	Balancieren	Gleichgewichtssinn	Vestibulär
Propriorezeptoren	Bewegen	Bewegungssinn	Kinästhetisch

Übersicht über sieben menschliche Sinne

Kinder entdecken mit allen Sinnen ihre Umwelt. Sie lernen an Gesehenem, Gehörtem und Gefühltem. Eine große Aufgabe für die Pädagogik ist es deshalb, (An-) Reize zu schaffen, damit Kinder sich entwickeln können. Im Mittelpunkt steht eine Pädagogik der Sinne, deren Aufgabe es ist, die Entwicklung, Förderung und Schulung der menschlichen Sinne voranzutreiben und das nicht nur in einem strikt rationalen und vernunftgeleiteten Sinne, sondern anhand sinnlicher Anschauungen und Wahrnehmungen. Beispielsweise ist es leichter, etwas am konkreten Objekt zu erklären, als abstrakt darüber zu reden.

Sich den eigenen Sinnen bewusst werden

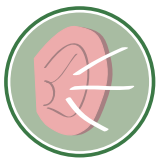
Training für die Sinne ist deshalb ein spielerisches Lernen, das nicht an einen festen Lehrplan gebunden werden kann. Zu berücksichtigen ist immer der Entwicklungsstand des Kindes; je nach diesem stehen unterschiedliche Entwicklungsaufgaben im Mittelpunkt. Einer Bildung der Sinne liegen die Ziele zugrunde, zunächst für sinnliche Erfahrungen zu sensibilisieren, also zum Beispiel die Frage zu stellen „Was höre oder sehe ich gerade?“, und diese Erfahrung mit ihrer jeweiligen Bedeutung analysieren zu lernen und hieraus eine entsprechende Urteilsfähigkeit auszubilden. Damit dies gelingen kann, ist es gerade für Kinder wichtig, aktive Komponenten in den Lernprozess zu integrieren, also sie zum Beispiel selbst etwas produzieren zu lassen *(vgl. Hoffmann 2003, 39)*.

Kommunikation spricht Sinne an

In den meisten Situationen des Lebens spielen viele Sinne in unserer Wahrnehmung zusammen. Um in unserem obigen Beispiel des Zuhörens zu bleiben: Natürlich spielt nicht nur das Ohr eine Rolle. Neben rein Gesprochenem, also den verbalen Bestandteilen, senden Menschen beim Reden weitere, sogenannte non-, para- und extraverbale Signale aus. Nonverbale Anteile wie die Gestik oder Mimik sind Reize, die das Auge ansprechen. Paraverbale Anteile hingegen sind Lautstärke, Intonation und Tonlage, die zwar das Ohr ansprechen, aber „versteckt" unterhalb der eigentlichen Nachricht liegen und darüber entscheiden, wie eine Nachricht verstanden wird. Extraverbale Anteile sind der Raum- und Zeitbezug, aber auch der Geruch eines Gegenübers oder die Beziehung zu dieser Person *(vgl. Gelbrich / Müller 2011, 755)*. Für die extraverbalen Anteile spielt aber auch die Art der Nachrichtenübermittlung eine wichtige Rolle, zum Beispiel, ob diese mündlich oder schriftlich erfolgt. Und hier kommen die Medien ins Spiel.

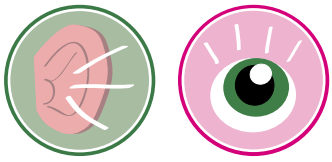
3. Ästhetik und Medien

Je nach Medienart werden unterschiedliche Sinneskanäle angesprochen. Akustisch-auditive Medien wie Sprache, Musik von Kassetten oder CDs sowie Hörspiele beanspruchen vor allem das Ohr; visuelle Medien wie Bilder, Fotos, Grafiken, Tafelanschriebe oder Bücher richten sich speziell an das Auge des Menschen. Wenn beide Sinneskanäle, Auge und Ohr, zugleich angesprochen werden, spricht man von audiovisuellen Medien. Hierzu zählen Fernsehen und Filme, aber auch Computerspiele.



Auditive oder akustische Medien:
Sprache, Musik, CDs, Hörspiele etc.

Visuelle Medien:
Bilder, Fotos, Grafiken, Tafel etc.



Audiovisuelle Medien:
Fernsehen, Filme, Computerspiele etc.

Von den Medien und den damit verbundenen Sinneskanälen zu unterscheiden sind die jeweiligen mit der Medienart verbundenen Wahrnehmungsleistungen. Statische Medien wie Fotografien oder Bilder erlauben es, selbst zu bestimmen, wie lange man mit seiner Wahrnehmung auf dem Medium verweilt. Man kann sich ein Bild wieder und wieder anschauen und jedes Mal andere Dinge darin ausmachen und entdecken. Dynamische Medien wie das Fernsehen sprechen meistens zwei Sinneskanäle an (Sehen und Hören) und geben zudem die Dauer vor, die für das Betrachten oder Zuhören bleibt. Da man die Schnitte in einem Film oder im Fernsehen in der Regel nicht beeinflussen kann, ist die Notwendigkeit gegeben, mit dem Tempo des Mediums zurechtzukommen.

Wahrnehmung und Medien

Einen deutlichen Grad an Beeinflussbarkeit bieten dagegen interaktive Medien wie beispielsweise Computerspiele. Sie sprechen ähnlich wie das Fernsehen visuelle und auditive Sinneskanäle an, bieten aber durch die Interaktion mit dem Spieler vor dem Bildschirm die Möglichkeit der Mitgestaltung.

Ästhetischer Bildung kommt die Rolle zu, Kinder im Umgang mit Medien zu trainieren und ihnen einen Zugang zu unterschiedlichen Medienarten zu eröffnen. Dabei ist es wichtig, auch die Eigenarten der unterschiedlichen Medienarten und die damit verbundenen oben beschriebenen Wahrnehmungsleistungen zu berücksichtigen. Kindern sollte ein Raum gegeben werden, in dem Erfahrungslernen möglich ist, also Lernen durch selbständiges Ausprobieren. Gleichzeitig können so Erfahrungsfelder eröffnet werden, die helfen, ästhetische Bildungsprozesse anzuregen. Die Arbeit mit der Trickboxx (›› Kapitel 3, S. 60) ist hierfür ein gutes Beispiel.

Lernräume ermöglichen

Ästhetische Bildung bezüglich Medien im frühen Kindesalter sollte also grundsätzlich darauf abzielen, ein Fundament für die weitere Entwicklung von (basaler) Medienkompetenz zu legen.

4. Basale Medienkompetenz

Medien haben einen großen Stellenwert im Leben und in der Welt von Kindern. Schaut man sich aktuelle Studien (›› Kapitel 2) wie die KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (MPFS) an, dann ist nicht die Frage ob, sondern wie viele Medien in einem Haushalt vorhanden sind und von Kindern genutzt werden. Um diesen Tatsachen gerecht zu werden, ist es wichtig, Medien als eine Instanz der Sozialisation bei Kindern zu betrachten, neben anderen wie Familie, Kita und Gleichaltrigengruppe.

Medien gehören zur Entwicklung von Kindern. Dabei sind Kinder keineswegs den Medien „ausgesetzt“ oder „ausgeliefert“; Medien sind vielmehr ein Bestandteil ihrer Entwicklungsgeschichte, mit dem sie aktiv interagieren und sich ihre Welt aneignen *(Hoppe-Graff/Kim 2002, 907)*. Gerade deshalb ist es wichtig, diesen Prozess zu begleiten und Kindern eine Orientierung in der Medienwelt zu geben. Wie oben gezeigt wurde, sind Medien Erfahrungsbereiche, die maßgeblich über die Sinne erschlossen werden. Auditive Medien wie das Radio oder ein Hörspiel sprechen das Ohr an, Fernsehen und Video das Auge und das Ohr. Bei der kindlichen Erkundung von Medien spielt also die oben erwähnte ästhetische Bildung eine Schlüsselrolle, weil die Sinne des Kindes seine Tore zur Welt sind. Eine Schulung der (Sinnes-)Wahrnehmung kann Kinder nicht nur gegenüber Umweltreizen sensibilisieren, sondern auch dazu beitragen, dass die kindliche Entwicklung in der Auseinandersetzung mit der Umwelt von Anfang an gelingen kann.

Medien gehören zum Alltag von Kindern

Ähnlich wie in anderen Entwicklungsbereichen müssen Kinder in ihrer Sozialisation, also in ihrem Hineinwachsen in die Welt, einen Konstruktionsprozess durchlaufen, bei dem in erster Linie gedankliche Konstruktionen aufgebaut, an der Realität erprobt, behalten oder wieder verworfen werden. Dafür brauchen Kinder Anreize, Spiele, Regeln und Ansprechpartner in ihrem direkten sozialen Umfeld, die ihnen eine Korrektur dieser Konstruktionen ermöglichen. Dies trifft auch auf das Hineinwachsen in die Medienwelt zu. Die Medienaneignung, also der zwischen Kind, Medium und Umwelt angesiedelte Prozess, in dem Medien in das alltägliche Leben integriert werden, unterscheidet sich dabei von Kind zu Kind und Familie zu Familie stark *(vgl. Theunert/Demmler 2007, 92)*. Kinder sind sehr verschieden in ihrer Medienaneignung, je nach Alter, Entwicklungsstand, gemachter Medienerfahrung und sozialem Umfeld. Denn je nach Familie und sozialem Umfeld haben Kinder mal mehr und mal weniger Medienkontakt. Sehr wichtig ist außerdem: Viel Medienkonsum heißt nicht viel Medienkompetenz. Denn der reine Konsum von Medieninhalten befähigt noch lange nicht dazu, diese auch für sich selbst zu erschließen. Erst die Interpretation von Medienerfahrungen kann zu einem reflektierten Medienverhalten führen. Allerdings ist die Interpretation von Medienerfahrungen wiederum stark entwicklungsabhängig *(vgl. Hoppe-Graff/Kim 2002, 910)*.

Medienkompetenz ist mehr als der Konsum von Medien


PROD
SCEN

Sieben Grundbausteine für basale Medienkompetenz

Wie bereits gezeigt wurde, sind die Lebenswelten von Kindern auch Medienwelten. Es ist deshalb von großer Bedeutung, früh ein Fundament für den Aufbau von Medienkompetenz zu legen. Die Entwicklung und der Aufbau von Medienkompetenz ist eine Aufgabe, die sich durch alle Lebensbereiche und alle Lebensphasen zieht. Wenn wir von Medienkompetenz sprechen, dann meinen wir die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen, mit medialen Angeboten in seiner Lebenswelt angemessen umzugehen. Hierzu zählt, Wissen über Medien, aber auch ein Bewusstsein für Realität und Medialität zu besitzen und mit Medien genussvoll umgehen zu können. Neben Kritikfähigkeit zählt hierzu auch das Vermögen, ein Medium unter vielen auszuwählen und mit anderen über medienbezogene Erfahrungen zu sprechen und aktiv an der Medienwelt teilzuhaben, zum Beispiel durch eigenes Medienmachen. Letztlich müssen Medien auch bedient werden, wofür bestimmte Bedienungsfertigkeiten notwendig sind. Diese sehr verkürzte Darstellung zeigt, dass Medienkompetenz ein breites Entwicklungsfeld ist, in dem Kinder zunächst ganz grundsätzliche Dinge erlernen und erfahren sollten. Die Grundsteine für diese Entwicklung werden, wie in vielen Lebensbereichen auch, schon in der frühen Kindheit gelegt. Im folgenden werden deshalb sieben Grundsteine für basale, also grundlegende Medienkompetenz für Kinder im frühen Kindesalter beschrieben.

Baustein 1:

Kinder wissen, dass es Medien und mediale Wirklichkeiten gibt.

Nicht alles, was medial präsentiert wird, ist auch real. Kinder können zunächst mediale und reale Geschehnisse nicht auseinanderhalten. So kann es durchaus sein, dass Kinder mit dem Fernseher reden, weil sie denken, sie könnten aktiv in die Handlung eingreifen. Mit zunehmenden Alter werden sich Kinder bewusst, dass mediale Inhalte sich von der direkten Lebenswirklichkeit unterscheiden. Um diese Entwicklung zu begleiten, können Angebote geschaffen werden, die Kindern die Unterscheidung zwischen Realität und Medialität verdeutlichen. Gerade der ästhetischen Bildung kommt hier eine besondere Bedeutung zu: Medien, egal ob Buch, Computer oder Fernsehen, sprechen bestimmte Sinneskanäle an und werden durch die Wahrnehmung in die Psyche eines Menschen vermittelt. Lernen Kinder, wie bestimmte mediale Reize einzuschätzen und einzuordnen sind, können mediale Erfahrungen anders aufgenommen und verarbeitet werden. Die Trennung von Medialität und Realität kann dementsprechend leichter vollzogen werden.

Mediale Wirklichkeiten kennenlernen

Baustein 2:

Kinder lernen spielerisch mit Medien umzugehen.

Medien sind ein fester Bestandteil aller Lebensspannen. Deshalb ist es besonders wichtig, dass Kinder einen Schutzraum bekommen, in dem sie unter Aufsicht und Begleitung spielerisch ihre eigenen Erfahrungen in der Bedienung und im Umgang mit Medien machen können. Hierzu gehört beispielsweise nicht nur die Handhabung des Fernsehers, sondern auch, mal selbst zum Fernsehmacher zu werden und einen eigenen kleinen Film zu erstellen, zum Beispiel mit der Trickboxx. Das Selbermachen von Filmen hilft Kindern, die Funktionsweise des Mediums Film besser zu verstehen. Im Bezug auf ästhetische Bildungsprozesse heißt das, dass nicht nur theoretisches Wissen wichtig ist; erst in der praktischen Erprobung zeigt sich, ob die Theorie auch verstanden wurde *(vgl. Duderstadt 2007)*.

Selbst aktiv werden

Baustein 3:

Kinder lernen ihre Bedürfnisse in Bezug auf Medien kennen.

Wenn Kinder sich einem bestimmten Medium zuwenden wollen, steckt dahinter bewusst oder unbewusst ein bestimmtes Bedürfnis, das sich meist von dem erwachsener Menschen nicht grundlegend unterscheidet. Ist einem Kind langweilig, weil die Freunde im Urlaub oder die Geschwister anderweitig beschäftigt sind, sucht es nach einer Unterhaltungsmöglichkeit und wendet sich deshalb dem Fernsehen zu. Kinder brauchen Gelegenheiten, diese Bedürfnisse kennenzulernen. Das soziale Umfeld von Kindern kann solche Gelegenheiten initiieren: Eine Frage zum aktuellen Verhalten des Kindes, wie „Warum willst du denn gerade Fernsehen schauen? Ist dir vielleicht langweilig?“, könnte ein Türöffner in ein Gespräch mit dem Kind sein. Es geht dabei vor allem darum, Kinder für die eigenen Bedürfnisse zu sensibilisieren und ihnen Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Fernsehen kann ein Mittel der Freizeitgestaltung sein; allerdings sollten Kinder lernen, in welchem Maß ihnen der Konsum guttut. Dabei müssen die Eltern und das soziale Umfeld unterstützen, indem sie beispielsweise Handlungsalternativen aufzeigen.

Mediale Bedürfnisse

Baustein 4:

Kinder lernen Medien als eines von vielen Unterhaltungsangeboten kennen.

Medien und Regeln

Kinder haben genauso wie Erwachsene ein großes Bedürfnis nach Unterhaltung. Medienkonsum kann Spaß machen und entspannen, im Gegenteil aber auch aufwühlen und belasten. Wichtig ist, dass Kinder eine Orientierung bekommen, wann welches Medium welche Wirkung auf sie hat. Kinder ergründen damit auch ihre eigenen Bedürfnisse und lernen, zu welchen Zwecken Medien eingesetzt werden können. Gleichzeitig ist es wichtig, dass im sozialen Umfeld klare Regeln zum Medienkonsum vorhanden sind. Im besten Fall sind diese Regeln, zum Beispiel über die Menge des Fernsehkonsums, mit dem Kind gemeinsam aufgestellt worden. Die FIM-Studie der MPFS zeigt, dass in den meisten Familien klare Absprachen zum Fernsehkonsum vorhanden sind: In knapp drei Viertel (74 %) der Haushalte mit Kindern im Alter von drei bis fünf Jahren gibt es entsprechende Regeln.

Baustein 5:

Kinder lernen, mit Medien auch kritisch umzugehen.

Anreize für einen kritischen Medienkonsum

Im Kindesalter kann natürlich nicht erwartet werden, dass Kinder über das entsprechende Wissen verfügen, Medieninhalte grundlegend zu hinterfragen. Allerdings trägt der spielerische Umgang mit Medien dazu bei, dass bestimmte Inhalte auf ihre Intention hin schneller erkannt werden können, beispielsweise Werbung. Um mediale Botschaften auf ihren Wahrheitsgrad überprüfen zu können, müssen Kinder Reize entschlüsseln können, die von Medien ausgesendet werden. Der bewusste und begleitete Umgang mit Medien wie dem Fernsehen kann dazu beitragen, Kritikfähigkeit aufzubauen. In Sinne einer ästhetischen Bildung hilft es, Kindern bestimmte Werkzeuge wie Erkennungsmerkmale von Werbung etc. an die Hand zu geben, um die Entschlüsselung medialer Botschaften zu lernen.

Baustein 6:

Kinder bekommen die Chance, selbst zum Medienmacher zu werden.

Kleine Medienmacher

Wenn Kinder die Gelegenheit bekommen, aktiv und kreativ ein Medienprodukt wie ein Buch, ein Hörspiel oder einen Film zu gestalten, können sie dadurch grundlegende Wissensstrukturen über Medien aufbauen. Gleichzeitig wechseln sie von der Rolle des Zuschauers in die Rolle des Produzenten. Mögliche Effekte dabei sind ein größeres Wissen über die Funktionsweise von Medien, aber auch ein verändertes Rezeptionsverhalten. Wer einmal selbst einen Film produziert hat, sieht Filme mit anderen Augen. So kann es durchaus sein, dass auch Kinder nach der Erstellung eines Films anders fernsehen, als sie es vorher getan haben. Beson-

ders wichtig ist es jedoch, bei der Medienproduktion mit Kinder auch darüber zu sprechen, warum ein Medium so funktioniert und bestimmte Dinge so wirken, wie es der Fall ist. Dieses Sprechen über Medienerfahrungen dient ebenfalls der ästhetischen Bildung, da es die Sinne für bestimmte Aspekte eines Mediums schärft.

Baustein 7:

Kinder lernen, über Medieninhalte zu sprechen.

Medien, egal ob Fernsehen, Hörspiel oder Buch, hinterlassen Spuren im Leben von Kindern. Diese können positiv und negativ sein. Wichtig ist in jedem Fall, dass Kinder früh lernen, mit anderen über Medienerfahrungen zu sprechen. Ansprechpartner hierfür sind neben Eltern auch Erzieher, Verwandte oder Gleichaltrige. Das Sprechen über gemachte Erfahrungen fördert zum einen die Artikulationsfähigkeit, weil man das Gesehene, Gelesene oder Gehörte noch einmal in den eigenen Worten erzählt; zum anderen hilft es, entstandene Emotionen wie beispielsweise Angst zu verbalisieren, was förderlich für die Selbstreflexion ist. Für das zuhörende Gegenüber bietet sich die Möglichkeit, die Erfahrungen des Kindes wahrzunehmen und ihm dabei zu helfen, diese zu verarbeiten. Das Sprechen über mediale Erfahrungen positiver und negativer Art fördert jedoch nicht nur die Kommunikationskultur des Kindes, sondern stößt auch ästhetische Bildungsprozesse an, weil das Kind sich auf die gemachten ästhetischen Erfahrungen konzentrieren und sie beschreiben muss. Auch hier kann man von einem Kind natürlich keine Medienanalyse verlangen. Allerdings können Kinder durchaus ihre Gefühle in Zusammenhang mit dem Medienkonsum beschreiben und dadurch praktisch ihre Artikulationsfähigkeit trainieren.

Medien zum Thema machen

Diese sieben Grundbausteine basaler Medienkompetenz zeigen Entfaltungsfelder im Laufe der kindlichen Entwicklung auf. Natürlich ist es nicht Aufgabe einer Kita, eine Alleinzuständigkeit für die Medienkompetenzentwicklung von Kindern zu übernehmen. Jedoch können in Kitas gezielt Lernprozesse angestoßen werden, die dem Kind helfen, die eigene Medienkompetenz aufzubauen. Gespräche mit Kindern über Medienerfahrungen, der Kontakt zu Eltern und nicht zuletzt das aktive Ausprobieren im Erfahrungsfeld Medien sind nur einige Beispiele, wie Grundsteine für Medienkompetenz gelegt werden können.

Die sieben Bausteine für basale Medienkompetenz wurden aus den Dimensionen von Medienkompetenz nach Norbert Groeben abgeleitet *(vgl. Groeben 2002)*.

Kapitel drei

Nicht bloß Theorie:
Aktive Medienarbeit in der Kita

1. Aktive Medienarbeit ohne Einsatz von Technik
2. Gestaltungsgrundlagen für Medien
3. Aktive Medienarbeit mit Einsatz von Technik

Nicht bloß Theorie: Aktive Medienarbeit in der Kita

// Christian Wedel // Florian Preßmar

Der Begriff der Medienkindheit ist mehr als ein Schlagwort – eine Kindheit ohne Medien ist heutzutage fast undenkbar. Vor diesem Hintergrund ist es wichtig, Kinder im Aufwachsen mit Medien zu begleiten und ihnen Anreize und einen geschützten Raum zu bieten, mediale Welten kennen und verstehen zu lernen. Berücksichtigt man die Bedeutung von Medien im Alltag erwachsener Menschen, kommt dem Ruf nach der Förderung basaler Medienkompetenz eine große Relevanz zu. Wie kann die Kita dazu beitragen, bildlich gesprochen Grundsteine für Medienkompetenz zu legen?

Aktive Medienarbeit bietet sich an dieser Stelle aus mehreren Gründen an. Das aktive Ausprobieren und Selbermachen kann dazu beitragen, dass Medien und ihre Funktionsweisen besser verstanden werden. Außerdem trägt aktive Medienarbeit dem Umstand Rechnung, dass Kinder mit allen Sinnen lernen und spielerisch ihre Umwelt erkunden. Ganz nach der altbekannten Weisheit von Konfuzius:

„Sag es mir, und ich vergesse es.
Zeige es mir, und ich erinnere mich.
Lass es mich tun, und ich behalte es.“

Konfuzius (551 – 479 v. Chr.)

Was bedeutet das konkret? Aktive Medienarbeit ist viel mehr als der reine Konsum von Medien, den man aus dem Alltag kennt, wenn man Radio hört oder vor dem Fernseher sitzt. Es geht – wie der Name schon sagt – um die aktive, aber eben auch bewusste Auseinandersetzung mit einem Medium. Warum nicht einmal ganz gezielt über Fernsehen als Medium sprechen? Oder gar in die Rolle eines Produzenten schlüpfen und einen eigenen Film machen? Dabei muss dieser Film kein Hollywoodstreifen werden; es gibt viele Möglichkeiten, auch in kleinem Rahmen eigene mediale Produkte zu erstellen, auf die man stolz sein kann. Medienarbeit

heißt auch, das Medium selbst zum Thema zu machen. Und wichtig ist nicht nur, den technischen Umgang mit einem Medium zu kennen, sondern auch dessen Wirkweisen. Ein gewollter Effekt von Medienarbeit kann die Entzauberung von medialen Produktionen sein, die davor lediglich konsumiert, aber nicht verstanden wurden. Filmische Tricks sind an dieser Stelle ebenso zu nennen wie Werbung. Umgekehrt kann Medienarbeit aber auch „bezaubern" durch den höchst kreativen Gestaltungsprozess und das fertige Produkt, das zur Identifikation mit dem eigenen Tun und zur Nachhaltigkeit des Verstehens beiträgt.

Bezaubern und entzaubern

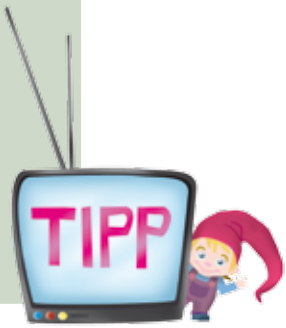
Es gibt sehr viele Möglichkeiten, Projekte zu realisieren, die auch in den Kita-Alltag integrierbar sind. Dabei müssen die Projektleitenden keine Film- oder Radioprofis sein, es reicht, sich die Gestaltungsgrundlagen des gewählten Mediums anzueignen. Wichtig ist, realistische Ergebnisse anzustreben. Ziel aktiver Medienarbeit in der Kita kann nicht sein, umfassende Medienkompetenz aufzubauen, jedoch sehr wohl, die Grundlagen für das Verstehen medialer Wirklichkeiten zu schaffen. So werden Kinder „fit gemacht" für die mediengeprägten Lebenswelten, in denen sie (zwangsläufig) aufwachsen. Medien sind von Menschen gemacht und haben eine andere Wirklichkeit – diese Einsicht kann bereits ein kurzes Projekt bringen. Gerade anhand von praktischen Übungen finden Kinder nicht nur auf spielerische Art und Weise heraus, wie etwas funktioniert, sondern auch, wie etwas wirkt.

Wie Untersuchungen zur kindlichen Medienbiografie zeigen, spielen gerade audiovisuelle (AV-)Medien wie das Fernsehen eine wichtige Rolle in der Lebenswelt von Kindern. Einer der Gründe dafür ist, dass das Fernsehen ein bereits aufgearbeitetes Programm bietet; Kinder können sich einfach davorsetzen und zuschauen. Lesen und schreiben zu können ist für den Fernsehkonsum – im Vergleich zur Computernutzung – nicht nötig. Aus diesem Grund bietet sich auch die Beschäftigung mit audiovisuellen Medien in der Kita an, um den Bezug zur Lebenswelt von Kindern nutzen zu können.

Medien zum Thema machen

Auch bei der Bearbeitung thematischer Inhalte ist es eine Überlegung wert, mediale Angebote zu integrieren. Warum nicht zum Thema Herbst ein entsprechendes Daumenkino von den Kindern basteln lassen, in dem man Blätter vom Baum fallen sieht? So können Elemente der aktiven Medienarbeit ganz spielerisch in den Kita-Alltag einfließen. Oder man beschäftigt sich für einen ganzen Zeitraum mit verschiedenen Medien; denkbar ist natürlich auch eine Art „Medien-Aktionstag". Dabei können auch Medienberufe besprochen und die Kinder dazu angehalten werden, ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren.

Bürgermedien: Freie Radios in Baden-Württemberg und Offene Kanäle in Rheinland-Pfalz – sind gute Ansprechpartner vor Ort und bieten häufig Führungen durch ihre Räumlichkeiten oder gar Aktionen zum Mitmachen für Kinder an. Oft gibt es dort auch günstige oder kostenlose Seminarangebote, die für Erzieher als Weiterbildung in Medienbereichen interessant sein können. Wer sich über Seminare und Bürgermedien informieren möchte, findet Informationen auf www.bz-bm.de.

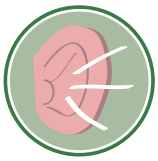


1. Aktive Medienarbeit ohne Einsatz von Technik

Elemente aktiver Medienarbeit lassen sich ganz leicht auch ohne Einsatz von Technik im Kita-Alltag realisieren. Im Folgenden werden Ideen vorgestellt, mit denen spielerisch Medien zum Thema gemacht werden können. Je nach vorhandener Zeit und Erfahrungsstand der Kinder kann man die Projektideen unterschiedlich intensiv durchführen.

Förderung auditiver Wahrnehmung

Zur Förderung auditiver Wahrnehmung eignen sich Spiele, die mit dem Thema Hören zu tun haben. Ein Geräuschrätsel kann von Kindern ganz einfach selbst gemacht werden. Während sich alle Kinder die Augen zuhalten, darf ein Kind ein Geräusch seiner Wahl erzeugen. Die anderen raten, was sie gehört haben. Um das Spiel zu strukturieren, empfiehlt es sich, vorher bestimmte Situationen zum Nachvertonen vorzugeben, zum Beispiel „Küche“, „Straßenverkehr“ oder „Wald“. Tierstimmen sind als Thema bei Kindern ebenfalls beliebt.



Technik-Variante: Falls es doch ein bisschen Technik sein darf (in Form eines Computers mit Lautsprechern): Aufgenommene Geräusche aus Kategorien wie Haushalt, Natur, Handwerk und Verkehr gibt es im Ohrenspitzer-Geräusche-Quiz, das auf www.ohrenspitzer.de kostenlos heruntergeladen werden und als Spiel dienen kann. Auf dieser Seite findet man auch ein Geräusche-Alphabet mit Anleitungen, wie man mit einfachen Mitteln die Geräusche von Feuer und Meer, ein Türknarren und mehr herstellen kann.

Pädagogische Relevanz: Hören und vor allem Zuhören sind Basiskompetenzen und ein Grundstein der Kommunikation. Unser Hörsinn trägt dazu bei, dass wir uns in unterschiedlichen Situationen besser orientieren können. Wichtig ist das zum Beispiel in einem Gespräch mit anderen oder auch im Straßenverkehr. Spiele zur Förderung auditiver Wahrnehmung helfen Kindern, ihren Hörsinn zu trainieren und sich auf Ausschnitte der sie umgebenden Wirklichkeit zu konzentrieren.

Mediale Relevanz: Bei Film und Fernsehen werden viele Interpretationshinweise auditiv verpackt, zum Beispiel in Form von Musik oder Geräuschen. Herannahende Schritte oder gruselige Musik lassen viele Aufschlüsse darüber zu, was im Bild als Nächstes passieren wird.

Förderung visueller Wahrnehmung

Einfache Mittel wie Papprollen eignen sich hervorragend, um die visuelle Wahrnehmung von Kindern zu fördern. Indem Kinder mit einem Auge durch die Rolle hindurchschauen und sich das andere Auge zuhalten, sehen sie automatisch nur einen kleinen Ausschnitt der sie umgebenden Wirklichkeit. Das kann als Anlass dienen, über die gesehenen Details zu sprechen. Diese können alternativ auch gezeichnet werden und als Bilderrätsel dienen. Auch Fotos oder aus Magazinen ausgeschnittene Bilder sind denkbar. Verdeckt man sie zum Teil, wird die Aufmerksamkeit dadurch auf Details gelegt. Kinder lernen dabei, dass man auch anhand von Ausschnitten Dinge in ihrer Gänze erkennen kann.

Technik-Variante (mit Digital- oder Handykamera und Computer): Kinder können mit einer Fotokamera selbst auf die Jagd nach Details gehen. Die Struktur eines Spülschwamms beispielsweise oder das Blatt einer Topfpflanze sieht aus der Nähe ganz anders aus als aus der Ferne, ein Foto davon ist schnell gemacht. Erraten die anderen Kinder, zu welchem Gegenstand das fotografierte Detail gehört?

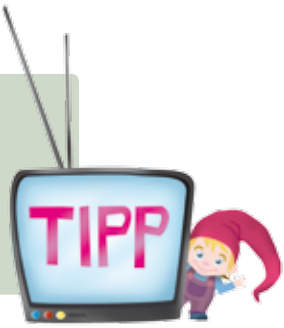
Pädagogische Relevanz: In jedem wachen Moment unseres Lebens treffen unzählige Reize auf unsere Augen. Unsere Aufmerksamkeit lenken wir ganz bewusst nur auf Dinge, die für uns relevant und interessant sind. Diese Fokussierung und die Fähigkeit, wichtige Dinge von unwichtigen unterscheiden zu können, ist überlebenswichtig für uns. Spiele zur Förderung visueller Wahrnehmung setzen sich

zum Ziel, die Aufmerksamkeit auf bestimmte Bereiche im Sichtfeld zu legen und ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass alles, was wir sehen, immer nur Ausschnitte der Wirklichkeit sind.

Mediale Relevanz: Bei Film und Fernsehen ist anders als im realen Leben die Bildauswahl vorgegeben. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird also durch den Filmemacher gesteuert.

Eine weitere Möglichkeit, sich mit Film vertraut zu machen, ist das Erstellen des bekannten Daumenkinos. Indem mehrere Zeichnungen in minimal veränderter Form übereinandergelegt und durchgeblättert werden, entsteht der Eindruck einer Bewegung. Das liegt daran, dass unser Auge träge ist und ab einer gewissen Geschwindigkeit die Bilder nicht mehr einzeln wahrnimmt. Je mehr Zeichnungen man übereinanderlegt und je minimaler die Unterschiede zwischen den einzelnen Bildern sind, desto flüssiger wirkt die gezeigte Bewegung. Bereits mit einfachen Strichzeichnungen kann ein überraschender Effekt erzielt werden. Heftet man die einzelnen Bilder zusammen, hat man auch ein schönes Produkt, das immer wieder angeschaut werden kann. Da ein Film im Prinzip auch nicht anders funktioniert, ist das Daumenkino eine gute Möglichkeit, die Funktionsweise praktisch nachvollziehen zu können.

Daumenkino: Ideen für Daumenkinos findet man im Internet beispielsweise bei Youtube. Auf der Elternseite des WDR gibt es ein fertiges Daumenkino mit dem Elefanten aus der Sendung mit der Maus zum Ausdrucken und Ausschneiden: www.wdrmaus.de/elefantenseite/eltern/medien/Daumenkino.php5



Förderung audiovisueller Wahrnehmung

Um Kindern das Zusammenwirken von visuellen und auditiven Reizen zu verdeutlichen, können Spiele genutzt werden, die zunächst nur eine Reizquelle bieten (beispielsweise Töne), die andere Reizquelle ergänzen die Kinder. Zeigt man zum Beispiel das Bild einer Kuh, können die Kinder das passende Geräusch erzeugen. Auch umgekehrt können Bilder einer Kuh gemalt werden, nachdem die Kinder das Muhen gehört haben. Natürlich kann die Komplexität eines solchen Spiels je nach Alter der Kinder variiert werden. Wichtig dabei ist, dass die Kinder erkennen, dass mit Geräuschen Bilder im Kopf des Zuhörers erzeugt werden können. Mit ein wenig mehr Aufwand können Karten mit Abbildungen von Tieren, Situationen oder Gegenständen erstellt werden, die immer wieder für Nachverton-Spiele verwendet werden können.

Pädagogische Relevanz: Meistens ist es im täglichen Leben so, dass viele Reize auf unsere Sinnesorgane treffen. Vor allem bei der Kommunikation spielen audiovisuelle Reize eine große Rolle. Auf der einen Seite hören wir, was unser Gegenüber spricht und wie seine Stimme klingt, auf der anderen Seite sehen wir, wie er sich verhält und wie sein Gesichtsausdruck ist, zum Beispiel, ob jemand fröhlich oder traurig ist. Aber nur, wenn diese beiden Informationsebenen zusammen interpretiert werden, erhalten wir ein vollständiges Bild der Nachricht. Die Förderung audiovisueller Wahrnehmung sensibilisiert Kinder dafür, dass wir Informationen aus der Umwelt auf unterschiedlichen Wegen aufnehmen und dass man Menschen in einer Unterhaltung nicht nur zuhören, sondern auch zuschauen sollte.

Mediale Relevanz: Bei Film und Fernsehen spielen Bild und Ton stets zusammen. Eine korrekte Interpretation von Filminhalten ist erst möglich, wenn die Informationen aus beiden Ebenen zusammenkommen.

Töne erzeugen Emotionen: Auf der Elternseite des WDR findet sich ein kurzer Film mit dem Elefanten aus der Sendung mit der Maus, bei dem ein und dieselbe Situation mit unterschiedlicher Musik zu sehen ist. Wenn die technische Möglichkeit besteht, kann man sich diesen Film auch gut mit den Kindern gemeinsam anschauen und mit ihnen darüber sprechen, wie welche Musik wirkt: www.wdrmaus.de/elefantenseite/eltern/medien/Musikwirkung_im_Fernsehen.php5

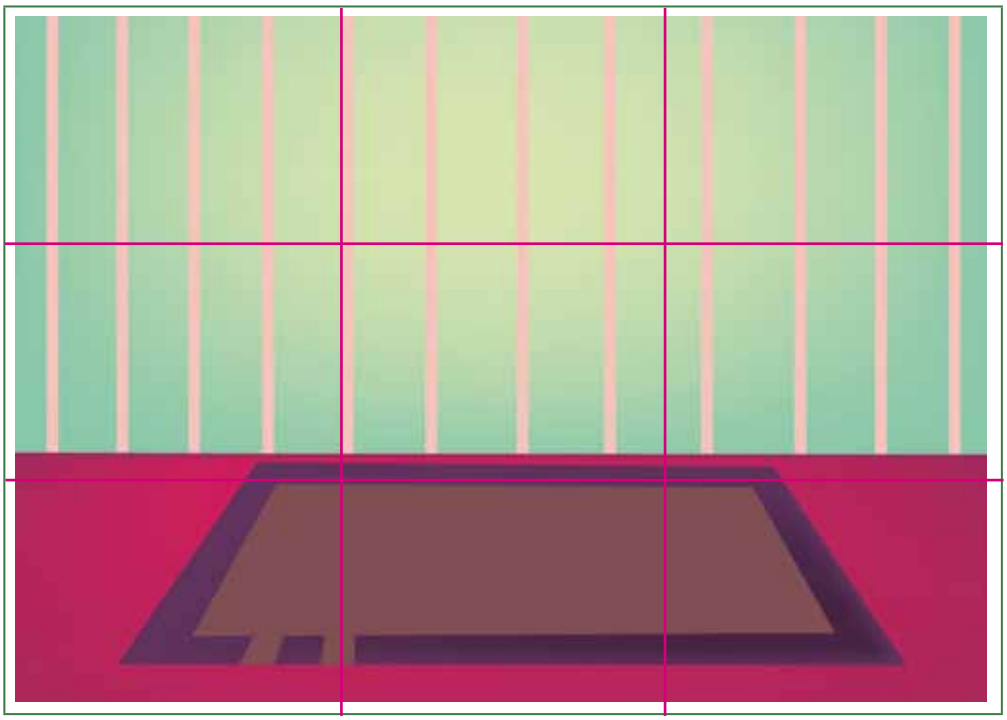
2. Gestaltungsgrundlagen für die Medienarbeit

Grundlagen visueller Gestaltung

Wer einen Film machen möchte, sollte wissen, wie Bilder aufgebaut sind, die am ehesten unserer natürlichen Wahrnehmung entsprechen. Wichtig hierbei ist, die richtige Nähe und Distanz der Kamera zu einem Objekt zu finden und das Abgebildete richtig zu positionieren. Die sogenannten Einstellungsgrößen sorgen für Abwechslung und „Schnitte“ und vermitteln auch Informationen und Emotionen.

Positionierung

Eine gelungene Bildgestaltung richtet sich am Goldenen Schnitt aus. Dieser besagt, dass ein ästhetischer Bildaufbau dann gegeben ist, wenn das Verhältnis zweier Elemente circa 1:1,6 beträgt. Da das nur schwer zu merken ist, spricht man oft von der Drittel-Regel. So ist eine Landschaft im Verhältnis zum Anteil des Himmels also entweder zu zwei Dritteln oder zu einem Drittel sichtbar. Die Bilder wirken dadurch lebendiger.



Menschen neigen beim Fotografieren oder Filmen dazu, ein Motiv in die Mitte des Kameraausschnitts zu platzieren. Schöner wirkt auch hier der Goldene Schnitt. Das bedeutet, dass man zum Beispiel eine Person am linken oder rechten Drittel eines Bildes platziert.

Den Eindruck von Tiefe im Raum schafft man, indem man eine Sache bewusst im Vordergrund des Bildes platziert. Merkregel: Vordergrund macht Bild gesund.

Einstellungsgrößen

Totale

Die Totale zeigt den ganzen Raum, die ganze Situation und bietet damit einen guten Einstieg. Der Zuschauer kann schnell erkennen, worum es geht.

Wirkung: Diese Einstellung hilft dem Zuschauer bei der Orientierung und sorgt für Ruhe und Distanz.

Halbtotale

Die Halbtotale ist ein Ausschnitt aus der Totalen, also der ganzen Situation. Sie konkretisiert und fokussiert auf die relevante Handlung und spart Unnötiges aus.

Wirkung: Diese Einstellung führt den Zuschauer auf eine bestimmte Handlung hin und zeigt die zentrale Information des Bildes.

Amerikanische

Die Amerikanische zeigt einen Menschen vom Kopf bis zum Oberschenkel. Der Name stammt aus amerikanischen Westernfilmen, wo die Einstellung dazu diente, den Cowboy mitsamt seiner Waffe am Revolvergurt zu zeigen.

Wirkung: Diese Einstellung entspricht in etwa der Entfernung in einer Kennenlernsituation und ist deshalb gut geeignet, Person und Handlung wahrzunehmen.

Naheinstellung

Die Naheinstellung zeigt die Person zu 1/3 vom Kopf bis zur Brust; die Mimik der Person ist dabei gut erkennbar.

Wirkung: Diese Einstellung entspricht von der Entfernung her einer Gesprächssituation und wird auch häufig genau dafür verwendet. Emotionen der Person werden gut wahrgenommen, Vertrautheit und Nähe hergestellt.

Großaufnahme

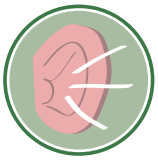
Die Großaufnahme zeigt den Kopf eines Menschen und ist eine sehr emotionale Einstellung.

Wirkung: Die Einstellung wirkt direkt und aufdringlich auf den Zuschauer, fast schon suggestiv. Man benutzt sie an spannenden Stellen und um starke Emotionen zu transportieren.

Detailaufnahme

In der Detailaufnahme sieht man nur einen kleinen Ausschnitt des Gesamtbildes. Das können die Augen sein, der Mund oder andere wichtige Details einer Szene (z.B. tippende Finger auf einer Tastatur).

Wirkung: Mit der Detailaufnahme werden Nähe und Vertrautheit mit der gezeigten Person vermittelt. Die Bildwirkung ist sehr intensiv.



Grundregeln der auditiven Gestaltung

Neben dem Bild darf natürlich die Qualität des Tons nicht vergessen werden. Bild und Ton gehen beim Film eben Hand in Hand. Sieht man eine Gesprächssituation im Film, möchte man auch verstehen, was dort gesprochen wird. Deshalb ist wichtig, dass Sprachaufnahmen verständlich und laut genug sind. Nicht nur, wenn das Ergebnis anderen präsentiert wird, ist der gute Ton ein Qualitätsmerkmal. Störende Hintergrundgeräusche, die nicht in den Kontext passen, und schwankende Lautstärke stören die Wahrnehmung der Zuhörer/Zuschauer und lenken sehr stark von den Inhalten und Informationen im Film ab. Sobald man sich anstrengen muss, um Sprache zu verstehen, ist das Zuschauen zum einen keine Freude mehr, zum anderen gehen Bildinhalte verloren. Deshalb lohnt es sich, bereits im Vorfeld eines Medienprojekts zu überlegen, welches Aufnahmegerät für die eigenen Zwecke passend ist.

Technik	Vorteile	Nachteile	Gesamteindruck
Aufnahmefunktion des Handys	Handys sind meist vorhanden; es entstehend also keine Kosten. Auch die Bedienung ist häufig bekannt.	Die Lautstärke ist nicht regelbar; das Mikrofon hat meistens eine schlechte Qualität und ist deshalb gerade für Sprache nur wenig geeignet.	Ausreichend für Zusatzgeräusche, ungeeignet für Sprache.
Mikrofon einer Videokamera	Nutzt man das in einer Videokamera integrierte Mikrofon, ist kein separates Aufnahmegerät nötig. Praktischerweise ist alles in einem Gerät.	Der Ton ist bei einer Videokamera nicht getrennt vom Bild aufnehmbar. Die Tonqualität kann sehr hallend sein, da kamerainterne Mikrofone meist alle Geräuschquellen gleich laut aufnehmen.	Nur geeignet, wenn sowieso eine Kamera vorhanden ist.
Audio-Aufnahmegerät	Meistens sind Audio-Aufnahmegeräte handliche Zusatzgeräte, die leicht bedienbar sind. Die Tonqualität ist sehr gut und eignet sich besonders für Sprache und Geräuschaufnahmen.	Das Gerät muss zusätzlich besorgt werden.	Sehr gut für Tonaufnahmen aller Art geeignet.

Vor- und Nachteile verschiedener Aufnahmegeräte

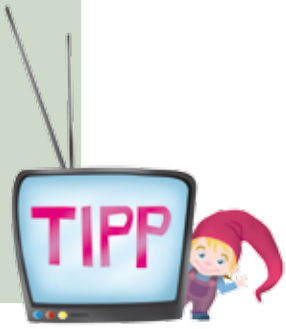
Aber nicht nur Sprache und Geräusche gehören in einen Film, auch Musik darf an dieser Stelle nicht vergessen werden. Die Musik entscheidet in einem Film nämlich ganz maßgeblich darüber, wie eine Situation verstanden wird.

Musik für den eigenen Film

Es gibt vieles an Musik, was bereits digital vorliegt und somit vom technischen Aufwand her relativ problemlos genutzt werden kann. Das Problem an der Sache: die Lizenzen und Urheberrechte.

Nimmt man den neuen Radio-Hit, um den eigenen Trickfilm zu unterlegen und stellt diesen danach ins Internet, macht man sich ganz schnell eines Urheberrechtsverstoßes strafbar, weil man nicht die Rechte an der Musik besitzt. Meistens sind die Rechteinhaber große Plattenfirmen und bei der Nutzung fallen GEMA-Gebühren an. Die Lösung: Für medienpädagogische Projekte kann man auf freie Musik im Internet zurückgreifen. Das sind Musikstücke mit sogenannten Creative-Commons-Lizenzen. Diese Lizenzen wählen Künstler, um ihre Werke der Öffentlichkeit zur Nutzung zugänglich zu machen. Gerade im nicht kommerziellen Bereich ist diese Musik kostenlos verwendbar.

Creative Commons: Auf verschiedenen Seiten im Internet gibt es Musikangebote mit Creative-Commons-Lizenzen. Beispiele sind www.jamendo.de für Musik und www.freesound.org für Geräusche. Achtung: Bei den meisten Lizenzen müssen der Name des Künstlers und der Titel des verwendeten Musikstücks im Abspann genannt werden! Weitere Informationen bietet die Broschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt", die man unter www.klicksafe.de herunterladen kann.



Recht am eigenen Bild

Wenn Kinder vor der Kamera stehen, sollte man auch daran denken, vorher die Eltern darüber zu informieren und deren Einwillung einzuholen. Hintergrund ist, dass jeder Mensch ein Recht am eigenen Bild hat, demzufolge Bilder nur mit Einwilligung des Abgebildeten aufgenommen, verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden dürfen. Bei Kindern üben die Eltern beziehungsweise Erziehungsberechtigten dieses Recht aus.

3. Aktive Medienarbeit mit Einsatz von Technik

Zu den meisten Medien gehört wie selbstverständlich der Einsatz von Technik. Der Aufwand ist dadurch natürlich höher, aber die Mühe lohnt sich: Schon mit ein wenig Übung ist man in der Lage, einen Film zu produzieren, den man auf einem Fernseher anschauen kann. Und nicht nur für die Kinder ist die Präsentation des eigenen Produkts ein besonderes Ereignis.

Idee 1:

Legetrick mit der Trickboxx

Die Trickboxx oder der Trickfilmkoffer ist ein mobiles Filmstudio, mit dem man auf einfachem Wege Trickfilme selbst erstellen kann. Im Prinzip ist die Trickboxx nichts anderes als ein System aus Boden, Seitenwänden, Rückwand und Deckelplatte. Zusammengebaut entsteht eine Kiste mit einer offenen Seite. Integriert ist eine Kamera, die mit einem Computer verbunden wird. Die Kamera nimmt Einzelbilder von dem auf, was am Boden der Kiste passiert. Das können Papierfiguren sein, die Bild für Bild immer ein wenig bewegt werden. Die aufgenommenen Bilder werden mithilfe einer Software zusammengesetzt und können dann als Film abgespielt werden, einem Daumenkino nicht unähnlich. Sind die Bewegungen möglichst gering, entsteht der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Um der erzählten Geschichte in der Trickboxx Dynamik zu verleihen, können mithilfe des Zooms an der Kamera Einstellungsgrößen variiert werden. Ergänzend dazu kann man im Nachhinein auch Sprache, Töne und Musik aufnehmen, sodass mit einfachen Mitteln ein richtiger Film entsteht. Da beim Legetrick die Kamera nur einzelne Bilder aufnimmt beziehungsweise zwischen den einzelnen Aufnahmen gestoppt wird, spricht man auch von einem Stopptrick.

Zum Anschauen & Lesen: Wer mal sehen möchte, was in rheinland-pfälzischen Grundschulen mit Trickboxxen so gemacht wird, kann sich auf www.swr.de/filmtrixx ein paar Ergebnisse anschauen und sich auch Ideen holen. Wer lieber liest, für den empfiehlt sich die Broschüre „Trickboxx" von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, die kostenlos heruntergeladen werden kann: www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/trickboxx2007.pdf

Bei einem Trickboxx-Projekt bietet es sich an, den kompletten Produktionsprozess von der Planung bis zum Dreh mit den Kindern gemeinsam zu gestalten. Bereits die Idee für den Film kann von den Kindern selbst kommen, gemeinsam kann auch die Geschichte ausgearbeitet werden. Je einfacher sie ist, desto besser. Anschließend wird der Dreh vorgeplant und dazu ein sogenanntes Storyboard entwickelt, in dem Bild für Bild die Geschichte zunächst auf Papier erzählt wird.

Storyboard: Auf der Seite des KiKA gibt es eine Storyboard-Vorlage zum Ausdrucken: www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/

Der nächste Schritt in der Produktion eines Trickfilms ist, gemeinsam Ideen zu sammeln, welche Gegenstände, Dinge, Personen oder Figuren gebastelt beziehungsweise besorgt werden müssen. Die Kinder übernehmen dann die verschiedenen Arbeitsschritte wie Bastelarbeiten für Hintergründe und Figuren oder Besorgungen sonstiger Gegenstände.

Wenn alle Bildinhalte vorhanden sind, können Trickboxx und Technik aufgebaut werden. Beim Filmen selbst ist eine Aufgabenteilung sinnvoll: Immer zwei Kinder zusammen animieren jeweils einen Gegenstand, zwei weitere bedienen die Technik (Kamera oder Notebook). Nach zehn Minuten wird mit den anderen Kindern getauscht, sodass jedes Kind alles ausprobieren kann und alle beschäftigt werden können.

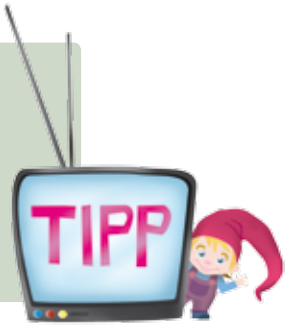
Sind alle Aufnahmen gemacht, kann man sich gemeinsam Sprechtexte, Geräusche und Musik ausdenken. Auch die Geräuschproduktion, die Musik- und Sprachaufnahmen sowie die Bedienung der Aufnahmetechnik können unter Anleitung von den Kindern übernommen werden.

Beim ersten Film sollte man sich nicht zu viel vornehmen. Eine kleine Sequenz ist schon viel Arbeit. Relativ wenig Aufwand ist beispielsweise das „Schneckenrennen“: Alle Schnecken wollen möglichst schnell zum Salat, der am anderen Bildrand liegt. Jedes Kind hilft einer Schnecke, zum Salat zu kommen, und bewegt sie in möglichst kleinen Schritten. Nachdem jede Schnecke vorwärts bewegt wurde, drückt ein Kind auf den Auslöser der Kamera. Dies wird fortgesetzt, bis alle Schnecken ihr Ziel erreicht haben. Je geringer die Veränderungen an den Figuren sind, desto eher entsteht beim Betrachten der Eindruck von flüssigen Bewegungen. Beachten sollte man, dass man für einen kurzen Film schon sehr viele Einzelbilder braucht: Empfehlenswert sind mindestens zehn

Bilder pro Sekunde, da erst dann das Auge überhaupt eine Bewegung erkennt. Meistens ist die vorhandene Software bereits so eingestellt, dass mit jedem Auslösen gleich mehrere Einzelbilder aufgenommen werden.

Der Vorteil liegt auf der Hand: Mit der Trickboxx können ganz leicht Dinge gemacht werden, die mit echten Schauspielern nicht möglich wären. Während man für ein fliegendes Auto im realen Film schon nach Hollywood reisen müsste, braucht es in der Trickboxx bloß eine Fingerbewegung. Auch Kulissen sind schnell getauscht. Um mit der Trickboxx umgehen zu können, empfiehlt es sich, vorher Zeit zum Ausprobieren einzuplanen. Ergänzend kann man sich auch Kenntnisse über Kamera und Software in einem Seminar aneignen. Bürgermedien wie Offene Kanäle in Rheinland-Pfalz bieten diese an. Dort kann man oft auch kostenlos eine Trickboxx ausleihen. Auch viele Medienzentren in Baden-Württemberg entleihen Trickfilmkoffer.

Linktipp: Auf der Seite des KiKa gibt es eine interaktive Deutschlandkarte mit Trickboxx-Standorten: www.kika.de/scripts4/projects/fernsehen/a_z/t/trickboxx/trickboxx/standorte/index.php
Ein Beispiel für einen Legetrick ist auf www.kindernetz.de/infonetz/trickfilm zu sehen.



Pädagogische Relevanz: Mit der Trickboxx lassen sich neue Welten aus der eigenen Fantasie heraus erschaffen. Deshalb ist das Erstellen eines Trickfilms mit der Trickboxx eine gute Gelegenheit für Kinder, mediale Realitäten auf einfache und spielerische Art und Weise kennenzulernen. Die Planung, der Dreh und die anschließende Vertonung des Films zeigen zum einen, wie Film funktioniert, und zum anderen, welche Sinne ein Film anspricht. Ganz nebenbei lernen Kinder, was für die Produktion eines Films alles nötig ist. Nicht zuletzt fördert die Aufgabenteilung beim Erstellen des Trickfilms die Zusammenarbeit der Kinder, denn beim Filmen sind viele Absprachen nötig.

Mediale Relevanz: Der Schritt vom zweidimensionalen Legetrick hin zum dreidimensionalen Trickfilm ist nicht mehr weit. Letztere finden sich in der Medienwelt öfter, als man denkt. Gerade bei Kinderfilmen sind sie ein beliebtes Gestaltungsmittel. Egal, ob sich bewegende Knetfiguren wie „Shaun das Schaf“ oder das gute alte Sandmännchen – allen wird mithilfe von Trickfilmtechnik Leben eingehaucht.

Idee 2:

Stop-Motion

Der Legetrick ist nichts anderes als ein sogenannter Stop-Motion-Trick oder Stopptrick. Der Name kommt daher, dass man eine Filmkamera immer stoppen muss, sobald ein Bild aufgenommen wurde. Dann wird eine kleine Bewegung im Bild vorgenommen (die der Zuschauer jedoch nicht sieht) und die Kamera ein weiteres Mal gestartet und wieder gestoppt. Statt des zweidimensionalen Legetricks kann man natürlich auch dreidimensionale Objekte bewegen, beispielsweise Knetfiguren wie bei „Shaun das Schaf“ oder auch die eigenen Legofiguren. Allerdings sind solche Filme recht aufwendig und daher erst für ältere (Schul-)Kinder geeignet.

Aber auch ohne Trickboxx und mit realen Dingen und Personen lassen sich ganz einfach filmische Tricks erzeugen. Benötigt werden eine Film- oder digitale Fotokamera und – ganz wichtig – ein Stativ, damit beim Aufnehmen nicht gewackelt wird. Nun passiert im Prinzip das gleiche wie bei der Trickboxx: Eine Szene wird fotografiert oder gefilmt. Dann verändert oder bewegt man etwas in der Szene und fotografiert oder filmt erneut. Dieses Prinzip wird so oft wiederholt, bis man alle Einzelbilder für seinen Film zusammenhat. Durch diesen Stopptrick können wie von Geisterhand Dinge verschwinden oder auftauchen, da man die ausgeführte Bewegung nicht mit aufnimmt. Auch mit Personen funktioniert der Stopptrick sehr gut: Ein Kind „zaubert“ sich einen Hut auf den Kopf oder ein Stofftier auf den Schoß.

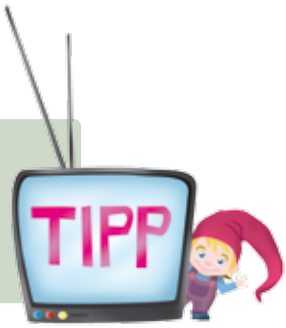
Expertentipp: Ein richtig guter Stopptrick entsteht dann, wenn sich nichts an der Kulisse vor der Kamera bewegt. Deshalb darauf achten, dass niemand versehentlich an die Kamera stößt oder im Bild zu sehen ist. Wenn vorhanden, nutzt man hierfür am besten die Fernbedienung der Kamera. Auch die Lichtverhältnisse sollten möglichst konstant sein, sonst erkennt man das Tricksen.

Verwendet man eine Filmkamera, kann man auch beliebig viele Kinder in einem kleinen Karton oder Spielhäuschen verschwinden lassen. Man filmt dazu erst einmal, wie ein Kind in dem Karton verschwindet. Dann hält man die Kamera an und passt dabei auf, dass diese nicht bewegt wird. Dann klettert das erste Kind wieder aus dem Karton heraus, möglichst ohne diesen zu verschieben. Nun startet man die Aufnahme wieder und das nächste Kind kann in den Karton hineinklettern.

Die wartenden Kinder sollten dabei natürlich nie im Bild zu sehen sein. Da man das Hinausklettern der Kinder nicht aufnimmt, entsteht so der Eindruck, dass unglaublich viele Kinder in den Karton oder in das Spielhäuschen passen. Ebenso können natürlich Zauberer am Werk sein und Kinder wegzaubern oder verwandeln. Kombiniert man die Bilder oder Filmaufnahmen im Nachhinein am Computer mit Geräuschen, guter Musik und (für Schneideprofis) einem Videoeffekt, entstehen daraus wirklich tolle Mini-Filme.

Auch bei der Produktion eines Stop-Motion-Films können alle Arbeitsschritte mit den Kindern gemeinsam gemacht werden: von der Idee, was „getrickst" werden soll, über das Filmen oder Fotografieren der Situation (am besten von Stativ) bis hin zur Produktion der Geräusche für das Verschwinden und Auftauchen oder Wegzaubern von Sachen.

Stop-Motion: Auf der Kindernetz-Seite des SWR www.kindernetz.de/infonetz/thema/trickfilm gibt es Ideen für Stop-Motion-Tricks sowie eine Anleitung zum Selbermachen.



Pädagogische Relevanz: Wenn Kinder die Funktionsweise von Stopptricks verstehen, verstehen sie damit auch viele andere Tricks, die in Film und Fernsehen auf eine ganz ähnliche Art und Weise genutzt werden. Kinder können so ihre Wahrnehmung trainieren und Medialität und Realität besser auseinanderhalten.

Mediale Relevanz: Stopptrick ist ein beliebtes Mittel im Film. Zum einen ist er leicht einsetzbar, zum anderen hat er einen großen Effekt: Er erzeugt den Eindruck von Zauberei.

Idee 3:

Geschichten nachvertonen

Die Zeit der Stummfilme ist lange vorbei. Zu Film und Fernsehen gehört heute selbstverständlich der Ton. Um das Zusammenwirken von Bild und Ton zu lernen, bietet es sich an, eine Bildgeschichte mit Kindern nachzuvertonen.

Schaut man Filme mit ausgeschaltetem Ton, kann man Überlegungen darüber anstellen, welche Geräusche und Musik zu den Bildern passen würden. Vielleicht kann man sogar die entsprechenden Töne dazu erzeugen. Mit einem Aufnahmegerät lassen sich diese einfangen – parallel abgespielt, ergibt sich so ein „neuer“ Film.

Möchte man einen eigenen Film nachvertonen, hat man mehrere Möglichkeiten. Es bietet sich an, ein Trickboxx- oder Stop-Motion-Projekt vorzuschalten. Daraus entstehen filmische Sequenzen oder gar kleine Geschichten, die eine Vertonung brauchen. Mit einem Audioaufnahmegerät können die passenden auditiven Elemente aufgenommen werden. Das Selbermachen kann dabei im Mittelpunkt stehen.

Die Herstellung der Sprachanteile (Erzähler oder Dialoge der Protagonisten) ist ebenso wichtig wie die Produktion von Geräuschen und Musik. Denn erst der Ton belebt den Film. Die Kunst beim Vertonen ist, einen durchgängigen Klangteppich zu gestalten, der die Geschichte trägt und die Sprachanteile nicht in den Hintergrund drängt. Je mehr verschiedene Materialien, Räume und Orte für die Aufnahmen genutzt werden, desto interessanter werden die Audio-Aufnahmen. Um Geräusche besser wahrnehmen zu können, kann man sich auch die Augen verbinden.

Zu beachten ist auch die sogenannte „Raum-Atmo“. Das sind die typischen, meist nicht bewusst wahrgenommenen Geräusche, die einen Raum von einem anderen unterscheiden: Einfach mal austesten, in welchem Raum beispielsweise die eigene Stimme wie klingt!

Linktipp: Auf www.ohrenspitzer.de gibt es eine Anleitung, wie man verschiedenste Geräusche mit einfachen Mitteln selbst herstellen kann. Vorgefertigte Geräusche findet man oftmals kostenlos im Internet: www.hoerspielbox.de

Für die Audio-Bearbeitung gibt es kostenlose Software wie Audacity. In einem Videoschnittprogramm wie dem Windows Movie Maker, der auf den meisten Windows-Rechnern bereits installiert ist, können Ton- und Videospuren zusammengefügt werden.

Pädagogische Relevanz: Beim Nachvertonen eines Films bekommen Kinder ein Gespür dafür, wie Sound-Collagen beim Film entstehen. Ihnen wird deutlich, welche Anteile dabei wichtig sind und dass ein Film erst durch Musik und Töne lebendig wird. Die Inszenierung von Film durch begleitende Töne zu erfahren, hilft Kindern, die Konstruktion von medialen Wirklichkeiten zu begreifen. Somit trägt dieser Prozess auch zur ästhetischen Bildung und Medienkompetenzförderung bei.

Mediale Relevanz: Film funktioniert immer über zwei Sinneskanäle. Bei der Übung des Nachvertonens wird Kindern bewusst, dass Töne und Musik im Film ebenso wichtig sind wie die Bilder selbst. Erst im Zusammenwirken beider ergeben sich mediale Wirklichkeiten.

Möchte man mit wenig Aufwand eine eigene Geschichte herstellen, kann man auch eine Fotogeschichte selbst erstellen. Dazu wird lediglich eine digitale Fotokamera oder ein Handy gebraucht sowie ein Computer mit Standardsoftware wie Microsoft PowerPoint oder OpenOffice Impress. Schnell ist eine kleine Geschichte entwickelt, sind Fotos geknipst und in einem dieser Programme zusammengefügt. Ton kann man ebenfalls über diese Programme (am besten mit einem separaten Mikrofon) aufnehmen oder als fertige Audiodatei den Bildern hinzufügen.

Kapitel vier

Literatur
Link-Empfehlungen
Autoren

Literatur

Kapitel 1

Böcking, Sandra/Ritterfeld, Ute (2006): Alles „gaga“ oder was? Zum Einfluss elektronischer Medien auf den Spracherwerb. In: merz 50 (2006), H. 1, S. 33 – 38.

Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Tübingen.

Coblenz, Stefanie/Klimsa, Paul (2010): Bedingungen pädagogisch geleiteter Medienintegration im Kindergarten. Ergebnisse einer explorativen Studie. In: merz wissenschaft 54 (2010) H. 6, 59 – 67.

Feierabend, Sabine (2006): Lebenswelt und Mediennutzung von Vorschulkindern und deren Eltern. In: Frey-Vor/Schumacher (Hrsg.): Kindern und Medien 2003/2004. Baden-Baden, S. 204 – 234.

Feil, Christine (2003): Kommerzialisierung der Kindheit und Marktintegration der Kinder – einige Entwicklungslinien. In: merz 47 (2003), H. 6, S. 26 – 33.

Frey-Vor, Gerlinde/Schumacher, Gerlinde (Hrsg.) (2006): Kinder und Medien 2003/2004. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission (Schriftenreihe Media-Perspektiven, 18). Baden-Baden.

Gebel, Christa (2006): Sprachförderlichkeit von Medienarbeit im Kindergarten- und Vorschulalter. In: merz 50 (2006), H. 1, S. 39 – 43.

Gurt, Michael (2003): Medienangebote für Klein- und Vorschulkinder. Ein Überblick. In: merz 47 (2003), H. 6, S. 18 – 23.

medien + bildung.com/Stiftung Lesen (Hrsg.) (2009): Erlebniswelt Medien. Tipps und Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita. Mainz, Ludwigshafen.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): FIM 2011. Familie, Interaktion und Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart. Online unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf [Stand: 14.08.2012]

Neuss, Norbert (2004): „Medienbildung im Vorschulbereich". Ein eigenständiges Themenfeld in den Bildungskonzeptionen des Kindergartens. Online unter: dr-neuss.de/app/download/4434871402/gutamb.pdf [Stand: 14.08.2012]

Neuss, Norbert (2008): Medienbildung und Bildung im Kindergarten. In: Sander, Uwe/Von Gross, Friederike/Hugger Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, 489 – 497.

Oerter, Rolf (2008): Kindheit. In: Oerter/Montada, 225 – 270.

Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.) (2008): Entwicklungspsychologie. 6. Auflage. Weinheim: Beltz.

Rauh, Hellgard (2008): Vorgeburtliche Entwicklung und frühe Kindheit. In: Oerter/Montada (Hrsg.), S. 149 – 224.

Six, Ulrike (2008): Medien und Entwicklung, in: Oerter/Montada, S. 885 – 909.

Six, Ulrike (2009): Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten. In: Lauffer, Jürgen / Rölleke, Renate (Hrsg.), Dieter Baacke Preis, Handbuch 4, Kinder im Blick – Medienkompetenz statt Medienabstinenz. Bielefeld, S. 79 – 84. Online unter: http://www.dieterbaackepreis.deindex.php?id=78 [Stand: 14.08.2012]

Six, Ulrike (2010): Mediensozialisation und Medienbildung im Kindergarten. In: Vollbrecht/Wegener, S. 201 – 207.

Six, Ulrike/Gimmler, Roland (2007a): Die Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten. Eine empirische Studie zu Bedingungen und Handlungsformen der Medienerziehung. Berlin: Vistas.

Six, Ulrike/Gimmler, Roland (2007b): Kommunikationskompetenz, Medienkompetenz und Medienpädagogik. In: Six, Ulrike/Gleich, Uli/Gimmler, Roland (Hrsg.) (2007): Kommunikationspsychologie – Medienpsychologie. Weinheim, S. 271 – 296.

Sodian, Beate (2008): Entwicklung des Denkens. In: Oerter/Montada, S. 436 – 479.

Spanhel, Dieter (2007): Bedeutung der Medien in den ersten Lebensjahren. Der Aufbau grundlegender Medienkompetenzen im Kleinkindalter. In: merz 51 (2007), H. 1, S. 10 – 17.

Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart.

Strecker, Sigrid (2009): Literacy-Erziehung in der Kita. In: medien + bildung.com/ Stiftung Lesen, S. 11 – 56.

Tilemann, Friederike (2012): „Wer, wie, was, warum?" Medienbildung in der Kindertagesstätte. In: mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz (Hrsg.): mec – Rückschau, Fakten, Highlights 2008 – 2011. Ludwigshafen. Online unter: http://www.mec-rlp.de/images/stories/presse/mec-broschre_web_2.pdf [Stand: 14.08.2012]

Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (2010): Handbuch Mediensozialisation. Wiesbaden.

Wegener, Claudia (2010): Medien in der frühen Kindheit. In: Vollbrecht/Wegener, S. 125 – 132.

Weinert, Sabine/Grimm, Hannelore (2008): Sprachentwicklung. In: Oerter/Montada, S. 502 – 524.

Weise, Marion (2010): Mutti hat Sendungen. Eine kommt nicht so spät, da dürfen wir mit schauen. Familiärer Mediengebrauch im Spannungsfeld zwischen „doing family“ und „living together separately“. In: merz wissenschaft 54 (2010), H 6., S. 18 – 27.

Wilkening, Friedrich/Krist, Horst (2008): Entwicklung der Wahrnemung und Psychomotorik. In: Oerter/Montada, S. 413 – 435.

Kapitel 2

Brenne, Andreas (2012): Ästhetische Bildung im GanzTag. Online unter: http://www.ganztag-blk.de/cms/upload/pdf/nrw/Brenne_Aestethische_Bildung.pdf [Stand: 14.08.2012]

Duderstadt, Matthias (2007): Lern- und Erfahrungsfeld Ästhetische Bildung. Online unter: http://www.aesthetische-bildung.uni-bremen.de/Aesthetische%20Bildung.html [Stand: 14.08.2012]

Gelbrich, Katja/Müller, Stefan (2011): Handbuch Internationales Management. München.

Groeben, Norbert (2002): Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte. In: Groeben, Norbert/Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim. S. 160 – 197.

Hoffmann, Bernward (2003): Medienpädagogik. Eine Einführung in Theorie und Praxis. Paderborn.

Hoppe-Graff, Siegfried/Hye-On Kim (2002): Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In: Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.): Entwicklungspsychologie. Weinheim, S. 907 – 922.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): FIM 2011. Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart. Online unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf [Stand: 14.08.2012]

Theunert, Helga/Demmler, Kathrin (2007): Medien entdecken und erproben. Null- bis Sechsjährige in der Medienpädagogik. In: Theunert, Helga: Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München, S. 93 – 118.

Link-Empfehlungen

www.audacity.de

Audacity ist eine freie und kostenlose Software für die Aufnahme und Bearbeitung von Audiomaterial. Das Programm gibt es für alle Betriebssysteme zum Download.

www.bibernetz.de

Bibernetz versteht sich als Fachportal für pädagogische Fachkräfte aus dem Bereich der frühkindlichen Bildung. Im Bereich Medienerziehung finden sich hier Informationen zu Projekten und Fortbildungen.

www.bz-bm.de

Homepage des Bildungszentrums BürgerMedien; Informationen über Bürgermedien in Baden-Württemberg, Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland und Belgien sowie Ankündigung aktueller Seminarangebote.

www.bz-bm.de/uploads/media/Freie_Musik_im_Internet.pdf

Auf der Seite des Bildungszentrums BürgerMedien kann man auch die Broschüre „Freie Musik im Internet“ kostenlos herunterladen.

www.freesound.org

Freesound ist eine Online-Datenbank für Geräusche, die unter einer Creative-Commons-Lizenz stehen.

www.hoerspielbox.de

Hier finden sich viele Geräusche und Klänge online, die für medienpädagogische Projekte genutzt werden können.

www.jamendo.com

In dieser Musik-Community finden sich viele Lieder mit Creative-Commons-Lizenzen, die legal heruntergeladen und für nicht kommerzielle Zwecke kostenlos verwendet werden können.

www.jungemedienwerkstatt.de

Das Projekt JungeMedienWerkstatt bündelt mehrere medienpädagogische Projekte für verschiedene Altersgruppen, vor allem in Rheinland-Pfalz. Auch „Medienzwerge“ gehört dazu.

www.kika.de/fernsehen/a_z/t/trickboxx/

Auf den Seiten des KiKA gibt es verständliche Erläuterungen, was die Trickboxx eigentlich ist, wie man damit arbeitet und wie ein Film damit entstehen kann. Außerdem gibt es eine interaktive Deutschlandkarte, auf der viele Standorte von Trickfilmkoffern angegeben sind. Eine Storyboard-Vorlage zum Ausdrucken ist ebenfalls erhältlich.

www.kindernetz.de

Das Kindernetz ist die Kinderseite des Südwestrundfunks. Neben Informationen für Kinder gibt es hier auch Videos und Anleitungen rund um Trickfilme. Tipp: Am besten direkt ins Suchfeld „Trickfilm“ eingeben.

www.kita-nrw.de

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen betreibt ein Internetportal zur Medienerziehung in Kindertagesstätten mit Ideen für Praxisprojekte und nützlichen Links sowohl für Kinder als auch für Erzieher.

www.klicksafe.de

Hier lassen sich verschiedene Materialien und Broschüren kostenlos herunterladen, unter anderem die Informationsbroschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“ zum Thema Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet.

www.lfk.de

Die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg bietet Arbeitsmaterialien im medienpädagogischen Bereich zum Download an und gibt Informationen zu Aus- und Fortbildungen im Medienbereich.

www.lmk-online.de

Auf der Website der Landeszentrale für Medien und Kommunikation finden sich aktuelle Informationen beispielsweise zu laufenden Wettbewerben im medienpädagogischen Bereich, aber auch Adressen der Offenen Kanäle in Rheinland-Pfalz, in denen man Filmtechnik ausleihen kann.

www.lmz-bw.de

Auf der Seite des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg gibt es unter anderem eine Liste aller 57 Landes-, Kreis- und Stadtmedienzentren in Baden-Württemberg, die Technik verleihen und Fortbildungen anbieten.

www.mec-rlp.de

Hier gibt es Informationen über den medienpädagogischen Erzieher/innen Club in Rheinland-Pfalz sowie Fortbildungstermine für Erzieher.

www.mediaculture-online.de

Mediaculture-Online ist ein Internetportal für Medienpädagogik, Medienbildung und Medienkultur und bietet fachliche Informationen in diesen Bereichen für Multiplikatoren.

www.mkfs.de

Die Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest fördert das Projekt „Medienzwerge“ und diese Publikation. Auf ihrer Homepage finden sich unter anderem Materialien zu medienpädagogischen Projekten und Informationen zum jährlich ausgeschriebenen Förderpreis Medienpädagogik, bei dem es auch eine Kategorie „Kinder im Kindergartenalter“ gibt.

www.mkn-online.de

Hier finden sich Informationen über die MedienKompetenzNetzwerke in Rheinland-Pfalz mit den jeweiligen Ansprechpartnern zur Ausleihe von Trickfilmkoffern in verschiedenen Regionen.

www.mpfs.de

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest ist Herausgeber der JIM-, KIM- und FIM-Studie. Diese Studien zur Mediennutzung von Kindern, Jugendlichen und in Familien sowie weitere Themenhefte zu Fernsehen, Radio, Lesen etc. gibt es kostenfrei zum Download, sie können aber auch in der Printversion bestellt werden.

www.ohrenspitzer.de

Die Website bündelt Informationen zum Projekt Ohrenspitzer der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest. Hier finden sich viele praktische Anregungen und Materialien zum Thema Hör- und Zuhörförderung, wie beispielsweise ein Geräusche-Rätsel oder Anleitungen zum Selbermachen von Geräuschen.

www.ok-rlp.de

Der Landesverband Offene Kanäle Rheinland-Pfalz e.V. bietet eine Liste mit Adressen und Kontaktdaten der rheinland-pfälzischen Offenen Kanälen, in denen man sich Filmtechnik ausleihen kann.

www.openoffice.org/de/

Open Office ist ein freies Paket aus Bürosoftware, das Programme zu Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation und zum Zeichnen enthält, und kostenlos heruntergeladen werden kann.

www.stiftung-zuhoeren.de

Die Stiftung Zuhören ist für die Zuhörförderung in Deutschland zuständig und bietet Projekte und Fortbildungen für Erzieher sowie Materialien rund um das Thema Zuhören an. Außerdem gibt es Geräusche-Rätsel, die vom Computer aus abgespielt werden können.

www.swr.de/filmtrixx

Auf der Seite des Südwestrundfunks gibt es Video- und Papieranleitungen, wie eine Trickboxx aufgebaut wird und funktioniert. Außerdem kann man sich hier die Gewinnerfilme des Trickfilmwettbewerbs 2012 für Grundschulen anschauen.

www.wdrmaus.de/elefantenseite/eltern

Die Elternseite der Sendung mit dem Elefanten bietet einige Anregungen zum Thema Vorschulkinder und Medien, unter anderem eine Vorlage zum Basteln eines Daumenkinos und Materialien zur Musikwirkung im Fernsehen.

www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/sachgeschichte.php5?id=359

Hier kann man sich einen ausführlicher Bericht zur Entstehung von „Shaun das Schaf“ in der Sendung mit der Maus ansehen.

Autoren

Andreas Büsch ist Diplom-Theologe und Diplom-Pädagoge und seit dem Jahr 2000 Professor für Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft an der Katholischen Hochschule Mainz. Außerdem leitet er seit Anfang 2012 die Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz an der Katholischen Hochschule Mainz.

Florian Preßmar ist Diplom-Sozialpädagoge und Diplom-Sozialarbeiter und arbeitet als Referent für Offene Kanäle und Medienkompetenz bei der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz. Zudem koordiniert er das MedienKompetenzNetzwerk Mainz-Rheinhessen. Seit 2009 promoviert er an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und lehrt Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft an der Katholischen Hochschule Mainz.

Christian Wedel arbeitet seit seinem Studium der Sozialen Arbeit als freiberuflicher Medienpädagoge. Außerdem ist er als Referent für Offene Kanäle und Medienkompetenz bei der Landeszentrale für Medien und Kommunikation sowie als Koordinator im MedienKompetenzNetzwerk Mainz-Rheinhessen tätig. Die aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen ist ein gutes Mittel, die Chancen und Risiken der genutzten Medien zu vermitteln.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS)
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
www.mkfs.de
info@mkfs.de

REDAKTION

Thomas Schmid V. i. S. d. P.
Birgit Hock

KURATORIUM

Renate Pepper, Direktorin LMK // Thomas Langheinrich, Präsident LFK //
Peter Boudgoust, Intendant SWR
Stellvertreter der Kuratoriumsmitglieder: Harald Zehe, stellvertretender Direktor der LMK // Ingo Nave, stellvertretender Präsident der LFK // Dr. Simone Sanftenberg, SWR Landessenderdirektorin Rheinland-Pfalz

VORSTAND

Dr. Walter Klinger, SWR (Vors.) // Peter Behrens, LMK // Thomas Rathgeb, LFK

KONZEPT, GESTALTUNG, PROJEKTVERANTWORTUNG

allesmit**MEDIEN** – Anke Enders & Jeanine Wein GbR, www.allesmitmedien.de
Illustration: Aline Spreyer

FOTOS

allesmit**MEDIEN** und Florian Preßmar
Wir danken den Kindern, Eltern und Pädagogen des Waldkindergartens Mainz e. V. für das Überlassen der Bildrechte.

DRUCK

WIRmachenDRUCK GmbH, www.wir-machen-druck.de

MATERIALIEN

Folgende Publikationen können Sie bei uns gegen Einsendung der Portokosten bestellen:

» **Zuhören macht Schule**
Es gibt heute noch kaum Orte der Ruhe, Musik, Hintergrundgeräusche, Lärm sind allgegenwärtig. Richtiges Zuhören und die Konzentration auf wichtige Inhalte sind Übungssache, heute mehr denn je. Unsere Publikation gibt einen Überblick über erfolgreich erprobte Ansätze der Zuhörförderung.

» **Die Räuber**
Mit klassischem Inhalt, aber überhaupt nicht verstaubt präsentiert sich die Handreichung für den Unterricht „Die Räuber". Basierend auf den Originaltexten von Friedrich Schiller haben SWR und MDR eine zeitgemäße Hörspielfassung von Schillers Drama erarbeitet. Unsere Materialien bieten praxiserprobte Unterrichtsmodule, die sich für den Einsatz in der Oberstufe anbieten.

» **Ohren auf!**
Auch Zuhören will gelernt sein – Erzieherinnen, Erzieher und alle anderen, die mit Kindern im Vorschulalter arbeiten, finden hier Spieletipps, Bastelideen und andere Anregungen zur kreativen Zuhörförderung.

» **Schein, Sein, Zauberei**
Kinder sind immer und überall optischen und akustischen Reizen ausgesetzt. Um ihnen Methoden zu vermitteln, Realität und Fiktion sicher zu unterscheiden, beschreitet die Theaterpädagogin Éva Adorján einen ganz besonderen Weg: Sie nutzt dramaturgisches Wissen, um Kindern aufzuzeigen, wie sie mit Filmen umgehen können. Zum Nachspielen geeignet!

» **Echt oder erfunden?**
Was ist echt? Was ist erfunden? Und sagen Bilder immer die Wahrheit? Reale und fiktive Welten sind oft nur schwer voneinander abzugrenzen. Und Schüler an Förderschulen nehmen mediale Welten anders wahr als der durchschnittliche Filmkonsument. „Echt oder erfunden" ist ein Trainingsprogramm, das die Besonderheiten von Förderschülern ernst nimmt und Unterrichtsmodelle für den Schulalltag bietet.

Die folgenden Broschüren sind vergriffen:

» **Mit Kindern ins Kino**
ist ein Leitfaden für die praktische Filmarbeit an Grundschulen. Neben praktischen Tipps zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung eines Kinobesuchs wird auch auf die Besonderheiten des kindlichen Filmesehens eingegangen.

» **Manual zur Förderung der Lesekompetenz für Jugendliche**
ist im Rahmen des Projektes „Medienkompetenz für Jugendliche mit Lernschwierigkeiten" entstanden. Dr. Armin Castello und Martina Göpfert haben diese Handreichung für Lehrer/-innen entwickelt, um die Entwicklung von Lesestrategien und Lesemotivation bei lernschwierigen Jugendlichen zu unterstützen.

» **HauptSache Fernsehen**
Das Trainingsmanual gibt Hilfestellung für Lehrer/-innen an Hauptschulen zur Förderung einer kompetenten Fernsehnutzung bei Schüler/-innen.

Unsere vergriffenen Publikationen stehen als PDF unter
www.mkfs.de/materialien zum kostenlosen Download bereit.

HERAUSGEBER Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS), Turmstraße 10, 67059 Ludwigshafen

9 783981 357936