

Fast die Hälfte ...

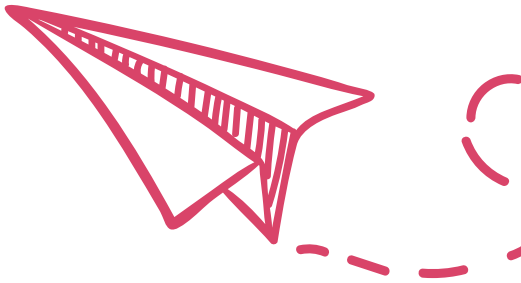


... aller Mädchen und Jungen im Alter zwischen sechs und 13 Jahren besitzt ein Smartphone sowie eine Spielkonsole und ca. ein Drittel einen CD-Player sowie ein Fernsehgerät. Das hat die aktuelle KIM-Studie 2020 (s. S. 12), die der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig durchführt, herausgefunden. In dieser Studie wurden 1.216 Kinder mit ihren Erziehungspersonen befragt. Nun ist es so, dass tatsächlich alle Grundschulkinder in irgendeiner Form Zugang zu (digitalen) Medien haben. Doch wissen sie auch immer, wie sie diese sinnvoll und selbstbestimmt nutzen? Sind sie im Umgang mit diesen Medien im Sinne des Bielefelder Medienpädagogen Dieter Baacke kompetent? Zweifel sind angebracht: Ein Mitarbeiter der städtischen Freiburger Schulkindbetreuung berichtete uns davon, dass es seit den Schulschließungen einige Kinder gibt, die nicht mehr in den Hort, den Ganzttag oder die Schulkindbetreuung kommen wollen und stattdessen lieber zu Hause stundenlang zocken. Es ist eine Aufgabe für pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte wie Sie, die Kinder beim Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit (digitalen) Medien zu unterstützen. Diese Ausgabe soll Ihnen hierfür Impulse geben.

Ihre Monika Janzer



8



36



30



Medien nutzen

Pädagogische Grundlagen

Mit dem Tablet durch die Welt?

Grundlagen der Medienbildung im Ganzttag

8

Best Practice

Gemeinsam digital

Das Medienkonzept der Schule 5

16

Gut orientiert

Verbände, Initiativen und Preise rund um Medienbildung und Medienkompetenz

20

Knackpunkte der Praxis

Matteo bleibt zu Hause, um Videospiele zu spielen

24

Kinder beleidigen im Gruppenchat

26

Teamreflexion

Chancen nutzen, Grenzen erkennen

Medienbildung im Team reflektieren und vom Kind aus denken

30

Praxisimpulse

Hand in Hand

Einen Medienelternabend planen und durchführen

34

Durchgeklickt

Ein Point and Click Adventure Videospiel gestalten

36

High Five!

Ein Podcast als dauerhaftes Medienprojekt

40

Auf der sicheren Seite

Die Internetnutzung von Kindern begleiten

42

Abenteuerliche Animationen

Trickfilme selbst erstellen

44

Kooperationen

Analog vor digital

Ein Programm zur Mediensuchtprävention stellt sich vor

48

Editorial

3

Supertipps

6

Idee: Für Wissbegierige

22

Idee: Alles im Blick

28

Idee: Hasen, Sport und Wanderkreaturen

39

Autor(inn)en und Impressum

50



Medien-Tipps



Einführung in die Medienpädagogik – Aufwachsen im digitalen Zeitalter

von Heinz Moser
Springer VS
Preis 32,99 €

Nützliches Hintergrundwissen über den geschichtlichen Kontext von Medien, deren gesellschaftlichen Stellenwert und die Bedeutung digitaler Medien für das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen – diesen und weiteren medienpädagogischen Aspekten widmet sich Heinz Moser in der mittlerweile sechsten aktualisierten Auflage.



Programmieren lernen mit der Maus

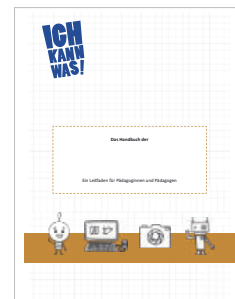
von Philip Kiefer
Vierfarben
Preis 19,90 €

Scratch ist eine Programmiersprache, die eigens für Kinder entwickelt wurde. Mit leichten und kompakten Beschreibungen führt der Autor Philip Kiefer gemeinsam mit der Maus kleine und große Leser/-innen durch das Programm. Geeignet für alle, die sich unerfahren fühlen und in das Thema reinschnuppern möchten.

Fotodrucke mit Lavendelöl, malende Roboter oder selbst gemachte Touchscreenhandschuhe sind Ergebnisse aus den „Ich kann was“-Medienwerkstätten. Diese und weitere Schritt-für-Schritt-Anleitungen sind alle in einem **digitalen Handbuch** zusammengefasst.

Inspirationen einholen unter:

mehr-wissen-mehr-tun.de/wp-content/uploads/2021/07/Handbuch-IKW-Medienwerkstaetten.pdf



„Ohrenspitzer“ ist ein **Projekt** der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest und widmet sich dem bewussten Zuhören. Dafür stellt „Ohrenspitzer“ u. a. kindgerechte Tutorials, Methodenkarten, Spiele und Hörspielgeschichten zur Verfügung, bei denen Kinder aktiv in die Mediengestaltung einbezogen sind.

Zuhören und ausprobieren unter:

ohrenspitzer.de

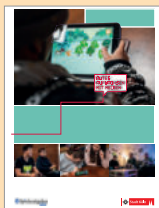


Der Umgang mit digitalen Medien birgt auch immer ein gewisses Suchtpotenzial. Das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) informiert auf seiner **Website** über Suchtmerkmale, wie Sie betroffenen Kindern und/oder deren Eltern zur Seite stehen und welche Hilfsangebote es gibt.

Informieren unter:

computersuchthilfe.info

Broschüre



Im Rahmen der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“, dem Spieleratgeber-NRW und der Stadt Köln testen Kinder und Jugendliche jährlich **digitale Spiele** unter medienpädagogischer Begleitung. Die Bewertungen werden seit mehr als 30 Jahren in einer Broschüre zusammengefasst. Praktischerweise sind auf den letzten Seiten alle Spiele in einem Register aufgeführt, sodass Fachkräften und Eltern langes Suchen erspart bleibt.

Über aktuelle Spiele informieren unter: bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-31-192734

Pädagogische Grundlagen



**Kinder wachsen heute in einer
mediengeprägten Umwelt auf und
der Begriff „Mediensozialisation“ gewinnt
zunehmend an Bedeutung.**

Buch- und Medienwissenschaftler
Volker Titel

Ob Tablet oder Smartphone:
Digitale Medien prägen
zunehmend den Alltag

Mit dem Tablet durch die Welt?

Grundlagen der Medienbildung im Ganztag

Grundschul Kinder wachsen in einer Welt auf, die von (digitalen) Medien durchdrungen ist. Ein kompetenter Umgang mit diesen wird zunehmend wichtiger und Medienbildung somit zur Aufgabe für pädagogische Fach- sowie Lehrkräfte.

„Unglaublich, jetzt will Tim aus der 2b morgen sein Tablet mitbringen, um damit Pflanzen zu bestimmen. Mir gefällt es einfach nicht, wie die Kinder heute von digitalen Medien geradezu umzingelt sind“, sagt Beate Kunze, Koordinatorin der offenen Ganztagschule in der Grundschule von Neustadt, „wir müssen hier einen Ausgleich schaffen, die Kinder möglichst von dem Zeug fernhalten.“ „Aber“, entgegnet Celina Baier, sie ist Lehramtsstudentin und arbeitet an drei Nachmittagen in der

offenen Ganztagschule (OGS), „digitale Medien gehören nun mal zur Lebenswelt von heute – und man kann ja auch so viele tolle Sachen damit machen.“ Dieser kurze Dialog zeigt, in welchem Spannungsfeld sich Grundschul Kinder, Lehr- und pädagogische Fachkräfte bewegen und wie stark digitale Medien in Erziehung und Bildung polarisieren.

Digitale Medien prägen zunehmend den Alltag

„Was früher noch nach Science-Fiction klang, ist heute in Teilen bereits Realität bzw. vermittelt ein Bild der nahen Zukunft, sowohl was Chancen als auch Risiken anbelangt.“ Mit diesem Befund kennzeichnet eine von ARD und ZDF in Auftrag gegebene Studie aus dem Jahr 2018 die Innovationen im Bereich digitaler Medien, die immer mehr auch den Alltag für Kinder im Grundschulalter prägen. Auch die seit 1998 als Langzeiterhebung angelegten KIM-Studien (Kindheit, Internet, Medien) –



eine Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger (s. Link-Tipp) – belegen die wachsende Bedeutung digitaler Medien für Kinder bereits beim Eintritt in die Grundschule. Blickt man auf die Ursachen für diese Entwicklung, wird schnell klar, dass Kinder heute in einer mediengeprägten Umwelt aufwachsen und der Begriff „Mediensozialisation“ zunehmend an Bedeutung gewinnt: Kinder orientieren sich in ihrem Mediennutzungsverhalten an den für sie relevanten Sozialisationsinstanzen – zunächst die Familie, dann zunehmend Gleichaltrige im Freundeskreis, die sog. Peergroup. Und Ganztagsangebote lassen durch die längere Aufenthaltszeit der Kinder die Rolle des schulischen Kontextes als weitere Sozialisationsinstanz noch größer werden. Was aber folgt daraus für die Mediennutzung in Ganztagschulen, Schul-

kindbetreuungen sowie Horten und welches Spannungsfeld tut sich hier auf? Um das zu beantworten, sollten sich Lehr- und pädagogische Fachkräfte eine weitere Frage stellen: Auf welche Weise sollen Grundschulkinder Medien im Ganztag nutzen können? Die Brisanz dieser Frage erhöht sich dabei durch eine weitere Bedeutung des Begriffs „Mediensozialisation“: Indem digitale Medien immer umfassender die Lebenswelt von Menschen bestimmen, können sie selbst die Funktion von Sozialisationsinstanzen übernehmen, z.T. in Konkurrenz zu Familie, Peergroups usw. Auch Kinder im Grundschulalter werden in zunehmendem Maße

durch ihre Erfahrungen mit digitalen Medien geprägt, sowohl in kognitiver als auch in emotionaler Hinsicht. Medien-erziehung erscheint daher vonnöten. →

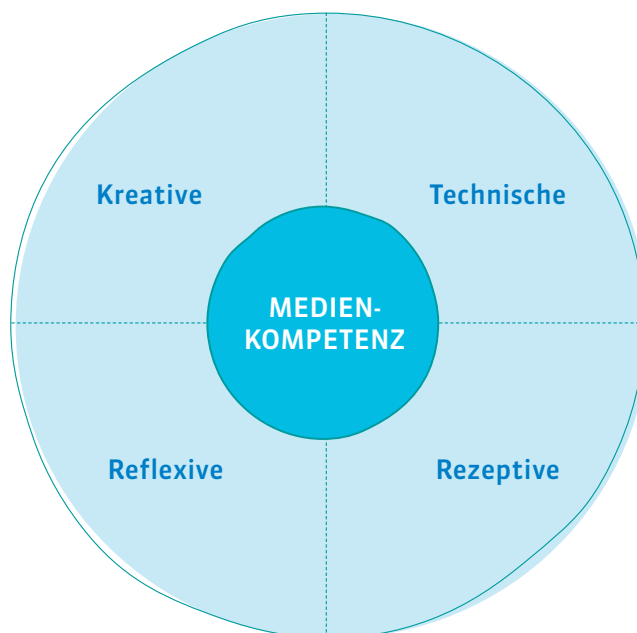
»Kinder wachsen heute in einer mediengeprägten Umwelt auf und der Begriff „Mediensozialisation“ gewinnt zunehmend an Bedeutung.«

Medienerziehung als anspruchsvolles Ziel

Doch was kann Medienerziehung im besten Fall leisten? Pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte beziehen diese Frage im Sinne einer Bewahrpädagogik heute meist noch immer auf die Abwehr möglicher negativer Wirkungen der Mediennutzung: Sowohl solche, die mit ungeeigneten oder gar schädlichen Inhalten zu tun haben, als auch solche, die sich auf Art und Umfang des Medienkonsums beziehen. Zweifellos ist die Abwehr von Gefahren eine berechtigte Zielstellung. **Wirkungsvoller jedoch als die defensive Strategie der Vermeidung oder Limitierung ist ein positiver Ansatz, der die Kinder als Mediennutzer/-innen in den Blick nimmt. Hierfür eignet sich das Konzept der Medienkompetenz.** Unter Berücksichtigung bisheriger wissenschaftlicher Ansätze, v. a. die der beiden Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke (2007) und Wassilios Fthenakis (2007), bildungspolitischer Diskussionen und Erfahrungen aus der pädagogischen Praxis möchte ich im Folgenden ein Modell zur Medienkompetenz vorgeschlagen, das Fach- und Lehrkräfte sowohl für die pädagogische Arbeit im Ganztage nutzen können als auch Forschende für die wissenschaftliche Analyse (vgl. Titel 2023). Ziel des Modells ist es, die wesentlichen Dimensionen für einen souveränen Umgang mit Medien in einer hinreichend komplexen, jedoch nicht zu differenzierten Weise darzustellen. Günstig ist es, wenn Grundschul Kinder im Ganztage durch Medienutzung bei Projekten und freien Aktivitäten jeweils mehrere der hier beschriebenen Dimensionen weiterentwickeln können – und dies möglichst partizipativ. Pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte können Kinder im Grundschulalter bereits dafür sensibilisieren, über ihre Mediennutzung nachzudenken und ihre eigenen Kompetenzen einzuschätzen.

Technische Medienkompetenz

Kinder wachsen umgeben von Medien auf. Um diese souverän nutzen zu können, benötigen sie zunächst technische Medienkompetenz. Bei der Nutzung aller medialer Formen sowie der Geräte und der Programme (Hard- und Software) bezieht sich die technische Medienkompetenz auf verschiedene Kenntnisbereiche, die sehr unterschiedlich ausgeprägt sein können: Wie bediene ich das Tablet? Kann ich mit dem Handy einen Film machen, kann ich Fotos bearbeiten? Weiß ich, was ein Update ist?



Das Vier-Dimensionen-Modell Medienkompetenz

Rezeptive Medienkompetenz

Stehen Kindern Medien zur Verfügung – zu Hause, im Ganztage oder mobil –, müssen sie in der Lage sein, deren Informationen adäquat zu erfassen und zu interpretieren: Sie benötigen rezeptive Medienkompetenz. Was aber sind Kompetenzen in diesem Fall? Hier geht es darum, dass Kinder komplexe Anforderungen bewältigen und Zusammenhänge geistig herstellen können. Eine solche Anforderung kann bspw. sein, Bildern, Zeichen, Wörtern und Sätzen einen Sinn zuzuordnen und Schlussfolgerungen daraus zu ziehen. In Abhängigkeit vom Alter bzw. Entwicklungsstand sowie erfolgreicher oder weniger erfolgreicher Medienbildung können Kinder dies in unterschiedlichem Maße leisten.

Reflexive Medienkompetenz

Wenn Kinder Medien souverän nutzen können, dann bedeutet dies nicht nur, dass sie die Handhabung der Geräte gut beherrschen und in der Lage sind, deren Inhalt zu erfassen. Darüber hinaus ist es wichtig, dass sie die von ihnen genutzten Medien für sich einschätzen können. Sie benötigen reflexive Medienkompetenz, zu der drei Bereiche bzw. Fähigkeiten zuzurechnen sind: →

»Indem digitale Medien immer umfassender die Lebenswelt von Menschen bestimmen, können sie selbst die Funktion von Sozialisationsinstanzen übernehmen.«