



## **Medienbildung im Kindergarten**

**Spielend lernen von und  
Mit Medien**

**Ein Pilotprojekt  
der Kindergärten  
Bärenweg & Burgstrasse,  
Reinach**

# Gemeinde Reinach

Die Stadt vor der Stadt

**Gemeinde Reinach**  
**Schulleitung Primarstufe**  
**Hauptstrasse 12**  
**4153 Reinach**  
**[www.primarstufereinach-bl.ch](http://www.primarstufereinach-bl.ch)**

Telefon 061 511 69 00  
[primarstufe@reinach-bl.ch](mailto:primarstufe@reinach-bl.ch)

Reinach, im Oktober 2020

## **Pilotprojekt: Mediennutzung mit Tablets im Kindergarten**

Liebe Eltern

Die Kindergärten Bärenweg & Burgstrasse starten ab Schuljahr 2020/2021 mit je 5 Tablets im Unterricht.

Ziel ist es, anschliessend in allen Kindergärten Reinach die Tablets einzuführen.

Medienbildungsbereich bereits im Kindergarten! Einfache Informatik kann auch Rätsel, Spiele ohne Computer, Zauberkunststücke und Aktivitäten für Gruppen oder einzelne Kinder beinhalten. Vieles von diesen Rätseln und Spielen ist jetzt schon einen Teil unseres Unterrichtes. Der Bezug zu Informatik ist stark verknüpft mit der Entwicklung der Sprache und der Mathematik, somit werden die Sprachkompetenzen und die mathematischen Kompetenzen in gleichem Mass gefördert. Aus der Sicht der Förderung der ganzheitlichen Entwicklung der Kinder stehen folgende Themen in altersgerechter Umsetzung im Vordergrund:

### **Wahrnehmung:**

Die Kinder

- lernen, Wahrnehmung zu beschreiben und zu vergleichen
- fokussieren ihre Aufmerksamkeit, üben das genaue Beobachten und stärken damit ihre Konzentrationsfähigkeit
- bauen durch Erfahrung ein entsprechendes Begriffsfeld auf

### **Zeitliches Orientieren:**

Die Kinder

- bilden Reihen und Listen
- denken sich Handlungsfolgen aus
- führen sie durch und reflektieren sie, schätzen und messen die Zeitdauer von Handlungen

### **Räumliche Orientierung:**

Die Kinder

- zeichnen und beschreiben Räume zweidimensional
- lesen und verstehen einfach Darstellungen von Räumen
- stellen ihre Fantasieräume dar

### **Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten:**

Die Kinder

- entdecken Ähnlichkeiten, Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten
- bauen neue Konzepte und Begriffe auf
- reflektieren und diskutieren ihre Vorstellungen

### **Fantasie und Kreativität:**

Die Kinder

- spielen nach Regeln und Freiheitsgraden
- probieren das Erdachte darzustellen und zu kommunizieren
- entwickeln ungeahnte Sichtweisen und finden neue Lösungen

### **Lernen und Reflektion:**

Die Kinder

- vernetzen das Bekannte mit dem neuen Entdeckten
- planen ihre Aktivitäten um gesetzte Ziele zu erreichen
- vergleichen verschiedene Prozesse und deren Beschreibungen
- entwickeln eigenen Strategien zum Erreichen von gesetzten Zielen und beurteilen der Funktionalität
- reflektieren über Produkte eigenständiger Arbeit

### **Eigenständigkeit und soziales Handeln**

Die Kinder

- entwickeln Selbstvertrauen dank Erfolgserlebnissen
- übernehmen zunehmend Verantwortung und werden immer Selbständiger im eignen Handeln
- lernen, Reflexion und Gedanken der anderen in eigene Vorstellungen zu übertragen
- lernen, kurzfristig Wünsche aufzuschieben und längerfristige Ziele zu verfolgen

*Quelle: einfach INFORMATIK, Rätsel und Spiele ohne Computer,  
Zyklus 1 von Klett und Balmer Verlag*

## **Im Lehrplan21 steht dazu:**

«Die Bedeutung von digitalen Medien und Computertechnologien als Werkzeuge zur Verarbeitung, Speicherung und Übermittlung von Information nimmt nach wie vor zu, und weitere Entwicklungen sind absehbar. Oft sind Informations- und Kommunikationstechnologien kaum mehr erkennbar, weil sie unsichtbar und in verschiedenste Geräte und Objekte integriert (z.B. in Fahrzeuge, Ausweise oder Billette) sind. Die heutige Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist durchdrungen von traditionellen und digitalen Medien. Kinder und Jugendliche müssen lernen, damit und mit den Folgen dieser Realitäten kompetent und verantwortungsbewusst umzugehen. Bereits vor Schuleintritt begegnen und nutzen Kinder heute zahlreiche Medien.»

**Eine zentrale Aufgabe der Schule besteht darin, diesen vor- und außerschulischen Mediengebrauch als Ressource und Erfahrungsfeld aufzugreifen und die Schülerinnen und Schüler zu einer vertieften Reflexion dieser Erfahrungen und Fähigkeiten zu führen.**

## **Zielsetzungen im Zyklus 1 (Kindergarten, 1. Klasse, 2. Klasse):**

- Die Kinder können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.
- Die Kinder können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
- Die Kinder verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
- Die Kinder können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Wir legen den Schwerpunkt im Kindergarten auf einen guten Umgang von sinnvollen Lern-Apps, zeitlich beschränkter und begleiteter Einsatz. Die Lern-Apps werden immer in Verbindung mit einer Zielsetzung und nicht als «Zeitvertreib» eingesetzt.

## Umgang mit Medienkonsum zu Hause

Die Fragen, ob, wann und wie lange die Kinder am Bildschirm sitzen dürfen, beschäftigen viele Eltern. Als Faustregel wird oft die «3-6-9-12»-Regel empfohlen. Sie basiert auf den Empfehlungen des französischen Kinderpsychiaters Serge Tisseron.

- So legt Tisseron beispielsweise Wert auf die Entwicklung des Zeit- und Raumempfindens, das die bis 3-Jährigen entwickeln sollen. Er schlägt daher vor, Kinder unter 3 Jahren nicht vor den TV zu setzen.
- Bei den 3 - bis 6-Jährigen stellt er die Entwicklung von Sinnen und Motorik in den Vordergrund.
- Bei den 6 - bis 9-Jährigen sind die sozialen Umgangsformen zentral.
- Bei den 9 - bis 12-Jährigen die Entdeckung der Komplexität der Lebenswelt. Diese Entwicklungsaufgaben haben Priorität und können durch zu viel Mediennutzung beeinträchtigt werden.

**Daher schlägt er vor, Kindern nicht vor 6 Jahren eine eigene Spielkonsole zu überlassen und erst die 9-Jährigen ans Internet heranzuführen und nicht vor 12 den Zugang zu sozialen Netzwerken zu erlauben.**

Mehr zum Thema Medienkonsum und Hilfestellung findet Sie unter:

[www.magazin.projuventute.ch/medienkonsum/](http://www.magazin.projuventute.ch/medienkonsum/)

[www.jugendundmedien.ch](http://www.jugendundmedien.ch)

[www.primarstufereinach-bl.ch/schulsozialarbeit](http://www.primarstufereinach-bl.ch/schulsozialarbeit)

Nun freuen wir uns auf die neue Herausforderung.

Freundliche Grüsse



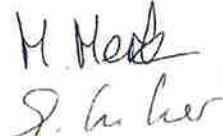
Oliver Sprecher  
Gesamtschulleiter



Barbara Jost  
Schulleiterin



Klassenteam  
KG Bärenweg



Klassenteam  
KG Burgstrasse

## Sechs Merkmale guten Medienbildungsunterrichts

-> Zusammengetragen von Lea Meili

Sie alle haben mit Kindergartenkindern zu tun und diese wiederum mit Medienbildung. „Medienbildungsunterricht bereits im Kindergarten?!“ mögen Sie sich fragen.

Die Antwort ist: „Ja, natürlich gibt es schon im Kindergarten Medienbildung und das ist gut so, wenn der Unterricht altersadäquat und ansprechend gestaltet wird. Was Medienbildungsunterricht im Kindergarten ausmacht, soll an den folgenden 6 Punkten guten Medienbildungsunterrichtes im Kindergarten gezeigt werden.



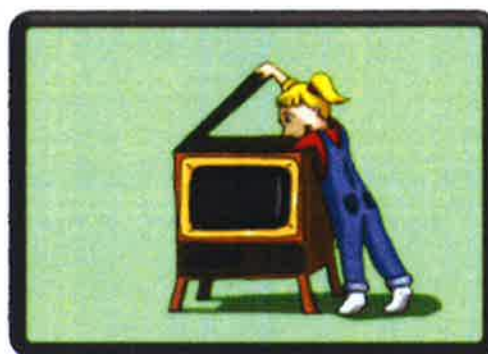
### Lebensweltbezug

#### Das bedeutet:

Die für den Unterricht gewählten Themen sollen einen Bezug zum Alltag der Kinder haben und nicht isoliert davon gewählt werden.

#### Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:

Die Kinder erhalten Fotos mit Detailaufnahmen aus dem Quartier und finden heraus, wo diese genau aufgenommen wurden, danach üben sie selbst solche Makroaufnahmen zu machen.



### Originale Begegnung

#### Das bedeutet:

Die Kinder sollen der Thematik mit allen Sinnen begegnen können und nicht nur Ab- oder Nachbildung des thematisierten Gegenstandes vorgesetzt bekommen.

#### Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:

Will man das Innere eines Fernsehers erforschen, sollte man den Kindern nicht Bilder davon zeigen, sondern sie einen alten Röhrenbildschirm zerlegen lassen.



### **Gemeinsamer Medienkonsum**

#### **Das bedeutet:**

Da Medienbildung ein aktives Fach sein muss und nicht nur Medien-erfahrungen von zu Hause bear-beitet werden sollen, ist ein gemeinsamer Medienkonsum im Kindergarten unerlässlich. Er dient als gutes Vorbild für einen späteren, selbständigen Medien-konsum.

#### **Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:**

Die Klasse schaut sich gemeinsam eine von der Lehrperson vorab gezielten ausgewählten Filmaus-schnitt über Eichhörnchen an, welche gerade im Kindergarten thematisiert wird.



### **Medienerlebnisse nachbearbeiten**

#### **Das bedeutet:**

Anschliessend an den Medien-konsum ist zwingend eine gemein-same oder individuelle Nachbear-beitung in Form von Rollenspielen oder kreativem Schaffen nötig. So lernen die Kinder ihre Medien-erlebnisse zu verarbeiten.

#### **Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:**

Ein Kind zeichnet ein Bild von einem aufgespiessten Ritter. Es spricht mit der Lehrperson darüber, dass ihm diese Szene aus einem Kinderfilm Angst macht und kann mit ihr über die ent-standenen Gefühle reden.



### **Spielerischer Umgang**

#### **Das bedeutet:**

Der Medienunterricht orientiert sich am altersgemässen Spielverhalten der Kinder und nicht am späteren schulischen Lernen.

#### **Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:**

Die Kinder spielen auf dem Tablet gemeinsam Memory und lernen dabei einen Touchscreen zu bedienen.



### **Aktuelle Inhalte**

#### **Das bedeutet:**

Unterrichtsthemen werden nicht von der Lehrperson aus der Luft gegriffen, sondern orientieren sich an aktuellen Begebenheiten und sind dem Lehrplan BL angepasst.

#### **Konkrete Umsetzung im Medienbildungsunterricht:**

Ein Kind kommt mit seinem Spongebob-Pullover in den Kindergarten. Dies führt zu einem Gespräch darüber, ob man unter Wasser wirklich Auto fahren und Feuer machen kann. Die Lehrperson nutzt den Anlass, um mit der Klasse über die Eigenheiten von Trickfilmen, über Realität und Fiktion zu sprechen.