

# Medienbildung in der Lernwerkstatt

Ein Konzept zur Nutzung digitaler Medien  
mit Kindern in der frühen Bildung  
im Kontext von Lernwerkstätten an Hochschulen  
sowie in der Praxiskooperation mit Kitas

Kooperation Campus Kinder Hildesheim

Selma Brand · Tim Rohrman · Anja Siemens

März 2024

## Inhaltsverzeichnis

1	Die Lernwerkstatt Campus Kinder .....	3
2	Medienpädagogische Arbeit in der Kita .....	3
2.1	Aufwachsen mit Medien.....	5
2.2	Medienwahrnehmung von Kindern .....	6
2.3	Medienkompetenz .....	6
2.4	Digitale Medien im Kontext des Bildungsauftrags .....	7
2.5	Digitale Medien als Werkzeug zur individuellen Förderung von Kindern.....	7
2.6	Medienpädagogik im Kontext der Ganztagsbildung an Grundschulen.....	8
3	Ideen für die praktische Arbeit .....	8
3.1	Es geht auch ohne Technik: Medienerlebnisse von Kindern aufgreifen.....	9
3.2	Fotoprojekte .....	9
3.3	Audioprojekte .....	10
3.4	Videoprojekte .....	11
3.5	Didaktische Hinweise.....	11
3.6	Weitere Projekte (E-Books, Rallyes, Coding & Robotik).....	12
4	Organisation der Lernwerkstatt.....	13
4.1	Koordination .....	13
4.2	Aufgaben des Teams der Lernwerkstatt .....	13
4.3	Nutzung der Räumlichkeiten .....	13
5	Aus-, Fort- und Weiterbildung in der Lernwerkstatt .....	14
5.1	Für Studierende der HAWK .....	14
5.2	Für pädagogische Fachkräfte.....	14
6	Technik & Material in der Lernwerkstatt.....	14
6.1	Technikangebot der Lernwerkstatt .....	15
6.2	Auswahl von Apps für den Einsatz in der Lernwerkstatt.....	15
6.3	Ausleihe der Technik .....	16
7	Literatur .....	17
7.1	Tipps zum Weiterlesen und Recherchieren .....	17
7.2	Verwendete Literatur .....	17

## 1 Die Lernwerkstatt Campus Kinder

Im Rahmen der Kooperation Campus Kinder von HAWK und Stadt Hildesheim wurde im Gebäude der Kita Campus Kinder eine Lernwerkstatt eingerichtet. Diese ist zentraler Bestandteil des Vorhabens, den Lehre-Praxis-Transfer zu unterstützen und perspektivisch eine Lehr- und Forschungskindertagesstätte zu entwickeln. Die Lernwerkstatt ist außerdem Ausgangspunkt für Weiterbildung und Vernetzung im Stadtgebiet und im Landkreis Hildesheim im Kontext der Kooperation.

Die Idee der Lernwerkstatt geht auf die Reformpädagogik zurück. Sie wurde zunächst im Kontext von Grundschulen entwickelt. In den letzten zwanzig Jahren wurden Lernwerkstätten auch in Kitas eingeführt. Dabei wurde der pädagogische Ansatz mit aktuellen Erkenntnissen zu Selbstbildungsprozessen in der frühen Kindheit verbunden (Verbund europäischer Lernwerkstätten, 2009; Jansa, Kaiser & Jochums, 2019). „In einer Lernwerkstatt können Kinder Erfahrungen mit eigenständigem, forschenden, entdeckendem Lernen entlang eigener Fragestellungen machen“ (van Dieken, 2014, o.S.). Darüber hinaus können Lernwerkstätten „Räume für Erwachsene und/oder Kinder sein, in denen man das ‚Lernen lernen‘ kann“ (ebd.).

An der HAWK hat Prof. Stefan Bree die Lernwerkstattarbeit als hochschuldidaktisches Konzept aufgebaut und weiterentwickelt (vgl. Bree et al., 2015, Bree, 2016). Im Zuge der Corona-Pandemie wurden dabei auch Ansätze zur digitalen Transformation und Weiterentwicklung des Konzepts der Lernwerkstatt im Kontext der Hochschullehre entwickelt (Bree, Kaiser und Wittenberg, 2021). Auf diesen Grundlagen baut auch die Lernwerkstatt Campus Kinder auf.

Die Lernwerkstatt Campus Kinder besteht aus Räumlichkeiten, einer breiten Technikauswahl für die praktische Arbeit sowie einer digitalen Pinnwand mit Informationen und Literatur. Sie bietet einen Ort für das Arbeiten und Ausprobieren medienpädagogischer Einheiten für die verschiedenen Akteur\*innen der HAWK sowie mit Kindern und Fachkräften aus Hildesheimer Kitas und Grundschulen. Studierende des Studiengangs Kindheitspädagogik werden aktiv in die Begleitung, Beobachtung und Dokumentation der Interaktionsprozesse in der Lernwerkstatt einbezogen. Darüber hinaus sind gemeinsame Projekte zur Übergangsgestaltung (Kita-Grundschule) und im Kontext der Ganztagsbildung angedacht.

## 2 Medienpädagogische Arbeit in der Kita

Medien gehören zum Alltag und zur Lebenswelt von Kindern dazu, Kinder sind von Medien fasziniert und nutzen sie ganz unbefangen und mit Begeisterung. Vor diesem Hintergrund halten sie auch Einzug in das Arbeitsfeld Kindertageseinrichtungen. Der pädagogische Umgang mit digitalen Medien in der Kita wird daher seit einigen Jahren intensiv und teilweise kontrovers diskutiert (vgl. Anders & Cohen, 2022; Cordes, Egert & Harting, 2020; Egert, Harting & Cordes, 2022). International ist die große Bedeutung digitaler Medien im Leben junger Kindern inzwischen unbestritten (vgl. Danby et al., 2018, Journal of e-learning and knowledge society, 2021, Stephen & Edwards, 2017). Inzwischen gibt es vielfältige pädagogische Ansätze für den Einsatz digitaler Medien in Kitas (vgl. Aschenbruck, Raabe & Risch, 2019; Brüggemann, 2018; Lepold, 2021, Neuß, 2021; international vgl. Undheim, 2022, Vidal-Hall, Flewitt & Wyse, 2020).

Auch wenn die Wirkungen digitaler Medien auf Kinder kontrovers diskutiert werden, besteht Einigkeit darin, dass sich Kitas dem pädagogischen Umgang mit digitalen Medien öffnen müssen. Medien zum Thema zu machen oder sie als Werkzeug in pädagogischen Prozessen einzusetzen, eröffnet vielfältige Bildungschancen. Aber wie macht man sich auf den Weg, um medienpädagogisch aktiv(er) zu werden? Welche Zielvorstellungen sind mit dem Medieneinsatz verbunden? Welche Rahmenbedingungen sollten gegeben sein? Was gilt es zu beachten?

Fachkräfte und Eltern reagieren teilweise verunsichert, wenn sie erstmalig davon hören, dass Tablets Einzug in die Kindertagesstätten erhalten und dort nicht nur zur Dokumentation in der Kita-App oder das Fotografieren genutzt werden, sondern auch den Kindern zur aktiven Nutzung zur Verfügung gestellt werden. Folgende Aussagen sind vor der intensiven Auseinandersetzung keine Seltenheit:

- „Eine Kinder-Fotokamera ist in Ordnung, aber ein Tablet gehört nicht in die Gruppe.“
- „Die Kinder gucken zu Hause schon genug fern.“
- „An Tagen, an denen in der Kita das Tablet mit den Kindern genutzt wird, werde ich mein Kind zu Hause lassen.“
- „Kinder sollen draußen herumlaufen, sich bewegen und Erfahrungen mit allen Sinnen machen.“
- „Ich kann das nur befürworten, wenn ausschließlich Lernspiele gespielt werden.“
- „Ich kenne mich mit der ganzen Technik nicht aus. Wie soll ich das den Kindern erklären? Die wissen das ja jetzt schon besser als ich.“ (Aussagen von Fachkräften in verschiedenen Fortbildungen zum Einsatz von Medien in der Kita)

Eine ablehnende Haltung von Eltern, aber auch innerhalb des Kollegiums kann es erschweren, sich auf den Weg zu machen, um aktive Medienbildung in den pädagogischen Alltag zu integrieren. Doch neben den Kinderrechten – Informationsfreiheit, Teilhabe, Schutz (!) – verpflichten auch Bildungspläne in Kitas dazu, Medienarbeit nicht nur durch den Gebrauch von Büchern abzudecken. So fragt der bereits im Jahr 2005 formulierte Orientierungsplan für Bildung und Erziehung Niedersachsen: „Wurden Kinder in eine kreative Nutzung moderner Medien eingeführt?“ (Niedersächsisches Kultusministerium 2018, S. 27). Als Anregungen für eine gute räumliche und materielle Ausstattung von Kitas werden für den Lernbereich „Lebenspraktische Kompetenzen“ vorgeschlagen: „Umgang mit technischen Geräten: Fotoapparat und/oder Videokamera, Projektor und Leinwand, Computer, Telefon, technische Haushaltsgeräte“ (ebd., S. 53). Obwohl diese Auflistung bereits vor fast zwanzig Jahren formuliert wurde und inzwischen etliche weitere digitale Geräte zum Lebensalltag von Kindern gehören, hinkt die Realität diesen Anforderungen in vielen Kitas hinterher.

Die Erfahrung zeigt aber, dass die meisten Vorbehalte durch das aktive Ausprobieren und schrittweise Einführen von digitalen Medien in den Kita-Alltag aus dem Weg geräumt werden können. Schnell wird deutlich, dass die Kinder beim sinnvollen Einsatz der Technik und Methoden weder allein vor dem Tablet sitzen und Videos schauen noch in ihrem Bewegungsdrang gehemmt werden. Im Gegenteil: Optimalerweise ist ein Tablet (auf dem übrigens keine Spiele installiert sind) z. B. beim Ausflug in den Wald dabei. So kann wahlweise schnell ein Foto von einem Schmetterlingskokon gemacht, das Springen über die großen Baumstämme in Zeitlupe gefilmt, die Geräusche des Waldes mit dem Mikrofon aufgenommen und natürlich die Fotos für ein Naturmemory (bestehend aus Frucht und Blatt) erstellt werden.

Einerseits wusste ich, dass Medien „die Zukunft“ sind, andererseits war ich mir auch sicher, dass ich es nicht gut finde, wenn Kinder so früh mit Medien zu tun haben. [...] [Im Laufe der Auseinandersetzung mit dem Thema hat sich] meine Sichtweise zum Positiven verändert. Ich habe mich selbst ausprobiert, weitergebildet und dadurch einen ganz neuen Bereich kennengelernt, der mich wirklich begeistert. [...] Besonders prägend war für mich, dass wir mit den Kindern zusammen die Medien sinnvoll nutzen wollen und die Kinder einen gesunden Umgang [mit Medien erlernen] und die vielen Möglichkeiten, die durch Medien geboten werden, [kennen]lernen und umsetzen.

Nele Haak, studentische Tutorin an der HAWK

Geprägt durch meine eigenen Erfahrungen und einem eher verhaltenen Umgang mit Medien in meiner Kindheit war ich vor Beginn des Semesters der Ansicht, dass Kinder erst im möglichst späten Alter mit Tablets und Smartphones in Berührung kommen sollten. In meiner Vorstellung dienten Medien hauptsächlich der Unterhaltung, weshalb sie für mich nicht in das Bild einer Kindertageseinrichtung passten. [...] [Durch die Entwicklung eines eigenen Medienprodukts im Seminar hat] sich meine Haltung gegenüber Mediennutzung dadurch zum Positiven verändert. Ich verstehe nun, dass es sich bei solchen Projekten um eine aktive Mediennutzung handelt, die für Kinder sehr bereichernd sein kann und von dem alleinigen Konsum von Medien abweicht.

Merit Rothfuchs, Studierende an der HAWK, in der Reflexion des Medienpädagogik-Seminars

## 2.1 Aufwachsen mit Medien

*Ran an Maus & Tablet* – das muss man Kindern nicht zweimal sagen. Sie wachsen längst ganz selbstverständlich mit Medien auf und haben Spaß am Experimentieren mit den kleinen, mobilen Geräten. In rund drei Viertel der Haushalte mit Kindern gibt es ein Tablet und ein Streaming-Abonnement. Die Ausstattung mit Smartphones liegt bei nahezu 100%, mit digitalen Fotokameras bei 80%. Durchschnittlich findet der Einstieg in die Medienwelt bereits im ersten Lebensjahr statt. Aktuelle Studien belegen die rasant steigende Bedeutung digitaler Medien im Alltag von Kindern (Institut für empirische Sozialforschung, 2020; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021a, 2021b; vom Orde & Durner, 2023).

Schon Kleinkinder gehen intuitiv mit der digitalen Technik um, tippen und wischen und freuen sich, dass sie auf dem Monitor Reaktionen auslösen können. Kindergartenkinder bedienen oftmals selbstständig den CD-Player, den Fernseher oder das Radio, wissen, wie sie die Bildschirmsperre des Smartphones lösen können, und knipsen mit digitalen Fotokameras ihren Alltag. Rund die Hälfte greift täglich zum (Bilder-)Buch, etwa ebenso viele sehen täglich fern.

Die MiniKIM-Studie 2020 zeigt auf, dass vor allem alternative Möglichkeiten zum linearen Fernsehen populär geworden sind. Zwei- bis fünfjährige Kinder verbringen bereits genau so viel Zeit mit Streamingdiensten wie mit dem klassischen Fernsehen. Rund 40% der Eltern gaben an, dass ihre Kinder im Zuge der pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen höhere Mediennutzungszeiten hatten, dies betraf v.a. die Nutzung von sogenannten Bewegtbildern wie Fernsehen und Videospiele. Durchschnittlich liegt die tägliche Bildschirmzeit in der Altersgruppe der 2- bis 5-Jährigen bei 67 Minuten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021a).

## 2.2 Medienwahrnehmung von Kindern

Obwohl schon kleine Kinder scheinbar ganz souverän mit digitalen Geräten umgehen, sollten Eltern und pädagogische Fachkräfte nicht aus dem Blick verlieren, dass Kinder Medieninhalte anders verstehen als Erwachsene. Im Kindergartenalter ist die Wahrnehmung von Medieninhalten stark von den kindlichen Erfahrungen und ihrem bisherigen Wissen geprägt, d.h. je dichter die Inhalte an der eigenen Lebenswelt sind, umso intensiver nehmen Kinder sie wahr, umso mehr berühren und beschäftigen sie sie. Verschiedene Handlungsstränge oder Zeitsprünge sind für sie nicht nachvollziehbar, Realität und Fiktion, Programm und Werbung nur schwer oder gar nicht zu trennen. Bei der Nutzung von Spiele-Apps lässt sich beispielsweise beobachten, dass ein Kind die Pfanne auf dem Display nicht berühren will, weil es weiß, dass Pfannen heiß sind (vgl. Feil, 2016).

Kindergartenkinder sollten Medien daher nicht allein nutzen. Erwachsene sollten dabei sein und Offenheit und Interesse zeigen, um dem Kind die Möglichkeit zu geben, Fragen zu äußern und so Inhalte zu verstehen und zu verarbeiten.

Eine differenzierte Übersicht über die kindliche Medienwahrnehmung und -verarbeitung vom 1. Lebensjahr bis zum Grundschulalter gibt die Fachstelle Jugend Film Fernsehen e.V. auf ihrer Website <https://kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien/>.

## 2.3 Medienkompetenz

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz, wenn Kindern bereits früh gezeigt wird, wie sie Medien für sich und ihre Zwecke gezielt einsetzen können. Spätestens im Grundschulalter sind Kinder in der Bedienung der verschiedenen Geräte sehr versiert, dies stellt für sie nicht mehr wirklich eine Herausforderung dar. Das gilt jedoch nicht unbedingt für die *Inhalte*, die durch Medien vermittelt werden. Dass Medien *gemacht* sind, man nicht alles glauben kann, was gedruckt oder gesendet wird, was Werbung bezweckt, wie man sich im Internet bewegt, sich in der Informationsflut zurechtfindet, wo Gefahren lauern... hier gibt es durchaus noch Informations- und Unterstützungsbedarf.

Ziel medienpädagogischer Arbeit ist daher nicht einfach, Kinder an Medien heranzuführen, sondern ihnen einen bewussten, sinnvollen, kompetenten Umgang damit zu vermitteln. Mit einem solchen Zugang können Medien kreativ und zur Unterstützung von Bildungszielen in Kitas und Grundschulen eingesetzt werden. Da es mit digitalen Geräten heute sehr einfach geworden ist, gute Fotos zu machen, können Kinder eigenständig Bilder für ihre Portfolios anfertigen oder Erfolge dokumentieren (wie z.B. den Bau eines besonders hohen Turms). Digitale Medien können zudem auch sehr gut draußen eingesetzt werden – im Außengelände, auf Erkundungsgängen im Nahraum einer Kita oder bei Ausflügen.

Digitale Medien bieten Kindern vielfältige Möglichkeiten und können neue Zugänge zu Bildung ermöglichen. Sie sind aber auch mit Risiken verbunden. Daher erfordert der Einsatz digitaler Medien auch eine Auseinandersetzung mit digitalen Kinderrechten, die sowohl den Zugang zu Informationen als auch den Respekt von Privatsphäre und Datenschutz umfassen (Stiftung Digitale Chancen, 2023). Ein wichtiger Aspekt digitaler Kompetenz ist in diesem Zusammenhang, Kinder mit den dazugehörigen Rechten wie z.B. dem Recht am eigenen Bild vertraut zu machen.

## 2.4 Digitale Medien im Kontext des Bildungsauftrags

Die Faszination und Begeisterung, die Kinder Medien und ihren Inhalten entgegenbringen, kann für Bildungsprozesse in Kitas vielfältig genutzt werden. Daher ist die Bedeutung digitaler Medien im niedersächsischen Orientierungsplan für Bildung und Erziehung in Kindertageseinrichtungen fest verankert (s.o.). Es stellt sich daher nicht mehr die Frage *ob*, sondern *wie* Medien in den Einrichtungen zum Einsatz kommen. In der Praxis bietet die Arbeit mit digitalen Medien vielfältige Bildungspotentiale. Sie ist dabei – ebenso wie Sprachbildung – als Querschnittsaufgabe zu verstehen.

So wie die Lebenswelt der Kinder von medialen Einflüssen durchzogen ist, sollten auch Medienangebote in alle Bereiche der pädagogischen Bildungsarbeit einfließen. Medien sollen bestehende Angebote dabei sinnvoll ergänzen und erweitern, nicht ersetzen. Ein einfaches Beispiel aus dem Bildungsbereich Bewegung ist die Aufnahme von Bewegungsabläufen in Slow-Motion (Zeitlupe), z.B. beim Rennen, und das anschließende Betrachten und Besprechen dieser Aufnahmen. Ein anderes Beispiel sind Fotomontagen, die mit einfachen Mitteln durch die Kinder selbst erstellt werden. Sie können neben coolen Effekten (z.B. zwei Kinder machen Handstand auf dem Dach der Kita) dazu beitragen, dass Kinder verstehen, wie einfach mit Medien „getrickst“ werden kann.

Im Kontext von Sprachbildung können Kinder z.B. Reimworte (Sonne – Tonne, Haus – Maus) fotografieren oder eine Collage zu zusammengesetzten Substantiven erstellen (Foto 1 Hand, Foto 2 Schuh, Foto 1 Spiegel, Foto 2 Ei). Beim anschließenden Betrachten und Besprechen der Aufnahmen erzählen die Kinder stolz von ihren Erlebnissen. Besondere Selbstwirksamkeitserfahrungen machen sie, wenn die Bilder ausgedruckt und den anderen Kindern, Fachkräften sowie Eltern zum Rätseln vorgelegt werden.

Vielfältige Einsatzmöglichkeiten gibt es auch im Bildungsbereich Natur und Umwelt. Bei einem Ausflug in den Wald können Fotos für ein Naturmemory mit den Kindern erstellt werden, bei dem im Herbst Blätter und zugehörige Früchte später die Paare bilden. Tablets können zum ökologischen Forschen und Entdecken (Digitales Mikroskopieren von Naturmaterialien, Bestimmung von Pflanzen und Insekten, Aufnahme von den Geräuschen im Wald) mit nach draußen genommen werden.

Ausflüge können mit einer Digitalkamera und einem Kindermikrofon begleitet werden, um so die Erlebnisse später noch einmal in die Kita zu holen (z.B. beim Ausflug zur Feuerwehr: Fotos von Helm, Schlauch, Feuerwehrauto, Geräusch der Sirene und vielleicht sogar ein Interview mit einer Feuerwehrfrau/–mann).

## 2.5 Digitale Medien als Werkzeug zur individuellen Förderung von Kindern

Die Erstellung von eigenen Medienprodukten eignet sich besonders gut, um die individuelle Entwicklung und das Miteinander von Kindern zu fördern. Anders als beim passiven Rezipieren von Medien (TV oder Videos schauen, Spiele spielen) erfordert die Medienproduktion Eigenaktivität, und es sind immer mehrere Personen aktiv am Prozess beteiligt. Dies fördert nicht zuletzt die sprachliche Bildung: Die Kinder müssen miteinander diskutieren, sich auf eine gemeinsame Geschichte festlegen, Lösungen entwickeln, verschiedene Aufgaben verteilen. Auch das eigentliche Produzieren geschieht im Optimalfall gemeinsam: Ein Kind hält das Tablet, ein anderes drückt den Auslöser, im Anschluss wird die Aufnahme überprüft.

Auch im Kontext von Inklusion und in der Arbeit mit herausforderndem Verhalten von Kindern kann der Einsatz digitaler Medien neue Perspektiven eröffnen. Nicht selten berichten Fachkräfte, dass gerade Kinder, die sonst Probleme haben, sich über einen längeren Zeitraum zu konzentrieren, bei der Medienarbeit konzentrierter arbeiten und länger „durchhalten“. Kinder haben ein klares Ziel vor Augen und arbeiten, bis dieses erreicht ist. Das lässt sich auf die Attraktivität von Medienarbeit generell zurückführen und auf die beeindruckenden Ergebnisse, die in vergleichsweise kurzer Zeit erreicht werden können. Zusätzlich arbeiten die Kinder im Medienbereich stark produktorientiert, denn sie wissen, dass das fertige Produkt in irgendeiner Form präsentiert wird. Damit machen sie wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen, die ihr Selbstwertgefühl steigern und stabilisieren können.

Wichtig ist, bei medienpädagogischen Projekten und Angeboten auch analoge Elemente mit zu bedenken, z.B. Sinneswahrnehmungen sowie feinmotorische Fähigkeiten. *Beispiel:* Eine Fachkraft berichtet, dass sie die Feinmotorik der Kinder mit der Produktion eines Stop-Motion-Films förderte, indem die Kinder einzelne Charaktere selbst zeichneten. Sie brachte drei Superheldenfiguren als Protagonisten des Films mit. Als die Kinder bei der Sache waren und merkten, dass keine Gegner vorhanden waren, setzten sie sich hin und malten in Ruhe die drei Antagonisten, damit die Geschichte, die sie sich vorher überlegt hatten, realisiert werden konnte.

## 2.6 Medienpädagogik im Kontext der Ganztagsbildung an Grundschulen

Da Kinder im Grundschulalter noch mehr als im Kindergartenalter bereits mit digitalen Medien vertraut sind und selbst oftmals über eigene Geräte verfügen, ist in diesem Alter eine gezielte medienpädagogische Arbeit unverzichtbar. Die Umsetzung medienpädagogischer Arbeit erfordert jedoch Zeit, die im eng getakteten Vormittag der Grundschule nicht ausreichend zur Verfügung steht. Die Ganztagsbildung an Grundschulen eröffnet hier neue Möglichkeiten. Voraussetzung ist eine gute Kooperation von Lehrkräften mit qualifizierten pädagogischen Fachkräften im Ganztagsbereich.

So kann das mediale (Weiter-)Bearbeiten eines Themas sehr gut im Nachmittagsbereich stattfinden. Wenn Schüler\*innen beispielsweise vormittags im Unterricht etwas über den Wasserkreislauf gelernt haben (Lehrplan Sachkunde der Klassen 3 & 4), können sie dies am Nachmittag in einem Stop-Motion-Film umsetzen. Vor- und Nachmittag bauen so sinnvoll aufeinander auf, das Wissen festigt sich bei den Kindern, da sie sich im Rahmen der Filmproduktion noch einmal intensiv mit den einzelnen Phasen auseinandersetzen.

## 3 Ideen für die praktische Arbeit

*Vorbemerkung:* Im folgenden Teil werden verschiedene Leitfäden, Apps und Programme genannt, die auf einer digitalen Pinwand, der *TaskCard-Seite* zu finden sind. Diese wird in Kap. 6 dieser Handreichung erläutert und steht allen Nutzer\*innen des medienpädagogischen Angebots der Lernwerkstatt zur Verfügung.

### **3.1 Es geht auch ohne Technik: Medienerlebnisse von Kindern aufgreifen**

Auch ohne technische Ausstattung ist es möglich, sich dem Thema Medien zu widmen, z.B. indem die Medienerlebnisse der Kinder aufgegriffen und zum Thema gemacht werden. Dies beinhaltet unter anderem die Beschäftigung mit Medienheld\*innen von Kindern, Videos von Influencer\*innen sowie den Bereich der offenen und versteckten Werbung.

Älteren Kindern sollten die Fragen: „Gab es heute etwas Besonderes mit Medien? Welche Videos schaust du dir an? Was hast du Schönes / Doofes online gesehen? Wen findest du gerade gut? Warum?“ im Alltag regelmäßig gestellt werden. So lernen wir, was sie bewegt und beschäftigt. Zusätzlich können wir unterstützen, wenn die Mediennutzung in eine unerwünschte Richtung geht oder Kindern angstmachende Inhalte begegnen.

Bereits Kindergartenkinder entwickeln früh Vorlieben für bestimmte Charaktere und können – wenn man sie fragt – eindeutig benennen, was sie an ihren Medienheld\*innen fasziniert, über welche Eigenschaften sie auch gern verfügen würden und was ihnen an Mediengeschichten insgesamt (weitere Personen, Orte, Themen) gefällt. Ebenso wie sich Kinder vor 20 Jahren mit Sailor Moon, Alf oder auch Pipi Langstrumpf identifizierten und die Inhalte der Filme und Serien in ihr Spiel einbanden, sind Kinder heute von aktuellen Medienheld\*innen rund um Paw Patrol, von Anna & Elsa oder anderen aktuellen Serien fasziniert. Dabei sind viele mediale Erlebnis- und Spielwelten nach Geschlecht differenziert und bedienen geschlechtstypische Klischees (Rohrman & Wanzeck-Sielert, 2023, Kap. 9.6). Das interessierte Nachfragen nach den Medienerlebnissen ermöglicht ein Gespräch über die aktuellen Medienheld\*innen und bietet nicht nur einen Einblick in die kindliche Medienwelt, sondern weist auch auf für Kinder relevante Themen (z.B. Freundschaft, Familie, Klein gegen Groß, Junge- und Mädchensein) und ihre Träume und Wünsche hin.

Ein wichtiger Aspekt ist die Auseinandersetzung mit Werbung in digitalen Medien. Auch wenn Kinder spätestens im Grundschulalter TV-Werbung gut erkennen können, fällt es ihnen schwer, Werbung in Online-Angeboten (insbesondere in TikTok- und YouTube-Videos) zu entdecken. Kindern ist oft nicht bekannt, dass viele Influencer\*innen für das Einbinden von Produkten in ihren Sendungen bezahlt werden.

### **3.2 Fotoprojekte**

Als Einstieg in die Medienarbeit bieten sich Fotoprojekte an. Das Erstellen einer Fotografie ist nicht mehr wie vor 50 Jahren mit erheblichem Aufwand und Kosten verbunden, sondern durch die nahezu 100% Ausstattung aller Haushalte mit Smartphones überall und jederzeit möglich. Das Medium ist weit verbreitet, auch Fachkräfte fühlen sich durch die Erfahrung mit dem Fotografieren am eigenen Smartphone oder im Rahmen der Portfolioarbeit kompetent. Gut verständliche Bildkarten (TaskCards, siehe Kap. 6) geben Tipps, worauf man achten sollte, um ein gutes Bild zu machen.

Gerade weil das aktive Fotografieren und Teilen von (eigenen, aber auch fremden) Fotos heute zum Alltag der meisten Menschen gehört, ist es wichtiger denn je, dass bereits Kinder sich über die Rechte und Pflichten im Zusammenhang mit der Fotografie bewusst sind. Das Recht am eigenen Bild gilt ebenso für sie selbst wie für andere, die sie fragen sollten, bevor sie von ihnen ein Foto machen. Auch das Respektieren der Privatsphäre gehört zu den Regeln rund um das Fotografieren.

Beides lässt sich gut beim aktiven Fotografieren in der Kita lernen und besprechen. Sollen Fotos veröffentlicht werden (auch intern in der Kita), ist eine Einverständniserklärung sowohl der abgebildeten Kinder als auch ihrer Eltern erforderlich. Ob die Fotoprojekte mit einer kleinen Digitalkamera, einer Kinderkamera oder der Kamera-App des Tablets realisiert werden, liegt hier bei den Fachkräften. Alle Optionen haben Vor- und Nachteile:

Kamera-App	
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ist auf jedem Tablet vorhanden</li> <li>+ durch das große Display können Bilder auch in der Gruppe gut angeschaut und besprochen werden</li> <li>+ die Bilder können sofort in anderen Apps weiterverarbeitet werden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- die Kinder wissen, dass auf dem Tablet viele weitere Apps sind und sind daher schnell abgelenkt</li> <li>- das Tablet ist unhandlich im Vergleich zur Kamera</li> </ul>
Digitalkamera	
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ist meist in der Einrichtung vorhanden und einsatzbereit</li> <li>+ ist leicht und einfach zu bedienen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- geht schneller kaputt, wenn sie runterfällt</li> <li>- das Display ist relativ klein</li> </ul>
Kinderkamera	
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ ist robust und auch schon für den U3-Bereich geeignet</li> <li>+ bietet nur wenige Funktionen und ist leicht zu bedienen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- macht Bilder in eher schlechter Qualität,</li> <li>- <i>Hinweis:</i> In jedem Fall sollten die Spiele, die sich auf manchen Kinderkameras befinden, ausgeschaltet werden!</li> </ul>

### 3.3 Audioprojekte

Die Audioarbeit ermöglicht den Kindern das Abtauchen in die Welt der Geschichten, Stimmen und Geräusche. Deutschland ist Hörbuchland Nr. 1, und gerade Kinder sind von den Geschichten besonders fasziniert. Sie genießen, lauschen gespannt und entwickeln ihre eigenen Bilder im Kopf. Hörgeschichten gehören zur Lebenswelt fast aller Kinder. Mit Hilfe einfacher Technik, wie z.B. dem Sprachrekorder, ist es möglich, dass Kinder ihre eigenen Geschichten erzählen oder auch andere Kinder aus der Einrichtung und Erwachsene interviewen.

Wer ein komplexes Hörspiel produzieren möchte, bei dem Geräusche, verschiedene Protagonist\*innen und die musikalische Untermalung zusammenkommen, muss noch einige Zeit für den Schnitt einplanen. Dieser wird am Computer (kostenloses Programm: *Audacity*) oder Tablet (App: *Hokusai 2*) erledigt. Kleine Audioproduktionen können ganz ohne Schnitt als Live-Hörspiel aufgenommen und direkt mit der Gruppe angehört werden. Da bei der Audioarbeit der visuelle Impuls fehlt, sollte nach jeder Produktion darauf geachtet werden, dass die Kinder sagen, von wem das Interview geführt oder die Geschichte erzählt wurde. Das ermöglicht ihnen bei der Präsentation weitere Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Bei der Arbeit mit Grundschulkindern können auch Stimmverzerrer-Apps zum Einsatz kommen. Diese veranschaulichen, wie einfach es mithilfe einer App ist, sich als eine andere Person auszugeben oder mit einer „Grusel-Stimme“ zu sprechen. Die Kinder lernen, dass sie sich vor entsprechenden Aufnahmen nicht fürchten müssen, weil dahinter Menschen und keine Monster stehen. Dies ist nicht zuletzt deswegen wichtig, weil Kinder ab der 3. Klasse häufig über Social Messenger oder durch ältere Kinder mit angsteinflößenden Medienprodukten in Kontakt kommen.

Auch bei der Erstellung von Audios ist der Hinweis auf Persönlichkeitsrechte wichtig. Bei der Veröffentlichung von Audio-Produkten gelten dieselben Regeln wie bei Fotos. Jede hörbare Stimme braucht eine Einverständniserklärung des Kindes und der Eltern.

### 3.4 Videoprojekte

Die Videoproduktion vereint die beiden vorgenannten Bereiche der Medienarbeit und kann sehr komplex, aber auch einfach gestaltet werden. Als guter Einstieg bietet sich die Erstellung von Trickfilmen an. Hier erstellen Kinder ab 4 Jahren eigene Videos, indem sie mit Hilfe der App *Stop Motion* eine Geschichte Bild für Bild aufnehmen und diese dann schnell abspielen lassen. Die gleiche Technik wird z.B. bei der Produktion von „Shaun das Schaf“ oder „Das Sandmännchen“ verwendet. Kinder erlangen also durch das eigene Tun ein Verständnis dafür, wie ein Video entsteht. Sie planen den Film, produzieren die Bilder, sorgen für die Vertonung mit Text, Geräuschen und Musik und speichern das Endprodukt. Eine Präsentation darf hier natürlich nicht fehlen. Inhaltlich kann mit sehr einfachen Themen begonnen werden (z.B. mein Lieblingskuscheltier wandert einmal durch das Bild, ein gelber und ein roter Würfel Knete vereinigen sich zu einer orangefarbenen Kugel, die aus dem Bild rollt).

Neben der Stop Motion-Arbeit gibt es viele weitere Möglichkeiten der Videoproduktion, z.B.

- Experimentieren mit der Slow-Motion Funktion der Kamera (Rennen, Springen, einen Turm umstoßen, die Haare schütteln, ein Tuch werfen und fangen ...)
- Einrichtungsvorstellung mit vertonten Bildern (die Kinder fotografieren ihre Lieblingsorte und erzählen im zweiten Schritt jeweils, was man an dem Ort machen kann)
- Animation mit weiteren Programmen wie Toontastic oder Puppet Pals, mit denen die Kinder eigene Geschichten erzählen.
- Dreh kleiner Videosequenzen (z.B. Interviews oder Impressionen aus dem Gruppenalltag, von der Karnevalsfeier, dem Ausflug in den Wald)
- Zur Erklärung der technischen Funktionsweise von Trickfilmen kann (als analoger Zugang) ein Daumenkino erstellt werden.

Mit Kindern im Grundschulalter können bereits kleine Kurzfilmprojekte (z.B. Krimi, Dokumentation) realisiert werden. Diese setzen ein grundsätzliches Verständnis über die Phasen der Filmproduktion voraus sowie ein gutes Skript, an das sich das Filmteam hält. Mit Hilfe von Apps ist es inzwischen möglich, dass die Kinder in den Schnitt des Films eingebunden werden. Den Feinschnitt muss aber in der Regel eine Fachkraft übernehmen und hierfür Zeit einplanen. Inhaltlich können sowohl fiktionale Inhalte (z.B. Krimi, Produktion eines Werbeclips) als auch non-fiktionale Inhalte (Doku über die Schule, Expert\*inneninterview zum Thema Tierschutz) umgesetzt werden.

### 3.5 Didaktische Hinweise

#### *Löschen von Aufnahmen*

Der Einsatz von Medien in der Einrichtung soll auf keinen Fall zur Folge haben, dass die Fachkräfte nach einem Angebot viel Zeit im Büro verbringen, weil sie Bilder oder andere Aufnahmen sortieren, sichten, löschen müssen. Kinder sollten sehr früh ein Gefühl für gute Aufnahmen entwickeln. Dieses kann z.B. durch den Einsatz von Bildkarten, die Tipps zum Fotografie-

ren geben, oder das gemeinsame Betrachten der entstandenen Produkte geschehen. Aufnahmen, die nicht gelungen sind, sollten direkt von den Kindern (nicht von der Fachkraft) gelöscht werden. So lernen sie, bereits vor der Aufnahme zu überlegen, was sie eigentlich fotografieren wollen, und achten z.B. darauf, dass keine weiteren Personen im Hintergrund zu sehen sind oder ihr Objekt wirklich scharf ist.

### *Filmen mit Konzept*

Bei der Videoarbeit sollten Kinder bei den Aufnahmen gebremst werden, wenn sie zu lange Sequenzen filmen. Das Betrachten unbedacht gefilmter Sequenzen ist eher passiv und kann je nach Dauer der Aufnahmen sehr lange dauern. Besser ist es, mit den Kindern gemeinsam zu planen, was gefilmt werden soll. Im Optimalfall wird ein kleines Storyboard gezeichnet, das den Ablauf der Geschichte skizziert und damit Orientierung für die Aufnahme bietet. Selbstverständlich sollen sich die Kinder mit den Medien ausprobieren und auch – wie z.B. mit den erwähnten Slow Motion-Videos – experimentieren können. Hier muss die Fachkraft einen guten Mittelweg finden.

### *Präsentation und Veröffentlichung*

Die Veröffentlichung und Weitergabe von Bildern und Videos an die Familien stellt Kitas vor technische Herausforderungen. Möglich ist z.B.

- USB-Stick von den Eltern mitbringen lassen.
- Datei zum Download z.B. über wetransfer bereitstellen.
- Upload in eine sichere Cloud der HAWK (Nextcloud) bzw. des Kita-Trägers.
- Videos auf YouTube als „ungelistetes Video“ einstellen (dieses kann dann nur mit dem korrekten Link aufgerufen und nicht zufällig von Fremden gefunden werden).
- Eine sicherere Alternative zu YouTube ist der kostenpflichtige Anbieter Vimeo.

Bei allen Möglichkeiten, die die Nutzung eines Links beinhalten, muss damit gerechnet werden, dass die Eltern den Link oder das aufs Smartphone heruntergeladene Video an Dritte weitergeben. Hierfür können die Fachkräfte rechtlich nicht belangt werden.

Eine Alternative zur Weitergabe von Daten ist bei größeren Videoprojekten eine „Kino-Präsentation“ in der Kita ohne Weitergabe des Films. Ein Theaterstück wird in der Regel auch nur einmal aufgeführt!

## **3.6 Weitere Projekte (E-Books, Rallyes, Coding & Robotik)**

Neben den genannten klassischen Medienprojekten gibt es inzwischen eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten der pädagogischen Arbeit mit digitalen Medien. Hierzu zählen hybride Formen wie z.B. die Gestaltung eines multimedialen E-Books, das neben Text und Bildern auch Audioaufnahmen und Videos enthält, oder digitale Rallyes, die mit älteren Kindern durchgeführt werden können. In der Schule bzw. Ganztagsbildung können die Rallyes sogar gemeinsam mit den Kindern produziert werden und dann andere Personen z.B. durch den Stadtteil führen.

Ein weiterer Bereich digitaler Produkte ist der stetig wachsende Markt von Coding- und Robotiktechnik für Kinder. Mit einfachen Programmen können Kinder ohne Programmiersprache erste eigene Roboter programmieren. Mini-Roboter in verschiedenen Ausführungen ergänzen die Möglichkeiten. Generell sollte beim Einsatz der Technik in der Einrichtung immer auf den Mehrwert für die Kinder geachtet werden, genutzte Technik sollte auf den Lern- und Erkenntnisfaktor überprüft und nicht als „digitales Spielzeug“ genutzt werden.

## 4 Organisation der Lernwerkstatt

### 4.1 Koordination

Die Lernwerkstatt der Kooperation Campus Kinder wird zentral durch die HAWK koordiniert. Die Koordination regelt

- die Schlüsselverwaltung
- die Verwaltung von Terminen (mit Kindergruppen aus der Kita Campus Kinder sowie aus anderen interessierten Kindertageseinrichtungen)
- die Information der Kitas über Lernwerkstatt-Termine
- Beschaffung und regelmäßige Kontrolle von Gebrauchs- und Verbrauchsmaterial in der Lernwerkstatt
- Verwaltung der Technik

### 4.2 Aufgaben des Teams der Lernwerkstatt

Neben der Koordinatorin arbeiten studentische Hilfskräfte im Team der Lernwerkstatt. Zu ihren Aufgaben gehört (in enger Absprache mit der Koordination):

- Pflegen der TaskCards-Seite (s. Kap. 6)
- Beratung und Ausleihe (überprüft beim Entgegennehmen ausgeliehener Technik, ob alle Daten gelöscht wurden)
- Anschaffung neuer Apps
- Wartung und Installieren von Updates. Nach jedem Update müssen die Einstellungen der iCloud überprüft werden. Die iCloud muss direkt auf allen Geräten deaktiviert werden.
- Im Schadensfall kümmert sich das Team der Lernwerkstatt um eine Reparatur.

### 4.3 Nutzung der Räumlichkeiten

Neben dem Lernwerkstatttraum in der Kita Campus Kinder können auch die Räumlichkeiten in der HAWK (Ästhetischen Labor und der (Lern-)Werkstatt) für Aktionen mit Kindern genutzt werden. Fortbildungen und Workshops für Fachkräfte zu medienpädagogischen Themen finden hauptsächlich in den Räumlichkeiten der HAWK (Hohnsen 1) statt.

Alle externen Gruppen, die die Räumlichkeiten der Kita Campuskinder nutzen, betreten und verlassen diese über die Außentreppe. Zu Zeiten, in denen die Kita Campus Kinder geschlossen ist, ist darauf zu achten, dass das Tor zum Außengelände ebenfalls abgeschlossen wird. Die Teilnehmer\*innen werden von der für die Veranstaltung zuständigen Person am Tor in Empfang genommen. Nach Einlass auf das Gelände wird das Tor verschlossen. Getränke werden ggf. selbst mitgebracht und auch wieder mitgenommen.

Nach der Arbeit wird der Ausgangszustand der Lernwerkstatt wiederhergestellt:

- Die Materialien werden wieder an die passende Stelle in die Regale sortiert;
- das benutzte Geschirr wird abgewaschen und in die Schränke zurückgestellt;
- Fenster und Türen werden geschlossen;
- der Raum wird besenrein hinterlassen;

- ein Nutzungs- und Verbrauchsprotokoll (Formblatt über Verbrauch und Gebrauch von Material) wird ausgefüllt und an die Koordinatorin weitergeleitet.
- Es erfolgt eine Meldung an die Koordinatorin, wenn Geräte nicht funktionsfähig sind oder beim Gebrauch in der Lernwerkstatt etwas kaputtgeht.

## 5 Aus-, Fort- und Weiterbildung in der Lernwerkstatt

### 5.1 Für Studierende der HAWK

Das Seminar „Medienpädagogik“ bietet Studierenden einen umfassenden Einblick in die medienpädagogische Arbeit mit Kindern. Im praxisorientierten Seminar erhalten die Studierenden die Möglichkeit, sich mit der vorhandenen Technik vertraut zu machen und eigene Projekte für die Arbeit in der Einrichtung zu konzipieren. Es wird angestrebt, dass im Rahmen des Seminars alle Studierenden eine kleine praktische Einheit mit Kindern durchführen.

Neben dem Seminar können sich Studierende direkt von dem Team der Lernwerkstatt zu Praxisprojekten und dem Einsatz von Medien in der Kita beraten lassen. Im Rahmen der Beratung ist es möglich, die vorhandenen Materialien zu sichten und die Technik direkt zu testen. Darüber hinaus ist das Selbststudium über die digitale Pinnwand (TaskCards) möglich.

### 5.2 Für pädagogische Fachkräfte

Im Kontext der Lernwerkstatt können Workshops und Fortbildungen für Fachkräfte der Kitas und Grundschulen der Stadt Hildesheim zum Medieneinsatz in Kita und Schule angeboten werden. Hier erhalten die Teilnehmer\*innen medienpädagogisches Grundlagenwissen, Methoden und Tipps für die Praxis und erproben erste Projektideen mit der vorhandenen Technik. Praxisbeispiele aus anderen Einrichtungen ergänzen die Fortbildungen. Die Nutzung der Räume für derartige Angebote wird in der Kooperation Campus Kinder geregelt.

## 6 Technik & Material in der Lernwerkstatt

Die digitale Nutzung der Lernwerkstatt ist Bestandteil der in Entstehung befindlichen Medienwerkstatt der Fakultät für Soziales und Gesundheit der HAWK. Das digitale Herz der Lernwerkstatt ist eine TaskCard-Seite (digitale Pinnwand). Diese enthalten

- alle Informationen zu der vorhandenen Technik inklusive kurzen Bedienungsanleitungen und Tipps für den Einsatz in der Praxis
- eine ständig wachsende Sammlung von sehr kurzen Berichten über in der Praxis durchgeführte Projekte
- in der Lernwerkstatt vorhandene Fachliteratur
- Links zu weiteren Informationen zu spezifischen Themen, kostenlosen Broschüren, Beispielprojekten, Websites zur Medienpädagogik
- Arbeitsblätter für konkrete Vorhaben
- Kopiervorlagen (z.B. Einverständniserklärungen)

Die TaskCard-Pinwand wächst ständig weiter und wird regelmäßig aktualisiert und ergänzt. Alle Praxisprojekte, die im Rahmen des Seminars „Medienpädagogik“ K06/KP06 stattfinden, sollen hier kurz vorgestellt und evaluiert werden. Denkbar ist, dass hier auch Ergebnisse aus anderen Veranstaltungen oder Projekte von kooperierenden Praxiseinrichtungen vorgestellt werden. Für die Projektvorstellung steht eine Vorlage zur Verfügung, die bei Bedarf verwendet werden kann. Der Link zur TaskCard ist bei der Studiengangskoordination erhältlich.

## 6.1 Technikangebot der Lernwerkstatt

Die gesamte in der Lernwerkstatt vorhandene Technik ist in Kitas und Schulen erprobt und kann gut für Medienprojekte eingesetzt werden. Je nach Alter der Kinder gibt es Einschränkungen (z.B. Bee-Bot erst ab dem Vorschulalter). Informationen zu den einzelnen Produkten und Materialien finden sich auf der TaskCard-Pinwand.

Das Technikangebot in der Lernwerkstatt umfasst aktuell die folgenden Bestandteile:

- Physische Technik (wie z. B. Ipads inkl. Zubehör, Bee-Bots, Tellimero, Stative, ...)
- Eine Liste der auf den Ipads vorhandenen Apps
- Verbrauchsmaterial (z. B. Batterien, Bastelmaterial, Kopiervorlagen, Knete, Einverständniserklärungen)
- weiteres (didaktisches) Material (z.B. Bücher, Daumenkinos, Playmobil, Scheren, ...)

Eine Übersicht über die vorhandenen Materialien und Medien wird laufend aktualisiert und steht bei der Studiengangskoordination zur Verfügung.

## 6.2 Auswahl von Apps für den Einsatz in der Lernwerkstatt

Anders als bei der Auswahl der Technik wurde bei der Auswahl von Apps weder auf den Datenschutz noch auf pädagogisch besonders wertvolle Apps geachtet. Daher sind die auf den Geräten vorhandenen Apps *nicht* als pauschale pädagogische Empfehlung für den Einsatz in der Praxis zu sehen.

Vielmehr geht es mit der Bereitstellung einer großen Auswahl von Apps darum, Lernenden die Möglichkeit zu geben, Apps im Kontext der *Lehre* (nicht mit den Kindern) selbst auf ihre Sinnhaftigkeit und auf einen möglichen Mehrwert für die pädagogische Arbeit zu prüfen. Auf den Geräten finden sich auch Spiele-Apps, die zu Hause im Rahmen der Medienzeit gespielt werden können, sicher aber nicht Teil des Kita-Alltags sein sollen. Um zu verstehen, welche Spiele bei den Kindern „in“ sind, und um Familien in Bezug auf „gute“ Kinderspiele beraten zu können, sind auch solche Apps Teil der Appsammlung.

Wenn Einheiten mit Apps in der Einrichtung geplant sind, gibt das Team der Lernwerkstatt gern Tipps zum sinnvollen Einsatz und verweist auf Erfahrungen vorangegangener Einheiten. Viele Projekte, die mit gut geeigneten, pädagogisch sinnvollen Apps stattgefunden haben, finden sich auf der TaskCard-Pinwand. Sollte eine App (oder ein Teilbereich einer App) aus datenschutztechnischer Hinsicht sehr bedenklich sein, findet sich hierzu ebenfalls ein Verweis auf der entsprechenden TaskCard.

## 6.3 Ausleihe der Technik

Die gesamte Technik der Lernwerkstatt kann durch Lehrkräfte sowie Studierende ausgeliehen werden. Die Ausleihe ist mit einem verpflichtenden Einführungsgespräch sowie einem Auswertungsgespräch bei der Abgabe verbunden. Es ist möglich, mehrere Geräte gleichzeitig auszuleihen, um mit einer Gruppe ein Angebot durchzuführen.

Die Ausleihenden erhalten einen Zugang zur TaskCard-Pinwand. Sollte eine konkrete App für ein Angebot benötigt werden, die nicht auf der Liste der verfügbaren Apps auf der TaskCard-Pinwand steht, ist es nach Rücksprache möglich, diese auf einer Auswahl von Geräten zu installieren. Die Lernwerkstatt schließt keine Abos ab.

Das Team der Lernwerkstatt bietet außerdem eine Beratung (mit Ausprobieren der Technik) für diejenigen an, die gern mit Medien arbeiten würden, aber bei der Wahl des Mediums oder der Umsetzung der Inhalte unsicher sind. Wer an einer Beratung oder der Ausleihe interessiert ist, kann sich unter [lernwerkstatt.fs@hawk.de](mailto:lernwerkstatt.fs@hawk.de) an die Koordination wenden und einen Termin vereinbaren.

Für die Ausleihe technischer Geräte liegt ein mit der Rechtsabteilung der HAWK abgestimmter Leihvertrag vor. Auf der Taskcard-Pinwand steht eine Checkliste für den Umgang mit der Technik und dem Ablauf der Ausleihe zur Verfügung. Darin sind unter anderem folgende Punkte festgehalten:

- Die Technik wird geladen ausgegeben und muss geladen (mindestens 95 %) zurückgebracht werden.
- Bedienungsanleitungen sind für alle Geräte online abrufbar.
- Um den Datenschutz aller Projektbeteiligten und Lernenden zu gewährleisten, müssen alle Dateien, die während des Ausleihzeitraums entstanden sind, vor Rückgabe wieder von den Geräten gelöscht werden. Hierbei muss daran gedacht werden, die gelöschten Aufnahmen auch aus dem Ordner „zuletzt gelöscht“ zu löschen. Wurde mit Apps gearbeitet, müssen die Projektdateien (z.B. Hörspiel, Stop-Motion-Projekt) ebenfalls gelöscht werden.
- Die Nutzung der iCloud ist aus datenschutztechnischen Gründen nicht gestattet. Die iCloud muss deaktiviert sein.
- Bei der Verwendung in einer Kooperationseinrichtung der HAWK darf die Technik bei einem mehrtägigen Projekt nur dann in der Einrichtung verbleiben, wenn diese dafür eine gesicherte Aufbewahrungsmöglichkeit (Safe) zur Aufbewahrung zur Verfügung stellen kann. Ladegeräte, Adapter und Kabel fallen nicht in den Versicherungsschutz und müssen bei Verlust erstattet werden. Verbrauchsmaterial muss nicht ersetzt werden.
- Schäden (und mögliche Schäden z.B. durch ein heruntergefallenes Gerät, das aber noch tadellos funktioniert) müssen dem Team der Lernwerkstatt unverzüglich gemeldet werden.

## 7 Literatur

### 7.1 Tipps zum Weiterlesen und Recherchieren

Ein Teil des Textes dieser Handreichung stammt von der folgenden Website, die vielfältige Anregungen zum Einsatz von digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit mit Kindern gibt:

Medienanstalt Hessen (o.J.). Ran an Maus und Tablet. Medien in Kinderhand. <https://ranan-mausundtablet.de/medien-im-bildungseinsatz/medien-in-kinderhand/>

Weitere Anregungen geben die folgenden Handreichungen und Webseiten:

Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2019). Digitale Medien in der frühkindlichen Bildung. Eine Handreichung für pädagogische Fachkräfte, Träger und Eltern in Kindertageseinrichtungen. [https://www.kita.nrw.de/system/files/media/document/file/Medienbildung\\_Digitale-Medien-fruehkindliche-Bildung\\_Handreichung.pdf](https://www.kita.nrw.de/system/files/media/document/file/Medienbildung_Digitale-Medien-fruehkindliche-Bildung_Handreichung.pdf)

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o.J.). Grundlagen der Medienbildung und Mediendidaktik. [www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/medienbildung-theoretische-grundlagen/](http://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/medienbildung-theoretische-grundlagen/)

scout. Das Magazin für Medienerziehung (Hrsg.) (2020). Medienerziehung in die Kitas! [Themenheft]. scout (1/2020). <https://www.scout-magazin.de/printausgaben/hefte/medienerziehung-in-die-kitas.html>

### 7.2 Verwendete Literatur

Anders, Yvonne & Cohen, Franziska (2022). Digitalisierung in der Frühen Bildung. *Frühe Bildung*, 11 (2), 181–214. <https://doi.org/10.1026/2191-9186/a000561>

Aschenbruck, Anika; Raabe, Claudia & Risch, Maren (2019). *Medienbildung in der Kita. nifbe-Themenheft Nr. 33*. Osnabrück: Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung.

Brée, Stefan (2016). Vielfältig, merkwürdig und ungewiss – Auf dem Weg zu einer inklusiven Didaktik in der Hochschulausbildung. In Corinna Schmude & Hartmut Wedekind (Hrsg.), *Lernwerkstätten an Hochschulen. Orte einer inklusiven Pädagogik*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Brée, Stefan; Kaiser, Lena & Wittenberg, Tanja (2021). Lernwerkstatt als digitaler Erfahrungsort. Potenziale und Herausforderungen für Lernwerkstätten als Orte "offener multimedialer Produktionsästhetik". In Klaus Himpsl-Gutermann, Katharina Mittlböck, Monika Musilek-Hofer, Andrea Varelja-Gerber & Nina Grünberger (Hrsg.), *lern.medien.werk.statt. Hochschullernwerkstätten in der Digitalität* (S. 103–120). Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Brée, Stefan; Schomaker, Claudia; Krankenhagen, Julia & Mohr, Katrin (2015). *Gemeinsam von und mit den Dingen lernen. Nifbe-Themenheft Nr. 27*. Osnabrück: nifbe. Zugriff am 07.07.2020. Verfügbar unter [https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Von\\_den\\_Dingen\\_lernen\\_online.pdf](https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Von_den_Dingen_lernen_online.pdf)

Brüggemann, Marion (2018). *Zwischen Bewahren und Fördern – Professionalisierung der frühen Medienbildung*. kita-fachtexte.de. Zugriff am 28.01.2019. Verfügbar unter [https://www.kita-fachtexte.de/uploads/media/KiTaFT\\_Brueggemann\\_2018\\_ProfesionalisierungderfruehenMedienbildung.pdf](https://www.kita-fachtexte.de/uploads/media/KiTaFT_Brueggemann_2018_ProfesionalisierungderfruehenMedienbildung.pdf)

- Cordes, Anne-Kristin; Egert, Franziska & Hartig, Fabienne (2020). Apps für Kindergartenkinder: Lernen oder Aufmerksamkeitsraub? – Anforderungen an Lernapps aus kognitionspsychologischer Perspektive. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 15 (3-2020), 243–258.  
<https://doi.org/10.3224/diskurs.v15i3.02>
- Danby, Susan J.; Flear, Marilyn; Davidson, Christina & Hatzigianni, Maria (Eds.) (2018). *Digital Childhoods. Technologies and Children's Everyday Lives*. Singapore: Springer Singapore.  
<https://doi.org/10.1007/978-981-10-6484-5>
- Egert, Franziska; Hartig, Fabienne & Cordes, Anne-Kristin (2022). Metaanalyse zur Wirksamkeit von Bildungs- und Förderaktivitäten mit digitalen Medien in Kindertageseinrichtungen. *Frühe Bildung*, 11 (2), 73–84. <https://doi.org/10.1026/2191-9186/a000562>
- Fachstelle Jugend Film Fernsehen e.V. (2021). *Aufwachsen mit Medien. Welche Bedeutung haben Medien für Kinder und wie werden sie durch diese beeinflusst?* Zugriff am 18.06.2023. Verfügbar unter <https://kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien/>
- Feil, Christine (2016). *Kinder am Tablet: Beobachtungen zur Medienaneignung Zwei- bis Sechsjähriger*. Wissenschaftliche Fachtagung "Tablets in Kinderhand" am DJI, 28.1.2016, München. Zugriff am 13.04.2023. Verfügbar unter [https://www.dji.de/fileadmin/user\\_upload/www-kinderseiten/1161/Feil\\_Kinder%20am%20Tablet.pdf](https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/www-kinderseiten/1161/Feil_Kinder%20am%20Tablet.pdf)
- Institut für empirische Sozialforschung (2020). *Die Allerjüngsten und digitale Medien*. Wien: Saferinternet.at. Zugriff am 13.04.2023. Verfügbar unter <https://www.saferinternet.at/news-detail/studie-72-prozent-der-0-bis-6-jaehrigen-im-internet>
- Jansa, Axel; Kaiser, Lena S. & Jochums, Anna (2019). Zum Selbstverständnis von Werkstätten in kindheitspädagogischen Studiengängen – Erste Annäherungen. In Sandra Tänzer, Marc Godau, Marcus Berger & Gerd Mannhaupt (Hrsg.), *Perspektiven auf Hochschullernwerkstätten. Wechselspiele zwischen Individuum, Gemeinschaft, Ding und Raum* (S. 32–42). Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt. Zugriff am 26.06.2023. Verfügbar unter [https://www.pedocs.de/volltexte/2020/20186/pdf/Jansa\\_Kaiser\\_Jochums\\_2019\\_Zum\\_Selbstverstaendnis\\_von\\_Werkstaetten.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2020/20186/pdf/Jansa_Kaiser_Jochums_2019_Zum_Selbstverstaendnis_von_Werkstaetten.pdf)
- Journal of e-learning and knowledge society (2021). Focus on children and the digital. *Journal of e-learning and knowledge society*, 17 (3). Zugriff am 08.02.2022. Verfügbar unter [https://www.je-lks.org/ojs/index.php/Je-LKS\\_EN/issue/view/147/26](https://www.je-lks.org/ojs/index.php/Je-LKS_EN/issue/view/147/26)
- Lepold, Marion (2021). Digitale Medien in der Kita. *Frühe Kindheit* (5/2021), 46–51. Zugriff am 03.01.2023. Verfügbar unter <https://www.nifbe.de/component/themensammlung?view=item&id=1027:digitale-medien-in-der-kita&catid=134>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). *KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger. Stuttgart. Zugriff am 29.12.2022. Verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020\\_WEB\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf)
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). *miniKIM 2020. Kleinkinder und Medien*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-jähriger. Stuttgart. Zugriff am 03.01.2023. Verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/user\\_upload/lfk\\_miniKIM\\_2020\\_211020\\_WEB\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/user_upload/lfk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf)
- Neuß, Norbert (Hrsg.) (2021). *Kita digital. Medienbildung - Kommunikation - Management*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Niedersächsisches Kultusministerium (Hrsg.) (2018). *Orientierungsplan für Bildung und Erziehung – Gesamtausgabe*. Hannover. Zugriff am 16.07.2020. Verfügbar unter <https://www.mk.niedersachsen.de/download/4491>
- Rohrmann, Tim & Wanzeck-Sielert, Christa (2023). *Mädchen und Jungen in der KiTa. Körper, Gender, Sexualität* (3., überarbeitete Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.

- Stiftung Digitale Chancen (2023). kinderrechte.digital. Kinderschutz und Kinderrechte in der digitalen Welt. Zugriff am 25.06.2023. Verfügbar unter <https://kinderrechte.digital>
- Undheim, Marianne (2022). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30 (3), 472–489. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1971730>
- Van Dieken, Christel (2004). *Lernwerkstätten und Forscherräume in Kitas und Kindergarten*. Freiburg: Herder.
- Van Dieken, Christel (2014). *Lernwerkstätten in Kitas. Was ist eine Lernwerkstatt?* Zugriff am 28.03.2023. Verfügbar unter <http://www.christelvandieken.de/2014/02/lernwerkstatt-in-kitas-2/>
- Verbund europäischer Lernwerkstätten e.V. (2009). Positionspapier zu Qualitätsmerkmalen von Lernwerkstätten und Lernwerkstattarbeit. Bad Urach. Zugriff am 26.06.2023. Verfügbar unter [https://www.nifbe.de/pdf\\_show.php?id=207](https://www.nifbe.de/pdf_show.php?id=207)
- Vidal-Hall, Charlotte; Flewitt, Rosie & Wyse, Dominic (2020). Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28 (2), 167–181. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735727>
- Vom Orde, Heike & Durner, Alexandra (2023). *Grunddaten Kinder und Medien 2023* (Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk, Hrsg.). München. Zugriff am 13.04.2023. Verfügbar unter [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf)