

KLEINE HÄNDE, GROßE SCREENS

DIGITALE MEDIEN ZWISCHEN FASZINATION UND VERANTWORTUNG

DR. IREN SCHULZ

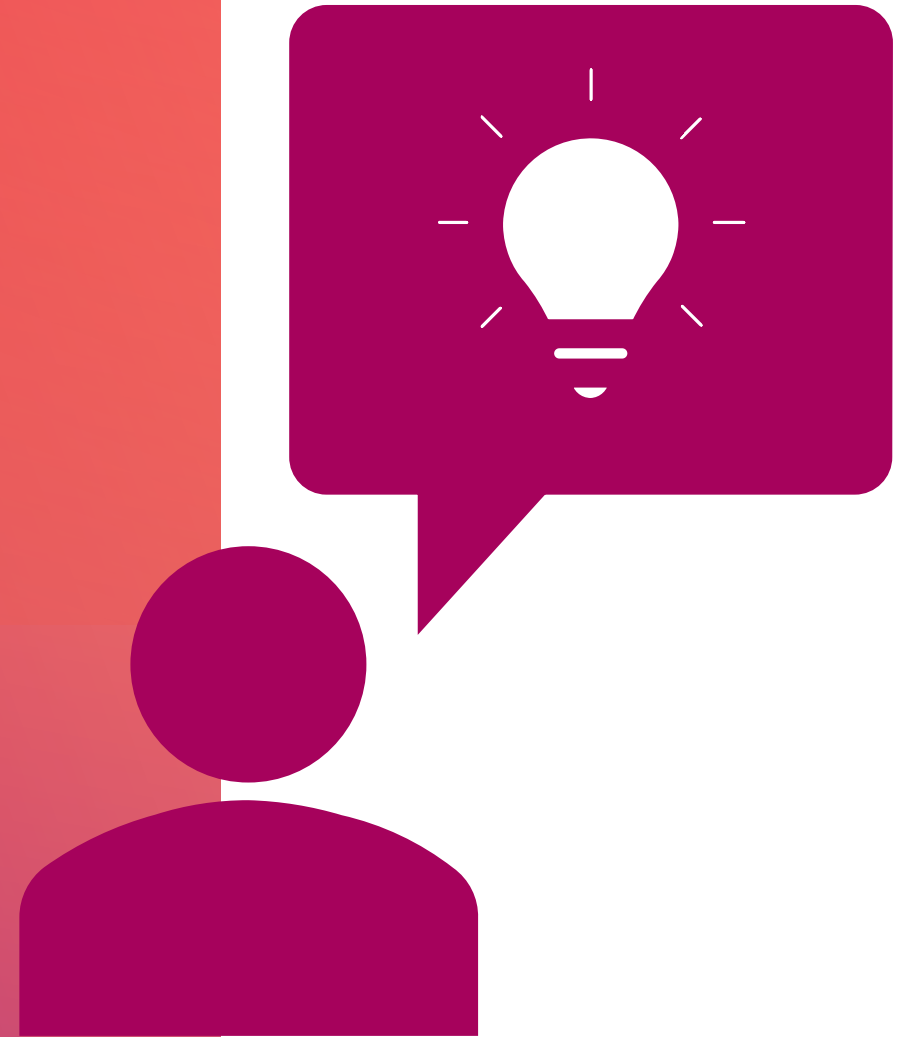


ZUM EINSTIEG

ZUR SACHE!
BADEN-WÜRTTEMBERG



**WAS DENKEN
UND ERLEBEN
SIE?**



EINE EIGENE HALTUNG HABEN.

Wir alle haben eine Meinung, wenn es um Medien geht: als Nutzer*in, als Elternteil, als Pädagog*in und Erzieher*in, als Expert*in. Diese Meinung basiert auf eigenen Erfahrungen, auf vermitteltem Wissen, auf Beobachtungen...

Im pädagogischen Kontext (und bei der Arbeit mit und über Medien) basiert diese Haltung idealerweise auf Akzeptanz und Empathie, Glaubwürdigkeit und Transparenz, Regeln und Strukturen sowie Partizipation als gemeinsames Element.



FAMILIEN UND MEDIEN EINORDNEN.

- Über den Alltag im in der Einrichtung erhalten Sie einen Einblick in die Mediennutzung in Familien:
- Kinder berichten von Erlebnissen, verarbeiten Erlebnisse im Spiel, haben ihre Medienidole dabei
- Eltern bringen Medien in die Kita (Fotografieren, Telefonieren, Spielzeuge) und berichten von der Mediennutzung zu Hause
- Eltern haben eine Meinung zur Mediennutzung ihrer Kinder: Wünsche, Grenzen, Risiken



WAS NEHMEN SIE WAHR?

- Welche Haltung zu Kindern und Medien haben Sie (entwickelt)?
- Was sind Ihre Beobachtungen, Erfahrungen und Erlebnisse?
- Wo erleben Sie Spannungen, Diskussionen, Fragen und Unsicherheiten?
- Diskutieren Sie gern auch Reibungspunkte, Spannungen, Unsicherheiten



BLOCK I
LEBENSWELTEN
SIND MEDIENWELTEN

MEDIEN FÜR KINDER GIBT ES SCHON IMMER

Bücher und Zeitschriften

Musik und Hörbücher

Fernsehen und Videokassetten

Werbung mit und für Kinder

MEDIEN FÜR KINDER: WAS IST NEU?

Medienangebote für die Kleinsten

Werbung mit und für Kinder

Kidfluencer und Momblogs

Medien zur Überwachung

Die Jüngsten in den Medien

Smartphone & Co. als Dauerkonkurrent

**ZUERST EIN BLICK
AUF DAS SOZIALE
FUNDAMENT...**

WAS BEDEUTET FAMILIE?

- Bindung: feste Bezugspersonen und stabile Zuwendung sichern das Urvertrauen und unterstützen die Entwicklung des Kindes
- Vorbild: Kinder sind kleine Imitationsmaschinen!
- Familie: ein positives Kommunikationsklima stärkt fürs ganze Leben.

WAS TUN FAMILIEN MIT MEDIEN?

- Organisation eines komplexe, durchgetakteten Familienalltags
- Gemeinsame Erlebnisse schaffen und gestalten, Rituale etablieren
- Familienbeziehungen aufrecht erhalten und stärken
- Funktionalisierung von Medien zur „Deeskalation“ von Konfliktsituationen

WAS TUN KINDER?

- **Entwicklungsaufgaben:** Sprache & Motorik, Regeln & Sozialverhalten, Beziehungen & Sicherheit
- **Themen:** Wo gehöre ich hin & wer gehört zu mir? Wie funktioniert die Welt um mich herum?
- **Das Spiel ist der Beruf des Kindes!**

**WELCHE MEDIEN
BESITZEN UND
BENUTZEN
KLEINKINDER?**

[https://www.mpfs.de/
studien/minikim-
studie/2023/](https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2023/)

miniKIM Studie 2023



miniKIM-Studie 2023

Kleinkinder und Medien

Basisuntersuchung zum
Medienumgang 2- bis
5-Jähriger in Deutschland



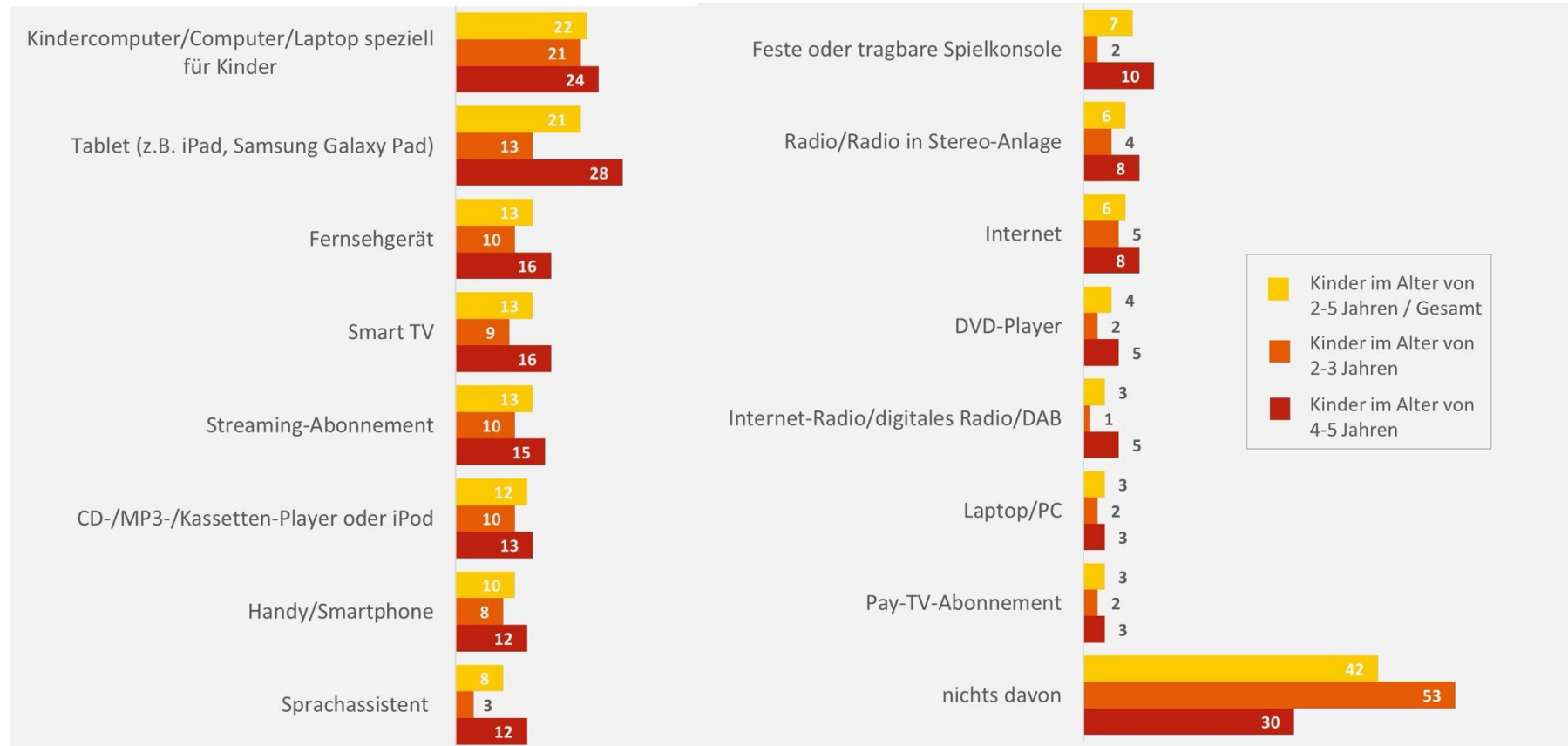
LFK: Die Medienanstalt für
Baden-Württemberg

Medienanstalt
Rheinland-Pfalz

SWR»

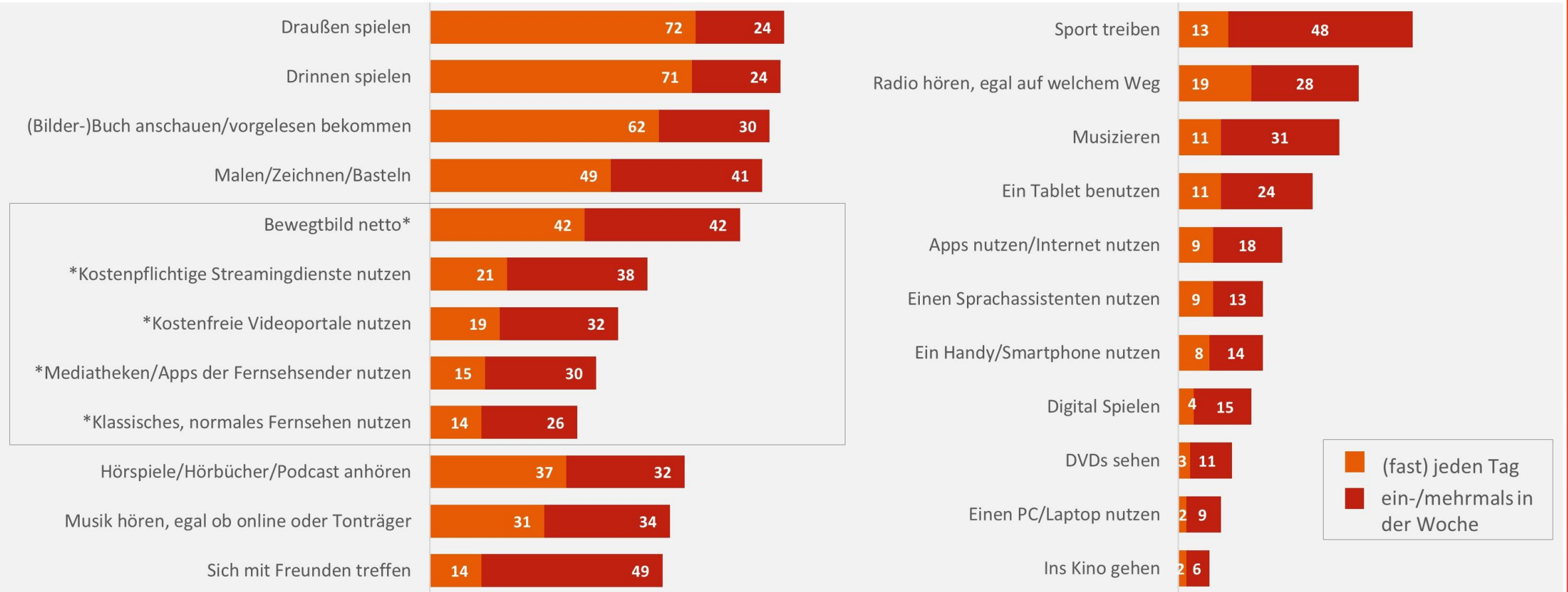
Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten 2023

- Angaben der Haupterzieher*innen -



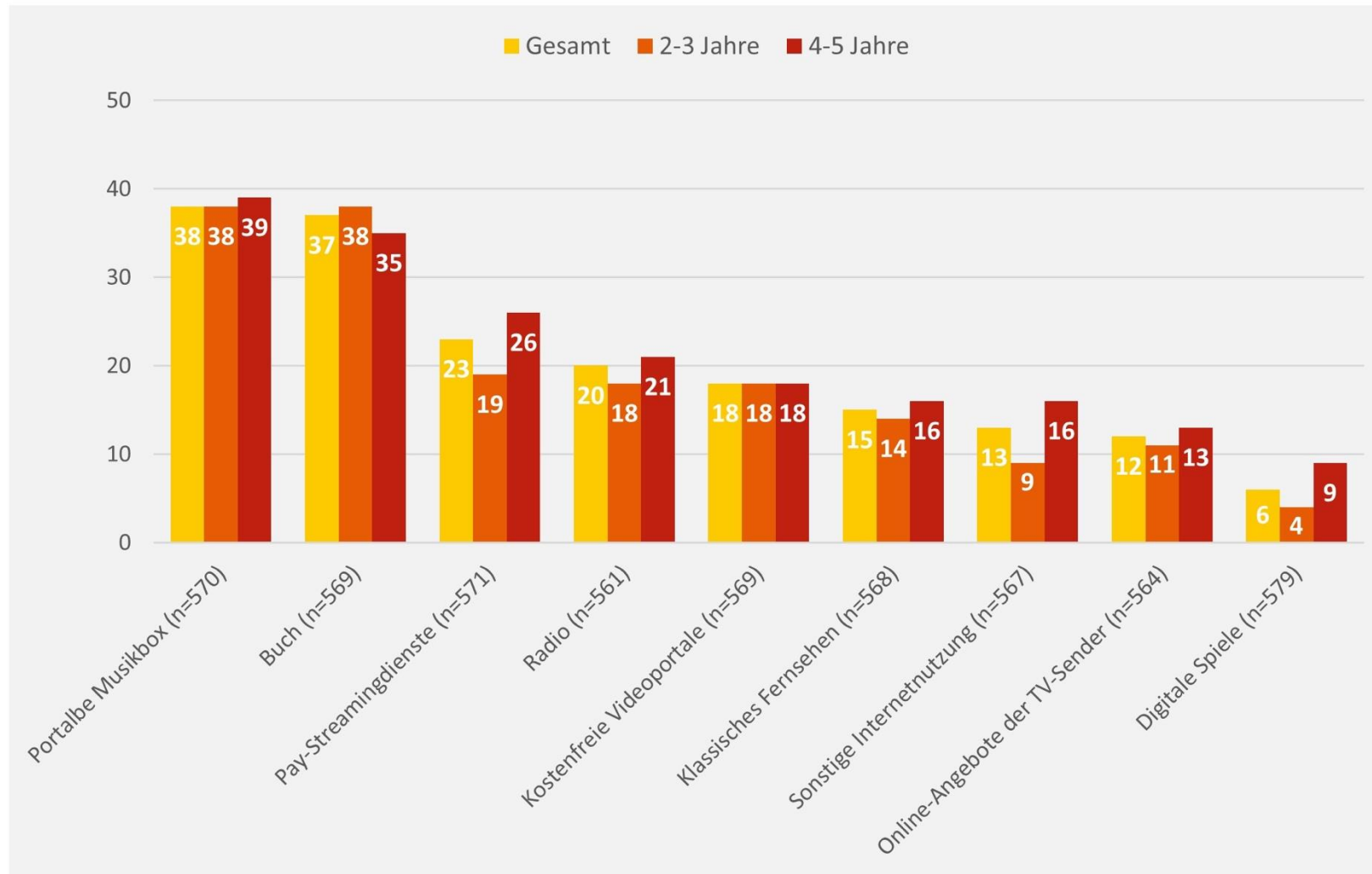
Quelle: miniKIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600

Aktivitäten im Alltag 2023



Quelle: miniKIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600

Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder 2023 - Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: miniKIM 2023, Angaben in Minuten, Basis: Haupterzieher*innen die jeweils Angaben über die Nutzungszeit machen können

WAS TUN KINDER MIT MEDIEN?

- Sich orientieren & Lernen
- Kontakte knüpfen & Vernetzen
- Zeit vertreiben & Entspannen
- Entdecken & ausprobieren
- Grenzen testen & überschreiten
- Orientierung zunehmend über Peers

medienübergreifend - jederzeit - allerorts

WAS TUN KINDER MIT MEDIEN?

- **Säuglinge:** Medien registrieren und Medienverhalten imitieren
- **1. Lebensjahr:** Aufmerksamkeit kann auf bekannte Personen auf Bildern gerichtet werden, kein bewusster eigenständiger Umgang mit Medien
- **2. Lebensjahr:** Verständnis von einfachen Bildergeschichten mit Bezug zum kindlichen Alltag, noch keine zielgerichtete Nutzung von Touchscreen-Medien möglich
- **3. Lebensjahr:** einfache digitale Spiele werden verstanden, Wiedergabefunktionen für Fotos oder Videos auf mobile Medien entdeckt, zunehmend zielgerichtete Zuwendung zu Medien

WAS TUN KINDER MIT MEDIEN?

- Ansehen von bewegten Bildern (Fernsehen, YouTube) ist die beliebteste Mediennutzung (Zeichentrick, sachbezogene Inhalte)
- Mit zunehmenden Alter (ab 3 Jahren) immer häufiger auch Hörspiele und Musik auf eigenen Geräten (Selbstwirksamkeitserfahrungen)
- Einige Kinder telefonieren regelmäßig mit Familienmitgliedern über Videotelefonie.
- Das gemeinsame Betrachten von Fotos wird zum eigenen Fotografieren.
- Einzelne Eltern führen ihre Kinder schon an die Internetrecherche heran.
- Digitale Spiele nehmen mit dem Alter zu.

WAS KÖNNEN KINDER MIT MEDIEN?



Entwicklungsstand entscheidet über Medienhandeln: Was Kinder in der Realität nicht verstehen, verstehen sie auch in den Medien nicht!



Das Kindergartenkind unterscheidet Bilder in den Medien von Gegenständen der Realität und erschließt Zusammenhänge



Es lernt, Medien selbst zu bedienen, einfache Handlungsstränge können verstanden werden, Unterscheidung zwischen „echten“ und gezeichneten Geschichten / Personen



Komplexe Narrationen, Zeitsprünge, Parallelhandlungen etc. sind zu schwierig und können erst im Zeitverlauf entschlüsselt werden



Medien müssen an der Lebenswelt der Kindergartenkinder anknüpfen, um genutzt und verstanden zu werden!

WAS KÖNNEN KINDER NOCH NICHT?

Bekannte Risiken

- **Wie lange:** Dauer der Beschäftigung mit Medien: „Fernsehen als Babysitter“
- **Was:** Problematische Inhalte: fiktionale und non-fiktionale Gewalt
- **Mit wem:** Mediennutzung ohne Begleitung

Konsequenzen

- **Physisch:** Übergewicht, Konzentrationsprobleme, Sprachentwicklung
- **Psychisch:** Überforderung und Überlastung (Angst), Unruhe, Schlafstörung
- **Sozial:** Auswirkungen auf das Spiel- Sozial- und Kommunikationsverhalten

WAS KÖNNEN KINDER NOCH NICHT?

Aktuelle Herausforderungen

- Gewalt und Pornographie
- Datenschutz & Privatsphäre
- Onlinespiele & Handygames
- Werbung & Kommerzialisierung

Konsequenzen

- Medien als jederzeit verfügbare Babysitter
- Kompetenz- und Kontrollverlust der Erwachsenen
- Kommerzialisierung von Kommunikation
- Eindringen in die Privatsphäre des Kindes / Gefährdung des Kindeswohl

WAS STÖRT KINDER?

- **Ungeteilte Aufmerksamkeit:** Eltern haben ständig das Smartphone oder Tablet in der Hand. Meist wegen der Arbeit. Das nervt!
- **Messen mit zweierlei Maß:** Für Kinder gelten andere Regeln des Medienumgangs als für Erwachsene. Das ist ungerecht!
- **Familienalbum für jedermann:** Eltern veröffentlichen Fotos und Videos ungefragt in sozialen Netzwerken. Das ist unfair!
- **Die Anderen:** Freunde & Peers dürfen mehr in Sachen Medien. Nur ich nicht!



3. FOKUS SICHERE BINDUNGN

WAS ELTERN-KIND- BEZIEHUNGEN STÖRT

- **Unfälle:** Unaufmerksamkeit der Eltern in fordernden Situationen
- **Smartphone:** seit 2008 bis 2015 bei Kindern unter 5 Jahren mehr als dreimal so viel Unfälle
- Direkter **Zusammenhang** ist nicht nachgewiesen, aber naheliegend.

BEOBSACHTUNGEN: TECHNOFERENCE

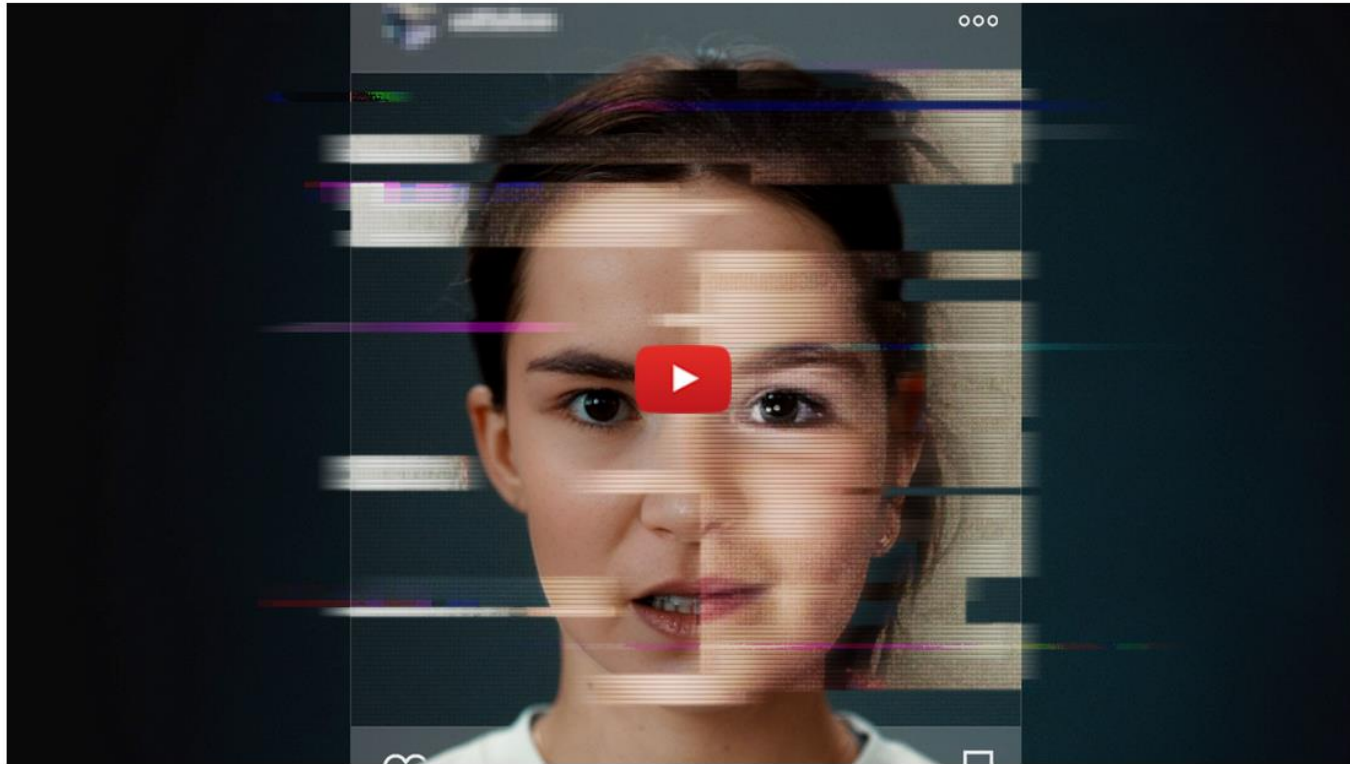
- **Technoference:** Digitale Mediengeräte unterbrechen die Eltern-Kind-Interaktion
- **Verhaltensauffälligkeiten der Kinder:** Schmollen, Jammern, Wut, Hyperaktivität
- **Stressgefühle der Eltern:** Gereiztheit, noch mehr Medienkonsum, Teufelskreis!

Quelle: McDaniel, B.T., & Radesky, J. (2017 & 2018)

KONSEQUENZEN

- **Gute Entwicklung von Kindern ist gestört:**
Fütter- & Einschlafstörungen, Sprache,
Konzentration, und emotionales Wohlbefinden:
Das Handy ist wichtiger als ich!
- **Eltern in ihrer Erzieher- und Vorbildrolle
erschüttert:** problematisches Beziehungshandeln,
zu wenig Aufmerksamkeit, Zuwendung und
Zeit für ihre Kinder.

4. FOKUS KINDERFOTOS IM NETZ



„Die Telekom bietet das beste und sicherste Netz“, sagt Uli Klenke, Markenchef der Deutschen Telekom. „Neben dem Zugang zu diesem Netz braucht es aber auch das nötige Wissen und die Werkzeuge für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Daten im Internet. Denn die Entwicklung künstlicher Intelligenz birgt Chancen und Risiken. Im Spot lassen wir die KI vor sich selbst warnen. Und unterstreichen damit gleichsam Faszination und Ehrfurcht. Mit beiden Faktoren müssen wir angemessen umzugehen lernen.“

„Sharenting“ fördert Identitätsdiebstahl

<https://www.telekom.com/de/konzern/details/share-with-care-1041638>

KINDERFOTOS IM NETZ

- **Motivation der Eltern:** Stolz, Begeisterung und Freude, „Sharenting“ als Begriff für das Teilen von Kinderfotos in Onlinewelten
- **Wahrnehmung der Kinder:** oftmals genervt und gestresst, durchaus auch demütigend und diffamierend
- **Konsequenzen:** Kindheit als besonderer Schutzraum bekommt „Risse“, Datenschutz, Privatsphäre, sichere Räume



<https://www.klicksafe.de/news/kinderbilder-im-netz-problematische-aspekte-des-sharenting>

SHARENTING DAS PHÄNOMEN.

- „Sharenting“ = Kombination aus „sharing“ + „parenting“ - das regelmäßige Teilen von Kinderfotos und -informationen in sozialen Medien
- Inhalte: Geteilte Medien (Fotos, Videos) werden über WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook, YouTube etc. verbreitet - teils mit großer Reichweite.
- Elterliche Motive für das Posten: Teilhabe von Verwandten/Freunden am Familienleben, Selbstdarstellung, Identitätsbildung der Eltern, Monetarisierung / öffentliches Publikum bei besonders stark geteilten Inhalten
- Elterlicher Zwiespalt: Dilemmata zwischen Schutz des Kindes vs. Ausübung elterlicher Selbst- und Familienpräsentation, Wunsch nach mehr Information und Unterstützung

SHARENTING

DAS PROBLEM.

- Public Shaming: durch öffentliches Zeigen von Fehlverhalten oder Konflikten als Erziehungsmaßnahme, Peinliche oder entblößende Darstellungen
- Datenschutz & Persönlichkeitsrechte: Identifizierbarkeit des Kindes über Veröffentlichung sensibler Daten, Missachten von Kinderrechten (EU-Kinderrechtskonvention)
- Strafrechtliche Relevanz: Ungewollte Verbreitung, Veränderung oder Missbrauch der Bilder (z. B. KI-Naked-Scanner, Pädophilen-Foren, Dark Net)
- Langfristige Auswirkungen: Selbstidentität, berufliche Chancen, Datenschutz

SHARENTING

DIE KINDER.

- Vertrauen versus Unbehagen: Kinder haben oft gemischte Gefühle gegenüber dem Posten ihrer Bilder durch Eltern
- Beteiligung: Viele Kinder wünschen sich Mitsprache, werden aber selten beteiligt bei der Entscheidung, ob/welche Bilder geteilt werden
- Differenzierung: Kinder haben eigene Einschätzungen, was peinlich oder akzeptabel ist, unterscheiden zwischen verschiedenen Öffentlichkeitsgraden (Freunde, Familie, Öffentlichkeit)
- Reflexion: Jüngeren Kindern fehlt das Bewusstsein für den digitalen Fußabdruck und Langzeitfolgen.

ERSTES FAZIT

ERSTES FAZIT

Digitale Medienwelten sind komplex, herausfordernd und in ständigem Wandel begriffen. KI beschleunigt und multipliziert die Komplexität.

Digitale Medienwelten sind selbstverständlicher Bestandteil der Lebenswelt von Familien und Kindern. Sie sind Werkzeuge und Begleiter des Aufwachsens.

Eltern und Bezugspersonen sowie Pädagoginnen und Pädagogen brauchen Expertise und Handlungswissen, um Herausforderungen einzugrenzen und Potenziale nutzbar zu machen.

**KREATIVE
AUSEINANDERSETZUNG:
AKTIVE MEDIENARBEIT**

- Zielrichtung: Kinder fit für die Medienwelt und die Zukunft machen
- Aktive Medienarbeit als Methode der handlungsorientierten Medienpädagogik
- Lernen als Erfahrung: handelndes exemplarisches Lernen in Gruppen
- Der Weg ist das Ziel: prozess- und lebenswelt-orientiertes Lernen
- Soziales Lernen: miteinander, sensibel und individuell
- Zeitlich flexibel umsetzbar
- Bring Your Own Device.: technischer Minimalaufwand

AKTIVE MEDIENARBEIT

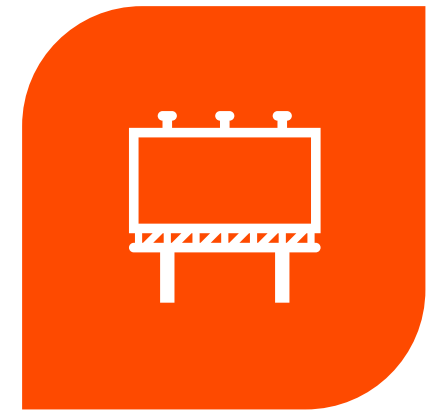
I MEDIEN ALS THEMA



MEDIENIDOLE UND
ERFAHRUNGEN IN UND MIT
MEDIEN: BEZIEHUNGEN
KNÜPFEN, GELD AUSGEBEN,
AUSGRENZUNG UND HASS
ETC.



BERUFE IN DEN MEDIEN:
NACHRICHTENSPRECHER,
YOUTUBER*INNEN,
WETTERMANN,
SCHAUSPIELER*IN
ETC.



MEDIENBEZOGENE THEMEN
DER GESELLSCHAFT:
WERBUNG, UNTERHALTUNG,
ONLINESHOPPING,
KRIEG UND KRISEN
ETC.

II MEDIEN ALS MITTEL

MEDIEN ALS
AUSDRUCKSMITTEL
UND INSTRUMENT
BENUTZEN, UM
THEMEN DER
KINDERWELT
ZU BEARBEITEN

SOZIALE, KOGNITIVE,
MOTORISCHE UND
MEDIENBEZOGENE
KOMPETENZEN
FÖRDERN, AUFGREIFEN
UND POSITIV NUTZEN

MÖGLICHKEIT DER
INKLUSION UND
INTEGRATION VON
HERANWACHSENDEN

**PROJEKTIDEEN
ZUR AKTIVEN
MEDIENARBEIT**

FOKUS: SEHEN & HÖREN

- Wahrnehmungsschulung als wichtiger Teil von Elementarpädagogik und von medienpädagogischer Arbeit
- Hören: bewusstes Hören, Geräusche aufzeichnen, etwas vertonen...
 - Experimente mit der eigenen Stimme: mal ganz anders klingen*
 - Geräuschejagd im Kindergarten: Was kann das sein?*
 - Vertonung einer Bildgeschichte mit Präsentation*
- Sehen: bewusstes Sehen, Perspektive, Inszenieren, Raten....
 - Verkleidungsspiele fotografieren und eine kleine Ausstellung gestalten*
 - Eine Geschichte inszenieren, fotografieren/filmen, Elternabend*
 - Mit der Kamera auf Bildersuche gehen, Bilderrätsel*

Best Practice: Vertonte Märchen



Best Practice: Mit der Lupe unterwegs

Mawi Tablet- & Handymikroskop

★★★★★ (6 Bewertung)

Art.Nr.: 2408

- für Smartphone oder Tablet
- mit eingebautem LED-Licht
- bis zu 30-fache Vergrößerung
- passt in jede Hosentasche
- inkl. praktischer Tragetasche

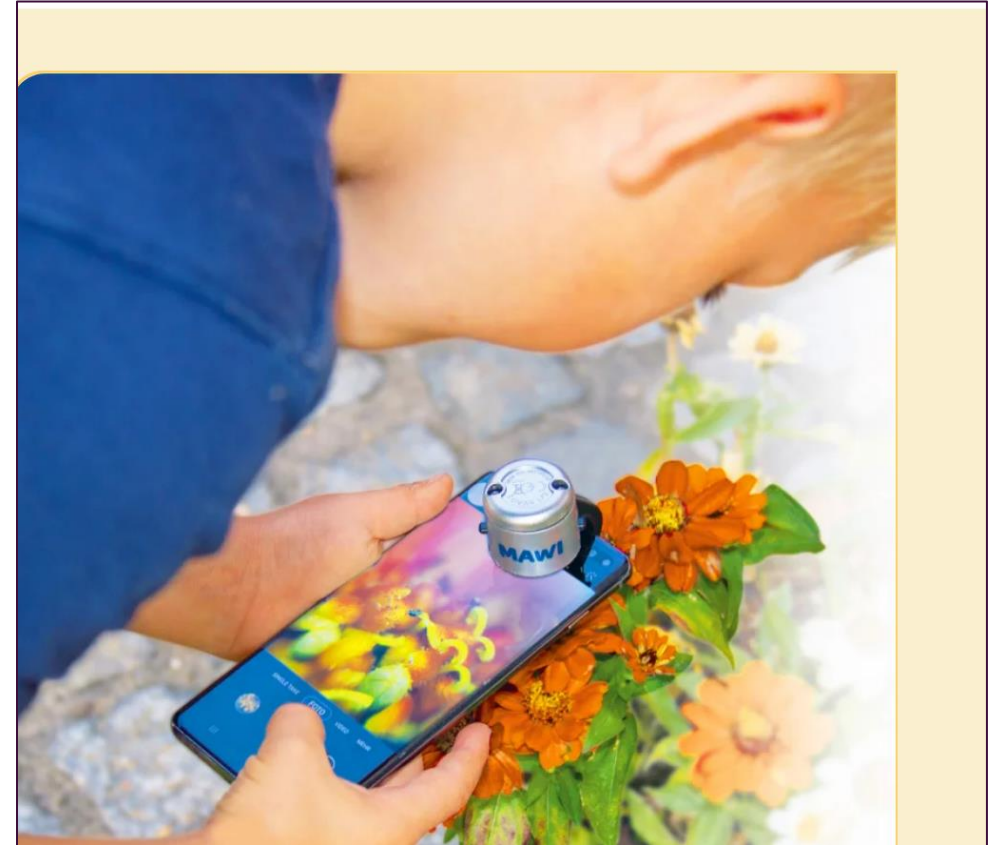
19,95 €

Staffelpreis Ab 3 Set **nur noch 15,95 €**

- 1 +

IN DEN WARENKORB

inkl. 19% USt. , zzgl. Versand (Portoanteil) / Lieferzeit: 3 - 5 Werktage (DE - Ausland abweichend)



<https://mawi-spiele.de/Mawi-Tablet-Handymikroskop>

Best Practice: Geräusche auf Knopfdruck

Sprechende Knöpfe 2 er Set

Art.Nr.: 8177

- super zur Sprachförderung
- neue Medien
- lange Aufnahmezeiten

34,95 €

- 1 + **IN DEN WARENKORB**

inkl. 19% USt. ; zzgl. Versand (Portoanteil) / Lieferzeit: 3 - 5 Werktage (DE - Ausland abweichend)



<https://mawi-spiele.de/Sprechende-Knoepfe-2-er-Set>

Best Practice: Storyboard



<https://www.mawi-spiele.de/story-board>

FOKUS: VERSTEHEN UND REFLEKTIEREN

- Durchschauen und Hinterfragen von Mechanismen der Medien, Klischees und Stereotype, Rollenbilder, Bildbearbeitungen etc.
- Verstehen: Werbung, Nachrichten, Bildmontagen...
 - Einen eigenen Werbespot drehen*
 - Eigene Nachrichten erfinden*
 - Fotocollagen*
- Reflektieren: Medienidole, Gaming und In-App-Käufe...
 - Influencer*in als Beruf*
 - Gamingwelten und Stereotype*
 - Hass und Hetze im Netz*

Best Practice: Medienhelden



Best Practice: Werbung



FOKUS DIGITALE SPRACHE & PROGRAMMIEREN

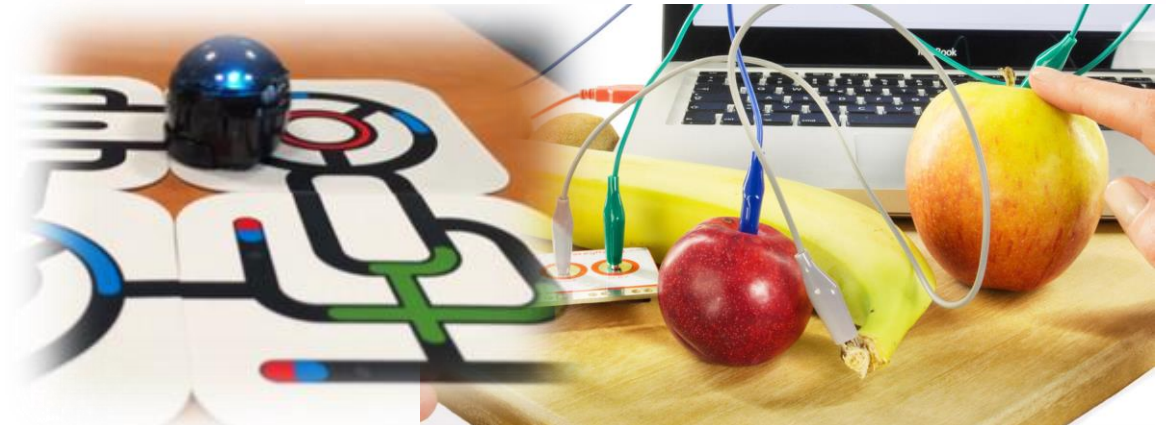
- Verstehen und Ausprobieren von physikalischen und technischen Vorgängen in unserer Umwelt
- Erleben von Handlungskompetenz und erstes Verstehen von Programmierprozessen

Klangtreppe

Bananen-Joystick

Wasser-Jumper

Menschliches Orchester



FOKUS DIGITALE SPRACHE & PROGRAMMIEREN

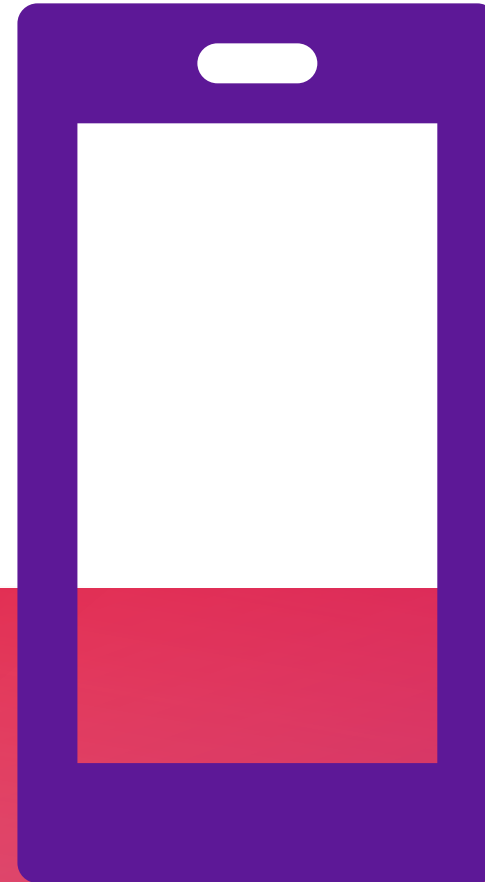
Vorteile

- Komplexe Zusammenhänge spielerisch aneignen
- Kognitive Fähigkeiten schulen und fördern
- Berufsbezogene Kompetenzen weiterentwickeln

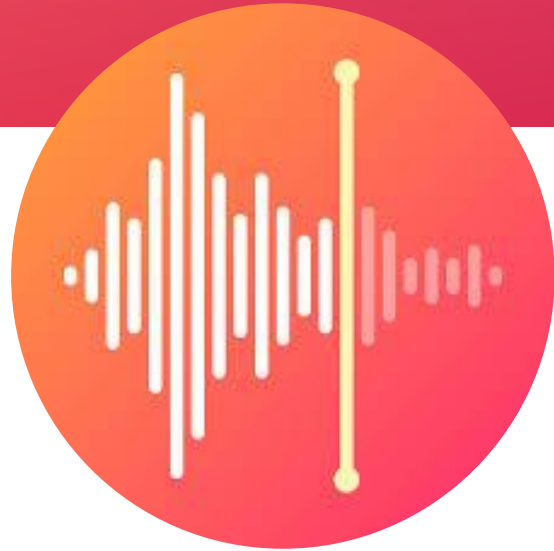
Erste Schritte

- Analoge Befehlsketten ausprobieren (Zähne putzen, Schuhe binden)
- Einfache digitale Befehlsketten mit Scratch o.ä.
- Kleine Spiele, physikalische Vorgänge, soziale Zusammenhänge mit Apps (Dash Robot, Caliope Mini, Makey Makey)

APPS UND PROGRAMME

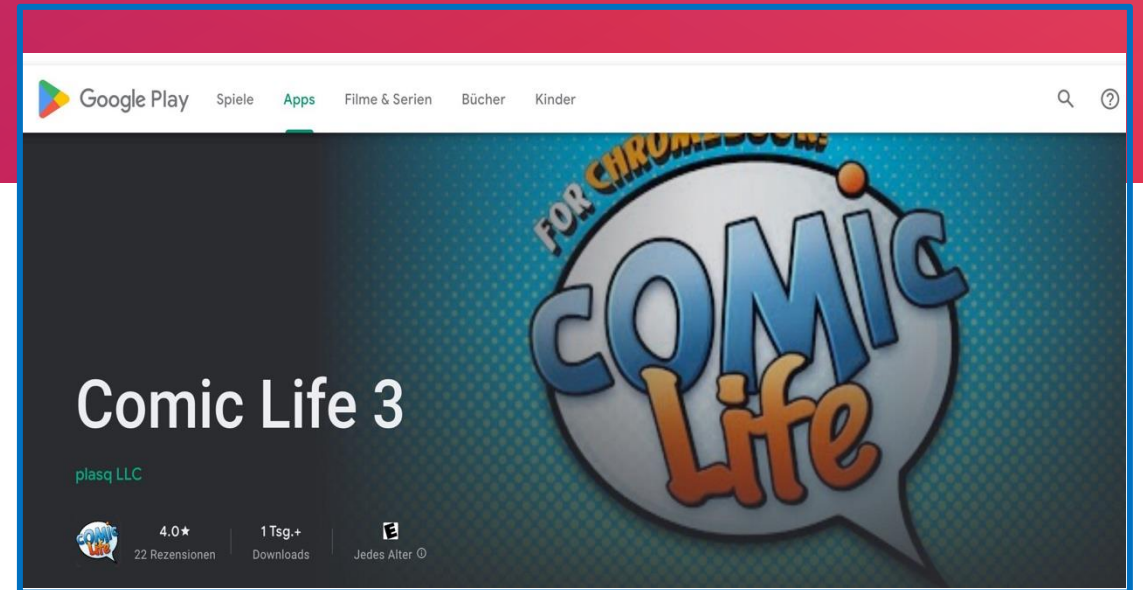


SPRACHMEMO-APP



Hörrätsel
Geräusch-Challenge

COMIC LIFE



- Gestalten von Comicgeschichten, Urkunden, Portfolioarbeit, Dokumentation von Festen
 - Als App kostenpflichtig für iOS und Android
 - Als Programm 30 Tage in der Testversion kostenfrei:
<https://www.comiclfe.eu/download.html>

COMIC LIFE



- Vorteile
 - Kommunikationsalltag von Kindern
 - Ansprechende Ergebnisse für jede Zielgruppe
 - Thematisieren und Transportieren sämtlicher Themen / Termine, Abläufe / Auszeichnungen
- Erste Schritte
 - Anschaffung der App / PC-Software
 - Themen und Ereignisse, die kommuniziert werden?
 - Verantwortlichkeiten und Terminkette
 - ...ein Schritt weiter: Stop Motion

STOP MOTION



The screenshot shows the Google Play Store interface for the app 'Stop Motion Studio'. At the top, the navigation bar includes 'Google Play', 'Spiele', 'Apps', 'Filme & Serien', 'Bücher', and 'Kinder'. The app title 'Stop Motion Studio' is prominently displayed in the center. Below the title, the developer 'Cateater' is listed, along with the note 'In-App-Käufe'. The app's rating is shown as '4,0★' with '120.000 Rezensionen'. The download count is '10 Mio.+ Downloads'. The age rating is 'E' for 'Jedes Alter'. The main action buttons are 'Installieren' and 'Auf die Wunschliste'. At the bottom, there are links for 'Du hast keine Geräte' and 'Du kannst diesen Artikel mit deiner Familie teilen. Weitere Informationen zur Familienmediathek.' To the right of the text is the app's icon, which is a blue rounded square containing a white stylized camera icon.

- Digitales Daumenkino
- Kostenfrei und in einer Proversion erhältlich für iOS und Android

STOP MOTION



Vorteile

- schnelle, ansprechende Ergebnisse
- mit verschiedenen Materialien
- zu allen möglichen Themen
- kaum Zugangshürden

Erste Schritte

- App für iOS und Android, kostenfrei
- Thema / Event und Story planen
- Publikation mitdenken

BOOK CREATOR



- individuelle und kooperative Gestaltung von eBooks. Einfügen und Kombinieren von multimedialen Inhalte wie Texte, Zeichnungen, Bilder, Fotos, Grafiken, Videos und Audioinhalte
Kostenfrei und kostenpflichtig, je nach Lizenz und Einrichtung

GREEN
SCREEN



[HTTPS://KINEMASTER.COM/](https://kinemaster.com/)

GREEN SCREEN



Vorteile

- Inzwischen recht geringer technischer und finanzieller Aufwand
- sehr kreativ und innovativ
- thematisch vielseitig

Erste Schritte

- Entscheidung für App und Ausstattung
- Idee planen und mit ausreichend Zeit umsetzen
- öffentlichkeitswirksam präsentieren

CODY BLOCK



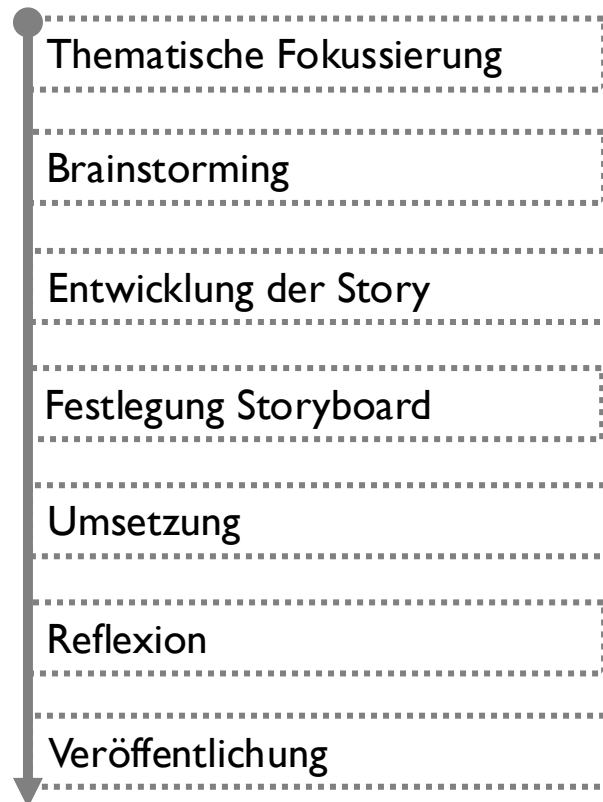
- Erste Programmierschritte nach dem Montessori Prinzip
- Ohne Bildschirm in der Lebenswelt und mit den Fähigkeiten von Kita-Kindern
 - Aus Holz, in Spielszenarien integrierbar

DASH ROBOT

- Spielend selbständig lernen, kreative Problemlösungen
- Verstehen von digitalin Zusammenhängen und Erfinden von Befehlsketten
- Altersgemäße Apps in drei Stufen mit unterschiedlichen Anforderungsniveaus
- Sehr niederschwellig, vor allem auch für Mädchen in Sachen digitale Technik sehr nahbar



PROJEKTABLAUF



- Nähe zur Zielgruppe
 - a) „was mit Medien machen“
 - b) Erfahrungen / Probleme thematisieren
- Reflexionsanlässe durch Gruppenarbeit und Perspektivübernahme im Rollenhandeln
- Einfache Umsetzung

ANKNÜPFUNGSPUNKTE


Wie können wir diese
Anwendungen und Möglichkeiten
in unsere Projektideen sinnvoll
integrieren?



MEDIENPÄDAGOGISCHE HANDLUNGSFELDER

KINDER: Aktive
Medienarbeit als
Methode der
Handlungsorientierten
Medienpädagogik

ELTERN:
Medienbezogene
Elternarbeit als
Reflexion,
Wissensvermittlung und
Beratung



PÄDAGOG:INNEN:
Fortbildungen zu
medienbezogenen
Entwicklungen, Medien
in der Lebenswelt von
Kindern und in Familien



MEDIENBEZOGENE ELTERNARBEIT

ELTERN SIND WEICHENSTELLER:

als „Wächter“ über den Lebensraum „Kindheit“



als Vorbilder in Sachen Medienumgang

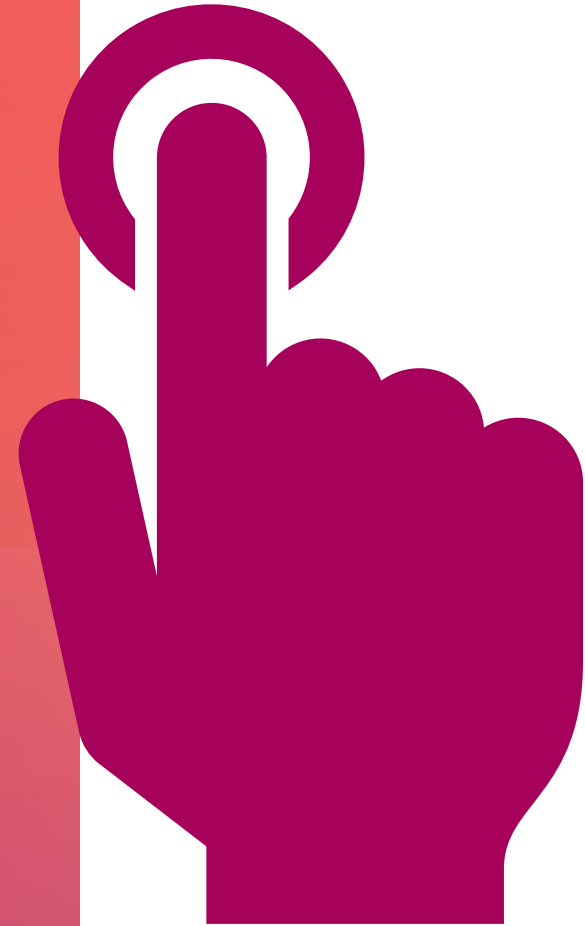


als Akteure in Sachen Medienerziehung



als Unterstützer in Sachen Medienbildung

AKTEURE IN SACHEN MEDIENERZIEHUNG



MEDIENERZIEHUNG

- Eltern und Bezugspersonen nutzen Erwachsenenmedien und -inhalte
- Familienmitglieder nutzen Mediengeräte und Inhalte gemeinsam
- Eltern und Bezugspersonen haben Konzepte und Praktiken von Medienerziehung
- Kita als Sammelbecken für Medienspuren und -erlebnisse, Verarbeitung im Spiel, Austausch mit den Gleichaltrigen



Medienbezogene Elternarbeit sollte gerichtet sein auf



Zuhören und Verstehen



Bestärken und Ermutigen



Informieren und Sensibilisieren



Vorschläge und Kompromisse

Medienerziehung ist
Bestandteil des
familiären Gefüges
von Kommunikation
und Erziehung.

Sicherheit

Aufklären

Begleiten

Befähigen

Vorbild sein

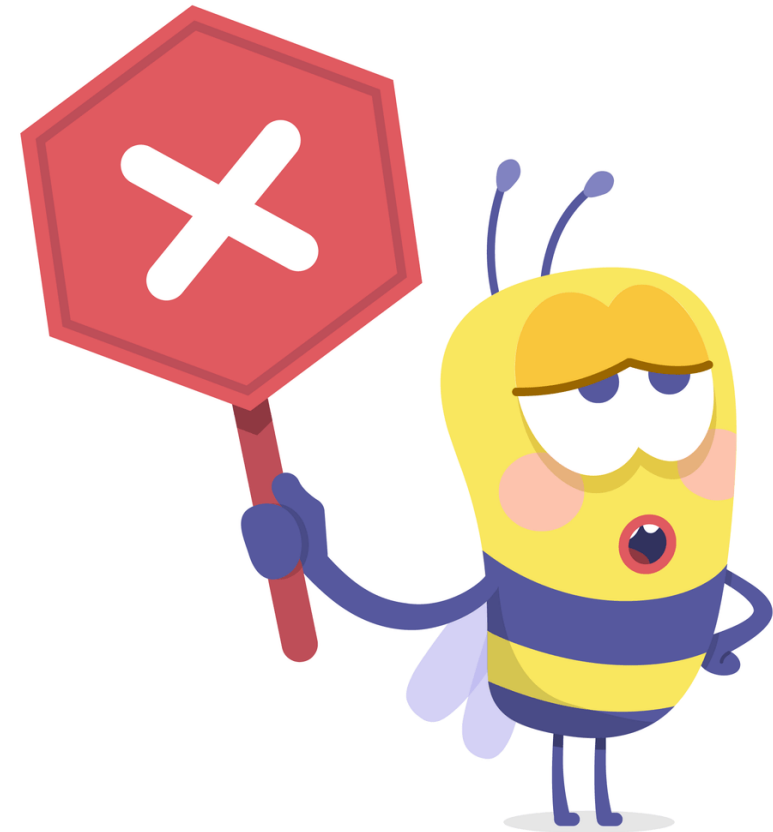
Tipp 1: Wissen, um was es geht

- Nachfragen: Eltern, Freunde, Bekannte und Experten
- Nachlesen: Infos, Websites und Broschüren
- Sich interessieren: Offenheit und Argumentationsgrundlagen



Tipp 2: Erlauben oder (noch) verbieten?

- Ihr Wissen? Ihr Kind? Ihr Bauchgefühl?
- Orientierung an den Alterseinstufungen
- Stichwort neues Jugendschutzgesetz



Tipp 3: Gesunde Nutzungszeiten

- eindeutige, transparente Regeln
- Unter 3 Jahre: Aufwachsen mit allen Sinnen und wenig Bildschirmen
- Bis 5 Jahre: eine halbe Stunde Bildschirmzeit
- 6-9 Jahre: eine ganze Stunde Bildschirmzeit
- ab 9 Jahre: 10 Minuten Medienzeit pro Lebensjahr am Tag oder 1 Stunde pro Lebensjahr in der Woche



Tipp 3: Gesunde Nutzungszeiten

- Technische Unterstützung
- Aushandlungen
- Medienfreie Zeiten
- Routinen



Fokus: Technische Unterstützung



www.medien-kindersicher.de

- technische Unterstützung für Onlinehandeln: Router, Apps wie JusProg, GoogleFamilyLink etc.
- Einstellungen für Sicherheit und Privatsphäre in den Profilen der einzelnen Angebote gemeinsam vornehmen und ihren Sinn und Nutzen besprechen
- Offizielle Altersbeschränkungen mitdenken und auch Nein sagen ist erlaubt!

www.mediennutzungsvertrag.de

Fokus:
Regeln
aushandeln

The screenshot displays the website's interface for creating a media usage contract. A central video player is titled "Mediennutzungsvertrag" and contains the text "Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag". The video frame shows a large orange play button over an illustration of a man and two children. Below the video is a progress bar with a play button and a close button. At the bottom of the video player are two buttons: "Neuen Vertrag öffnen" and "Bestehenden Vertrag öffnen".

On the left side, there is a vertical menu with the following options: "Neuer Vertrag", "Vertrag öffnen", "Speichern", "Drucken/PDF", "Gestaltung", and "Hilfe".

On the right side, there is a vertical menu titled "Regeln" with icons for a paragraph symbol (§), a clock, a smartphone, a globe, a TV, a game controller, and a pencil with a plus sign. Below this menu is a logo for "Ausgezeichnet mit dem" and a circular seal.

At the bottom of the page, there is a section for "Prominente Unterstützung durch" featuring "Ralph Caspers" and a quote: "Mit Verträgen kann man nicht früh genug anfangen. Mit dem Mediennutzungsvertrag regeln Eltern und Kinder einen wichtigen Teil ihres Familienlebens." Below this is a code field: "Code: ***** (wird beim Speichern generiert)", a date field: "Datum:", and signature fields: "Unterschrift Erwachsene(r):" and "Kind:".

Tipp 4: Die Kommunikation

- Austausch: Beleidigungen, Bedrohungen und Ausgrenzungen unter Mit- und Gegenspielern sollten tabu sein.
- Chats: klare Regeln für die Preisgabe persönlicher Infos,
- „Frühwarnsystem“ für unangenehme Kontakte (Cybergrooming)



Fokus: Online-Bekanntschaften

Kinder sollten misstrauisch werden, wenn jemand...

- sehr viele Komplimente und dann anzügliche Kommentare macht,
- Verständnis für „alles“ hat, eine bemüht jugendliche Sprache nutzt,
- erklärt, dass sie ModelagentIn ist, das Kind berühmt machen kann,
- fragt, wo der Computer steht und ob es alleine davor sitzt,
- persönliche Daten, aber auch Bilder verlangt,
- ein unglaubliches Profil etwa mit Bildern bekannter Persönlichkeiten hat,
- möchte, dass das Kind Video-Anrufe annimmt, und die eigene Kamera auslöst
- rät, niemandem von dem Chat oder der Bekanntschaft zu erzählen,
- von einer Plattform zu einem Messenger wechseln oder sich heimlich treffen will

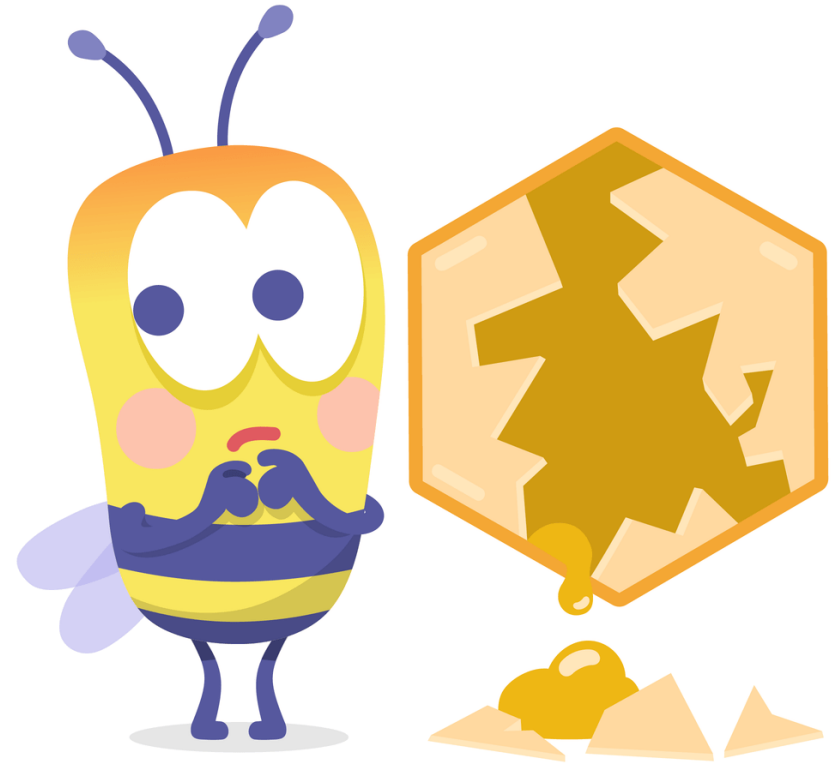
Tipp 5: Werbung und Marketing

- In-App-Käufe, Lootboxen, Influencermarketing thematisieren und erklären.
- Regeln festlegen: Investitionen in Skins, Brawlboxen & Co.
- Technische Beschränkungen (Karten, Pins etc.)
- Beteiligung mit Taschengeld möglich.



Tipp 6: Körperbilder und Rollenbilder

- Games: der einsame Kämpfer gegen den Rest der Welt.
- Social Media: Schöne Prinzessinnen und trainierte Amazonen
- Hinterfragen, Gespräche anbieten, Reflexionen anstoßen



Tipp 7: Befähigen und...

- Selbstwirksamkeit stärken und auf das Bauchgefühl hören
- Unangenehme Kommentare und Kontakte melden
- Kontakte/Profile sperren
- ggf. Beweise sammeln (Screenshots)
- Anderen Personen Bescheid geben: Eltern und Familie, Vertrauenspersonen
- Hilfsportale und -nummern nutzen



Tipp 8: Vorbild sein!

- ein reflektiertes und datensparsames Handeln in digitalen Medien vorleben
- offen für Gespräche und Diskussionen, kritisch und ansprechbar sein
- Medienfreie Auszeiten möglich machen und etablieren



Medien kindersicher

Ihr Portal zum technischen Jugendmedienschutz

Medien-kindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihres Kindes.

Als Besonderheit bieten wir Ihnen mit unserem **Medien-kindersicher-Assistenten** die Möglichkeit, sich auf der Grundlage des Alters Ihres Kindes und den von ihm genutzten Geräten und Diensten eine **maßgeschneiderte Schutzlösung** zu erstellen.



Leichte Sprache

Assistent



GERÄT

[HTTPS://WWW.MEDIEN-
KINDERSICHER.DE](https://www.medien-kindersicher.de)



KiKA

von ARD und ZDF



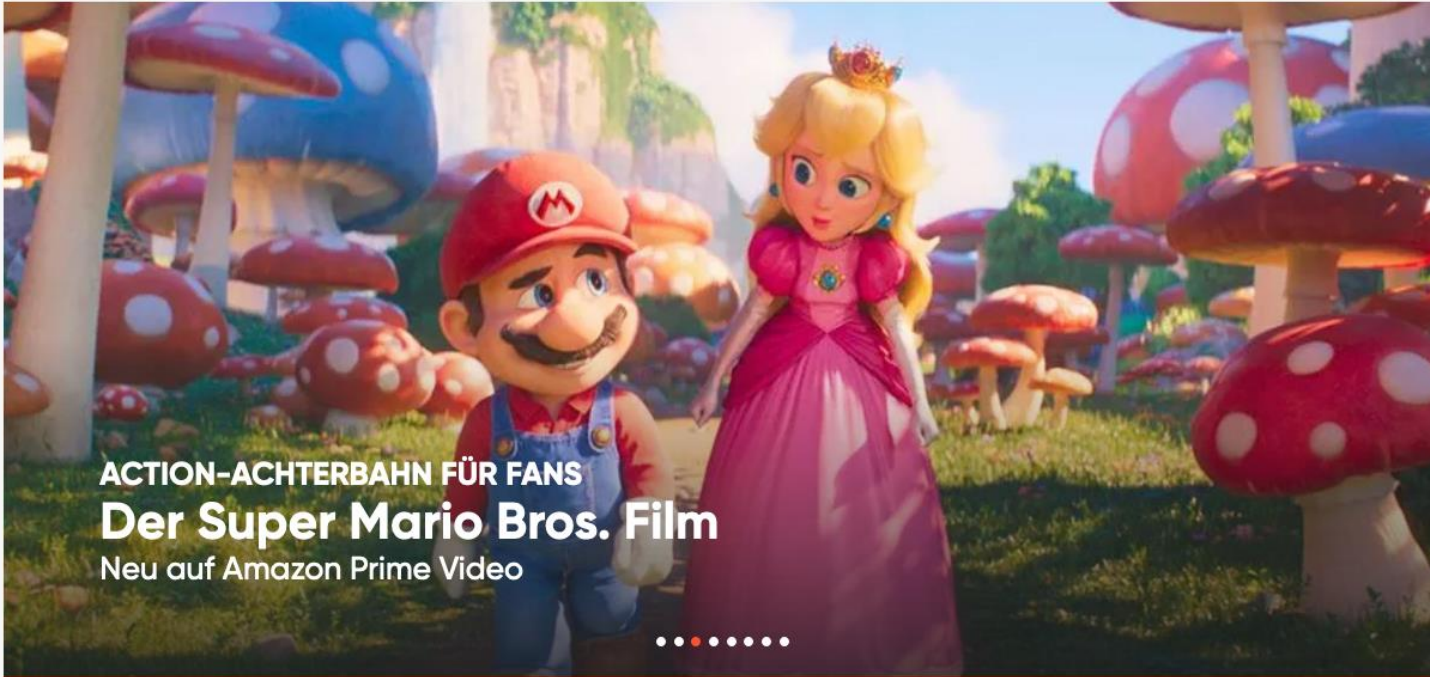
[HTTPS://WWW.KIKA.DE](https://www.kika.de)

Eine App speziell für Kinder.



 YouTube Kids

[HTTPS://WWW.YOUTUBEKIDS.COM](https://www.youtubekids.com)



ACTION-ACHTERBAHN FÜR FANS
Der Super Mario Bros. Film
Neu auf Amazon Prime Video

Alter ▾ Anbieter ▾ Bewertung ▾ Genre ▾

Titel suchen 🔍

[HTTPS://WWW.FLIMMO.DE](https://www.flimmo.de)

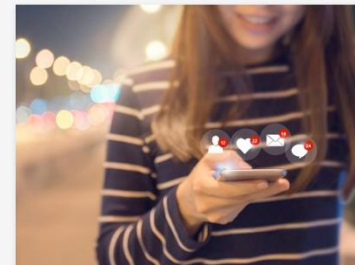
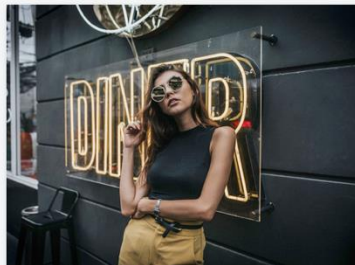
Aufwachsen mit Smartphone

Smartphones gehören ab dem Grundschulalter zum Alltag. Informationen zu Nutzung und Regeln bietet die aktuelle Studie im Auftrag der Bitkom.

[MEHR ERFAHREN](#)



INTERESSANTE ARTIKEL



[HTTPS://WWW.SCHAU-HIN.INFO/](https://www.schau-hin.info/)



SCHAU HIN!
MEDIENKURSE
FÜR ELTERN

**ELTERN, MACHT
EUCH MEDIENFIT!**



© byswat - stockphoto.com

Medienkurse für Eltern

In der Online-Weiterbildung lernen Eltern und Erziehende in nur 30 Minuten, ihre Kinder im Umgang mit Medien gut zu begleiten. Ohne Kosten, ohne Werbung und ohne Stress.

JETZT ANMELDEN!

**[HTTPS://WWW.SCHAU-
HIN.INFO/SERVICE/MEDIENKURSE-
FUER-ELTERN](https://www.schau-hin.info/service/medienkurse-fuer-eltern)**

für Kinder

für Lehrkräfte

für Eltern



internet-abc
WISSEN, WIE'S GEHT!



Lernen &
Schule




Hobby &
Freizeit



Spiel & Spaß



Mitreden &
Mitmachen

Wonach suchst du? 



Startseite

Übersicht zum Thema

1	Die Taucher oder Fäher
2	Die Abzocker - Apps, Alben, Onlineispiele
3	Die Abzocker - „Heller“, Gewinnspiele, Tests
4	Die Abzocker
5	Die Dankklausur, Spinn und Zerstörer
6	Die Schwadler
7	Die Angartmacher
8	Ein kleiner „Lager und Brötchen“-Fakt

Probleme des Wissens aus 1000 Geschichten

 Lernmodule

Lernmodule

Hier findest du alle Lernmodule auf einer Seite. Sie zeigen dir, wie du das Internet sicher und kreativ nutzen kannst.

 424 Kommentare

[zu den Lernmodulen](#)



Hilfe bei Kummer

[Newsletter bestellen!](#)



Frag uns!

[HTTPS://WWW.INTERNET-ABC.DE/](https://www.internet-abc.de/)

ZUM
WEITERDENKEN

Über uns | Service

[!] SCHAU HIN Suche | ☰

Smartphone & Tablet Games Soziale Netzwerke Filme & Serien Surfen Hörmedien | Alle Themen

Angriff auf Israel: Kinder mit Kriegsbildern nicht allein lassen

SCHAU HIN! rät Eltern zu kindgerechten Nachrichtenformaten, die sie gemeinsam mit ihren Kindern schauen, um sie so über die Ereignisse aufzuklären.

[MEHR ERFAHREN](#)



<https://www.schau-hin.info>

ZUM
WEITERDENKEN



SCHAU HIN!
MEDIENKURSE
FÜR ELTERN

**ELTERN,
MACHT EUCH
MEDIENFIT!**

OHNE KOSTEN | OHNE WERBUNG | OHNE STRESS

© byswat - stock.adobe.com

WWW.MEDIENKURSE-FUER-ELTERN.INFO

<https://www.medienkurse-fuer-eltern.info/>

ZUM
WEITERDENKEN

The screenshot shows the top navigation bar of the klicksafe website. The logo 'klicksafe' is on the left, and navigation links 'KONTAKT', 'PRESSE', and 'LANGUAGE' are on the right, along with search and shopping cart icons. Below the navigation bar, the breadcrumb 'STARTSEITE | ELTERNARBEIT' is visible. The main heading 'Elternarbeit' is displayed in a blue-to-green gradient box. The main text reads: 'Die Erziehung von Kindern ist generell eine große Herausforderung für Eltern und ständig kommen neue Einflüsse und Anforderungen hinzu. Insbesondere im Bereich der Medienerziehung sehen Eltern sich alltäglich mit Fragen zu altersgerechten Medieninhalten, empfehlenswerten Nutzungszeiten und Ähnlichem konfrontiert.' To the right, there is a link 'Inhaltsverzeichnis' and a blue link 'Linksammlung für Referierende und Institutionen' with a left-pointing arrow icon.

klicksafe

KONTAKT PRESSE LANGUAGE

STARTSEITE | ELTERNARBEIT

Elternarbeit

Die Erziehung von Kindern ist generell eine große Herausforderung für Eltern und ständig kommen neue Einflüsse und Anforderungen hinzu. Insbesondere im Bereich der Medienerziehung sehen Eltern sich alltäglich mit Fragen zu altersgerechten Medieninhalten, empfehlenswerten Nutzungszeiten und Ähnlichem konfrontiert.

[Inhaltsverzeichnis](#)

[← Linksammlung für Referierende und Institutionen](#)

<https://www.klicksafe.de/elternarbeit#c50785>

**UNTERSTÜTZER
IN SACHEN
MEDIENBILDUNG**



MEDIENBEZOGENE ELTERNARBEIT IN DER EINRICHTUNG

- Mit welchem Thema möchten wir beginnen? Was »brennt« an unserer Schule am meisten? Wo besteht der größte Handlungsbedarf?
- Bezug Leitbild? Wie passt das Thema in unser Konzept? Welche zukünftigen Entwicklungen strebt unsere Einrichtung an?
- Wen und was braucht es? Wer hilft und wo kann man sich was anschauen? Welche personellen Ressourcen lassen sich nutzen bzw. aktivieren?
 - Ziel: Ein zeitgemäßer und chancengerechter Zugang zu und Umgang mit Medien, der Kompetenzen fördert und Risiken eingrenzt.

1. Inhaltlicher Zugang

- Themen und Positionen der Eltern zu Fragen der Mediennutzung
- Medienerziehung: Aktuelle Herausforderungen, Empfehlungen
- Wissensvermittlung und Links, Tipps, Hinweise

2. Struktureller Zugang

- Überlegungen zur Anschaffung von Technik, Umgang, Administration,
- Beschaffung und Finanzierung
- Verantwortlichkeiten, Rechtliches, Ansprechpartner

3. Strategischer Zugang

- Frage der Beteiligung von Eltern an Konzeption, Umsetzung, Verstetigung
- Mögliche Formate und Beteiligungsformen
- Best Practice Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis

METHODEN

4. Austausch- & Entwicklungsformate

- Fortbildungen / Webinare
- Elternabende: offline und online
- Projektstage / Tag der Offenen Tür
- Bar Camps / Workshops
- Medienbriefe / Elternbriefe
- Bestehende Formate nutzen!!!

ZUM WEITERDENKEN

The image shows a digital taskcard board with a red background. At the top left is the logo for 'ACT ON! aktiv + selbstbestimmt online'. The board contains several cards:

- Herzlich willkommen!** (White card):

Pädagogische Fachkräfte können Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten, Medien souverän und selbstverantwortlich zu nutzen, damit diese an der digitalisierten Welt teilhaben können.

Diese Leitlinien in Form einer digitalen Pinnwand bieten euch als pädagogische Fachkräfte eine Unterstützung, damit ihr mit einem sicheren Gefühl die ersten Schritte bei der Etablierung medienpädagogischer Arbeitsweisen in eurer Einrichtung gehen und so zur Stärkung der Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen beitragen könnt.

Wir sind immer dankbar für Hinweise und Feedback zur Optimierung der Leitlinien an acton-praxis@jff.de.

Die medienpädagogischen Leitlinien (digitale Pinnwände und schriftliche Dokumentation) sind unter [CC-Lizenz](#) veröffentlicht und deshalb frei nutzbar und kopierbar.

herausgegeben von:
[ACT ON! aktiv + selbstbestimmt online](#) (Julia Behr, Marie Kätzmeier, Laura Michalowski)
ein Projekt des [JFF - Institut für Medienpädagogik](#)
ACT ON! ist Teil der Initiative [Gutes Aufwachsen](#)
- SCHRITT 1: Reflexion der eigenen Mediennutzung** (Yellow card):

Die Beschäftigung mit der eigenen Medienkundeit und dem persönlichen Medienhandeln bildet eine wichtige Voraussetzung für ein Verständnis gegenüber der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

Setzt euch im Team zusammen und tauscht euch dazu aus. Vielleicht erinnert ihr euch an ähnliche Medienelebnisse in eurer Kindheit oder entdeckt ganz Neues bei euren Kolleg*innen!

Eine regelmäßig stattfindende Teamsitzung bietet einen geeigneten Rahmen. Nehmt euch 30 bis 60 Minuten Zeit für eine oder auch beide der vorgeschlagenen Übungen. Druckt die Vorlagen vorab in ausreichender Stückzahl aus. Jede Person füllt zu Beginn die
- SCHRITT 3: Zielsetzung formulieren** (Purple card):

Die Formulierung einer konkreten Zielstellung hilft dabei, eure ersten medienpädagogischen Aktivitäten planvoll sowie an den Bedürfnissen eurer Zielgruppe und am pädagogischen Konzept orientiert anzugehen.

Die Ergebnisse der Aufgabenkarten (Schritt 2) haben euch erste Hinweise gegeben, welche Fragestellungen bezogen auf Medien ungeklärt sind und angegangen werden sollten. Darüber hinaus solltet ihr euch mit weiteren Wünschen, Erwartungen und Sorgen rund um den Medienumgang in eurer Einrichtung und der von euch betreuten Kinder und Jugendlichen beschäftigen. Ihr könnt für die Sammlung von diesen eine digitale Pinnwand wie diese ([Taskcards](#)) oder z. B. ein [Miroboard](#) nutzen. Dieses kann auch nach der Sammlung weitergenutzt und ggf. fortgeführt oder angepasst werden (siehe Schritte 5 und 8).

Abschließend geht es bei diesem Schritt darum, die Zielsetzung aus Sicht eures Teams zu formulieren und festzuhalten (z. B. Plakat, Dokument, digitale Pinnwand). Gleichzeitig hilft die Auseinandersetzung damit, eine gemeinsame professionelle Haltung zu entwickeln.

Leitfragen für die Zielsetzung:

 - Welche Medienregeln brauchen wir für ein gutes Miteinander im Einrichtungsalldag?
 - Sehen die Kinder und Jugendlichen uns als Vertrauenspersonen, was Medienthemen anbelangt?
 - Welche bestehenden Formate in der Einrichtung können wir nutzen, um medienpädagogisch zu arbeiten?
 - Wer trägt die Verantwortung für das Thema? Wo können Synergien im Team
- SCHRITT 5: Reflexion der Zielsetzung** (Green card):

Euer medienpädagogisches Vorgehen sollte an den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen orientiert erfolgen. Mit dem Mediennachmittag habt ihr neue Einblicke bekommen, die in die Überarbeitung der Zielsetzung einfließen und gegebenenfalls eure professionelle Haltung dazu beeinflussen können.

Die Zielsetzung, die ihr vor dem Mediennachmittag formuliert habt, sollte überprüft werden. Idealerweise holt ihr dazu auch Kinder und Jugendliche mit an den Tisch. Eine Möglichkeit ist, eine Art "Taskforce" zu bilden, die sich aus Vertreter*innen aus eurem
- SCHRITT 7: Neue Expertise in die Praxis überführen** (Blue card):

Neue Kenntnisse bleiben nur hängen, wenn diese auch praktisch umgesetzt werden. Orientiert euch

At the top right, it says 'Ein Projekt des JFF Medienpädagogik in Forschung und Praxis' with the JFF logo and a small eagle icon.

<https://www.taskcards.de/#/board/c6802f72-1401-46a8-886b-221d807106c7/view?token=1c984497-898d-46f4-8fb9-0cb071b87bdd>

VIELEN DANK!

WWW.IRENSCHULZ.DE

