

Newsletter 38 / September 2016

Spiele mit Tablets – ein etwas anderer Spielgruppennachmittag

Ein Erfahrungsbericht

von Brigitte Zurkirchen, Leseanimatorin SIKJM



Digitale Medien

Vor 20 Jahren kam das erste Smartphone auf den Markt. Heute findet man es (oder einen seiner nahen Verwandten) in praktisch jedem Haushalt, und es begleitet und bestimmt unseren Alltag. Häufig bringt es Erleichterung – ständige Erreichbarkeit, beunruhigende Informationen über gesundheitliche Schädigungen sowie gefährliche Auswüchse im Umgang mit dem Internet sorgen jedoch nicht selten für einen gewissen Druck und grosse Unsicherheit. Dies zeigt deutlich: der Umgang mit digitalen Medien muss gelernt sein – vor allem auch, weil diese je länger je mehr auch in die Kinderzimmer einmarschieren.

Viele Eltern nutzen selber digitale Medien und wissen aber nicht so genau, wie sie mit der Neugierde und dem Interesse ihrer Kinder dafür umgehen sollen. Aus diesem Grund durfte ich in einer Spielgruppe einen Spielnachmittag mit digitalen Medien gestalten. Die Spielgruppenkinder und ihre Eltern oder andere Bezugspersonen wurden dazu eingeladen. Fast alle haben das Angebot genutzt und sind in die Welt der digitalen Medien eingetaucht. Im Folgenden beschreibe ich die Gestaltung dieses Nachmittags. Da ich nur Tablets und Apps eingesetzt habe, werde ich einfachheitshalber ausschliesslich auf diese eingehen, im Wissen, dass es noch viele weitere Möglichkeiten gibt, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen. Auch beschränke ich mich auf die Altersgruppe bis 5 Jahre.

Das Konzept

Der Spielnachmittag sollte die digitale und die reale Welt miteinander verknüpfen, die Kinder an die digitalen Medien heranzuführen, den Erwachsenen Ideen und Inputs im Umgang mit digitalen Medien geben und die wichtigsten Empfehlungen von Medienpädagogen vermitteln. Gemeinsam mit den Kindern sollten die Begleitpersonen geeignete Apps entdecken, um zu Hause einen «Rucksack» für ihren Alltag damit zur Hand zu haben.

Der Einstieg

Nachdem die Spielgruppenleiterin und die Kinder ihr Begrüssungsritual abgehalten hatten, setzten sich alle in den vorbereiteten Halbkreis. Vergrösserte Bilder aus dem Buch «Emma isst» machten uns mit dem Bären Emma bekannt und mit einigen Versen und Liedern starteten wir den Nachmittag. Die Kinder durften mit Emma einkaufen und ihr helfen, diese feinen Sachen zu essen. Nun folgte die Überleitung zur digitalen Welt: Für jedes Kind und seine Begleitperson hatte ich ein Tablet mit der App «Emma von Jutta Bauer» bereit gelegt. Darin wird die Geschichte aus oben genanntem Buch animiert erzählt. Die Kinder konnten so den ersten Kontakt zu diesem Medium erstellen.

Die Posten

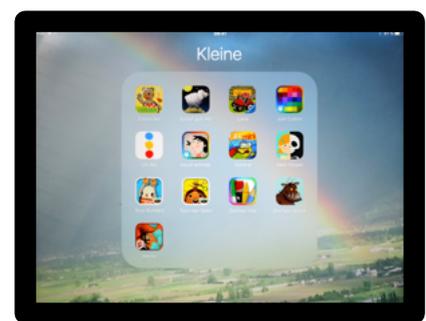
Die Kinder durften sich solange mit Emma beschäftigen, wie sie wollten und mochten. Dann konnten sie zusammen mit ihrer Begleitperson selbständig verschiedene Apps ausprobieren. Dafür hatte ich fünf Posten zu verschiedenen Themen bereit gemacht. An jedem Posten konnte man einen Bezug zur realen Welt schaffen, entweder gab es ein Spiel, Bauklötze, Papier und Farben oder Bücher. Die Kinder waren völlig frei in ihrer Auswahl und der Spieldauer. Die Erwachsenen waren stets dabei, haben ihr Kind begleitet und unterstützt. Einige Kinder zeigten kaum Interesse am Angebot und nutzten lieber die Einrichtung der Spielgruppe und spielten zusammen.



Emma isst



Emma auf Bildschirm



App-Auswahl

Folgende Posten waren im Angebot:

Thema	App*	Bücher/Spiele
Bilderbücher		
Animierte Geschichte	Emma (iOS)	Emma isst. Jutta Bauer, Carlsen
	Schlaf gut (iOS)	Schlaf gut! Heidi Wittlinger, Ravensburger
Wimmelbuch	Mein Wimmelbuch – Auf dem Lande (iOS)	Mein Wimmelbuch – Auf dem Lande. Ali Mitgutsch, Ravensburger
Sachwissen		
Farben	Just colors (iOS, Android)	Weiss weiss Bescheid. Paul Köntopp, Baumhaus
	Un jeu (iOS)	Mitmachbuch. Hervé Tullet, Velber Kinderbuch
Zählen	Zähl die Tiere-Count animals (iOS)	1,2,3 Tierzählerei. Britta Teckentrupp, arsedition
Ozeane	Geomini: Ozeane (iOS)	Rate, wer versteckt sich hier? Das grosse Buch der Meerestiere. Francesco Pittau / Bernadette Gervais, cbj-verlag
Körper	Das ist mein Körper – Anatomie für Kinder (iOS)	Wieso? Weshalb? Warum? Junior, Das bin ich & Das bist du. Ravensburger
Kreativangebot		
Bauen	Toca builders (iOS, Android)	Mein grosses Baustellenbuch. Anne-Sophie Baumann / Didier Balicevic, Gerstenberg Legos
Frisieren	Toca Hair Salon 2 (iOS, Android)	
Zeichnen und malen	Zeichen Pad / Drawing Pad (iOS, Android)	Papier und Farbstifte
Fotografieren	Fotofunktion	Selbstgemachtes Memory aus Fotos (siehe Bild unten)
Spiele		
Grüffelo	Grüffelo: Spiele (iOS, Android)	Der Grüffelo, Axel Scheffler / Julia Donaldson, Beltz & Gelberg
Memory	Peterssons Memo (iOS, Android)	Memory aus der Spielgruppe

* **iOS** für Geräte von Apple, zu finden im App Store

Android für Geräte von restlichen Anbietern, zu finden im Google-Play



Foto-Memory

Die Elterninformation

Im Anschluss an die Spielsequenz und einem gemeinsamen Zvieri übernahm die Spielgruppenleiterin die Kinder für einen gemeinsamen Abschluss und die Eltern setzten sich mit mir um einen runden Tisch. Sie bekamen von mir Informationen und Tipps rund um den Umgang mit digitalen Medien, konnten noch Fragen stellen und ein Feedback geben.

Folgende Empfehlungen und Informationen sind für mich wichtig:

- Empfohlen wird: keinen Bildschirm unter 3 Jahren. Dies ist häufig sehr schwierig, da auch Fotos auf dem Handy angeschaut werden, der Fernseher in fast jedem Haushalt präsent ist und es auch in öffentlichen Räumen von Bildschirmen wimmelt. Darum ist der gezielte Umgang damit sehr wichtig, damit die Kinder von der Bilder- und Medienflut nicht überfordert werden.
- Die Beschäftigung mit digitalen Medien soll einen kleinen Teil des Kinderalltags ausmachen. Die Kinder müssen viel Zeit mit Spielen, Basteln, Herumtollen, Büchern, CDs und in der Natur verbringen können. Hat sich ein Kind mit digitalen Medien beschäftigt, soll es nachher die Möglichkeit haben, sich auszutoben.
- Es gibt Empfehlungen, wie lange ein Kind sich in welchem Alter mit digitalen Medien beschäftigen soll (z.B. für 3- bis 5-jährige bis 30 Minuten am Tag). Dies sind Richtzeiten. Eltern müssen ihr Kind beobachten und merken, wann es genug ist und so die Dauer individuell regulieren.
- Schwierig ist es, aus dem riesigen Angebot von Apps etwas Geeignetes auszuwählen. Dafür gibt es diverse Unterstützungshilfen (siehe unter «Weiteres zum Thema»). Um sich selber ein Bild über eine App zu machen, kann man sich an folgenden Punkten orientieren:
 - Eine gute Kinder-App
 - ... ist selbsterklärend
 - ... lässt Kreativität zu
 - ... hat einen Lerneffekt und macht Spass
 - ... zeigt nur kindergerechte Inhalte
 - ... verfügt über einen informativen Elternbereich
 - ... ermöglicht keinen Web-Zugriff, zeigt keine Werbung, hat – wenn überhaupt – einen erschwerten Zugang zu In-App-Käufen und verlangt keine Registrierung.
- Und genauso wichtig wie die Auswahl ist die Begleitung durch Erwachsene. Das Kind soll nicht allein spielen oder Filme schauen. Im gemeinsamen Austausch über die Inhalte können Fragen geklärt und Unsicherheiten oder gar Ängste abgebaut werden.
- Und nicht vergessen: Wir Erwachsene sind Vorbilder! Die Kinder ahmen uns ständig nach. Darum müssen wir uns auch über unseren Medienumgang bewusst sein und unsere Angewohnheiten vielleicht auch mal überdenken.

Feedback

Für die meisten der Begleitpersonen war dieser Nachmittag ein erster Einblick in die digitale Welt der Kindermedien. Ihre Kinder sind die ältesten der Familie und hatten bisher noch kaum Kontakt zu Tablets und Co. Sie fanden, dass sie Apps als Bereicherung und Abwechslung einsetzen werden, aber nichts forcieren wollen. Vor allem die Eltern, welche noch grössere Kinder haben, waren froh über die Tipps und Empfehlungen von geeigneten Apps für die Kleineren. Betont wurde, dass Eltern von Vorschulkindern selber entscheiden möchten, ab wann sie ihren Kindern den Zugang zu digitalen Medien ermöglichen wollen. Nicht abzustreiten ist, dass der Zeitpunkt dafür irgendwann kommt, damit die Kinder eine gute Medienkompetenz aufbauen und entwickeln können.

Weiteres zum Thema

Informationen zur Nutzung und den Umgang mit digitalen Medien sind zu finden unter:

www.sikjm.ch > literale Förderung > Projekte > Medienumgang in Familien > «In die Medienwelt hineinwachsen»- Flyer für Eltern (in verschiedenen Sprachen), kostenlos zum Downloaden

www.jugendundmedien.ch > kostenloser Flyer «die 10 goldenen Regeln» (in verschiedenen Sprachen) und Broschüre «Medienkompetenz – Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien»

www.projuventute.ch/medienprofis > Infomaterial > Merkblätter Medienkompetenz

www.apps-und-moritz.ch

Empfehlungslisten für Kinder-Apps:

www.kjmbefr.ch > Magazin querlesen > Rezensionsdatenbank > Kategorie «Nonbook», Volltextsuche «App», Altersangabe

www.apps-und-moritz.ch

www.bestekinderapps.de

www.besonderkinderapps.de

www.dji.de/index.php?id=43348