



Medienpädagogisches Konzept der Ev. Kindertagesstätte Am Hoshof

Vorwort

Kinder wachsen mit verschiedensten Medien auf. Dazu zählen die sogenannten „alten Medien“, wie Bücher, Radio oder Zeitungen, ebenso wie die „neuen Medien“, wie Tablets, Handys oder das Internet.

Viele Kinder haben bereits früh einen Zugang zu diesen Medien. Chancen und Risiken gehen hierbei Hand in Hand und die Kinder benötigen einen geschützten Rahmen in dem sie unterstützt werden und Vorbilder im Umgang mit diesen Medien erleben.

Medienerlebnisse aufzugreifen und den Kindern hierfür Verarbeitungsmöglichkeiten anzubieten ist eine wichtige pädagogische Aufgabe. Eine Pädagogik, die sich stark an der kindlichen Lebenswelt orientiert und dementsprechend situationsorientiert arbeitet, hat die Aufgabe, sich allen Einflussfaktoren der sich ständig veränderten Lebenswelt von Kindern inhaltlich anzunehmen und Kinder in dieser Entwicklungsaufgabe zu unterstützen.

Ziel ist es, die Kinder beim Verstehen von Mediengestaltung zu unterstützen und so aktiv die Entwicklung von Medienkompetenzen zu fördern. Kinder können auf vielerlei Art und Weise zum kreativen Gebrauch von Medien angeregt werden. Fast nebenbei lernen Kinder dabei die Funktionsweise und den Produktcharakter von Medien kennen und erfahren gleichzeitig, dass man mit Medien auch selbst produktiv sein kann (vgl. Bildungsgrundsetze Medien S. 128).

Kinder erleben und begreifen ihre Umwelt ganzheitlich und mit allen Sinnen. Die medialen Erlebnisse sollen diese Erfahrung nicht ablösen oder ersetzen, sondern sie sinnvoll ergänzen und die Erfahrungsmöglichkeiten erweitern.

Ziele

Kindern wird die Möglichkeit gegeben:

- Den Prozess der „Aneignung von Welt“ unter Einbeziehung von Medien aktiv zu gestalten (kreative Gestaltung und Verwendung von Medien).

- Medien zur Darstellung eigener Ideen und Themen produktiv zu nutzen (u.a. Trickfilm, Hörspiel, Video).
- Genau hinzusehen und hinzuhören.
- Die Attraktivität von Medien als pädagogisches Werkzeug zur Wissensaneignung kennenzulernen.
- Medien zu Lern- und Übungszwecken zu nutzen.
- Ihren Kita-Alltag medial festzuhalten als Speicher von biografischen Erfahrungen.

Umsetzung in der Kita

Innerhalb des Kita Alltags finden die Kinder verschiedenste Möglichkeiten sich mit Medien auseinanderzusetzen.

Jede Gruppe hat eine eingerichtete *Leseecke* mit thematisch wechselnden *Sach- und Bilderbüchern* sowie eine *Toniebox*. Für alle Kinder zugänglich stehen im Flur, neben der Garderobe der blauen Gruppe, alle *Toniefiguren* des Hauses.

Das Vorlesen ist ein großer Bestandteil des pädagogischen Alltags.

Vielfältig genutzt werden zudem das Kamishibai und die Erzählschienen.

Diese laden die Kinder dazu ein, selbst kreativ zu werden, Geschichten eigenständig zu entwickeln und gestalten.

Jedes Kind hat ein eigenes *Portfolio*, indem Entwicklungsschritte gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften dokumentiert und gestaltet werden.

In jeder Gruppe ist eine Bluetooth-Box zum Abspielen von Musik oder Hörspielen vorhanden.

Jeden Freitag findet die *Bücherei* statt. Dort haben die Kinder ab drei Jahren die Möglichkeit sich für eine Woche ein Buch auszuleihen und es Zuhause mit ihren Eltern zu lesen. Die Entdecker-Kinder dürfen sich auch Gesellschaftsspiele ausleihen.

Im Haus gibt es zwei *Kinderkameras*, mit denen die Kinder ihre Erlebnisse oder für sie besondere Dinge festhalten können.

Im Eingangsbereich neben der blauen Gruppentüre ist ein *digitaler Bilderrahmen* angebracht. Dort können sowohl die Kinder, als auch die Eltern, die Fotos von besonderen Aktivitäten (z.B. Karneval, Ausflüge oder Angebote) sehen.

Innerhalb des pädagogischen Alltags kommen bei den Kindern immer wieder Fragen auf, wie etwas funktioniert. Gemeinsam mit den Kindern machen sich die pädagogischen Fachkräfte auf den Weg eine Antwort auf die Fragen zu finden. Dabei werden entweder *Sachbücher* genutzt oder mit Hilfe der *Tablets* bzw. der *Laptops* im Internet gemeinsam recherchiert.

Innerhalb der Einrichtung gibt es vier *Tablets*.

Innerhalb einer Woche überschreitet jedes Kind die Bildschirmzeit von 30 Minuten

nicht.

Diese werden für kreative Umsetzungen wie Trickfilme, Hörspiele, Internet Recherchen oder Lernspiele genutzt.

Die Kinder ab 4 Jahre dürfen die Tablets nutzen.

Verwendete Apps in der Kita

- Edurino:
Edurino ist ein Lernspiel für das Tablet. Die Entdecker-Kinder haben alle ihren eigenen Avatar innerhalb des Spiels, welchen sie sich selbst erstellt haben um zu spielen.
- Stop Motion
App mit der die Kinder anhand von einzelnen Fotos, Stop Motion Videos erstellen können.
- ScratchJr
ScratchJr führt die Kinder an das Programmieren heran. Sie haben die Möglichkeit Bewegungsabläufe zu programmieren und Audio – und Bildeffekte einzufügen. So entstehen eigene Szenerien.