

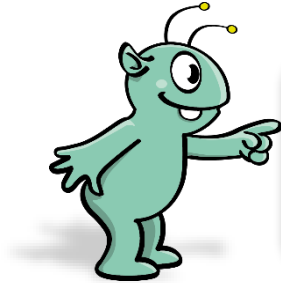


Das WebbyVersum – Medienbildung und Gesundheitsförderung in der Kita

Katy Gillner
Universität Greifswald

26.04.2024

WebbyVersum - Medienbildung in der Kita



Ansatz des Projekts ist es,
**Kinder zu befähigen, sich in digitalen
Lebensräumen souverän zu bewegen** –
für ein gesundes Aufwachsen mit Medien.

- Digitalkompetenzen von klein auf fördern
- Schutz, Befähigung und Teilhabe ermöglichen



Die Materialien

- Das Kinderbuch „Lotta und Klicks“
- Die Kinder-App „Fiete Bastelversum“
- Die Entdeckerkiste & Reflexionskarten



Das Kinderbuch: *Lotta und Klicks*



PDF-Version unter:
<https://www.tk.de/>

„**Lotta und Klicks**“ beschäftigt sich mit den digitalen Lebenswelten von Kindern und Familien.

- ★ Mitmach-Buch: An- und Ausschalter, direkte Ansprache & Reflexionsfragen, Suchrätsel,...
- ★ Themen: Faszination, Bedeutung und Nutzungsweisen digitaler Medien im Alltag von Kindern und Erwachsenen
- ★ Umsetzung in DGS, Englisch, Türkisch, Arabisch geplant



Die App „Fiete Bastelversum“

In der App „Fiete Bastelversum“
erschaffen Kinder ihre **eigenen
bunten Welten**.

Selbst gebastelte Tiere und
Fantasiewesen können digital
zum Leben erweckt und
individuell vertont werden.

Hier geht es zur App



iOS



Android



Die App „Fiete Bastelversum“

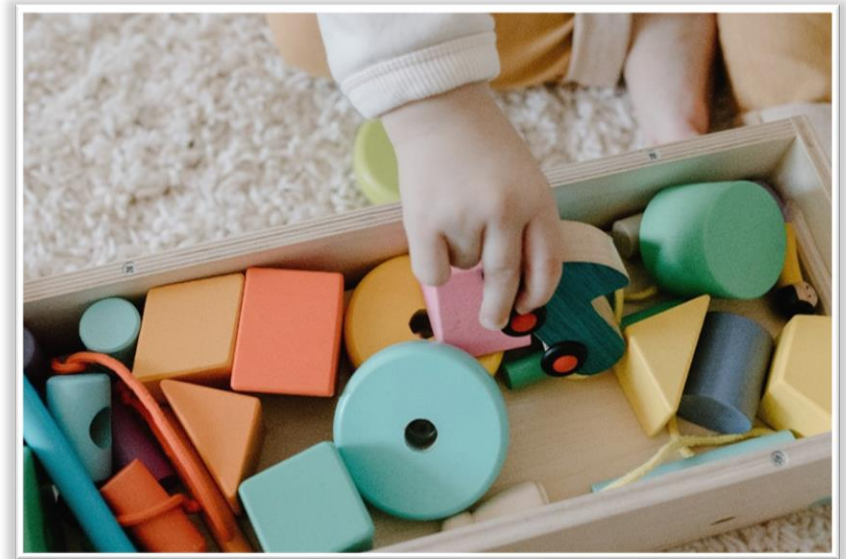


- ★ Verbindung analog & digital
- ★ Kreativer und spielerischer Ansatz: vom Konsumieren zum Produzieren
- ★ Altersgerechte Gestaltung
- ★ Lebens- und Medienwelten von Kita-Kindern

Die Kinderwerkstatt

Pädagogischer Ansatz

1. Situationsansatz: Am Alltag und den Fähigkeiten der Kinder orientiert
2. Klare Sinnzusammenhänge schaffen
3. Brücke zwischen analogen und digitalen Inhalten bauen
4. Digitale Medien als Werkzeuge verstehen
5. Ziele: Sprachanlässe schaffen und bewusste Auseinandersetzung mit Medien fördern



An- und Ausschalter

Kinderwerkstatt

Methode

Auf die Suche gehen: Wo gibt es in der Kita An- und Ausschalter? Wie sehen diese aus? Was schalten wir damit ein? Welche Schalter-Typen gibt es? Wie viele Schalter wurden gefunden?

Lernziel

Digitale/elektronische Geräte erkennen und als solche wahrnehmen; Geräte und ihre Funktionen miteinander vergleichen (vgl. KMK-Kompetenz „Analysieren & Reflektieren“)

Weitere Impulse

Diskutieren: Kann man ein Bilderbuch anschalten? Warum (nicht)? Was könnte passieren, wenn es möglich wäre? Seid erfinderisch: Welche Funktionen könnte es haben? (z.B. leuchtende Seiten, bewegte Bilder, Geräusche...). Gibt es solche Bücher? Dieses Spiel könnt ihr auch auf andere Gegenstände ausweiten! Es kann auch ein An- und Ausschalter gebastelt werden, der auf verschiedene Gegenstände im Raum geklebt wird.

Eltern einbeziehen

Als "Hausaufgabe" verschiedene Geräte und Schalter zu Hause finden und fotografieren. Die Bilder in einer Galerie sammeln.



Computermaus

Kinderwerkstatt

Methode

Geht an einen Computer und erkundet gemeinsam, was eine Computermaus ist. Was macht man damit? Was passiert auf dem Bildschirm, wenn man sie bewegt? Oder auf etwas klickt? Ein Doppelklick auf das richtige Symbol erfordert eine genaue Koordination!

Lernziel

Grundlegende Prinzipien und Funktionen digitaler Geräte kennen (vgl. KMK-Kompetenz „Problemlösen & Handeln“), Computer als menschengemacht erkennen.

Weitere Impulse

Damit ein Computer etwas tut, braucht er Befehle. Diese gibt man ihm zum Beispiel mit der Computermaus. Auch Tablets und Smartphones oder Sprachassistenten wie Alexa sind Computer. Wie gibt man dort – ohne Maus – Befehle?

Menschen haben festgelegt, was der Computer tun soll, wenn man ihm einen bestimmten Befehl gibt. Solche festgelegten Regeln gibt es auch in der analogen Welt, z.B. Rote Ampel = Stehenbleiben. Fallen euch noch mehr Beispiele ein?



Mein eigener Tierfilm

Kinderwerkstatt

Methode

Wählt zwei gebastelte Tiere aus und überlegt euch eine kleine Geschichte, die sie erleben. Erstellt einen einfachen Stop-Motion-Film (ein digitales Daumenkino)! Dafür eignet sich z.B. die App „Stop Motion Studio“. Verteilt unterschiedliche Rollen: Wer übernimmt eine Sprechrolle, wer ist „Kamerakind“, wer verschiebt welches Tier?

Lernziel

Medien produktiv und gestalterisch nutzen (vgl. KMK-Kompetenz „Produzieren & Präsentieren“)

Weitere Impulse

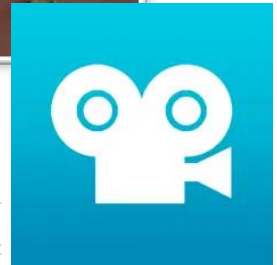
Überlegt gemeinsam: Warum sieht es so aus, als würden sich die Figuren bewegen? Ihr könnt zum Beispiel auf YoutubeKids einen Zeichentrickfilm in langsamer Geschwindigkeit abspielen. Was entdeckt ihr?

Eltern einbeziehen

Präsentiert euren Film einer anderen Gruppe oder beim Elternabend – es darf auch Popcorn geben!




App: Stop Motion Studio



Die Entdeckerkiste

- ★ **Methode** für die Erziehungs- und Bildungspartnerschaft von Kita und Familien
- ★ Soll Gesprächsanlässe schaffen und Eltern/Bezugspersonen anregen, gemeinsam mit ihren Kindern die Medienvielfalt zu entdecken

Meine Experimente mit der Entdeckerkiste

 **WEBBY
VERSUM**
EIN PROJEKT DER
TECHNIKER KRANKENKASSE

Mein Name: _____

Ich wurde begleitet von: _____


Dort haben wir geforscht: _____


Das haben wir ausprobiert oder entdeckt: _____


Am besten fand ich: _____


Das hat den Erwachsenen gefallen: _____

Das Forschen und Entdecken hat uns Spaß gemacht: _____









Mit Kindern über Medien philosophieren

Kartenset zur Reflexion

Die Reflexions-Karten helfen Eltern bzw. Fachkräften dabei, mit Kindern offen und neugierig in den **Austausch** über Medien zu gehen.



Fragen?





Vielen Dank!

Kontakt:

Katy Gillner

katy.gillner@uni-greifswald.de

Prof. Dr. Ines Sura

ines.sura@uni-greifswald.de