

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 13
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2018

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-408-9
eISBN 978-3-86736-697-7

Im Interview

Das Pädiko Medienatelier – digitale Medien als eine von 100 Sprachen

Pädiko e.V.

Julia Zdrenka

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Das Herausragende am *Medienatelier* sind unter anderem die verschiedenen digitalen Medien und ihre Wirkungsmöglichkeiten, die die Kinder in ihren individuellen und kreativen Prozessen unterstützen. Die Kinder erleben, dass sie aktiv die Technik bedienen, sich mit Medien auseinandersetzen und selbstständig im *Medienatelier* wirken können.

Die digitalen Medien bieten den Kindern die Möglichkeit, den Eindrücken, die sie machen, einen Ausdruck zu verleihen. Erlebtes und Wahrgenommenes kann mithilfe der digitalen Medien verändert, bearbeitet und neu gedacht werden. Erfahrungen, die im „Draußen“ gemacht wurden, können im „Dinnen“ eine neue Bedeutung erfahren. Digitale Medien dienen also nicht zur Ablenkung oder Beruhigung der Kinder, sondern als Werkzeuge, die sie bewusst im Rahmen pädagogischer Projekte nutzen können.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden bzw. werden mit welchen Methoden verfolgt?

Um den Kindern in einem extra Arbeitsraum den aktiv-kreativen und selbstständigen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen, wurde das *Medienatelier* eingerichtet. Vorab stand für uns im Fokus, dass zunächst die pädagogischen Fachkräfte die einzelnen Medien bewusst ausprobieren, kennenlernen und Möglichkeiten und Grenzen erforschen. In fol-

gender Reihenfolge erprobten die Fachkräfte die einzelnen Medien:

- Kamera/Fotoapparat
- Laptop und Drucker/Scanner
- Beamer
- Drawpad

Bei jedem einzelnen Medium setzten sich die Fachkräfte mit der Handhabung der einzelnen Medien auseinander und bearbeiteten folgende Fragen:

- Was lernt das Kind in der Auseinandersetzung mit dem einzelnen Medium? Was wird gefördert?
- Wie geht es nach der Arbeit im *Medienatelier* weiter? Welche weitere Sprache wird den Kindern angeboten?
- Welche Gefahren und/oder Stolpersteine liegen in dem jeweiligen Medium und in seiner Nutzung?

Nachdem das Team sich mit den einzelnen Medien auseinandergesetzt hat, wurden die Kinder der Elementargruppen der Kita Colorito in gleicher Reihenfolge an die digitalen Werkzeuge herangeführt. Dabei stand nicht nur die ästhetisch-kreative Auseinandersetzung im Vordergrund, sondern auch die technische bzw. das Erarbeiten von Regeln, die im *Medienatelier* zu beachten sind.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Den Kindern der Elementargruppen war aus dem Kita-Alltag vor allem das Arbeiten mit Kameras und Fotoapparaten bekannt. Diese Medien wurden ihnen auch im Vorhinein bewusst



als Möglichkeiten vorgestellt, Dinge festzuhalten, Erinnerungen zu schaffen und somit eine neue und erweiterte Gesprächsgrundlage zu erhalten.

Die Nutzung von Smartphones und Tablets, insbesondere um Filme/Fotos zu sehen und Spiele-Apps zu verwenden, war den Kindern aus ihrem privaten Alltag geläufig.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Im *Medienatelier* der Kita können die Kinder einen sicheren und kreativen Umgang mit den zur Verfügung gestellten digitalen Medien erlernen. Dabei dienen die Medien nicht zur Ablenkung und Beruhigung. Die Kinder machen vielmehr die Erfahrung, dass sie digitale Medien als Werkzeuge nutzen können, die im Rahmen pädagogischer Projekte zum Einsatz kommen. Über die eigenen Erfahrungen, die die Kinder beim Experimentieren mit den Medien sammeln, setzen sie sich bewusst mit diesen auseinander und lernen die Ausdrucksmöglichkeiten, die ihnen die digitalen Medien als eine ihrer mehr als 100 Sprachen bieten, kennen und bewusst einzusetzen.

Unabdingbar für die Arbeit im *Medienatelier* ist die ständige Weiterbildung und Reflexion der pädagogischen Fachkräfte im Rahmen von Teamsitzungen, Reflexionsgesprächen, Literaturrecherchen und Fortbildungen.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Kinder haben sowohl Kenntnisse über die Technik der einzelnen Medien erworben als auch deren Handhabung und Nutzung. Sie erleben, dass digitale Medien Wahrnehmungen, Beobachtungen und Eindrücke weiterentwickeln können und sich ihnen somit neue Blickwinkel auf „die Welt“ eröffnen.

Die pädagogischen Fachkräfte haben im Prozess der Installation des *Medienateliers* in der Kita ähnliche Kenntnisse erworben wie die Kinder: Sie konnten die Technik, Handhabung und Möglichkeiten der einzelnen digitalen Medien kennenlernen, haben mögliche „Gefahren“ reflektiert und erleben in der aktiven Auseinandersetzung gemeinsam mit den Kindern die kreativen und vielfältigen Möglichkeiten der einzelnen Medien.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Da sowohl die Eltern der Kita frühzeitig über die Projektidee des *Medienateliers* informiert wurden als auch die Fachkräfte in einem stetigen Prozess Handhabung und Möglichkeiten der einzelnen Medien kennenlernen und reflektieren konnten, gab es kaum Stolpersteine in der Vorbereitung und Durchführung des Projektes.

Im Laufe der tatsächlichen Arbeit im *Medienatelier* wurden bzw. werden die Möglichkeiten, die die Größe und Ausstattung des Raumes den Kindern in ihrer kreativen Auseinandersetzung mit den Medien bieten, regelmäßig reflektiert und verändert. So können mögliche „Grenzen“ der Tätigkeiten der Kinder aufgebrochen werden.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Die Erfahrungen, die im *Medienatelier* gesammelt werden konnten, zeigen, dass eine gute Kamera, ein Laptop und ein Beamer als Mindestvoraussetzung für das kreativ-ästhetische, vielfältige und selbstständige Arbeiten der Kinder vorhanden sein müssen.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten? Unabdingbar für die Initiierung des Projektes ist die aktive und reflektierte Auseinandersetzung der pädagogischen Fachkräfte mit den einzelnen Medien, *bevor* diese an die Kinder herangeführt werden. Auch das *einzelne* Einführen, Kennenlernen und Erproben der Medien hat sich als positiv bewährt.

Motivation

War bzw. ist es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Nein, es war nicht notwendig die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren. Da sich die Kinder als eifrige und kompetente Entdecker*innen, Erfinder*innen und Gestalter*innen die Welt spielerisch aneignen, nehmen sie mit großem Interesse und Neugierde die digitalen Medien als eine weitere Möglichkeit im Aneignungsprozess wahr.

Was macht den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß?

Den Kindern der Kita macht es besonders viel Freude, die selbst aufgenommenen Fotos mithilfe des Beamers genau zu erforschen und durch das Bereitstellen anderer Materialien (wie Farben u.ä.) zu verfremden und umzugestalten. Auch das Bauen und Konstruieren im *Medienatelier* macht den Kindern unglaublich viel Spaß.

Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Als besonders motivierend empfinden wir die Freude, Lust und Kreativität, mit der die Kinder im *Medienatelier* agieren. Ihre Faszination bei der Betrachtung eines selbstgemachten Fotos an der Wand und die Herausforderung, mit „Licht und Schatten“ zu bauen, inspirieren auch uns täglich neu. Digitale Medien als eine weitere kreative Ausdrucksmöglichkeit zu betrachten, neue Ideen zu entwickeln und sich im Team darüber auszutauschen, bringt immer wieder neue Inspirationen für die Arbeit mit den Kindern – unabhängig vom *Medienatelier*.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Die Veränderungen, die wir bei den Kindern beobachten können, zeigen sich insbesondere im alltäglichen, sicheren und kreativen Umgang mit den zur Verfügung gestellten digitalen Medien und in der Freude und Lust, die die Kinder bei den Tätigkeiten im *Medienatelier* haben. Über die eigenen Erfahrungen, die sie beim Experimentieren mit den Medien sammeln, setzen sie sich bewusst mit diesen auseinander und lernen die Ausdrucksmöglichkeiten, die ihnen die digitalen Medien als eine ihrer mehr als 100 Sprachen bieten, kennen und einzusetzen. Im Laufe des Prozesses haben die Kinder immer stärker die Arbeit im *Medienatelier* eingefordert und aus sich selbst heraus Ideen für den Einsatz der Medien entwickelt.

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Ja, das Projekt läuft noch. Das *Medienatelier* als ein bestehender Raum der Kita entwickelt sich stetig weiter. Außerdem sollen den Kindern weitere Medien, wie z.B. die Webcam, vorgestellt und angeboten werden.

Themen

Welche Themen (Inhalte) sind im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Im ersten Schritt finden die Kinder vor allem die Technik der einzelnen Medien spannend. Nachdem sie die Handhabung und Nutzung verstanden haben, sind sie besonders fasziniert davon, mithilfe der Medien Erlebtes und Wahrgenommenes verändern, bearbeiten und neu denken zu können.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Für uns ist es besonders motivierend, durch den Erfolg des Projektes das Konzept des *Medienateliers* auch in den anderen Einrichtungen des Trägers zu etablieren. Wir sehen uns bestärkt darin, den Kindern durch das *Medienatelier* einen anderen Zugang zu Medien zu ermöglichen und sie in ihrer Medienkompetenz zu stärken.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Der Erfolg des Projektes ist für uns ein Anstoß, das Konzept des *Medienateliers* auch über die Grenzen des Trägers hinaus präsent zu machen und ggf. neue und andere Kooperationen einzugehen.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Zeitliche und personelle Ressourcen sind wünschenswert, um Beobachtungen und Dokumentationen zu ermöglichen. Diese dienen als Grundlage für die Arbeit in Projekten. Außerdem sind Beobachtungsbögen, gute Kameras und Diktiergeräte hilfreich, damit die Ideen und Gedanken der Kinder strukturiert und nachhaltig erfasst werden können.

Das Team braucht zudem Zeit und strukturelle Voraussetzungen, um sich gemeinsam auszutauschen, Ideen zu sammeln, nächste Schritte zu planen und die Dokumentationen auszuwerten.

Interviewpartnerin

Julia Zdrenka: Bachelor Soziale Arbeit; seit 2012 tätig im Bereich der Fachberatung und als Leitung einer Kindertageseinrichtung beim Träger Pädiko e.V.; vielfältige Weiterbildungen im Bereich der Reggio Pädagogik; Referentin für diverse Themen im Bereich der Reggio Pädagogik („100 Sprachen des Kindes“, „Einführung in die Reggio Pädagogik“, „Licht und Schatten erleben“).



Abbildungsnachweis

Titelbild

© istockphoto.com/kate_sept2004

Porträtfoto Dr. Katharina Barley

© Bundesregierung/Steffen Kugler (Seite 9)

Friederike von Gross / Renate Röllecke

© optimarc/clickbestsellers/shutterstock.com (Seite 15)

Judith Ackermann

Abb. 1: Screenshot www.pacmanhattan.com (Seite 20);

Abb. 2: Screenshot <http://playpublik.de/admin/events/kling-klang-klong?locale=de> (Seite 20)

Horst Pohlmann

Abb. 1: © Questmill GmbH (Seite 33);

Abb. 2: © geomazing.com (Seite 35)

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

© Ganguin 2009 (Seite 40)

Sonja Di Vetta/Björn Friedrich/Sabrina Reith

© SIN – Studio im Netz e.V., München (Seiten 48ff.)

Jürgen Slegers / Daniel Zils

© Jürgen Slegers (Seiten 53ff.)

Torben Kohring / Markus Sindermann

Seite 59

Kristin Narr

Fotos von Sandra Schön, CC BY 3.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/legalcode> (Seiten 75ff.)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.