



## Medienkompetenz in der Kita – Kostenloser Service für Kitas in Nordrhein-Westfalen

### THEMA IM BLICK



#### Thema im Blick: Das (digitale) Kinderzimmer

Ein Mikrofon in der Nase des Teddybären, eine sprechende digitale Barbiepuppe, ein Töpfchen mit Tablet-Halter oder ein Smart-Schnuller, der die Temperatur des Babys auf das Smartphone der Eltern überträgt: Während Spielzeug bislang klassisch offline genutzt wurde, **bietet der Markt auch für die Kleinsten nun Spielwaren und Geräte, die mit dem Internet verbunden sind**, die z.B. durch Sprachfunktionen interagieren und Informationen speichern. Wie sinnvoll ist diese Form von Spielzeug? Was ist bei der Nutzung solcher Spielgeräte zu beachten? Wie kann Kita die Digitalisierung der Kinderzimmer gemeinsam mit Eltern und auch Kindern aufgreifen?

Vom Wimmelbild zum Thema „**Mein (digitales) Kinderzimmer**“ bis hin zum **Reflexionsbogen für Eltern** - diese Ausgabe des MekoKitaService gibt Ihnen Ideen und Anregungen, wie Sie mit den Kindern und Eltern Ihrer Gruppe über digitale Medien und digitales Spielzeug ins Gespräch kommen, sich austauschen und über Chancen und Risiken sprechen können.



## MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



### Mein Kinderzimmer und ich



Mit dem Bildmaterial „**Mein Kinderzimmer**“ können Sie mit den Kindern Ihrer Gruppe ins Gespräch kommen und gemeinsam über mediale und nicht-mediale Beschäftigungen, Vorlieben und Lieblingsspielzeuge zu Hause sprechen. Dabei erfahren Sie nicht nur, welche Medien die Kinder besonders gern nutzen, sondern auch welche Rolle die Medien im Alltag und bei der Freizeitgestaltung der Kinder spielen. Regen Sie die Kinder an, das Bild zu beschreiben, einzelne Medien und Spielgeräte zu benennen und über die eigene Mediennutzung und Spielvorlieben zu sprechen.

#### Anregungen:

- Was siehst Du auf dem Bild?
- Was machen die Kinder in dem Zimmer?
- Was von dem Bild kennst Du aus Deinem Kinderzimmer?
- Was ist ganz anders?
- Womit beschäftigst Du Dich gern?
- Mit was spielst Du in Deinem Zimmer am liebsten?
- Wie oft spielst Du damit?
- Wann spielst Du damit?
- Was magst Du nicht so gern?
- Mit wem spielst Du z.B. auf dem Tablet / der Spielkonsole o.ä.?
- Mit wem schaust Du Fernsehen?
- Gibt es Regelungen, wann ihr z.B. den Fernseher / CD-Spieler / o.ä. nutzen dürft?
- Was braucht alles eine Batterie / Strom?
- Was macht Geräusche?

Uvm.

#### Tipp:

Es kann sinnvoll sein, die Aussagen zu notieren, um diese in späteren Elterngesprächen oder Teamsitzungen aufzugreifen.

## MEDIEN UND FAMILIE



### Das digitale Kinderzimmer



Mit internetfähigem Spielzeug ist die Möglichkeit gegeben, Informationen zu speichern und sie an das Smartphone oder die E-Mailadresse der Eltern weiter zu leiten. Durch Kameras oder Sensoren können Eltern unter anderem die Gesundheit ihres Kindes kontrollieren oder das Verhalten der Kleinen, sei es das Spielverhalten im Kinderzimmer oder die Nutzung des Töpfchens, beobachten.

**Die Fülle an Informationen und die Möglichkeit das eigene Kind fortlaufend beobachten zu können, vermittelt Eltern ein Gefühl von Sicherheit.** Und: Die Daten bleiben nicht bei den Eltern, sondern sind auch für Dritte wie den Produzenten verfügbar. Sind diese Geräte also wirklich eine Bereicherung für Familien oder bergen sie eher Gefahren und Risiken? Bearbeiten Sie dieses Thema gemeinsam mit den Eltern im Rahmen einer Veranstaltung und nutzen Sie unser Material „**Mein Kinderzimmer**“, um mit den Eltern ins Gespräch zu kommen.



### Das Wimmelbild

Nehmen Sie das Wimmelbild als Grundlage, um mit den Eltern ins Gespräch zu kommen.

Folgende digitale Spielzeuge sind u.a. auf dem Bild abgebildet:

- Fernseher mit Spielkonsole
- Eisenbahn gesteuert durch eine App auf dem Tablet
- LKW mit Fernsteuerung
- Smartes Puppenhaus (verbunden mit Internet, mit Sprachsteuerung können die Kinder mit dem Haus interagieren und z.B. das Licht ein- und ausschalten)
- Hörspielbox-Würfel mit passenden Figuren zu den einzelnen Hörspielen
- Videokamera mit Mikrofon
- CD-Player
- Babyfon (mit Webcam)
- Elektrisches Mobile mit Musik- und Rotationsfunktion

## MEDIEN UND FAMILIE



- iPotty mit Tablet (die Kinder sollen spielerisch mittels APP an das Töpfchen gewöhnt werden)
- selbstprogrammierbarer Spielroboter
- Computer
- TipToi-Stift mit passenden Büchern
- Kindercomputer
- Teddy mit Überwachungsfunktion (hat eine Kamera in den Augen und ein Mikrofon in der Nase versteckt und verfügt über eine Internetverbindung. Die Eltern sehen z.B. auf dem Tablet, was im Kinderzimmer passiert.)

---

### Folgende Fragen bieten sich an, um mit den Eltern ins Gespräch zu kommen:

- Was sehen Sie auf dem Bild?
- Was davon kennen Sie von zu Hause?
- Was kennen Sie nicht bzw. was können Sie nicht benennen?
- Welche digitalen Geräte haben Sie selbst zur Kontrolle der Kinder eingesetzt / welche setzen Sie noch ein?
- Welche Vorteile sehen Sie darin?
- Welche Risiken sehen Sie?
- Wer hat Zugriff auf die Daten des digitalen Spielzeugs oder der Kameras etc.?
- Wie gehen Sie mit Ihren eigenen Daten im Internet um?

---

### Zum Hintergrund

Bei einer Reihe digitaler Spielzeuge wird nicht nur nach persönlichen Daten der Eltern, beispielsweise der E-Mailadresse oder den Kontodaten, gefragt; für die Nutzung der Geräte werden auch Informationen über das betreffende Kind wie zum Beispiel das Aussehen oder die Lieblingsfarbe benötigt. Tracker-Apps, mit denen Eltern die Bewegung des Kindes via GPS verfolgen können, speichern aktuelle Positionen; sprechende Barbiepuppen kommunizieren via Internetsteuerung mit den Kleinsten. Da die Geräte vermehrt eine Reihe von Sicherheitslücken aufweisen und Hacker sich einen Zugang zu den gespeicherten Informationen verschaffen könnten, ist es umso wichtiger, Eltern über die neuen Technologien aufzuklären und sich mit ihnen auszutauschen.

---

## MEDIEN UND FAMILIE



### Tipps für den Kauf / die Nutzung digitaler Angebote

#### Inhalt:

- Achten Sie auf kind- und altersgerechte Inhalte.
- Kindgerechte Angebote sind im besten Fall werbefrei.
- Digitale Spiele sollten zeitlich begrenzte und abschließbare Spieleinheiten aufweisen.
- Spiele-Apps sollten über die Möglichkeit verfügen, die zeitliche Nutzung einzustellen.
- Dargestellte Figuren sollten keine Rollenklischees vermitteln, sondern kindgerechte Vorbilder und Themen bieten.

#### Geschäftsbedingungen:

- Achten Sie darauf, welche Daten gesammelt werden und wofür sie von dem Anbieter genutzt werden (werden sie gespeichert, ausgewertet oder an Dritte weitergegeben?).
- Die Art der Datenverwendung sowie -speicherung sollte von dem Anbieter transparent und erkennbar dargestellt und beschrieben werden.
- Anbieter sollten sich an geltendes Recht halten. Achten Sie darauf, dass dies von Land zu Land variiert.
- Voreingestellte Passwörter sollten individuell verändert werden können.
- Geräte mit Sprachfunktionen sollten mit einem Passwort versehen sein.

#### Reflexion der eigenen und der familiären Mediennutzung

Nutzen Sie hierfür auch unsere Materialien „**Kinder und Medien: Ein Reflexionsbogen für die Eltern**“, „Tipps für den Umgang mit Medien in der Familie“ sowie unsere „Tipps für den Kauf/ die Nutzung digitaler Angebote“ (s.o.).

**Kinder + Medien: Ein Reflexionsbogen für Eltern**

Folgende Medien ...	... besitzt mein Kind		... nutzt mein Kind (Einheit in Minuten)			Mein Kind nutzt das Medium ...			
	besitzt mein Kind	besitzt mein Kind im Kinderzimmer	gelegentlich einmal eine Woche	häufig	alle	immer allein	immer mit Eltern	Mit Geschwister oder Freunden	gar nicht
Beamer									
E-Books									
Zeitstrahler/ Comics									
Radio									
Kassettenspieler									
MP3-Player									
Fernseher									
DVD-/ Videorecorder									
Computer-Modemrouter									
Computer/ Laptop									
Internet									
Tablet									
Kindercomputer									
Smartphone/ Tablet									
Digitalkamera									
Interaktives Spielzeug									

Das sieht mein Kind am liebsten im Fernsehen: .....

Folgende digitale Spiele spielt mein Kind gern: .....

Das Lieblingshörspiel von meinem Kind: .....

Folgende Medien nutzt mein Kind gern kreativ: .....

Ich bin mit der Mediennutzung meiner Kinder zufrieden:  
Ja: .....  
Nein: .....

Was finde ich gut? Was stört mich? .....

Was würde ich bei der Mediennutzung meiner Kinder gern ändern? .....

Feld für freie Anmerkungen: .....

Sie können die Informationen und Materialien gemeinsam mit den Eltern auf einem Informationsabend zum Thema „Digitale Medien im Kinderzimmer“ besprechen oder den Eltern in Form einer kleinen Broschüre bereitstellen.

## MEDIEN AKTIV



### Spiele und Medien kritisch und kreativ erkunden



Kinder lieben Spiele und sie lieben es Medien zu nutzen. Greifen Sie diese Freude auf und lassen Sie die Kinder zu Spieletestern werden. Sie können mit den Kindern sowohl digitale Spiele auf dem Computer oder Tablet nutzen oder Sie lassen die Kinder aus den analogen Spielen auswählen und diese bewerten. Dadurch erfahren Sie und auch die Eltern, welche Alternativen zu digitalen Spielen bei den Kindern gut ankommen. Nutzen Sie dafür unsere Vorlagen:

1. **Spielbewertung analoger Spiele**
2. **Spielbewertung digitaler Spiele.**

**Memory, Brettspiel, Puzzle**

Meine Bewertung für das Spiel .....

Mein Name ..... Wer spielt mit?

**So geht's:** Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus.  
 = geht so | = besser! | = ok! | = super! | = richtig super

<b>Spaß</b>					
<b>Figuren / Material</b>					
<b>Bilder</b>					
<b>Regeln</b>					
<b>Spielzeit</b>					
<b>Schwierigkeit</b>					
<b>Spielaufgaben</b>					

Suchen Sie mit den Kindern ein paar analoge oder auch digitale Spiele aus, die sie gemeinsam im Kindergarten spielen möchten. Achten Sie dabei darauf, dass die Spiele altersgerecht sind und dass das nötige technische Equipment vorhanden ist.

Dabei können Sie die Eltern um Hilfe bitten. Vielleicht stellt eine Familie die nötige Technik bereit oder hat eines der ausgewählten Spiele zuhause, dass der Gruppe ausgeliehen werden kann. An einem gemeinsamen Spiele-Nachmittag können die Kinder die Spiele unter die Lupe nehmen.

Im Anschluss können die Kinder die Spiele bewerten und ihr Ergebnis auf dem Bewertungsbogen „**digitale Spiele bewerten**“ / „**analoge Spiele bewerten**“ festhalten.

### Anregungen

In einem Stuhlkreis können Sie mit den Kindern über die Spielerfahrung sprechen:

- Worum geht es in dem Spiel? Was ist das Ziel?
- Was hat Euch an dem Spiel gut gefallen?

## MEDIEN AKTIV



### Das fand ich toll. Das fand ich nicht so toll.

Bewertungsbogen für mein Spiel

Mein Name .....

**So geht's:** Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus:  
= geht so | = besser | = ok | = super | = richtig super

<b>Spiele</b> 					
<b>Spaß</b> 					
<b>Figuren</b> 					
<b>Bild/Grafik</b> 					
<b>Bedienung</b> 					
<b>Musik</b> 					

- Was hat Euch nicht so gut daran gefallen?
  - Was würdet Ihr gern verändern?
  - Welche Spiele spielt ihr sonst besonders gern?
  - Mit wem spielt ihr das Spiel am liebsten?
- .....

### Medienpädagogische Ziele:

- Kennenlernen analoger / digitaler Spiele
- Kritische Bewertung von Spielen
- Förderung der kritischen Auseinandersetzung mit Medien
- Förderung der Feinmotorik/ Geschicklichkeit/ Konzentration



## LINKS UND TIPPS:



**Hier stellen wir Ihnen monatlich Internetseiten und Materialien für die Kita-Praxis vor.**

---

### **Kinder im Mittelpunkt: Frühe Bildung und Medien gehören zusammen. Positionspapier der GMK-Fachgruppe Kita**

Digitalisierung oder Medien-Schonraum Kita? Medienpädagogik positioniert sich für einen dritten Weg: kindgerechte Medienbildung von Anfang an! Angesichts der sich rasant entwickelnden digitalen Gesellschaft, die in die Lebenswelten von Kindern und Familien hineinwirkt, spricht sich die GMK-Fachgruppe in diesem Positionspapier dafür aus, endlich auf breiter Linie, entlang der gesamten Bildungskette, eine Medienbildung zu verankern, die an den Kindern (und nicht an einzelnen Medien) orientiert ist. Welche Bedingungen dafür geschaffen werden müssen, auf welchen Grundlagen sie basiert, welche vielfältigen Bildungsbereiche mit Medienbildung und Medienerziehung verknüpft sind, darüber informiert dieser Beitrag.

[Das Positionspapier als PDF](#)

---

### **Artikel zu Kindererziehung 4.0**

Software takes command. Herausforderungen der „Datafizierung“ für die Medienpädagogik in Theorie und Praxis mit einem Text von Jörg Kratzsch mit dem Thema: Kindererziehung 4.0. Mit App, Netz und Verstand.

[Erscheint im Juli 2017 unter gmk-net.de](#)

---

### **Informationen zu Datenschutz und Sicherheit**

Informationen zu Datenschutz, Privatsphäreneinstellungen im Internet und auf dem Tablet liefert die Seite von Handysektor. Ebenso gibt es auch Informationen zum Umgang mit dem digitalen Kinderzimmer und den digitalen Medien.

[Handysektor.de](#)

Weitere Informationen finden sich auf der Seite des Internet ABC. Hier gibt es einen Bereich für Kinder und auch für Eltern, der insbesondere auf den Datenschutz im mobilen Internet eingeht.

[Internet-ABC.de](#)

## LINKS UND TIPPS:



### **FLIMMO-Ausgabe 2/2017 ab jetzt kostenlos erhältlich!** **Titelthema: Online Fernsehen – Möglichkeiten & Risiken**

Ab dieser Ausgabe ist die FLIMMO-Broschüre um eine neue Rubrik erweitert: Unter „Fernsehen im Netz“ werden jetzt regelmäßig Angebote vorgestellt, die über das klassische Fernsehen hinausgehen. Im Fokus stehen dabei Programmangebote, die über Videoplattformen und Mediatheken, aber auch über Apps für mobile Endgeräte verbreitet werden. FLIMMO geht dabei auch auf die neuen Herausforderungen ein, mit denen sich Eltern aufgrund der veränderten Mediennutzung von Kindern auseinandersetzen müssen.

[Flimmo.de](http://Flimmo.de)

---

### **MB21: Jetzt Medienprojekte einreichen!**

Bis zum 6. August können Medienprojekte beim Deutschen Multimediapreis MB 21 eingereicht werden. Der MB21 wird auch in der Altersklasse bis sechs Jahren verliehen. Mit dem Jahresthema „Big Dada“ werden insbesondere kreative Projekte und Arbeiten rund um das Thema Datensicherheit und digitale Selbstbestimmung angesprochen.

[Jetzt bewerben unter mb21.de](http://Jetzt.bewerben.unter.mb21.de)

---

### **Anregungen zur Elternarbeit**

Materialien und Kopiervorlage zur Elternarbeit enthält das Werkstattbuch Medienerziehung. Zusammenarbeit mit Eltern in Theorie und Praxis.

[Download als PDF](#)



# Das fand ich toll. Das fand ich nicht so toll.

Bewertungsbogen für mein Spiel .....

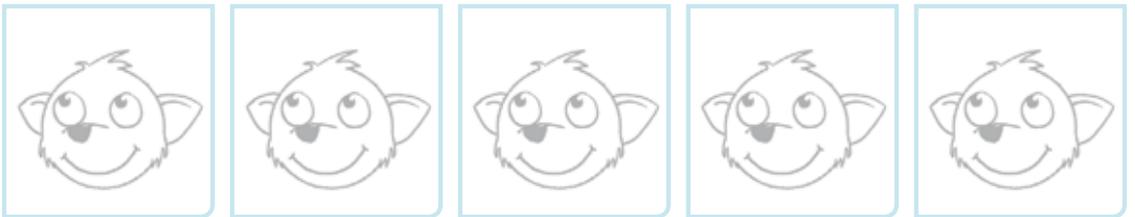
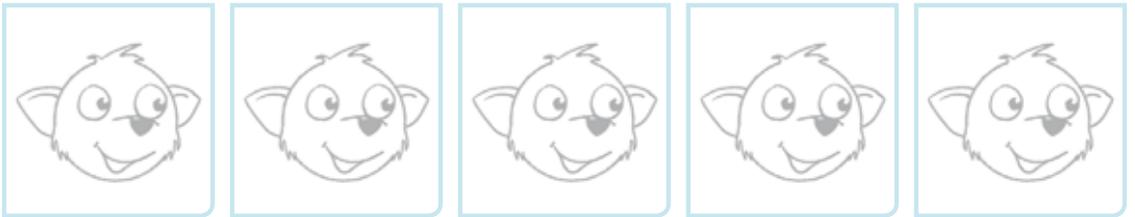


Mein Name .....

**So geht's:**

Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus:

😊 = geht so | 😊😊 = besser | 😊😊😊 = ok | 😊😊😊😊 = super | 😊😊😊😊😊 = richtig super



# Memory, Brettspiel, Puzzle

Meine Bewertung für das Spiel .....

Mein Name .....

Wer spielt mit? .....

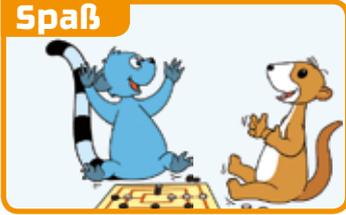


## So geht's:

Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus:

😊 = geht so | 😊😊 = besser | 😊😊😊 = ok | 😊😊😊😊 = super | 😊😊😊😊😊 = richtig super

### Spaß



### Figuren / Material



### Bilder



### Regeln



### Spielzeit



### Schwierigkeit



### Spielaufgaben



# Kinder + Medien: Ein Reflexionsbogen für Eltern



Folgende Medien ...	... gibt es bei uns zuhause			... besitzt mein Kind im Kinderzimmer			... nutzt mein Kind (Einheit in Minuten)			Mein Kind nutzt das Medium ...				
	...	...	...	...	...	...	täglich	ein-/mehrmals die Woche	selten	nie	eher allein	eher mit Eltern	Mit Geschwistern oder Freunden	gar nicht
Bücher														
E-Books														
Zeitschriften/ Comics														
Radio														
Kassettenrekorder														
MP3-Player														
Fernseher														
DVD-/ Videorekorder														
Computer-/Konsolenspiele														
Computer/ Laptop														
Internet														
Tablet														
Kindercomputer														
Handy/ Smartphone														
Digitalkamera														
Interaktives Spielzeug														

Das sieht mein Kind am liebsten im Fernsehen: .....

Folgende digitale Spiele spielt mein Kind gern: .....

Das Lieblingshörspiel von meinem Kind: .....

Folgende Medien nutzt mein Kind gern kreativ: .....

Ich bin mit der Mediennutzung meiner Kinder zufrieden: .....

Ja, weil: .....

Nein, weil: .....

Was würde ich bei der Mediennutzung meiner Kinder gern ändern? .....

Diese Regeln zur Mediennutzung haben wir zuhause: .....

Feld für freie Anmerkungen: .....





## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)  
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf  
www.lfm-nrw.de

Direktor: Dr. Tobias Schmid

### Stabsstelle Presse & Öffentlichkeitsarbeit

Verantwortlich: Dr. Peter Widlok  
Koordination: Regina Großefeste

### Abteilung Förderung

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff  
Redaktion: Rainer Smits  
E-Mail: mekokitaservice@lfm-nrw.de

---

### REDAKTION

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., gemeinnütziger  
Verein zur Förderung der Medienpädagogik und Medienbildung in Deutschland  
www.gmk-net.de

### Ansprechpartnerinnen

Anja Pielsticker, Renate Röllecke, Tanja Kalwar  
E-Mail: gmk@medienpaed.de



---

### GESTALTUNG

Katharina Künkel, Büro für Gestaltung, Bielefeld | E-Mail: post@kkuenkel.de

---

### ILLUSTRATION

Matthias Berghahn, Bielefeld | E-Mail: berghahn@teuto.de

---

