



# Schriftenreihe

# Medienkompetenz

**Null- bis Sechsjährige**

Aufwachsen in mediatisierten  
Lebenswelten

**ajs**

AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle  
Baden-Württemberg

## **Herausgeber**

Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg  
Jahnstraße 12 · 70597 Stuttgart (Degerloch)  
Telefon (0711) 2 37 37-0 · Telefax (0711) 2 37 37-30  
info@ajs-bw.de · www.ajs-bw.de

## **Konzeption und Redaktion**

Petra Wolf

## **Gestaltung**

Kreativ plus Gesellschaft für Werbung und Kommunikation mbH Stuttgart  
www.kreativplus.com

## **Titelbild**

Jokiewalker, Adobe Stock

## **Druck**

ce-print Offsetdruck GmbH, Metzingen

1. Auflage 2024



**Baden-Württemberg**

MINISTERIUM FÜR SOZIALES, GESUNDHEIT UND INTEGRATION

Finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration  
aus Landesmitteln, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.

## Inhalt

Vorwort	Seite	2
Von A wie Alexa bis Z wie Zahnputzapps Aufwachsen in digitalisierten Welten <i>Prof. Dr. Katrin Schlör</i>	Seite	4
Frühkindliche Entwicklung und Medienaneignung <i>Dr. Susanne Eggert</i>	Seite	10
Kinder schauen bewegte Bilder: TV, Streaming und Co. bei Kindern bis 6 Jahre <i>Nadine Kloos</i>	Seite	17
Altersfreigaben von FSK und FSF	Seite	22
Digitale Spiele in der Lebenswelt der Vorschulkinder <i>Daniel Heinz, Linda Scholz</i>	Seite	23
Altersfreigaben der USK	Seite	29
Medienbildung von Anfang an! <i>Susanne Roboom</i>	Seite	30
Medienpädagogik als Auftrag der Kita <i>Claudia Walter</i>	Seite	37
Medienpädagogische Konzeptionsentwicklung in Kindertagesstätten <i>Tanja Thomke-Schmidt</i>	Seite	41
Medienpädagogische Elternarbeit <i>Ursula Kluge und Petra Wolf</i>	Seite	47
Autor:innen	Seite	55

# Vorwort

## Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten

Frühkindliche Bildung ist ein entscheidender Faktor für mehr Chancengerechtigkeit. Als elementare Bestandteile einer umfassenden Bildung gelten neben altersgerechter Sprach- und Wissensvermittlung, Angebote von früher Musik-, Kunst- und Bewegungserziehung, Förderung der Begeisterung für Naturwissenschaften sowie die Vermittlung von sozialen Kompetenzen und Werten.

Während diese Bildungsinhalte weitgehend unbestritten sind, scheiden sich bei frühkindlicher Medienerziehung immer noch die Geister. Doch: Kindliche Lebenswelten sind auch Medienwelten und das von Anfang an. Ein Aufwachsen in einem „Schonraum ohne Medien“ ist kaum zu verwirklichen und auch nicht angebracht. Um einen sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu fördern, muss früh begonnen werden, Kinder mit altersspezifischen Angeboten zu unterstützen.

Der erste Band der Schriftenreihe Medienpädagogik setzt sich mit verschiedenen Aspekten der frühkindlichen Medienerziehung auseinander. Zunächst zeigt Prof. Dr. Katrin Schlör auf, wie die fortschreitende Digitalisierung das Aufwachsen von Kindern und das Familienleben prägt. Dr. Susanne Eggert gibt einen Einblick in die frühkindlichen Prozesse der Medienaneignung. Sie beschreibt die Einflussfaktoren in den Entwicklungsphasen vom Säuglings- bis zum Vorschulalter. Nadine Kloos beschäftigt sich mit der Bewegtbildnutzung über TV, Streamingdienste und YouTube, die in dieser Altersgruppe einen hohen Stellenwert hat. Digitale Spiele in der Welt der Vorschulkinder: welche es gibt und worauf zu achten ist, beschreiben Daniel Heinz und Linda Scholz.

Susanne Roboom liefert Argumente und Anregungen für die frühe Medienbildung und zeigt anschaulich, wie die Medienkompetenz von Kindern in der Kita gefördert werden kann. Medienbildung in der Kita mit Konzept – Tanja Thomke-Schmidt beschreibt, wie eine medienpädagogische Konzeption entwickelt und umgesetzt werden kann. Claudia Walter zeigt auf, welche Aufgaben Fachkräfte und Fachschulen wahrnehmen müssen, um Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. Ursula Kluge und Petra Wolf setzen sich mit den Zielen und Möglichkeiten medienpädagogischer Elternarbeit auseinander. Sie skizzieren, wie die Zusammenarbeit zwischen Fachkräften und Eltern gelingen kann.

Medienbildung umfasst alle Medien, die Kindern heute zur Verfügung stehen und beginnt bereits im frühen Lebensalter. Wir hoffen, dass die Beiträge dieser Schriftenreihe dazu ermutigen, die Vielfalt der Medien selbstverständlich im pädagogischen Alltag zu nutzen und sie als Bereicherung zu erleben.

Elke Sauerteig  
Geschäftsführerin



*Prof. Dr. Katrin Schlör*

## Von A wie Alexa bis Z wie Zahnputzapps

### Aufwachsen in digitalisierten Welten

**Alexa weckt Sara mit ihrem Lieblingssong pünktlich um 7.00 Uhr. „Alexa, spiel Benjamin Blümchen“, ruft ihr kleiner Bruder Ben im Bett nebenan. Im Bad trifft die Sechsjährige ihren Vater, der ihr ihre Zahnputzapp anschaltet. Erst wenn alle Bakterien besiegt sind, geht es los in den Kindergarten. Ihre Mutter hat schon den ersten Videocall hinter sich, als ihr Messenger eine Nachricht in der Familiengruppe verkündet. Sie zeigt auf ein Ultraschallbild. „Schaut mal, eure neue Cousine schickt euch Grüße“, lacht Mama und lässt es sich nicht nehmen, zur Sicherheit den AirTag mit Ortungsfunktion in den KiTa-Rucksack zu packen. Papas Smartwatch verkündet Regenwetter. Sara und Ben ziehen ihre Gummistiefel an. Elsa und Feuerwehrmann Sam strahlen darauf um die Wette. Im Auto spielt die Audio-Box für Ben Kinderlieder und Sara ist mit Kopfhörern und Vorlesestift in ein Tierbuch vertieft, als das Smartphone mal wieder Stau ankündigt. Heute Abend wünschen sie sich Sandmännchen vor dem Einschlafen, natürlich in der App auf dem Tablet. Dann sind sie flexibel, falls Opa anruft und per Videotelefonie ein Gute-Nacht-Lied singt.**

Sara und Ben sind fiktive Charaktere und doch stehen sie für eine Generation von Kindern, deren Aufwachsen als postdigital beschrieben werden kann. Die Unterscheidung in online und offline sowie „virtuell“ und „real“ kann aufgrund der Omnipräsenz und Hybridität digitaler Medien nicht weiter aufrecht erhalten werden (vgl. Jörissen/Unterberger

2019). Digitalisierung kann im Sinne der Mediatisierung als ein technisch-medialer und kulturell-sozialer Transformationsprozess begriffen werden, der in der gesellschaftlichen Makroebene Kultur, Bildung, Wirtschaft, etc. grundlegend verändert und auf der Mesoebene Unternehmen und Organisationen revolutioniert. Auf der Mikroebene der Individuen verändert er das Handeln und Kommunizieren der Menschen grundlegend (vgl. Krotz 2020, S. 16ff). Insbesondere Corona verursachte einen Mediatisierungs- und Digitalisierungsschub, der sich durch alle Lebensbereiche von Kindern und ihren Familien zieht, ob in formalen, non-formalen oder informellen Bildungsbereichen, in der beruflichen Sphäre der Eltern oder im Privaten.

## **Aufwachsen ≠ Aufwachsen Digitale Benachteiligung von Anfang an**

Deutlich werden dabei auch soziale Ungleichheiten, die sich in Bildungsbenachteiligung und mangelnder digitaler Teilhabe von Heranwachsenden abbilden. Während Sara und Ben in der einleitenden Geschichte auf eine breite Medienauswahl zurückgreifen können und durch ihre Eltern begleitet werden, unterscheiden sich in anderen Familien sowohl die Ausstattung als auch die Medien(erziehungs)kompetenz der Eltern, meist in Abhängigkeit vom formalen Bildungshintergrund sowie vom Einkommen, teils erheblich. Ungleiche Zugänge zu digitalen Medien sowie unterschiedliche Nutzungspraktiken, beispielsweise hinsichtlich Dauer und Intensität, (nicht)altersgerechter Inhalte und Vertrauenswürdigkeit der Quellen, führen nicht nur zu einem Mehr oder Weniger an Medienkompetenz, sondern auch zu mehr oder weniger Informiertheit, formalem Bildungserfolg, Partizipationschancen und Demokratiefähigkeit.

## **Kinder haben Rechte! Schutz, Förderung und Beteiligung im Digitalen**

Diese ungleichen Startchancen von Kindern in die postdigitale Welt befördern nicht nur das Voranschreiten sozialer Benachteiligung. Sie sind auch nicht vereinbar mit den Zielsetzungen der UN-Kinderrechtskonvention, die im März 2021 hinsichtlich der Rechte der Kinder im digitalen Umfeld konkretisiert wurde. Dort heißt es:

» *Innovationen im Bereich digitaler Technologien wirken sich auf das Leben und die Rechte von Kindern auf unterschiedliche Weisen aus, die weitreichend und wechselseitig*

*miteinander verknüpft sind, auch dann, wenn nicht die Kinder selbst das Internet nutzen. Ein kindgerechter Zugang zu digitalen Technologien kann Kinder dabei unterstützen, die gesamte Bandbreite ihrer bürgerlichen, politischen, kulturellen, wirtschaftlichen und sozialen Rechte auszuüben. Wenn jedoch Digitale Integration nicht erreicht wird, ist es wahrscheinlich, dass bestehende Benachteiligungen verschärft werden und neue hinzutreten. <<*

(DKHW 2021)

Die UN-Kinderrechte beinhalten vornehmlich drei Dimensionen, deren Umsetzung die unterzeichnenden Vertragsstaaten gewährleisten müssen: Schutz, Förderung und Beteiligung (vgl. saferinternet.at 2022). Das bedeutet, dass Kinder vor Diskriminierung hinsichtlich Nutzung und Inhalten der Medien sowie vor jeglichen Formen digitaler Gewalt Schutz erfahren dürfen und ihre Privatsphäre respektiert werden muss. Kinder haben ein Recht auf Förderung ihrer Entwicklung. Dazu gehört Medienbildung als Grundlage für sicheres, kreatives, selbstbestimmtes und sozial verantwortliches Medienhandeln und das Recht auf kulturelle und kreative Aktivitäten mit und ohne Medien. Kinder müssen in ihren Werten, Haltungen und Auffassungen ernst genommen werden. Dass sie auch schon in jungen Jahren ihre Meinungen frei bilden und äußern können, schützt das Recht auf Beteiligung.

## **Familie – erster Ort der Medienerfahrung**

Als erste Sozialisationsinstanz kommt der Familie eine große Bedeutung für die kindliche Mediennutzung zu. Besonders die Jüngsten, deren Aktionsradius häufig noch kaum über die Familie hinausgeht, erleben den Umgang mit Medien in erster Linie innerhalb der familialen Medienkultur. Neben der hohen Bedeutung von Medien für das Familienmanagement, beispielsweise durch geteilte Kalender und Einkaufszettel, setzen Familien Medien bewusst ein, um sich als Familie nach innen und außen zu bestärken. Im Sinne des sogenannten Doing Family stellen Familienangehörige den familialen Zusammenhalt her, beispielsweise durch geteilte Familienfotos im Messenger oder durch gemeinsame Medienpraktiken wie Vorlesen oder Sandmännchenschauen vor dem zu Bettgehen (vgl. Schlör 2022). Abhängig von der Medienausstattung, der elterlichen Haltung gegenüber Medien und deren Medien(erziehungs)kompetenz erfahren Kinder bestimmte Regeln, Rituale und Bewertungen, die sie in ihrer eigenen Medienpraxis prägen. Dazu spielen beispielsweise Geschlechterrollen und die An- oder Abwesenheit von jüngeren oder älteren Geschwisterkindern eine essenzielle Rolle. Dies wirkt sich auch darauf aus, mit welchen Medien Kinder auf welche Art und Weise in Berührung kommen.

Später gewinnen weitere Mediensozialisationsakteur:innen an Bedeutung: Kindergarten, Freundeskreis und im weiteren Lebensverlauf Schule, außerschulische Bildung, etc. Auch die Rolle der Medien selbst wird wichtiger. Deutlich wird dies hinsichtlich der Medienfiguren, die für Heranwachsende Identifikationscharakter haben. Sie erfüllen einen subjektiven Sinn, der das Handeln der Kinder leitet. Dabei verbinden Kinder ihre persönlichen Themen (bspw. Fußball, Schule, Tiere) mit ihren individuellen Wünschen, Zielen, Träumen (bspw. groß und stark sein, geliebt werden), die durch Sprache sowie Symboliken in den Medien (bspw. Figuren, Bilder, Geschichten) ausgedrückt werden (vgl. Bachmair 1994). Handlungsleitende Themen von Kindern nachzuvollziehen ermöglicht Erwachsenen zu verstehen, „wie sich ein Kind in seiner sozialen und dinglichen Welt [...] zurechtfindet und wie es dabei die Symbolik der Medien und die Medienerlebnisse nutzt und verarbeitet.“ (ebd., S. 183). Schon längst hat sich die Medienindustrie die enge Bindung von Kindern an ihre Lieblingsfiguren zu Nutze gemacht. Als Merchandise-Artikel zieren sie nicht nur Saras und Bens Gummistiefel. Kaum ein Produkt für Kinder wird nicht von bekannten Kindermedienmarken lizenziert. Daraus ergibt sich nicht nur eine starke Markenbindung, sondern auch ein hoher kommerzieller Druck für Eltern.

## **Sie können mehr als nur wischen Medienbildung von klein auf**

Über die Frage, wann Kinder über den Schutzgedanken hinaus an und in digitalen Medien beteiligt werden und ob dies förderlich für ihre Entwicklung ist, existieren seit jeher sehr unterschiedliche Meinungen. Diese werden um so kontroverser diskutiert, je jünger die Kinder sind. Im November 2023 sprachen sich 40 Wissenschaftler:innen und Ärzt:innen auf Grundlage weniger belastbarer Studien und unter Nicht-Beachtung medienpädagogischer Perspektiven für „ein Moratorium der Digitalisierung, insbesondere der frühen Bildung bis zum Ende der Unterstufe (Kl. 6)“<sup>1</sup> aus. Dazu positionierten sich viele weitere Wissenschaftler:innen und Bildungsverbände, unter anderem die Fachgruppe KiTa der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Sie kritisierte die polarisierende „Entweder-Oder“-Debatte, die vom inhaltlichen und didaktischen Diskurs ablenke und forderte „eine vielschichtige, altersgerechte Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette.“ (GMK 2023)

1 [https://die-pädagogische-wende.de/wp-content/uploads/2023/11/moratorium\\_pub\\_17nov23.pdf](https://die-pädagogische-wende.de/wp-content/uploads/2023/11/moratorium_pub_17nov23.pdf) (letzter Abruf 15.03.2024).

So kontrovers die Diskussionen auf der bildungspolitischen Meta-Ebene geführt werden, so ambivalent sind häufig die medienerzieherischen Alltagsfragen, die besonders Eltern von Kleinkindern beschäftigen. Ein Beispiel: Saras und Bens Mutter gratuliert ihrer Schwester zur Schwangerschaft und stellt Fotos ihrer jubelnden Kinder in den Messenger-Status; eine übliche Praxis des sogenannten Sharentings<sup>2</sup>, des Teilens von Kinderbildern durch ihre Eltern. Das Ziel ist das Zeigen der geteilten Freude über das neue Familienmitglied, die als gängige Doing Family Praxis bezeichnet werden kann. Gleichzeitig steht die Veröffentlichung der Kinderbilder innerhalb des privaten Ereignisses möglicherweise in einem Widerspruch zu dem oben genannten Kinderrecht auf Privatsphäre. Ebenso verhält es sich mit dem AirTag. Der Wunsch nach Schutz und die technologische Möglichkeit, die sich aus digitalen Medien ergibt, verdecken gegebenenfalls den Aspekt der Überwachung. Eine sehr restriktive Erziehung hingegen, die Kinder weitestgehend medienfrei aufwachsen lässt, verwehrt womöglich Teilhabechancen und Fördermöglichkeiten.

Diese Spannungsverhältnisse aufzulösen und Kindern einen gleichermaßen gelingenden Start in das postdigitale Zeitalter zu ermöglichen, darf nicht Familien allein überlassen werden. Dies ist Aufgabe aller an der Erziehung und Sozialisation Beteiligten. Besonders bei Kleinkindern, die in hohem Maße darauf angewiesen sind, dass ihre Vertrauenspersonen für ihre Rechte eintreten, gilt es sowohl für das gesamte Familiensystem als auch für professionelle Personen, die Kinder auf ihrem Bildungsweg begleiten (wie Erzieher:innen, Inklusionsfachkräfte, Sozialarbeiter:innen und unterschiedlichste Multiplikator:innen), qualitativ hochwertige Medienbildungsangebote bereitzustellen, Vernetzung untereinander zu initiieren und zu fördern. Sara, Ben und all ihre Gleichaltrigen werden es ihnen danken.

---

2 Ein Wortspiel aus share = teilen und parenting = Verhalten als Eltern/Erziehung

## Literatur

Bachmair, Ben (1994): Handlungsleitende Themen: Schlüssel zur Bedeutung der bewegten Bilder für Kinder. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Handbuch Medien-erziehung im Kindergarten.

Teil 1. Pädagogische Grundlagen. Opladen 1994, S. 171 – 185.

Benjamin Jörissen, Lisa Unterberg (2019): DiKuBi-Meta: Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In: Jörissen, Benjamin; Kröner, Stephan; Unterberg, Lisa (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. München, kopaed.

Deutsches Kinderhilfswerk (DKHW) (Hrsg.) (2021): Allgemeine Bemerkung Nr. 25 (2021). Über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld.

Internet: [https://www.dkhw.de/filestore/rage/1\\_Informieren/1.1\\_Unsere\\_Themen/Kinder\\_und\\_Medien/Kinderrechte\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt/Dateien/Allgemeine\\_Bemerkung\\_25\\_final\\_09\\_11\\_2021\\_so6.pdf](https://www.dkhw.de/filestore/rage/1_Informieren/1.1_Unsere_Themen/Kinder_und_Medien/Kinderrechte_in_der_digitalen_Welt/Dateien/Allgemeine_Bemerkung_25_final_09_11_2021_so6.pdf) (letzter Abruf: 19.06.2024).

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (2023): Positionierung zum Moratorium der Digitalisierung in Kitas und Schulen. Von der Notwendigkeit einer fachlichen

Einordnung aus Sicht der GMK e.V. Internet: <https://www.gmk-net.de/2023/12/11/positionierung-zum-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen/> (letzter Abruf: 06.03.2024).

Krotz, Friedrich (2020): Leben, Sozialisation und Mediensozialisation in der mediatisierten Gesellschaft. In: Hollenstein, Erich / Nieslony, Frank (Hrsg.): Schulsozialarbeit in mediatisierten Lebenswelten. Weinheim Basel: Beltz Juventa, S. 16 – 26.

Saferinternet.at (Hrsg.) (2022): Kinderrechte in der digitalen Welt. <https://www.saferinternet.at/news-detail/kinderrechte-in-der-digitalen-welt> (letzter Abruf: 04.03.2024).

Schlör, Katrin (2022): Familie, Digitalisierung und digitale Medien. Von der Herausforderung zur Bewältigung – ein ressourcenorientierter Blick auf Familie in der Digitalität. In: Deutsches Kinderhilfswerk (Hrsg.): Teilhaben! Kinderrechtliche Potenziale der Digitalisierung. Online-Dossier: <https://dossier.kinderrechte.de/familie-digitalisierung-und-digitale-medien> (letzter Abruf: 05.03.2024).



*Dr. Susanne Eggert*

## **Frühkindliche Entwicklung und Medienaneignung**

**Medien gehören heute vom ersten Tag eines Kindes an zu dessen Lebens- und Erfahrungswelt, und schon nach wenigen Monaten wendet es sich diesen aktiv zu. Familie wie auch die frühkindlichen Bildungseinrichtungen spielen eine wichtige Rolle dabei, wie Kinder sich in den ersten Lebensjahren (digitale) Medien aneignen. Nachfolgend wird ein Einblick in die Bedeutung von Medien für Kinder vom Säuglings- bis zum Vorschulalter gegeben. Die angeführten Beispiele stammen aus der Langzeitstudie FaMeMo – Familien-MedienMonitoring zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern, die am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis mit einer Förderung des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales von 2017 bis 2020 durchgeführt wurde (vgl. Eggert et al. 2021).**

### **Entdeckungslust und Kommunikation Medienaneignung in den ersten Lebensjahren**

Ab ihrer ersten Begegnung mit Medien setzen Kinder sich mit diesen auseinander, nehmen wahr, dass es sie gibt, beobachten, dass ihre Bezugspersonen sich damit beschäftigen, nehmen sie selbst neugierig in Gebrauch und weisen ihnen einen Platz in ihrem Alltag zu: sie eignen sie sich an. Dieser Prozess der Aneignung hat das Ziel, die Medien zu verstehen und sie für sich nutzbar zu machen (vgl. ebd., S.33).

Kinder nehmen Medien zunächst als Reizquellen wahr. Hörmedien wie das Radio senden Geräusche und Tonreize aus, bei Bildschirmen sind es Lichtreize, und audiovisuelle Angebote kombinieren beide Reizarten. Diese Reize erreichen ein Kind von Anfang an, und da dessen Verarbeitungsfähigkeiten zunächst noch sehr reduziert sind, kann es davon schnell überfordert sein. Eltern und Bezugspersonen sind hier gefordert, sehr sensibel auf Äußerungen und Reaktionen des Säuglings zu achten (vgl. Eggert/Wagner 2016, S. 2 ff.).<sup>1</sup> Die Entwicklung verläuft in den ersten Lebensmonaten sehr schnell, und schon bald nehmen Kinder die Medien in ihrer Umgebung bewusst wahr. Ihren entwicklungsbezogenen Fähigkeiten und Interessen entsprechend, erkunden sie zunächst die digitalen Geräte wie andere Gegenstände auch und ahmen dann die beobachteten Nutzungsweisen der Personen in ihrem Umfeld nach. Aufgrund der Touchscreens von Smartphones, Tablets und zum Teil auch Laptops können sie hier schon bald Selbstwirksamkeitserfahrungen machen, indem sie durch Tippen oder Wischen das Bild auf dem Bildschirm ändern, ein Geräusch oder einen Ton auslösen. Gezielt können sie diese Fähigkeiten im ersten Lebensjahr aber noch nicht einsetzen.

Je wichtiger die digitalen Medien im Alltag der Eltern oder der Familie sind, desto bedeutungsvoller scheinen sie auch dem Kind, und umso stärker fühlt es sich zu ihnen hingezogen. Für Eltern bedeutet dies, dass sie sich von Anfang an ihrer Vorbildrolle bewusst sein, den eigenen Medienumgang reflektieren, Medien bewusst und zweckgerichtet in Gebrauch nehmen und ihr Kind bei der Medienaneignung begleiten müssen.

Ein erstes gezieltes Interesse an den Funktionen von Medien zeigen Kinder, wenn sie dort Menschen aus ihrem Umfeld wiederfinden, bspw. als Fotos auf dem Tablet oder wenn sie über Videotelefonie in Kontakt mit anderen Personen sind. Im Rahmen der FaMeMo-Studie geht die Mutter eines Einjährigen davon aus, dass durch einen regelmäßigen Austausch per Videotelefonie das Vertrauensverhältnis zu den entfernt lebenden Großeltern unterstützt wurde: „[W]ir haben jetzt meine Eltern wirklich länger nicht gesehen, also so zwei, drei Monate, was für ihn ja schon echt lang ist, und er fremdelt gerade bei vielen Leuten, und bei meinen Eltern nicht. ... dass das über diese Videotelefonie kommt, dass er deswegen die Stimme kennt und irgendwie auch die Gesichter kennt. Also das ist meine einzige Erklärung.“ (Eggert et al., 2021, S. 41).

---

1 Einen systematischen Überblick über die Entwicklung von Kindern bis zum Alter von 16 Jahren und die damit verknüpften medienbezogenen Fähigkeiten bietet die Expertise „Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie“ (Eggert/Wagner 2016)

Im Laufe des zweiten Lebensjahres passiert in der Entwicklung sowohl im kognitiven als auch im sozial-moralischen und motorischen Bereich viel. Die Kinder fangen an zu laufen, wodurch sich ihre Perspektive ändert und ihr Aktionsradius deutlich größer wird. Sie machen erste Schritte hinsichtlich einer Perspektivenübernahme, verstehen zunehmend, dass Gegenstände aus unterschiedlichen Blickwinkeln anders gesehen werden und entwickeln ein Verständnis von der doppelten Natur von Bildern (vgl. Nieding/Ohler 2021, S. 708). Damit einher geht die sprachliche Entwicklung, der Wortschatz vergrößert sich um ein Vielfaches, und die Wortproduktion der Kinder ist immens (vgl. Kasten 2005, S. 134 ff.). Mit Blick auf die soziale Entwicklung lernen Kinder im Laufe des zweiten Lebensjahres, sich selbst im Spiegel wiederzuerkennen und sich zu anderen in Beziehung zu setzen. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen werden die Medien und die damit verbundenen Angebote zunehmend interessanter für die Kinder. Im Alter von etwa zwei Jahren verstehen sie kurze, einfache Geschichten, die einen Bezug zu ihrem Alltag haben, wenn sie dabei von einer Bezugsperson begleitet werden, und sie können auch einfache Spiele spielen oder Aufgaben in einer App bearbeiten. Dank der Größe des Bildausschnitts und des großen Auslöseknopfes reichen ihre feinmotorischen Fähigkeiten nun auch schon dafür aus, mit dem Tablet zu fotografieren. Digitale Medien üben jetzt eine große Anziehungskraft auf die Kinder aus, da sie viele ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten anwenden können. Dieses Interesse kann genutzt werden, um Kinder sowohl in der Familie, insbesondere aber in den Einrichtungen der frühen Bildung in der aktiven Auseinandersetzung mit digitalen Medien zu fördern und sie zu vielfältigen Nutzungsweisen anzuregen. Dabei brauchen sie jedoch sowohl im Umgang mit den Geräten als auch bei der Verarbeitung von Inhalten Unterstützung und Begleitung.

## **Neugierde und Kreativität Medienaneignung im Kindergarten- und Vorschulalter**

Wenn Kinder in den Kindergarten kommen, haben die meisten Mädchen und Jungen Erfahrungen mit digitalen Medien. Ein häufiges Argument dafür, das Thema Medien in der Kita weitgehend auszublenden, ist nach wie vor, dass Kinder in der Familie genug oder auch zu viel Medien nutzen und deshalb die Kita ein medienfreier Raum sein sollte (vgl. Schubert et al. 2018, S. 22 ff.). Unabhängig davon, dass Medienbildung im Gemeinsamen Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen<sup>2</sup> verankert ist, haben Kinder ein

---

2 [https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2004/2004\\_06\\_03-Fruehe-Bildung-Kindertageseinrichtungen.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2004/2004_06_03-Fruehe-Bildung-Kindertageseinrichtungen.pdf) (letzter Abruf 14.03.2024)

Recht darauf, dass die Erfahrungen, die sie in ihrem Alltag machen, auch in der Kita ihren Platz finden und aufgegriffen werden sowie darauf, dass sie (auch) hier in der Ausbildung eines kompetenten Umgangs mit digitalen Medien gefördert werden.

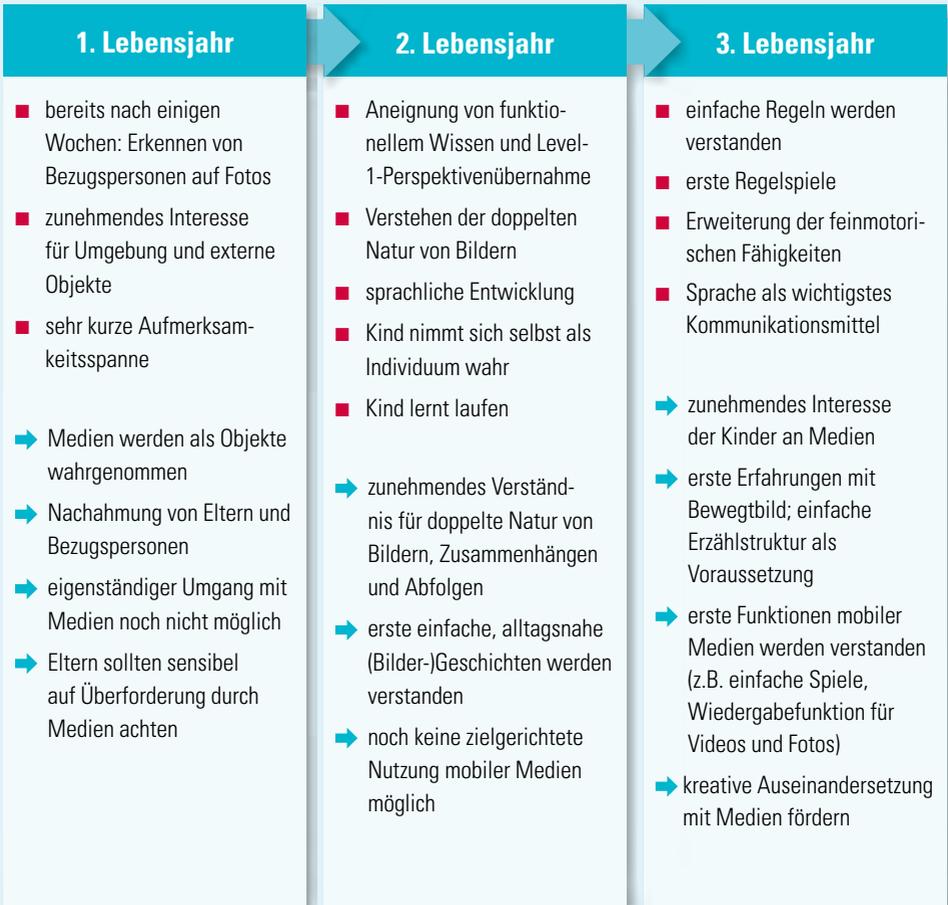
Die beliebteste Art der Mediennutzung im Kleinkind- und Vorschulalter ist die Rezeption von Bewegtbildangeboten – (kurzen) Videoclips, Serien und Magazinsendungen im Fernsehen, insbesondere auf YouTube oder auf Streamingplattformen. Ihre Aufmerksamkeitsspanne ist nun schon etwas länger, sie können sich zunehmend besser in andere hineinversetzen und verstehen Zusammenhänge besser, vorausgesetzt die Geschichten haben eine einfache Erzählstruktur sowie einen inhaltlichen Bezug zu ihrer Lebenswelt. Von den Geschichten lassen sich die Kinder unterhalten und ziehen sie zur Orientierung hinsichtlich ihrer eigenen, entwicklungsbedingten Fragen heran. Sie versetzen sich in die Figuren hinein und übernehmen zum Teil auch deren Gefühle, wie zum Beispiel die dreijährige Viktoria: „Dumbo war es da wo er von seiner Mama getrennt worden ist, da hat sie gesagt: ‚Mama, Baby weint‘, und dann hat sie auch geweint.“ (Eggert et al. 2021, S. 51). Um die Emotionen jedoch gut verarbeiten zu können, sind die Kinder auf die Begleitung von Eltern und pädagogischen Fachkräften angewiesen, die ihnen für ihre Fragen zur Verfügung stehen und ihnen Möglichkeiten zu einer (spielerischen) Auseinandersetzung bieten.

Ab dem Alter von etwa vier Jahren entwickeln Kinder ein steigendes Interesse an ihrer Umwelt und suchen hierzu gezielt nach Informationen. In den Medien treffen sie auf einen großen Fundus an Anregungen und Hinweisen. Wie Kinder Medienangebote ihren Bedürfnissen entsprechend nutzen wird am Beispiel des sechsjährigen Oliver deutlich, der „[w]enn er ans Tablet darf, schaut er immer nur seine Sendung mit der Maus-App. Da hat sich auch nichts geändert. Bis vor einem halben Jahr hat er immer die Spiele gespielt, die es da gibt. Mittlerweile schaut er sich aber die Berichte an.“ (Eggert et al. 2021, S. 53). Als Wissensquelle entdecken die Kinder nun auch zunehmend das Internet. Durch Tippen auf das richtige Symbol können sie über das Smartphone oder Tablet selbständig ins Internet gelangen. Sie durchschauen jedoch dessen Struktur noch nicht und können schnell ungewollt auf Inhalte stoßen, die nicht für sie geeignet sind. Mit Blick auf die Nutzung des Internets im familiären Umfeld bedeutet dies, dass Kinder im Vorschulalter bei der Nutzung des Internets begleitet werden müssen. Ist eine Begleitung nicht immer gewährleistet, können technische Möglichkeiten unterstützend eingesetzt werden.<sup>3</sup>

---

3 Tipps dazu gibt es bei [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de) (letzter Abruf 14.03.2024)

## Entwicklung und Medienaneignung von 0 bis 6 Jahren



Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter haben ein großes Bedürfnis, etwas selbst zu machen und ihre Ergebnisse anderen zu zeigen. Das gilt auch für Medien. Gleichzeitig kann der aktive Umgang mit Medien den Ausbau weiterer Fähigkeiten (feinmotorische, sprachliche, Auge-Hand-Kommunikation, soziale Kompetenzen etc.) fördern. Für die Frühe Bildung bedeutet dies, digitale Medien nicht aus dem Kita-Alltag zu verbannen, sondern die damit verbundenen Potenziale zu nutzen. Auf Seiten des pädagogischen Personals setzt dies ein grundlegendes Wissen voraus, wie die Entwicklung eines Kindes mit seiner

## Kindergartenalter

- symbolisches Denken verstärkt
- beträchtliche Zunahme der grob- und feinmotorischen Fähigkeiten
- ➔ gezielte Tipp- und Wischbewegungen auf mobilen Medien
- ➔ entwicklungsbedingte Fähigkeiten können mit und über Medien erweitert werden
- ➔ vielfältige und aktive Auseinandersetzung mit Medien fördern
- ➔ wichtig ist eine enge Zusammenarbeit zwischen Eltern und Betreuungseinrichtungen

## Vorschulalter

- Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung nimmt zu
- Zunahme von Wissens-, Verständnis- und Sinnfragen
- ➔ Online-Angebote gewinnen zunehmend an Bedeutung; Struktur des Internets wird noch nicht verstanden
- ➔ Eltern sind gefordert, Kinder bei Interneterfahrungen zu begleiten
- ➔ Erziehungspartnerschaft zwischen Eltern und außerfamiliärer Betreuung zur Förderung eines souveränen Medienumgangs

Medienaneignung zusammenhängt, aber auch medienbezogenes Wissen und Erfahrung in Bezug auf geeignete Geräte und Tools. Medienpädagogisches Wissen muss deshalb ein verpflichtender Inhalt in der Ausbildung sein.

Da nicht nur in den Einrichtungen, sondern auch auf Seiten der Eltern einem Einsatz digitaler Medien in der Kita oft große Skepsis entgegengebracht wird, ist außerdem eine enge Zusammenarbeit mit den Eltern unerlässlich.

## Literatur

Eggert, Susanne; Oberlinner, Andreas; Pfaff-Rüdiger, Senta; Drexler, Andrea (2021). Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: kopaed. Online verfügbar unter [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/2021/jff\\_muenchen\\_2021\\_veroeffentlichungen\\_familie\\_digital\\_gestalten.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2021/jff_muenchen_2021_veroeffentlichungen_familie_digital_gestalten.pdf) (letzter Abruf 14.03.2024).

Kasten, Hartmut (2005). 0 – 3 Jahre. Entwicklungspsychologische Grundlagen. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag.

Nieding, Gerhild; Ohler, Peter (2012). Medien und Entwicklung. In: Wolfgang Schneider, Ulman Lindenberger (Hrsg.), Entwicklungspsychologie. Weinheim und Basel: Beltz-Verlag, S. 705 – 718.

Schubert, Gisela; Brüggem, Niels; Oberlinner, Andreas; Eggert, Susanne; Jochim, Valerie (2018). Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen. Bericht der Teilstudie „Mobile Medien im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar unter: <https://www.jff.de/mofam> (letzter Abruf 14.03.2024).



© SanyaSM / iStock

*Nadine Kloos*

## **Kinder schauen bewegte Bilder: TV, Streaming und Co. bei Kindern bis 6 Jahre**

**Die Mediennutzung junger Kinder hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Mit dem Einzug mobiler Medien in die Haushalte und der Möglichkeit, Inhalte jederzeit online abzurufen, sind Kinder bis zu 6 Jahren bereits intensiv mit digitalen und mobilen Medien in Kontakt. Beliebt sind vor allem Bewegtbildangebote – hier stellen sich aus medienpädagogischer und medienerzieherischer Sicht Fragen nach altersspezifischen Kompetenzen, Medienverständnis und Auswirkungen. Dazu gibt der vorliegende Beitrag einen Überblick und zugleich werden Konsequenzen formuliert.**

### **Bewegte Bilder für Kinder unter 6: Zugangswege und Angebote**

Ob Serien, Filme, Wissensmagazine: Bewegte Bilder begegnen Kindern auch im Internet – auf YouTube Kids, Sender-Mediatheken, Streaming-Diensten und in speziell für junge Kinder entwickelten Apps, die Bewegtbildinhalte enthalten (Kurzclips, Liedergeschichten u.Ä.). Diese Dienste und Plattformen sind selbstverständlicher Bestandteil des Medienalltags junger Kinder. Nach wie vor bieten TV-Sender oder Programmschienen (Das Erste, ZDF, KiKA, SuperRTL, Disney Channel und Nickelodeon) Content für Kinder – besonders stark ist die Vielfalt an Themen und Formaten bei den Öffentlich-Rechtlichen. Studien zufolge nimmt die Nutzung des linearen (Kinder-)Fernsehens seit einigen Jahren kontinuierlich ab.

Dagegen ist die Zeit, die Kinder mit Bewegtbildern verbringen, insgesamt gestiegen (vgl. Saferinternet.at/IFES 2020). „Fernsehen im Netz“ hat durchaus Vorteile: Das Angebot ist riesig – für alle Geschmäcker ist thematisch und formatbezogen etwas dabei, es ist ebenso zeit- wie ortsunabhängig und kann selbstbestimmt dosiert werden. Dabei tummeln sich auf den Hitlisten von Kindern unter 6 Jahren immer wieder dieselben Favoriten bzw. Lieblingsheld:innen: Klassiker (die Eltern aus ihrer Kindheit kennen und ihren Kindern nahebringen), aber auch Neuheiten, die das Zeug zum Dauerbrenner haben (vgl. MiniKIM 2020, Orde,vom/Durner 2023). Dass Kinder Medien immer früher in ihren Alltag integrieren hängt auch mit der Vermarktung von Lieblingsfiguren und -angeboten zusammen, etwa in Form von Spielzeug, anderen Medien oder Gebrauchsgegenständen.

## **Junge Kinder, bewegte Bilder: Medienverständnis**

Wie Kinder bewegte Bilder erleben, erfahren und (nicht) verstehen oder ob sie davon überfordert werden, hängt von altersspezifischen Kompetenzen ab, die eng mit sozial-moralischen und kognitiven Entwicklungsstufen verknüpft sind. Das heißt, dass sich mit zunehmendem Alter bzw. im Entwicklungsverlauf die Fähigkeiten und Kompetenzen, bewegte Bilder zu verstehen, kontinuierlich entwickeln und ausdifferenzieren. Es gilt: Was ein Kind in der Realität noch nicht versteht oder nachvollziehen kann, versteht es auch in den Medien nicht.

### **Kinder bis 3 Jahre**

Es wird immer wieder darauf hingewiesen, dass eine zu frühe Nutzung von Medien – Geräten wie Inhalten – sich negativ auf die kindliche Entwicklung auswirken kann und die Nutzung durch Kleinkinder besser zu unterlassen sei. Dabei gibt es kaum Forschung dazu, wie sich die Rezeption von Bewegtbildern auf die unter 3-Jährigen – positiv wie negativ – auswirkt. Einig ist sich die Wissenschaft jedoch, dass sich in dieser Altersphase so viele Fertigkeiten und Fähigkeiten ausbilden müssen, dass die reale Umwelt und der Umgang mit Gegenständen und Bezugspersonen für eine gesunde Entwicklung förderlicher sind als der Gebrauch (wobei es auch auf die Dosis ankommt) digitaler Medien. Es wird davon ausgegangen, dass Kinder erst ab etwa dem 3. Lebensjahr Inhalte oder Botschaften von Serien und Co. erfassen können, vorausgesetzt, sie sind altersangemessen einfach und reduziert.

Kinder bis zu einem Jahr nehmen Medien als akustische und optische Reizquelle wahr. Mobile Medien wie das Smartphone wecken ihr Interesse, da die Eltern ständig damit umgehen, ebenso wie Bewegtbildinhalte auf Bildschirmen, ob auf dem TV oder mobilen Geräten.

Verstanden bzw. verarbeitet werden Serienfolgen oder Filme aber noch nicht. Zwischen dem ersten und dem zweiten Lebensjahr entwickelt sich eine wichtige Fähigkeit, die sich auf das Medienverstehen auswirkt: Kinder beginnen langsam zu begreifen, dass reale Gegenstände, Personen etc. etwas anderes sind als Bilder davon. Das heißt, es können Bilderbücher mit reduzierten Bildern und einfachen, überschaubaren Geschichten angeschaut werden. Aber auch entsprechende Bilderbuchapps sind möglich. Kurze Videos oder gar Filme können sie jedoch noch nicht erfassen oder verarbeiten, da die Fähigkeit, zusammenhängenden Geschichten zu folgen, noch nicht entwickelt ist. Erst im dritten Lebensjahr können begleitet kurze Clips angeschaut werden, dosiert und als Ausnahme – etwa bebilderte Kinderlieder oder andere Formate mit einer Länge bis maximal fünf Minuten (vgl. FLIMMO).

### **Kinder von 3 bis 6 Jahren**

Bei den Kindergartenkindern muss in Bezug auf das Medienverständnis zwischen den Jüngeren und den Älteren in dieser Altersspanne differenziert werden. Ab etwa 3 Jahren entwickelt sich eine wichtige Fähigkeit, die sich auf das Medienverstehen auswirkt: Kinder beginnen langsam, symbolisch zu denken und damit zu verstehen, dass Bilder, Symbole etc. stellvertretend für reale Gegenstände oder sogar Handlungen stehen können. Das ist die Grundlage, um zwischen fiktiven Geschichten und Figuren in Medien und der Realität unterscheiden zu können. Die 3- bis 4-Jährigen sehen Serien und Co. aus einem ichbezogenen Blickwinkel und erfassen nur kurze Einheiten. Sie konzentrieren sich auf Figuren und Szenen, die eine Nähe zu ihnen selbst bzw. ihrem Alltag haben und nehmen einfache Gegensätze wahr. Dennoch: Was nicht direkt in Wort und Bild ausgedrückt ist, bleibt Kindern dieser Altersspanne verborgen. Nach der Vollendung des 5. Lebensjahrs nehmen die sprachlichen Fähigkeiten deutlich zu, entsprechend werden Geschichten besser verstanden. Auch wird die Struktur einfacher Geschichten nachvollzieh- und nacherzählbar – solange die Handlung geradlinig und überschaubar ist. Die Aufmerksamkeitsspanne wird länger, und die Kinder können immer mehr wahrnehmen und nachvollziehen, dass andere verschiedene Standpunkte haben können – eine wichtige Voraussetzung, um Geschichten folgen zu können (vgl. FLIMMO).

Was junge Kinder an bewegten Bildern anzieht, ist das Bedürfnis nach Unterhaltung, Wissen sowie guten, anregenden Geschichten und damit auch nach Orientierung in lebensweltlich relevanten Kontexten. Ihre thematischen Interessen und ihre Faszination für bestimmte Inhalte oder Figuren stehen dabei in engem Zusammenhang zur eigenen Lebenswelt und den aktuellen entwicklungsbedingten Themen der Kinder.

## **Junge Kinder begleiten: Zur Rolle von Eltern und Bildungseinrichtungen**

Mit Blick auf die Mediennutzung junger Kinder und der zunehmenden Digitalisierung und Mediatisierung des (Familien-)Alltags, stellt sich dringlich die Frage nach einem entwicklungs- sowie altersangemessenen Medienumgang, gerade im Hinblick auf Bewegtbildinhalte bei unter 6-Jährigen. Zentral sind hier die Eltern: Sie ermöglichen ihren Kindern den Zugang zu Inhalten, sie vermitteln Medienkompetenz und haben insbesondere in den ersten Lebensjahren eine wichtige Vorbildfunktion. Eine gelingende Medienerziehung hängt jedoch von einer Vielzahl sich bedingender Faktoren ab: der Familiensituation, der elterlichen Mediennutzung und -kompetenz sowie der Haltung zu digitalen Medien und Medienerziehung – um nur einige zu nennen. Zu berücksichtigen ist zudem, dass Familienverhältnisse heute komplexer und die Ansprüche an eine „gute“ Elternschaft größer geworden sind. Unter diesen Voraussetzungen ist die Medienpädagogik mehr denn je gefordert, Eltern zu unterstützen und zu beraten – anknüpfend an ihre unterschiedlichen Ressourcen. Ansatzpunkte können dabei die in der Langzeitstudie FaMeMo (Eggert et al., 2021) vorgestellten, verschiedenen Medienerziehungstypen sein: die flexiblen, die anspruchsvollen, die zwiespaltigen, die überzeugten und die verunsicherten Eltern. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Haltung zu digitalen Medien, Fragen der Medienerziehung und der Umsetzung von Regeln im Familienalltag. Hier wird der Bedarf nach einer flexiblen, kindgerechten Medienerziehung, die an die Bedingungen heutiger Familien angepasst ist, deutlich. Denn nur so können Eltern für das Medienerleben ihrer Kinder sensibilisiert werden und auch ihre eigene Medien- und Erziehungskompetenz stärken.

Zugleich sind Angebote zur Förderung der Medienkompetenz von Eltern und Kindern in den Einrichtungen der frühen Bildung zentral. Schließlich bringen Kinder ihre Medienerfahrungen und -erlebnisse mit in die Kita. Im Umgang damit fühlen sich Fachkräfte aber oft überfordert und orientierungslos. Hier sind Qualifizierungsangebote und stetige fachliche Unterstützung zur frühkindlichen Medienerziehung einschließlich einer Zusammenarbeit mit Eltern notwendig.

Die Nutzung digitaler Medien und bewegter Bilder von Kindern unter 6 Jahren ist ein komplexes und vielschichtiges Thema. Die Diskussionen dazu sind oft mit Unsicherheiten, Ängsten und programmatischen Forderungen verbunden – eine Versachlichung inklusive eines kritischen und unaufgeregten Hinterfragens sind dringend nötig. Dazu bedarf es weiterer

Forschung gerade in Bezug auf Bewegtbildinhalte und deren Auswirkungen auf die Entwicklung bis 6-Jähriger – unter besonderer Berücksichtigung der unter 3-Jährigen –, aber auch passender Konzepte und Praktiken, um sicherzustellen, dass junge Kinder in einer digitalisierten Welt gesund und angemessen aufwachsen. Sämtliche Maßnahmen müssen die Kontexte der Familiensituation, die Bedingungen in frühpädagogischen Einrichtungen sowie die gegebenen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen berücksichtigen.

## Literatur

Eggert, S. / Oberlinner, A. / Pfaff-Rüdiger, S. / Drexl, A. (2021). Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: kopaed. Verfügbar unter: <https://jff.de/veroeffentlichungen/detail/familie-digital-gestalten>

FLIMMO – Elternratgeber für TV, Streaming und YouTube: Medienerziehung. Altersstufen – Was können Kinder in welchem Alter, was kommt an? Verfügbar unter: <https://www.flimmo.de/ratgeber/medienerziehung>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2020). miniKIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang von Kleinkindern in Deutschland. Verfügbar unter: [https://mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2020/Ifk\\_miniKIM\\_2020\\_211020\\_WEB\\_barrierefrei.pdf](https://mpfs.de/fileadmin/files/Studien/miniKIM/2020/Ifk_miniKIM_2020_211020_WEB_barrierefrei.pdf)

Orde, H. vom / Durner, A. & Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (Hrsg.) (2023). Grunddaten Kinder und Medien 2023. Verfügbar unter: [https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](https://izi.br.de/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf)

Saferinternet.at & Institut für empirische Sozialforschung (IFES) (2020). Die Allerjüngsten (0 – 6 J.) & digitale Medien. Verfügbar unter: [https://saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Safer\\_Internet\\_Day/Safer\\_Internet\\_Day\\_2020/Praesentation\\_PK\\_Safer\\_Internet\\_Day\\_2020.pdf](https://saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Projekt-Seiten/Safer_Internet_Day/Safer_Internet_Day_2020/Praesentation_PK_Safer_Internet_Day_2020.pdf)

# Ab 0 Jahren: Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)



Gemäß Jugendschutzgesetz müssen Kinofilme mit einer Altersfreigabe versehen werden, um den Kinobesuch für Kinder und Jugendliche im entsprechenden Alter zu ermöglichen.



Auch Trägermedien, wie beispielsweise Blu-rays, benötigen eine Altersfreigabe, damit sie an Kinder und Jugendliche verkauft werden dürfen.<sup>1</sup>



Im Fernsehbereich wird ebenfalls geprüft, ob ein Angebot für bestimmte Altersgruppen Gefährdungsrisiken beinhaltet. Der Jugendschutz wird in diesem Kontext über die Sendezeit geregelt. Die diesbezüglichen Bestimmungen sind im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) zusammengefasst.<sup>2</sup>



Das Jugendschutzgesetz verpflichtet auch Streaming-Anbieter, ihre Filme und Serien mit einer Alterskennzeichnung zu versehen. Um jüngere Nutzer:innen vor beeinträchtigenden Inhalten zu schützen, müssen sie technische Maßnahmen ergreifen. Diese müssen auf den Plattformen vor dem Start des Inhalts deutlich sichtbar sein.



## FSK – Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft

Kleinkinder erleben filmische Darstellungen unmittelbar und spontan. Ihre überwiegend episodische Wahrnehmung und ihre noch wenig entwickelten kognitiven Fähigkeiten machen sie anfällig für Ängste und Irritationen durch dunkle Szenarien, schnelle Schnittfolgen und laute Geräuschkulissen. Kinder bis sechs Jahre identifizieren sich vollständig mit den Filmfiguren und sind insbesondere in bedrohlichen Situationen direkt betroffen, weshalb eine rasche und positive Konfliktlösung entscheidend ist.<sup>3</sup>



## FSF – Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen

Kinder unter 6 Jahren können sich kaum vom Filmgeschehen distanzieren und nehmen Einzelszenen meist isoliert wahr. Emotional belastende Momente wie Bedrohung, Gewalt, Streit oder Demütigung von Filmfiguren können auf Kleinkinder verstörend wirken, da sie diese nicht in den Gesamtzusammenhang einordnen können. Bei der Bewertung für diese Altersgruppe müssen neben den Inhalten auch die formalen Gestaltungsmittel berücksichtigt werden. Dazu gehören aggressive Musik und überreizende Action, die die Wahrnehmung überfordern.<sup>4</sup>



Filme und Serien, die mit der Freigabe „ab 0 Jahren“ gekennzeichnet sind, können im Fernsehen ganztägig ausgestrahlt, online, im Kino sowie auf Bildträgern allen Altersgruppen zugänglich gemacht werden.

1 <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html#BJNR273000002BJNG000100000>

2 [https://www.kjm-online.de/fileadmin/user\\_upload/Rechtsgrundlagen/Gesetze\\_Staatsvertraege/JMStV\\_geaend.\\_durch\\_ModStV.pdf](https://www.kjm-online.de/fileadmin/user_upload/Rechtsgrundlagen/Gesetze_Staatsvertraege/JMStV_geaend._durch_ModStV.pdf)

3 <https://www.fsk.de/?seitid=508&tid=72> (letzter Abruf 25.04.2024)

4 <https://fsf.de/lexikon/altersfreigaben-und-fsf-kennzeichen/#c1655>



*Daniel Heinz, Linda Scholz*

## Digitale Spiele in der Lebenswelt der Vorschulkinder

**In der mediatisierten Gesellschaft hat sich auch Kindheit verändert, und digitale Spiele gehören heute einfach dazu! Laut MiniKIM-Studie 2020 spielen schon ca. 17% der 2- bis 5-Jährigen regelmäßig Games und 25% von ihnen zumindest selten. Ihre erste digitale Spielerfahrung haben Kinder mit durchschnittlich 3,3 Jahren; im Altersverlauf werden Games durch die Entwicklung von Kompetenzen und zunehmenden Freiräumen immer beliebter.**

Die Nutzung von Spielekonsolen ist laut der Studie „Kinderwelten 2023. Der Wandel der Kindheit“ (2023) nur bei den wenigsten der 3- bis 5-Jährigen erlaubt (4%), während es bei den 6- bis 7-Jährigen schon über 30% sind. Stattdessen haben sich Mobilgeräte wie Smartphones oder Tablets auch für das Gaming etabliert. Kein Wunder, denn die haptische Bedienung durch Tipp- und Wischgesten entspricht am ehesten der Art und Weise, wie sich Kinder die Welt erschließen, und mobile Geräte sind in Familien mit Kindern beinahe flächendeckend vorhanden. Im Vergleich zu Spielekonsolen ist das Angebot digitaler Spiele in den App-Stores zudem sehr facettenreich und leicht zugänglich.

### Eine Frage des Alters

Das Spiel hat bekanntlich eine wichtige Funktion in der kindlichen Entwicklung, und zahlreiche Fähigkeiten und Fertigkeiten, die wichtig für eine erfolgreiche Lebensgestaltung

sind, entspringen intensiven Spielerfahrungen. Entwicklungspsychologische Erkenntnisse<sup>1</sup> zeigen jedoch, dass Kinder unter zwei Jahren noch nicht ausreichend zwischen der Wirklichkeit und den Geschehnissen auf einem Bildschirm unterscheiden können. Erst mit der Entwicklung der eigenen Sprache beginnen sie, altersangemessene Botschaften in Filmen und Serien zu verstehen. Deshalb sollten Kinder unter zwei Jahren keinesfalls alleine spielen. Das kindliche Interesse an digitalen Medien ist allerdings völlig normal, und je nach Entwicklungsstand können interaktive Bilderbücher auf Mobilgeräten, die das faszinierende Erlebnis der eigenen Wirksamkeit bieten, ein erster Berührungspunkt sein.<sup>2</sup> Ähnlich wie das Vorlesen eines Buches kann das gemeinsame interaktive Erleben Kindern auch Nähe und Geborgenheit vermitteln.

Kinder im Vorschulalter haben schon mehr Kompetenzen erworben. Mit etwa vier Jahren entwickeln sie die Fähigkeit, zwischen Schein und Realität zu unterscheiden. Sie betrachten Stofftiere und auch Medienfiguren jedoch noch oft als lebendige Wesen, die Schmerz und Trauer empfinden. Aufgrund fehlender Distanzierungsfähigkeit kann es in dieser Phase vorkommen, dass sie emotional auf virtuelle Inhalte reagieren, die Erwachsenen völlig harmlos erscheinen. Umso wichtiger ist es, den Konsum auch in dieser Phase zu begleiten und Kinder nicht damit allein zu lassen.

## Risiken

Digitale Spiele können viel Spaß machen, aber auch Risiken beinhalten. Wie Kinder darauf reagieren und damit umgehen, hängt von ihrem Entwicklungsstand, ihren Persönlichkeitsmerkmalen und der Unterstützung durch Eltern, Erzieher:innen oder Pädagog:innen ab. Deshalb ist es wichtig, dass Eltern die Erlaubnis für ein Spiel sowohl vom individuellen Entwicklungsstand des Kindes als auch der Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) abhängig machen. Die Alterskennzeichnung legt für ein Spiel das Mindestalter fest, gibt jedoch keine Auskunft, ob das Spiel für jüngere Kinder verständlich und leicht bedienbar ist. Sie ist daher eine Orientierung, aber keine pädagogische Empfehlung. Die 0- bis 6-Jährigen können auch bei Spielen mit dem Kennzeichen „ab 0 Jahren“ durchaus von der Steuerung, den Texteinblendungen, der verwendeten Sprache oder den

---

<sup>1</sup> Die Grundlagen der kindlichen Entwicklung sind hier zu finden: J. Piaget: Das Erwachen der Intelligenz beim Kinde (1936) sowie A. Colby/ L. Kohlberg: Das moralische Urteil: Der kognitionszentrierte entwicklungspsychologische Ansatz. In H. Bertram [Hrsg.]: Gesellschaftlicher Zwang und moralische Autonomie (S. 130 – 162). Suhrkamp, Frankfurt/M. 1986.

<sup>2</sup> Informationen zu Vorlese-Apps finden sich in der Vorlese-Studie 2021.

Handlungsansprüchen überfordert sein und den möglicherweise zu komplexen Inhalt nicht erfassen. Für Erwachsene ist es wichtig, eine informierte Haltung zu kritischen Funktionen einzunehmen und diese mit einer Begründung zu verbieten, wenn eine Gefährdung für die Entwicklung von Heranwachsenden befürchtet wird.

Neben den Inhaltsrisiken gibt es noch zahlreiche weitere Faktoren, die eine Gefahr für die persönliche Integrität von Kindern sein können.<sup>3</sup> So verbergen sich in zunächst kostenlosen Spielen oftmals trickreiche Mechanismen, die dazu anregen, Geld auszugeben. Und gerade auf Mobilgeräten wurden laut Game-Verband sogar 99% des Umsatzes mit solchen In-Game-Käufen erzielt.<sup>4</sup> In diesen sogenannten Free2Play-Games geschieht das über Mikrotransaktionen, also der Zahlung von Kleinbeträgen, die sich schnell aufaddieren können und durch die Kinder rasch den Überblick über die tatsächliche Summe verlieren. Diese In-Game-Käufe bieten neben kosmetischen Verschönerungen, wie Accessoires für den Spielcharakter, teilweise auch kaufbare Vorteile, beispielsweise, um Wartezeiten zu überspringen oder den Erfolg zu steigern.

Auch Werbeeinblendungen dienen häufig dazu, kostenlose Spielangebote zu finanzieren. Deren Einfluss auf Kinder variiert je nach Alter, Entwicklungsstand, Medienerfahrung, Umfeld und Aufklärung. Kinder reagieren dabei besonders stark auf Werbung mit beliebten Figuren, Farben und Musik.<sup>5</sup> Die Art und Weise der Werbeintegration spiegelt die Qualität des Produkts wider. Während einige Anbieter einen werbefreien Kindermodus anbieten, belohnen andere Spiele das Ansehen von Werbung. Wenn Spielinhalt und Werbung nahtlos ineinander übergehen, fällt es jüngeren Kindern schwer, kommerzielle Botschaften vom eigentlichen Spiel zu unterscheiden. Ein weiteres Problem besteht darin, dass Werbeinhalte möglicherweise nicht für die junge Zielgruppe geeignet sind, beispielsweise mit Szenen aus Games ab 16 Jahren.

---

3 Gemäß § 10b Abs. 3 S. 2 JuSchG zählen hierzu insbesondere Risiken durch Kommunikations- und Kontaktfunktionen, durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen, durch Mechanismen zur Förderung eines exzessiven Mediennutzungsverhaltens, durch die Weitergabe von Bestands- und Nutzungsdaten ohne Einwilligung an Dritte sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien.

4 <https://www.game.de/marktdaten/grosse-unterschiede-zwischen-spiele-plattformen-beim-konsumverhalten/> (letzter Abruf 19.03.2024).

5 Werbung und ihre Wirkung bei Kindern [https://fsf.de/data/hefte/ausgabe/41/sander016\\_tvd41.pdf](https://fsf.de/data/hefte/ausgabe/41/sander016_tvd41.pdf) (letzter Abruf 19.03.2024).

Oft enthalten Spiele für Kinder auch Mechanismen, die lange oder häufige Spielzeiten provozieren. Beispielsweise werden tägliche Belohnungen vergeben, die eine Routine schaffen, um die Bindung an das Spiel aufrechtzuerhalten. Weiterhin wird künstliche Wartezeit erzeugt, oder Boni sind nur zu bestimmten Uhrzeiten verfügbar. Auch die Privatsphäre sollte bedacht werden, da digitale Spiele häufig eine Registrierung oder Zugriff auf bestimmte Funktionen und Inhalte erfordern. So ist es wichtig, Kinder zu sensibilisieren, dass sie keine persönlichen Daten angeben, die Rückschlüsse auf Namen, Alter oder Wohnort bieten und auch die Berechtigungen von Spiele-Apps zu prüfen. Denn wer viel von sich preisgibt, setzt sich diversen Risiken aus, wie z.B. Werbung oder unerwünschter Kontaktaufnahme durch Dritte.

Online-Spiele bieten meist die Möglichkeit, mit Fremden in Kontakt zu treten. Gerade weil in digitalen Spielwelten viele Minderjährige unterwegs sind, finden hier auch immer wieder Straftaten wie Cybergrooming statt.<sup>6</sup> Aufgrund dessen sollten Kinder möglichst nur in Begleitung und ausschließlich gemeinsam mit Freund:innen und nicht mit Fremden spielen.

## Alles eine Frage der Einstellung

Aufklärung über Risiken ist wichtig und fördert Medienkompetenz. Insbesondere bei Jüngeren ist es ratsam, die Geräte zusätzlich sicher zu machen, um mögliche Gefährdungen zu verhindern.<sup>7</sup> Neben einer Zeitbegrenzung lassen sich meist eine Altersstufe des Kindes festlegen und Funktionalitäten wie das Online-Spiel oder Zahlungen deaktivieren, Familienmediatheken verwalten oder Inhaltsbeschränkungen vornehmen. Jugendschutzsysteme sind jedoch kein Rundum-Sorglos-Paket. Der sinnvollste Schutz ist eine Kombination aus technischen Maßnahmen, Begleitung und erzieherischen Mitteln.

## Das passende Spiel

Die Nutzung digitaler Spiele kann für die Entwicklung von Kindern Chancen bieten, denn Spielen und Lernen sind kein Widerspruch. Beispielsweise werden die kognitive Entwicklung, die Vorstellungskraft, Kreativität, Neugierde und das logische Denken gefördert, und

---

6 Weitere Informationen und Tipps zum Umgang mit Cybergrooming  
<https://www.klicksafe.de/cybergrooming> (letzter Abruf 19.03.2024).

7 Auf [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) oder [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de) finden sich Anleitungen für die aktuellen Konsolen und Vertriebsplattformen.

Rollenspiele ermöglichen das Verstehen verschiedener Perspektiven, sodass Kinder ihre Persönlichkeit und Identität weiterentwickeln können. Games für Kinder können Themenwissen vermitteln, beispielsweise über die Natur und Tiere, oder erste Leseerfahrungen ermöglichen. Gemeinschaftsspiele begünstigen zudem soziale Fähigkeiten wie Teilen, Kommunizieren und Konfliktlösung. Durch kommunikative Aushandlungsprozesse trägt Spielen zum Sprachausbau bei, unterstützt die emotionale Entwicklung sowie Selbstregulierung und hilft, den Umgang mit Gefühlen zu erlernen. Auch Fertigkeiten wie Zusammenhänge erkennen, Probleme lösen, Reaktionsgeschwindigkeit, Geschick oder Hand-Augen-Koordination werden in digitalen Spielen gefordert und gefördert.

Vorschulkinder haben bereits konkrete Erwartungen an Spiele und können ziemlich genau benennen, welche Inhalte sie besonders interessieren. Sie mögen Aufgaben, die sie aus bekannten analogen Spielen kennen, wie Puzzles, Schieberätsel, Memory oder Suchspiele. Da ihre ersten Medienerlebnisse vom Kinderfernsehen geprägt sind, ist es kaum überraschend, dass sie auch bei digitalen Spielen auf bekannte Held:innen und Marken zurückgreifen. In der Studie Kinder Medien Monitor 2023 gaben 18% der Erziehungsberechtigten der 4- bis 5-Jährigen an, dass ihre Kinder „KiKA-Spiele“ in der Freizeit nutzen. Weiterhin nannten sie weitere Games-Umsetzungen bekannter Marken, wie z.B. Toggolino, LEGO, Barbie und Nickelodeon. Dies ist nicht verwunderlich, denn viele Firmen haben Kinder als wichtige Zielgruppe erkannt und wollen mit kostenlosen Spiele-Apps eine Markenbindung erzeugen. Allerdings sind nicht alle digitalen Spiele mit bei Kindern beliebten Marken gleichsam auch für sie bedienbar oder empfehlenswert. Pädagogische Beurteilungen auf dem Spieleratgeber-NRW<sup>8</sup> oder die Listen von Kinderspiel-Auszeichnungen<sup>9</sup> bieten hier wertvolle Orientierung und helfen, sichere und kindgerechte Angebote zu erkennen.

Bei der Spielauswahl für Kinder sollte darauf geachtet werden, dass keine Gewaltdarstellungen, ängstigende Situationen, Kauf- und Werbeanreize oder Handlungsdruck vorkommen und die Spielwelt sowie die Charaktere einen freundlichen Eindruck vermitteln. Eine Pausen- und Speicherfunktion, klare Dialoge und verständliche Spielaufgaben sind für diese Zielgruppe ebenfalls wichtig.

---

<sup>8</sup> [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

<sup>9</sup> TOMMI Kindersoftwarepreis <https://tommi.kids/kindersoftwarepreis> oder Pädagogischer Medienpreis <https://www.studioimnetz.de/projekte/paedagogischer-medienpreis>

## Handlungsfeld Familie

Bei allen Bemühungen Erwachsener, Kinder möglichst weitreichend zu fördern, sollte nie vergessen werden: Spielen darf auch einfach nur Spaß machen! Eine altersgerechte Begleitung ist bei Kindern allerdings unerlässlich. Eltern sollten daher die Geräte sicher einstellen, altersgerechte Games auswählen<sup>10</sup> und zusammen spielen. Werden Kinder selbstständiger im Umgang mit Medien, sollten klare und nachvollziehbare Regeln bspw. zu Medieninhalten und -zeiten entsprechend ihres Alters angepasst werden. Letztlich stärken Interesse und Austausch das Kind und bieten eine vertrauensvolle Basis für die Entwicklung von Selbstvertrauen und Medienkompetenz. Zeitgemäße Tipps finden sich auf dem Spielerratgeber-NRW.

---

<sup>10</sup> Die Alterskennzeichen der USK sind ein erster Hinweis auf die Eignung, die Zusatzhinweise neben den Kennzeichen geben Aufschluss über Risiken.

### Literatur

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): miniKIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Stuttgart: mpfs 2021. URL: <https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2020> (letzter Abruf 15.03.2024).

iconkids & youth: Trend Tracking Kids 2023. München 2023. URL: <http://www.iconkids.com> (letzter Abruf 15.03.2024).

Guth, Birgit: Kinderwelten 2023. Der Wandel der Kindheit. Wie die Mediennutzung das Aufwachsen von Kindern verändert. URL: <https://www.ad-alliance.de/download/3269005> (letzter Abruf 15.03.2024).

Die ZEIT, Stiftung Lesen, Deutsche Bahn: Vorlesestudie 2021. Kitas als Schlüsselakteure in der Leseförderung. URL: [https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/Bilder/Forschung/Vorlesestudie/20211021\\_VLS\\_final.pdf](https://www.stiftunglesen.de/fileadmin/Bilder/Forschung/Vorlesestudie/20211021_VLS_final.pdf) (letzter Abruf 15.03.2024).

Egmont Ehapa Media, Gruner + Jahr, SUPER RTL, EDEKA Media und PANINI Verlag: Kinder Medien Monitor 2023. URL: [https://kinder-medien-monitor.de/wp-content/uploads/2023/07/kinder-medien-monitor-2023\\_Berichtsband.pdf](https://kinder-medien-monitor.de/wp-content/uploads/2023/07/kinder-medien-monitor-2023_Berichtsband.pdf) (letzter Abruf 19.03.2024).

## Ab 0 Jahren: Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Gemäß Jugendschutzgesetz müssen digitale Spiele, die Kindern oder Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden (z. B. im Handel, auf Spielemessen oder bei E-Sport-Events), für ihre Altersstufe freigegeben sein.<sup>1</sup>



Auch Online-Spieleplattformen sind gesetzlich dazu verpflichtet, ihre Angebote altersdifferenziert zu kennzeichnen. Die USK vergibt innerhalb der International Age Rating Coalition (IARC) Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps. Das IARC-System ist bisher nur auf Vertriebsplattformen verfügbar, die sich dem Einstufungsprozess angeschlossen haben. Dies führt z.B. dazu, dass die Alterseinstufungen für Spiele im Google Play Store und im Apple App Store unterschiedlich sind.<sup>2</sup>



Spielprogramme zu Informations- oder Lehrzwecken dürfen vom Anbieter nur dann mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden, wenn sie die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen nicht offensichtlich beeinträchtigen.<sup>3</sup>



### USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Spiele ohne Altersbeschränkung (USK 0) dürfen keine für Kinder beeinträchtigenden Inhalte enthalten. Beispiele für solche Spiele sind unter anderem Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Simulationen, Denk- und Managementspiele bis hin zu Adventures. Solche Spiele enthalten keine Gewaltdarstellungen und nachhaltig ängstigenden Situationen. Stattdessen zeichnen sie sich durch ruhige Spielwelten und freundliche, farbenfrohe Grafiken aus. Spiele mit dieser Altersfreigabe können durchaus komplex und in der Bedienung schwer zu bedienen sein.<sup>4</sup> Zusätzliche Hinweise zu Inhalts- und Nutzungsrisiken, z.B. durch Kauf- und Kommunikationsmöglichkeiten, unterstützen Eltern und junge Spieler:innen bei einer informierten Spielauswahlentscheidung.<sup>5</sup>



Im Familienbereich auf der USK-Website finden Eltern alle wichtigen Informationen zu den Alterskennzeichen, ein Lexikon mit Erklärungen zu den wichtigsten Begriffen rund um Spiele und weitere unterstützende Informationen und Hinweise.<sup>6</sup>

1 <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html#BJNR273000002BJNG000100000>

2 [www.usk.de/iarc](http://www.usk.de/iarc) (letzter Abruf 19.03.2024)

3 [www.usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/lehr-infoprogramme/](http://www.usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/lehr-infoprogramme/) (letzter Abruf 19.03.2024)

4 <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/usk-ab-0-jahren/> (letzter Abruf 04.06.2024)

5 <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/> (letzter Abruf 6.05.2024)

6 <https://usk.de/fuer-familien/> (letzter Abruf 19.03.2024)



*Susanne Roboom*

## **Medienbildung von Anfang an!**

### **Argumente und Anregungen für die frühe Medienbildung**

**Dass Smartphones, Tablets, Touchscreens, digitale Haushaltsgeräte und Spielzeuge mit Internetzugang zur Lebenswelt von Kindern inzwischen genauso selbstverständlich dazu gehören wie der Straßenverkehr, die Sandkiste oder das tägliche Zähneputzen ist allgemein bekannt. Längst wird mehrheitlich nicht mehr darüber diskutiert, OB Medienbildung bereits ein Thema für die frühkindliche Bildung ist, sondern WIE diese kindgerecht und alltagsintegriert gestaltet werden kann. Der nachfolgende Artikel liefert Argumente und Anregungen für die frühe Medienbildung.**

In vielen Bereichen der alltäglichen Lebenswelt kommen Kinder mit digitaler Technik in Berührung. Und auch die Kita ist schon lange keine medienfreie Zone mehr, denn Medien sind in der Kita in vielerlei Ausprägungen präsent: in der Verwaltung und Außendarstellung, als Thema in der Erziehungs- und Bildungspartnerschaft und vor allem auch als Spielinhalt, Gesprächsthema und Merchandisingprodukt in Form von Rucksäcken, Brotdosen, T-Shirts, Kleidungsstücken oder Hausschuhen mit den Medienlieblichen der Kinder. Fortschreitende Mediatisierung und Digitalisierung bergen Potenziale, machen zugleich

Auseinandersetzungprozesse und Regulierungen notwendig. Sie fordern Eltern sowie pädagogische Fachkräfte heraus, Stellung zu beziehen und sich damit auseinanderzusetzen, wie der Medienumgang von Kindern gestaltet und begleitet werden sollte.

## Kinder haben ein Recht auf Medienbildung

Kinder haben laut Kinderrechtskonvention (Art. 17) u.a. das Recht auf Zugang zu Medien, auf (kulturelle) Teilhabe, auf Schutz vor medialen Risiken und auf Medienkompetenz. Medienkompetenz, also der kompetente, kritische, aktive und kreative Umgang mit Medien, wurde bereits 1995 von der Kultusministerkonferenz als wichtige Schlüsselqualifikation in unserer Gesellschaft definiert.

Die Fachgruppe Kita der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ruft in ihrem Positionspapier von 2017 sowie erneut im Dezember 2023 als Reaktion auf Forderungen nach einem Aussetzen der Digitalisierung in Kitas und Schulen dazu auf, eine vielschichtige, altersgerechte **Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette** umzusetzen (vgl. Eder et al. 2017; Brand et al. 2023).



[www.gmk-net.de/2023/12/11/positionierung-zum-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen](http://www.gmk-net.de/2023/12/11/positionierung-zum-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen)

Während analoge Medien wie Bücher und Hörmedien schon lange zu Recht ihren Platz im Elementarbereich haben, werden digitale Medien noch immer eher nur zur Dokumentation von Lernprozessen und ausschließlich von pädagogischen Fachkräften genutzt. Dabei bieten digitale Medien vielfältige, niedrigschwellige Gelegenheiten, Kindern einen kreativ-aktiven Umgang mit ihnen zu ermöglichen und so ihre Medienkompetenz zu fördern. In diesem Kontext ist es wichtig zu betonen, dass es nicht darum geht, möglichst früh möglichst viel Technik in die Kita zu holen, sondern die kindlichen Fragen, Interessen und Erlebnisse aufzugreifen und Kindern diesbezüglich Orientierungs- und Verarbeitungshilfen anzubieten (vgl. Roboom 2017).

Die Kita als erstes Glied in der Bildungskette hat die Chance, Kindern einen gleichberechtigten und vielseitigen Zugang zu Medien zu ermöglichen. Sie kann vermitteln, dass diese

mehr sind als bloße Spiel- und Arbeitsgeräte: Medien sind Informations-, Ausdrucks- und Gestaltungsmittel – und sie eröffnen Partizipationschancen!

## Medienbildung U3 muss vor allem Eltern stärken

Auch Krippenkinder haben in ihrem Alltag vielfältigen Kontakt mit digitalen Medien, was sich auch in ihrem Spielverhalten beobachten lässt: Sie telefonieren mit Bauklötzen oder selbstgemalten Handys und wischen auf Fotos, um das nächste anzugucken. Und nicht selten nutzen Eltern digitale Medien als Babysitter im Restaurant, im Wartezimmer, beim Einkaufen oder auf Autofahrten. Gerade Familien mit Kindern sind sehr gut mit Medien ausgestattet und ermöglichen inzwischen ihrem Nachwuchs durchschnittlich mit etwa einem Jahr den Zugang zu digitalen Medien (vgl. von Orde/Durner 2023; saferinternet.at 2020). Da verwundert es nicht, dass es Kampagnen gibt, die fordern, Krippenkinder komplett von Bildschirmen fernzuhalten. Und so sehr man sich das gerade für die Kleinsten wünscht: Von der Realität ist dieser Wunsch ebenso weit entfernt wie der nach einem autofreien Aufwachsen für Kinder.

Wenn schon nicht bildschirmfrei, dann doch zumindest so wenig wie möglich und qualitativ hochwertig (vgl. Reichert-Garschhammer/Roboam 2020) – das taugt wohl eher als Zielperspektive und verdeutlicht, wo der Fokus der Medienbildung U3 liegen muss: auf der Zusammenarbeit mit Eltern. Medienerfahrungen sammeln Kinder primär im familiären Kontext; dort entwickeln und prägen sie erste Nutzungsstile. Eltern ist oftmals gar nicht bewusst, welche zentrale Vorbildrolle sie auch hinsichtlich der Mediennutzung haben. Nicht nur die Kinder, auch die Eltern benötigen Begleitung und Orientierung in der sich kontinuierlich weiter entwickelnden Medienwelt (Wagner et al. 2016). Hier gilt es, offen, niedrigschwellig und bewertungsfrei Raum für Fragen und Austausch zur familiären Medienerziehung zu bieten, denn in der Kita können auch die Eltern erreicht werden, die ansonsten medienpädagogische Beratungsangebote eher nicht wahrnehmen würden (vgl. Eder/Michaelis 2016).



Tipps, Links und hilfreiche Materialien zur **Zusammenarbeit mit Eltern** sind auf <https://rananmausundtablet.de/extra-medien-in-der-familie> sowie auf den Infoboards des Blickwechsel [blickwechsel.org/materialien/infoboards](http://blickwechsel.org/materialien/infoboards) zusammengestellt.

## Medienbildung mit Konzept

Der kompetente, kreative Umgang mit Medien in der Kita bietet Kindern Lern- und Entwicklungschancen und eröffnet Familien Zugang zu Informations- und Beratungsangeboten.

Dabei soll das Tablet – der digitale Alleskönner mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten – weder Becherlupe, Bilderbuch, Stift und Papier ersetzen noch das Spielen, Matschen und Toben im Freien. Der Einsatz von Medien soll als ergänzendes Angebot nicht andere grundlegende Erfahrungen wie das Begreifen, Fühlen, Schmecken, Riechen, Hören, Sehen verdrängen, sondern sie sinnvoll und wohldosiert bereichern – pädagogisch durchdacht und mit Konzept.

Wenn Medien als Thema und Werkzeug in den pädagogischen Alltag Einzug halten, gilt es, zunächst das Für & Wider und das Warum & Wie des Medieneinsatzes im Team zu erarbeiten. Dieser Diskussion muss ausreichend Zeit eingeräumt werden, und sie muss basierend auf dem Profil und pädagogischen Leitbild der Einrichtung und des Trägers sowie den jeweiligen Erziehungs- und Bildungsplänen geführt werden (Roboom 2019). Fachkräfte sollten offen sein für die Medienerfahrungen der Kinder und Gesprächs-, Mal-, Bastel- und Spielangebote machen – das kann zunächst auch ohne Technik geschehen. Sie sollten sich aber auch damit auseinandersetzen, welches Potenzial in der aktiven und kreativen Nutzung von Medien steckt und wie Kinder über und mit Medien lernen können.



Ziele, Planungsfragen, Ausstattungstipps, Checklisten sowie Leitfragen zur Medienkonzepterarbeitung sind hier zusammengestellt:  
<https://rananmausundtablet.de/medien-im-bildungseinsatz>

## Über & mit Medien ins Gespräch kommen

Medien und ihren Inhalten auch in der Kita Raum zu geben eröffnet vielfältige Sprachanlässe: Kinder reden gerne über ihre Medienvorlieben und -idole. Sie erzählen damit viel von sich und dem, was sie gerade beschäftigt. Gesprächs-, Kreativ- und Rollenspielangebote zu Medienerlebnissen unterstützen Kinder dabei, diese zu verarbeiten. Können sie ergänzend beispielsweise mit der Kamera experimentieren und z.B. in die Rolle ihres Medienliebblings schlüpfen oder ausprobieren, wie verschiedene Perspektiven und Einstellungsgrößen

wirken, wird die Auseinandersetzung mit Medieninhalten und den darin enthaltenen Identifikationsangeboten unterstützt. Gemeinsames Nutzen und Beurteilen von Medienangeboten eröffnet weitere Verarbeitungshilfen und unterstützt die Entwicklung einer kritischen Distanz. Kinder können zusammen Bewertungskriterien aufstellen und anwenden, Vorlieben äußern und begründen, verschiedene Formate kennenlernen und vergleichen.



Das kostenlose **Materialpaket [rananmausundtablet.de](https://www.rananmausundtablet.de)** beschreibt in der Rubrik „Ideen für die Praxis“ einfache, leicht umsetzbare Methodenbausteine, um mit Kindern Medien zum Thema zu machen und sie – orientiert an den Bildungsbereichen – aktiv und kreativ zu verwenden.

## Medien als Werkzeug aktiv & kreativ nutzen

Die aktive Verwendung von Medien hat viele Facetten: von Foto- und Geräuschrätseln, die schon mit den Kleinsten möglich sind, über selbst gemachte Bilderbücher oder Hörspiele bis hin zu selbst erstellten Trickfilmen, Dokumentationen, Werbespots oder Interviews. Wenn Kinder mit fotografischen Gestaltungsmöglichkeiten experimentieren, wenn sie Videoclips drehen und nachbearbeiten, wenn sie mit der GreenScreen-App in ferne Galaxien reisen, lernen sie nicht nur mediale Ausdrucks- und Gestaltungsmittel kennen. Sie erhalten auch einen Blick hinter die Kulissen und lernen viel darüber, wie Medien gemacht werden und wie sich Wirkungen erzeugen lassen. Außerdem sind im gemeinsamen kreativen Tun Absprachen zwischen den Kindern notwendig, Aushandeln von Reihenfolgen und Einigung über Zuständigkeiten. Die Kinder tauschen sich über Arbeitsphasen aus und sprechen sich ab. Das stärkt „ganz nebenbei“ auch soziale Kompetenzen und Kommunikationsfähigkeiten.



Auf **[medienkindergarten.wien](https://www.medienkindergarten.wien)** sind – sortiert nach der Art des Mediums von analog über auditiv bis hin zu visuell und Coding – viele Praxisideen und Tipps zur Medienbildung in der Kita beschrieben.

Wenn Kinder **forschen und experimentieren**, wenn sie z.B. in den Wald gehen und zusätzlich zur Becherlupe und dem Eimer auch ein Tablet dabei haben, können sie ganz real Kastanien, Eicheln, Stöcke, Steinchen und Ähnliches sammeln. Zusätzlich können sie auch

digital einiges „mitnehmen“: Fotos von Tierspuren, die später noch bestimmt werden sollen, eine Videoaufnahme vom Ameisenhaufen oder den Audiomitschnitt einer Vogelstimme, die sich nicht sofort identifizieren lässt. Und das Tablet kann bereits direkt vor Ort im Wald dabei helfen, Pilze, Blüten oder Blätter mit der jeweiligen Bestimmungs-App kennenzulernen.



Anregungen zum forschenden Einsatz von digitalen Medien sind in der Broschüre **Mit Medien forschen: Bienen im Fokus** zusammengestellt. Sie kann hier kostenlos heruntergeladen werden: <http://blickwechsel.org/materialien/mit-medien-forschen-bienen-im-fokus/>

## Kreativ & mit Konzept Potenziale nutzen

Wenn es um den Einsatz von Medien in der Kita geht, müssen wir wegkommen vom Bild des passiv auf den Monitor schauenden Kindes – ein Bild, das vielen Erwachsenen dazu immer noch in den Kopf kommt. Das Lernen mit und über Medien in der Kita soll nicht andere wesentliche Erfahrungen verdrängen, sondern sinnvoll ergänzen. Medienbildung muss altersangemessen, aktiv, kreativ und mit Konzept umgesetzt werden – dann eröffnen sich für Kinder vielfältige Lern- und Entwicklungschancen, die ihre Medienkompetenz fördern können und der Tatsache Rechnung tragen, dass das Aufwachsen von Kindern heute ganz zentral durch die Digitalisierung mitbestimmt wird.

## Literatur

Brand, S. / Güneşli, H. / Eder, S. (2023).  
Positionierung zum Moratorium der Digitalisierung in Kitas und Schulen.  
[www.gmk-net.de/2023/12/11/positionierung-zum-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen](http://www.gmk-net.de/2023/12/11/positionierung-zum-moratorium-der-digitalisierung-in-kitas-und-schulen)

Brüggemann, M. (2016). App und los!? Medien in Kitas als Aufgabe der Organisationsentwicklung. In J. Lauffer, & R. Röllecke (Hrsg.), Krippe, Kita, Kinderzimmer. Medienpädagogik von Anfang an. München: kopaed.

Eder, S. / Brüggemann, M. / Kratzsch, J. (2017). Kinder im Mittelpunkt: Frühe Bildung und Medien gehören zusammen. Positionspapier der GMK- Fachgruppe Kita. [https://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/gmk\\_medienbildung\\_kita\\_positionspapier.pdf](https://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/gmk_medienbildung_kita_positionspapier.pdf)

Eder, S. / Michaelis, C. (2016). Methodenpool und Materialien zur Elternarbeit. In Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.), Werkstattbuch Medienerziehung. Zusammenarbeit mit Eltern in Theorie und Praxis. Köln. [www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/Materialien-Artikel/werkstattbuch2016.pdf](http://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/Materialien-Artikel/werkstattbuch2016.pdf)

Eggert, S. / Wagner, U. / Schubert, G. (2016). Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expertise im Rahmen der Studie MoFam – Mobile Medien in der Familie. Abrufbar unter: [kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien](http://kinder.jff.de/information/aufwachsen-mit-medien)

Orde, H. v. (Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen – IZI) / Durner, A. (2023). Grunddaten Kinder und Medien 2023. Zusammengestellt aus verschiedenen Befragungen und Studien. [www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf)

Reichert-Garschhammer, E. / Roboom, S. / Kheir El Din, M. (2020). Frühe Medienbildung. Themenheft: Kleinstkinder in Kita und Tagespflege. Die Fachzeitschrift für Ihre U3-Praxis. Freiburg: Herder

Roboom, S. (2022): Institutionen der Medienpädagogik: Kita. In: Sander, U. / von Gross, F. / Hugger, K.-U. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Roboom, S. (2019). Medien zum Mitmachen: Impulse für die Medienbildung in der Kita. Freiburg: Herder.

Roboom, S. (2017). Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen & Praxisanregungen. Freiburg: Beltz-Verlag.

Saferinternet.at (2020). Neue Studie: 72 Prozent der 0- bis 6-Jährigen im Internet. [www.saferinternet.at/news-detail/neue-studie-72-prozent-der-0-bis-6-jaehrigen-im-internet](http://www.saferinternet.at/news-detail/neue-studie-72-prozent-der-0-bis-6-jaehrigen-im-internet)



*Claudia Walter*

## Medienbildung als Auftrag der Kita

**Damit sich Kinder sicher, reflektiert, kreativ und den eigenen Bedürfnissen entsprechend in der digitalen Medienwelt zurechtfinden können, ist eine gute Medienbildung zum Erwerb wichtiger Medienkompetenzen unerlässlich. Mehr denn je sind Kitas, Schulen und Elternhäuser gefordert, Kindern von Anfang an einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Medienkompetenz erlernt ein Kind nicht von allein. Die Begleitung der Erwachsenen ist zwingend. Es ist also nicht mehr die Frage, ob in der Kita Medienbildung stattfinden soll, sondern vielmehr, wie diese aussehen kann und welche Aufgaben dabei Fachkräfte und Fachschulen haben. Es gilt, Kindern Zugang zur digitalisierten Welt zu ermöglichen, sie zu befähigen, diese aktiv zu nutzen und mitzugestalten und sie zugleich vor möglichen Risiken zu schützen.**

### Förderung von Medienkompetenz

Medienkompetenz ist ein lebenslanger Lernprozess. Das bedeutet für die Fachkräfte stetiges Interesse, Aufmerksamkeit, Wissensweiterentwicklung und Reflexion. Eine gute Medienbildung setzt voraus, dass Fachkräfte ihre eigenen Wertvorstellungen, ihre Medienbiografie reflektieren, selbst über ein gewisses Maß an Medienkompetenz verfügen und sich bewusst sind, dass ihre Form der Mediennutzung Vorbild für Kinder ist. Im Weiteren bedeutet es, sich im Team über die Rolle und die konkrete Umsetzung der Medienbildung in der Einrichtung zu verständigen. Funktionen, Faszination, Auswirkungen sowie Bedeutsamkeit der medialen Inhalte und digitalen Errungenschaften wahrzunehmen, zu reflektieren und daraus Konsequenzen für das pädagogische Handeln zu ziehen.

Medienkompetenz ist in der digitalen Welt besonders für Kinder und deren Zukunft von entscheidender Bedeutung. Es ist wichtig, dass sie Medien bedienen, kreativ anwenden und für die eigenen Bedürfnisse und Vorhaben sinnvoll einsetzen können. Sie müssen lernen, Inhalte zu verstehen und zu verarbeiten, Medienangebote kritisch zu hinterfragen und sich nicht von Werbung beeinflussen zu lassen. Erwachsene, in diesem Kontext die Fachkräfte der Kita und die Eltern, haben die Aufgabe, gemeinsam in Erziehungspartnerschaft Kindern auf ihrem Weg zu Medienkompetenz zu helfen. Sie unterstützen, geben Orientierung, setzen angemessene, nachvollziehbare Regeln und Grenzen. Dazu gehört, Kinder dabei zu begleiten, Medienerlebnisse einzuordnen und diese zu verarbeiten. Dazu gehört auch, Kindern trotz der großen Anziehungskraft der Medien die Vielfalt und Attraktivität (anderer) analoger Erfahrungs- und Erlebnismöglichkeiten nahe zu bringen.

Um Medienkompetenz zu fördern ist es wichtig, dass pädagogische Fachkräfte Kinder in den Mittelpunkt ihres medienpädagogischen Handelns stellen und bei den Kompetenzen, Medienerfahrungen, dem Forschergeist und der Neugierde der Kinder ansetzen. Sie greifen kindliche Bedürfnisse, Interessen oder Themen auf, die von digitalen Inhalten geprägt sind. Fachkräfte unterstützen Kinder dabei, Medien als Kommunikations- und Gestaltungsmittel in Lernsituationen aktiv zu nutzen, ebenso in der gestalterischen Anwendung und der reflektierten Verwendung. Sie begleiten Kinder dabei, von Konsumenten zu Gestaltern der digitalen Welt zu werden. Zudem beziehen sie die Eltern sowie die Mediennutzung im häuslichen Kontext in ihr medienpädagogisches Handeln ein und unterstützen die Familien in deren Medienerziehung. Fachkräfte verstehen sich dabei als Kooperationspartner:innen der Eltern mit dem gemeinsamen Auftrag der Medienbildung und -erziehung.

## Orientierungsplan Baden-Württemberg

Aktuell wird der „Orientierungsplan für Bildung und Erziehung für die baden-württembergischen Kindergärten“ überarbeitet. Im Vorfeld dazu wurde im März 2021 ein Evaluationsbericht<sup>1</sup> veröffentlicht, der an mehreren Stellen die Notwendigkeit und den Kontext der Medienbildung in der Kita deutlich darstellt:

---

1 Weltzien, Dörte/Reutter, Annegret/Pasquale, Denise (März 2021): Evaluation des Orientierungsplans für Bildung und Erziehung in baden-württembergischen Kindergärten und weiteren Kindertageseinrichtungen

» Die Aktualisierung des Orientierungsplans sollte daher auch die Lebensrealität(en) von Kindern und Familien berücksichtigen. Ziele der medienpädagogischen Arbeit sollten daher als die Förderung der Medienkompetenzen bei Kindern formuliert werden, die in einem mehrperspektivischen und übergreifenden Sinne die Lernprozesse von Kindern begleiten, fördern oder anregen helfen. Als Grundlage hierfür ist es aus Sicht der Expert:innen wichtig, die Medienkompetenz und Mediendidaktik der pädagogischen Fachkräfte zu unterstützen. Auch im Hinblick auf die Zusammenarbeit mit Familien sollten digitale Medien im Orientierungsplan als eine weitere Möglichkeit der Kommunikation aufgenommen werden...

... Das Thema digitale Medien und die damit veränderten Herausforderungen bzw. Rahmenbedingungen sind nach Einschätzung der Expert:innen im derzeitigen Orientierungsplan damit noch zu wenig berücksichtigt. Medien allgemein werden eher als (Hilfs-)Mittel zum Erwerb anderer Kompetenzen beschrieben. Da digitale Medienkompetenz immer mehr zu einer ‚neuen‘ Kulturtechnik wird, brauche es eine entsprechende Berücksichtigung im Orientierungsplan<sup>2</sup> «

Die Expert:innen des Evaluationsberichts regen an, den Lebensweltansatz, der bisher im Orientierungsplan nur implizit vorkommt, als hilfreichen Zugang für das Feld der frühen Bildung und Erziehung zu benennen, um die vielfältigen Lebenswelten der Kinder als wertvolle Bildungs- und Lernfelder aufzugreifen.<sup>3</sup> Hier werden die spezifischen Lebenssituationen von Kindern und ihren Familien genannt, u.a. die Verschiedenartigkeit der Familienformen oder kulturellen Sozialisationsbedingungen, ebenso die Vielfalt der Medien, die zur Lebenswelt der Kinder gehören.

Ein Bezug zum Thema „digitale Medien“ durch den Lebensweltansatz ist nach Ansicht der Autor:innen bereits gegeben. Wünschenswert sei jedoch, in der Neuauflage den Bezug zur Lebenswelt ausdrücklich um die Dimension digitaler Medien zu erweitern. Ebenfalls gibt der Bericht einen eindeutigen Hinweis darauf, dass zugleich innerhalb der verschiedenen Bildungs- und Entwicklungsfelder viele Stellen um Fragen zu digitalen Medien ergänzt werden sollen, Medienbildung somit als Querschnittsaufgabe mitzudenken ist. Die Auseinandersetzung mit der digitalen Lebenswelt von Kindern und Familien, das Entwickeln einer

---

<sup>2</sup> ebd. S. 57

<sup>3</sup> ebd. S. 52 ff

fachlichen Haltung dazu und das Ermöglichen von Medienbildung werden somit zu Aufgaben für alle Fachkräfte einer Einrichtung. Sie können nicht mit einem Projekt abgeschlossen sein, sondern müssen als Teile des pädagogischen Alltags verstanden werden.

Des Weiteren wird im Evaluationsbericht empfohlen, die Verbindlichkeit der Kinderrechte in Kindertageseinrichtungen (wie auch im gesamten Bildungswesen) stärker herauszustellen.<sup>4</sup> Gerade in den Kinderrechten finden sich viele Anknüpfungspunkte, um Medien und Digitalität als relevante Themen in der Kita auf verschiedenen Ebenen zu bearbeiten. Dazu gehören das Recht auf Schutz vor Risiken und von privaten Daten, das Recht auf Teilhabe an der digitalen Welt (Recht auf Zugang und Nutzung) sowie das Recht auf Bildung mit digitalen Medien, Beteiligung und Autonomie.

## Fazit

Fachkräfte und Fachschulen haben den Auftrag, sich mit Medienbildung in der Kita auseinanderzusetzen. Unerlässlich ist ein konstruktiver Umgang mit Digitalisierung, deren Chancen und ihren Risiken. Dieses Spannungsfeld ist zu beschreiben, um damit einhergehend konkrete Ziele zu formulieren. Es ist notwendig, die pädagogische Praxis im Hinblick auf die Nutzung und den Einsatz digitaler Medien zu stärken. Dazu gehören entsprechende Angebote in Aus- und Fortbildung, Fachberatung, Möglichkeiten des kollegialen Austauschs und der Reflexion. Online-gestützte Formate können hier in Verbindung mit analogen Angeboten genutzt werden. Im Evaluationsbericht finden sich zahlreiche Anregungen zur Stärkung der Medienbildung in der Kita und zur Umsetzung dafür notwendiger Maßnahmen.

Wünschenswert ist es, die Herausforderungen, Fragen und Ziele der Medienbildung altersspezifisch zu durchdenken, um Besonderheiten und Unterschiede deutlich herausarbeiten zu können. Insbesondere jüngere Kinder (0 bis 3 Jahre) sind eine bisher nur wenig erforschte Zielgruppe, in deren Lebenswelt Medien gleichwohl eine Bedeutung haben. Wie darauf pädagogisch geantwortet werden kann, ist noch zu entwickeln.

---

<sup>4</sup> ebd. S. 12

Tanja Thomke-Schmidt

## Medienpädagogische Konzeptionsentwicklung in Kindertagesstätten



**Spielen, malen, lesen, einkaufen, Geschichten lauschen, Musik hören, Familienbilder anschauen, mit der Oma telefonieren, im Home-Office arbeiten und vieles mehr an Digitalität erfahren und erleben Kinder in ihrer Lebenswelt. Die Liste ließe sich leicht weiterführen. Nicht mehr aktuell wirken in diesem Kontext daher die noch immer geführte Diskussion um den Einsatz medialer Geräte in der Kindertagesstätte und das Argument der vor dem Bildschirm (zu viel) verbrachten Zeit. Was ist mit „Bildschirmzeit“, was mit „Mediennutzung“ gemeint? Argumentativ wird die Multifunktionalität der medialen Handlungsmöglichkeiten nicht aufgegriffen. Medien an sich sind jedoch Teil der Lebenswelt von Kindern, was Statistiken seit mehr als 15 Jahren belegen.**

### Vorüberlegungen zur medienpädagogischen Konzeptionsentwicklung

Kindheit findet zunehmend in Institutionen statt, gesetzlich gestärkt durch das Recht auf Betreuung ab dem Alter von einem Jahr. Für Kindertagesstätten ergibt sich daraus ein Schutzauftrag, der auch mit der Direktive verbunden ist, die entsprechenden Möglichkeiten der Kompetenzentwicklung auszuschöpfen. Wie medienpädagogische Kompetenzentwicklung inhaltlich und methodisch gefördert werden kann, sollte in jeder Kindertagesstätte entwickelt, festgeschrieben und umgesetzt werden. Diese Konzeption versteht sich als verbindliche Arbeitsgrundlage für pädagogische Fachkräfte und als Orientierungshilfe für Eltern. Sie orientiert sich an aktuellen Entwicklungen in den Bereichen Kita, Familie und Gesellschaft. Diese Definition ergibt sich nicht nur aus dem fachlichen Diskurs, sondern beruht auf einer bundesweit geltenden Gesetzgebung. Im § 22a SGB VIII ist sie wie folgt vorgegeben:

» Die Träger der öffentlichen Jugendhilfe sollen die Qualität der Förderung in ihren Einrichtungen durch geeignete Maßnahmen sicherstellen und weiterentwickeln. Dazu gehören die Entwicklung und der Einsatz einer pädagogischen Konzeption als Grundlage für die Erfüllung des Förderungsauftrags sowie der Einsatz von Instrumenten und Verfahren zur Evaluation der Arbeit in den Einrichtungen. «

Des Weiteren ist in Baden-Württemberg der pädagogische Auftrag einer Kita verbindlich im Orientierungsplan für Bildung und Erziehung festgehalten: Innerhalb des Bildungsauftrages ist Weltaneignung zu ermöglichen. Und es wird präzisiert: Diese Weltaneignung ist mit der Erziehung durch die pädagogischen Fachkräfte in Zusammenarbeit mit den Eltern zu gestalten. In der Langzeitstudie „Familie digital gestalten. FaMeMo - eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern“ wurde Folgendes festgestellt: Eltern wünschen sich pädagogische Fachkräfte, die sie auch zum Handling digitaler Medien beraten können. Für die Arbeit in der Kindertagesstätte ergeben sich daraus unterschiedliche medienpädagogische Bedarfs- und Interessenslagen bei Kindern und ihren Familien.

## **Kinderrecht auf Schutz und Teilhabe**

Grundsätzlich ist es ein zentrales Anliegen, Kinder Schritt für Schritt entsprechend ihrer individuellen Entwicklung auf die digitale Welt vorzubereiten und ihnen so Teilhabe zu ermöglichen. Ungeschützter Umgang mit Smartphones, Tablets & Co., mit deren vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten stellen Gefahrenzonen für Kinder dar. Um diesen Gefahren etwas entgegenzusetzen, bedarf es der Kompetenz bei pädagogischen Fachkräften sowie der Eltern. Die eingesetzten Geräte müssen zum Schutz der Kinder entsprechend technisch ausgestattet sein. Die im konzeptionellen Prozess entwickelten Zielsetzungen des Teams zur Elternbildung und zum Einsatz digitaler Geräte bietet hier den notwendigen Rahmen. Daraus ergeben sich die Regelungen und entsprechende Handlungsschritte für den Alltag in der Kita.

## **Planungsschritte und Vorgehen zur Konzeptionsentwicklung**

Medienpädagogik ist vielfältig an Inhalten und Methoden. Daher ist es grundlegend, dass die Einrichtung die medienpädagogischen Zielsetzungen sowie die entsprechenden Handlungsschritte bestimmt. Der Leitung einer Einrichtung kommt bei der Konzeptionsentwicklung eine zentrale Rolle und Verantwortung zu. Sie stellt die Überlegungen und Planungen

an und ist die Impulsgeberin. Der erste Schritt der Konzeptionsentwicklung besteht in der Entwicklung einer Haltung aller Teammitglieder, Medienpädagogik in die pädagogische Arbeit miteinzubeziehen. Das ist konstitutiv für die medienpädagogische Konzeptionsentwicklung, die gleichzeitig Teil eines Teamentwicklungsprozesses ist. Denn letztlich hängt die Umsetzung davon ab, über welche medienpädagogischen Kompetenzen und Motivationen die Teammitglieder verfügen. Sicher ist es oft eine Herausforderung, das Team für medienpädagogische Inhalte zu gewinnen. Die Reflexion über eigene Mediennutzung im Alltag kann verdeutlichen, wie nah digitale Mediennutzung an der eigenen und an der Lebenswelt der Kinder ist. Die Begleitung durch externe Medienpädagog:innen in Form von Inhouse-Fortbildungen kann hier unterstützend wirken.

Ein Stolperstein innerhalb der konzeptionellen, medienpädagogischen Entwicklung, kann die vorhandene technische Ausstattung sein. Die Orientierung an einer realistischen Erwartungshaltung an technischer Ausstattung lässt innerhalb eines Kita-Teams Vereinbarungen treffen, die verwirklicht werden können. Ergänzend wäre zu prüfen, welche Möglichkeiten in der Beantragung von Fördermittel oder Projektgelder es gibt. Im Sinne einer Vernetzung können auch Kooperationsmöglichkeiten mit Bibliotheken oder Kindertreffs nützlich sein. Als entlastend hat sich erwiesen, dass Leitungen im Vorfeld Expert:innen oder interessierte Mitarbeiter:innen im Team identifizieren und in die Planungsphase miteinbeziehen. Diese sind meist motiviert und bringen sich gerne ein. Um die Haltung im Gesamtteam zu entwickeln, gibt es inzwischen eine Vielzahl an Methoden, die den Einstieg erleichtern. Nicht alle Teammitglieder müssen dabei gleichermaßen medientechnisch affin sein. Jede Fachkraft kann sich aber mit den Kindern über deren Medienvorlieben und ihren Fragen dazu austauschen, was ein wesentlicher Bestandteil medienpädagogischer Arbeit ist.

## **Medienpädagogische Ausrichtung und Zielsetzungen**

Die Entscheidung, inwieweit Medienpädagogik als Querschnittsthema und/oder als eigener Bildungsbereich in der praktischen Arbeit mit Kindern umgesetzt wird, hängt letztlich vom Team ab. Mit dem Verständnis von Medienpädagogik als Querschnittsthema kann zum Beispiel im Bildungsbereich „Sprache“ ganz selbstverständlich das Sprechen über Medien-erfahrung „alltagsintegrierte Sprachförderung“ heißen. Deutlich ist, dass es nicht nur um den Einsatz technischer Geräte geht, sondern ebenso um die Auseinandersetzung mit den medienbezogenen Erfahrungen der Kinder. Mit einem Grundverständnis gemeinsamen Forschens von Kindern und Erwachsenen lässt sich vorbehaltlos über Medienerlebnisse

sprechen. Für die pädagogische Fachkraft ergibt sich daraus die Möglichkeit, mediale Vorlieben als eine von hundert Sprachen der Kinder zu verstehen, die Kinder in der Entwicklung von Medienkompetenzen zu unterstützen und zu fördern. In nahezu allen Bildungsbereichen einer Kita lassen sich Methoden und Ziele dazu entwickeln.

Auf die Zukunft von Digitalität und Künstlicher Intelligenz (KI) gerichtet ist kritisches Denken über nicht analog erhaltene Informationen grundlegend. Anders ausgedrückt: Was hat die Ermöglichung von Sinneserfahrungen mit Fake News zu tun? Um Kindern entsprechende Einordnungen von Medienerfahrungen nahezubringen, sind Sinneserfahrungen wesentlich: Wenn Kinder Erfahrungen im Bereich des Sehens, Fühlens, Hörens, Riechens und Schmeckens machen können, werden die Möglichkeiten der Differenzierung zwischen Analogem und Digitalem sowie deren jeweiliger Zuordnung wahrscheinlicher. Bei einem Aufenthalt in der Natur wäre zum Beispiel der Einsatz einer Pflanzenbestimmungs-App möglich, die den selbstbestimmten Nutzen von Smartphone und Tablet erfahrbar macht. Gemeinsam könnten pädagogische Fachkräfte und Kinder dann diskutieren, welche Bestimmung der Pflanze richtig oder falsch ist. Kinder nehmen wahr, dass Dinge nicht immer so dargestellt werden, wie sie selbst oder andere sie begreifen. Zusätzlich kann ein solches Vorgehen aufzeigen, dass digitale Medien da sind, um für den Menschen nützlich zu sein und nicht umgekehrt. Ebenso ermöglicht ein eigener Bildungsbereich „Medien“, dass Kinder Erfahrungen und Fertigkeiten im praktischen Umgang mit digitalen Medien sammeln können und zum kreativen Gebrauch von Medien angeregt werden.

Entsprechend der Entwicklung der Kinder, ihrer Themen und Interessen kann gezielt zur Teilhabe und Fortentwicklung von Medienkompetenz beigetragen werden. Dies darf selbstverständlich den Kindern – und ebenso den Fachkräften – auch Spaß machen, der sicher mit steigender Kompetenz und Selbstwirksamkeit größer werden kann. Eine geeignete erste Herangehensweise zur Gestaltung medienpädagogischer Ziele könnte die Entwicklung von Visionen sein unter dem Motto „Welche Kompetenzen wünschen wir uns für die Kinder in der Zukunft?“. Daraus könnten im anschließenden Teamprozess gemeinsam weitere praxistaugliche Handlungsziele erarbeitet werden.

## Resümee

Kinder erleben Medien als ein wesentliches Element der Erwachsenen- und damit auch ihrer Welt. Nicht nur außerhalb der Kita, auch in ihr selbst ist die Nutzung von PCs und

Kita-Apps als Arbeitsinstrumente in der Organisation zu finden. In einer an der Lebenswelt der Kinder orientierte Pädagogik gehören die analoge und digitale Welt zusammen. Daraus ergibt sich ein Erziehungsauftrag für Kitas. Es erscheint folgerichtig, dass die Förderung von Teilhabe sowie Kompetenzentwicklung bei Kindern im Hinblick auf Weltaneignung die Verwendung digitaler Geräte notwendig macht. Unter Einbeziehung dessen legt das Kita-Team in der Erarbeitung einer medienpädagogischen Konzeption Ziele, Rahmung, Methoden und Handlungsschritte fest. Den Aspekten Kinderschutz und Kindeswohl kann damit entsprochen werden.

Die Aktion Jugendschutz unterstützt Kindertageseinrichtungen in Baden-Württemberg mit dem Angebot MEKKI bei der Erarbeitung einer medienpädagogischen Konzeption.

Das Fortbildungsangebot ist zweitägig angelegt und richtet sich an Führungskräfte aus Kindertageseinrichtungen, die für ihre Arbeit eine medienpädagogische Konzeption entwickeln und umsetzen möchten. Dafür werden grundlegende Kenntnisse vermittelt.

[www.ajs-bw.de/mekki](http://www.ajs-bw.de/mekki)

## Literaturverzeichnis

- |   |  |
|---|--|
| Andres, Beate; Laewen, Hans-Joachim (2011): Das infans-Konzept der Frühpädagogik. Bildung und Erziehung in Kindertageseinrichtungen. Weimar, Berlin: Verlag das Netz. | verfügbar unter <a href="https://reggio-deutschland.de/reggio-paedagogik/100-sprachen">https://reggio-deutschland.de/reggio-paedagogik/100-sprachen</a> , zuletzt aktualisiert am 01.09.2023, zuletzt geprüft am 27.01.2024. |
| Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Tübingen: Niemeyer (Grundlagen der Medienkommunikation, 1).   | Eggert, Susanne; Oberlinner, Andreas; Pfaff-Rüdiger, Senta; Drexl, Andrea (2021): Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: kopaed.    |
| Dialog Regio e.V. (2023): 100 Sprachen von Loris Malaguzzi, Dialog Regio e.V. Online  |  |

Glöckner, Ulrike (2021): Kita-Konzeption. Schritt für Schritt gemeinsam entwickeln. Freiburg, Basel, Wien: Herder (Auf den Punkt gebracht)

Jacobs, Dorothee (2009): Die Konzeptionswerkstatt in der Kita. Praxisbuch. Weimar, Berlin: Verl. Das Netz.

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (Hg.) (2011 // 2014): Orientierungsplan Baden-Württemberg // Orientierungsplan für Bildung und Erziehung in baden-württembergischen Kindergärten und weiteren Kindertageseinrichtungen; Fassung vom 15. März 2011. Für Bildung und Erziehung in Baden-württembergischen Kindergärten und weiteren Kindertageseinrichtungen. Baden-Württemberg. Freiburg, Basel, Wien: Herder.

Tablets als Erziehungsinstrument? Fragen zum „Konzept zur praktischen Medienarbeit in städtischen Kindertageseinrichtungen“ des Jugendamts – Fraktion im Gemeinderat Stuttgart (2024). Online verfügbar unter <https://diefraktion-stuttgart.de/2023/10/27/tablets-als-erziehungsinstrument-fragen-zum-konzept-zur-praktischen-medienarbeit-in-staedtischen-kindertagesein%C2%ACrichtungen-des-jugendamts/>, zuletzt aktualisiert am 07.01.2024, zuletzt geprüft am 07.01.2024.

Theunert, Helga (Hg.) (2007): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren; Beiträge aus Medienpädagogik, Entwicklungspsychologie, Frühpädagogik, Familiensoziologie, Jugendmedienschutz; basiert auf der Tagung „Medienkinder von Geburt an“, die am 01.12.2006 vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in der Bayerischen Landeszentrale für Neue Medien (BLM) veranstaltet wurde. Tagung Medienkinder von Geburt an. München: kopaed (Reihe Medienpädagogik, 13).

UN-Kinderrechtskonvention ► inkl. PDF-Download | UNICEF (2024). Online verfügbar unter <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention>, zuletzt aktualisiert am 09.02.2024, zuletzt geprüft am 09.02.2024.

Weber, Kurt (Hg.) (2016): Die Kita-Konzeption. Stärkung und Weiterentwicklung Ihres pädagogischen Profils. Carl Link Verlag. 1. Auflage. Köln, Kronach: Carl Link (Kita-Management).



*Ursula Kluge, Petra Wolf<sup>1</sup>*

## Medienpädagogische Elternarbeit

**Kindheit ist heute Medienkindheit. Kinder wachsen in einer mediatisierten Welt auf und verfügen bereits in jungen Jahren eigenständig über ein großes Medienrepertoire. Sie erleben täglich, wie wichtig digitale Medien für ihre Eltern und Geschwister sind: Ein Aufwachsen ohne Bezug und Kontakt zu digitalen Medien ist nicht mehr denkbar. Pädagogische Institutionen wie die Kindertagesstätte oder später die Schule müssen auf diese gesellschaftlichen Realitäten reagieren. Sie haben die Aufgabe, Kinder und Jugendliche bei der Orientierung in einer von Medien geprägten Gesellschaft zu unterstützen und ihnen entsprechende Kompetenzen zu vermitteln. Medien sind auch ein Thema für die Elternarbeit pädagogischer Einrichtungen. Insbesondere Kindertagesstätten sind Orte der Begegnung zwischen Fachkräften und Eltern. Hier können auch Eltern erreicht werden, die ansonsten medienpädagogische Beratungsangebote eher nicht wahrnehmen.**

### Mediennutzung in der Familie

Kinder machen ihre ersten Medienerfahrungen in der Familie, wo der Umgang mit Medien gelebt und vorgelebt wird. Obwohl junge Eltern selbst bereits in ihrer Kindheit mit dem Internet in Berührung gekommen sind, stehen sie bei der Medienerziehung ihrer eigenen Kinder

---

<sup>1</sup> Überarbeitung eines Artikels von Ursula Arbeiter aus 2014

im digitalen Zeitalter vor neuen Herausforderungen. Ihre eigenen Kindheitserfahrungen bieten ihnen nur bedingt Orientierung in einer schnelllebigen und sich ständig verändernden digitalen Welt. Die Langzeitstudie „MoFam – Mobile Medien in der Familie“ zeigt auf, wie der Einzug mobiler Medien mit Online-Zugang in den Familienalltag und die Vielzahl neuer Angebote Eltern vor Herausforderungen stellt. Bewährte elterliche Regeln (z.B. in Bezug auf zeitliche Begrenzungen) stoßen bei multifunktionalen Geräten an Grenzen, und vielen Eltern fällt es schwer, unterschiedliche Mediennutzungsregeln bei Geschwisterkindern durchzusetzen. In diesem Zusammenhang äußern Eltern einen wachsenden Bedarf an medienerzieherischer Informationen und Beratung. Viele Eltern fühlen sich nicht ausreichend informiert oder stehen der Mediennutzung ihrer Kinder ambivalent gegenüber. Laut der miniKIM-Studie 2020 verbinden Erziehende mit Computer und Internet einerseits Gefahren und betonen die Notwendigkeit von Filter- oder Schutzprogrammen (jeweils 91 %). Andererseits wird aber auch die Möglichkeit, Neues zu lernen, bejaht (76 %). Ein Großteil der Befragten würde gerne mehr über das Thema „Umgang von Kindern mit Medien“ erfahren (sehr gerne: 20 %, gerne: 65 %). Während der Corona-Pandemie sind die Anforderungen an die Medienerziehung noch differenzierter und schwieriger geworden. Der veränderte Alltag erforderte ein Umdenken bei den Mediennutzungszeiten und eine Anpassung der Medienregeln.

Eltern sehen sich in der Verantwortung, ihren Kindern einen angemessenen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Gleichzeitig stehen sie angesichts der zahlreichen Herausforderungen unter Druck und wissen oft nicht, welche Strategie sie am besten anwenden sollen. Sie sind verunsichert angesichts der rasanten Entwicklungen in der Medienwelt und der immer wiederkehrenden Schlagzeilen über die negativen Wirkungen der Medien.

Eltern brauchen Orte, an denen sie ihre eigene Medienkompetenz erweitern können. Sie benötigen Informationen, Anregungen und praktische Tipps, die sich im Familienalltag umsetzen lassen. Kindertageseinrichtungen und Familienbildungsstätten können Orte sein, die Gesprächsmöglichkeit anbieten, den Austausch zwischen den Eltern fördern, Beratung und Informationsmaterial zur Verfügung stellen.

## **Elternarbeit zum Thema Medien**

Die meisten Eltern besuchen einen klassischen Elternabend in der Kita, bei dem es um Medien und ihre Nutzung geht, wenn überhaupt, mit Vorbehalten oder zumindest mit großer Unsicherheit. Die Ursachen dafür sind vielschichtig: Viele berufstätige Eltern wünschen sich

nach ihrem Arbeitsalltag möglichst viel Zeit mit ihren Kindern oder es steht keine alternative Betreuung zur Verfügung. Die Medienerziehung ist ein sensibles Thema, bei dem Eltern oft unsicher sind und befürchten, bevormundet oder öffentlich kritisiert zu werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn sie das Gefühl haben, dass die Mitarbeiter:innen einer Einrichtung den Medienpraktiken in Familien eher kritisch gegenüberstehen. Eine einseitige Sichtweise, die die kindliche Mediennutzung nur negativ bewertet, ist nicht zielführend und kann die Reflexion über die Rolle der Medien im familiären Zusammenleben wie auch die Medienerziehung behindern. Es ist wichtig, informiert und gelassen zu bleiben, um den Erziehungsprozess bestmöglich zu unterstützen.

### **In der Elternarbeit geht es demnach darum,**

- die Problemlösungskompetenz der Eltern zu aktivieren und zu stärken, indem ihr Wissen und ihre Erfahrungen für medienerzieherische Fragestellungen genutzt werden, um ggf. Verhaltensänderungen anregen zu können.
- die Eltern für die Beobachtung zu sensibilisieren, wie ihre Kinder mit Medien(erlebnissen) umgehen.
- Eltern zu ermutigen und dabei zu unterstützen, ihre Kinder aktiv bei ihren Medienaktivitäten zu begleiten. Es ist wichtig, sich mit den Medienheld:innen der Kinder vertraut zu machen. Gemeinsam können neue Dinge ausprobiert und offene Gespräche über Medienerfahrungen sowie die damit verbundenen Gefühle geführt werden.
- die kindliche Medienrezeption kennenzulernen, die oftmals anders ist als die der Erwachsenen. Es ist notwendig, sich auf die Wahrnehmungs- und Verarbeitungsmöglichkeiten der Kinder einzustellen.
- Kinder als aktive und gestaltende Mediennutzer:innen zu entdecken, wahrzunehmen und zu fördern. Es geht darum, Kindern dabei zu helfen, im Umgang mit Medien- sowie Bilderwelten aktiv und kreativ zu sein und nicht nur rezeptiv mit ihnen umzugehen.
- Eltern dabei zu unterstützen, das Medienangebot wie Serien, Figuren, Spiele und Geschichten, Kommunikationsplattformen oder Apps in den jeweiligen Lebenszusammenhang und Entwicklungsstand ihrer Kinder einzuordnen.
- einen Erfahrungsaustausch mit anderen Eltern zu ermöglichen, um zu zeigen, dass sie nicht allein mit ihren Problemen sind.
- die Reflexion über das eigene Medien- bzw. Freizeitverhalten anzuregen, sie für ihre Vorbildrolle zu sensibilisieren und Nutzungsrituale, Gebrauchsroutinen und soziale Rahmenbedingungen zu überdenken.

- Eltern zu ermutigen, eigene (elterliche) Ressourcen zu erkennen und zu nutzen, um den Dialog mit den Kindern zu fördern.
- Empfehlungen für alters- und entwicklungsentsprechende Inhalte wie Bücher, Filme, Apps und Spiele sowie Informationen zum technischen Jugendmedienschutz bereitzustellen.

## Elternarbeit – auf die Haltung kommt es an

Es geht also in erster Linie um Unterstützung der Eltern statt um „Elternschelte“, und es geht um die Frage, was Eltern für einen reflektierten Umgang mit den Medien brauchen. Wenig hilfreich sind daher Referent:innen, die immer wieder ein Schreckensszenario der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zeichnen. Ebenso wenig hilfreich sind vorschnelle, alltagsuntaugliche, besserwisserische Ratschläge nach dem Motto „Fernsehen ist kein Babysitter.“ oder „Spielen Sie doch mehr mit Ihrem Kind.“

Eltern wünschen sich Respekt, Einfühlungsvermögen, Sachinformationen, Verhaltensregeln, Entlastung, Stärkung und Klarheit. Sie wollen in der Regel etwas über die positiven Funktionen der Medien erfahren, aber auch über Problemfelder (Normen und Werte in den Medien, Gewalt, Sexualität und Umgangsformen, Datenschutz etc.). Und sie wollen Kriterien bzw. „gute“ Medienangebote kennenlernen.

Ganzheitlich orientierte medienpädagogische Elternarbeit verlässt die medienzentrierte Sichtweise. Auch die Medienwirkungsforschung fragt längst nicht mehr nur: „Was machen die Medien mit den Menschen?“, sondern vor allem: „Was machen die Menschen mit den Medien?“

Und auch die eigene Haltung der pädagogischen Fachkräfte als Hintergrund ihres Handelns ist ein wichtiger Einflussfaktor: Wie gehe ich selbst mit Medien um, und wie sieht meine eigene Medienbiografie aus? Aus welchen Gründen halte ich das Mediennutzungsverhalten der Kinder möglicherweise für problematisch? Und welche eigenen Normen und Werte liegen meiner Einschätzung zugrunde? Lassen sich diese auch auf andere übertragen? Versteh ich vielleicht viele neue Entwicklungen einfach nicht, und bleiben mir deshalb aktuelle Mediennutzungsformen fremd? Kann ich die Mediennutzung der Kinder akzeptieren und nach positiven, unterstützenden Maßnahmen suchen? Welches Menschenbild prägt meine Arbeit?

## Elternarbeit ist mehr als Elternabende

Um Medien(erziehung) zum Thema zu machen gibt es neben dem „klassischen“ Elternabend vielfältige Möglichkeiten:

### ■ **Gesprächsanlässe schaffen**

Kinderzeichnungen zu Medienerlebnissen oder Medienprojekte der Kinder können bei Tür- und Angelgesprächen oder in Entwicklungsgesprächen genutzt werden. Auch ausgelegte Materialien oder Medienbriefe<sup>2</sup> zum Geburtstag eignen sich hierfür. Für geplante Gesprächseinstiege sind Moderationskartensets hilfreich.

### ■ **Eltern-Treffs**

Bei lockeren und freiwilligen Treffen mit Getränken und Snacks fühlen sich Eltern in der Regel freier. Formate wie Elterncafés oder Elternfrühstücke eignen sich gut, um Eltern untereinander ins Gespräch zu bringen.

### ■ **Tage der offenen Tür, Feste und Ausstellungen**

Hier können Medienprodukte der Kinder (Filme, Fotos, Hörspiele etc.) präsentiert werden. Eltern erfahren so etwas über die Medienwelt der Kinder und die medienpädagogische Arbeit der Einrichtung.

### ■ **Gemeinsame Ausflüge**

Gemeinsame Ausflüge von pädagogischen Fachkräften, Eltern und Kindern können auch einen Radio- oder Fernsehsender oder eine Filmproduktionsfirma zum Ziel haben, um einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.

### ■ **Eltern-Kind-Workshops**

Familien und Fachkräfte kommen zusammen, um sich gemeinsam über den Umgang mit verschiedenen Medien auszutauschen und sich zu informieren. Gut geeignet sind auch interaktive Angebote, bei denen Geräte und Apps ausprobiert werden können.

---

<sup>2</sup> [www.schau-hin.info/service/materialien](http://www.schau-hin.info/service/materialien) (in 2024 werden die Medienbriefe überarbeitet und stehen vorübergehend nicht zum Download bereit)

### ■ **Bereitstellung von Info-Materialien**

Für Eltern mit Kita- oder Kleinkindern gibt es eine Vielzahl von Infomaterialien und Broschüren, die wertvolle Hintergrundinformationen, Tipps und Denkanstöße bieten. Zum Beispiel bei [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de), den Landesmedienanstalten oder [schau-hin.info](https://www.schau-hin.info).

### ■ **Elterntalk-Baden-Württemberg**

Elterntalk Baden-Württemberg ist ein inklusives Präventionsangebot. Es würdigt die Expertise von und fördert den offenen Austausch unter Eltern zu Themen rund um die Medien. Eltern sind Gastgeber:innen und geschulte Eltern moderieren die Talks. So ermöglicht Elterntalk den Teilnehmenden, neue Perspektiven einzunehmen und Lösungsansätze zu entdecken. Die Aktion Jugendschutz führt das durch Landesmittel und die Stiftung Kinderland Baden-Württemberg finanzierte Projekt durch.<sup>3</sup>

### ■ **Digitale Elternabende: Neue Wege der Elternbildung**

In einer digitalisierten Welt verändern sich auch die Kommunikationswege. Digitale Elternabende bieten Flexibilität und ermöglichen niedrigschwellige Teilnahme. Sie verbessern die Zugänglichkeit unter anderem für Eltern, die bisher keinen Zugang zu Bildungseinrichtungen gefunden haben oder für Alleinerziehende. Anonymität und Barrierefreiheit erleichtern die (aktive) Teilnahme. Digitalisierung fördert somit Inklusion und Informationsaustausch. Voraussetzung dafür ist ein technisch niedrigschwelliger Zugang.

## **Setting und Methoden**

Im Rahmen der Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zwischen pädagogischen Fachkräften und Eltern bietet es sich an, Eltern im Vorfeld zu fragen, welche Aspekte der Medienerziehung für sie besonders wichtig sind und welche Herausforderungen sie dabei sehen. Damit zeigt die Einrichtung, dass sie Anlaufstelle für Fragen der Medienerziehung sein kann. Häufig ist den Eltern nicht bewusst, dass sie sich mit ihren Fragen auch an die pädagogischen Fachkräfte wenden können.

Für die Wahl des Settings und der Methoden ist es hilfreich, sich folgende Fragen zu stellen: Was macht eine gute Zusammenarbeit mit Familien in unserer Einrichtung aus? Welche

---

<sup>3</sup> [www.elterntalk-bw.de](https://www.elterntalk-bw.de)

Situationen gelungener Elternarbeit fallen uns spontan ein? Welche Methoden haben sich in der Zusammenarbeit mit Eltern in unserer Einrichtung bewährt und sind anschlussfähig an das Thema Medienpädagogik?

Für medienpädagogische Elternabende oder Workshops ist es sinnvoll, sich externe Unterstützung zu holen. Die Aktion Jugendschutz unterstützt Einrichtungen in Baden-Württemberg bei der Planung und Organisation medienpädagogischer Veranstaltungen und vermittelt Referent:innen.<sup>4</sup>

## Schlussbemerkung

Die sich ständig verändernde Medienlandschaft bedeutet, dass Eltern auch in Zukunft nach Orientierung suchen werden, wie bei anderen Erziehungsfragen. Sie sind dankbar für nützliche Informationen und neue Impulse im Umgang mit Medien, die sie im Familienalltag umsetzen können. Kindertageseinrichtungen spielen als erste Erziehungs- und Bildungsinstitutionen im Leben von Kindern eine zentrale Rolle. Hier kann der Grundstein für Medienkompetenz gelegt werden. Darüber hinaus können pädagogische Fachkräfte als Vermittler:innen fungieren, indem sie Wissen an Eltern weitergeben, Diskussionen anregen und Denkanstöße vermitteln.

---

4 <https://www.ajs-bw.de/ajs-landesnetzwerk-fuer-medienpaedagogische.html>

## Literatur

Eggert, Susanne / Oberlinner, Andreas / Pfaff-Rüdiger, Senta / Drexl, Andrea (2021). Familie digital gestalten. FaMeMo – eine Langzeitstudie zur Bedeutung digitaler Medien in Familien mit jungen Kindern. München: kopaed. Online verfügbar unter [https://www.jff.de/fileadmin/user\\_upload/jff/veroeffentlichungen/2021/jff\\_muenchen\\_2021\\_veroeffentlichungen\\_familie\\_digital\\_gestalten.pdf](https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/veroeffentlichungen/2021/jff_muenchen_2021_veroeffentlichungen_familie_digital_gestalten.pdf) (letzter Abruf 14.03.2024).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): minikIM-Studie 2020. Kleinkinder und Medien. Stuttgart: mpfs 2021.  
URL: <https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2020/> (letzter Abruf 15.03.2024).

Lienau, Theresa/Röck, Matthias (2022). Medienerziehung im Dialog. München. kopaed.

Werkstattbuch Medienerziehung. Zusammenarbeit mit Eltern – In Theorie und Praxis (2016). Download als Pdf über die Website des Herausgebers: [www.gmk-net.de/publikationen/broschueren/](http://www.gmk-net.de/publikationen/broschueren/).

Arbeitshilfe: Medienpädagogische Arbeit mit Familien, 2. aktualisierte Auflage Dez. 2019. <https://www.ajs-bw.de/arbeitshilfe-medienpaedagogische-arbeit-mit-familien.html>.

Kartenset zur Unterstützung der medienpädagogischen Arbeit in Familien. 3. aktualisierte Auflage Dez. 2023: Das Kartenset enthält 24 Bildkarten zum Thema Medien und Mediennutzung in der Familie. Es bietet einen Einstieg in Gespräche mit Familien. [www.ajs-bw.de/kartenset-fuer-die-arbeit-mit-familien.html](http://www.ajs-bw.de/kartenset-fuer-die-arbeit-mit-familien.html).

Die Häsch-Tecks: Das Material-Set besteht aus Bildern, Fragen und Statements. Es kann dabei unterstützen, mit Eltern zum Thema Medien im Familienalltag ins Gespräch zu kommen. <https://www.elternundmedien.de/projektbereich/haesch-tecks.html> (letzter Abruf 08.04.2024).

# Autor:innen

## **Dr. Susanne Eggert**

Stellvertretende Leiterin der Abteilung Forschung am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis München. Ihre Schwerpunkte sind Familie und Medien, Inklusion und Medien und die Medienaneignung Heranwachsender.

## **Daniel Heinz**

Diplom-Sozialpädagoge, MedienSpielPädagoge (M.A.), Fachbereichsleitung Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Jugendschutzsachverständiger bei der FSK und USK sowie Redaktionsleitung bei der Broschüre Digitale Spiele pädagogisch beurteilt.

## **Nadine Kloos**

Medienpädagogin am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis München. Schwerpunkte: FLIMMO – Elternratgeber für TV, Streaming & YouTube und Startchance Kita digital (Kita-Qualifizierung zur digitalen Bildung).

## **Ursula Kluge**

Fachreferentin für Jugendmedienschutz und Medienpädagogik bei der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg. Koordination ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote und Projektleitung Elterntalk in Baden-Württemberg.

## **Susanne Roboom**

Diplom-Pädagogin, Vorsitzende und Bildungsreferentin der Bildungseinrichtung Blickwechsel e.V. Ihre Schwerpunkte sind der Medieneinsatz in Kitas und Grundschulen sowie die medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern und die Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften.

## **Prof. Dr. Katrin Schlör**

Professorin mit den Schwerpunkten Kulturarbeit, Medienbildung und Digitalisierung in der Sozialen Arbeit an der Evangelischen Hochschule Ludwigsburg am Campus Reutlingen. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind u.a. kulturelle Medienbildung, digitale Ungleichheit, medienpädagogische Arbeit mit Eltern und Familien. (Web: [www.schloer.net](http://www.schloer.net)).

### **Linda Scholz**

Medienkulturwissenschaftlerin (M.A.), Redaktionsleitung Spieleratgeber-NRW, Jugendschutzsachverständige bei der USK.online sowie Jurymitglied für den Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi.

### **Tanja Thomke-Schmidt**

Kindheitspädagogin BA, Erzieherin, Praxisberaterin für den Bereich Schulkind in der Stabstelle Qualität und Qualifizierung beim Jugendamt Stuttgart. Freiberufliche Referentin im ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote.

### **Claudia Walter**

Erzieherin, Diplom Sozialarbeiterin (HS), Referentin und Praxisberaterin mit dem Schwerpunkt Ausbildung und Marte Meo in der Stabstelle Qualität und Qualifizierung beim Jugendamt Stuttgart. Freiberufliche Referentin im ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote.

### **Petra Wolf**

Fachreferentin für Jugendmedienschutz und Medienpädagogik bei der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg. Ihre Schwerpunkte sind frühkindliche Medienbildung, Medienerziehung in der Familie und in der Jugendhilfe.

## **Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten**

Kindliche Lebenswelten sind auch Medienwelten, und das von Anfang an. Ein Aufwachsen in einem „Schonraum ohne Medien“ ist kaum zu verwirklichen und auch nicht angebracht. Doch während altersgerechte Angebote im Bereich der Kunst oder der Naturwissenschaften selbstverständlich zu frühkindlicher Bildung gehören, scheiden sich bei der Medienerziehung immer noch die Geister.

Die Autor:innen dieser Ausgabe der „Schriftenreihe Medienkompetenz“ sind der Meinung, dass früh begonnen werden sollte, Kinder mit altersspezifischen Angeboten zu unterstützen, um einen sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu fördern.

In diesem Band der Schriftenreihe werden verschiedene Aspekte frühkindlicher Medienerziehung diskutiert: Behandelt werden einzelne Medien wie TV und Streaming oder digitale Spiele ebenso wie die Frage, welche Qualifikationen pädagogische Fachkräfte für eine zeitgemäße Medienbildung brauchen und wie die Zusammenarbeit mit Eltern gelingen kann.