

Digitale Medien in der Heilpädagogischen Früherziehung

Ein Leitfaden für Umgang und Nutzung



**BERUFSVERBAND
DER FRÜHERZIEHERINNEN
UND FRÜHERZIEHER**

der deutschen, rätoromanischen
und italienischen Schweiz

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Beispiele aus Alltag und Praxis	5
Entwicklungspsychologische Aspekte	12
Kritische Fragen	16
Tipps für Eltern zum Umgang mit digitalen Medien	18
Literatur- und Linkhinweise	20



Liebe Eltern, liebe Fachleute und Interessierte



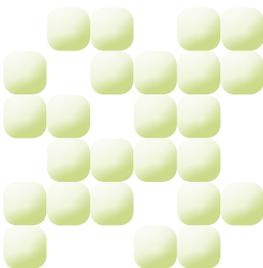
Gesellschaftliche Veränderungen und technische Entwicklungen prägen unseren Alltag: Fernseher, Computer, Smartphone, Handy und Tablet-Computer sind überall präsent und nicht mehr wegzudenken. Bereits ein Tag ohne die Möglichkeit, seine Mails abzurufen oder per Handy erreichbar zu sein, wird als ausserordentlich wahrgenommen und entweder als Freiraum oder als technische Fehlleistung betrachtet.

Schon kleine Kinder erkennen, dass digitale Geräte im Leben der Geschwister und Erwachsenen eine wichtige Rolle spielen. Es entsteht der Wunsch, dieselbe Faszination selber zu erfahren. So gewinnen digitale Medien einen hohen Aufforderungscharakter für die Kinder.

Im Folgenden werden digitale Medien und Techniken nicht vor dem Hintergrund eines möglichen Mehrwerts oder in Konkurrenz zum pädagogischen Handeln stehend diskutiert, sondern als Teil der Realität betrachtet, in welcher sie einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert geniessen.

Wie lange darf ein zweijähriges Kind Fernsehen schauen? Welche digitalen Medien können wie zur kindlichen Förderung eingesetzt werden? Welchen Stellenwert nimmt die Beziehung zwischen Erwachsenen und Kindern oder Kindern untereinander beim Nutzen von Medienangeboten ein?

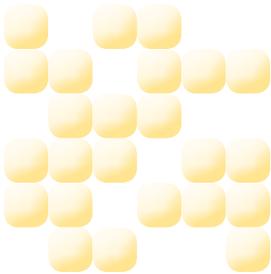
Diese und ähnliche Fragen zu Sinn und Nutzen von sowie Umgang mit digitalen Medien beschäftigen Eltern, Bezugspersonen und Fachleute zunehmend.





Der vorliegende Leitfaden ist das Resultat einer Zusammenarbeit von Fachleuten und Auszubildenden der Heilpädagogischen Früherziehung und Medienpädagogischen. Dieser soll nicht primär einem wissenschaftlichen Anspruch genügen, sondern will Sie durch eine Mischung aus theoretischen Inputs und konkreten Beispielen aus der Praxis anschaulich an die Fragen zur Nutzung von und den Umgang mit digitalen Medien im Frühbereich heranzuführen.

Der Leitfaden beginnt mit unterschiedlichsten Beispielen aus der Praxis, welche die Bandbreite der vorhandenen Medien im Alltag und in der Heilpädagogischen Früherziehung verdeutlichen. Die **gelb** gefärbten Textteile richten sich dabei in erster Linie an Sie als Eltern, die **grün** gefärbten Textteile an die Fachpersonen. Entwicklungspsychologische Aspekte stellen im Anschluss an die Beispiele Meilensteine der Entwicklung vom Säugling bis zum Schulkind in einen direkten Zusammenhang mit der Verwendung von digitalen Medien. Kritische Fragen werden angesprochen. Vervollständigt wird der Leitfaden schlussendlich durch Tipps für Eltern im Umgang mit digitalen Medien sowie Literatur- und Linkhinweise.



Wir wünschen Ihnen beim Lesen viel Anregung und Freude beim Umsetzen in Alltag und Praxis.

Alain

Alain, ein gerade dreijähriger Junge, welcher mit einer Trisomie 21 geboren wurde, sitzt mit seiner Mutter auf dem Sofa und schaut Ferienfotos auf dem Laptop an. Die Mutter fragt «Wer ist das?» und «Hat es dir gefallen?». Alain strahlt. Er antwortet mit Nicken und Kopfschütteln und zeigt mit dem Finger auf Papa, Bruder und Schwester.



Digitale Fotosammlungen sind mittlerweile in jedem Haushalt zu finden. Anstelle des Fotoalbums werden die Ferienschnappschüsse auf einem digitalen Wiedergabemedium bestaunt. Lassen Sie Ihr Kind in Erinnerungen schwelgen. Schauen Sie die Fotos gemeinsam mit Ihrem Kind an. Sprechen Sie darüber. Zeigen Sie, fragen Sie, schmücken Sie aus. Die Fähigkeit zur geteilten Aufmerksamkeit lernt das Kind über das gemeinsame Anschauen der Fotos und das Sprechen darüber. Dies ist eine wichtige Lernsituation für den Erwerb von Kommunikationsverhalten und Sprache.

In der heilpädagogischen Früherziehungsstunde kann ein digitales Fotoalbum eine Förderbasis schaffen, mittels derer das Kind angeregt wird, über bedeutsame und emotional gehaltvolle Erlebnisse zu berichten und eine gemeinsame Kommunikations- und Interessensebene herzustellen. Dabei können z. B. folgende Förderthemen belegt werden: Kommunikationsförderung, Konzentrationsförderung und Abrufen von Erfahrungswissen. Das digitale Fotoalbum kann dabei als attraktives und flexibles Förderinstrument hinzugezogen werden, mit welchem auch Impressionen der Früherziehungsstunde festgehalten werden können, die der Illustration der Arbeit des Kindes und der Heilpädagogischen Früherzieherin dienen.



Leon

Bei Leon, einem sechsjährigen Jungen, fiel in der Kita auf, dass er oft unruhig, unkonzentriert und zappelig ist. Mit Unterstützung durch die Heilpädagogische Früherzieherin arbeitet Leon jetzt regelmässig an seiner Konzentrationsfähigkeit.

Besonders gefallen Leon die Förderstunden, in denen er am Laptop arbeiten kann. Das Suchspiel bereitet ihm dabei viel Spass.

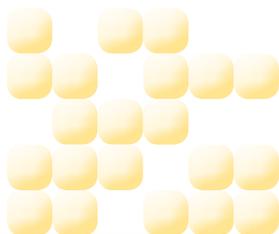


Kinder mögen es, am Computer zu spielen. Einerseits dürfen sie ein Gerät benutzen, welches primär für Erwachsene bestimmt ist. Andererseits gibt es im Handel viele gute und kindgerechte Spielsoftwareangebote. Achten Sie darauf, dass der Inhalt des Spiels dem Alter des Kindes entspricht. Beschränken Sie die Spielzeit mit klaren Regeln und Abmachungen. Spielen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind. So gewinnen Sie Einblick in den Inhalt des Spiels.

Es gibt neben rein kommerzieller auch spezialisierte Spielsoftware, welche in der Heilpädagogischen Früherziehung eingesetzt werden kann. Im beschriebenen Beispiel (Suchspiel) geht es um die Förderung der Konzentrationsfähigkeit. Mit dem gemeinsamen Fokus auf ein und dasselbe Spielangebot können die visuelle Wahrnehmung, die Orientierungsfähigkeit, die Ausdauer oder auch die Lernmotivation unterstützt werden. Eine der Aufgaben der Heilpädagogischen Früherzieherin besteht darin, die Eltern dahingehend zu beraten, dass die Auswahl von Spielangeboten kindgerecht geschieht, deren Konsum zeitlich organisiert und auf Vor- und Nachteile von Computersoftware hingewiesen wird.

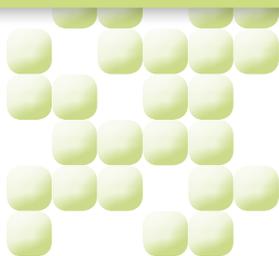
Marla

Die fünfjährige Marla spielt mit ihrer Kindergärtnerin ein Abenteuerspiel am eigenen Computer. Marla hat eine schwere Mehrfachbehinderung. Seit kurzem hat sie einen Computer, welchen sie über «eye tracking» selbstständig bedienen kann. Das bedeutet, dass Marla den Computer mit Hilfe ihrer Augenbewegungen bedient und steuert.



Dank der technischen Fortschritte, welche in den letzten Jahren erzielt wurden, ist es Marla möglich, einen PC trotz ihrer grossen motorischen Einschränkungen mittels Augenbewegungen zu steuern. Diese Möglichkeit nutzt sie nicht nur zum Spielen, sondern es ist ihr auf diese Weise auch möglich, am Familienleben und Kindergartenalltag teilzunehmen und ihren Alltag selbstbestimmter zu gestalten. Dies ist für Marla und für ihre ganze Familie eine enorme Erleichterung.

Es gibt verschiedene Firmen und Stiftungen, welche sich darauf spezialisiert haben, mittels angepasster und ausgewählter technischer Hilfsmittel den Alltag von Menschen mit Behinderung zu erleichtern. Die Fähigkeiten und Bedürfnisse des einzelnen Benutzers werden analysiert, und es wird eine individuelle Lösung ausgearbeitet. Es ist Aufgabe der Heilpädagogischen Früherziehung, entsprechende Kontakte zu gewährleisten und die Familien diesbezüglich zu beraten.



Tim

Tim, vierjährig, sitzt mit seinem Vater am Tisch und berichtet über seine Wochenenderlebnisse. Mit viel Freude erzählt er von seinem Ausflug ins Freibad. Tim hat keine expressive Sprache. Er kann aber mit Hilfe von Bildern und Symbolen auf seinem Tablet-Computer mit seinem Gegenüber kommunizieren. Er klickt dazu hintereinander mehrere Piktogramme (grafische Darstellung) an und bildet auf diesem Weg ganze Sätze. Der Tablet-Computer ist sein ständiger Begleiter und sein grosser Stolz.



Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, um Kinder mit besonderen Bedürfnissen in verschiedenen Entwicklungsbereichen zu unterstützen. Tims fehlende Sprache hinderte ihn daran, mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, seine Wünsche zu kommunizieren, seine Gefühle auszudrücken und sich in die Kindergruppen zu integrieren. Mit der Piktogramm-Software ist es ihm möglich, all dies mit Hilfe von Bildern, Fotos oder Symbolen ein Stück weit zu erreichen. Für Tim und seine Familie werden Alltagsbewältigung und Verständigung deutlich erleichtert.

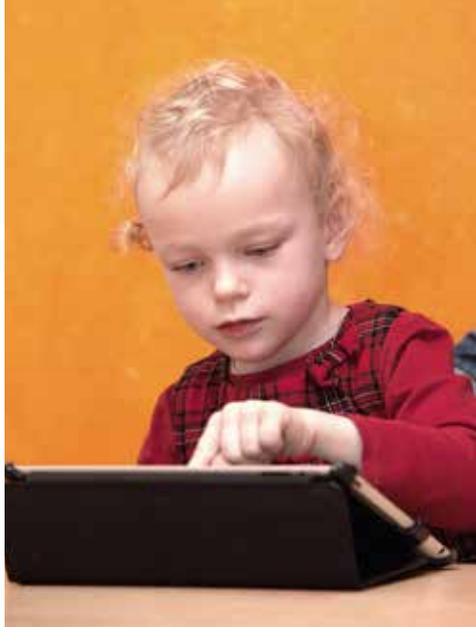
Anhand vielfältiger Piktogrammsammlungen und Bildbearbeitungsprogramme, welche auch auf einem Tablet-Computer eingesetzt werden können, kann in der Heilpädagogischen Früherziehung an der sprachlichen, kommunikativen und sozialen Entwicklung gearbeitet werden. Um diese Unterstützung gewährleisten zu können, ist es wichtig, verschiedene Angebote in Unterstützter Kommunikation zu kennen und den Bedürfnissen des jeweiligen Kindes anzupassen.

Julia

Julia, ein vierjähriges körperbehindertes Mädchen, sitzt in ihrem Zimmer und schaut sich ein interaktives Bilderbuch an. Sie durfte den Tablet-Computer ihrer Mutter ausleihen, was immer ein besonderes Privileg ist. Die Bilderbücher des kleinen Eisbären Lars kennt Julia schon sehr gut.

Julia mag es, wenn sie die Geschichte rund um Lars auf dem Tablet-Computer nachspielen kann.

Zusätzlich erfindet sie immer wieder neue Abenteuer des kleinen Eisbären Lars.

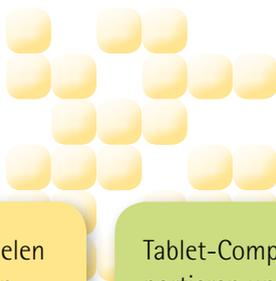


Interaktive Bilderbücher übernehmen den Inhalt von klassischen Bilderbüchern und erweitern die Geschichte um interaktive Angebote und Spiele. Die Kinder erleben die Geschichte auf vielfältige Weise: Diese wird sichtbar, hörbar und veränderbar. Mittels Bildschirmberührung kann die Geschichte verändert und/oder erweitert werden. So kann der Eisbär Lars berührt und dann mit unterschiedlichsten Esswaren gefüttert werden. Das eigentliche Bilderbuch wird somit nicht ersetzt, sondern erweitert. Schauen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind ein interaktives Bilderbuch an und machen Sie sich auf diese Weise mit dem Inhalt der elektronischen Spielmöglichkeiten vertraut.

Interaktive Bilderbücher können im Rahmen der Heilpädagogischen Früherziehung vielfältig eingesetzt werden. Neben der eigentlichen Geschichte werden Spiele vorgeschlagen, die auf verschiedene Art Konzentration, Aufmerksamkeit, sprachliche und mathematische Fähigkeiten oder auch das Erkennen von Zusammenhängen zwischen Ursache und Wirkung fördern. Der Schwierigkeitsgrad ist veränderbar und kann den Möglichkeiten des Kindes angepasst werden. Ein gezielter Einsatz solcher Angebote geht einher mit einem hohen Motivationsfaktor beim Kind.

Mesut

Mesut, gerade 5½ Jahre alt, zeigt Auffälligkeiten im Bereich des Zahlenbegriffes. Ins Spiel vertieft, lässt er sich teilweise zum Gebrauch von Zahlen verleiten. Einer gezielten Anleitung und jeglicher Art von Hilfestellungen entzieht er sich. Die Heilpädagogische Früherzieherin schlägt dem Jungen als Alternative zum traditionellen «Leiterli Spiel» ein «Leiterli Spiel» auf ihrem Tablet-Computer vor. Mesut steigt fasziniert auf das Angebot ein, lässt sich von der Heilpädagogischen Früherzieherin anleiten und zählt eifrig die Würfel ab. Gemeinsam wollen die beiden gegen den Computer gewinnen.



Lernsoftware ist eine von vielen Möglichkeiten, Kinder in den verschiedensten Entwicklungsbereichen zu fördern. Interessant ist deren hoher Motivations- und Aufforderungscharakter. Gerade Kinder, welche sich schnell unter Leistungsdruck fühlen, wenig Selbstvertrauen zeigen und zielgerichtete Lernprozesse verweigern, können über adäquate Lernsoftware einen neuen Zugang zu Lerninhalten gewinnen. Lassen Sie sich von einer Fachperson aus der Heilpädagogischen Früherziehung beraten.

Tablet-Computer sind leicht zu transportieren und auch für kleine Kinder handlich. Zudem kann je nach Bedürfnis des Kindes Lernsoftware einfach und schnell geladen werden. Das Kind macht seine Lernerfahrung mit Hilfe des Computers. Es kann so unabhängig von einem emotionalen Beziehungsstress Sicherheit und Kompetenz gewinnen. Das Erlernete kann dann wieder in die reale Beziehungswelt transferiert werden.

Tablet-Computer bieten sich im Rahmen der Heilpädagogischen Früherziehung als zusätzliches Werkzeug bei der Arbeit mit dem Kind an.

Lea

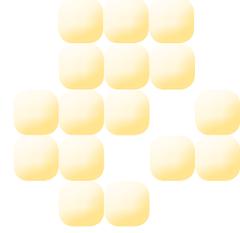
Lea, ein vierjähriges Mädchen, kommt von der Spielgruppe nach Hause und möchte sofort ihre Lieblingssendung am Fernseher anschauen, welche ihr Vater am Vorabend für sie aufgenommen hat. Sie weiss aber, dass sie noch ein bisschen warten muss, denn Fernsehzeit ist erst um 17.30 Uhr.



Schon ganz kleine Kinder sind beeindruckt von den bewegten, farbigen Bildern und den Geräuschen des Fernsehers. Durch eine bewusste Nutzung des Fernsehangebotes legen Sie schon in jüngster Kindheit die Grundlage für den späteren Umgang mit dem Fernseher. Für Kinder gibt es eine Vielzahl speziell zugeschnittener Programme. Wählen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind eine angemessene Kindersendung aus. Nutzen Sie im Anschluss an die Sendung die Möglichkeit, mit Ihrem Kind über das Gesehene zu sprechen. Es kann auch im Alltag auf bestimmte Inhalte Bezug genommen werden. Ihr Kind kann so das Geschehene nochmals erzählen und verarbeiten. Zudem unterstützen Sie Ihr Kind auf diese Weise in seiner Sprachentwicklung und Kommunikationsfähigkeit.

Die Heilpädagogische Früherziehung wird immer wieder mit Fragen zum Fernsehkonsum im Kleinkindalter konfrontiert. Das Thema soll mit den Eltern sorgfältig besprochen werden. Wichtig sind klare Informationen über Nutzungszeiten und Inhalte. Bei der Beobachtung der kindlichen Mediennutzung sollte auch eine mögliche Wechselwirkung mit dem Familiensystem in Betracht gezogen werden. Eine Beratung der Eltern im Bereich der Medienreglementierung geht daher immer einher mit einer allgemeinen Stärkung der Erziehungskompetenzen und einer Beratung bezüglich der Nutzung der medienfreien Zeit.

Im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien ist es wichtig, einige entwicklungspsychologische Aspekte zu beachten. Deshalb wird im Folgenden auf verschiedene Alters- respektive Entwicklungsstufen in Bezug auf den Mediengebrauch eingegangen.



Entwicklungspsychologische Aspekte

Kinder nehmen von Geburt an Medien und Medieninhalte wahr. Zunächst passiv, mit zunehmendem Alter auch aktiv. Dieser Medienkontakt spielt sich im Alter von 0–7 Jahren meist zuhause ab. In fast jedem Haushalt steht ein Fernseher, läuft ein Radio, gehört ein PC zur Standardausrüstung. Mobile Smartphones, Handys und Tablet-Computer ergänzen immer häufiger das mediale Angebot. Der Umgang der Kinder mit diesen Medien und Technologien ist unter den heutigen Voraussetzungen stark familiär geprägt. Dies sowohl in förderlicher wie auch entwicklungsfördernder Hinsicht. Daher ist es wichtig, sich der Voraussetzungen für eine altersadäquate Mediennutzung und Inhaltsverarbeitung bewusst zu werden.

Damit Kinder von Medienangeboten profitieren können, müssen alters- und entwicklungsgemäße Voraussetzungen in kommunikativer, kognitiver und emotionaler



Hinsicht gegeben sein. Diese Kompetenzen werden im Verlauf der Entwicklung erweitert und tragen dazu bei, Medieninhalte wahrnehmen, verstehen, einschätzen und nutzen zu können. Der Entwicklungsstand ist massgeblich für die Aufnahme und Verarbeitung von Medieninhalten. Da sich Kinder in ihren Fähigkeiten unterscheiden, reagieren sie individuell unterschiedlich auf Medienangebote. Aus diesem Grund sollen die nachstehenden Altersangaben als Richtlinie gelten und nicht als Determinante.



Säuglinge und Kleinkinder: 0 – 2 Jahre

Säuglinge und Kleinkinder erfahren Medien zu Beginn als Reizquelle, welche insbesondere Sehen und Hören ansprechen. Ausserdem nehmen sie wahr, dass die verschiedenen Medienangebote für die Erwachsenen von grosser Bedeutung sind und Aufmerksamkeit erhalten. So will etwa der Vater nicht gestört werden, weil er am Computer sitzt, die Mutter ist mit ihrem Handy beschäftigt und dementsprechend absorbiert.

Im Verlauf des zweiten Lebensjahres, einhergehend mit der Entwicklung der Sprache, interessieren sich Kleinkinder vermehrt für Bilderbücher, einfache Hörkassetten oder auch Figuren, welche sie im Fernseher wiedererkennen.

Gleichzeitig ergeben sich erstaunliche Fortschritte im Bereich der kommunikativen Kompetenzen. Das Kind tritt in einen sowohl nonverbalen wie auch sprachlichen Austausch mit seiner Umwelt. Dieser findet auf einer symbolischen Ebene statt. Das Kind beginnt, sich in sein Gegenüber einzufühlen. Die Kommunikation ist stark von einem realen, aktiven Interaktionspartner abhängig. Im Zentrum steht dabei das konkrete Handeln, das aktive Tun. Auf die kommunikativen Reize der Medien können Kinder in diesem Alter noch nicht reagieren, da diese sich nicht an ein kleinkindliches Gegenüber wenden. Ebenso wenig ist es ihnen möglich, längere Ereignisfolgen oder Erzählstränge zu verfolgen und nachzuvollziehen.



Kleinkinder: 3 – 5 Jahre

Das Interesse an Medien nimmt in diesem Alter stetig zu. Die verschiedenen Medieninhalte werden zugänglicher, verständlicher und auch selbständig nutzbar. Mit dem Interesse an der Teilhabe an der Erwachsenenwelt steigt auch die Neugier gegenüber Medienangeboten, welche den Kleinkindern bisher vorenthalten blieben. Gleichzeitig lernen sie immer mehr Medieninhalte kennen (am Fernseher, in Hörgeschichten, mittels Spielsoftware), welche ihrem Alter angepasst und verständlich sind.

In kommunikativer Hinsicht zeigen sich Fortschritte im Sinne einer zunehmenden Empathiefähigkeit, d.h. der Möglichkeit, sich in eine andere Person hineinzusetzen, und eines beginnenden Verständnisses von psychischen Vorgängen. Die Empathiefähigkeit ist Voraussetzung, um Handlungen von Medienfiguren verstehen und die erzählten Geschichten in ihrer Ganzheit nachvollziehen zu können.

Kinder im Alter von 3–5 Jahren sind bereits fähig, aus Medienangeboten nach ihren Vorlieben und Interessen selbst auszuwählen. Sie sind je länger, umso mehr emotional dazu in der Lage, Realität und Fiktion zu unterscheiden, interessante, den eigenen Erfahrungen entsprechende Medienangebote von angstmachenden oder belastenden Themen zu trennen und dementsprechend auszuwählen. Welche Inhalte jedoch positiv oder negativ bewertet werden, ist von Kind zu Kind sehr

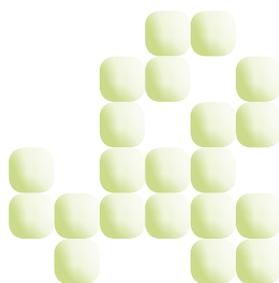
unterschiedlich. Daher ist eine gemeinsame Mediennutzung mit einer erwachsenen Person wichtig. Dabei ist es auch Aufgabe der Begleitperson, gemeinsam mit dem Kind die Potenziale bestimmter Medieninhalte zu analysieren und kreativ zu nutzen.

Kindergartenkinder: 6 – 7 Jahre

Der Einfluss von und die Zugangsmöglichkeiten zu Medien und Medieninhalten nehmen in diesem Alter stetig zu. Kinder haben teilweise schon eigene Spielkonsolen oder eigene Spielsoftware, und um die Anzahl Fernseh-Stunden wird innerhalb der Familie oftmals gerungen. Der Zugang zu Medienangeboten ist nicht mehr ausschliesslich auf den familiären Rahmen beschränkt, sondern erweitert sich entsprechend dem wachsenden geografischen Wirkungsradius (Kindergarten, Schule, Besuch bei Freunden) des Kindes. Durch diesen erweiterten Zugang wird die Entwicklung des selbständig entdeckenden Lernens unterstützt. Es widerspiegeln sich beim Aufeinandertreffen von verschiedenen sozialen Welten auch Unterschiede in der Medienerfahrung und Medienkompetenz der Kinder.

Das Verstehen von Erzählinhalten und die Fähigkeit, auch längere Geschichten umfangreich nachvollziehen zu können, entwickeln sich in diesem Alter weiter. Die Kinder können die Charaktereigenschaften der Medienfiguren unterscheiden und übertragen diese auch in ihr eigenes Spiel. Dabei entstehen Verbindungen zur persönlichen realen Welt.

Die zunehmende kognitive Reife ermöglicht den Umgang mit komplexeren medialen Inhalten. Dies hat zur Folge, dass die Vorlieben für bestimmte Medieninhalte weniger an das entsprechende Gerät als vielmehr an die vermittelten Inhalte gekoppelt sind. Die individuellen Interessen divergieren zunehmend. Dies insbesondere bezüglich Spielsoftware. Je selbständiger die Kinder die Medien nutzen, desto wichtiger wird deren Begleitung. Im Zentrum steht nicht mehr die eigentliche Handhabung, sondern die kreative und sinnstiftende Nutzung von Medien und Medienangeboten.



Kritische Fragen

Machen digitale Medien dick, dumm und unkonzentriert? Es gibt verschiedene Stimmen, die vor dem Gebrauch digitaler Medien im Kindesalter warnen. Werden digitale Medien undifferenziert eingesetzt, können sie in Wechselwirkung mit anderen ungünstigen Einflüssen tatsächlich die Entwicklung des Kindes negativ beeinflussen oder gar beeinträchtigen.

Dick?

Sitzt ein Kind stundenlang vor einem Bildschirm, besteht die Gefahr, dass es sich zu wenig bewegt. Dies alleine muss jedoch nicht zu Fettleibigkeit führen. Andere Faktoren tragen ebenso dazu bei, wie zum Beispiel eine gefährvolle Wohnlage, die die Bewegungsmöglichkeiten zusätzlich einschränkt, oder ungesundes Essverhalten. Ebenso wie Erwachsene knabbert auch das Kind gern etwas vor dem Fernseher. So gewöhnt es sich an, ständig etwas zu essen. Werbeinhalte und Vorbilder prägen das Essverhalten der Kinder zusätzlich.

Fernseh-, Bewegungs- und Ernährungsgewohnheiten bestimmen also in Wechselwirkung mit erblichen Anlagen, ob ein Kind dick wird oder nicht. Für die Entstehung von Gewohnheiten sind die Erwachsenen jedoch mitverantwortlich. Im Früh- und Vorschulbereich sind es die Bezugspersonen, die das richtige Mass finden müssen.

Dumm?

Die Aussage, dass ein Zuviel an digitalen Medien dumm mache, kann nicht ohne weiteres bestätigt werden. Vielmehr gilt es festzuhalten, dass insbesondere Computerspiele Aspekte wie die Entwicklung strategischen Denkens, der Merkfähigkeit und der Orientierungsfähigkeit unterstützen können. Ebenso werden von den Spielern kognitive Fähigkeiten verlangt, damit sie an ihre Ziele gelangen. Aber auch in dieser Frage gilt es, exzessive Beschäftigung mit Computer- oder Konsolenspielen zu verhindern. Einerseits haben viele Spielangebote repetitiven Charakter und verlangen oft nach den gleichen Lösungsstrategien. Andererseits fehlt dann natürlich die Zeit, um sich mit anderen Tätigkeiten zu beschäftigen. Daher muss auch hier an die Verantwortung der Eltern und Bezugspersonen appelliert werden, welche die Spieldauer überblicken und gegebenenfalls auch einschränken.



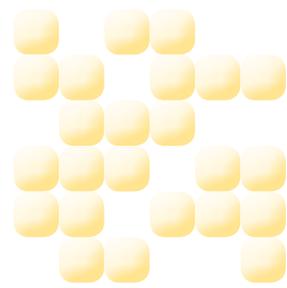


Unkonzentriert?

Die Frage, ob digitale Medien das Entstehen von Unkonzentriertheit fördern, lässt sich so einfach nicht beantworten. Studien, welche auf eine kausale Verbindung von Mediennutzung und Unkonzentriertheit fokussieren, ergaben, dass stundenlanges Fernsehen oder Computerspielen Nervosität und Unkonzentriertheit verursachen kann. Dieser Umstand scheint relativ unbestritten zu sein und weist erneut darauf hin, dass der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien sorgfältig erlernt werden muss. Nur so können positive Effekte erzielt werden. Das Erlernen eines förderlichen Umgangs setzt bestimmte Grundregeln voraus, die im folgenden Kapitel vorgestellt werden.



Tipps für Eltern zum Umgang mit digitalen Medien



■ Verschiedene Aktivitäten

Insbesondere kleine Kinder brauchen die Möglichkeit, die Welt zu begreifen, um sich ein Bild von der Welt zu machen. Sie müssen die Gesichter ihrer Mitmenschen sehen und Gegenstände und Personen berühren können. Bis zum Alter von zwei Jahren profitieren Kinder noch nicht von Medienangeboten. Sie brauchen vor allem feinfühlig Interaktionen mit ihren Bezugspersonen und die Möglichkeit, sich aktiv mit ihrem Umfeld auseinanderzusetzen. Aber auch bei älteren Kindern sind verschiedene Aktivitätsangebote für die Entwicklung aller Bereiche von grosser Bedeutung. Stellen Sie den Kindern diverse alternative Angebote bereit, und begleiten Sie sie im Umgang damit.

■ Dauer der Mediennutzung

Verschiedene Fachstellen haben in den letzten Jahren Empfehlungen für Mediennutzungszeiten abgegeben. Zusammenfassend gelten folgende Zeitangaben als allgemein akzeptiert:

0–2 Jahre

Grundsätzlich gilt, dass Babys und Kleinkinder Neue Medien möglichst wenig nutzen sollten:

Computerangebote sind völlig zu vermeiden, Fernsehen maximal 20 Minuten, Hörmedien höchstens 30 Minuten pro Tag.

3–5 Jahre

Im Alter von 3–5 Jahren gilt die Regel, dass Kinder täglich nicht länger als 30 Minuten Fernsehen oder digitale Medien nutzen sollten. Dies gilt auch für Smartphones, Game Boys oder Spielkonsolen. Für Hörmedien wird eine Dauer von maximal 45 Minuten vorgeschlagen.

6–7 Jahre

Die tägliche Nutzungszeit von Fernsehen wie auch Computern oder Konsolen sollte insgesamt höchstens 45 Minuten betragen. Für Hörmedien gilt eine Dauer von 60 Minuten.

■ Regeln

Regeln strukturieren die Mediennutzung. Besprechen Sie gemeinsam die Regeln und halten Sie Zeitdauer, Ort und Umfang der Nutzung fest. Dies erhöht die Verbindlichkeit und Akzeptanz.

Es ist zu beachten, dass Fernseher und Computer im Kinderzimmer die Einhaltung der Regeln erschweren und die Dauer der Nutzung deutlich erhöhen. Stellen Sie das Fernsehgerät und den Computer in einen von der ganzen Familie genutzten Wohnraum. Nutzen Sie die digitalen Medien nicht als Belohnung oder Strafe.

■ Babysitter

Die Mediennutzung muss bewusst eingesetzt werden. Kinder sollen nicht unkontrolliert den Medien ausgesetzt werden. Daher dürfen digitale Medien nicht als Ersatz für Zuwendung oder als bequemes Fluchtmittel dienen, wenn die Eltern ihre Ruhe wollen. Medienangebote wie Fernseher oder Smartphone sollen nicht als Babysitter zum Einsatz kommen.

■ Vorbild

Kinder ahmen nach, was Eltern ihnen vormachen. Die Eltern haben bezüglich der Mediennutzung also einen grossen Vorbildcharakter. Dies gilt sowohl für den Fernsehkonsum und die Zeit der Nutzung digitaler Medien als auch für die Präsenz von Handys und Smartphones. Daher ist es wichtig, dass auch Sie als Eltern Ihre eigene «digitale Zeit» in der Familie bewusst gestalten.

■ Begleitung

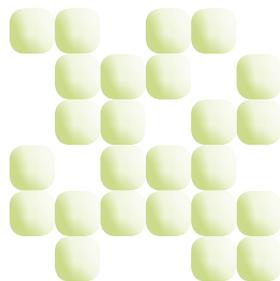
Das bewusste Anleiten der Kinder bezüglich Mediennutzung bedeutet, dass man die Kinder während der Nutzung direkt begleitet und über Medienangebote und Medieninhalt spricht. Es ist wichtig zu verstehen, was dem Kind gefällt und welche Bedeutung es dem Erlebten gibt. Sprechen Sie mit dem Kind über das Gesehene oder Gehörte. So erhält es die Gelegenheit, Gefühle und Eindrücke zu benennen und zu beschreiben.

Auf diese Weise lernt das Kind das Medium in einem geschützten Rahmen kennen. Dieser legt die Basis für einen späteren konstruktiven und verantwortungsvollen Umgang mit Medien.

Zur Begleitung gehört auch eine Zugangskontrolle, das Festlegen der Nutzungszeit (siehe Regeln) und das Kennen und Einschätzen der Medieninhalte.

Begleiten Sie Ihr Kind auch bei der Nutzung von Lernmedien. Lernmedien alleine bringen nicht den erwünschten Erfolg. Es sind die sozialen Kontakte, die das Lernen unterstützen.

Literatur- und Linkhinweise



Literatur zum Thema Medienbildung/ Medienkompetenz

Fthenakis, W. E. (Hrsg.). (2009). Frühe Medienbildung. Troisdorf: Bildungsverlag EINS.

Mass, E.E. & Hahlweg, K. (2009). Kinder und elektronische Bildschirmmedien. Hintergrundwissen und Praxishilfe für Erziehungsberatung. In Beratung aktuell 2/09. Junfermann Verlag.

Stiftung Warentest (2009). Kindheit 2.0, so können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Berlin: Stiftung Warentest.

Theunert, H. (Hrsg.). (2007). Medienkinder von Geburt an. München: kopaed.

Winter, A. (Hrsg.). (2011). Spielen und Erleben mit digitalen Medien. München: Reinhardt.

Literatur zum Thema Spielgeschichten

Ammann, D., Neugebauer, C. & Sträuli, B. (2011). Dossier Spielgeschichten: Sprachförderung mit Kinderliteratur auf CD-ROM. Zürich: PH Zürich und Bildungsdirektion des Kantons Zürich.
http://www.phzh.ch/Documents/phzh.ch/Medienbildung/Dokumente/Dossier_Spielgeschichten.pdf

Ammann, D. & Hermann, T. (2004). Klicken, lesen und spielend lernen: Interaktive Spielgeschichten für Kinder. Zürich: Pestalozzianum.

Links zu Fach- und Beratungsstellen

Fachstelle Fri-Tic: Kompetenzzentrum für alle Aspekte im Zusammenhang mit Medien und Informationstechnologien und Kommunikationstechnologien (IKT) in den Unterricht im Kanton Freiburg.
<http://www.fri-tic.ch/dyn/1818.htm>

imedias – Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht
<http://www.fhnw.ch/ph/dienstleistung/ict-und-medienpaedagogik>

Flimmo: Fachportal für Medienerziehung
<http://www.flimmo-fachportal.de>

Links zu Informationen für Eltern

«Schau hin!» – Medienratgeber für Eltern und Familien.
Hrsg.: Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Deutschland).
<http://www.schau-hin.info>

Elternet.ch unterstützt Eltern in der Medienerziehung.
Hrsg.: Verein elternet.ch
<http://www.elternet.ch>

Sicherer Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Internet.
Hrsg.: «security4kids»: Initiative von Partnern des Bildungswesens, privaten Firmen wie Microsoft und Symantec sowie Stellen und Organisationen zur Bekämpfung der Online-Kriminalität.
<http://www.security4kids.ch>

Familien leben mit Medien
Hrsg.: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.
http://www.zappen-klicken-surfen.de/?BE_ID=1
internet-abc: Ratgeber Eltern und Fachpersonen
Hrsg.: Verein «Internet-ABC e.V.»
<http://www.internet-abc.de/eltern/>

Tipps für Eltern zum Thema Mediennutzung von Kindern.
Hrsg.: Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung,
Familien und Frauen.
<http://www.was-spielt-mein-kind.de/tipps-10tipps.html>

Tipps und Informationen für Eltern zum Thema «Mediennutzung in
der Familie».
Hrsg.: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Deutschland).
<http://www.bzga.de/infomaterialien/?sid=-1&tid=1720>

Links zu Informationen über Hard- und Software

Active Communication: Fachstelle und Dienstleister im Bereich
Elektronische Hilfsmittel für Menschen mit einer Behinderung.
<http://www.activecommunication.ch>

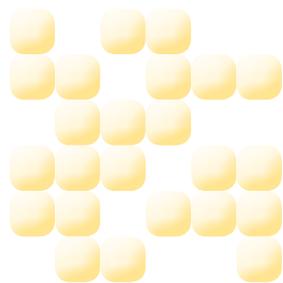
FST: Beratungs- und Informationsstelle für Technologien für
Menschen mit Behinderung und Hilfsmittelversorgung.
<http://www.fst.ch>

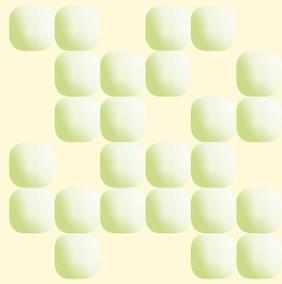
Feibel.de: Vorstellung und Präsentation verschiedener Kindersoftware.
<http://www.feibel.de>

Multikids: Linksammlung «Spielen und Lernen im Internet».
<http://www.multikids.de>

Links zu Informationen für Fachpersonen

Tipps und Informationen für Fachpersonen zum Thema:
«Informationen, Anregungen und Hinweise zur Mediennutzung in der
Familie».
Hrsg.: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
(Deutschland).
http://www.bzga.de/botmed_20282000.html





Impressum

1. Auflage 2013 ©2013 Berufsverband der Früherzieherinnen und Früherzieher BVF, Luzern. Alle Rechte vorbehalten.

Texte: Ursula Chap (BVF), Brigitte Eisner-Binkert (BVF), Andreas Fehlmann (educa.ch), Christina Koch (HfH), Matthias Lütolf (HfH)

Fotos: Chanvandy Chap; Bildagentur photos.com; www.tobii.com

Grafik und Druck: Martin Vollmeier, Brunner AG, Druck und Medien, Kriens

Bezug: Berufsverband der Früherzieherinnen und Früherzieher BVF, sekretariat@frueherziehung.ch, www.frueherziehung.ch

Wir danken allen beteiligten Personen für ihre Mitarbeit.