

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)
Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

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

Herausgeber

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

Anschrift

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

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
André Weßel
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

Haus für Kinder St. Sebastian

Einmal Uppsala und zurück – ein digitales naturwissenschaftliches Kita-Abenteuer

(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

Das medienbasierte Projekt ermöglicht eine Bildungskooperation mit Professor Valentin R. Troll von der Universität Uppsala. Prof. Valentin R. Troll beantwortet alle naturwissenschaftlichen Fragen der Kinder per E-Mail oder „persönlich“ in einem Film, den sich alle Beteiligten gemeinsam über YouTube ansehen können.

Die Begeisterung der Kinder sorgt dafür, dass er auf jeder seiner Forscherreisen einen kleinen Film dreht. Die Filme stellt er aktuell auf seinen YouTube-Kanal (www.youtube.com/@ValTroll). So entsteht, dank moderner digitaler Medien, eine enge Projektbegleitung durch Prof. Valentin R. Troll. Die Filme führen ein in das faszinierende Fachgebiet der Vulkanologie und Geologie. Sie geben Input für immer neue Fragen und Ideen. Sie fordern Aktivitäten heraus, lassen die Denkprozesse der Kinder komplexer werden und sind Impulsgeber für viele interessante Themen, so dass noch lange kein Projektende in Sicht ist.

Thema

Naturwissenschaft meets digitale Medien

Zielgruppe/n

Alle interessierten Kinder im Alter von 3 bis 7 Jahren

Methoden

Die Einführung digitaler Medien in die Bildungsarbeit: Die Nutzung von Tablets ermög-

licht den Kindern, über E-Mail und Videoplattformen mit Prof. Valentin Troll Kontakt aufzunehmen. Die Kinder nutzen mit dem Tablet das Internet als Kommunikations- und Wissensraum, als Lern- und Recherchetool. Digitale Medien differenzieren Bildungsprozesse aus. Die Kinder können die digitalen Medien kreativ nutzen und eigene Medienprodukte erstellen.

Projektlaufzeit

Seit April 2019

Ergebnisse

Die „Geologie-Schulen“ von Prof. Valentin Troll auf seinem YouTube-Kanal geben den Kindern viel Input für körperlich erfahrbare Experimentierabenteuer. So entsteht eine Balance aus der kreativen Nutzung digitaler Medien und analogen Erlebnissen, die die Welt bereithält. Lernen online und offline ist somit eng miteinander verknüpft.

Kontakt

Haus für Kinder St. Sebastian
Troppauer Straße 5
97337 Dettelbach
Tel.: 09324/5286
E-Mail: Verwaltung.st-sebastian@kindergarten-dettelbach.de

Im Interview

Einmal Uppsala und zurück – ein digitales naturwissenschaftliches Kita-Abenteuer Haus für Kinder St. Sebastian Manuela Welter

Herausragendes und Spezielles

Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?

Die Besonderheit ist die enge Bildungspartnerschaft mit Prof. Valentin R. Troll, die uns durch den Einsatz von digitalen Medien ermöglicht wird. Professor Valentin Troll ist Vulkanologe und leitet den Lehrstuhl für Natural Resources & Sustainable Development an der Universität in Uppsala. Er eröffnet uns durch seine „Geologie-Schulen“ den Einstieg in viele Bereiche der Naturwissenschaften. Es entstehen Fragen der Kinder, die sie eigenständig in Wissen umwandeln, indem sie selbstständig mit unterschiedlichen Medien (z.B. Suchmaschinen, Sach- und Bilderbücher etc.) recherchieren. Seit 2019 schafft er es, die Neugierde und das Interesse der Kinder an diesen Themen aufrechtzuerhalten. Dadurch spricht er alle Altersgruppen an.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Ein zentrales Ziel für uns ist es, den positiven Umgang mit den Medien bei den Kindern zu stärken. Digitale Medien im Kindergartenalltag zu entdecken und diese selbstständig zu nutzen, ist ein wesentlicher Teil unseres Risikomanagements. Es ist wichtig, die Chancen und Risiken der digitalen Medien im Blick zu haben. Durch den Einsatz von Kreativ-Apps befähigen wir die Kinder zu einem kompetenten Umgang mit den Chancen der digital geprägten Lebenswelt. Die Kinder lernen, wie sie Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend sachkundig nutzen können. Im Fokus steht das Produzieren und nicht das Konsumieren. Durch das Erstellen von Kreativbüchern, Drehen eines eigenen Films mit der Stop-Motion-App, Vorbereiten

von digitalen Präsentationen, erleben sich die Kinder selbstwirksam und lernen das Tablet als Werkzeug kennen, mit dem sie Ideen und ihr Wissen umsetzen können.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmer*innen?

Die Kinder haben meist keine Vorkenntnisse. Wir führen über dieses Projekt die Tablets und Apps in Bildungssettings ein. Die unterschiedlichen naturwissenschaftlichen Themen, die im Rahmen der Projektarbeit entstehen (z.B. Eiszeit, tektonische Plattenverschiebung, Vulkane und Gesteine), sind der Auslöser für viele kreative Arbeiten mit den Tablets. Zum Beispiel können sich die Kinder mit der App *GreenScreen* in einen Lavatunnel abseilen oder in die Eiszeit „beamen“.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Kinder bewegen sich zunehmend in einer digitalisierten Welt, sie wissen, wie man die Medien bedient und nutzt. Darüber hinaus fördern wir Medienkompetenz auch in den anderen Bereichen neben der Mediennutzung: Mediengestaltung, Medienkritik und Medienkunde, indem wir aktiv in unserem Projekt durch den sinnvollen alltagsintegrierten Medieneinsatz mit Fokus auf kreative und bildungsorientierte Nutzung arbeiten.

c) Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

Die Kinder lernen das Tablet als Werkzeug kennen, das ihnen neue Perspektiven eröffnet. Die Nutzung beschränkt sich nicht nur auf Spiel

und Unterhaltung, sondern setzt die Schwerpunkte auf Information, Recherche, Untersuchen, Kommunikation und Dokumentation.

Probleme und Grenzen

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

Es gab keine Probleme bei der Vorbereitung oder Durchführung.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Tablets mit den entsprechenden Apps und ein guter Internetzugang

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Einfach anfangen. Sich gemeinsam mit den Kindern auf den Weg machen. Traut euch!

Motivation

a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Die Motivation steckt in diesem Projekt selbst. Auslöser für das medienbasierte Projekt war das englischsprachige YouTube-Video von Prof. Valentin R. Troll. Gemeinsam mit seinen drei Töchtern zeigt er, dass es Steine gibt, die im Wasser schwimmen können – Floating Rocks. Begeistert von dem Video, wollten die Kinder das Experiment rekonstruieren. Die Idee der





Kinder war, dass die leichtesten Steine oder die kleinsten schwimmen. Es wurde gewogen und ausgemessen, jedoch ging jeder Stein unter. Enttäuscht über dieses Experimentierergebnis, beschlossen die Kinder direkt eine E-Mail an den Professor zu schreiben. Über seine Website konnten wir Kontakt zu ihm aufnehmen. Sie schrieben ihm, dass sie das Experiment gerne wiederholen würden, aber die Sprache nicht verstehen. Wir klickten einfach auf „versenden“. Völlig überraschend kam zwei Tage später eine Antwort von Professor Valentin – auf Deutsch. Er erklärte den Kindern das Experiment und versprach ihnen, weitere Videos auf Deutsch für sie aufzunehmen, da er aus Deutschland stammt. Für alle Bildungssettings rund um das Thema „Geologie und Vulkanologie“ erfanden die Kinder das Wort „Vulkantreffen“. Die „Vulkantreffen“ gestalteten wir offen, so dass alle Kinder, unabhängig vom Alter, die Möglichkeit hatten, daran teilzunehmen.

Im Projekt entwickelte sich eine unglaubliche Dynamik – und zwar im wertvollen Sinne von inspirieren statt referieren. Sie macht naturwissenschaftliche Wissensvermittlung lebendig und beeinflusst die Freispielaktivitäten der Kinder. So entstehen im Sandkasten Vulkane mit ihren be-

sonderen Größen und Kratereigenschaften, auf dem Bauplatz entsteht die Stadt Pompeij (am Tag vor dem Ausbruch des Vesuv) und die gemalten Bilder zeigen Mammuts, Drachenechsen und die gefährlichsten Vulkane der Welt.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Natürliche löste der Einsatz der Medien, das Arbeiten mit Ton, Bild und Video besonders viel Neugierde bei den Kindern aus. Die Kinder fieberten den neuen Geologie-Schulen entgegen, immer mit den Fragen: Wo ist er gerade auf der Welt? Was erforscht er gerade? Können wir es im Kindergarten nachexperimentieren?

c) Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Die Geologie-Schule schafft einen Raum für Bildungsprozesse, die nicht geradlinig verlaufen, sondern ständig durch neue naturwissenschaftliche Aktionen und Schwerpunkte angereichert werden. Das Besondere an diesem Projekt ist, dass wir oft am Anfang der Woche noch nicht wissen, was uns erwartet. Das macht es so spannend.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

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

Für uns war dieses Projekt ein idealer Einstieg, um digitale Medien im Kindergartenalltag und in der Bildungsarbeit zu etablieren. Durch die modernen Dokumentationsmöglichkeiten, die digitale Medien ermöglichen (Newsletter, Verlinkung der Geologie-Schulen, Padlet, Präsentation von Medienprodukten der Kinder), konnten wir die Eltern intensiv in diesen Prozess miteinbinden. Dieses Medienprojekt überzeugte die Eltern einerseits, dass es viele verschiedene Wege gibt, sich mit Medien in der frühen Bildung auseinanderzusetzen, und andererseits, wie wichtig es ist, Kinder zu verantwortungsbewussten, kritischen und kreativen Mitgestalter*innen der Medien in unserer Gesellschaft heranwachsen zu sehen.

b) Lauft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Es ist fur uns das erste Projekt, das keine zeitliche Begrenzung hat. Das Projekt lief uber die Sommerferien weiter und wurde von den verbleibenden bzw. neuen Kindern weitergefuhrt. Alle Kinder, alters- und geschlechtsunabhangig, sind von *Einmal Uppsala und zuruck* begeistert. Dieses Projekt durchdringt unseren ganzen Alltag und unsere Bildungsarbeit.

Auch dank der intensiven und engagierten Begleitung von Prof. Valentin R. Troll fuhrt es uns zu immer neuen Themen – zu naturwissenschaftlichen Inhalten, die wir zuvor uns und den Kindern nicht zugetraut hatten.

Ein gemeinsamer Wunsch verbindet uns: Wir hoffen, dass das Projekt noch lange nicht endet und die Spannung, was wir noch gemeinsam damit erleben werden, die mussen wir aushalten. Noch nie war mehr Anfang als jetzt!

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt fur Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Alle Themen haben groe Begeisterung ausgelost, besonders aber die Umsetzung von eigenen Ideen in Verbindung mit den digitalen Medien (z.B. der Trickfilm *Wie funktioniert ein Vulkan?*, das uberspielen von Tondateien auf den Museums-Audioguide *Bookii*, das Arbeiten mit dem digitalen Mikroskop).

Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jungster Zeit besonders aktuell?

Coding und Robotics interessieren und faszinieren die Kinder. Das Programmieren von Lernrobotern, aber auch das Offinlernen sind gerade Experimentierorte, um digitale Phanomene zu erforschen.

- Binarcode – Wie spricht ein Computer? Wie kann man einen Code knacken?
- Pixelart – Wie malt ein Computer? Wie entstehen digitale Bilder?

b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Indem wir den Kindern Materialien zum Online- und Offinlernen zur Verfugung stellen. In Makerspaces durfen die Kinder frei experimentieren und ihre eigenen Roboter bauen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) fur die medienpadagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?

Die Anerkennung und Aufmerksamkeit dafur, wie wichtig es ist, digitale Medienbildung als festen Bestandteil in die Konzeption unserer Einrichtung zu integrieren. Eltern und Mitarbeiter*innen werden sensibel fur dieses wichtige Thema der Teilhabe an der Gesellschaft.

b) fur medienpadagogische Projektarbeit generell?

Digitale Medien differenzieren Bildungsangebote aus und erfoffnen neue Perspektiven. Digitale Mikroskope und Lupen, Naturbestimmungs-Apps sowie Apps fur Schnitzeljagden bieten neue Moglichkeiten, Bildungssettings



auszugestalten. Neben Schere, Papier und Kleber kann das Tablet als selbstverständliches Tool genutzt werden. Die vorhandene Medienkompetenz der Kinder kann in Projekten eingesetzt werden. Die Möglichkeiten der Dokumentation, z.B. Verschicken von Links an Eltern, schaffen eine neue Form von Transparenz und binden dadurch die Eltern sehr intensiv in die Projektarbeit der Kinder mit ein.

Struktur und Rahmen

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

Bei diesem Projekt geht es nicht darum, Wissen an die Kinder zu vermitteln, sondern um die Fähigkeit, sich Wissen zu erobern. Unser Forschungsthema ergab sich aus dem, was den Kindern gerade begegnete und wichtig war.

Jedes Kind bringt Neugierde, Interesse und Wissbegierde mit. Kinder WOLLEN lernen.

Diesem WOLLEN müssen wir als Lernbegleitende folgen. Dabei ist es absolut wichtig, dort anzusetzen, wo die Begeisterung am größten ist. Die Eigenaktivität der Kinder und die Ziele, die sie sich selbst setzen, stehen im Mittelpunkt.

Nicht der Druck von außen herangetragen Lerninhalte führt zu produktiven Lernergebnissen, sondern der Sog des Wissenwollens.

In vielen spezifischen Fachgebieten sind eindeutig die Kinder die Spezialist*innen. Sie

sind uns mit ihrem Wissen, z.B. über Vulkane, Eiszeit, Dinosaurier etc., weit voraus.

Unsere Aufgabe ist es, eine Lernumgebung zu schaffen, die dem leidenschaftlichen Forschungs- und Tatendrang aller Kinder gerecht wird und die Lerndynamik unterstützt.

Die Ideen, Interessen, Vorschläge, Wünsche und Themen der Kinder müssen im Vordergrund stehen. Der*die Erzieher*in assistiert bei der Umsetzung und Beschaffung von Materialien sowie der räumlichen und zeitlichen Organisation. Die Kinder in ihrem Tun zu bestärken und bei der gemeinsamen Suche nach Antworten auf ihre Fragestellungen und nach Lösungen zu unterstützen, sind die wichtigsten Voraussetzungen für ein gelingendes Projekt.

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge oder weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Während der Projektarbeit äußerten die Kinder ihre Wünsche und Ideen. Durch die enge Zusammenarbeit konnten diese sofort umgesetzt werden.

Interviewpartnerin

Manuela Welter: Einrichtungsleitung seit 2017 im Haus für Kinder St. Sebastian, Detelbach.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin (siehe Interviewpartnerin) soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.