

Medien im Alltag

Zyklus 1

LP21: Medien
Version 10/2020



Impressum

Version

Oktober 2020

Modulverantwortung

Egloff Mirjam, Pädagogische Hochschule Zürich

© Kooperationspartner MIA21

Die Materialien dürfen von Lehrpersonen und Fachpersonen zur eigenen Information und persönlichen Nutzung verwendet werden.

Im Zentrum von MIA21 steht die Zusammenarbeit und das gemeinsame Weiterentwickeln. Aus diesem Grund freuen wir uns über kritische Rückmeldungen und Hinweise auf Rechtschreibfehler genauso wie über freundliches Lob. Am besten funktioniert das über unser Rückmeldeformular:

<https://tinyurl.com/mia21-rueckmeldung>

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Modulziele	5
Vorgehen	6
Lernphase A: Einführung	7
1 Darum geht's.....	7
2 Einleitung ins Thema	7
3 Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan 21.....	9
3.1 Kompetenzbereich Medien	9
3.2 Kompetenzerreichung integriert in die Fachbereiche.....	11
3.3 Querverweise zwischen Deutsch, NMG und MI.....	11
4 Standortbestimmung	12
5 Unterrichtsbezogene Annäherung ans Thema	13
Lernphase B: Vertiefung	15
1 Darum geht's.....	15
2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund.....	15
2.1 Mediengesellschaft und Medienkompetenz.....	16
2.2 Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1).....	18
2.3 Medien und Medienbeiträge verstehen (MI.1.2).....	23
2.4 Medien und Medienbeiträge produzieren (MI.1.3)	31
2.5 Mit Medien kommunizieren und kooperieren (MI.1.4)	32
3 Fachdidaktischer Hintergrund.....	35
3.1 Hinweise zur Unterrichtsorganisation	35
3.2 Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1).....	39
3.3 Medien und Medienbeiträge verstehen (MI.1.2).....	42
3.4 Medien und Medienbeiträge produzieren (MI.1.3)	50
3.5 Mit Medien kommunizieren und kooperieren (MI.1.4)	50
4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen	52
Lernphase C: Umsetzung	55
1 Darum geht's.....	55
2 Vorgehen bei der Aufgabenbearbeitung	55
3 Aufgaben	56
3.1 Aufgabe A 1: Schulhausumgebung oder Schulzimmer fotografieren	56
3.2 Aufgabe A 2: Persönliche Mediennutzung dokumentieren	57
3.3 Aufgabe A3: Selbst definierte Aufgabe	58
Lernphase D: Abschluss und Reflexion	59
1 Darum geht's.....	59
2 Persönliche Reflexion.....	59

Inhaltsverzeichnis

Hintergrundwissen und weitere Literatur.....	60
Literaturverzeichnis.....	62
1 Abbildungsverzeichnis:.....	63

Modulziele

Nach der Bearbeitung des Moduls «Medien im Alltag»

- kennen Sie das diesem Modul zu Grunde liegende **Kompetenzprofil** und den Bezug zum **Lehrplan 21**.
- haben Sie das **fachliche Hintergrundwissen** zu den vier Kompetenzbereichen
 - «Leben in der Mediengesellschaft»,
 - «Medien und Medienbeiträge verstehen»,
 - «Medien und Medienbeiträge produzieren»
 - «Mit Medien kommunizieren und kooperieren» in Bezug auf vier- bis achtjähriger Kinder erworben.
- wissen Sie zum Beispiel,
 - dass Kinder ab Geburt von (digitalen) Medien umgeben sind und dabei positive und negative **Erfahrungen** machen,
 - dass verschiedene **Mediensprachen** (gesprochener oder geschriebener Text, Bild, Ton und die jeweiligen Kombinationen Text-Bild-Medien, Bild-Ton-Medien) oder das Erkennen von **Werbung** erlernt werden müssen,
 - welche **Emotionen** Medien auslösen können und
 - dass durch den Einsatz digitaler Medien **vertiefte Förderung** möglich wird, da verschiedene Lern-typen angesprochen werden (auditiv, visuell, haptisch).
- haben Sie persönlich zahlreiche **fachdidaktische und methodische Kompetenzen** erworben, um Wissen *mit* (aktive und kreative Medienarbeit) und *über* Medien (Medienwissen, Medienreflexion) vermitteln zu können.
- kennen Sie viele **konkrete Unterrichtsbeispiele und -ideen** für Ihren Schulalltag.
- wissen Sie, wie **wichtig, kreativ und lustvoll Medienbildung** bereits ab der Kindergartenstufe ist.

Vorgehen

Lernphase	Inhalte	Nachweise
Lernphase A: Einführung	Kompetenzprofil Erste inhaltliche Übung	Zeitplan Standortbestimmung Notizen und Fotografien zur Übung
Lernphase B: Vertiefung	Fachwissenschaftlicher und fachdidaktischer Hintergrund Sichtung weiterführender Links und Literatur	Persönliche Notizen, Mindmap, Fotodokumentation o.ä.
Lernphase C: Umsetzung	MIA21-Aufgabe bearbeiten Unterrichtsplanung	Aufgabeneinreichung: MIA21-Unterrichtsszenario
Lernphase D: Abschluss und Reflexion	Abschliessende Reflexion	Ergänzung der Selbsteinschätzung

Hinweise zum Vorgehen:

Im Dokument *Zeitplan.docx* finden Sie eine Vorlage mit den einzelnen Arbeitsschritten. Darin können Sie in Ihrer Lerngruppe die einzelnen Arbeitsschritte zeitlich planen und mit dem Mentor/ der Mentorin absprechen.

Halten Sie alle weiterführenden Notizen wie Selbsteinschätzung, Notizen oder Reflexion gemäss Absprache mit Ihrer Mentorin/ Ihrem Mentor schriftlich fest.

Lernphase A: Einführung

1 Darum geht's

- Sie kennen das Kompetenzprofil des Lehrplan21 zu diesem Modul und haben darauf basierend Ihren persönlichen Lernstand eingeschätzt.
- Sie sichten und nutzen erste Aufgaben, um sich mit dem Thema und passenden digitalen Werkzeugen vertraut zu machen.
- Sie haben, falls sie in einer Gruppe arbeiten, diese Lerngruppe für einen ersten Erfahrungsaustausch genutzt und sich darin auf die Form der Zusammenarbeit im MIA21-Modul geeinigt sowie einen Zeitplan festgelegt.

2 Einleitung ins Thema

„Auf dem Bild ist eine Löwenmutter mit ihrem Jungen zu sehen!“, meint Anna nach der Betrachtung eines Tierbildes, welches ihre Lehrerin in die Mitte des Kreises gelegt hat. „Nein, das ist nicht ihr Junges, es sieht so traurig aus und hat bestimmt seine Mami verloren!“, gibt Noé zu bedenken. „Ich habe diese Löwen schon einmal gesehen – letzte Woche im Zoo in Zürich!“ klinkt sich nun auch Ayla ins Gespräch ein, worauf Liam sehr deutlich widerspricht: „Nein, das sind ganz klar die Löwen aus dem Basler Zoo!“.

Die Kinder betrachten gemeinsam ein Löwenbild und machen sich Gedanken zur Frage der Lehrerin, wie denn die Bildunterschrift zu diesem Bild in einer Zeitschrift lauten könnte (vgl. Abb. 1). Sie diskutieren intensiv über die ‚wahre‘ Bedeutung des Bildes, als wären sie selbst die Journalistinnen und Journalisten, welche die Bildunterschrift setzen müssen. Nun stellt die Lehrerin die Frage in den Raum, ob denn nicht alle genannten Beschreibungen irgendwie passen würden? Nach kurzem Schweigen und angestrengtem Nachdenken äussert sich Sarah: „Wir wissen ja gar nicht, wer diese Löwen fotografiert hat!?“.



Abbildung 1 Einen Titel zum Bild finden (ME 2017)

Mit dieser kurzen Unterrichtssequenz ist die Klasse mitten im Thema «Medien im Alltag» gelandet. Sie befasst sich leidenschaftlich mit der Frage, wer die Urheberin eines Bildes ist und wie dies überprüft werden könnte, ob ein Bild immer nur eine einzige Aussage beinhaltet und ob diese überhaupt ‚wahr‘ sein kann. Zudem erleben sie hautnah, dass ein Bild für jedes Kind eine andere Bedeutung besitzen und auch ein je anderes Bilddetail eine grössere Gewichtung erhalten kann.¹

Kinder sind heute ab frühestem Alter von Medien – und insbesondere von Bildern – umgeben: Sie werden ab Geburt häufig (und ungefragt) fotografiert, sehen sich diese Bilder früh auf den mobilen Geräten der Eltern an, kommen bereits im Kleinkindalter mit Bilderbüchern, Werbeplakaten, Zeitschriften und teilweise Bildschirmmedien in Berührung und sehen bereits im Kindergartenalter mehr fern als dass sie Bilderbücher anschauen (vgl. Mini-KIM-Studie, 2014, S. 13 und 17).

Die Erfahrungen der Kinder mit Medien beschränkt sich vor Eintritt ins Schulsystem mehrheitlich auf die (passive) Mediennutzung, einige Kinder machen bereits erste Erfahrungen im Anwendungsbereich². Um auf das Leben in der heutigen Mediengesellschaft vorbereitet zu sein, sollte im Unterricht daher ab dem ersten Kindergartenjahr der „vor- und ausser-schulische Mediengebrauch als Ressource und Erfahrungsfeld [aufgegriffen] und die Schülerinnen und Schüler zu einer vertieften Reflexion dieser Erfahrungen und Fähigkeiten [geführt werden]“ (Lehrplan 21, Modul Medien und Informatik, S. 3), denn zentral ist ein selbstbestimmter, kompetenter und sozial verantwortlicher Umgang mit (digitalen) Medien. Gerade hier bieten sich mit den neuen mobilen Geräten (Tablets und Smartphones) Werkzeuge an, um mit geringem Aufwand aktiv und kreativ Medienprojekte zu verwirklichen. Ebenso attraktiv und zielführend können im Zyklus 1 ‚analoge‘ Übungen (ohne Einsatz digitaler Geräte), gerade hinsichtlich der Medienreflexion, sein, wie das eingangs zitierte Löwenbeispiel exemplarisch aufzeigt.

¹ Zusätzlich zu diesen Diskussionen aus dem Bereich Medienreflexion (vgl. Kapitel 2.1) wird an verschiedenen Kompetenzen aus den Bereichen Wahrnehmung, mündlicher Ausdruck, Wortschatz, Zuhören oder auch der Konzentrationsfähigkeit gearbeitet.

² Selbst fotografieren, ein Bild verändern, ein Video aufnehmen, eine Tonaufnahme mit mobilen Geräten machen usw.

3 Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan 21

Im Modullehrplanteil «Medien» stehen die Bereiche Medienbildung und Mediennutzung im Vordergrund. Bereits im 1. Zyklus ist der Kontakt mit traditionellen wie digitalen Medien zentral. Gespräche über die alltägliche Mediennutzung fördern einen bewussten Umgang. Die Aneignung von Sachwissen soll ebenso gefördert werden wie Aspekte der Identitätsbildung oder der Ausdrucksfähigkeit (vgl. Lehrplan 21, Modul Medien und Informatik, S. 5).

3.1 Kompetenzbereich Medien

Das Modul Medien und Informatik (MI) ist im Modullehrplanteil «Medien» in vier Kompetenzbereiche, welche die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende der Volksschule begleiten, unterteilt. Diese umfassen das Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1), das Verstehen von Medien und Medienbeiträgen (MI.1.2), die Produktion von Medien und Medienbeiträgen (MI.1.3) sowie das Kommunizieren und Kooperieren mit Medien (MI.1.4). Das hier vorliegende Modulheft stellt aus jedem dieser vier Bereiche jeweils die in Zyklus 1 (Kindergarten bis und mit 2. Klasse) zu erreichenden Kompetenzen (vgl. Abb. 2) in den Mittelpunkt.

	<p>1 Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.</p> <p><i>Leben in der Mediengesellschaft</i></p> <p>MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise</p>
<p>1</p>	<p>a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).</p>	<p><u>D.4.C.1.a</u></p>

	<p>2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.</p> <p><i>Medien und Medienbeiträge verstehen</i></p> <p>MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise</p>
1	<p>a » verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).</p> <p>» können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</p>	<p>D.2.B.1.a D.2.C.1.b NMG.2.5.a NMG.7.4.a</p>
	<p>b » können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).</p>	<p>NMG.9.4.b</p>
	<p>c » können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).</p>	<p>MI NMG.9.3.d</p>
	<p>3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.</p> <p><i>Medien und Medienbeiträge produzieren</i></p> <p>MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise</p>
1	<p>a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</p>	
	<p>b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.</p>	<p>MI NMG.2.1.a</p>
	<p>4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.</p> <p><i>Mit Medien kommunizieren und kooperieren</i></p> <p>MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p>Querverweise</p> <p>FS1E.6.C.1 FS2F.6.C.1 FS3I.6.C.1</p>
1	<p>a » können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).</p>	<p>D.3.C.1.e MI</p>

Abbildung 2 Kompetenzbeschreibungen Zyklus 1 (Lehrplan 21, Medien und Informatik, S. 11-13)

Kurz zusammengefasst wird in Zyklus 1 die Erreichung folgender Kompetenzen³ angestrebt:

- Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1.1): Sich über Erfahrungen austauschen und über Mediennutzung sprechen (a).
- Verstehen von Medien und Medienbeiträgen (MI.1.2.1): Medienbeiträge verstehen und darüber sprechen, Werbung und deren Zielsetzung erkennen (a), Benennung der durch Mediennutzung ausgelösten Emotionen (b), mit vorgegebenen Medien lernen (z. B. Lernspiel), Informationsbeschaffung (c).
- Produktion von Medien und Medienbeiträgen (MI.1.3.1): Spielerisch und kreativ experimentieren (a), Gestaltung und Präsentation einfacher Bild-, Text-, Tondokumente (b).
- Kommunizieren und Kooperieren mit Medien (MI.1.4.1): Kontakte pflegen und sich austauschen (a).

3.2 Kompetenzerreichung integriert in die Fachbereiche

Die Kompetenzen in den Bereichen Medienbildung und Mediennutzung werden im Zyklus 1 in den Fachunterricht integriert erworben. Neben konkreten Medienprojekten, bei denen bereits Kindergartenkinder von Konsumentinnen und Konsumenten zu Produzentinnen und Produzenten werden (aktive und kreative Medienarbeit), bietet der Lehrplan 21 eine Palette an Querverweisen an. Diese zeigen auf, innerhalb welcher Themen und Fächer (D, NMG, MI) Medienkompetenz⁴, als zentrales Ziel von Medienbildung, ebenfalls erworben werden kann.

3.3 Querverweise zwischen Deutsch, NMG und MI

Für das Fach Deutsch findet sich beispielsweise unter MI.1.1.a (Leben in der Mediengesellschaft) ein Querverweis auf die Sprachkompetenz D.4.C.1.a: „Die Schülerinnen und Schüler können aus Geschichten, Bilderbüchern, Puppentheatern Ideen für eigene Geschichten entwickeln und sich darüber austauschen [und sie] können beschreiben, woher sie Informationen erhalten (z. B. Printmedien, Fernsehen, Internet)“ (Lehrplan 21, Fachbereich Deutsch, S. 19).

Hinsichtlich dem Fach NMG wird zum Beispiel unter MI.1.2.1.a+b (Medien und Medienbeiträge verstehen) auf die Kompetenzen NMG.2.5.1.a und NMG.9.4.1.b verwiesen: „Die Schülerinnen und Schüler können ihre Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen (z. B. aus Geschichten, Berichten, Bilderbüchern) und in eigene zeitliche Vorstellungen einordnen“ sowie „Die Schülerinnen und Schüler können die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selbst beschreiben“ (Lehrplan 21, Fachbereich NMG, S. 32 und 57).

Neben den Fachbereichen Deutsch und NMG wird zudem auf Anwendungskompetenzen innerhalb des Moduls Medien und Informatik selbst verwiesen, so bietet der Lehrplan unter anderem zur Kompetenz MI.1.4.1.a (mit Medien Kommunizieren und kooperieren) eine Verbindung zur Anwendungskompetenz

³ In Lernphase B im Kapitel «Fachwissenschaftlicher Hintergrund» erhalten Sie zu jeder dieser Teilkompetenzen vertiefte Informationen.

⁴ Vgl. Grundlagenmodul Kapitel 2.3.2

Produktion und Präsentation: „Die Schülerinnen und Schüler können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten)“ (Lehrplan 21, Modul MI, S. 10).

4 Standortbestimmung

Wie weit haben Sie sich selbst schon mit Fragen zum Medieneinsatz und zur Medienwirkung auseinandergesetzt? Wie sicher fühlen Sie sich, um mit den Kindern an den genannten Kompetenzen des Lehrplan 21 zu arbeiten? Die folgenden Fragestellungen präzisieren den Themenbereich und helfen Ihnen, Ihre persönliche Kompetenz im Umgang mit den Medienthemen des Zyklus 1 einzuschätzen.

Auftrag: Dokumentieren Sie Ihre Einschätzung in Absprache mit Ihrer Mentorin/Ihrem Mentor in geeigneter Form⁵. Halten Sie für mindestens vier der untenstehenden acht Fragestellungen Ihre Ergebnisse fest.

1. Welche analogen und/oder digitalen Medien (z. B. Zeitungen in Papierform, Film im TV; News via soziale Netzwerke usw.) haben Sie am letzten Arbeitstag genutzt? Welche zusätzlich (oder weniger) am letzten Samstag oder Sonntag?
2. Gehen Sie im Kopf Ihre Klasse durch: Ordnen Sie die Kinder zuerst spontan in drei Gruppen je Mediennutzungsdauer zu Hause ein (a: häufig bis zu viel, b: unproblematisch, c: eher selten). Überlegen Sie nachher, welche Informationen Sie für diese Einordnung genutzt haben und was Sie persönlich als problematisch empfinden (Hörspiele? TV? Tabletspiele?).
3. Blättern Sie eine Zeitschrift oder Zeitung durch, welche Sie privat abonniert haben oder die im Lehrerzimmer aufliegt. Überlegen Sie sich, wie gross der Anteil an Werbung im Magazin ist und wie einfach Sie diese erkannt haben (z. B. enthält eine Publireportage Werbung und redaktionelle Anteile).
4. Suche Sie eine Werbung, die Sie anspricht. Fotografieren Sie diese oder schneiden Sie sie aus und notieren Sie sich, welche Werbebotschaft dahintersteckt und weshalb Sie sich angesprochen fühlen.
5. Versetzen Sie sich in eine Situation zurück, in welcher Sie während oder nach dem Anschauen eines Films/einer Sendung Angst verspürt haben. Beschreiben Sie dieses Gefühl oder gestalten Sie eine Zeichnung oder eine Fotografie dazu.

⁵ Ideen für die Dokumentationsform: Gestalten Sie eine persönliche Pinnwand (grosses Papier oder virtuell mit www.padlet.com), erstellen Sie ein multimediales eBook mit der App Book Creator (vgl. Modulheft «Anwendungskompetenz Zyklus 1»), eröffnen Sie gemeinsam mit Ihren Lerngruppenmitgliedern eine WhatsApp- oder Signal-Gruppe und halten Sie Ihre Selbsteinschätzung schriftlich oder mittels einer Audioaufnahme fest (beachten Sie dabei, dass WhatsApp Ihre Daten auf einem Server in den USA speichert, Signal bietet mehr Sicherheit), erstellen Sie ein Videonotizheft, indem Sie sich selbst mit dem Smartphone filmen, erstellen Sie eine Tabelle am Computer oder in Ihrem persönlichen MIA21-Notizbuch, halten Sie Ihre Ergebnisse als Fotografien oder Zeichnungen fest und/oder gestalten Sie eine Collage (von Hand, online beispielsweise unter <https://pixlr.com/express/> oder via Pixlr-App auf dem Tablet oder Smartphone).

6. Welche Apps (Tablet oder Smartphone) oder Internetseite kennen Sie aus Ihrem Unterricht oder Ihrem persönlichen Umfeld, die zum Lernen für 4-jährige Kinder geeignet ist? Woher wissen Sie, dass gerade diese App/Website geeignet ist?
7. Welche Bild-, Text- und/oder Tondokumente haben Sie, privat oder im Unterricht, bereits *selbst* erstellt? Beschreiben Sie Ihr Lieblingsbeispiel und/oder dokumentieren Sie es beispielsweise als Fotografie.
8. Welche Medien nutzen Sie persönlich und wie oft, um Kontakte zu pflegen?

Tauschen Sie sich, wenn dies möglich ist, in Ihrer Lerngruppe aus.

Formulieren Sie Ihre Ziele für die Auseinandersetzung mit dem vorliegenden Modul und halten Sie Ihren Zeitplan fest (Lesen des Heftes und zusätzlicher Links, Planung und Durchführung der Unterrichtseinheit, Lerngruppentreffen, Zusammenstellung der persönlichen Dokumentation usw.).

5 Unterrichtsbezogene Annäherung ans Thema

Wir gehen nun nochmals zurück zum Einstiegsbeispiel mit dem Löwenbild. Diese Unterrichtssequenz kann mit sehr geringem Vorbereitungsaufwand durchgeführt werden (siehe untenstehendes grünes Feld) – bietet Ihnen aber, wenn Sie dies möchten, auch verschiedenste Erweiterungsmöglichkeiten⁶ an.

Führen Sie die Unterrichtssequenz (ca. 20-30 Minuten) «Titel zum Bild», mit der ganzen Klasse oder einer kleinen Gruppe, wie folgt durch:

1. Suchen Sie ein passendes Bild. Hierfür eignen sich grosse Bilder aus Kinder- oder Naturzeitschriften, eigene Fotografien oder frei verfügbare Bilder von Websites wie <https://pixabay.com/> und <http://www.find-das-bild.de/>.
2. Versammeln Sie Ihre Klasse/Gruppe im Kreis und geben Sie den Auftrag: „Ihr seid nun Journalistinnen und Journalisten und schreibt für eine Zeitung/Zeitschrift. Das im Kreis liegende Bild gehört zu eurer Reportage/eurem Text. Überlegt euch still, welchen Titel ihr diesem Bild geben würdet.“
3. Zeigen Sie nun das Bild und lassen Sie die Kinder sich einen Titel überlegen (ab der 1. Klasse können die Titel von den Schülerinnen und Schülern auch bereits auf Zettel notiert werden).
4. Jedes Kind darf zuerst seinen Titel präsentieren, eröffnen Sie erst danach die Diskussion.
5. Schliessen Sie die Sequenz mit einer kurzen Auswertungsrunde ab und fragen Sie die Kinder, was sie aus der Diskussion mitnehmen.

Halten Sie Ihre Erfahrungen mit der Unterrichtssequenz fest (schriftlich, Fotos, Protokoll als Audioaufnahme) und tauschen Sie diese nach Möglichkeit in Ihrer Lerngruppe aus.

⁶ Viele dieser Ideen lassen sich auch mit dem Thema Werbung verbinden.

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Lassen Sie Ihre Klasse selbst Bilder fotografieren und zu diesen Fotografien in Einzel- oder Gruppenarbeit Titel oder ganze Geschichten erfinden.
- Geben Sie ein Thema für eine Zeichnung vor, lassen Sie die Klasse dieses kreativ und mit verschiedenen Utensilien umsetzen. Die Kinder geben den Bildern danach Titel oder Bildunterschriften (selbst kreiert oder Sie geben eine Auswahl an Titeln, die Sie auf Zettel notiert haben, vor).
- Hängen Sie ein bis drei Bilder im Schulzimmer auf und lassen Sie die Kinder dazu eine Geschichte schreiben oder diese als Audiodatei aufnehmen.
- Legen Sie mehrere (Tier-)Bilder in den Kreis und lassen Sie die Klasse diese nun gruppieren. Welche Titel würden die Kinder den einzelnen Bildergruppen geben (selbst erfinden oder Sie als Lehrperson geben Zettel mit möglichen Titeln ab)? Nach welchen Kriterien haben die Kinder die Bilder gruppiert?
- Geben Sie den Kindern den Auftrag, gemeinsam mit den Eltern zu Hause eine Zeitung/Zeitschrift durchzublättern, Bildunterschriften zu erfinden und diese dann mit den Originalbildunterschriften zu vergleichen.
- Führen Sie diese Übung an einem Besuchsmorgen gemeinsam mit den Eltern durch. Alle, Kinder und Erwachsene, erfinden eine Bildunterschrift zu einem vorgegebenen Bild.

Wenn Sie in weitere konkrete Unterrichtsbeispiele und -Ideen eintauchen möchten, empfiehlt sich ein Blick auf folgende Websites:

- mia4u: Interpretation von Botschaften. Was ist denn hier passiert?
- <https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/was-ist-denn-hier-passiert>
- mia4u: Wahrnehmung von Medien im Alltag. Spielen und Gamen
- <https://www.mia4u.ch/katalog/unterrichtseinheit/spielen-und-gamen?>
- Ran an Maus & Tablet: Das bin ich – das bist du!
- <http://www.rananmausundtablet.de/52-0-Das-bin-ich-das-bist-du.html>
- Ohrenspitzer: Hören, verstehen, gestalten. Beispiele aus der Praxis
- <https://www.ohrenspitzer.de/was-ist-ohrenspitzer/beispiel-aus-der-praxis/>
- PHSG: ICT- und Medienkompetenzen (Startseite zu vielen Beispielen)
- <http://blogs.phsg.ch/ict-kompetenzen/medien-und-informatik/1-medien/>
- Medienkompetenz NRW: Handlungsfelder für die Medienkompetenzförderung
- <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/handlungsfelder.html>
- Kinderbüro Universität Wien: Projekt digi4under6 (Ideen zur Integration von Medienbildung im KiGa)
- <https://digi4under6.at>
- Medienkindergarten vom Wiener Bildungsserver: Medienbildung im KiGa
- <http://medienkindergarten.wien>

Lernphase B: Vertiefung

1 Darum geht's

Fachwissen:

- Sie sind vertraut mit den theoretischen Grundlagen zum Thema Medien im Alltag von Kindern (Zyklus 1) und kennen die Bedeutung von Medienkompetenz in unserer heutigen Mediengesellschaft.
- Konkret befassen Sie sich mit den Themen «Mediennutzungsverhalten von 4- bis 8-jährigen Kindern», «Wahrnehmung von Medieninhalten», «Lernen mit Medien», «Medienbeiträge aktiv produzieren» und «Kontaktpflege mittels Medien».

Fachdidaktik:

- Sie kennen pädagogische und didaktische Möglichkeiten, wie Sie den Kompetenzbereich Medien im Zyklus 1 vermitteln können.
- Sie erhalten konkrete Unterrichtsbeispiele zu jeder im Lehrplan 21 festgehaltenen Kompetenz (Zyklus 1).

Materialsammlung:

- Sie verfügen über eine Sammlung von weiterführenden Informationen, Materialien und Links (praxisnahes Hintergrundwissen sowie konkrete Unterrichtsideen und -tips), in welche Sie sich je nach Interesse vertiefen können.

2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund

Um den Kompetenzbereich Medien vermitteln zu können, benötigen Sie als Lehrperson das dazugehörige Fachwissen; daher steht zu Beginn von Lernphase B die eigene Medienfachkompetenz im Zentrum.

Ergänzend zum Grundlagenmodul (GM) wird einleitend kurz auf die beiden übergeordneten Begriffe Mediengesellschaft sowie Medienkompetenz eingegangen, darauf folgen jeweils auf Zyklus 1 fokussierte Ausführungen zu jedem der vier Kompetenzbereiche «Leben in der Mediengesellschaft» (MI.1.1.1), «Verstehen von Medien und Medienbeiträgen» (MI.1.2.1), «Produktion von Medien und Medienbeiträgen»

(MI.1.3.1) sowie «Kommunizieren und Kooperieren mit Medien» (MI.1.4.1).⁷ Um die Fachdidaktik (vgl. Kapitel 3), also die Frage nach der konkreten Umsetzung im Unterricht, bereits ab Beginn einzubinden, werden die theoretischen Ausführungen immer wieder mit Praxisideen angereichert.

2.1 Mediengesellschaft und Medienkompetenz

Das Grundlagenmodul beschreibt, wie sehr unsere heutige Gesellschaft von digitalen Medien durchdrungen ist und dass ein Leitmedienwechsel hin zum vernetzten Computer, und somit von der Buchdruck- zur Informationsgesellschaft, erfolgte (GM, Kapitel 2.1 nach Döbeli Honegger 2016). Da Medien heute für das Individuum und die Gesellschaft ein integraler, also unverzichtbarer Bestandteil sind, ist Medienbildung bereits ab der Kindergartenstufe bedeutend. Schon im Zyklus 1 ist das Wissen *über* Medien sowie der Umgang *mit* Medien relevant, denn das Ziel der schulischen (und ausserschulischen) Medienbildung ist es, Medienkompetenz systematisch zu fördern.

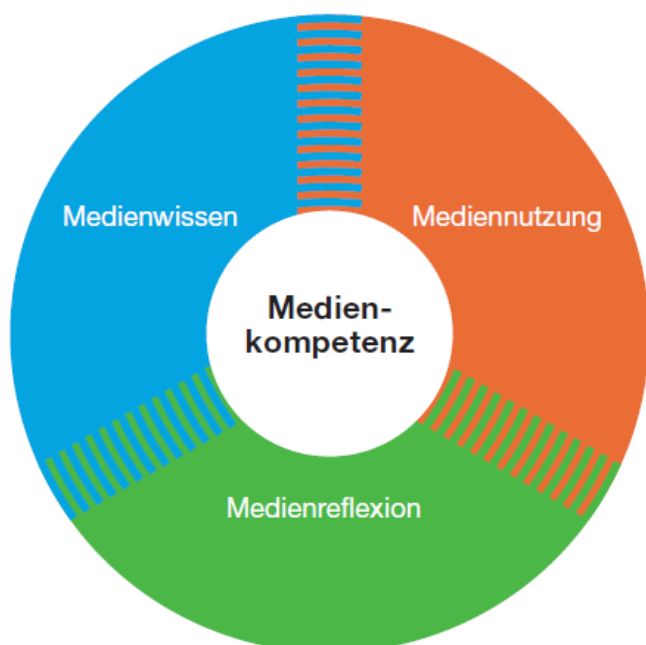


Abbildung 3 Medienkompetenzmodell (Amman et al., 2009, S. 9)

Ergänzend zur Definition von Medienkompetenz im Grundlagenmodul (Kapitel 2.3.2) eignet sich das dreiteilige Modell mit den sich überlappenden Teilbereichen Medienwissen, Mediennutzung und Medienreflexion (vgl. Abb. 3) sehr gut um aufzuzeigen, welche Aspekte bereits im Zyklus 1 immer wieder aufgegriffen werden sollten.

Medienwissen beinhaltet dabei Aspekte wie sachgemäße Handhabung von Geräten, grundlegende Konzepte verstehen, klare Begrifflichkeiten, Textsorten und Genres, Gestaltungsregeln, Erscheinungsformen von Medien, Medienwirkungen, Urheberrechte und Persönlichkeitsschutz, Produktionsabläufe usw. **Mediennutzung** meint beispielsweise Medien als Informationsinstrumente, Gestaltungsmittel und Arbeitswerkzeuge nutzen (Medienprodukte herstellen), mit Medien kommunizieren, Medien aktiv verwenden

⁷ Wenn Sie sich vertiefter in diese vier übergeordneten Kompetenzbereiche einlesen möchten, bieten Ihnen die jeweiligen Zyklus 2 Modulhefte diese Möglichkeit an.

und einsetzen, Medieninhalte (Botschaften) entschlüsseln, verstehen und richtig weiterverarbeiten, Inhalte auf Wahrheitsgehalt und Nutzen prüfen, Inhalte vergleichen und beurteilen. **Medienreflexion** schlussendlich umfasst u. a. Urteilskompetenz, Medienwirkung erkennen (individuell und auf die Gesellschaft), Medienkritik, Medieneinflüsse aufarbeiten, Medien bewusst wahrnehmen, Inhalte auswerten, Angebote beurteilen, Gefahren und Potential abwägen, Selbst-reflexionskompetenz, Umgang mit persönlichen Daten, Verantwortungsbewusstsein, eigene Vorlieben und Mediennutzung kritisch durchschauen.

Praxisbeispiele (ausführlich siehe unten) wären das Unterscheiden von verschiedenen Mediensprachen wie beispielsweise Texte, Bilder oder Tonaufnahmen (**Medienwissen** als Teil der Kompetenzen MI.1.2.1.a und c), das Erstellen von einfachen Bild-, Ton- oder Textdokumenten (**Mediennutzung** als Teil der Kompetenz MI.1.3.1.b) oder das Sprechen über die eigene Mediennutzung (**Medienreflexion** als Teil der Kompetenz MI.1.1.1.a).

Konkrete Unterrichtsideen zum Medienkompetenzmodell

Medienwissen: Im NMG-Unterricht erfahren die Kinder an verschiedenen Posten in verschiedenen *Mediensprachen* je etwas über das Thema Jahreszeiten (ein Bild je Jahreszeit betrachten, sich eine Hörgeschichte anhören, Winter- und Sommergeräusche hören, Strassenschilder wie «Reduzierter Winterdienst» begutachten, ein YouTube-Video über die Entstehung der Jahreszeiten anschauen, einen kurzen Text lesen) und diese Mediensprachen werden dann gemeinsam thematisiert.

Mediennutzung: Ein Bilddokument wird passend zum Unterrichtsinhalt Farbpalette erstellt. Die Kinder wählen dazu eine Farbkarte mit verschiedenen Farbtönen z. B. je Jahreszeit aus (von der Lehrperson am Computer zusammengestellt und ausgedruckt oder im Fachhandel gekauft) und begeben sich draussen auf die Suche nach Gegenstände, die je einer Farbe auf ihrer Karte entsprechen. Diese Gegenstände werden entweder direkt fotografiert (Digitalkamera oder Tablet) oder es wird ein Bodenbild/Mandala in den Farbtönen gelegt und dieses abfotografiert (eignet sich auch gut als Waldlektion).

Medienreflexion: Jedes Kind malt (Handzeichnung, Bastelarbeit oder Zeichenapps wie KidsPaint oder Zeichen Pad) oder schreibt, welche Medien es gestern genutzt hat (Bilderbücher anschauen oder sich vorlesen lassen, einen Film ansehen, ein Hörspiel hören, auf dem Tablet eine App nutzen, im Internet etwas suchen usw.). Zusätzlich markiert jedes Kind dasjenige dieser Medien, auf welches es am wenigsten verzichten könnte oder möchte oder die liebste Medienfigur. In der Klasse (eventuell zuerst in Kleingruppen) *stellen* die Kinder sich nun gegenseitig ihre Mediennutzung und das liebste Medium *vor* und *begründen* ihre Wahl jeweils. Bitten Sie die Kinder zusätzlich, die Frage nach der Mediennutzung und dem Lieblingsmedium auch mit den Eltern und/oder Grosseltern zu besprechen.

Es lohnt sich, dieses einfache Medienkompetenzmodell in Gedanken mitzutragen und farbig ausgedruckt im Klassenzimmer aufzuhängen, damit im Unterricht alle drei Aspekte möglichst ausgewogen und immer wieder thematisiert werden.

2.2 Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1)

Die Lebenswelt der Kinder wird zunehmend von digitalen Medien durchdrungen (vgl. auch Kapitel 2.3), es erschliessen sich für sie daher neue Erfahrungs- und Lernräume. Immer wieder tauchen allerdings auch Berichte auf, wie schädlich die Nutzung digitaler Medien sei. Leider fehlt dabei oftmals die vertiefte Betrachtung des sozialen Umfeldes der Kinder. Dies bedeutet, dass das jeweilige soziale Umfeld (Ernährung, Bewegung, Kommunikation zwischen Eltern und Kind, anregende Spielgelegenheiten, fördernde Aktivitäten wie Bücher vorlesen oder Ausstellungsbesuche, Medienangebote und gemeinsame Nutzung usw.), und nicht die Mediennutzung per se, massgeblich Einfluss auf die kindliche Entwicklung hat. Studien zeigen zudem, dass Fernsehsendungen wie die Sesamstrasse bei Vorschulkindern zu Wortschatzerweiterungen führen können, genauso lassen sich aber auch negative Auswirkungen finden. Dabei spricht vieles für einen Zusammenhang zwischen Mediennutzung und Sprachentwicklung aufgrund mangelnder innerfamiliärer Kommunikation. Eltern und Lehrpersonen haben hinsichtlich der kindlichen Mediennutzung eine essentiell wichtige Rolle, denn sie bestimmen massgeblich, wie und mit welchem Erfolg diese stattfindet (vgl. Aufenanger, 2015, S. 13-15).

Kinder, welche sich ohne Begleitung in der Medienwelt bewegen, können das Potential der Medien nicht nutzen und „leider ist es noch nicht gelungen, Wege zu finden, wie gerade jene Familien angesprochen und beraten werden können, in denen die positiven Aspekte der Medien kaum genutzt werden“ (ebd., S. 16); Medienbildung in der Schule ist daher auch aus der Perspektive der Chancengerechtigkeit unverzichtbar.

2.2.1 Mediennutzung der 4- bis 8-jährigen Kinder

Kinder sind, wie bereits mehrfach erwähnt, nahezu ab Geburt von Medien umgeben und „die Vorstellung einer medienfreien Kindheit ist utopisch“ (Feierabend et al., 2015, S. 3) und auch nicht erstrebenswert, insbesondere wenn nicht digitale Medien wie beispielsweise Bilderbücher mitgemeint sind.⁸ Gerade deshalb ist eine dem jeweiligen Alter entsprechende und folglich sinnvolle Begleitung unverzichtbar, denn sobald Kinder Medien nutzen, machen sie damit Erfahrungen, oft positive, teilweise auch negative. Um Fachkräften das entsprechende Wissen über den kindlichen Medienalltag zur Verfügung zu stellen, gibt es spezifische Studien.

Im Grundlagenmodul wird bereits auf die wichtigsten Studien, welche die Mediennutzung von Kindern untersuchen, hingewiesen. In der Schweiz untersucht die MIKE-Studie (Medien, Interaktion, Kinder, Eltern) der ZHAW das Mediennutzungsverhalten von Kindern zwischen 6 und 13 Jahren, für Deutschland deckt die KIM-Studie (Kinder, Internet, Medien) dieses Altersspektrum ab. Für die Kindergartenstufe existiert in der Schweiz seit 2020 die Studie ADELE+ (Kinder von 4 bis 6 Jahren), in Deutschland gibt es die miniKIM-Studie (Kleinkinder und Medien). Die deutsche DIVSI U9-Studie untersucht Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren.

⁸ Die Hauptfreizeitaktivitäten bleiben aber non-medial; Medien sind eher Alltagsbegleiter als eigenständiges Hobby (vgl. DIVSI U9, S. 62).

Lernphase B: Vertiefung

2.2.1.1 Zentrale Ergebnisse der miniKIM-Studie 2014

Internetzugang, Smartphones, Computer und Fernsehgeräte sind in weit über 90 % aller Haushalte von Kleinkindern vorhanden. In der Altersgruppe der 4- und 5-Jährigen ist drinnen und draussen spielen nach wie vor die Haupttätigkeit in der Freizeit, knapp 90 % sehen mindestens einmal pro Woche fern und ein Drittel aller Kinder nennt das Fernsehen als seine Lieblingsbeschäftigung. Kindergartenkinder verbringen gemäss Angaben ihrer Eltern pro Tag durchschnittlich 50 Minuten vor dem Bildschirm, etwa 25 Minuten gehören den Büchern. Je jünger ein Kind, desto enger sollte die Begleitung von Erwachsenen bei der Nutzung von Medien sein. Dieser Empfehlung folgen knapp die Hälfte beim Fernsehen; ein Viertel der Kinder schaut alleine.

Eindrücklich ist die Veränderung der Bücher- und Fernsehnutzung nach Kindergarteneintritt: Nutzen die 2- bis 3-Jährigen noch öfters Bücher (vgl. Abb. 4), überwiegt bei den 4- bis 5-Jährigen bereits klar das Fernsehen (vgl. Abb. 5). KiKA ist dabei der klare Lieblingssender (Nennung von zwei Dritteln der Kinder).

Spiele am Computer oder Tablet werden von etwa einem Viertel der Kinder gespielt, ein Fünftel dieser Kinder spielt täglich, über die Hälfte ein- oder mehrmals pro Woche. Inhaltlich sind dies in der Mehrheit keine Wissensspiele.

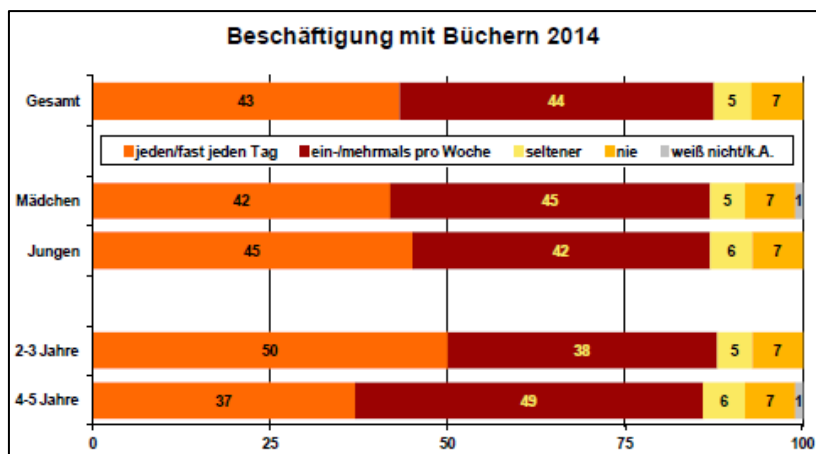


Abbildung 4 Beschäftigung mit Büchern (miniKIM-Studie, 2014, S. 17)

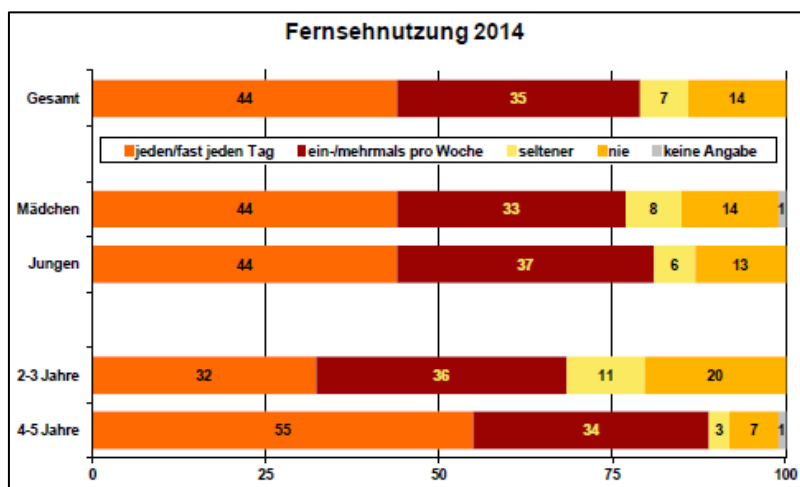


Abbildung 5 Beschäftigung mit dem Fernsehen (miniKIM-Studie, 2014, S. 13)

2.2.1.2 Zentrale Ergebnisse der Studie ADELE+, 2020

Die schweizerische Studie ADELE+, welche 2020 veröffentlicht wurde und den Medienumgang von Kindern im Vorschulalter (4–6 Jahre) untersucht, stellt fest, dass nahezu alle Kinder in Familien mit einem Smartphone aufwachsen. Dennoch kommen ca. 90 % der Kinder täglich in Kontakt mit Büchern (wobei Globi der Spitzenreiter ist), gefolgt von Musik- und Radiohören und erst an dritter Stelle folgt mit ca. 70 % die Nutzung des Fernsehens (täglich bis mehrmals pro Woche). Hier ist die Zahl leicht tiefer gegenüber der deutschen Untersuchung von 2014, Videogames werden hingegen mit ca. 25 % gleich oft gespielt. Bei den Games gilt allerdings, dass die Nutzung mit dem Alter steigt und bei den 6-jährigen Kindern bereits knapp 40 % regelmässig spielen.

Die Bücher- und Fernsehnutzung ist stark vom Bildungsstand der Eltern abhängig: Kinder aus Elternhäusern mit formal höherer Bildung, bekommen mehr Bücher vorgelesen oder schauen sich diese selbst an und konsumieren weniger oft das Fernsehangebot. Die tägliche Bildschirmzeit variiert hier je nach Bildungsgrad der Eltern zwischen etwa 30 und knapp 80 Minuten pro Tag. Das beliebteste Genre ist Adventure, dicht gefolgt von Fantasy und danach Comedy. Bezüglich favorisierter Sendungen wurde an erster Stelle Paw Patrol und danach Peppa Wutz genannt.⁹

2.2.1.3 Zentrale Ergebnisse der MIKE-Studie 2017

Die MIKE-Studie untersucht die Mediennutzung von Primarschulkindern. Im Folgenden wird allerdings nur auf Schulkinder bis zur zweiten Klasse (Ende Zyklus 1) eingegangen. Die Geräteverfügbarkeit zu Hause ist mit derjenigen von Kindergartenkindern zu vergleichen. Markant höher ist gemäss MIKE-Studie einzig der Besitz von Tablets mit über 80 % (MIKE 2017) zu 23 % (miniKIM 2014), dies hat aber, neben den unterschiedlichen Messzeitpunkten, noch andere Gründe¹⁰ als das Alter der Kinder. Die Geräteverfügbarkeit im eigenen Zimmer steigt mit dem Alter, etwa 25 % der 6- bis 7-Jährigen besitzen bereits ein eigenes Smartphone und/oder Tablet, 20 % eine tragbare Spielkonsole. Fernsehgeräte stehen mit 9 % nur in wenigen Kinderzimmern; über alle Altersstufen hinweg sind es allerdings viermal mehr in Kinderzimmern von Familien mit ausländischer Herkunft 5 % zu 19 %).

Befragt nach der Mediennutzung in der Freizeit (mindestens einmal pro Woche) nennen über 85 % der Kinder das Fernsehen (mehr als in der Mittelstufe), über 70 % das Hören von Musik und etwa 80 % das Lesen von Büchern. Gamen nennen etwas über die Hälfte der Kinder. Das Fernsehgerät ist täglich durchschnittlich um die 40 Minuten angestellt, das Gamen beansprucht etwa 20 Minuten. Mit zunehmendem Alter nimmt auch die Nutzungsdauer zu.

Bezüglich Internetnutzung sind die meisten Kinder häufiger auf positive als negative Inhalte gestossen (vgl. Abb. 6); Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund berichten dabei öfter über problematische Medienerfahrungen als Schweizer Kinder.

⁹ Für Interessierte beschreibt die Studie ADELE+ im Weiteren, welche Regeln Eltern aufstellen, wie eng sie den Medienkonsum begleiten und welche gesundheitlichen Folgen der Medienkonsum zeigt.

¹⁰ Schweizer Haushalte verfügen in der Regel über mehr finanzielle Ressourcen und können sich daher öfters ein Tablet leisten. DIVSI U9-Studie weist zudem einzig beim Tablet einen Besitzunterschied zwischen Gering- und Gutverdienern nach (vgl. S. 58).

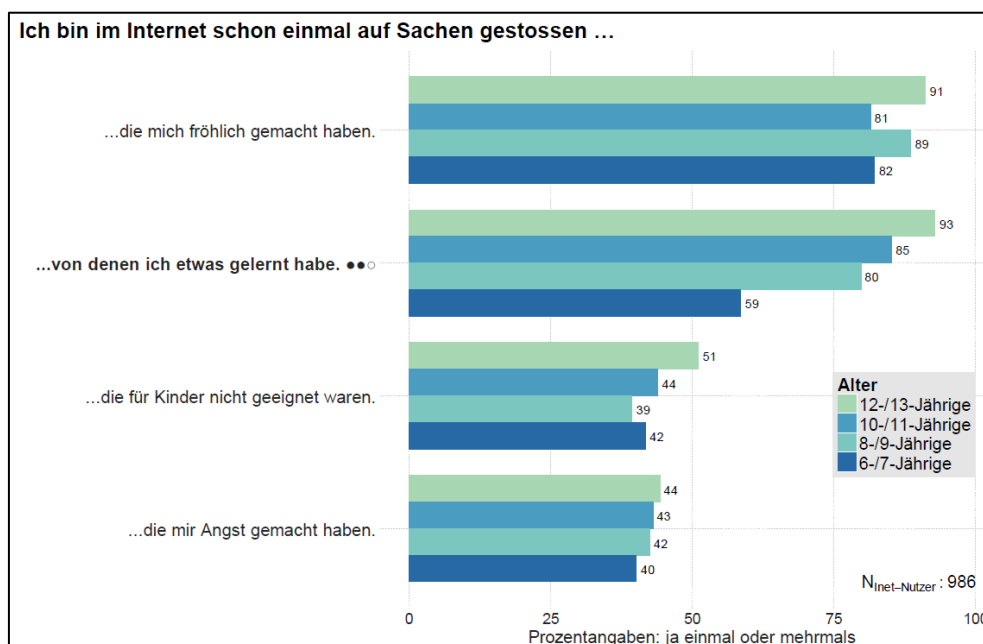


Abbildung 6 Erfahrungen im Internet nach Altersgruppen (MIKE-Studie, 2017, S. 53)

Auch Unterstufenkinder werden gemäss Empfehlungen von Medienpädagoginnen und -pädagogen beim Medienkonsum idealerweise noch begleitet. Gemäss MIKE-Studie folgen diesem Ratschlag je nach Medium unterschiedlich viele Eltern: Mindestens einmal pro Woche lesen ein Drittel gemeinsam Bücher, bei etwa 75 % der Kinder findet gemeinsame Fernsehzeit statt. Etwa 40 % gehen zusammen ins Internet, knapp 15 % spielen miteinander Games.

2.2.1.4 Ergebnisse der KIM-Studie 2018 und der DIVSI U9-Studie 2015

Ergänzend zur Schweizer MIKE-Studie folgen nun noch einige Informationen der deutschen KIM-Studie und der DIVSI U9-Studie für die Altersgruppe der 1. und 2. Klässler. Bereits im Unterstufenalter nutzen gemäss KIM-Studie unter einem Fünftel der Kinder täglich Bücher, sehr gerne oder gerne lesen über alle Altersstufen hinweg etwas zwei Drittel.

Spannend sind die Zahlen der KIM-Studie zur Computernutzung: Bei den Sechs- bis Siebenjährigen findet diese in 50 % der Fälle statt und steigert sich bei den Acht- bis Neunjährigen auf 70 % auf nahezu 100 % bei den älteren Mittelstufenschülerinnen und Schülern. Internetnutzung an verschiedenen Orten (Schule, zu Hause, bei Freunden) und mit verschiedenen Devices (Computer, Tablet, Smartphone) findet bei 20 % der Sechs- bis Neunjährigen täglich statt. Unterstufenkinder, die das Internet fast täglich nutzen, nennen zu 30 % YouTube als Lieblingsseite, Google und Frag Finn je etwa 10 %. Zudem beschaffen sich bereits ein knapp ein Drittel Informationen zu den Hauptaufgaben, etwas mehr besuchen Spielseiten. Werden alle Unterstufenkinder betrachtet, spielen über die Hälfte mindestens einmal wöchentlich ein digitales Spiel. Ungefähr 20 % haben dabei schon Spiele gespielt, welche nicht für ihre Altersklasse empfohlen wurden. Etwa 70 % der Eltern aller Kinder kennen zu Hause Regeln zur zeitlichen Nutzung digitaler Geräte.

Die DIVSI U9-Studie weist einen Zusammenhang zwischen der inhaltlichen Internetnutzung und der formalen Bildung der Eltern nach: Je höher die elterliche Bildung, je breiter das Spektrum der Nutzung. Dies

wird beispielsweise bei der Nutzung von Suchmaschinen, öffentlich-rechtlichen und nicht-kommerziellen Inhalten versus dem Spielen von kommerziellen Unterhaltungsspielen deutlich.

Zusammenfassung: Mediennutzung der 4- bis 8-jährigen Kinder

- Kinder kommen sehr früh mit Medien in Kontakt und benötigen dabei eine sinnvolle und dem Alter angepasste Begleitung.
- Haupt- bzw. Leitmedium ist das Fernsehen, Bücher und Hörspiele sind ebenfalls wichtig, Computer und Internet sowie Tablets und Smartphones gewinnen mit zunehmendem Alter an Bedeutung.
- Liebste Freizeitbeschäftigung ist das Spielen und das Treffen von Freunden.
- Es besteht ein Zusammenhang zwischen den genutzten Inhalten und dem Bildungsniveau der Eltern.

2.2.2 Erfahrungen in der Umwelt, mit Medien und in virtuellen Lebensräumen

Unterschiedlichste Erfahrungen zu machen, ist für die kindliche Entwicklung immanant wichtig. Unter anderem auch, um später die in Medien gezeigten Realitäten mit den eigenen Erfahrungen abgleichen zu können.

Um den Realitätsgehalt von Medienbotschaften einschätzen zu können, müssen diese mit den je selbst gemachten Erfahrungen in der je eigenen Realität immer wieder kritisch verglichen werden.¹¹ Ebenso wichtig ist die Fähigkeit, unterschiedliche Informationsquellen herbeizuziehen (vgl. Kapitel 2.3.6).¹² Den Realitätsgehalt einer Medienbotschaft einzuschätzen, ist allerdings auch für Erwachsene immer wieder mit Schwierigkeiten verbunden.¹³ Bei Kindern wie Erwachsenen ist daher die ständige Reflexionsbereitschaft von hoher Bedeutung (vgl. Fthenakis et al., 2014, S. 70).

2.2.3 Sich austauschen und darüber sprechen

Das Sprechen über eigene Erfahrungen kann Kindern zudem helfen, sich ihrer persönlichen Umwelt bewusst(er) zu werden. Kinder lernen im Gespräch und Austausch mit andern aber auch, dass es verschiedene Umwelten gibt, dass diese non-medial oder medial sein können und dass nicht jedes Kind denselben Erfahrungshintergrund (z. B. hinsichtlich Inhalten oder Nutzungsarten und -zeiten) mitbringt. Spannend sind insbesondere diejenigen Diskussionen, die Kindern neue Welten eröffnen und ihnen zudem bewusstmachen, dass jedes Kind bei einem Erlebnis, einem Buch oder einem Film etwas Anderes als wichtig empfindet. Hierbei wird wiederum die eigene Reflexionsfähigkeit und -bereitschaft gefördert, ebenso das Verstehen von Medien und Medienbeiträge. Gespräche und Diskussionen unterstützen die Kinder ferner dabei, die eigenen Medienerlebnisse zu verarbeiten.

¹¹ Hier können in Zyklus 1 Fragen diskutiert werden wie „Können Menschen wirklich zaubern? ... Riesen sein?“ oder „Können Kinder alleine wohnen? ... alleine in die Ferien fliegen? ... Detektive sein?“ wie dies bei beliebten Geschichten wie Pippi Langstrumpf oder verschiedenen Kinderdetektivbüchern der Fall ist.

¹² Die Kinder befragen beispielsweise ihre Grosseltern, wie das Leben früher war, erzählen darüber in der Klasse und diese Erzählungen werden gemeinsam mit Darstellungen im Fernsehen, einer Kinderzeitschrift oder im Internet verglichen.

¹³ Dies zeigt zum Beispiel die seit etwa 2014 weit verbreitete Diskussion um Fake News.

2.3 Medien und Medienbeiträge verstehen (MI.1.2)

Mit zunehmendem Alter, und somit wachsenden sozialen und medialen Erfahrungen, lernen Kinder, dass Medieninhalte soziale Botschaften sein können. Sie entwickeln ein vertieftes Verständnis für fiktionale Charaktere und können sich mit zunehmender Empathiefähigkeit (diese beginnt mit ca. 2 Jahren) auch in die dargestellten Personen hineinversetzen. Zudem führen erweiterte kognitive Fähigkeiten und der allgemeine Wissenszuwachs dazu, dass Medieninhalte immer gezielter ausgewählt und reflektiert werden (vgl. Fthenakis et al., 2014, S. 66).

2.3.1 Wahrnehmung von Medieninhalten: Realität und Fiktion

Um durch Medien vermittelte Geschichten oder Botschaften zu verstehen, ist es unabdingbar, sich in die jeweils handelnde Person hineinzusetzen und deren Handlung nachvollziehen zu können, nur so wird verständlich, was die Medienfigur erlebt, weshalb sie gerade so und nicht anders handelt und ob diese Handlung angemessen ist. Ebenso wichtig ist die Einsicht, dass psychische Vorgänge wie Denken, Vorstellung, Wünsche oder Gefühle existieren (vgl. Fthenakis et al., 2014, S. 67f.). Die Einsicht über Täuschungen oder individuell unterschiedliche Weltansichten beginnt allerdings erst im Alter von etwa vier Jahren: Nun können Kinder „über eigene und fremde geistige Vorstellungen über die Wirklichkeit nachdenken und sie können nachvollziehen, dass diese unter Umständen voneinander abweichen“ (ebd., S. 69). Junge Kinder berücksichtigen oft nur einen Blickwinkel, ab etwa sieben Jahren wägen Kinder verschiedene Standpunkte ab.

2.3.2 Die Mediensprache «Bewegte Bilder»

Das Verstehen einfacher Beiträge in verschiedenen Mediensprachen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film) und das darüber Sprechen gehören zu den zentralen Kompetenzen, die in Zyklus 1 gefördert werden sollten. Dass ein Bild beispielsweise verschiedene Bedeutungen haben kann, wurde bereits in der Einleitung anhand des Löwenbildes beschrieben; das Lesen eines Bildes – ob statisch in einem Bilderbuch oder bewegt im Fernsehen – muss daher ebenso erlernt werden wie das Lesen von Texten.

Häufigst genutztes Medium ist gemäss miniKIM- und KIM-Studien, neben dem Buch, bei den 4-8-Jährigen das bewegte Bild (DVD, Fernsehsendung, YouTube-Filme). Das Verstehen von Fernsehbeiträgen und Filminhalten bekommt dadurch im Zyklus 1 einen hohen Stellenwert und es lohnt sich auch, dieses Thema an einem Elternabend anzusprechen.

Wie Kindergarten- und Unterstufenkinder bewegte Bilder verstehen, kann sehr gut anhand von Zeichnungen und Gesprächen nachvollzogen werden.¹⁴ Sie zeichnen oft eine innere Vorstellung vom Gesehenen und Gehörten (Musik, Geräusche, Dialoge), sind noch stark durch ihr magisches Weiterleben geprägt, beziehen die Inhalte vor allem auf ihre eigene Lebenswelt und sie können Filminhalte immer nur so weit wahrnehmen, wie es ihre allgemeine entwicklungsbedingte Wahrnehmungsfähigkeit zulässt. Konkret bedeutet dies, dass Raum- und Zeitsprünge, die Filmsprache, das Zusammensetzen von Bildfolgen und die

¹⁴ Zeichnungen und Gespräche sind neben szenischem Nachspielen, Nachbauen oder Basteln eine zentrale Form der Verarbeitung. Ein ausführliches Beispiel dazu findet sich im Buch von Norbert Neuss (2012) auf S. 16-22.

Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion erst mit zunehmendem Alter erfasst und eingeordnet werden können. Die ganze Handlung wird im Kindergartenalter oft nicht verknüpft wahrgenommen, sondern gleicht einer Aneinanderreihung von einzelnen Szenen, Einzelheiten und Eindrücken. Schnelle Szenenwechsel sind eine besondere Herausforderung je jünger die Kinder sind und das Erleben des Filmes bzw. der einzelnen Szenen, Töne und Dialoge steht im Vordergrund. Unterstufenkinder können bereits längere Inhalte (Geschichten, Informationen) verstehen und schildern, eine grosse Herausforderung bleibt aber die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion. Mit zunehmender Film- und Fernseherfahrung – und der entsprechenden medienpädagogischen Begleitung – können die Kinder unterschiedliche Formate bzw. Genres immer besser einordnen und verstehen (vgl. Neuss, 2012, S. 22-25).

Die Wahl von angemessenen Inhalten ist auch aus der Perspektive der Identitätsentwicklung wichtig, denn viele Kinder suchen sich ihre Vorbilder in den Medien (wechselnd je nach Entwicklungsstadium). Diese Medienheldinnen und -helden sind Identifikationsfiguren, welche sie bei der eigenen Persönlichkeitsentwicklung unterstützen. Wichtig ist somit, dass sich ein Kind in der Geschichte erkennen kann und die Erfahrung macht, dass es mit seinen Themen, Gefühlen und Bedürfnissen nicht alleine ist. Ein (innerer) Dialog mit der persönlichen Medienheldin oder dem Helden hilft bei der eigenen Identitätsbildung, können doch neben schönen Themen wie Freundschaft, Freude, Spass auch kontroverse Gefühle wie Eifersucht, Trauer oder Wut in Mediengeschichten gefunden werden (vgl. Neuss, 2012, S. 34).

Zusammenfassung: Bewegte Bilder verstehen

- Junge Kinder nehmen Filmhandlungen in Einzelszenen und -eindrücken wahr.
- Die Unterscheidung in Realität und Fiktion gelingt erst mit zunehmendem Alter und Übung.
- „Kinder behalten [...] aus dem Fernsehprogramm Szenen in Erinnerung, die sie für sich ganz persönlich als bedeutsam erleben“ (Neuss, 2012, S. 28).
- Kindergarten: Geeignet sind Filme mit einem ruhigen Hintergrund, langsamen Schnitten und einfach und ruhig erzählten Geschichten (z. B. Pettersson und Findus, Pippi Langstrumpf oder Heidi), Wissenssendungen wie die Sendung mit der Maus oder Löwenzahn.
- Unterstufe: Filme wie das doppelte Lottchen, Amy und die Wildgänse oder Ronja Räubertochter, Wissenssendungen wie Willi wills wissen, Checker Tobi oder Pätagei.
- Hilfe bei der Auswahl bietet z. B. die FSK-Alterskennzeichnung von Filmen (www.fsk.de), Flimmo (www.flimmo.de) oder die Kinderfilmwelt (www.kinderfilmwelt.de).
- Die Inhaltswahl ist auch aus der Perspektive der Identitäts- und Genderentwicklung wichtig.

2.3.3 Werbung

Die Werbeindustrie bemüht sich intensiv um die kaufkräftigen Heranwachsenden und nutzt dazu hemmungslos sämtliche psychologische Manipulationstricks. Ziel ist eine frühe Kundenbindung, Markenbewusstsein und Kaufwünsche zu generieren (vgl. Neuss, 2012, S. 76f.). Das Leben in der Mediengesellschaft bedingt daher heute auch eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Werbung; dies begleitet die Schülerinnen und Schüler während der gesamten Volksschulzeit und darüber hinaus. In der Kindergartenstufe haben die Schülerinnen und Schüler oftmals noch Mühe, redaktionelle Programme von Werbeblöcken zu unterscheiden und benötigen daher Hilfe und Strategien, um Werbung zu erkennen, zu verstehen und zu verarbeiten. Bis Ende des 3. Zyklus sollten die Lernenden dann die zentralen

Begriffe kennen und Wissen bezüglich inhaltlicher Gestaltung, Produktion, Wirkung sowie zu ökonomischen Aspekten erwerben. Grundgedanke ist dabei, Werbung als absichtlich konstruierte Scheinwelt zu begreifen, welche einer medialen Wirklichkeit und nicht dem realen Leben entspricht (vgl. Senn, 2006, S. 43f.).¹⁵

Studien zeigen, dass weniger als die Hälfte der Vierjährige Werbung von einem Filmbeitrag unterscheiden können, Zweitklässlern gelingt dies bereits zu über 80 %. Hilfreich für Kinder ist es, wenn sie die marktwirtschaftlichen Absichten hinter der Werbung kennen, ansonsten antworten sie auf die Frage nach dem Erkennungszeichen von Werbung oftmals einfach mit Adjektiven wie *laut, schnell, farbig* (vgl. Fthenakis et al., 2014, S. 72).

2.3.3.1 *Begriffsdefinition Werbung und Werbekompetenz*

Wird von Werbekompetenz gesprochen, ist es wichtig, zuerst den Begriff der **Werbung** zu klären: „Durch bestimmte Strategien versuchen [Werbeproduzierende], das Publikum gezielt zu beeinflussen. Werbung will also das Verhalten von Konsumenten verändern und spiegelt in ihrer Botschaft Interessen, Einstellungen und Wünsche der Zielgruppe“ (Senn, 2005, S. 53). Werbung kann allerdings nie davon ausgehen, dass sie per se erfolgreich sein wird, denn kritische Konsumentinnen und Konsumenten bestimmen den Erfolg einer Strategie immer mit.

Werbekompetenz ihrerseits wird unter zwei Blickwinkeln betrachtet: Werbekompetenz aus Sicht der *Produzierenden* von Werbung (z. B. Werbeagenturen) meint, unter ökonomischen Gesichtspunkten ein Produkt möglichst erfolgreich zu vermarkten. In *medienpädagogischer* Perspektive ist die Rezipientin bzw. der Rezipient und somit die Verbraucherin bzw. der Verbraucher zentral. Ziel des Erwerbs von Werbekompetenz ist hier, Werbung zuerst als solche zu erkennen und danach als mündiger Konsument bewusst und kritisch zu handeln. Die Auseinandersetzung mit Werbung soll dabei reflektiert, aber auch kreativ und lustvoll erfolgen, d. h. Werbung darf durchaus auch Spass machen. Wichtigste Erkenntnis dabei ist, dass Werbung eine absichtlich konstruierte und keine reale Lebenswelt vermittelt und klare ökonomische Motive, nämlich der Absatz von Produkten, hinter Werbung stehen (vgl. Senn, 2005, S. 53).

2.3.3.2 *Werbung, Identitätsentwicklung und Rollenbilder*

Norbert Neuss, widmet in seinem Buch «Kinder & Medien» (2012) der Werbung ein eigenes Kapitel (S. 70-79). Die wichtigsten Erkenntnisse daraus werden im Folgenden festgehalten:

Fernsehwerbung für Kinder weist in der Regel eine hohe Wiederholungsfrequenz auf und wird zwischen bei Kindern beliebten Sendungen in ganzen Blöcken ausgestrahlt. Dabei weisen „Werbespots, die sich an Vor- und Grundschulkindern richten, [...] oftmals stereotype Darstellungen von Mädchen und Jungen auf. Allen gesellschaftlichen Veränderungen zum Trotz haben sich diese [...] Darstellungen in der kinderspezifischen Fernsehwerbung gehalten“ (Neuss, 2012, S. 71).

¹⁵ Im Unterricht könnte hier an die in Fussnote 10 formulierten Fragen angeknüpft werden. Die Kinder betrachten Werben (Bilder aus Zeitschriften oder Werbespot auf dem Tablet anschauen) und diskutieren danach Fragen wie „Sehen alle Kinder in unserem Schulhaus aus wie in der Spielzeugwerbung?“, „Machst du in deiner Freizeit dasselbe, wie das Kind in dieser Werbung?“ oder „Könnten dies auch deine Grosseltern sein?“.



Abbildung 7 Zuordnung typischer Mädchen- und Knabenwerbung als Diskussionsgrundlage (ME 2017)

Häufig wird das Klischee zementiert, dass Mädchen rosa und Jungen Action mögen. Konkret werden Mädchen als liebevolle Puppenmütter oder Modepüppchen mit Glitzer, Knaben als Abenteurer oder Kämpfer, die schnell und forsch sind, dargestellt (vgl. Abb. 7). Diese Genderproblematik stellt sich allerdings nicht nur in der Werbung. Fernsehserien, Kinderspielzeug oder genderspezifische Kinderzeitschriften festigen geschlechtstypische Rollenbilder¹⁶ ebenfalls.

Bei der Identitätsentwicklung, zu der Frage nach dem eigenen Gender, also nach Verhaltensweisen oder Charaktereigenschaften, gehören, spielen verschiedene Einflüsse eine Rolle. Das Fernsehen als Leitmedium nimmt einen speziellen Platz ein, denn „wenn Kinder fernsehen, suchen sie nach brauchbaren Orientierungen, um sich eine Position in der Welt zu erobern. Dazu zählen auch Fragen hinsichtlich der eigenen Identität und der Ausformung geschlechterbezogener Rollen“ (Neuss, 2012, S. 72). Vereinfachte Rollenbilder und Stereotypen können Kindern zwar helfen, sich in ihrer Umwelt besser orientieren zu können, allerdings besteht immer die Gefahr, dass sie in der Entwicklung ihrer Persönlichkeit durch starr vorgegebene Verhaltensmuster eingeschränkt werden. Ob nun aber die Medien und die Werbewirtschaft die Kinder beeinflussen und die Unterscheidung der Geschlechtermerkmale aufrechterhalten und fördern – oder ob sie ein Spiegel der Gesellschaft sind und gesellschaftliche, soziale und politische Vorstellungen von Geschlechterunterschieden einfach wiedergeben, ist wissenschaftlich nicht geklärt. Gerade auch deshalb ist ein bewusster Umgang, besonders in der Familie, mit Geschlechterrollen sehr wichtig. Dazu zählt auch die Vorbildfunktion der Eltern. Diese gilt hinsichtlich Rollenvorbilder, aber auch bezüglich dem Umgang mit materiellen Ressourcen im Allgemeinen: Wird hier auf Nachhaltigkeit geachtet oder gekauft, was eigentlich unnötig oder ein Statussymbol ist?

Kinder vertrauen Werbebotschaften

Je kleiner die Kinder, je mehr helfen ihnen Vereinfachungen, um sich in unserer komplexen Welt orientieren zu können. Aus Büchern kennen sie die simplen Unterscheidungen in gut versus böse, alt versus jung, hässlich versus schön oder auch Erfolg versus Misserfolg. Diese Vereinfachungen finden sie nun in der Kinderwerbung wieder, denn diese greift Wünsche und Vorlieben der Kinder auf: Werbung ist bunt, einfach gestaltet, spannend, zeigt Tiere, Comic-Figuren usw. Zudem stellen Kindergartenkinder oft einen

¹⁶ In der Wissenschaft trägt man den gesellschaftlichen Veränderungen Rechnung und unterscheidet zwischen ‚sex‘ (biologisches Geschlecht) und ‚gender‘ (Geschlechtereigenschaft, die durch Gesellschaft und Kultur geprägt wird).

Ich-Bezug her und identifizieren sich mit den Figuren in der Erzählung. Dies, weil in diesem Alter das Erleben von Filmen im Vordergrund steht und nicht das Verstehen. Um eine kritische Haltung einnehmen zu können, ist aber das Verstehen zentral. Kleinere Kinder erleben Handlungen und Figuren noch sehr intensiv, sie werden für sie geradezu real und sie vertrauen daher auch den Werbebotschaften (vgl. Neuss, 2012, S. 73).

2.3.4 Durch Medien ausgelöste Emotionen benennen können

Durch Medienerlebnisse ausgelöste Emotionen – positive wie negative – können im Gespräch oder in einer Erzählung benannt, ebenso in einer Zeichnung, im Rollenspiel, einer Stimmungsfotografie, einer Tonaufnahme oder einem Text ausgedrückt werden. Bevor vertiefter auf solche Medienspuren eingegangen wird, wird zuerst noch auf mögliche ängstigende Medienerlebnisse hingewiesen.

2.3.4.1 Ängstigende Medienerlebnisse

Überlegen Sie sich für einen kurzen Moment, welche Medieninhalte Ihnen als Kind oder im Jugendalter Angst einflößten. War es die Sendung Aktenzeichen XY? War es ein bestimmter Beitrag in einer Nachrichtensendung? War es ein Psychothriller in Film- oder Buchform? Und wie schützten Sie sich vor diesen Inhalten? Legten Sie das Buch weg, stellten Sie den Fernseher aus, hielten Sie sich die Hand vor die Augen?



Abbildung 8 Schutzstrategien vor ängstigenden Inhalten (ME 2017)

Kindergarten- und Unterstufenkinder ängstigen sich nicht nur ab besonders brutalen oder erschreckend lauten Filmszenen. Spezielle Kindersendungen können ebenso ängstigen, gerade weil sie mit den gewählten Themen und Gestaltungselementen direkt an die kindliche Lebenswelt anknüpfen. „Problematisch ist für Kinder insbesondere das, was sie selbst als problematisch empfinden und äussern. [...] Je mehr die Sendungen die Themen der Kinder berühren, umso wichtiger ist es, [sich] Zeit für Fragen und Gefühle [zu] nehmen“ (Neuss, 2012, S. 42). Trotz individueller Wahrnehmung und Entwicklungsthemen können einige mögliche Angst auslösende Inhalte¹⁷ identifiziert werden (vgl. Neuss, 2012, S. 42-44):

¹⁷ Für die Bewältigung Angst einflössender Szenen besitzen Kinder gute Strategien (vgl. Abb. 8) wie sich Ohren und Augen zuhalten, unter eine Decke kriechen, kurzzeitig hinausgehen, direkt darüber sprechen wollen, kuscheln, Nähe suchen usw. Diese Strategien sollten niemals abgewertet oder belächelt werden.

- **Kinderabenteurer:** Kinderschauspielerinnen und -schauspieler vertiefen die Identifikation; spannende Handlungen können stärkend, Gefahren und ungute Enden ängstigend wirken.
- **Walt-Disney-Filme:** Ängste entstehen, wenn die Mutter stirbt oder verschwindet und das Tierkind Schwierigkeiten alleine bewältigen muss.
- **Opferperspektive:** Szenen, die Identifikationsangebote enthalten und Opferperspektiven zeigen, führen oft zu Angstreaktionen.
- **Natur- und Umweltkatastrophen, Unglücke:** Nachrichtensendungen ängstigen 4- bis 8-jährige Kinder, da sie sich ohnmächtig fühlen und einen engen Bezug zu ihrem Alltag herstellen können.¹⁸
- **Übernatürliche Wesen:** Hexen, Feen, Zauberern, Gespenstern und Monster können faszinieren, aber ebenso ängstigen; insbesondere in der Phase des magischen Denkens.
- **Laute oder plötzliche Geräusche:** Je jünger das Kind, desto empfindlicher ist es auf Geräusche.

Eltern wie Lehrpersonen sollten daher die medialen Inhalte insbesondere für Kindergarten- und Unterstufenkinder sorgfältig auswählen und besonders im Kindergartenalter immer gemeinsam fernsehen und auch in der Unterstufe ist es wichtig, als Bezugsperson die Interessen und konsumierten Inhalte der Kinder zu kennen.¹⁹

¹⁸ Die Kindernachrichtensendung Logo (ZDF) wird beispielsweise von den Machern selbst erst ab ca. 8 Jahren empfohlen. Für jüngere Kinder sind einzelne Beiträge nach einer Vorauswahl durch Lehrpersonen oder andere Erwachsenen gut einsetzbar.

¹⁹ Hilfreich bei der Filmauswahl ist die FSK-Alterskennzeichnung von Filmen (www.fsk.de), Flimmo (www.flimmo.de) oder Kinderfilmwelt (www.kinderfilmwelt.de).

2.3.4.2 Medienspuren

Als Medienspuren werden Medienerlebnisse der Kinder, welche sie in ihrem Alltag beispielsweise anhand von Gesprächen, Zeichnungen oder Rollenspielen weiterbearbeiten, bezeichnet. Da Kinder ihre Gefühle oftmals noch nicht sprachlich ausdrücken können, wählen sie symbolische Ausdrucksformen: Kindergartenkinder verarbeiten Medienerlebnisse oft durch Rollenspiele, Zeichnungen oder Erzählungen, für Unterstufenkinder wird das Erzählen und Schreiben immer bedeutungsvoller. Anhand dieser Medienspuren können nun die jeweils handlungsleitenden Themen des einzelnen Kindes aufgespürt werden. Das heisst, aufgrund der Erzählungen oder Zeichnungen über einen medialen Inhalt können aufmerksame Erwachsene feststellen, was das Kind im Film, Bilder- oder Hörbuch besonders intensiv wahrgenommen hat und es in seiner Lebenswelt gerade besonders beschäftigt (vgl. Neuss, 2012, S. 37f.).



Abbildung 9 Darstellungen (Medienspuren) der liebsten Medienfigur via Tablet-Malapp «KidsPaint» und Bastelarbeit als Gesprächsgrundlage (ME 2017)

Gefühle, welche durch mediale Inhalte ausgelöst werden, können wie oben beschrieben negativ bzw. ängstigend sein, sie sind in vielen Fällen aber durchaus positiv. Mit den gelegten Medienspuren (vgl. Abb. 9) erzählen die Kinder von sich, dass sie mutig und selbstständig sind wie Pipi Langstrumpf und ihnen ruhig etwas (mehr) zugetraut werden kann oder dass sie für ein Thema Expertinnen und Experten sind, wie ein Pokemon-Trainer für sein Pokemon.

2.3.5 Mit Medien lernen und Informationen beschaffen

Kinder sind nicht nur, wie weiter oben bereits gehört, ab Geburt von (Bild-)Medien umgeben, sie lernen auch sehr früh mit und durch Medien:

- Wimmel- und bald auch Kindersachbücher vermitteln Wissen,
- Bilderbücher erzählen Geschichten, vergrößern den passiven und aktiven Wortschatz und helfen dabei, Gefühle kennenzulernen und einordnen zu können,
- Musik verleitet zum Tanzen und ermöglicht Hörerfahrungen,
- selbst fotografieren fördert die visuelle Wahrnehmung und schult sie Aufmerksamkeit,
- Tablet-Apps und Internetseiten ermöglichen ab dem Kindergartenalter verschiedenste digitale Lernerfahrungen und
- Kinderwissenssendungen und Dokumentationen vermitteln auf lustvolle Weise Sachwissen.

Lernphase B: Vertiefung

Um in Kindergarten und Unterstufe Medien gewinnbringend für das Lernen und die Beschaffung von Informationen einsetzen zu können, müssen diese jeweils gezielt und passend zu einem Thema ausgewählt werden. Beim Thema „Wasser“ macht es beispielsweise wenig Sinn, sich einen stündigen Dokumentarfilm anzusehen, da dieser zu viele Informationen beinhaltet.

Ein gut gemachtes *Erklärvideo* zum Wasserkreislauf (von der Lehrperson selbst hergestellt, via You Tube oder ein Ausschnitt aus einer Kinderwissenssendung) jedoch kann als Werkstattposten oder im Klassenunterricht wunderbar eingesetzt werden, um ins Thema einzusteigen. Ebenso bietet sich der Einsatz eines Erklärvideos nach der Rägetröpfli-Geschichte²⁰ an, um diese mit Faktenwissen anzureichern oder um eine Exkursion an einen Weiher oder ins Wasserkraftwerk vorzubereiten. Die Königsvariante wäre nun, mit dem erworbenen Wissen selbst ein Erklärvideo oder einen Trickfilm (vgl. Abb. 10) über den Wasserkreislauf herzustellen (vgl. auch Kompetenz MI).



Abbildung 10 Trickfilm zum Wasserkreislauf erstellen (SS 2014)

Viele Apps sind im Bereich Drill and Practice angesiedelt: Automatisierung von Grundfertigkeiten wie beispielsweise Addition und Subtraktion im Zwanzigerraum, Multiplikation bis 100, Blitzleseübungen, Silbentraining usw. (vgl. Abb. 11). Diese Apps können gerade für Kindergarten- und Unterstufenkinder sinnvoll sein, wenn es um das Festigen eines vorher handelnd erlernten Inhaltes geht. Hierzu finden sich im Heft Anwendungskompetenz Zyklus 1 im Kapitel «Werkzeuge, um Lernprozesse der Kinder zu unterstützen und steuern» zahlreiche App-Vorschläge und Hintergrundinformationen.



Abbildung 11 Blitzrechnen (ME 2017)

²⁰ Dialekt Kindergeschichte zum Wasserkreislauf von Peter Heutschi.

Um eine gezielte Auswahl der Inhalte treffen zu können, muss das eingesetzte Medium, egal ob Buch, Hörspiel, Film, Internetseite oder Tablet-App von der Lehrperson vorgängig gelesen, angehört, -geschaut oder ausprobiert werden. Die Auswahl einer App kann sich zum Beispiel an folgenden Punkten orientieren:

- Werden multimediale und interaktive Möglichkeiten genutzt?
- Wie offen oder geschlossen ist die App (multimediales eBook erstellen mit der App Book Creator versus Automatisierung im Zahlenbereich bis 10 mit der Conni Zahlen-App)?
- Ist die App herausfordernd und motivierend, auch hinsichtlich variablem Schwierigkeitsgrad und der Möglichkeit mehrerer Lernwege und freier Übungswahl?
- Kann sich ein Kind auf den Inhalt konzentrieren oder lenken Hintergrundgeräusche ab?
- Ist der persönliche Lernstand ersichtlich?
- Erfolgt ein Feedback auf konstruktive Weise?
- Kann das erlernte Wissen konkret angewendet werden und hat es einen Bezug zur Lebenswelt der Kinder?
- Sind die Inhalte fachlich korrekt und entsprechen sie der Zielstufe des Zyklus 1?
- Wird die App von einer pädagogisch-orientierten bzw. anerkannten App-Datenbank empfohlen?

Besonders spannend, gerade auch für Kinder die noch nicht oder noch keine längeren Texte lesen können, sind die zahlreichen Möglichkeiten, welche digitalen Medien durch den Einsatz von Bildern, Tönen und Filmbeiträgen anbieten. Die selbständige Informationsbeschaffung beschränkt sich für ein Kindergartenkind nun nicht mehr darauf, dass es ein Sachbuch anschauen kann, sondern Tablet-Apps oder geeigneten Internetseiten bieten verschiedenste Zugänge, um Informationen zu sammeln und diese, wenn gewünscht, auch selbständig weiterzuverarbeiten.²¹

2.4 Medien und Medienbeiträge produzieren (MI.1.3)

Um die im Lehrplan 21 formulierte übergeordnete Kompetenz MI.1.3 „Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und [...] veröffentlichen“ (Lehrplan 21, Modul Medien und Informatik, S. 13) erlangen zu können, benötigen die Schülerinnen und Schüler erste ganz konkrete Erfahrungen bei der Produktion von Medien und Medienbeiträgen.²² Neben dem Experimentieren und dem Machen erster Erfahrungen im gestalterischen Bereich und bei der Präsentation wird hiermit auch der Grundstein gelegt, um später zum Beispiel die Bild- und Filmsprache lesen bzw. verstehen zu können.

2.4.1 Aktive Medienarbeit

Aktive Medienarbeit bedeutet, dass Kinder selbst Medienprodukte herstellen und somit von Konsumentinnen und Konsumenten zu Produzentinnen und Produzenten werden. Damit können sie nicht nur hinter die Kulissen von Medienproduktionen blicken und Medienprodukte wie eine Fotomontage durchschauen

²¹ Im Modulheft Anwendungskompetenz Zyklus 1 wird vertieft darauf eingegangen, wie digitale Medien als Werkzeuge den Lernprozess unterstützen und steuern, wie Aufgaben unterschiedlich angegangen und kreativ ausgestaltet werden können und welche vielfältigen Ausdrucks- und Mitteilungsformen zur Verfügung stehen.

²² Auch hierzu finden sich Informationen und Ideen im Modulheft Anwendungskompetenz Zyklus 1.

lernen²³, sondern durch das eigene aktive Handeln wird – wie in jedem Schulfach – Wissen aufgebaut, vertieft und gefestigt. Oft lohnt es sich auch, nicht zu viele verschiedene Projekte zu realisieren, sondern eine Übung oder ein Projekt nach einer Reflexionsphase (mehrfach) zu wiederholen, um echte und nachhaltige Lernerfolge zu erzielen.²⁴

2.4.2 Pädagogische Prinzipien der Handlungsorientierung

Die wichtigsten pädagogischen Prinzipien dieser Handlungsorientierung lassen sich wie folgt zusammenfassen (vgl. Holzwarth, 2011, S. 8-11):

- Bezüge zur **Lebenswelt** der Kinder herstellen und Ideen aller Beteiligten aufnehmen.
- Dem **Bewegungsdrang** von Kindergarten- und Unterstufenkinder Rechnung tragen (im Freien fotografieren, Filmszenen mit grossen Gesten spielen, Rhythmisierung usw.).
- **Anschauliche Erklärungen** anbieten (nur kurze frontale Spracherklärungen, mit Erklärvideos, Expertensystemen, Plakaten oder Fotoanleitungen arbeiten oder die Kinder die Funktionen selbst entdecken lassen).
- Orientierung an **bestehenden Beispielen** (von der Lehrperson hergestellt oder professionelle Bilder, Filme, Tonaufnahmen) ermöglichen; dies fördert die Inspiration und Motivation.
- **Strukturierung** anbieten durch konkrete Aufgabenstellungen oder geführte Gruppenprozesse.
- Schnelle erste **Erfolgslebnisse** ermöglichen, dadurch wird die Frustrationserfahrung gesenkt und die Motivation (und das Lernergebnis) erhöht.
- **Positive Feedbacks** möglich machen (innerhalb der Klasse und die Produkte auch einem Publikum präsentieren in Schulhausausstellungen, an Elternabenden, auf der Schulwebsite); diese motivieren nicht nur bei der Arbeit, sondern stärken auch das Selbstwertgefühl.
- Raum geben für **eigene Selbstdefinitionen**, d. h. Aufgabenstellungen offen gestalten und beispielsweise Mädchen nicht (nur) Tiere und Knaben Fahrzeuge fotografieren lassen.
- Je nach Projekt den **Entstehungsprozess** (inkl. soziale Gruppenprozesse) höher gewichten als das **Endprodukt**.
- **Balance** finden zwischen Aktions- und Reflexionsphasen, zwischen Lernen mit Medien und Lernen über Medien, zwischen ästhetischen, produktorientierten und pädagogischen Zielen und zwischen Privatsphäre respektieren und Öffentlichkeit herstellen.

2.5 Mit Medien kommunizieren und kooperieren (MI.1.4)

Kleinkinder sind für eine gesunde Entwicklung auf enge Bezugspersonen und die direkte Kommunikation mit ihnen angewiesen. Bald schon pflegen sie persönliche Kontakte zu einem erweiterten Personenkreis, der Grosseltern, Gotti und Götti oder auch Nachbarskinder einschliesst. Die Begegnungen und Kontakte werden immer zahlreicher. Das direkte Umfeld vergrössert sich, der Kindergartenfreud wohnt nicht im

²³ Hinweis zum Sprachgebrauch: Nicht jede Bildveränderung ist eine Manipulation. Von einer Manipulation im engeren Sinne wird nur dann gesprochen, wenn eine Täuschungsabsicht dahintersteckt, d. h. eine vorgetäuschte Wirklichkeit oder der Versuch, jemanden zum eigenen Vorteil zu beeinflussen (vgl. Holzwarth, 2012, S. 7).

²⁴ Eine ausführliche theoretische Einordnung der aktiven Medienarbeit findet sich im Modulheft Medien und Medienbeiträge produzieren Zyklus 2.

Haus nebenan sondern drei Strassen weiter, der Theaterkurs findet im Nachbarsort statt, im Zirkuslager bilden sich neue Freundschaften, die Zweitklässlerin verständigt sich in den Ferien mit Händen, Füßen und ersten Englischwörtern und vielleicht wohnen die Grosseltern in einem anderen Land; jede dieser Beziehungen hat für ein Kind ihre eigene Bedeutung und es möchte den Kontakt pflegen.

War bei grösserer Distanz früher oft das Telefon (vgl. Abb. 12) die einzige Möglichkeit, zeitnah in Kontakt zu treten und den Grosseltern beispielsweise vom Sporttag in der Schule zu berichten, können heute bereits kleine Kinder eine Videobotschaft aufnehmen oder eine Sprachnachricht verfassen und diese via Smartphone der Eltern übermitteln. Leben Verwandte im Ausland, nutzen viele Familien Videotelefonie (z. B. Skype), um die Distanz emotional zu verringern. Die Kinder treten daher mit einem breiten Erfahrungsschatz an bereits gemachten digitalen Kommunikationserfahrungen²⁵ ins Schulsystem ein.



Abbildung 12 Kontakt via Telefon zu den Grosseltern (ME 2017)

2.5.1 Medien als Kommunikationsmittel

Das Thema «Medien als Kommunikationsmittel» behandeln die Schülerinnen und Schüler In Zyklus 1 nun als konkreten, sehr lebensnahen Unterrichtsinhalt und sie sammeln verschiedenste Erfahrungen damit. Das Versenden klassischer, persönlich verfasster Briefpost nimmt in der Gesellschaft zwar seit Jahren ab und doch ist es für Kindergarten- und Unterstufenkinder wichtig zu erlernen, welche formalen Elemente ein Brief enthält und wie ein solcher formuliert wird. Das Verfassen eines Briefes dient als Übungsfeld, um später zum Beispiel E-Mails schreiben zu können. Auch bei anderen digitalen Kommunikationsformen wie dem Chatten, Formulieren von Textnachrichten, Kommentieren in sozialen Netzwerken oder dem Erstellen eines Blogs gelten, je nach Adressat mehr oder weniger, formale Regeln und passende Umgangsformen.

²⁵ Ausführliche Hintergrundinformationen zum Thema Online-Kommunikation finden sich im Modulheft «Gepostet und geliked: Mit Medien kommunizieren und kooperieren», Zyklus 2.

2.5.2 Kontakte pflegen und sich austauschen

Digitale Medien ermöglichen *synchrone* (zeitgleiche) Kommunikation, beispielsweise in einem Chat oder bei der (Video-)Telefonie sowie *asynchrone* (zeitversetzte) Kommunikation in Form von E-Mails, Textnachrichten oder Forendiskussionen, denn eine Mail, Nachricht oder ein Online-Kommentar muss nicht zwingend in dem Moment gelesen werden, in dem der Empfänger die Mitteilung zugestellt bekommt.

Gemäss der deutschen KIM-Studie (2018, S. 35) haben 96 Prozent der Kinder zumindest einmal pro Woche persönlichen Kontakt zu ihren Freunden, 54 Prozent der Kinder verbringen nahezu jeden Tag gemeinsame Zeit mit ihnen. Das persönliche Treffen ist somit nach wie vor eine enorm wichtige Form der Kontaktpflege.

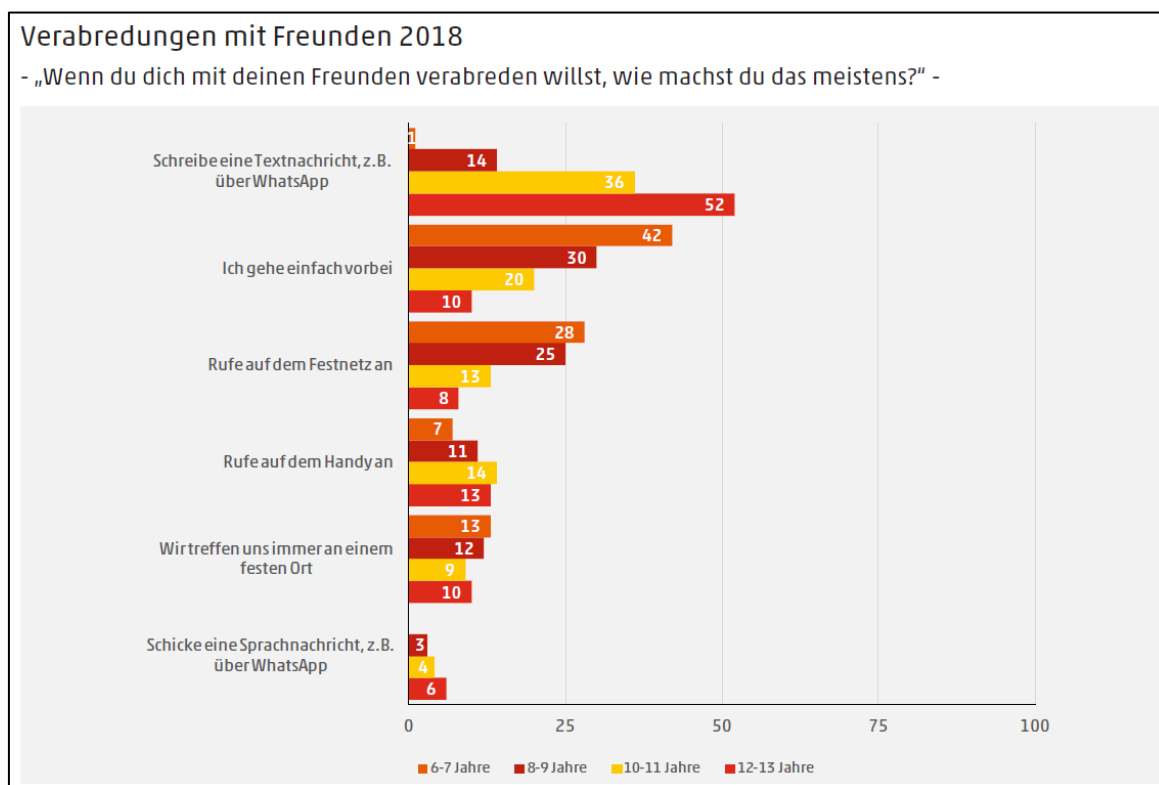


Abbildung 13 Kontakt zu Freunden (KIM-Studie, 2018, S. 36)

Nur gerade 1 % der Sechs- bis Siebenjährigen und 14 % der Acht- bis Neunjährigen schreiben sich WhatsApp-Nachrichten, wenn sie sich verabreden möchten. Facebook, welches wie WhatsApp offiziell erst ab 13 Jahren erlaubt ist²⁶, wurde in der KIM-Studie von 2016 noch weniger genutzt. Per Festnetztelefon verabreden sich heute über die Hälfte der Kindergarten- und Unterstufenkinder und bereits knapp ein Fünftel nutzt hierfür das Handy. Die Häufigste Form der Kontaktaufnahme für eine Verabredung

²⁶ Informationen hierzu finden sich auf den Seiten von Klicksafe oder Saferinternet. Auch wenn die Nutzung von Facebook und WhatsApp vor dem 13. Geburtstag rechtlich kaum Folgen haben wird, ist es dennoch wichtig, dass die Kinder im Elternhaus und in der Schule auf die sichere Nutzung hingewiesen und begleitet werden (Medienwissen und -reflexion als Aspekte von Medienkompetenz: Wissen über Urheberrecht, Persönlichkeitsschutz, Reflexion der eigenen Mediennutzung).

ist und bleibt bei den Sechs- bis Siebenjährigen mit 42 Prozent und bei den Acht- bis Neunjährigen mit 30 % aber das direkte, persönliche Vorbeigehen bei den Freunden (vgl. Abb. 13).

Die direkte, persönliche Kommunikation bekommt somit im Zyklus 1 einen besonders hohen Stellenwert zugesprochen. Dies verdeutlicht auch der Querverweis zum Fachbereich Deutsch: Laut und deutlich sprechen, passende Gesprächsbeiträge einbringen, einfache Alltagsgespräche selbst führen oder per Telefon Kontakt zu Bekannten halten sind Kompetenzen, die im Bereich «Dialogisches Sprechen» gefördert werden (vgl. Lehrplan 21, Fachbereich Deutsch, S. 14).

3 Fachdidaktischer Hintergrund

Im vergangenen Kapitel haben Sie sich viel Fachwissen erarbeitet, welches immer wieder mit didaktischen und methodischen Hinweisen sowie konkreten Unterrichtsideen angereichert wurde. Im nun folgenden Kapitel lautet die Leitfrage: „Wie kann ich als Lehrperson den Kompetenzbereich Medien in Kindergarten und Unterstufe vermitteln?“

Hierfür stehen nun explizit die Praxisbeispiele im Zentrum; allerdings musste auch hier eine Auswahl getroffen werden und es gäbe noch zahlreiche weitere tolle Umsetzungsmöglichkeiten. In diesem Sinne: Lassen Sie sich inspirieren und setzen Sie den Kompetenzbereich Medien kreativ um – Ihre Schülerinnen und Schüler werden motiviert und mit Begeisterung mitmachen!

Diese Umsetzung gelingt Ihnen einerseits durch die Thematisierung der Medien selbst, andererseits durch die aktive und kreative Medienarbeit:

- Medien lebensweltnah thematisieren (vgl. GM, S. 33f.): Medien zum Thema machen, d. h. über den eigenen Medienumgang sprechen (können) und diesen reflektieren.
- Aktive und kreative Medienarbeit (vgl. GM, S. 34): Von Konsumierenden zu Produzierenden werden und dabei über Medien lernen.

Die Gliederung der Kapitel ist wiederum, wie bereits beim fachwissenschaftlichen Teil, entsprechend den im Lehrplan aufgeführten Kompetenzen gestaltet. Ideen, die bereits oben im fachwissenschaftlichen Teil ausgeführt wurden, werden hier der Vollständigkeit halber ebenfalls aufgelistet.

3.1 Hinweise zur Unterrichtsorganisation

Für die Planung von konkreten Unterrichtssequenzen oder -projekten *mit* und *über* Medien gibt es eine Reihe von didaktischen und methodischen Tipps und Tricks, die Sie je nach Unterrichtsinhalt, Stundenplan, Klassensetting und örtliche Gegebenheiten einsetzen können.

3.1.1 Allgemeine Tipps und Tricks

- Computer, Tablets, Kameras und weitere Geräte anschreiben (z. B. mit Buchstaben oder Symbolen). So können die Geräte auch bei schriftlichen Arbeitsanweisungen oder im Wochenplan einfach zugeordnet werden.

- Internet-Tools bereitstellen, damit die Schülerinnen und Schüler schnell und einfach auf die gewünschten Inhalte zugreifen können, z. B.
 - Schabi (www.schabi.ch) oder Symbaloo (www.symbaloo.com),
 - Schulwebsite,
 - häufigst genutzte Seite als Startseite festlegen.
- Anleitungen ausdrucken und laminieren; evt. via ausgedrucktem QR-Code Videoanleitungen zur Verfügung stellen.
- Wichtiges auf Plakate schreiben, kleben oder zeichnen (evt. gemeinsam mit den Kindern) und im Schulzimmer aufhängen, z. B.
 - Computer-/Kamera-/Tablet-Nutzungsregeln festhalten.
 - Tablets sorgfältig einführen: Welche Umgangsregeln gelten (saubere Hände, mit Tuch putzen nach Gebrauch)? Wer darf wann welche App nutzen? Wo wird mit dem Tablet gearbeitet? Wie wird es herumgetragen?
 - Anwendungen: Aufstarten und Herunterfahren des Computers, Leeren des Desktops, Speichern von Dateien, vorgegebene Ordnerstrukturen, Erstellen eines Textdokumentes usw.
 - Wer ist Experte für was?
- Computer (eventuell auch benötigte Programme) wenn möglich immer vor Beginn der Lektion aufstarten, besonders wenn viele Kinder zur selben Zeit an den Computer arbeiten sollen; dies verhindert einen Zeitverlust zu Beginn der Lektion.
- Aufladen von Tablets: Ladestation im Schulzimmer basteln; z. B. aus einer Kartonschachtel mit der Klasse eine „Tablet-Garage“ bauen. Die Kinder wissen so, dass das Tablet immer dort abgeholt und zurückgebracht werden muss (inkl. Ladekabel einstecken).
- Das Ziel immer gemeinsam mit der Aufgabenstellung festhalten, evt. Beispiele zeigen.

3.1.2 Mögliche Lehr- und Lernformen

- Werkstattposten
 - Einführung oder Vertiefung eines Themas. Im Kindergarten oder zu Beginn der 1. Klasse sind dazu kurze Filme, Hördateien (Text, Lied, Geräusch) oder ein digitales Bilderbuch besonders geeignet.
 - Audioaufnahmen an verschiedenen Orten erstellen, recherchieren im Internet, Übungssequenzen (z. B. Mausübungen, Lautierung, Logicals usw.), draussen fotografieren.
 - Deutsch und Matheübungen am Tablet: Vertiefung des Unterrichts, Einsparung an Arbeitsblättern, Rückmeldung sofort möglich, individuelle Arbeit nach Niveau möglich (z. B. mit den „Connis-Apps“).
 - Einsatz dort, wo digitale Geräte zwingend benötigt werden (z. B. Erstellung eines Tondokumentes), da ohne 1:1-Ausstattung nicht alle zeitgleich dieselbe Aufgabe bearbeiten können.

- Wochenplanaufgabe
 - Die Kinder bearbeiten innert Wochenfrist verschiedene Aufgaben (individuelle Aufgabenstellungen oder dieselben Aufgaben für die ganze Klasse).
 - Arbeit an Grundfertigkeiten (z. B. Rechnen im Zehnerbereich), Vertiefung von im Unterricht behandelten Themen, lustvolles Arbeiten mit dem Computer, dem Tablet oder der Kamera (z. B. kreative Gestaltungsaufgaben), Tagebücher/Berichte aus dem Schulalltag erstellen (z. B. mit der App Book Creator oder dem Programm Power Point: Fotos machen drinnen und draussen und Töne/Texte dazu aufnehmen, Geschichten erzählen), ein gemeinsam erstelltes Experiment dokumentieren usw.
- Wochenziele
 - Die Lehrperson gibt zu Beginn der Woche das Wochenziel bekannt.
 - Tipp: Gleich zu Beginn der Woche mit der Klasse vereinbaren, wer wann den/die Computer/Kameras/Tablets im Schulzimmer nutzt. So wird Stau am Gerät und das Nicht-Erledigen der Aufgabe vermieden (und nebenbei wird das Planen einer Arbeit und Führen eines Kalenders eingeübt).
- Projektarbeit
 - Einzelne Kinder oder Gruppen bearbeiten von einem Gesamtthema, welches für die ganze Klasse gilt, einen Teilaspekt selbständig. Die Ziele und Methoden werden selbst formuliert und mit der Lehrperson besprochen oder von der Lehrperson vorgegeben.
 - Einzelne Projektteile werden mit Hilfe von Tablet/Computer (und/oder anderen Medien) gelöst bzw. erledigt.
 - Audioprojekt, Internetseite gestalten, Berichte aus dem Kindergartenalltag erstellen, Präsentationen usw.

3.1.3 Mögliche Sozialformen

- Einzelarbeit
 - Macht vor allem dann Sinn, wenn einzelne Fertigkeiten gezielt geübt, automatisiert und vertieft werden sollen.
 - Individuelle kreative Arbeiten wie malen, schreiben oder hören.
 - Förderung von Kindern mit speziellen Bedürfnissen oder Begabungen.
- Partnerarbeit
 - Variante A: Zusammenarbeit ist sehr gut geeignet bei Aufgaben, die keinen festen Lösungsweg vorgeben (z. B. Rätsel und Denkaufgaben, Übungsspiele, Projekte, neue Inhalte entdecken usw.).
 - Variante B: Ein Kind ist Lehrperson, Expertin oder Tutor, das zweite Kind ist Schülerin oder Schüler (z. B. Weitergabe von spezifischem Wissen, Erklärung von Abläufen, Vorzeigen bzw. Erklären von Lösungen usw.).

- Tipp bei Gruppenarbeiten: Bereits vor Beginn der Gruppenarbeit vereinbaren, wie lange jedes Gruppenmitglied am Tablet/Computer arbeiten darf (z. B. Küchenuhr oder Sanduhr nutzen) und im Auftrag festhalten, dass jedes Kind einmal vor und hinter der Kamera stehen oder den Computer bedienen darf.
- Gotti-Götti System
 - Besonders geeignet für das klassenübergreifende Arbeiten.
 - Die älteren Schülerinnen und Schüler gehen zu vereinbarten Zeiten in die Klasse ihres Gotti- oder Göttikindes und helfen diesem bei der Arbeit am Tablet/Computer (z. B. ein neues Programm auf dem Computer oder Tablet zeigen, Hilfe bei Audioaufnahmen, Gestaltung von Arbeitsergebnissen wie einem Bericht über den Kindergartenalltag usw.).
- Expertinnen- und Experten-System
 - 1-2 Kinder pro Themenbereich (am Tablet/Computer oder bei anderen Geräten wie Digitalkamera, Aufnahmegerät, für verschiedene Programme usw.) als feste Ansprechpersonen.
 - Stopp-Karte: Experten dürfen, z. B. während der stillen Werksattarbeit, eine rote Stopp-Karte um ihren Hals hängen, wenn sie nicht gestört werden wollen. Dann gehen die Schülerinnen und Schüler zum anderen Experten (wenn vorhanden) oder zur Lehrperson.
 - Die Expertin hat ihre Hände immer in der Hosentasche oder die Arme verschränkt, das fragende Kind bedient das Gerät (wenn immer möglich). Die Experten lernen so, sich präzise auszudrücken – dies kann jedoch für ein Kindergartenkind teilweise noch zu schwierig sein; dann sollte das Vorzeigen direkt am Gerät gestattet werden.
- Eltern, Grosseltern, Senioren im Klassenzimmer
 - In der Kindergarten- und Unterstufe hat es sich auch bewährt, Eltern (oder Grosseltern) als Helferinnen und Helfer miteinzubeziehen. Einerseits erleben kritische Eltern dann „live“, was aktive Medienbildung in der Schule bedeutet (teilweise gibt es vorher Bedenken, die Kinder sitzen dann im Kindergarten nur noch vor dem Bildschirm), andererseits gibt es immer wieder Eltern, die zu Hause aktiv mit ihrem Kind Medienprodukte erstellen und sehr gerne im Kindergarten bei einem solchen Projekt mithelfen.
 - Wichtig ist es, mit den helfenden Eltern im Voraus genau abzusprechen, was ihre Aufgaben während dem Projekt sind.

3.2 Leben in der Mediengesellschaft (MI.1.1)

Jedes Kind bringt einen anderen Erfahrungsrucksack mit in den Unterricht. Über diese Erfahrungen – sei es nun in der unmittelbaren Umwelt oder in virtuellen Lebensräumen, sei es mit oder ohne Einsatz von (digitalen) Medien – und die persönliche Mediennutzung zu sprechen, sich auszutauschen und dies immer wieder mit dem Einsatz (digitaler) Medien zu verbinden, steht im Mittelpunkt der nun folgenden praktischen Ideensammlung.

3.2.1 Sich über Erfahrungen (aus Umwelt oder Medien) austauschen

- **Diskussionsfragen:** Spannende Diskussionsfragen in Anschluss an Mediennutzung sind „Können Menschen wirklich zaubern? ... Riesen sein?“ oder „Können Kinder alleine wohnen? ... alleine in die Ferien fliegen? ... Detektive sein?“, wie dies bei beliebten Geschichten wie Pippi Langstrumpf oder verschiedenen Kinderdetektivbüchern der Fall ist. Hierbei bietet sich auch eine Kombination mit der Auswertung von Medienspuren an: Die Kinder malen, gestalten oder beschreiben ihre liebsten Medienfiguren und gleichen diese danach mit ihren persönlichen Erfahrungen ab.
- **Szenisches Spiel:** Die persönlichen Erfahrungen (in der eigenen Umwelt oder Medienerfahrungen) in szenischem Spiel darstellen (evt. kurze Szenen auch filmen).
- **Lieblingsort fotografieren:** Gruppen bilden, den eigenen Lieblingsort auf dem Schulhausareal suchen und sich dort von den Gruppenmitgliedern fotografieren lassen (vgl. Titelbild dieses Heftes und Abb. 14). Danach Klassengespräch über die Wahl der Orte, die gemachten Erfahrungen (bisher an diesem Lieblingsort und beim Fotografieren) usw.

Erweiterungsmöglichkeiten: Lieblingsorte zu Hause, auf dem Schulweg, im Schulzimmer, Dinge die man mag oder die einem ängstigen fotografieren und beschreiben.



Abbildung 14 Probefotografien, Lieblingsort Baum, Lieblingsort Kletterstange (ME 2017)

Lernphase B: Vertiefung

- **Museumsbesuch (oder Exkursion) dokumentieren:** Ein Besuch mit der Klasse im Museum lässt sich wunderbar mit dem Einsatz von Digitalkameras oder Tablets verbinden (vgl. Abb. 15). Die Kinder nehmen die einzelnen Objekte viel gezielter wahr, wenn sie diese durch die Kameralinse beobachten, den Bildausschnitt wählen und Zoom und Schärfe einstellen müssen (visuelle Wahrnehmungsförderung).²⁷



Abbildung 15 Von der fotografierenden Erstklässlerin am Tablet mit der App Pixlr erstellte Collage mit Fotos aus dem Museum «Haus Konstruktiv» in Zürich (ME 2017)

²⁷ Hinweis: Fotoerlaubnis beim Museum erfragen.

Erweiterungsmöglichkeiten: Die gemachten Fotos danach bearbeiten (Tablet-Boardmittel²⁸ oder einfaches Fotobearbeitungsprogramm), ausdrucken und in der Klasse besprechen (z. B. Weshalb hast du gerade dieses Foto gemacht? Was waren die Schwierigkeiten beim Fotografieren? Was gelang dir sehr gut? Welches ist dein Lieblingsbild und weshalb?) oder ausstellen; eine Collage herstellen, dazu Fotos ausdrucken und aufkleben oder mit einer einfachen App wie Pixlr Express (gratis Online-Editor am Computer oder als App auf dem Tablet oder Smartphone) gestalten; den Eltern am Elternabend den Tipp geben, bei gemeinsamen Ausflügen oder beim Einkaufen immer die Kamera mitzunehmen und die Kinder fotografieren zu lassen (mit oder ohne konkreten Auftrag).

3.2.2 Über die eigene Mediennutzung sprechen

- Mediennutzung dokumentieren: Sammlung der gestern (oder im Verlauf mehrerer Tage) genutzten Medien als Handzeichnung, Fotografie, via Zeichenapps (z. B. KidsPaint oder Zeichen Pad) oder als Text in Fließ- oder Tabellenform. Die Ergebnisse werden sich gegenseitig in Partner- oder Gruppenarbeit vorgestellt, Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden wertschätzend herausgearbeitet. Als Folgeaufgabe dokumentieren die Kinder ihre Mediennutzung an einem anderen Wochentag (ganzer Schultag versus freier Nachmittag oder Schulwochentag versus Wochenendtag).
- **Liebblingsmedium/liebste Medienfigur portraituren:** Das eigene Lieblingsmedium oder die liebste Medienfigur portraituren (Text, Foto, Audioaufnahme). Gegenseitiges Vorstellen, Begründen, Nachfragen.
- **Liebblingsmedium/liebste Medienfigur mitbringen:** Am «Zeigi-Tag» im Kindergarten das Lieblingsmedium (z. B. Bilderbuch) oder die liebste Medienfigur mitbringen.
- **Interviews führen:** Zu Hause (Hausaufgabe, Wochenplanauftrag) die Eltern oder andere Erwachsene interviewen (a) auf welches Medium sie am wenigsten verzichten könnten, (b) welches ihre Liebblingssendung, ihr Lieblingsfilm, ihr Lieblingslied ist, (c) wann sie am Morgen das erste und am Abend das letzte Medium nutzen, (d) welches als Kind ihr Lieblingsstar war und weshalb. Auswertung in der Klasse.

3.2.3 Querverweise zu anderen Fächern

- D.4.C.1.a (Schreibprozess): Schülerinnen und Schüler können aus Geschichten, Bilderbüchern, Puppentheatern Ideen für eigene Geschichten entwickeln und sich darüber austauschen.
- D.4.C.1.a (Schreibprozess): Schülerinnen und Schüler können beschreiben, woher sie Informationen erhalten (z. B. Printmedien, Fernsehen, Internet).

²⁸ Boardmittel sind Funktionen, die in jedem Tablet oder Smartphone standardmässig vorhanden sind und nicht als App zusätzlich installiert werden müssen. Jedes Tablet bietet zum Beispiel innerhalb der Bildergalerie Funktionen an, um die Beleuchtung zu optimieren oder einen Bildausschnitt auszuschneiden.

3.3 Medien und Medienbeiträge verstehen (MI.1.2)

Um ein Medium gezielt auswählen zu können, müssen die Kinder verstehen, welche Zielsetzungen hinter den einzelnen Medien oder Medienbeiträgen stecken bzw. was sie bewirken können oder sollen. Zudem spielt die bereits erwähnte ständige Reflexionsbereitschaft, welche auch die Vorbildfunktion der Lehrperson und Eltern miteinschliesst, eine zentrale Rolle.

Um die **Mediensprache** Töne bzw. Musik zu verstehen, benötigen die Kinder Erfahrungen mit den verschiedensten Musikgenres. Sie müssen selbst erleben und darüber sprechen, vielleicht zusätzlich ihre Gefühle in einem Bild festhalten, wie schnelle, laute Musik und wie langsame, ruhige Konzentrationsmusik auf sie wirkt. Die **Bildlesekompetenz** ist in der heutigen Mediengesellschaft enorm wichtig, denn bereits Kindergartenkinder sind mit veränderten Bildern konfrontiert. Wenn sie wissen (und in aktiver Medienarbeit selbst erfahren), wie einfach ein Bild verändert werden kann, hilft ihnen dies beim Einordnen der jeweiligen Bilder, die sie in ihrer jeweiligen Umwelt antreffen. Um **Werbung** erkennen zu können, müssen die Schülerinnen und Schüler wissen, dass uns Werbung zum Kaufen animieren soll, selbst wenn die Versprechungen dahinter oder die unterhaltsame Aufmachung noch so verlockend sind. Zudem müssen sie wissen, dass sich Werbebotschaften beispielsweise auch in Kinderzeitschriftenartikeln oder in Form von Productplacement in Familienfernsehserien verstecken. Die Benennung der durch Mediennutzung ausgelösten **Emotionen** setzt voraus, dass passende Wörter vorhanden und entsprechende Erfahrungen gemacht wurden. Die **Informationsbeschaffung** und die Nutzung von Medien um zu **lernen** schlussendlich, kann nur gelingen, wenn jedes Kind weiss, dass eine Abenteuergeschichte spannend und kurzweilig ist, aber nicht als verlässliche Informationsquelle dient und zudem den Unterschied zwischen einem Lern- und einem Unterhaltungsspiel kennt.

3.3.1 Verschiedene Mediensprachen verstehen

- **Wirkung von Musik erfahren:** Im Turnunterricht tanzen die Kinder nacheinander zu verschiedenen Musikrichtungen (laute und leise, schnelle und langsame Lieder wählen). Danach wird gemeinsam besprochen, welche Wirkung das jeweilige Lied auf den Körper hatte.
- *Erweiterungsmöglichkeiten:* Im bildnerischen Gestalten eine Zeichnung zu einem gehörten Musikstück machen. Eventuell zwei bis drei Stücke abspielen, jedes Kind darf nun wählen, zu welchem es ein Stimmungsbild malen möchte. Danach in der Klasse erraten, welches Bild zu welchem Lied passt.
- **Stimmungen zuordnen:** Stimmungskärtchen (Bilder, Smilies, Wortkarten) auf dem Boden auslegen und verschiedene Musikstücke vorspielen. Welche Stimmungskarten/Bilder passen zu welchen Liedern?
- *Erweiterungsmöglichkeiten:* Mit der Kamera etwas fotografieren, das zu diesem Musikstück oder Stimmungskärtchen passt oder passende Portraitfotos machen (Stimmung mit Mimik und Gesten nachstellen). Gelingt die Zuordnung einzelner Fotos zu Kärtchen oder Liedern?
- **Geräusche:** Mit Geräuschen (eigene) Geschichten erzählen oder Geräuscherätsel erstellen.



Abbildung 16 Adventskalender-Fehlerbild mit der Tablet-App Book Creator erstellt (ME 2016)

- **Bildveränderungen:** Mit einfachen Bildbearbeitungsprogrammen am Computer (z. B. Paint) oder am Tablet Bilder bearbeiten und damit aufzeigen, wie einfach mit digitalen Hilfsmitteln ein Bild verändert werden kann. Einfachste Möglichkeit: Ein Foto von sich selbst verändern mit der Stiftfunktionen, Sticker hinzufügen, Schriften nutzen usw. oder ein Fehlerbild (vgl. Abb. 16) erstellen (Bild zweimal kopieren, eines als Original belassen, beim anderen Sticker zufügen oder einen Bereich wegradieren o.ä.).
- **Bildausschnitte:** In Zweiergruppen erhalten die Kinder ein Bild (Nummer auf die Rückseite schreiben), das einen vergrößerten Bildausschnitt zeigt. Sie besprechen, was es darstellen könnte und notieren dies (Zeichnung oder Wort) auf einen Klebezettel. Vorne liegen die Lösungen, d. h. das grosse Bild (Bildseite nach unten, Nummer auf der Rückseite), auf. Wer eine mögliche Lösung notiert hat, darf vorne das Lösungsblatt umdrehen und vergleichen (vgl. Abb. 17). Danach in der Klasse gemeinsam besprechen, dass ein Bildausschnitt eben noch nicht das ganze Bild darstellt (und wie wichtig es ist, immer den Kontext des Bildes zu beachten).²⁹

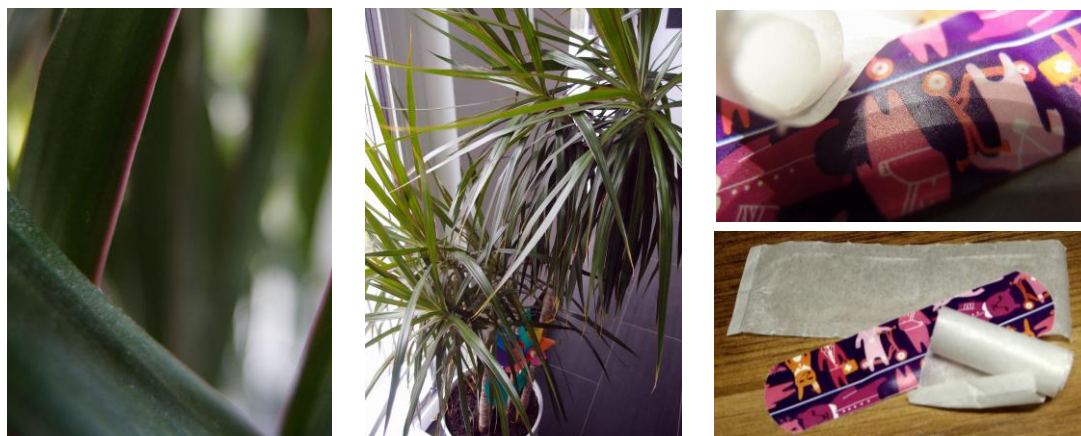


Abbildung 17 Bilderrätsel Pflanze und Pflaster als Nahaufnahme und Lösungsbild (ME 2017)

²⁹ Um den Kindern den ‚Wahrheitsgehalt‘ von Bildausschnitten bildlich aufzuzeigen, hilft folgende kurze Demonstration: Ihre Klasse sitzt im Kreis oder in den Bänken. Sie nehmen ihr Tablet oder Smartphone und fotografieren die Hälfte der Klasse. Zeigen Sie den Kindern das Bild und fragen Sie, ob dieses Bild die Wahrheit zeige? Die Kinder werden schnell darauf kommen, dass dieser Bildausschnitt zwar nicht verändert wurde, aber dennoch nur einen Teil der Wahrheit zeigt, denn es sitzt ja die ganze Klasse im Klassenzimmer – und selbst wenn sie alle Kinder fotografieren, zeigt das Bild immer noch nicht das ganze Schulzimmer usw.

Erweiterungsmöglichkeiten: (a) Die Kinder experimentieren auf dem Schulareal mit der Makro-Funktion der Digitalkamera oder des Tablets und erstellen selbst solche Bilderrätsel. (b) Ein Bild(ausschnitt) wird in die Mitte eines Zeichenblattes gelegt und das Bild wird mit Farbe fertiggezeichnet. (c) Ein Bild wird von der Lehrperson in zwei Hälften geschnitten (z. B. Strasse und Wald) und je einer Gruppe gezeigt. Die Kinder diskutieren nun, was das ganze Bild darstellen könnte und kommen zu verschiedenen Lösungsvorschlägen (Wald, Natur, Ruhe versus Strassenlärm, Verkehr).

3.3.2 Querverweise zu anderen Fächern

- D.2.B.1.a (Verstehen von Sachtexten): Schülerinnen und Schüler können einfache Sachverhalte in Bildern und Aufträge in Bildform verstehen.
- D.2.B.1.a (Verstehen von Sachtexten): Schülerinnen und Schüler können einfache Piktogramme aus ihrem Alltagsleben lesen und verstehen.
- D.2.B.1.a (Verstehen von Sachtexten): Schülerinnen und Schüler können erzählen, was sie durch Medien erfahren haben (z. B. Kindersendung, Film, Lernspiel).
- D.2.C.1.b (Verstehen literarischer Texte): Schülerinnen und Schüler können erzählte und vorgelesene Texte verstehen und darin den Handlungsstrang erkennen (z. B. kleine Geschichte, Bilderbuch, Vers, Abzählreim).
- D.2.C.1.b (Verstehen literarischer Texte): Schülerinnen und Schüler können einen linearen Erzählverlauf mit einer dazu gehörenden Bildabfolge verbinden.
- NMG.2.5.a (Erdgeschichte): Schülerinnen und Schüler können ihre Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen (z. B. aus Geschichten, Berichten, Bilderbüchern) und in eigene zeitliche Vorstellungen einordnen.
- NMG.7.4.a (Räume): Schülerinnen und Schüler können ausgehend von Geschichten und Darstellungen in Kinderbüchern und Filmen Verbindungen zwischen Menschen in verschiedenen Gebieten der Erde wahrnehmen und benennen.

3.3.3 Werbung erkennen

- **Gendertypische Werbung:** Die Kinder suchen in Heften und Prospekten nach je typischen Spielsachen für Mädchen und Knaben (vgl. Abb. 18) und kleben diese auf Plakate. In der Klasse markiert dann jedes Kind sein Lieblingsspielzeug und darf seine Wahl danach begründen, die Klasse (und die Lehrperson) stellt Rückfragen. Danach Diskussion z. B. zum Thema „Was ist denn typisch Mädchen/Knaben und weshalb?“.



Abbildung 18 Gendertypische Spielsachen anordnen und besprechen (ME 2017)

- **Text weg oder Ton aus:** Bei einer Bildwerbung den Text abkleben, bei einem Werbespot den Ton ausdrehen. Für was wird geworben? An was wurde das Produkt erkannt oder weshalb wurde es nicht erkannt? (Oft wird von den Werbeagenturen ein Gefühl und nicht das Produkt direkt ins Zentrum gestellt.)
- **Werbung erfinden:** Selbst für sein Lieblingsspielzeug Werbung machen (Bild gestalten oder fotografieren, Kurzfilm, Audioaufnahme). Besonders im Kindergarten macht es Sinn, wenn die Kinder ihr Lieblingsspielzeug direkt mitbringen und dazu eine Werbung gestalten dürfen. Die Aufgabenstellung könnte lauten: „Gestalte die Werbung für dein Lieblingsspielzeug so, dass möglichst viele aus deiner Klasse dieses Spielzeug danach ebenfalls haben möchten!“.

Werbung erkennen: Zu Hause Werbung und Zeitungs- oder Zeitschriftenartikel ausschneiden und mitbringen. In Gruppen sortieren (vgl. Abb. 19) nach Werbung (inkl. Angeboten von Restaurants, Musicals usw.) und Nicht-Werbung (Reportage, Nachricht, Geschichte o.ä.). Danach gemeinsam die beiden Stapel auswerten – wo lagen die Kinder richtig, wo haben sie etwas falsch eingeschätzt? Am Schluss zum Beispiel Collagen gestalten.



Abbildung 19: Mitgebrachte Werbung und Artikel zuordnen (ME 2017)

- **Werbesongs:** Bekannte Werbesongs abspielen³⁰ und die Kinder erraten lassen, um welches Produkt es sich handelt.

3.3.4 Ausgelöste Emotionen bei der Mediennutzung

- **Emotionen benennen:** Schöne Stimmungsfotografien, Emotionen-Bilderkarten oder Smilies in die Mitte legen. Jedes Kind darf sich zu seiner aktuellen Stimmung eine Karte auswählen und kurz beschreiben, weshalb es diese Karte gewählt hat (freiwillige Zusatzfrage: Was sagt die Karte konkret über meine Stimmung aus?).³¹
- **Stimmungen fotografieren:** Die Kinder gehen in Gruppen oder alleine nach draussen und suchen sich ein Motiv/einen Ort, welches entweder zu ihrer aktuellen (Gruppen-)Stimmung oder einer durch die Lehrperson vorgegebenen Emotion (Kärtchen ziehen oder bewusst zuteilen) passt und fotografieren dort. Die Fotos werden dann ausgedruckt und im Plenum gemeinsam betrachtet. Finden die Klassenfreundinnen und -freunde heraus, welches Bild zu welcher Emotion passt? Empfinden die Kinder die Emotionen, welche durch das Foto ausgedrückt (oder vermittelt) werden, unterschiedlich oder ähnlich?

³⁰ Die Kinder in ihrer Lebensrealität ansprechen, daher immer aktuelle Kinderwerbung nutzen.

³¹ Um Emotionen, egal durch was sie ausgelöst wurden, benennen zu können, müssen die passende Wörter vorhanden und die entsprechenden Erfahrungen gemacht worden sein. Daher ist ab Kindergartenbeginn die Auseinandersetzung mit verschiedenen Gefühlen, und vor allem die Benennung dieser, sehr wichtig.

- **Eine Geschichte – verschiedene Medienformate:** Dieselbe Geschichte wird als (Bilder-)Buch vorgelesen, als Film angeschaut (via You Tube) und als Hörbuch angehört (z. B. Pettersson und Findus: Mondmänner und Katzonauten³²). Welches Medienformat löste welche Emotionen aus? Wann sind diese am stärksten spürbar? Die Kinder sollten neben Gesprächen die Gelegenheit haben, ihre Emotionen in einem Bild oder szenische Spiel auszudrücken.
- **Emotionen erinnern:** Die Lehrperson verteilt Bild- oder Textkärtchen mit Emotionsbegriffen. Jedes Kind zieht ein Kärtchen und versucht sich zu erinnern, welche je gehörte Geschichte (Buch, Hörbuch oder Film) diese Emotion in ihm auslöste.

3.3.5 Querverweise zu anderen Fächern

NMG.9.4.b (Geschichte und Geschichten): Schülerinnen und Schüler können die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selbst beschreiben.

3.3.6 Mit Medien lernen und Informationen beschaffen

In Kapitel 2.3.6 wurde beschrieben, wie wichtig es ist, einen Filmausschnitt oder ein Erklärvideo sorgfältig auszuwählen und in das jeweils behandelte Thema einzubetten. Gleiches gilt für den Einsatz anderer Medien, beispielsweise einer Internetseite oder Tablet-App: Die Lehrperson überlegt sich vorgängig, in Abhängigkeit vom Ziel der Unterrichtseinheit, wie sie die Seite nutzen möchte:

- Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten einen konkreten Auftrag alleine oder in einer Kleingruppe an einer von der Lehrperson vorgegebenen Seite oder App.
- Sie suchen mit einer Kindersuchmaschine (z. B. <http://www.kindernetz.de/suche/> oder <https://www.helles-koepfchen.de/>) gezielt nach Informationen, wobei die Lehrperson hierbei Suchstrategien und -regeln nach Möglichkeit vorgängig besprechen (Welches sind sinnvolle Suchbegriffe? Welche Textlängen/-komplexität sind für welche Schulstufe sinnvoll? Dürfen Videos angeschaut werden? Usw.) oder konkrete Suchbegriffe angeben sollte.
- Die Seite oder App wird gemeinsam mit einer erwachsenen bzw. älteren Person (Lehrperson, Eltern, Senioren im Klassenzimmer, schulische Heilpädagogin, Gotti-Götti-Projekt mit älteren Kindern) genutzt.
- Eine Internetseite oder App wird in Gruppen getestet (Bedienungsfreundlichkeit und Inhalt) und es folgt eine gemeinsame Auswertung.
- Das neu erlernte Wissen oder die Funktion und das Angebot wird auf einem Plakat festgehalten.
- Bei Werkstätten oder im Wochenplan regelmässig Posten am Computer oder Tablet einplanen (abwechselnd Übungssoftware, Lexikon- oder Internetsuche, kreative bzw. gestalterische Aufgaben, Textverarbeitung usw. einsetzen).

³² In dieser Geschichte wird der erste Flug ins All durch Hündin Laika thematisiert. Kinder können, wenn sie die Einsamkeit im All nachfühlen, Emotionen wie Einsamkeit oder Traurigkeit erleben.

Mit Medien lernen und sich Informationen zu beschaffen kann nach der sorgfältigen Auswahl der Medien und Inhalte je nach Ziel somit heissen,

- aus einem **Sachbuch**, einer **Kinderzeitschrift** (z. B. Geo mini) oder einer entsprechenden **Tablet-App** (vgl. Abb. 20) oder **Webseite** (z. B. Oli's Tierlexikon) Informationen für einen kurzen Tiervortrag zu sammeln, sich einen passenden Beitrag in einer **Kinderwissenssendung** (z. B. Anna und die wilden Tiere oder Pätagei) anzuschauen oder einen entsprechenden Tier-Clip auf **YouTube** zu sichten.
- es kann bedeuten, mit Hilfe eines **Lernspiels** am Computer oder Tablet im Kindergarten den Zahlenraum bis 10 zu erkunden (vgl. Abb. 21) und danach in der Unterstufe schrittweise das Rechnen bis 100 zu automatisieren,
- beim Durchspielen einer **Spielgeschichte** (App oder Internetseite) mehr zu einem Thema zu erfahren, wenn eine spannende Rahmenhandlung mit Sachinformationen verbunden wird oder
- die verschiedenen Funktionen einer **Bilderbuch-App** (z. B. Pixi Bücher) im Sprachunterricht zu nutzen (vgl. Abb. 22): Der Text kann gehört oder selbst gelesen werden, es gibt eine Funktion, um sich selbst beim Lesen des Textes oder, wenn der Text ausgeblendet ist, beim Beschreiben des Bildes aufzunehmen, diese Tonaufnahmen können dann wieder (gemeinsam) angehört werden, Hintergrundgeräusche können ein- und ausgeschaltet oder eben selbst aufgenommen werden.



Abbildung 19 Lernspiel vom LMV (ME 2017)



Abbildung 20 Informationssuche (ME 2017)

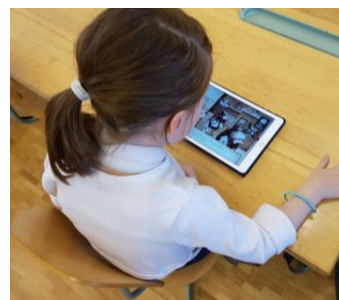


Abbildung 21 Bilderbuch-App (ME 2017)

- **Vortrag oder Sachdossier:** Wie in Kapitel 2.3.6 ebenfalls beschrieben, ergibt sich beim Einsatz digitaler Medien ein Mehrwert, denn es werden einerseits verschiedenen Lerntypen angesprochen, andererseits wird das Erlernte zusätzlich vertieft, da es auf verschiedene Arten erworben und weiterverarbeitet werden kann. Beispielsweise können Bilder (eigene Fotos oder frei verfügbare Bilder aus dem Internet), Audio- oder Filmdateien in ein **multimediales eBook** (z. B. Book Creator-App) importiert und als Buch gestaltet und mit eigenen Sprachaufnahmen ergänzt werden. Auch der (Tier-)Vortrag muss nun nicht mehr zwingend vor der ganzen Klasse gehalten, er kann auch einmal als multimediales eBook oder mit Hilfe einer Greenscreen-App (z. B. Green Screen by Do Ink) als **Kurzfilm** gestaltet werden (vgl. Abb. 23), in dem die Kinder ihr Wissen präsentieren (vgl. Kompetenz MI.1.3: Medien und Medienbeiträge produzieren).³³

³³ Anleitungen zu den beiden Apps Book Creator und Green Screen (by Do Ink oder mit iMovie) finden sich zum Beispiel auf der Internetseite www.ipadschule.ch unter dem Reiter «Kurse» oder direkt unter <https://ipadschule.ch/greenscreen/> und <https://ipadschule.ch/imovie/>.



Abbildung 22 Vortrag als Green Screen-Kurzfilm gestaltet (ME 2017)

- **Geschichte schreiben und erzählen:** Kinderartenkinder können noch nicht, Erstklässler noch wenig schreiben – und doch haben sie tausend Geschichten im Kopf. Die App Book Creator bietet nun den Kindern die Möglichkeit, ihre Geschichten vollständig festzuhalten.³⁴

Der Anfang der Geschichte wird aufgeschrieben, die Fortsetzung in einem oder mehreren Bildern gezeichnet (oder fotografiert). Die Bilder werden nun in der App Book Creator in ein neues eBook importiert und die Seiten werden optisch schön gestaltet. Der Starttext wird vorgelesen (Aufnahmefunktion), der Rest der Geschichte wird mit Worten erzählt und ebenfalls aufgenommen (vgl. Abb. 24).

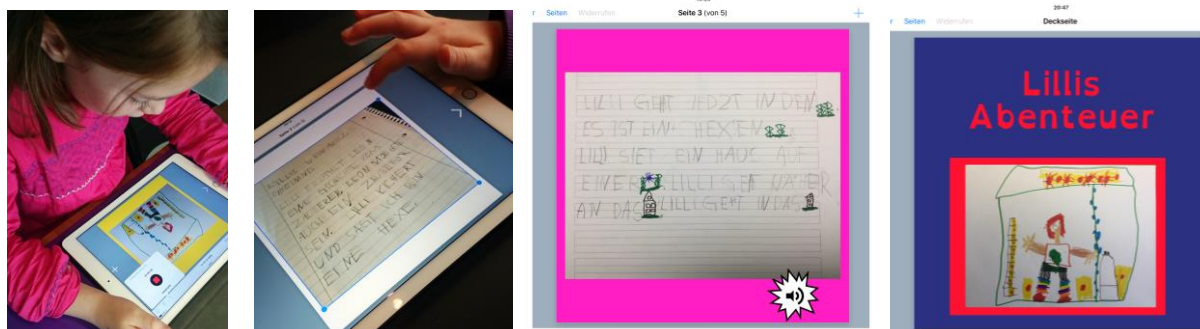


Abbildung 23 Geschichte schreiben, zeichnen und erzählen und als eBook gestalten (ME 2016)

3.3.7 Querverweise zu anderen Fächern

NMG.9.3.d (Rekonstruktion der Vergangenheit): Schülerinnen und Schüler können sich aus Geschichten, Erzählungen, Bildern ein Bild über eine vergangene Kultur machen (z. B. China, Altes Ägypten, Römisches Imperium).

³⁴ Fertige eBooks können mit der App Book Creator als Film- (mp4) oder Textdatei (pdf) exportiert oder auf einem mobilen Gerät als eBook angeschaut und angehört werden.

3.4 Medien und Medienbeiträge produzieren (MI.1.3)

Im Fachwissenschaftlichen Teil wurde auf die aktive Medienarbeit eingegangen und aufgezeigt, wie wichtig das eigene Handeln ist, um sich ausdrücken, aber auch um hinter die (Medien-)Kulissen blicken zu können. Zudem befasst sich Kapitel 2.4.2 ausführlich mit den Prinzipien der medienpädagogischen Handlungsorientierung. Egal wie gross oder klein ein Medienprojekt ist, egal ob mit den Boardmitteln oder zusätzlich installierten Apps gearbeitet wird, egal ob Tonaufnahmen, (Green Screen-)Videos, eBooks oder Textdokumente erstellt werden: In erster Linie geht es bei der Lehrplan 21-Kompetenz «Medien und Medienbeiträge produzieren» darum, aktives Medienhandeln zu initiieren. Zusätzlich werden dabei, nicht nur bei Gruppenarbeiten, zahlreiche überfachliche Kompetenzen gefördert.

3.4.1 Verweis auf Unterrichtsideen

An dieser Stelle wird wegen den schier unendlich vielen kleinen und grossen Projekten, die innerhalb der Kompetenz MI.1.3 umgesetzt werden können, auf alle bisher erwähnten Beispiele mit Handlungscharakter, die weiterführenden Links und Fachbücher sowie auf das MIA21-Modulheft «Anwendungskompetenz Zyklus 1» verwiesen.

3.4.2 Querverweise zu anderen Fächern

NMG.2.1.a (Tiere, Pflanzen, Lebensräume): Schülerinnen und Schüler können bildhaft darstellen und erläutern, welche Pflanzen und Tiere in selbst erkundeten Lebensräumen vorkommen.

3.5 Mit Medien kommunizieren und kooperieren (MI.1.4)

In Fach Deutsch wird das Sprechen als Kommunikationsart stark gefördert (siehe auch Querverweise zum Fach Deutsch, Kapitel 3.5.1). Digitale Medien können dieses dialogische Sprechen nun unterstützen und zusätzlich fördern.

3.5.1 Kontakte pflegen und sich austauschen

- **Briefkontakt:** Briefe schreiben als Austauschprojekt ab Mitte/Ende der 1. Klasse und diese mit selbst gemachten Fotos anreichern (Fotosteckbrief). Kindergartenkinder können mit der App Book Creator ein multimediales eBook erstellen und dieses mit Fotos, Lieblingsmusik, Zeichnungen und Erzählungen über sich selbst bestücken.
- **Tonaufnahmen:** Sich gegenseitig interviewen und dies als Tonaufnahme festhalten (Aufnahme via Audio-App oder mit der Book Creator-App) oder über den Schulalltag erzählen und diese Erzählungen dann als Audioaufnahme den Grosseltern schicken.
- **Telefonieren:** Gegenseitige Telefongespräche nachspielen und aufnehmen.
- **Einladungen:** Einladungen zu Geburtstagsfesten, Elternbesuchstagen, Vorleseabenden, Abschlussfesten, Schulhausfesten, Theateraufführungen, Glückwunsch- oder Dankeskarten in diversen Formen gestalten (Tonaufnahme, Foto, schön gestaltetes Textdokument, Green Screen-Film usw.).

- **Virtuelle Pinnwände:** Erste kooperative Arbeitsformen ermöglichen virtuelle Pinnwände wie Padlet. Diese ermöglichen es, virtuelle Zettel aufzuhängen: Bild- oder Audiodokumente hochladen und kommentieren, eine Frage kooperativ beantworten, kurze Texte austauschen, Ideen für die Schulreise (vgl. Abb. 25) oder den Sporttag sammeln usw.

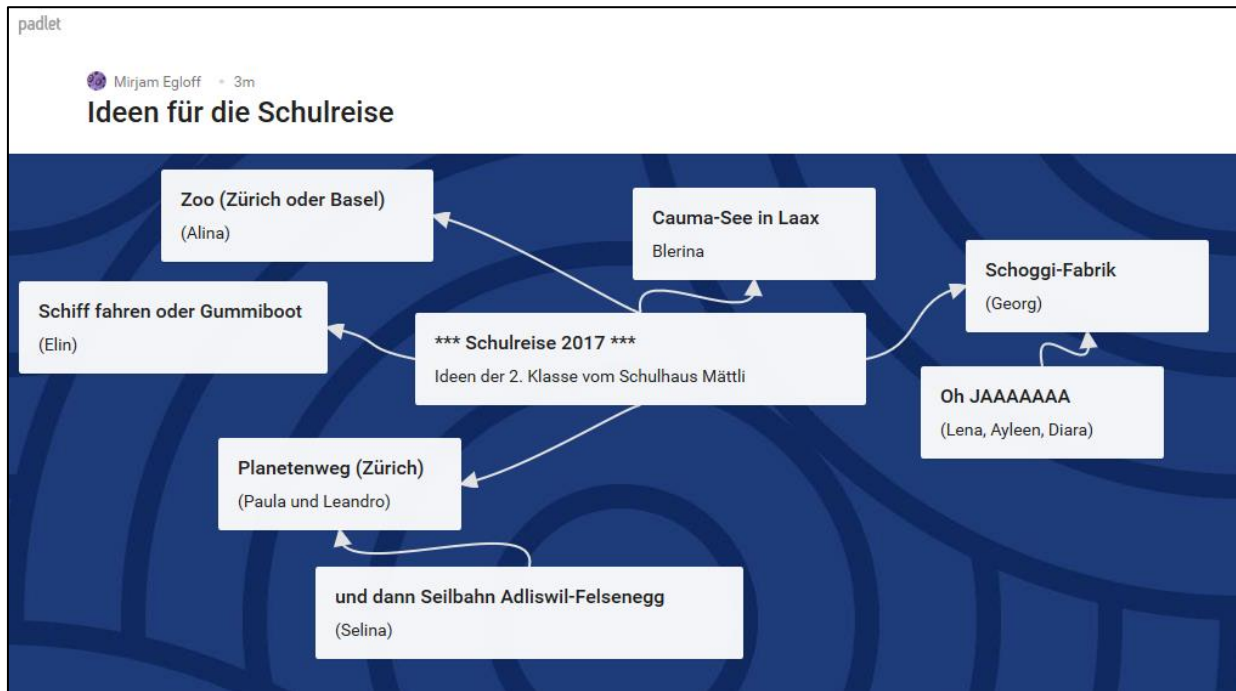


Abbildung 24 Kooperative Planung der Schulreise via Padlet (ME 2017)

3.5.2 Querverweise zu anderen Fächern

- D.3.C.1.c (Dialogisches Sprechen): Schülerinnen und Schüler können einen Gesprächsbeitrag laut und deutlich in Mundart und in Standardsprache formulieren.
- D.3.C.1.c (Dialogisches Sprechen): Schülerinnen und Schüler können ihren Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen (z. B. auf andere eingehend, nicht verletzend).
- D.3.C.1.c (Dialogisches Sprechen): Schülerinnen und Schüler können einfache Alltagsgespräche selbstständig führen und Medien nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen (z. B. Telefongespräch mit Bekannten).

4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen

In den hier aufgeführten Materialien finden sich zahlreiche Unterrichtsideen und -materialien sowie viele zusätzliche Hintergrundinformationen.

Ran an die Maus & Tablet, aktive und kreative Medienarbeit (Z1)



<http://www.rananmausundtablet.de/>

Medienkompetenz im KiGa (Z1)



<http://www.meko-kitas-nrw.de/startseite.html>

Biber – Netzwerk frühkindlicher Bildung, Medienerziehung (Z1)



<http://www.bibernetz.de/wws/medienerziehung.html>

Webseite zum Orientierungsrahmen Medien und Informatik im Unterricht (Z1, 2, 3)



<http://www.mia4u.ch/>

Klicksafe, Kinder im Internet (Z1, 2, 3)



<http://www.klicksafe.de/>

Internet ABC, Informationen und Tipps rund um das Internet (Z1, 2, 3)



<https://www.internet-abc.de/>

Informationen und Tipps rund um das Internet

NetLa, Umgang mit persönlichen Daten (Z1, 2, 3)



<http://netla.ch/>

Umgang mit persönlichen Daten

Medienbewusst (Z1, 2, 3)



<http://medienbewusst.de/>

Ohrenspitzer, alles zum Thema Hören (Z1, 2)



www.ohrenspitzer.de

Ohrenspitzer mini: <http://www.ohrenspitzer.de/was-ist-ohrenspitzer/ueber-das-projekt/ohrenspitzer-mini>

Mediasmart, Wissen über Werbung (Z1, 2)



<https://www.mediasmart.de/wissen/>

Kinderfilmwelt, Filmtipps je Alter (Z1, 2)



<http://www.kinderfilmwelt.de/index.php/de/elterninfo.html>

Flimmo, Fernsehen mit Kinderaugen (Z1, 2)



<http://www.flimmo.de/>

Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen und Praxisideen (Z1)



Roboom, S. (2017). Weinheim: Beltz. ISBN: 978-407-72747-3.

Mit Medien bewusst umgehen – Förderung von Medienkompetenz im Kindergartenalter (Z1)



Swertz, Chr. (2012). Linz: Unsere Kinder. ISBN: 978-3-9500307-8-5.

MIA in der 1. und 2. Klasse. Stickerheft zum Aufbau von Medien-, Informatik- und Anwendungskompetenzen (Z1)



Kern, A; Schild, S. (2020). Bern: hep. SBN 978-3-0355-1798-9.

Lernphase C: Umsetzung

1 Darum geht's

- Sie haben in der Lerngruppe oder ggf. alleine ein eigenes Unterrichtsszenario erarbeitet, in Ihrem Unterricht umgesetzt und dokumentiert.
- Sie haben Ihr Unterrichtsbeispiel reflektiert, Stolpersteine und Gelingensfaktoren festgehalten und bereits Ideen für weitere konkrete Umsetzungen im Kopf.

2 Vorgehen bei der Aufgabenbearbeitung

Ihre Aufgabe ist es nun, ein konkretes Unterrichtsszenario zu planen und zu beschreiben. Folgend finden Sie verschiedene Anregungen. Entscheiden Sie sich innerhalb der Lerngruppe für eine Aufgabenmöglichkeit, welche Sie folgendermassen bearbeiten:

1. Erstellen eines Entwurfs für ein Unterrichtsszenario gemäss Vorlage
 - Variante 1: Vorlage MIA21 Lernphase3_Aufgabeneinreichung.docx
 - Variante 2: Vorlage der eigenen Pädagogischen Hochschule.Speichern Sie das Dokument mit folgender Beschriftung:
Modulname _VornameNachname _JJJMMTT.docx
(Beispiel: Medien_PeterMuster_20160925.docx).
Reichen Sie die Aufgabe per E-Mail bei Ihrer Mentorin bzw. Ihrem Mentor ein.
2. Feedback durch die Mentorin oder den Mentor
3. Überarbeitung und Einreichung der überarbeiteten Version des Unterrichtsszenarios
4. Kurzfeedback
5. Durchführung im Unterricht
6. Reflexion des Unterrichts

Wählen und bearbeiten Sie eine der folgenden drei Aufgaben gemäss oben beschriebenen Schritten 1 bis 6.

3 Aufgaben

3.1 Aufgabe A 1: Schulhausumgebung oder Schulzimmer fotografieren

Planen und beschreiben Sie ein Unterrichtsszenario, in welchem sich die Schülerinnen und Schüler mit einer Kamera (Digitalkamera, Tablet oder alte Smartphones) mit ihrer direkten Schulzimmer- oder Schulhausumgebung auseinandersetzen.

Gestalten Sie die Aufgabenstellung für Ihre Klasse so, dass in Gruppen gearbeitet wird, jedes Kind vor und hinter der Kamera stehen darf und am Ende eine Auswertung und Würdigung der Fotografien im Plenum stattfindet.

Hinweise zur Ideenfindung: Lieblingsplatz fotografieren, jede Gruppe sucht Dinge in einer bestimmten Farbe (alles in gelb, alles in rot usw.) und lichtet diese ab, liebsten Gegenstand im Schulzimmer dokumentieren, zu jedem Buchstaben ein Bild fotografieren (A = Apfel, B = Brett).

Ihre Beschreibung sollte folgende Punkte umfassen:

- Beschreibung des Lernthemas, der Ziele, Einordnung in die Kompetenzbereiche des Lehrplans 21 und Nennung möglicher Querverbindungen zu anderen Fächern.
- Begründung, weshalb Sie sich gerade für diese Aufgabenstellung entschieden haben (themenbezogen, fachdidaktisch, hinsichtlich überfachlicher Kompetenzen).
- Beschreibung der Voraussetzungen: Benötigtes und vorhandenes Material, Zeitressourcen, Einordnung im Jahresstoffplan, Voraussetzungen innerhalb der Klasse, mögliche Stolpersteine.
- Wie führen Sie die Aufgabe ein? Sind Vorübungen notwendig? Kennen die Kinder die Umgangsregeln mit den digitalen Geräten?
- Wie gestalten Sie die Auswertungsphase und wie werden die Ergebnisse gewürdigt?
- Wie haben Sie herausgefunden, wie die Kinder die Unterrichtseinheit empfunden haben?

Halten Sie Ihre Planung im entsprechenden Planungsformular fest. Dabei sollen Ihre didaktischen Überlegungen wie Ziele, Sozialformen, zeitliche Planung, verwendete Medien usw. klar beschrieben sein.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

3.2 Aufgabe A 2: Persönliche Mediennutzung dokumentieren

Planen und beschreiben Sie ein Unterrichtsszenario, in welchem sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer persönlichen Mediennutzung auseinandersetzen.

Gestalten Sie die Aufgabenstellung für Ihre Klasse so, dass neben der Reflexion der eigenen Mediennutzung ein Lernziel im Bereich der Darstellung von Ergebnissen gesetzt wird und die Auswertung in Gruppen oder im Plenum stattfindet.

Hinweise zur Ideenfindung: Sammlung der gestern (oder im Verlauf mehrerer Tage) genutzten Medien als Handzeichnung, Fotografie, via Zeichenapps (z. B. KidsPaint oder Zeichen Pad), als Symbole oder Text in Fließ- oder Tabellenform. Die Ergebnisse werden sich gegenseitig in Partner- oder Gruppenarbeit vorgestellt, Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden wertschätzend herausgearbeitet. Als Folgeaufgabe dokumentieren die Kinder ihre Mediennutzung an einem anderen Wochentag (ganzer Schultag versus freier Nachmittag oder Schulwochentag versus Wochenende).

Ihre Beschreibung sollte folgende Punkte umfassen:

- Beschreibung des Lernthemas, der Ziele, Einordnung in die Kompetenzbereiche des Lehrplans 21 und Nennung möglicher Querverbindungen zu anderen Fächern.
- Begründung, weshalb Sie sich gerade für diese Aufgabenstellung entschieden haben (themenbezogen, fachdidaktisch, hinsichtlich überfachlicher Kompetenzen).
- Beschreibung der Voraussetzungen: Benötigtes und vorhandenes Material, Zeitressourcen, Einordnung im Jahresstoffplan, Voraussetzungen innerhalb der Klasse, mögliche Stolpersteine.
- Wie führen Sie die Aufgabe ein? Sind Vorübungen notwendig?
- Müssen oder können die Eltern informiert oder einbezogen werden?
- Wie gestalten Sie die Auswertungsphase und wie sichern Sie die Nachhaltigkeit der Unterrichtseinheit?
- Wie haben Sie herausgefunden, wie die Kinder die Unterrichtseinheit empfunden haben?

Halten Sie Ihre Planung im entsprechenden Planungsformular fest. Dabei sollen Ihre didaktischen Überlegungen wie Ziele, Sozialformen, zeitliche Planung, verwendete Medien etc. klar beschrieben sein.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

3.3 Aufgabe A3: Selbst definierte Aufgabe

Wählen Sie ein Unterrichtsszenario, welches Sie persönlich anspricht (im fachdidaktischen Teil dieses Modulheftes haben Sie zahlreiche Ideen kennengelernt) und gestalten Sie dazu eine konkrete Unterrichtseinheit.

Dieser selbstgewählte Schwerpunkt muss von Ihrem Mentor bzw. Ihrer Mentorin genehmigt werden.

Ihre Beschreibung sollte folgende Punkte umfassen:

- Beschreibung des Lernthemas, der Ziele, Einordnung in die Kompetenzbereiche des Lehrplans 21 und Nennung möglicher Querverbindungen zu anderen Fächern.
- Begründung, weshalb Sie sich gerade für diese Aufgabenstellung entschieden haben (themenbezogen, fachdidaktisch, hinsichtlich überfachlicher Kompetenzen).
- Beschreibung der Voraussetzungen: Benötigtes und vorhandenes Material, Zeitressourcen, Einordnung im Jahresstoffplan, Voraussetzungen innerhalb der Klasse, mögliche Stolpersteine.
- Wie führen Sie die Aufgabe ein? Sind Vorübungen notwendig? Kennen die Kinder die Umgangsregeln mit den digitalen Geräten?
- Wie gestalten Sie die Auswertungsphase, wie werden die Ergebnisse gewürdigt und wie sichern Sie die Nachhaltigkeit der Unterrichtseinheit?
- Wie haben Sie herausgefunden, wie die Kinder die Unterrichtseinheit empfunden haben?

Halten Sie Ihre Planung im entsprechenden Planungsformular fest. Dabei sollen Ihre didaktischen Überlegungen wie Ziele, Sozialformen, zeitliche Planung, verwendete Medien etc. klar beschrieben sein.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

Lernphase D: Abschluss und Reflexion

1 Darum geht's

Sie haben auf Ihren Lernprozess in diesem bearbeiteten Modul zurückgeschaut und ihre Erkenntnisse schriftlich festgehalten.

2 Persönliche Reflexion

Schauen Sie auf Ihren Lernprozess während des Moduls zurück und dokumentieren Sie Ihre Erkenntnisse anhand folgender Fragestellungen:

- Was haben Sie in diesem Modul persönlich dazugelernt?
- Wie haben Sie den Lernprozess in der Lerngruppe erlebt?
- Inwiefern hat sich die Auseinandersetzung im Modul auf Ihren Unterricht ausgewirkt?
- Wie beurteilen Sie das Modul inhaltlich und bezüglich Ihrer Arbeitsweise?

Wählen Sie wenn immer möglich eine Dokumentationsform, welche digitale Medien kreativ nutzt: Ein multimediales eBook erstellen, mit (veränderten) Fotos und Texten arbeiten, eine virtuelle Pinnwand mit Padlet erstellen usw. Fügen Sie wenn möglich der Dokumentation fotografische Einblicke in den Arbeitsprozess Ihrer Klasse sowie die entstandenen Resultate ein.

Stellen Sie Ihre Dokumentation des Lernprozesses als Abschluss des Moduls Ihrem Mentor/Ihrer Mentorin zu.

Hintergrundwissen und weitere Literatur

Wenn Sie sich noch weiter ins Thema vertiefen wollen, finden Sie hier weitere Literatur.

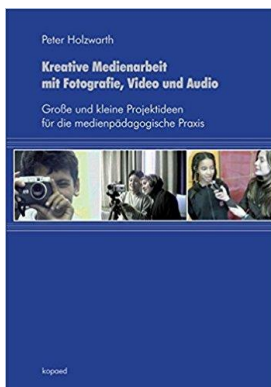
Kinder und Medien, Was Erwachsene wissen sollten (Z1, 2)



Neuss, N. (2012). Stuttgart: Klett - Kallmeyer. ISBN 978-3-78004-901-8

Anschaulich aufgebaute Informationen zu Medien allgemein, mit Kapiteln zu digitalen Medien im Speziellen.

Kreative Medienarbeit mit Fotografie, Video und Audio. Grosse und kleine Projektideen für die medienpädagogische Praxis (Z1, 2, 3)



Holzwarth, P. (2011). München: kopaed Verlag; ISBN: 978-3-86736-267-2.

Zahlreiche kreative Praxisideen zu Foto-, Video- und Audioprojekten.

Selfie mit Löwenzahn (Z1)



Hohberger, F.; Lüder, R. (2016). Bern: Hauptverlag. ISBN: 978-3-258-07958-5.

Unterrichtsideen und Anregungen, um mit Handys und Tablets die Natur zu entdecken.

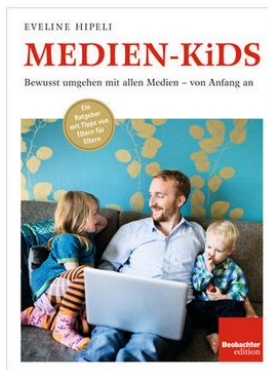
Gutes aufwachsen mit Medien (Z1, 2)



<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien/>

Zusammenstellung geeigneter Kinderwebsites und Apps, zusätzlich Hinweise zur medienpädagogischen Arbeit mit diversen Websites und Apps.

Medien-Kids. Bewusst umgehen mit allen Medien – von Anfang an (Z1, 2)



Hipeli, E. (2014). Zürich: Beobachter-Edition. ISBN: 978-3-85569-819-6.

Praktischer Ratgeber mit vielen Hintergrundinformationen, Tipps von Expertinnen und Experten sowie Erfahrungsberichten von Eltern.

Dreißig Minuten, dann ist aber Schluss! Mit Kindern tiefenentspannt durch den Medienschwungel (Z1, 2)



Cammarata, P. (2020). Köln: Eichborn. ISBN: 978-3-8479-0049-8.

Praktischer Ratgeber mit Tipps, wie mit Humor und Gelassenheit der Medienumgang in der Familie entspannt angegangen werden kann.

Literaturverzeichnis

- Amman, D., Schwarb, U. & Tilemann, F. (2009). *Dossier Medienkompetenz. Aktiver Unterricht rund um die Medien*. Stadt Zürich: Schulamt.
- Aufenanger, S. (2015). *Wie die neuen Medien Kindheit verändern. Kommunikative, soziale und kognitive Einflüsse der Mediennutzung*. merz, 6 (59), 10-16.
- Bernath, J., Waller, G. & Meidert, U. (2020). *ADELE+. Der Medienumgang von Kindern im Vorschulalter (4-6 Jahre)*. Chancen und Risiken für die Gesundheit (Obsan Bericht 03/2020). Neuchâtel: Schweizerisches Gesundheits-observatorium.
- D-EDK (2015). *www.lehrplan21.ch*. Online verfügbar unter www.lehrplan21.ch [01. 05. 2017].
- D-EDK (2016). *Modullehrplan Medien und Informatik*. Online verfügbar unter http://www.lehrplan.ch/lehrplan_printout.php?e=1&k=1&fb_id=10 [01. 05. 2017].
- Döbeli Honegger, B. (2016). *Mehr als 0 und 1*. Bern: hep Verlag.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T. & Rathgeb, T. (2015). *miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feierabend, S., Rathgeb, T. & Reutter, T. (2019). *KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Fthenakis, W. E., Schmitt, A., Eitel, A., Gerlach, F., Wendell, A. & Daut, M. (2014). *Frühe Medienbildung (Bde. 5. Natur-Wissen schaffen)*. Essen: LOGO Lern-Spiel-Verlag GmbH.
- Genner, S., Suter, L., Waller, G., Schoch, P., Wilemse, I. & Süß, D. (2017). *MIKE. Medien, Interaktion, Kinder, Eltern*. Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2017. Zürich: ZHAW.
- Holzwarth, P. (2011): *Kreative Medienarbeit mit Fotografie, Video und Audio. Große und kleine Projektideen für die medienpädagogische Praxis*. München: kopaed.
- Holzwarth, P. (2012): *Menschen verändern Bilder – Bilder verändern Menschen. Dossiers Medien im Kontext*. Zürich: Pädagogische Hochschule Zürich. Online verfügbar unter: https://www.phzh.ch/globalassets/phzh.ch/medienbildung/dokumente/dossier_bildmanipulation.pdf [01. 05. 2017].
- Neuss, N. (2012). *Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten*. Seelze-Velber: Kallmeyer, Klett.
- Rätz, B., von Schwartz, M., Schleer, C., & Ernst, S. (2015). *DIVSI U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt*. Hamburg: DIVSI.
- Senn, F. (2005). *Jetzt kommt Werbung. Der Umgang mit Werbung lässt sich auch in der Schule üben*. Achtung Sendung, 7, 53-54.

Senn, F. (2006). *Werbung macht Schule. Ideen zur lustvollen Auseinandersetzung mit Inseraten und TV-Spots*. Achtung Sendung, 7, 43-44.

1 **Abbildungsverzeichnis:**

Abbildung 1 Einen Titel zum Bild finden (ME 2017).....	7
Abbildung 2 Kompetenzbeschreibungen Zyklus 1 (Lehrplan 21, Medien und Informatik, S. 11-13).....	10
Abbildung 3 Medienkompetenzmodell (Amman et al., 2009, S. 9)	16
Abbildung 4 Beschäftigung mit Büchern (miniKIM-Studie, 2014, S. 17)	19
Abbildung 5 Beschäftigung mit dem Fernsehen (miniKIM-Studie, 2014, S. 13)	19
Abbildung 6 Erfahrungen im Internet nach Altersgruppen (MIKE-Studie, 2017, S. 53).....	21
Abbildung 7 Zuordnung typischer Mädchen- und Knabenwerbung als Diskussionsgrundlage (ME 2017)	26
Abbildung 8 Schutzstrategien vor ängstigenden Inhalten (ME 2017).....	27
Abbildung 9 Darstellungen (Medienspuren) der liebsten Medienfigur via Tablet-Malapp «KidsPaint» und Bastelarbeit als Gesprächsgrundlage (ME 2017).....	29
Abbildung 10 Trickfilm zum Wasserkreislauf erstellen (SS 2014)	30
Abbildung 11 Blitzrechnen (ME 2017).....	30
Abbildung 12 Kontakt via Telefon zu den Grosseltern (ME 2017)	33
Abbildung 13 Kontakt zu Freunden (KIM-Studie, 2018, S. 36).....	34
Abbildung 14 Probefotografien, Lieblingsort Baum, Lieblingsort Kletterstange (ME 2017).....	39
Abbildung 15 Von der fotografierenden Erstklässlerin am Tablet mit der App Pixlr erstellte Collage mit Fotos aus dem Museum «Haus Konstruktiv» in Zürich (ME 2017)	40
Abbildung 16 Adventskalender-Fehlerbild mit der Tablet-App Book Creator erstellt (ME 2016)	43
Abbildung 17 Bilderrätsel Pflanze und Pflaster als Nahaufnahme und Lösungsbild (ME 2017)	43
Abbildung 18 Gendertypische Spielsachen anordnen und besprechen (ME 2017).....	45
Abbildung 19 Lernspiel vom LMV (ME 2017)	48
Abbildung 20 Informationssuche (ME 2017).....	48
Abbildung 21 Bilderbuch-App (ME 2017).....	48
Abbildung 22 Vortrag als Green Screen-Kurzfilm gestaltet (ME 2017)	49
Abbildung 23 Geschichte schreiben, zeichnen und erzählen und als eBook gestalten (ME 2016).....	49
Abbildung 24 Kooperative Planung der Schulreise via Padlet (ME 2017).....	51