



## Inhalt

Bernhard Hauser

### Spiel – ein Booster der sozialen Umgebung

Philipp Reubke

### «Wir amüsieren uns nicht, wir spielen»

Zur Bedeutung des freien Spiels in Rudolf Steiner Kindergärten

Annika Butters

### Mädchenspiele – Jungenspiele!?

Genderspekte im Spiel junger Kinder

Sabine Meili

### Dem Spiel Raum geben

Stefanie Geiser

### Spielzeugfrei in der Kita – was steckt dahinter?

Liridona Kamberi

### Erfahrungen mit dem Projekt «Spielzeugfreie Kita»

Interview mit Fabienne Da Silva, Standortleitung Kinderkrippe Baden.

Monika Luginbühl und Corinne Reber

### Digitales Spielen in der Kita? Wertvoll oder verwerflich?

Sabine Brunner, Katharina Hardegger, Giulietta von Salis

### Kinder spielend einbeziehen

Das kindliche Spiel in Beratung, Gutachten und Anhörungen am MMI

Cynthia Ingabire

### Spiele in anderen Kulturen

Corina Wustmann Seiler, Patricia Lannen, Isabelle Duss

### «Ich muss jetzt spielen!» – Playfulness im frühen Kindesalter und elterliche Spielbegleitung (Pilotstudie)

Claudius Natsch

### Die Kinderspiele – eine Bildbeschreibung

## Einzelartikel

Monika Luginbühl und Corinne Reber

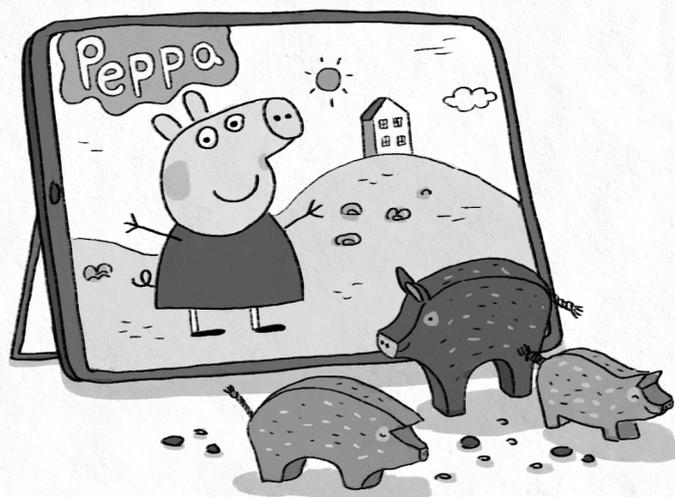
### Digitales Spielen in der Kita? Wertvoll oder verwerflich?

Leo und Jeremy spielen im Kita-Garten Superman und Batman. Cloé verkleidet sich mit blauen Tüchern als Elsa, die Eisprinzessin. So schöne, lange Haare hätte sie auch gerne. Carlo hat ein T-Shirt mit Kaj von den Ninjago-Legos darauf. Emma erzählt von der Serie „My little pony“, die sie auf Netflix schaut. Emil darf morgen zum ersten Mal ins Kino und die Olchis schauen. Er freut sich schon sehr und zeichnet im Moment nur noch Olchis. Diese Beobachtungen lösen kontroverse Diskussionen an der Teamsitzung der Kita aus. Während Elena und Cedric der Meinung sind, dass die Kinder immer mehr durch digitale Medienheld\*innen beeinflusst werden, was für die Entwicklung der Kinder schädlich sei, sehen Lisa und Lars diesen Trend entspannter und können darin sogar ein kreatives Potenzial erkennen. Entsprechend dynamisch gestaltet sich die Auseinandersetzung bezüglich des Umgangs mit der Thematik.

Diese Beispiele zeigen, dass digitale Medien auch in der Kita angekommen sind, und widerspiegeln die Frage, ob Kitas sich und die Kinder vor diesem Trend schützen und eine analoge Spielwelt aufrechterhalten können und sollen. Oder, ob es fachlich sinnvoller ist, sich der Thematik anzunehmen und den Kleinen auch digitale Spielmöglichkeiten anzubieten. Mit dieser Frage setzt sich der folgende Artikel auseinander.

Keywords: Digitale Medien, Kindliche Lebenswelten, Medienhelden, Haltung Kita, Aktive Medienarbeit, Bedeu-

Zitierweise: Luginbühl M., Reber C., Digitales Spielen in der Kita? Wertvoll oder verwerflich?, *undKinder* Nr. 108, S. 45-52, Marie Meierhofer Institut für das Kind, 2021



## Impressum

Herausgeber: Marie Meierhofer Institut für das Kind  
Redaktion: Claudius Natsch, Liridona Kamberi, Isabelle Duss  
Korrektorat: Doris Fluck  
Layout/Gestaltung: Claudius Natsch  
Beratung: Leitung und Team Marie Meierhofer Institut für das Kind

Vertrieb: Marie Meierhofer Institut für das Kind, Pfingstweidstrasse 16, 8005 Zürich

Tel.: 044 205 52 20 / Fax.: 044 205 52 22

info@mmi.ch / www.mmi.ch

undKinder erscheint zweimal im Jahr, kündbar jeweils auf Ende Jahr

Preis Abonnement: CHF 30.-, Ausland CHF 37.-, Einzelnummer: CHF 19.- inkl. MwSt.

Einzelne Artikel als PDF CHF 3.00

Alle Rechte beim Marie Meierhofer Institut für das Kind;

ISSN 1420-0163

Die Facharbeit des Instituts wird von der Bildungsdirektion

des Kantons Zürich, vom Sozialdepartement der Stadt

Zürich und diversen Stiftungen finanziell unterstützt.

Monika Luginbühl und Corinne Reber

## Digitales Spielen in der Kita? Wertvoll oder verwerflich?

Leo und Jeremy spielen im Kita-Garten Superman und Batman. Cloé verkleidet sich mit blauen Tüchern als Elsa, die Eisprinzessin. So schöne, lange Haare hätte sie auch gerne. Carlo hat ein T-Shirt mit Kaj von den Ninjago-Legos darauf. Emma erzählt von der Serie „My little pony“, die sie auf Netflix schaut. Emil darf morgen zum ersten Mal ins Kino und die Olchis schauen. Er freut sich schon sehr und zeichnet im Moment nur noch Olchis. Diese Beobachtungen lösen kontroverse Diskussionen an der Teamsitzung der Kita aus. Während Elena und Cedric der Meinung sind, dass die Kinder immer mehr durch digitale Medienheld\*innen beeinflusst werden, was für die Entwicklung der Kinder schädlich sei, sehen Lisa und Lars diesen Trend entspannter und können darin sogar ein kreatives Potenzial erkennen. Entsprechend dynamisch gestaltet sich die Auseinandersetzung bezüglich des Umgangs mit der Thematik.

Diese Beispiele zeigen, dass digitale Medien auch in der Kita angekommen sind, und widerspiegeln die Frage, ob Kitas sich und die Kinder vor diesem Trend schützen und eine analoge Spielwelt aufrechterhalten können und sollen. Oder, ob es fachlich sinnvoller ist, sich der Thematik anzunehmen und den Kleinen auch digitale Spielmöglichkeiten anzubieten. Mit dieser Frage setzt sich der folgende Artikel auseinander.

Keywords: Digitale Medien, Kindliche Lebenswelten, Medienhelden, Haltung Kita, Aktive Medienarbeit, Bedeutung Spielen, Kontext digitale Medien

### Die Kita als Schutz - und Schonraum?

**K**inder sollen in einer achtsam gestalteten Umgebung aufwachsen und sich entwickeln können. In der Vorstellung vieler Berufsleute, teilweise auch der Eltern, werden dabei digitale Medien eher als Gefahr gesehen, vor welcher die Kinder bewahrt und geschützt werden müssen. Dies zeigt sich im momentanen (kaum vorhandenen) Einsatz digitaler Geräte in Kitas. «Aktuell ist die Kita somit eines der letzten pädagogischen Settings, in welches elektronische Medien noch wenig eingedrungen sind.» (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 362). Allerdings wird die Aufrechterhaltung dieser Gren-

zen zunehmend anspruchsvoller, da der Erstkontakt mit digitalen Geräten immer früher stattfindet (Roboom und Eder 2021a, S. 36). Entsprechend tauchen Medienspuren aus Filmen, Games, Büchern in den Kitas auf, indem die Kinder - wie in den einleitenden Beispielen - ihre Erfahrungen und Erlebnisse, ihre Emotionen und Gedanken in den Kitaalltag einbringen (Eder und Roboom 2018, S. 133). Roboom und Eder stellen fest, dass die Kita schon lange keine medienfreie Zone mehr sei, sondern digitale Medien überall präsent seien, in der Verwaltung, aber vor allem «im pädagogischen Alltag durch kindliche Gespräche und Spiele» (Roboom und Eder 2021a, S. 35).

So betrachtet, ist eine Kita ohne Einfluss und Einzug digitaler Medien eine Illusion und es stellt sich die Frage, woher dieses Ziel kommt. Friedrichs-Liesenkötter sieht einen Hauptgrund im beruflichen Habitus der Kita-Mitarbeitenden. So werden die Medien in der Ausbildung der Fachpersonen tendenziell in «gute» und «schlechte» Medien eingeteilt und entsprechend dieser Bewertung eingesetzt oder aus der Kita ferngehalten. Zu den «guten Medien» gehören (Bilder-) Bücher, Hörspiele und die Digitalkamera, zu den schlechten die Bildschirmmedien wie Tablets, PC oder Spielkonsolen (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 340-341). Allerdings ist in der Thematik in den letzten Jahren auch eine kontroverse Debatte entstanden, nicht alle Berufsleute sind dieser Auffassung. Friedrich-Liesenkötter stellt fest: «Die angehenden Erzieher/innen, die dem [anderen *Anm. Autorinnen*] Habustyp angehören, vertreten die Haltung, dass gerade, weil elektronische Medien derart präsent seien, sie auch aus der Kita nicht ausgeschlossen werden dürften. Da Medien zur Erfahrungs- und Lebenswelt der Kinder gehören würden, sollten sie auch Teil der pädagogischen Arbeit in der Kita sein» (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 347).

## Medien als Teil der kindlichen Lebenswelten

Digitale Geräte finden sich heute in allen Familien und somit sind sie automatisch Teil kindlicher Lebenswelten: «Medien sind in der (frühen) Kindheit bedeutsam und finden im Familienalltag vielfältig statt» (Fleischer et al. 2018, S. 35). Dabei fallen Medienheld\*innen - sogenannten Medienheld\*innen - eine wichtige Rolle zu, in dem sich Kinder mit solchen Figuren identifizieren, in eine emotionale Beziehung treten und für sie aktuelle Themen damit verknüpfen, zum Beispiel, indem der Superheld als Plastikfigur immer dabei ist und sich das Kind mit dessen Hilfe selbst Mut zuspricht (Tiemann 2018b, S. 19).

Auch in Bezug auf die Identitätsbildung spielen Medieninhalte und insbesondere Medienfiguren schon früh eine wichtige Rolle. So «[...]be-

obachten sie [die Kinder *Anm. Autorinnen*] Figuren und suchen nach Orientierungen hinsichtlich gesellschaftlich akzeptierten Verhaltens - aus Blickwinkel der Kinder suchen sie nach dem 'richtigen' Verhalten. [...] [Auf diese Weise] suchen Kinder nach Hinweisen zur Gestaltung von Freundschaften und zur Bearbeitung ihrer Position in der Familie sowie in der Gleichaltrigengruppe. Hier wird also deutlich, dass Medieninhalte schon in der frühen Kindheit für Kinder relevant für die Identitätsarbeit sind» (Fleischer et al. 2018, S. 44). Medienheld\*innen sind also nicht nur für das einzelne Kind von Bedeutung, sondern auch für die Gruppe und das Umfeld. Indem die Kinder ihre Vorlieben und Erfahrungen in die Kita tragen, wird die Thematik auch für die Gruppe, die Gruppendynamik relevant. «[...] Kinder [sind] mit dem Eintritt in die Kindertagesstätte automatisch auch mit den Medienerfahrungen der Gleichaltrigen konfrontiert, [...]. Über das Mitbringen von medienbezogenen Merchandise-Artikeln wie Butterbrotdose oder Spielkarten wird auch ohne explizite sprachliche Artikulierung anderen Kindern verdeutlicht, was aktuell angesagt ist» (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 67).

Das kindliche Handeln, die digitalen Vorlieben und Interessen der Kinder passen somit nicht zur Vorstellung der Kita als einem Raum ohne digitalen Einfluss. Spätestens an dieser Stelle stellt sich die Frage, wie die Erwachsenen mit dem Phänomen umgehen.

## Die Rolle der Eltern

Wie erwähnt, finden sich heute in allen Familien digitale Medien und Geräte. Auch wenn Kinder diese (noch) nicht selber nutzen, beeinflussen sie das Familienleben der Kinder. Der Umgang der Eltern mit digitalen Medien ist in mehreren Hinsichten prägend. «Eltern sind mehr als Begleiter. Sie führen in die Medienwelt ein» (Fleischer et al. 2018, S. 38). Diese Aufgabe ist für Eltern teilweise anspruchsvoll und gleichzeitig alltäglich. Fleischer, Kroker und Schneider greifen in dem Zusammenhang den Begriff „doing family“ auf und meinen damit die durch Alltagspraktiken geprägte, individuelle Kultur in



den Familien. Eltern schaffen Rituale, besonders, wenn die Kinder klein sind, sie gestalten und strukturieren den Alltag nicht nur, aber auch unter Einbezug von Medien, indem zum Beispiel eine Gute-Nacht-Geschichte geschaut wird, als Belohnung ein Game gespielt werden darf oder als Sanktion keine Serie heruntergeladen wird (Fleischer et al. 2018, S. 36). Interessanterweise wählt laut Fleischer et al. (2018, S. 41) ein Teil der Eltern die Medienfiguren für ihre Kinder aus, welche eine Art «heile, konfliktlose» Welt» verkörpern. Kinder lehnen diesen Schutz jedoch schnell ab, indem sie solchen Medienangeboten «entwachsen [...], besonders vor dem Hintergrund der vielen anderen reizvollen Geschichten, auf die sie bspw. auf Online-Videoportalen, im Fernsehen oder von anderen Kindern aufmerksam gemacht werden. Sie wünschen sich dann spannendere Inhalte, in denen Ängste und Probleme, die sie selbst kennen und erleben, aufgegriffen werden, und die der Held oder die Heldin stellvertretend für sie durchlebt und bewältigen muss. Figuren dürfen sich streiten, sie dürfen unartig sein und sie dürfen traurig sein. Dabei achten sie genau, wie die Charaktere in Geschichten Probleme bearbeiten». (Fleischer et al. 2018, S. 41) Analog den Figuren aus den traditionellen Märchen darf Kindern also auch zugetraut werden, mit konfliktreicheren Inhalten in Berührung zu kommen. Dies allerdings angemessen begleitet und mit einer entsprechenden Vorbildrolle der Erwachsenen verbunden. «Eltern sollten Ihrem Kind vor allem zuhören und es nicht mit seinen Medien allein lassen» (Bergs-Winkels und Winkels 2018, S. 33). Dies ist aus unterschiedlichen Gründen nicht in allen Familien gegeben. So kommt es auch immer wieder vor, dass Kinder im Umgang mit digitalen Medien allein gelassen und überfordert werden. Tilemann meint dazu: «Viele Medieninhalte sind für junge Kinder ungeeignet und belasten sie. Davor sollten Kinder geschützt werden. Hier ist eine Aufklärung und Unterstützung der Eltern sinnvoll, die manches Mal die kindliche Wahrnehmung nicht richtig einschätzen und ihnen ungeeignete Angebote zugänglich machen [...]. Begegnen Kinder Medieninhalten, die sie überfordern, so brauchen sie gezielt Raum, Zeit und Gelegen-

heit, diese Belastungen zu bearbeiten [...] Ebenso wichtig ist es, mit den Kindern zu besprechen, wie man sich vor belastenden Medienerlebnissen schützen bzw. sich helfen kann» (Tilemann 2018a, S. 23–24).

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass alle Eltern mit Fragen zum Umgang mit digitalen Medien konfrontiert sind und für ihre Familien eine passende Kultur entwickeln möchten und müssen. Dieser Prozess geschieht auf unterschiedliche Weise und gelingt unterschiedlich. Das familiäre Umfeld ist eine grosse Ressource und Eltern können spielerisch ihre Kinder bei der Entwicklung von für die heutige Zeit geforderten Kompetenzen unterstützen. Sie dürfen dabei aber mit ihren Fragen und Erfahrungen nicht allein gelassen werden. Hier werden die Haltung und der Umgang in den Kitas bezüglich der Thematik wichtig. Stellt die Kita doch eine Ressource zur Unterstützung der Eltern und zum Schutz der Kinder dar.

## Die Rolle der Kita

Eingangs wurde erörtert, weshalb ein «Schonraum Kita», im Sinne eines vom Einfluss digitaler Medien unberührten Raumes eine Illusion ist. In der Folge wurde ausgeführt, dass die Lebenswelten der Kinder wie auch ihrer Familien medial geprägt sind und sich im Umgang mit der Thematik erzieherische Fragen ergeben. «Es geht nicht mehr darum zu fragen, ob digitale Medien einen Platz in der frühkindlichen Bildung haben sollen, sondern wie der Umgang mit Medien im Elementarbereich gestaltet sein muss, damit die Kinder davon profitieren» (Roboom und Eder 2021a, S. 46). Hier sind die Kitas gefordert, sich beispielhaft differenziert auseinanderzusetzen und im Sinne einer Vorbildrolle den Alltag zu gestalten und einen entsprechenden Lernprozess anzustossen. Friedrichs-Liesenkötter bringt dies pointiert auf den Punkt: «Wenn der Bereich der Medienerziehung aus der Kita ausgeschlossen wird, werden damit Chancen vertan. So könnten Kita-Kinder über eine produktions-, rezeptions- und reproduktionsorientierte Medienarbeit an eine reflektierte Mediennutzung herangeführt werden, ein

erstes Verständnis der Konstruktion von Wirklichkeit(en) über Medieninhalte erwerben und zu einer ersten kritischen Reflexion über Medien (bspw. im Hinblick auf Werbeabsichten) angeregt werden. Darüber hinaus könnten sie Medien, darunter auch digitale Medien wie einen Computer oder ein Tablet, sowohl als Bildungs- und Gestaltungsmittel, als auch als Ausdrucksmittel für die eigene Person kennenlernen. Dementsprechend ist eine stärkere Auseinandersetzung mit dem Thema Medienerziehung in Kindertagesstätten wünschenswert»(Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 363).

Auch Fleischer und Hajok sprechen sich für einen aktiven Umgang mit der Thematik aus, in dem sie betonen, dass es nicht darum gehe, Kinder und Jugendliche vor Medien zu bewahren, sondern dass es wichtig sei, Handlungs- und Erfahrungsspielräume mit verschiedenen Medien zu ermöglichen und gemeinsam mit Erwachsenen aktiv zu bearbeiten. (Fleischer und Hajok 2019, S. 62-63).

### Haltung und Kultur in der Kita

Dafür ist es nicht nötig, viele technische Geräte anzuschaffen. Vielmehr sind «die Haltung des Teams und der Leitung, das Organisationsklima und die medienpädagogische Kompetenz [...]entscheidend dafür, ob und wie Medienbildung realisiert und in die Konzeption integriert wird» (Roboom und Eder 2021b, S. 40). Die Klärung der Haltung in der Kita gegenüber der Thematik muss also zwingend erfolgen. Dabei ist wichtig, dass die Beteiligten sich einerseits offen gegenüber der Thematik zeigen und deren Bedeutung in der Lebenswelt der Kinder berücksichtigen. Andererseits braucht es aber auch eine professionelle, differenzierte und systemische Sicht. Es geht ja nicht um einen «Entweder -oder- Standpunkt» (Natur versus Technik), sondern um eine sinnvolle Verbindung verschiedener Perspektiven. «Kinder sind am besten vor Medienrisiken geschützt, je früher sie sich in einem begleiteten, kindgerechten und zeitlich dosierten Rahmen mit Medien aktiv, kreativ und kritisch auseinandersetzen und so Medienkompetenz entwickeln» (Reichert-Garschhammer und Anfang 2018, S. 28).

Oder wie Roboom und Eder es ausdrücken: «Es geht nicht darum, alles gut zu finden, was Kinder an Medieninhalten sehen, hören, spielen oder wie sie Mediengeräte nutzen. Es geht vielmehr um eine offene Haltung und ein echtes Interesse an den Lebenswelten der Kinder» (Roboom und Eder 2021a, S. 43)

Neben der Berücksichtigung der digitalen Aspekte, die Kinder aus ihrer Lebenswelt in die Kita bringen, hat die Kita auch die Möglichkeit, Kindern einen anderen Zugang zu Medien aufzuzeigen. Einen aktiven Zugang, bei dem Medien nicht konsumiert, sondern aktiv genutzt und gestaltet werden.

### Aktive Medienarbeit

Aktive Medienarbeit bedeutet, dass die Kinder handelnd lernen. «Wenn Kinder selbst fotografieren oder filmen, ein Hörspiel, einen Trickfilm, ein Bilderbuch oder eine Webseite gestalten, bekommen sie einen Blick hinter die Kulissen der Medienwelt. So erkennen sie, wie man mit Fotos - sogar ohne digitale Nachbearbeitung - schummeln kann, indem die Perspektive geändert wird. Sie lernen, dass die Wirkung eines Films ganz stark davon abhängt, welche Einstellungen und Perspektiven gewählt werden und mit welcher Musik eine Szene untermalt wird. Wenn der Einsatz von Medien pädagogisch durchdacht und mit einem Medienkonzept umgesetzt wird, wohldosiert und altersangemessen, dann wird er zu einem ergänzenden Angebot, das nicht andere grundlegende Erfahrungen verdrängt, sondern sinnvoll bereichert» (Roboom und Eder 2021a, S. 42). Gerade der letzte Satz ist wesentlich. In der aktiven Medienarbeit werden analoge und digitale Elemente verbunden, die Lernumgebung wird angereichert, ohne dass sich die Elemente konkurrenzieren, sondern sich im Gegenteil bereichern und damit die vielen neuen Möglichkeiten und Chancen zum Tragen kommen. Auf diese Weise wird Medienkompetenz umfassend gefördert: «Der Umgang muss erläutert, einseitige Nutzung vermieden, bildungsförderliche Aktivitäten eingeübt, sozialverträglicher Umgang kennengelernt, Erfahrungen verarbeitet werden usw.» (Zorn

2019, S. 104). Es geht also um eine achtsame, pädagogische Begleitung unter Einbezug entwicklungspsychologischen Wissens.

### Die Bedeutung des Spielens im Kontext digitaler Medien

Spielen hat im Kitaalltag im Zusammenhang mit der kindlichen Entwicklung einen zentralen Stellenwert. Dieses Spiel ist, wie oben dargestellt, heute oft von digitalen Medien beeinflusst. Die Wahrnehmung von Dingen ausserhalb der eigenen Person entwickelt sich in den ersten Lebensjahren. «Zu Beginn der Entwicklung kann das Kind noch nicht zwischen „Ich“ und „Nicht-Ich“, zwischen „Innenwelt“ und „Außenwelt“ unterscheiden» (Fritz 2004, S. 132). Mit zunehmender Entwicklung lernen die Kinder die reale Welt, mentale Welt und Spielwelt zu trennen. Die Welten beeinflussen sich aber weiter gegenseitig. Dabei spielen auch digitale Erlebnisse eine Rolle, indem Kinder durch Medieninhalte stark beeindruckt werden. (Fritz 2004, S. 192). Kinder greifen Inhalte aus Filmen, Hörspielen und Büchern in ihrer Spielwelt auf. Dabei kopieren oder verarbeiten Kinder laut Fritz (2004) in den Spielprozessen nicht einfach die Geschichten aus den Medien, sondern, sie «[...] überlagern und variieren ihre Spiele mit medienbezogenen Gegenständen, Medienfiguren und Medieninhalten und brechen sich aus den Medienvorlagen einzelne Bruchstücke heraus (Fritz 2004, S. 194). Wenn wir das Spiel der Kinder beobachten und wahrnehmen, welche Medienheld\*innen im Moment von Bedeutung sind, kann uns dies Hinweise für die Begleitung geben. Bei Spielprozessen «[...] handelt es sich [...] um Belege, welche Entwicklungsaufgaben aktuell anstehen und welche Identitätsprozesse damit verbunden sind» (Fritz 2004, S. 193).

Laut Fritz (2004) geben mediale Inhalte den Kindern Anstösse, sich mit ihrer eigenen Lebenswelt zu befassen. Dabei helfen die Geschichten anderen, eigene Erlebnisse einzuordnen. «Die Kinder können sich mit ihren eigenen Konflikten, Ängsten und Problemen in Medieninszenierungen „wieder finden“. Sie sehen *sich* im Spiegel der Medien, z.B. beim Verlust geliebter Personen und Tiere, bei

Trennungserlebnissen und bei konflikthafter Auseinandersetzungen [...]. In Spielprozessen besteht die Möglichkeit, sich so der eigenen Lebenswelt zu vergewissern und sie „spielend“ zu verstehen» (Fritz 2004, S. 199).

Kinder tragen durch Medien transportierte Geschichten in die Kita und bringen diese in ihrer Spielwelt in Form von Rollenspielen ein. Friedrich-Liesenkötter stellt fest, dass diese Rollenspiele teilweise in Kitas unterbunden werden, und wertet diese Massnahmen kritisch: «Daraus resultiert, dass die Möglichkeiten der Kinder zur Verarbeitung der medialen Inhalte durch die Unterbindung des Rollenspiels eingeschränkt wird» (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 339). Auch Fleischer et al. betont, dass Medien ein integrierter Bestandteil des alltäglichen Gemeinschaftslebens seien und meint, die Kinder «lernen nicht nur bei Wissenssendungen, sondern sind in allen Geschichten immer auf der Suche nach Hinweisen, wie sie sich selbst in ihrer Lebenswelt verhalten können» (Fleischer et al. 2018, S. 47)

Im Kitaalltag gibt es demnach viele Möglichkeiten, im Spiel mediale Geschichten und Alltagswelten zu verbinden und so einen Beitrag zur Entwicklung gelingender Handlungsmuster zu leisten. Medienheld\*innen und Geschichten sind auch in den Familien bekannt und beschäftigen, bereichern oder irritieren die Eltern. Diese Brücke kann daher gut in der Zusammenarbeit mit Eltern betreten werden.

### Zusammenarbeit mit Eltern

Den Eltern fällt im Umgang mit digitalen Medien eine Schlüsselrolle zu. Gleichzeitig sind sie oft allein gelassen und müssen für sich einen passenden Weg finden. «Die Kita hat in der Zusammenarbeit mit Eltern die Chance, Unterstützung anzubieten. In diesem Zusammenhang gilt es auch, die Eltern „mitzunehmen“, sie für ihre Vorbildfunktion im Umgang mit Medien zu sensibilisieren und ihnen Unterstützung rund um Fragen der familiären Medienerziehung anzubieten. [...] Die elterliche Medienkompetenz beeinflusst ganz entscheidend die Ausbildung von kindlichen Mediennutzungsmustern und -vorlieben» (Roboom und Eder 2021a, S. 38). Wichtig

dabei ist, sich gemeinsam mit den Eltern Gedanken um eine sinnvolle Medienerziehung zu machen. «Es geht um eine aktive und kreative Mediennutzung, darum, die Erfahrungen von Kindern aufzugreifen, Verarbeitungshilfen anzubieten und Medien auch als Ausdrucks-, Gestaltungs- und Bildungsmittel einzusetzen. Kinder haben laut Kinderrechtskonvention ein Recht auf Medien, aber eben auch ein Recht auf Medienerziehung» (Roboom und Eder 2021a, S. 36).

## Fazit

„**D**igitales Spielen in der Kita? Wertvoll oder verwerflich?“ So lautet der Titel dieses Artikels. Es dürfte deutlich geworden sein, dass diese Frage viel zu kurz greift und so geradezu exemplarisch abbildet, welche Problematik sich in dieser Thematik zeigt. Es geht eben gerade nicht um eine „Entweder- oder-Frage“, sondern darum, dass es, wie Behr hier treffend sagt, «Aufgabe der frühkindlichen Erziehung ist, alle Faktoren, die Kinder in ihrem Umfeld umgeben und ihr Aufwachsen beeinflussen, aufzunehmen und die Kinder bei Ihrer Entwicklung zu unterstützen - dazu gehört auch die "kindliche" Medienwelt » (Behr 2019, S. 139). Wenn wir diese Aufgabe ernst nehmen, ist klar, dass sich gar nicht mehr die Frage stellt, ob die Kita ein geeigneter Ort für den Einbezug digitaler Medien ist, denn: «Es bildet nicht mehr die Lebenswelt von Kindern ab, wenn Medien aus dem Themenrepertoire der Kita komplett ausgeklammert werden» (Roboom und Eder 2021b, S. 37). Digital und analog sind so verstanden auch nicht zwei voneinander getrennte Ebenen, sondern verschränken und überlagern sich längst, wie im Kapitel zur Bedeutung des Spiels beschrieben. Deshalb gehört die medienpädagogische Arbeit mit den Kindern selbstverständlich in die pädagogischen Einrichtungen wie den Kindergarten oder die Kindertagesstätte. [...] Medien sind gleichwertiges pädagogisches Material wie Bauklötze und Stifte und müssen entsprechend für die pädagogische Arbeit zur Verfügung gestellt werden. (Tillemann 2018a, S. 25). Dabei geht es nicht darum, «Kitas zu digitalen Orten zu machen, sondern [...] [um]die schlichte Notwendigkeit,

auch den Medienumgang von Kindern (und ihren Eltern als Vorbild) in die pädagogische Arbeit einfließen zu lassen» (Hajok 2020, o.S.).

Dieser Herausforderung kompetent und differenziert zu begegnen, ist nicht nur Aufgabe der Kitamitarbeitenden oder der Eltern, auch weitere Fachpersonen aus Lehre und Forschung sind aufgerufen, sich unterstützend einzubringen, damit die Kinder in dreifachem Sinne sicher sind: sicher im Umgang mit Medien, sicher in einer positiven Weise von Medieninhalten profitieren zu können und damit auch sicher vor negativen Auswirkungen und Gefahren im Zusammenhang mit Medien.

## MEKiSmini

Das Projekt MEKiSmini - Digitale Medien in Kindertagesstätten der Schweiz ist im Sommer 2021 gestartet. Das Forschungsprojekt untersucht die Nutzung digitaler Medien sowie diesbezügliche Herausforderungen und Bedarfe der Fachpersonen und Eltern in Kitas der Schweiz. Im Austausch mit der Praxis werden Empfehlungen für die fachliche Entwicklung medienpädagogischer Aktivitäten in Kindertagesstätten formuliert. Projektpartner sind die Hochschule für Soziale Arbeit FHNE, BFF Kompetenz Bildung Bern sowie das Marie Meierhofer Institut für das Kind (MMI). Das Projekt wird durch das Bundesamt für Sozialversicherungen BSV sowie die Palatin-Stiftung finanziert. [www.mekis.ch](http://www.mekis.ch)

## Autorinnen

Monika Luginbühl, M.A., Dozentin für Sozial- und Medienpädagogik  
[monika.luginbuehl@bffbern.ch](mailto:monika.luginbuehl@bffbern.ch)  
[www.sozia-media.ch](http://www.sozia-media.ch)

Corinne Reber, lic. phil., Dozentin für Heil- und Medienpädagogik  
[corinne.reber@bffbern.ch](mailto:corinne.reber@bffbern.ch)  
[www.sozia-media.ch](http://www.sozia-media.ch)

Beide Autorinnen arbeiten an der Höheren Fachschule für Sozialpädagogik BFF in Bern und sind im Projekt MEKiS tätig.

## Literaturverzeichnis

- Behr, Julia (2019): Ganz alltäglich - Medien gehören auch in die Kita. In: Sandra Fleischer und Daniel Hajok (Hg.): Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer, S. 138-146.
- Bergs-Winkels, Dagmar; Winkels, Peter (2018): "Du kriegst noch viereckige Augen!" - Elternsorge und Medienkonsum von Kindern. In: J. Georg Brandt, Christine Hoffmann, Manfred Kaulbach und Thomas Schmidt (Hg.): Frühe Kindheit und Medien. 1. Aufl.: Verlag Barbara Budrich (Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita), S. 27-34.
- Eder, Sabine; Roboom, Susanne (2018): BigData im Kinderzimmer! - "Big Job" für die Kita!? Digitalisierung, Datafizierung und pädagogische Positionierung. In: J. Georg Brandt, Christine Hoffmann, Manfred Kaulbach und Thomas Schmidt (Hg.): Frühe Kindheit und Medien. 1. Aufl.: Verlag Barbara Budrich (Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita).
- Fleischer, Sandra; Hajok, Daniel (2019): Medienerziehung als intendiertes, auf die Lebenswelten, Vorlieben und Kompetenzen Heranwachsender bezogenes Handeln. In: Sandra Fleischer und Daniel Hajok (Hg.): Medienerziehung in der digitalen Welt. Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Sozial Arbeit. Stuttgart: Kohlhammer, S. 60-85.
- Fleischer, Sandra; Kroker, Peter; Schneider, Susanne (2018): Medien, frühe Kindheit und Familie. In: J. Georg Brandt, Christine Hoffmann, Manfred Kaulbach und Thomas Schmidt (Hg.): Frühe Kindheit und Medien. 1. Aufl.: Verlag Barbara Budrich (Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita), S. 35-49.
- Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2016): Medienerziehung in Kindertagesstätten. Habitusformationen angehender ErzieherInnen. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Fritz, Jürgen (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim und München: Juventa.
- Hajok, Daniel (2020): Medien im Leben von Klein- und Vorschulkindern. Hg. v. nifbe Niedersächsisches Institut für Frühkindliche Bildung und Entwicklung. Online verfügbar unter <https://www.nifbe.de/component/themensammlung?view=item&id=932:medien-im-leben-von-klein-und-vorschulkindern>.
- Reichert-Garschhammer, Eva; Anfang, Günther (2018): Chancen der Digitalisierung im Bildungssystem Kita. Ein Interview mit Eva Reichert-Garschhammer, IFP. In: merz / medien + erziehung(02), S. 28-33.
- Roboom, Susanne; Eder, Sabine (2021a): Was Anna und Elsa mit MINT zu tun haben ... Oder: Medien mitdenken! In: Norbert Neuss (Hg.): Kita digital. Medienbildung - Kommunikation - Management. Weinheim: Beltz Juventa, S. 35-48.
- Roboom, Susanne; Eder, Sabine (2021b): Was Anna und Elsa mit MINT zu tun haben ... Oder: Medien mitdenken! In: Norbert Neuss (Hg.): Kita digital. Medienbildung - Kommunikation - Management. Weinheim: Beltz Juventa, S. 35-48.
- Tilemann, Friederike (2018a): "Foto, Film und Wachsmalstift" - Medienpädagogik mit jungen Kindern. In: J. Georg Brandt, Christine Hoffmann, Manfred Kaulbach und Thomas Schmidt (Hg.): Frühe Kindheit und Medien. 1. Aufl.: Verlag Barbara Budrich (Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita).
- Tilemann, Friederike (2018b): "Foto, Film und Wachsmalstift" - Medienpädagogik mit jungen Kindern. In: Georg J. Brandt, Christine Hoffmann, Kaulbach, Manfred, Schmidt und Thomas (Hg.): Frühe Kindheit und Medien. Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita. Opladen, Berlin & Toronto: Budrich, S. 15-26.