



Leseprobe aus Neuß, Kita digital, ISBN 978-3-7799-6426-1  
© 2021 Beltz Juventa in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel  
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/  
gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6426-1](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-6426-1)

---

# Inhalt

Digitalisierung und Digitale Kita <i>Norbert Neuß</i>	7
Wie digital ist die Kita? Ergebnisse einer empirischen Untersuchung zum Status quo der Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen <i>Helen Knauf</i>	23
„Was Anna und Elsa mit MINT zu tun haben ... Oder: Medien mitdenken!“ Medien als Thema und Werkzeug in der Kita <i>Susanne Roboomb und Sabine Eder</i>	35
Digitale Medien und Sprachbildung <i>Klaus Lutz</i>	49
„Lotta und Klicks“ ein Kinder-Mitmach-Buch zum Nachdenken über digitale Medien in der frühen Kindheit <i>Benjamin Wockenfuß</i>	58
Apps und Websites für Kinder <i>Marc Urlen</i>	63
Tablet-Einsatz im internationalen Vergleich <i>Sven Trabandt</i>	74
Smartphone-Nutzung von Erzieher_innen in der Kita <i>Norbert Neuß</i>	87
Digitale Dokumentation in Kindertagesstätten – Praxiserfahrungen und Anregungen <i>Martin Mucha</i>	97
Digitale Datennutzung und Datenschutz – Persönlichkeitsrechte – Fotos und mehr <i>Janine Landwermann</i>	102
Digitale Kommunikation mit Eltern in der Kita <i>Susanne Eggert</i>	114
KitaApps: KitaApps – Türöffner auf dem Weg zur Kita digital <i>Eva Reichert-Garschhammer</i>	126

Kita digital: Die Rolle von Kita-Leitung und Träger

*Laura Niemeier*

139

Autor\_innenangaben

151

# 1 Digitalisierung und digitale Kita

Norbert Neuß

Vor ziemlich genau 20 Jahren habe ich das Buch „Neue Medien im Kindergarten“ veröffentlicht (Neuß/Michaelis 2002). Damals gab es zu diesem Thema wenig Projekte und Forschungsergebnisse. Inzwischen ist eine ganze Zeit vergangen und dennoch erscheint das Thema „Digitale Medien in Kindertagesstätten“ weiterhin aktuell, denn heute stehen nicht nur Fragen der Medienarbeit mit Kindern im Fokus, sondern das Thema „Digitalisierung“ wird weiter gefasst. Auch die Nutzung durch Fachkräfte, Eltern und Kita-Leitungen kommt zunehmend in den Blick.

## Zum Inhalt des Buches

Der sich anschließende Text von *Helen Knauf* legt Ergebnisse einer Studie zur Nutzung digitaler Medien in Kindertagesstätten dar, die dann danach befragt werden, was geschehen muss, damit digitale Medienbildung auch in deutschen Kindertagesstätten umgesetzt wird. Im Bereich der „digitalen Medienangebote für Kinder“ spielen Fragen der alltäglichen Mediennutzung in Familien und Kindertagesstätten ebenso eine Rolle, wie auch die pädagogische Begegnung und Bearbeitung dieser „digitalen Erfahrungen“ (siehe dazu den Beitrag von *Benjamin Wockenfuß*). Konkret stellen sich Fragen nach den Chancen und Grenzen von Lernmöglichkeiten mit digitalen Medien (z. B. Sprachförderung, siehe dazu den Beitrag von *Klaus Lutz*), Projekte mit digitalen Medien in Kindertagesstätten (vgl. den Beitrag von *Susanne Roboom* und *Sabine Eder*) sowie den heute umfassenden kommerziellen und nichtkommerziellen Apps und Websites für Kinder (siehe hierzu den Beitrag von *Marc Urlen*). Um einen Blick über den „deutschen Tellerrand“ zu werfen, geht *Sven Trabandt* in seinem Text den Fragen nach der internationalen Verbreitung von Tablets in Kindertageseinrichtungen nach und gibt einen Einblick in Studien zu ihrem Nutzen. Auf der Basis einer eigenen kleinen Studie gehe ich der Frage nach, wie Fachkräfte in Kindertagesstätten ihr privates Smartphone oder Handy nutzen und welche Schwierigkeiten und Nutzungsregelungen es dazu gibt. Beschrieben wird weiterhin, dass digitale Medien auch für die Unterstützung von Fachkräften bei der mittelbaren pädagogischen Arbeit eingesetzt werden können (siehe den Beitrag von *Eva Reichert-Garschhammer*), für die Kommunikation mit Eltern eine wichtige Rolle spielen

(siehe dazu den Beitrag von *Susanne Eggert*) und auch für die praktische Dokumentation von kindlichen Lern- und Bildungsprozessen einzubeziehen sind (siehe dazu den Beitrag von *Martin Mucha*). Gerade die digitale Dokumentation und Portfolioarbeit (z. B. [www.kitalino.com](http://www.kitalino.com)) wird zunehmend unter den Gesichtspunkten der Entwicklungsdokumentation, der Kommunikation mit Familien und der Zeitersparnis thematisiert. Natürlich sind gerade bei digitalen Dokumentationen und der Nutzung von Kita-Apps datenschutzrechtliche Aspekte zu beachten, die in dem Beitrag von *Janine Landwermann* verständlich zusammengefasst sind. Welchen Nutzen digitale Medien bei der Organisation und Leitung einer Kita haben, wird abschließend aus Träger- und Leitungssicht von *Laura Niemeier* in ihrem Beitrag praxisnah beschrieben. Dabei werden auch Schritte zu einem sinnvollen Einsatz digitaler Medien in Kindertagesstätten vorgezeichnet. Ziel des Buches ist es einen verantwortungsvollen und zunehmend unverkrampften Blick auf den Einsatz digitaler Medien zu bekommen.

## **Digitale Medien in der Lebenswelt von Kindern und Familien**

Digitale Medien nehmen heute in fast allen Lebensbereichen von Kindern eine bedeutende Stellung ein. Ob im Rahmen von Familie, Freizeit, Schule, Beruf oder im öffentlichen Raum – überall nutzen Menschen digitale Medien (Smartphones, Handys, Tablet-PCs, Handheld-Konsolen, Apps, MP3-Player) für unterschiedlichste Zwecke. Obwohl es deutlich mehr Studien zum Leitmedium „Fernsehen“ gibt, lassen sich folgende Entwicklungen und Trends hinsichtlich der digitalen Mediennutzung von Kindern beschreiben. Familien aller gesellschaftlichen Schichten steht ein umfassendes Medienrepertoire zu Verfügung, und digitale Medien werden zunehmend mehr genutzt. Der Fernseher bleibt zwar Leitmedium, wird aber tendenziell weniger genutzt (iconkids & youth 2019). Bei der kindlichen Mediennutzung spielen unterschiedliche Motive eine Rolle. Dazu gehören Neugierde, Unterhaltungsbedürfnis, Kommunikation mit Gleichaltrigen, Realitätsflucht und Informationssuche. Vielfach steht die Mediennutzung im Zusammenhang mit entwicklungsbedingten Themen (Entwicklungsaufgaben) und dem sozial-familiären Kontext. So tendieren Eltern mit einem geringeren formalen Bildungsstand zu einer unkritischen Mediennutzung und einem geringeren medienerzieherischen Engagement. Medienerzieherisches Handeln in Familien ist auch hier von den angenommenen, medialen Einflüssen abhängig. Bei Familien mit formal höherer Bildung steht weniger die Unterhaltung im Vordergrund, sondern stärker kontrollierter Lernspaß. Insofern fällt auch die Begleitung der Kinder bei der digitalen Mediennutzung familienspezifisch aus. Angesichts der beschriebenen Umgangsweisen wird deutlich, dass gerade Institutionen wie Kindergärten und Grundschu-

len ein erhöhter Medien-Bildungsauftrag zukommt. Wo dies nicht geschieht, kann sich die sogenannte „Wissenskluft“ zwischen denjenigen vergrößern, die die Medien für ihre Bildungsziele einsetzen können, und denjenigen, die die Medien unkreativ und monoton verwenden.

Wie beispielsweise die „Vorlesestudie 2020“ aktuell zeigt (vgl. Ehmig/Schnock 2020), wird in einem Drittel der befragten Familien mit Kindern im Alter von einem bis sechs Jahren nie oder nur selten vorgelesen. Gerade digitalen Medien wird gleichzeitig eine zunehmende Bedeutung beim Vorlesen in Familien zugeschrieben. So stellt die „Stiftung Lesen“ mit ihren Forschungen die Frage nach der Bekanntheit, Verbreitung und Nutzung digitaler Lese-medien in Familien mit Kindern im Vorlesealter (vgl. Ehmig/Seelmann 2014). Dabei interessiert z. B., inwiefern elektronische Leseangebote (per Smartphone oder Tablet) bereits für das Vorlesen genutzt werden. „In fast jeder fünften (18 %) dieser Familien betrachten die Eltern mehrmals in der Woche oder täglich eine Bilder- und Kinderbuch-App mit dem Kind, in jeder dritten Familie (31 %) ist dies ein- bis zweimal in der Woche der Fall. Bilder- und Kinderbuch-Apps bieten damit ein zweites Potenzial: zur Verstetigung des Vorlesens und Erzählens in der Familie. Sie machen Lust auf mehr und können so zu einer kontinuierlichen Nutzung führen“ (Ehmig/Seelmann 2014, S. 198). Wie das Vorlesen in der Kita mit digitalen Medien gelingen kann und welche Erfahrungen und Fortbildungsmöglichkeiten bestehen, wird auf der Website [www.lesenmit.app](http://www.lesenmit.app) beschrieben. Weil das Vorlesen einen positiven Einfluss auf die Sprachentwicklung, die Entwicklung von Lesekompetenz, den Wortschatz, das Vorstellungsvermögen und die Konzentrationsfähigkeit hat, bleibt das Vorlesen mit oder ohne digitale Geräte in Familie und Kindergarten wichtig.

Digitale Inhalte und Technik richten sich zunehmend an jüngere Kinder. Diese Entwicklung ruft auch damit verbundene Fragen hervor, wie folgendes Posting einer Mutter in einem Internetforum zeigt:

„Da stellen wir uns derzeit die Frage: Tablet ab 14 Monate, ja oder nein? Empfehlungen lauten ab 6 Jahre und meine große, nun 16, fing mit 8–9 Jahren an. Aber wie macht man es nun? Ein Tablet haben wir uns zum Ansehen bestellt aber wir sind hin und her gerissen. Was kann die kleine damit anfangen? Die Wisch-Technik kennt sie wiederum schon. An unsere Handys soll sie nicht mehr – verhindern kann man das alles aber eh nicht.“ (Rodrigues Lima 2019)

Das Verwobensein von Medien in der Lebensrealität wird als Medienökologie bezeichnet und beginnt bereits in frühester Kindheit. Dies lässt sich auch an unterschiedlichen Ergebnissen zur digitalen Mediennutzung belegen (vgl. mpfs 2014, DIVSI 2015). Und obwohl die medientechnische Entwicklung

deutlich vorangeschritten ist und die Verbreitung und Nutzung digitaler Medien in der Gesellschaft sich vielfältig gestaltet, so sind deutsche Kindertagesstätten heute von einer bewusst gestalteten Medienbildung mit Kindern und deren Familien noch relativ weit entfernt.

## **Beispiele für die kreative Nutzung digitaler Medien mit Kindern in der Kita**

Bei digitalen Medien denken die meisten an PC, Laptop und Tablet. Heute gehören aber noch viel mehr Geräte zur digitalen „Hardware“. Gemeinsam ist ihnen, dass die Inhalte nicht mehr analog (z. B. als Videokassette) wiedergegeben, sondern „digital“ verarbeitet und gespeichert werden. Der Mehrwert digitaler Geräte aus Sicht der Nutzer\_innen liegt vielfach in ihrer Multifunktionalität. Denken wir an das Smartphone oder Tablet, so sind es die vielfältigen Möglichkeiten, die diese Medien zu anregenden Lernwerkzeugen machen können. Digitale Medien und ihre Software (Apps) sind „Alleskönner“: Trainer (z. B. Vokabeln), Impulsgeber, Reiseführer, Rechercheinstrument, Minikino, Kommunikationskünstler, Radio, Einkaufshilfe, Gestaltungsgerät, Erinnerungsbox (Fotos und Videos), Bilder- und Lesebuch, Navigator und vieles andere mehr. Durch Mobilität, Speicherkapazität und Akkulaufzeiten sind sie auch in vielen Alltagssituationen einsetzbar. Darin liegen Fluch und Segen gleichzeitig. Bevor auch die negativen Einflüsse digitaler Mediennutzung beschrieben werden, wollen wir erstmal ein paar praktische positive Möglichkeiten kennenlernen, die auch die pädagogischen Ziele des Einsatzes digitaler Medien verdeutlichen.

Digitale Medien erweitern die Erfahrungsmöglichkeiten von Kindern. Wie in anderen Medien auch, finden Kinder in den digitalen Medien vielfältige Informationen. Ob sie fähig sind, diese Informationen zu nutzen, hängt von den individuellen Interessen und Fähigkeiten sowie dem Entwicklungsstand des Kindes ab. Pädagogische Fachkräfte oder Eltern sollten die Kinder bei der altersgerechten Nutzung der digitalen Medien unterstützen und sie zu einem selbstbestimmten und aktiven Umgang führen. Wichtig ist dabei, dass die Kinder nicht zu Objekten einer „Aushängeschild-Pädagogik“ gemacht werden. Entscheidend beim Einsatz z. B. von Tablets oder anderen Medien in Kindertagesstätten ist die Aufrechterhaltung der Selbstständigkeit und Autonomie der Kinder, d.h. wenn die Technik nur durch Erwachsene verstanden und bedient werden kann, besteht die Gefahr der Entmündigung. So ist gelegentlich zu beobachten, dass Kinder an Computern oder anderen technischen Geräten fotografiert werden, um mit dem Foto die Fortschrittlichkeit der Tageseinrichtung nach außen zu zeigen. Werden digitale Medien in der Kindertagesstätte eingesetzt, so ist es besonders wichtig, dass die Kinder selbst-

ständige Lernerfahrungen mit den Medien machen können und ihnen auch die zunehmend eigenständige Bedienung ermöglicht wird.

Verdeutlicht werden kann dies am Programmieren. In ersten spielerischen Ansätzen ist dies z. B. mit dem *Bee Bot* (Bienen-Roboter) möglich. Dieses gelbe, käferähnliche Spielzeug verfügt auf dem Rücken über Richtungstasten (Vorwärts, Rückwärts, Links- und Rechts-Drehung) und der Bestätigungstaste. Somit können Kinder auf einem vorgegebenen oder selbstgestalteten Parcours versuchen, den Bienen-Roboter an die gewünschte Stelle zu steuern. Die Kinder müssen dazu den Weg, den der Roboter fahren soll, verstehen und in eine Abfolge von Bewegungsbefehlen umsetzen. Der *Bee Bot* führt diese Bewegungen dann schrittweise aus. Durch das Erreichen oder Verfehlen des Zieles, gibt er den Kindern unmittelbar Rückmeldung. Auf diese Weise lernen die Kinder vorausschauend zu denken, eine Herausforderung kognitiv zu planen und mithilfe einer einfachen Programmierung umzusetzen. Natürlich findet der Einsatz dieses kleinen Spielzeugs in der Regel in der Gruppe statt und führt bei den Kindern zu Spaß und intensiver Kommunikation über die richtige Programmierung. Eine Übersicht über ähnliche Spielmaterialien bietet wie Webseite ([www.spielend-programmieren.de](http://www.spielend-programmieren.de)). Diese digitalen Spielzeuge werden aber nicht eingesetzt, damit wir den Kindern den Weg zu einer späteren Berufswahl als Programmierer ebnen! Diese, manchmal in der Öffentlichkeit und in pädagogischen Hochglanzprojekten kursierende Idee, würde die Wirkung solcher Angebote überschätzen und die pädagogische Bildungsarbeit zu stark funktionalisieren (im Sinne gesellschaftlicher Interessen). Vielmehr geht es darum, digitale Inhalte und Technik als Erweiterung von kognitiv herausfordernden Angeboten zu sehen, die gleichzeitig in sozialen und kommunikativen Lernprozessen stattfinden bzw. eingebunden sind.

Weitere interessante und kostengünstige Werkzeuge zum Experimentieren und Lernen sind digitale Endoskope oder Mikroskope. Beim Endoskop (z. B. von *Pancellent*) handelt es sich um eine kleine digitale Kamera, die an einem drahtähnlichen Schlangenkabel befestigt ist und mit einem Smartphone oder Laptop verbunden werden kann. Mit einem solchen wasserfesten Endoskop können Kinder verborgene Dinge erkunden. Neben Unterwasseraufnahmen ist auch die Erfor-



Abbildung 1: Kreative Nutzung des PC-Handmikroskops



schung von Höhlen und Nischen oder unzugänglichen Hohlräumen möglich.

Da an der Kamera auch eine kleine Lichtquelle ist, sind auch Aufnahmen in dunklen Bereichen möglich. Für Kinder ist es spannend, Flaschen, Erdlöcher, Kisten, Grasbüschel und Astlöcher zu erkunden. Die dabei gemachten Aufnahmen können auch als Kommunikations- und Ratespiel für die anderen Kinder genutzt werden (Wo habe ich das wohl aufgenommen? Was ist da genau zu sehen?). Auch digitale Mikroskope eignen sich für die Erforschung von Materialien, Pflanzenteilen und kleinen Lebewesen (z. B. Wasserflöhe, tote Fliegen).

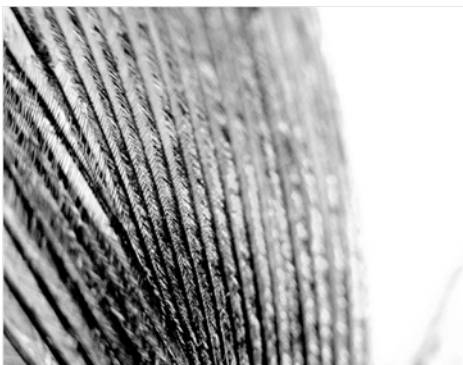


Abbildung 2: Feder unter einem digitalen Mikroskop

Im Prozess des Erforschens werden die Suche, das Betrachten, der sinnliche Eindruck und vielfach auch die ästhetische Wahrnehmung gefördert. Die Aufnahmen können später ausgedruckt, betrachte und auch als Kalender oder Fotobuch kreativ zusammengestellt werden. Die Nutzung dieser kleinen, kostengünstigen Geräte wird idealerweise eingebunden in ein Projekt oder einen Forschungsauftrag. Diese digitalen Medien schränken dabei nicht nur die sinnlichen Erfahrungen ein, weil sie in der Regel nur das Auge und das Ohr ansprechen, sondern sie können auch die Sensibilität für diese Sinne deutlich erhöhen. Ähnlich wie bei Fotoprojekten mit digitalen Fotoapparaten fordern diese Medien zum genauen Hinsehen auf. Indem Kinder mit digitalen Medien gezielt experimentieren, lernen sie, diese auch selbst gestalterisch zu nutzen und eigene Ideen und Themen produktiv darzustellen. Die Projektarbeit mit digitalen Medien geschieht dabei immer in einer sozialen Gruppe, wird pädagogisch begleitet und lässt sich nebenbei außerdem zur Förderung der Fantasie einsetzen (vgl. Eder/Neuß/Zipf 1999).

Aber die Digitalisierung hat auch das Lesen und Hören von klassischen Medienangeboten wie der Musik- oder Hörkassette und dem Bilderbuch erreicht und verändert. Gerade von digitalen Hörangeboten gibt es ein umfassendes Angebot, das entweder über Internetseiten abzurufen oder downloaden ist ([www.diekurzgeschichte.de](http://www.diekurzgeschichte.de); [www.wdrmaus.de/hoeren/](http://www.wdrmaus.de/hoeren/)) oder auch mit einer Abspielbox (Audiosystem) verbunden sind. Letzteres ist z. B. die *Tonie-Box* ([www.tonies.de](http://www.tonies.de)), welche sich sehr gut für den Einsatz in Kindertageseinrichtungen eignet. Diese Box ist ein robuster, bunter und mobiler Hörspielwürfel, der – je nachdem, welche Figur man auf ihm abstellt –, die

entsprechende Hörgeschichte oder Musik abspielt. Dabei wird die Geschichte aus der Cloud geladen. Ist der Inhalt (Musik, Wissen oder Hörspiel) einmal heruntergeladen, kann er auch ohne WLAN-Zugang überall abgespielt oder mit einem Kopfhörer angehört werden. Die Hörspiele sind sorgfältig und qualitativ hochwertig produziert und vielfach prämiert. Neben zahlreichen Hörangeboten können mithilfe der *Kreativ-Tonies* auch eigene Musik- oder Hördownloads aufgespielt werden. Möglich ist es auch, ein eigenes Hörbuch (z. B. gelesen von Oma) mit dem Smartphone aufzunehmen und dann einem Kreativ-Tonie zu übertragen.

Es geht also nicht darum, irgendwelchen digitalen Spielschrott in der Kindertagesstätte anzuhäufen oder Kinder digital zu bespaßen, sondern, ihnen hochwertige digitale Medieninhalte als Bildungsmaterial bereitzustellen, diese Inhalte bewusst einzusetzen und die Kinder bei der Aneignung zu begleiten.

Ein weiteres interessantes digitales Werkzeug für die Kita ist der digitale Vorlesestift (z. B. von *Anybook*). Dieses mobile Spielzeug kann Sprache, Geräusche und Lieder digital aufnehmen und wiedergeben. Es verfügt über 200 Stunden Aufnahmezeit und kann als individuelle Lern- und Förderhilfe eingesetzt werden. Aktiviert werden die einzelnen aufgenommenen Audioaufnahmen, indem man mit der Spitze des Stiftes einen der 420 berührungsaktiven Sticker (Klebepunkte) benutzt. Jeder dieser Sticker kann mit einer gespeicherten Audioaufnahme verknüpft werden. Somit bieten sich für Kindertagesstätten vielfältigste Einsatzmöglichkeiten an. Hier nur einige kurze Ideen:

- Kinder können sich selbstständig mithilfe des Stiftes Bilder oder auch Sachbücher ansehen und die Geschichten oder Sachinformationen Stück für Stück anhören und natürlich beliebig wiederholen. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Erwachsener die Kinder zuvor in die Funktionsweise der Sticker einführt. Dabei können auch verschiedene Sprachen zum Einsatz kommen, z. B. indem die Eltern das Buch in ihrer Familiensprache vorlesen. Gleichzeitig können Kinder nichtdeutscher Herkunft mithilfe des Vorlesestiftes die deutsche Sprache verstehen lernen.
- Die Sticker können aber nicht nur in ein Buch, sondern auch auf Gegenstände oder Pflanzen innerhalb oder außerhalb der Kita geklebt werden. So kann man mit dem Vorlesestift eine spielerische Naturrally veranstalten. Beispiel: Der erste Klebepunkt klebt an der großen Birke. Dort können sie sich einige Informationen zur Birke anhören, bekommen einen kleinen Suchauftrag (Birkenblatt mitnehmen) und zum Schluss den Hinweis auf den Ort des nächsten Klebepunktes. Das genaue Zuhören, das Umsetzen der sprachlichen Hinweise, das Rätseln in der Gruppe und das Anhören von Sachinformationen lassen die Rally zu einem positiven Erlebnis für Kinder werden.

- Aber auch selbstgesungene Lieder, gespielte Musikinstrumente oder Interviews können aufgenommen und z. B. mit einem selbsterstellten Bilderbuch verknüpft werden. Auf diese Weise können Ausflüge ganz neu und lebendig dokumentiert werden und bleiben so intensiv in Erinnerung.

Bei all diesen Aktivitäten lernen die Kinder allein oder in der Gruppe das Zuhören, das Verstehen und Sprechen von Sprache. Der Vorlesestift sensibilisiert für Sprache, Geschichten und Geräusche und kann ein Bestandteil der Sprach- und Kommunikationsförderung von Kindertagesstätten sein. Digitale Medien und Sprachförderung schließen sich nicht aus, sondern passen sehr gut zusammen.

Auch die Arbeit mit digitalen Fotoapparaten und den ausgedruckten Fotos gehört zur digitalen Medienbildung. Fotos (z. B. auf dem Tablet) können als Erinnerungs- und Erzählförderung eingesetzt werden. Sie sind Speicher von biografischen Erfahrungen und können dabei helfen, uns an Details zu erinnern, Gefühle wieder wachzurufen, Situationen zu beschreiben und Personen zuzuordnen. Diese Möglichkeiten lassen sich durchaus in pädagogischen Zusammenhängen nutzen. Lernen hat immer mit dem Erinnern/der Auswahl bedeutsamer Dinge und dem Vergessen unwichtiger Informationen zu tun. Digitale Fotos können bereits im Kindergarten eingesetzt werden, um aus den vielfältigen Erfahrungen, die die Kinder in ihrer Lebenswelt machen, auszuwählen und darüber zu sprechen.

Zuletzt soll noch der Einsatz von Bluetooth-Musikboxen und der Einsatz von Tablets als digitale Geräte erwähnt werden. Tablets sind Computer in einer multifunktionalen, mobilen und leicht zu bedienenden Form. Digitale Spiel- und Lernangebote, die auf einem „Bildschirm“ (z. B. Laptop, Tablet oder PC) angeboten werden, sind im Kindergarten nach wie vor eher selten zu finden (vgl. den Beitrag von Helen Knauf in diesem Band). Dennoch liegen für die Arbeit mit Computern seit geraumer Zeit Forschungsergebnisse (Aufenanger/Gerlach 2005), Praxiserfahrungen (Palme 1999; Neuß/Michaels 2002; Eder/Roboom 2004; Eder/Orywal/Roboom 2008; Roboom 2017) und große privatwirtschaftliche Förderprojekte ([www.schlaumause.de](http://www.schlaumause.de) von Microsoft) vor. Auf der Website [www.rananmausundtablet.de](http://www.rananmausundtablet.de) werden zahlreiche Praxisanregungen gegeben; [www.datenbank-apps-für-kinder.de](http://www.datenbank-apps-für-kinder.de) ermöglicht eine gute Übersicht und Suche von altersgerechten Apps.

Es geht also um eine Bildung mit, über und durch digitale Medien. Die genannten Beispiele digitaler Medien bieten Kindern auf unterschiedliche Weise Bildungsmöglichkeiten und sind Bestandteil zur Umsetzung des Bildungsauftrags von Kindertageseinrichtungen. Ein Allheilmittel sind sie jedoch nicht. Ihre Multimedialität unterstützt zwar die kindliche Motivation, sich mit Themen und Inhalten intensiv auseinanderzusetzen, ob ihr Einsatz

aber lernförderlich und sinnvoll ist, hängt von der Qualität der Software (Apps), der pädagogischen Einbindung und der individuellen Begleitung durch die pädagogischen Fachkräfte ab.

## Ziele und Begründungen für den Einsatz digitaler Medien in der Kita

Um die Frage nach der Sinnhaftigkeit digitaler Medien in der Kita adäquat beantworten zu können, müssen einige fatale „Stolpersteine“ mitgedacht werden. Dem ersten *Stolperstein*, der zu emotionalen Diskussionen führen kann, liegt eine „Entweder-oder-Haltung“ zugrunde. *Entweder* im Wald spielen *oder* mit digitalen Medien? Hilfreicher ist eine „Sowohl-als-auch-Haltung“. Dabei geht es nicht darum, Kindern in der Kita möglichst umfassende Erfahrungen mit digitalen Medien zu ermöglichen oder sie digital zu beschäftigen. Digitale Medien sind vielmehr mit den bereits bestehenden Angeboten der Einrichtung zu verknüpfen. Ästhetische, sprachliche, gestalterisch-kreative, kognitive und naturwissenschaftliche Erfahrungen lassen sich auch mit digitalen Medien machen und fördern. Der zweite *Stolperstein* betrifft die Erwachsenen selbst. Viele Eltern und auch Fachkräfte nutzen digitale Medien im Alltag umfassend und teilweise unkritisch. Geht es aber darum, die digitale Medienbildung ihrer Kinder in Kindertagesstätten zu fördern, so macht sich Skepsis, teilweise sogar Ablehnung breit. Das Dilemma zwischen eigener Nutzung und moralisierenden Bewertungen scheint gar Stillstand und Ängste hervorzurufen. Folgende Aspekte und Argumente für den Einsatz von digitalen Medien in Kindertagesstätten lassen sich zusammenfassen:

- **Fördermöglichkeiten und inklusive Medienbildung:** Durch gezielte Lernangebote mithilfe „neuer Medien“ (z. B. PC-gestützte Sprachförderung, Förderung des phonologischen Bewusstseins) kann Teilleistungsschwächen begegnet werden. Medien können kognitive und sprachliche Kompetenzen fördern. Dazu gehören folgende Fähigkeiten:
  - Zuhören,
  - sich Dinge merken,
  - Bedeutungen und Symbole erkennen,
  - Nacherzählen und das Gehörte verstehen und spielerisch umsetzen.Dies wird in einer Studie durch Aufenanger bestätigt: „Die im Rahmen einer größeren Studie zur Nutzung des Computers in Kindertageseinrichtungen durch Kinder erhobenen Daten zur Computerkompetenz und zu Nutzungszeiten haben deutlich gemacht, dass Kinder schon sehr früh Fähigkeiten und Fertigkeiten für den Umgang mit dem Computer entwickeln, um angemessen und selbstständig mit diesem Gerät umgehen kön-