MoFam – Mobile Medien in der Familie

JFF – Institut für Medienpädagogik

Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen

Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen"

Gisela Schubert, Niels Brüggen, Andreas Oberlinner, Susanne Eggert, Valerie Jochim

Gefördert durch

Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Soziales, Familie und Integration (StMAS).

Bayerisches Staatsministerium für
Arbeit und Soziales,
Familie und Integration

Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen

BERICHT

Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen"

INHALTSVERZEICHNIS

Zusammenfassung 01

1 Einführung 05

2 Forschungsstand 07

3 Erkenntnisinteresse und methodisches Vorgehen 08
3.1 Fragestellungen 09
3.2 Samplebildung 10
3.3 Erhebungsinstrumente und Durchführung 11

4 Stellenwert digitaler und mobiler Medien in den Einrichtungskonzeptionen 12
4.1 Der Einsatz digitaler und mobiler Medien in Verwaltung, Organisation, Kommunikation und Dokumentation 13
4.2 Die Thematisierung digitaler und mobiler Medien im pädagogischen Einsatz mit den Kindern 14
5 Sichtweisen zu digitalen Medien in Kindertageseinrichtungen 20
5.1 Bedeutung digitaler Medien für Verwaltung, Organisation und Dokumentation 20
5.2 Bedeutung digitaler Medien im pädagogischen Alltag – zwischen aktivem Handeln und Medien als Gesprächsthema 21

6 Sichtweisen zur Bedeutung des Spielens mit digitalen Dingen 29
6.1 Digitales Spielen 29
6.2 Medien-Spielzeug 31
6.3 Als-ob-Spiel 32

7 Ausgangsbedingungen für einen gelingenden Einsatz von mobilen Medien in Kindertageseinrichtungen schaffen 33
7.1 Konzeptionen und Haltungen des pädagogischen Personals sind wichtige Ausgangsbedingungen für die Thematisierung mobiler Medien und des Internets 34
7.2 Spielen nit digitalen Dingen als kontroverser Handlungsbereich im pädagogischen Alltag 36
7.3 Schlussfolgerungen und Ausblick 37

8 Anhang 40

9 Literaturverzeichnis 41

ZUSAMMENFASSUNG

Dieser Bericht stellt erste Ergebnisse der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“ aus dem Projekt „Mobile Medien in der Familie“ vor. Die Ergebnisse beziehen sich auf die Ausgangsbedingungen in Kindertageseinrichtungen für die Arbeit mit mobilen und digitalen Medien sowie auf einen ausgewählten Bereich, wie digitale Medien in Kindertageseinrichtungen zum Einsatz kommen können: das Verhältnis von Spielen und digitalen Medien.
Im Mittelpunkt der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“ steht das pädagogische Personal, das mit der Erziehung von Kindern in Kindertageseinrichtungen betraut ist. Im aktuellen Studienabschnitt wurden pädagogische Teams aus 33 Kindergärten und Horten befragt sowie Interviews mit den jeweiligen Einrichtungsleitungen geführt. Ergänzend wurden die Konzeptionen der Einrichtungen analysiert. Die Kombination der methodischen Herangehensweisen soll Aufschluss darüber geben,

- welche Bedeutung mobile und digitale Medien in Kindertageseinrichtungen und in der Grundschule haben,
- welche Bedarfe Leitungsverantwortliche und Mitarbeitende haben, um Medienerziehung in ihren Arbeitskontexten umzusetzen und
- welche Rolle die elterlichen Erwartungen bezüglich Medienerziehung an die Kindertageseinrichtung spielen.

Die Ergebnisse des vorliegenden Teilberichts im Überblick:

- Für die alltägliche organisatorische Arbeit sind digitale Medien in Kindertageseinrichtungen unerlässlich geworden. In den Bereichen Verwaltung und Alltagsorganisation, Kommunikation sowie Vorbereitung für die pädagogische Arbeit kommen in allen Einrichtungen täglich Computer, Laptops oder Tablets mit unterschiedlichen Anwendungen zum Einsatz. Für die Dokumentation werden neben Digitalkameras mit Foto- und Videofunktion vereinzelt auch Tablets genutzt und sorgen für Arbeitserleichterung im Vergleich zu analogen Geräten.
- Mit Blick auf den pädagogischen Alltag und welche Bedeutung digitale Medien hier einnehmen, zeichnet sich ein heterogenes Bild ab. Bei der Mehrheit der Einrichtungen spielen digitale Medien diesbezüglich eine kleine Rolle, vor allem, weil andere Erziehungsbereiche vielfach als relevanter angesehen werden. Ein Drittel der Einrichtungen etwa integriert digitale und mobile Medien (unterschiedlich intensiv) in die pädagogische Arbeit mit Kindern. Digitale Medien werden deswegen aber nicht in den Vordergrund gestellt, sondern vielmehr als Erweiterung des vorhandenen Repertoires gesehen.
- Die Haltung der Leitungen und des pädagogischen Personals ist bedeutsam für die Umsetzung und Gestaltung pädagogischer Arbeit mit digitalen Medien und eng mit einer grundsätzlichen Vorstellung verbunden, welche Rolle diese Medien in der Lebenswelt spielen sollten. Vor diesem Hintergrund sind drei Gruppierungen auszumachen:
  - Gruppe (1) „Lieber machen wir was anderes“, mit Einrichtungen, die digitale Medien im pädagogischen Alltag ablehnen oder nur innerhalb eines sehr engen Rahmens einsetzen.
  - Gruppe (2) „Digitale Medien schaffen vielfältige Lernmöglichkeiten“, in der verhaltene Offenheit gegenüber digitalen Medien bis hin zu deren aktivem Einsatz herrscht.

- Gruppe (3) „Damit müssen wir uns anfreunden“, die Einrichtungen eint, in denen pädagogische Teams und Leitungsverantwortliche unterschiedliche Positionen gegenüber einem Einbezug von digitalen und mobilen Medien in den pädagogischen Alltag vertreten. Das heißt, es sind zum Teil Leitungen, zum Teil Fachkräfte, die sich für mehr Offenheit hinsichtlich digitaler Medien in der Einrichtung aussprechen, während die andere Partei eine gegensätzliche Position einnimmt.

- Die Analyse der Einrichtungskonzeptionen unterstreicht insbesondere die Heterogenität hinsichtlich der Rolle digitaler und mobiler Medien in Kindertageseinrichtungen. Aber es zeigt sich auch, dass digitale und mobile Medien Einzug in die Kindergärten und Horte gehalten haben, sei es als Organisations- oder Kommunikationsmittel, als Lernspielzeug oder – noch wenig verbreitet – als Werkzeug für die pädagogische Arbeit.
- Digitale und mobile Medien werden in den Konzeptionen der untersuchten Einrichtungen unterschiedlich thematisiert. Einige Einrichtungen haben digitale und mobile Medien bisher nicht in ihre Konzeptionen aufgenommen, in anderen Konzeptionen wird zwar Medienerziehung thematisiert, aber nicht beschrieben, wie diese in der pädagogischen Arbeit umgesetzt werden soll. Die Mehrzahl der Einrichtungen äußert in ihren Konzeptionen genaue Vorstellungen von Medienerziehung. Viele beschreiben ausführlich, wie sie ihre medienpädagogische Arbeit umsetzen. Bei einigen Kindertageseinrichtungen kann sogar konstatiert werden, dass die Arbeit mit digitalen und mobilen Medien einen hohen Stellenwert hat.
- In den Konzeptionen der Einrichtungen, die digitale und mobile Medien berücksichtigen, wird deutlich, dass der Einsatz dieser Medien stets mit Lern- und Entwicklungsaufgaben verbunden wird. Insgesamt wird eine ausgewogene Haltung gegenüber diesen Angeboten deutlich, es finden sich weder stark ablehnende noch klar unkritische Tendenzen
- In der Studie konnten keine Unterschiede zwischen den Konzeptionen der Einrichtungen anhand formaler Kriterien bestimmt werden. So spielen die geografische Lage, die Träger, die Größe der Einrichtung oder der Einrichtungstyp keine Rolle für die Thematisierung digitaler Medien in den Konzeptionen.
- Drei unterschiedliche Formen digitalen Spielens lassen sich aus den Aussagen der Leitungen und Teams extrahieren: Die Nutzung von Unterhaltungs- und Lernspielen an mobilen oder stationären Geräten, der Einsatz von Medien-Spielzeug sowie, wenn in Rollenspielen spezifische digitale (Spiel-)Objekte gebraucht werden und diese durch vorhandenes Spielmaterial ersetzt werden (z. B. Bauklötzchen als Handy) oder wenn mit ausgedienten Geräten gespielt wird. Während letztgenannter Bereich als wertvoll angesehen wird, ist gegenüber digitalen Spielen und Medien- oder vernetztem Spielzeug mehrheitlich, wenngleich in Abstufungen, eine ablehnende Haltung in allen skizzierten Gruppierungen festzustellen.

1 EINFÜHRUNG

Der vorliegende Bericht stellt erste Ergebnisse der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“ aus dem Projekt „Mobile Medien in der Familie“ vor. Die Ergebnisse beziehen sich auf die Ausgangsbedingungen in Kindertageseinrichtungen für die Arbeit mit mobilen und digitalen Medien sowie auf einen ausgewählten Bereich, wie digitale Medien in den Einrichtungen zum Einsatz kommen können: das Verhältnis von Spielen und digitalen Medien.

Die Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen“ rückt das pädagogische Personal in den Fokus, das mit der Erziehung von Kindern in Kindertageseinrichtungen betraut ist. Im aktuellen Studienabschnitt wurden sowohl pädagogische Teams aus 33 Kindergärten und Horten befragt sowie Interviews mit den jeweiligen Einrichtungsleitungen geführt. Ergänzend wurden die Konzeptionen der Einrichtungen analysiert und pädagogische Fachkräfte, die an Schulen mit Fragen zur Medienerziehung konfrontiert sind, zu Expertinnen- und Experten-Workshops eingeladen. Die Gespräche mit den Fachkräften sollten Aufschluss darüber geben,

- welche Bedeutung mobile und digitale Medien in Kindertageseinrichtungen und in der Grundschule haben,
- welche Bedarfe Leitungsverantwortliche und Mitarbeitende haben, um Medienerziehung in ihren Arbeitskontexten umzusetzen und
- welche Rolle die elterlichen Erwartungen bezüglich Medienerziehung an die Kita spielen.

Aus dieser Studie stellt der vorliegende Bericht ausgewählte Ergebnisse vor.

Ein Schwerpunkt beschäftigt sich mit den pädagogischen Konzepten der untersuchten Kindertageseinrichtungen. Im „Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung“ (BayBEP) des Staatsinstituts für Frühpädagogik (Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen 2016) wird die Unterstützung der Entwicklung von Medienkompetenz als „eigenständige Bildungs- und Querschnittsaufgabe“ mit Relevanz für alle Bildungs- und Erziehungsbereiche herausgestellt (S. 222 f.). Eine vergleichende Analyse der Einrichtungskonzeptionen macht deutlich, in welcher Weise diese Aufgabe in den Einrichtungen verankert ist.

Ein weiterer Schwerpunkt nimmt die Haltungen in den Blick, die in den Einrichtungen von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sowie der Leitung zum Einsatz mobiler Medien und des Internets eingenommen werden. So weisen empirische Ergebnisse zum Thema Medienerziehung in Kindertagesstätten darauf hin, dass deren Umsetzung durch die Haltungen des pädagogischen Personals diesbezüglich geprägt wird. Neben den Konzeptionen sind also die Haltungen eine wichtige Ausgangsbedingung für die Ausgestaltung der Medienerziehung. Als Hinweise auf die Haltungen der Befragten wurden Beschreibungen ihres pädagogischen Handelns und insbesondere Begründungen, warum sie so handeln, ausgewertet. Die Ergebnisse zeigen Argumentationslinien für eine eher ablehnende, wie auch offene Haltung gegenüber dem Einsatz von mobilen, digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit auf.

Ein besonderes Augenmerk wird im vorliegenden Bericht auf das Spielen mit digitalen Dingen in Kindertageseinrichtungen gelegt. Im familiären Alltag haben digitale und mobile Geräte mittlerweile eine wichtige Rolle eingenommen, wenn es ums Spielen

geht. Spielen auf dem Smartphone oder Tablet, am Computer, der in manchen Familien ein spezieller Kindercomputer ist, oder mit dem *Tiptoi*- oder *Ting*-Stift gehört für die meisten Kinder zu den häuslichen Spielmöglichkeiten. Mit Blick auf die Einrichtungen wird das Spielen mit digitalen Geräten jedoch oftmals insbesondere von den pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern kritisch betrachtet und als weniger wertvoll eingeschätzt als das Spiel ohne Geräte. Neben der Sorge einer negativen Wirkung von digitalen Medien auf Kindergartenkinder (vgl. Institut für Demoskopie Allensbach 2014, S. 62) wird dabei auch das Argument herangezogen, dass im Spiel mit Medien keine Primärerfahrungen möglich seien (vgl. Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 341). Vor diesem Hintergrund lag ein Fokus der Studie auf der Frage, wie in Kindertageseinrichtungen mit dem Einsatz von digitalen Spielmöglichkeiten umgegangen wird.

Die Studie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen" ist Teil des Projekts „MoFam – Mobile Medien in der Familie", das das JFF mit einer Förderung des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration (StMAS) von 01.04.2017 bis 31.01.2018 umsetzen konnte. Ziel der MoFam-Studien ist es, den Unterstützungsbedarf von Eltern wie auch pädagogischen Fachkräften, die Familien in ihrem erzieherischen Alltag unterstützen, zu eruieren und die Erkenntnisse zu nutzen, um Konzepte und Maßnahmen für die Medienerziehung von Kindern im Kleinkindalter bis zur mittleren Kindheit zu entwickeln. Vor diesem Hintergrund wurde in der ersten Studienphase 2015 zunächst eine Expertise erstellt, die den Zusammenhang der Entwicklungsphasen eines Kindes von der Geburt bis zum vollendeten 16. Lebensjahr und der in dieser Zeit stattfindenden Medienaneignung aufzeigt. Weiterhin wurden im Rahmen einer empirischen Erhebung zum einen Eltern von Kindern im Alter von acht bis 14 Jahren interviewt, zum anderen wurden Gruppeninterviews mit Fachkräften aus dem Bereich der Erziehungsberatung durchgeführt. Zentrale Ergebnisse der ersten MoFam-Studie[1] lauteten:

- Mobile Medien sind ein fester Bestandteil des (Familien-)Alltags.
- Eltern praktizieren oft selbst einen unkritischen Umgang mit Medien, insbesondere mit mobilen Geräten wie Smartphone und Tablet.
- Viele Eltern haben ein mangelndes Bewusstsein bezüglich ihrer Vorbildrolle.
- Eltern suchen Unterstützung und Hilfestellung im Umgang vor allem mit mobilen Medien und dem Internet und haben hier insbesondere die Bildungseinrichtungen im Blick.
- Fachkräfte fühlen sich überfordert und haben ihrerseits Unterstützungsbedarf, um ihre Aufgaben kompetent erfüllen und Eltern bei deren medienerzieherischen Aufgaben unterstützen zu können.

Hier setzt die zweite Studienphase von MoFam an. Auch die Weiterführung der Studie ist modular angelegt. So steht in der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen" wie oben beschrieben das pädagogische Personal im Fokus, das mit der Erziehung von Kindern in Kindertageseinrichtungen betraut ist. Als zweites Modul wurde eine qualitative Begleitstudie entwickelt, um Aufschluss darüber zu erhalten, wie mobile und digitale Medien in den Alltag von Familien mit jüngeren Kindern integriert sind, mit welchen Herausforderungen Eltern konfrontiert sind und wie sie unterstützt werden können. Im Rahmen dieses „Familien-Medien-Monitorings" werden die teilnehmenden Familien über einen Zeitraum von vier Jahren kontinuierlich begleitet. Aus beiden Projektmodulen werden etappenweise Ergebnisse veröffentlicht und unter www.jff.de/mofam zur Verfügung gestellt.

[1] Alle Ergebnisse aus MoFam I stehen unter www.jff.de/studie_mofam zum Download zur Verfügung.

2 FORSCHUNGSSTAND

Ein wichtiges Ergebnis des vorausgehenden Studienabschnitts bestand darin, dass Eltern in ihren medienerzieherischen Bemühungen auf Unterstützung von Seiten der Institutionen angewiesen sind, in denen ihre Kinder pädagogisch betreut werden. Dabei beziehen sie sich insbesondere auf die Schule. Da im Fokus des ersten Studienabschnitts Familien mit Kindern im Alter von acht bis 14 Jahren standen, die also alle schon schulpflichtig waren, ist dies nicht verwunderlich. Aus anderen Untersuchungen ist jedoch auch bekannt, dass viele Eltern den Umgang mit digitalen Medien in vorschulischen Einrichtungen ablehnen. In einer Studie, die vom Deutschen Jugendinstitut (DJI) mit Müttern und Vätern durchgeführt wurde, waren es insbesondere die Mütter, die „ihre distanzierte Haltung jedoch nicht nur gegenüber der praktischen Medienarbeit mit Kindern außerhalb der Familie zum Ausdruck [bringen], sie zeigen auch wenig Bereitschaft zur Kooperation, wenn es um eine zeitgemäße Medienerziehung ihres Kindes geht". (Grobbin 2016, S. 31) Da digitale und mobile Medien inzwischen jedoch eng mit dem Alltag auch schon junger Kinder verknüpft sind, ist – und das ist auch ein Ergebnis der Expertise der ersten Studienphase – die Heranführung an einen souveränen Umgang mit digitalen Medien im Kindergartenalter notwendig und sollte nicht nur in der Familie stattfinden (vgl. Eggert/Wagner 2016, S. 13 ff.).

Bisher existieren im deutschsprachigen Raum nur wenige Untersuchungen, die sich mit der Frage der Verankerung von Medienerziehung in Kindertagesstätten beschäftigen. Eine erste Erhebung zu Medienerziehung im Kindergarten wurde 1998 von Six, Gimmler und Frey durchgeführt (Six/Frey/Gimmler 1998). Ein wichtiges Ergebnis dieser Untersuchung bestand darin, dass Medienerziehung aus Sicht der Erzieherinnen in den Aufgabenbereich der Eltern fällt. Dies habe sich in 15 Jahren „noch immer nicht grundlegend geändert", stellen Marci-Boehncke und Rath fest (Marci-Boehncke/Rath 2013). Im Rahmen eines von 2010 bis 2012 durchgeführten Interventions- und Forschungsprojektes in insgesamt 36 Kindertagesstätten in NRW erhoben sie auch die Einstellungen der Erzieherinnen und Erzieher in den Einrichtungen zu ‚neuen' Medien sowie deren Motivation, mit diesen Medien zu arbeiten. Dabei zeigte sich, dass nur ein geringer Teil (9,7 Prozent) der befragten Fachkräfte Medienerziehung im Vergleich zu anderen Bildungsbereichen als wichtig betrachtet (ebd., S. 72). Eine skeptische Einstellung zum Umgang von Kindern im Kindergartenalter mit digitalen und mobilen Medien sowie eine von Vorbehalten geprägte Haltung gegenüber dem Einsatz digitaler Medien im Kindergarten scheint bei älteren Fachkräften, die zum Teil nur über wenig eigene praktische Erfahrung im Umgang mit diesen Geräten verfügen, plausibel. Die Ergebnisse sind jedoch altersunabhängig. Woher diese Einstellung rührt, hat Friedrichs-Liesenkötter untersucht. In einer qualitativen Studie mit Erzieherinnen und Erziehern in der Ausbildung zeigt sie auf, dass eine negative Haltung gegenüber dem Einsatz von digitalen Medien in der Kindertagesstätte schon während der Ausbildung festzustellen ist (Friedrichs-Liesenkötter 2016). Einen Grund dafür sehen die ebenfalls befragten Lehrkräfte der angehenden Erzieherinnen und Erzieher darin, dass diese an ihren Praxisstellen in den Kindertagesstätten keine Erfahrungen mit dem Einsatz von Medien in der pädagogischen Arbeit im Kindergartenalltag sammeln können, da Medien dort keine Rolle spielen (ebd., S. 201). Der Kindergarten wird als Schutzraum vor negativen medialen Einflüssen gesehen (ebd., S. 353).

Es ist der Auftrag der Tageseinrichtungen für Kinder, die „Entwicklung des Kindes zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit" zu fördern (SGB VIII, §22). Dies geschieht im Vorschulalter und auch noch in den ersten Schuljahren in erster Linie im Spiel bzw. auf spielerische Art und Weise. So weist Bader auf die besondere Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung hin:

„Im Spiel setzen Kinder sich mit ihren Erfahrungen auseinander, entwickeln kreative, sozial-emotionale wie auch kognitive Kompetenzen."
(Bader 2015, S. 213)

Das Spektrum der Einschätzungen, welche Bedeutung Medien im Spiel zukommt, lässt sich gut an den beiden folgenden Zitaten verdeutlichen. So betonen Hüther und Quarch einen Gegensatz zur konsumptiven Nutzung von Medien und stellen fest:

„Wer spielt, konsumiert nicht. Wer spielt, benutzt nicht. Wer spielt, begegnet dem anderen als einem Gegenüber auf Augenhöhe."
(Hüther/Quarch 2016, S. 17)

Dagegen hebt Bader dem widersprechend Medien auch als Ausdrucksformen hervor und betont gar die Gemeinsamkeit mediengestalterischer Arbeit und des kindlichen Spiels:

„Insofern mediengestalterische Arbeit den Kindern Werkzeuge in die Hände gibt, um im Ausdruck kreative Potenziale zu entfalten, mit Ausdrucksformen zu experimentieren und zu spielen, miteinander zu kommunizieren, Welt und Wahrnehmung zu erforschen, haben das kindliche Spielen und der aktive Umgang mit Medien erstaunlich viele Gemeinsamkeiten."
(Bader 2015, S. 213)

Mit dem Spektrum an Positionen werden auch unterschiedliche Akzentsetzungen sichtbar, wie sich die Autoren den Umgang mit Medien vorstellen – eher konsumorientiert oder kreativ gestalterisch. Der vorliegende Bericht stellt vor diesem Hintergrund dar, wie in der täglichen Arbeit in Kindertageseinrichtungen in Bayern mobile, digitale Medien und das Spiel mit Medien betrachtet werden. Im Fokus stehen dabei zum einen die Haltungen und Einstellungen der pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zum Umgang mit digitalen und mobilen Medien im Vorschul- und Grundschulalter sowie der Stellenwert von Medien im Kindergarten- und Hortalltag. Zum anderen liegt ein besonderer Schwerpunkt auf der Bedeutung von medienbezogenem Spielzeug in den Einrichtungen. Um einen Anhaltspunkt für die strukturelle Einbindung von Medien in der pädagogischen Arbeit zu erhalten, werden ergänzend die pädagogischen Konzepte der Einrichtungen daraufhin analysiert, wie Medienbildung und der Umgang mit Medien hier verankert ist.

3 ERKENNTNISINTERESSE und METHODISCHES VORGEHEN

Das Ziel der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen" ist, die Situation in Kindertageseinrichtungen im Hinblick auf den Umgang mit mobilen und digitalen Medien zu erfassen. Im Zentrum der Analyse stehen der Medienumgang der betreuten Kinder, die Bedeutung von Medien im beruflichen Alltag der Mitarbeiterinnen, Mitarbeiter und Leitungen sowie deren Bedarfe im Hinblick auf Medienerziehung. Von besonderer Bedeutung sind die Haltung und Einstellung des pädagogischen Personals zu Medien generell sowie die Ausstattung der Kindertageseinrichtungen mit Mediengeräten und -angeboten.

Für den vorliegenden Bericht wird der Fokus auf eine vergleichende Analyse der Konzepte von Kindertageseinrichtungen einerseits und auf Sichtweisen des pädagogischen Personals zur Bedeutung der Möglichkeiten des Spielens mit digitalen Geräten

andererseits gelegt. Die Erfassung der Einstellungen des pädagogischen Personals erfolgte durch Befragungen sowohl von Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Gruppendienst als auch der Verantwortlichen auf Leitungsebene.

Nachfolgend werden die konkreten Fragestellungen der vorliegenden Analyse vorgestellt, anschließend wird die Zusammensetzung des Samples präsentiert und schließlich werden die Erhebungsinstrumente und die Durchführung der Forschung beschrieben.

3.1 FRAGESTELLUNGEN

Die vorhergehende Teilstudie „MoFam – Mobile Medien in der Familie" (Wagner/Eggert/Schubert 2016) hat sich mit dem Medienumgang von Acht- bis 14-Jährigen beschäftigt. Dabei wurde deutlich, dass Medienerziehung nicht erst mit dem Schuleintritt beginnen und in der frühen und mittleren Kindheit nicht allein in der Familie stattfinden kann. Vielmehr müssten die Einrichtungen, in denen die Kinder einen großen Teil ihrer Zeit verbringen, eine Erziehungspartnerschaft mit den Eltern bilden. Basierend auf diesen Ergebnissen stehen in der aktuellen Teilstudie entsprechend die Tageseinrichtungen für Kinder im Vorschulalter bis zehn Jahre im Mittelpunkt. Das Erkenntnisinteresse der Studie zielt auf folgende Bereiche ab:

- Welche medienpädagogischen Angebote und Methoden erleben Verantwortliche und Mitarbeitende bei ihrer Arbeit mit dieser Altersgruppe als aussichtsreich im Hinblick auf die im Bildungs- und Erziehungsplan verankerten und selbstgesetzten Ziele?
- Auf welche Ressourcen (Wissen, Ausstattung etc.) können pädagogische Teams in Kindertageseinrichtungen bei der medienpädagogischen Arbeit zurückgreifen?
- Was sind die Bedarfe des pädagogischen Personals in Tagesseinrichtungen für Kinder bis zehn Jahre hinsichtlich des medienerzieherischen Arbeitens?

Der vorliegende Bericht stellt einen Teilbereich der erhobenen Daten vor. Mit dem Fokus auf die Sichtweisen zur Bedeutung und Möglichkeiten des Spielens mit digitalen Geräten und der Auswertung der Einrichtungskonzeptionen wurden folgende Bereiche in den Blick genommen:

- Haltung der pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Gruppendienst und auf Leitungsebene gegenüber mobilen und digitalen Medien.
- Sichtweisen und Einstellungen zur Bedeutung der Möglichkeiten des Spielens mit digitalen Geräten sowie der Stellenwert von medienbezogenem Spielzeug im pädagogischen Alltag.
- Vergleichende Auswertung der Einrichtungskonzeptionen mit Fokus auf die Thematisierung von Medien in den Konzepten; Einsatzmöglichkeiten von Medien und Bildungs- bzw. Erziehungsziele mit mobilen und digitalen Medien; Risiken und Herausforderungen im Zusammenhang mit Medienhandeln.
- Übergreifende Fragestellungen und Konsequenzen zum Zusammenhang von Haltungen des pädagogischen Personals und Spielen mit digitalen Geräten sowie medienerzieherischen Handeln und dem Stellenwert von Medienerziehung in der Konzeption; Bedarfe bezüglich Spielen mit digitalen Geräten.

3.2 SAMPLEBILDUNG

Um die Forschungsfragen möglichst zufriedenstellend beantworten zu können und einen umfassenden Eindruck über die Situation in Kindertageseinrichtungen in Bayern zu bekommen, wurden insgesamt 33 Einrichtungen ausgewählt. Das Sample dieser Einrichtungen wurde anhand zuvor festgelegter Kriterien zusammengestellt, anhand der Träger der jeweiligen Einrichtung, der Verteilung auf städtische und ländliche Gebiete, nach dem pädagogischen Konzept sowie der Größe der Einrichtung. Ziel war es, dass mindestens 30 Prozent der Einrichtungen aus ländlichen Gebieten stammten und eine ausgewogene Verteilung hinsichtlich der Größe der Einrichtungen gegeben war. Insgesamt konnte eine heterogene Stichprobe von Kindergärten und Horten mit folgender Zusammensetzung erstellt werden: Neben vier Einrichtungen in kommunaler Trägerschaft konnten 16 Einrichtungen mit kirchlichem Träger und 13 Einrichtungen mit freiem Träger für die Erhebung gewonnen werden. Zwölf der Einrichtungen befinden sich in Landgemeinden oder kleinen Städten in ländlichen Regionen, weitere sechs Einrichtungen sind in mittelgroßen Städten sowie 15 Einrichtungen in insgesamt drei bayerischen Großstädten angesiedelt.

Bei den Einrichtungen wurde zudem darauf geachtet, dass das Sample verschiedene Konzepte im Hinblick auf die Offenheit der Gruppen in der Einrichtung umfasst[2]. Bei der Größe der Einrichtungen konnte eine nahezu gleichmäßige Verteilung von kleinen Einrichtungen mit weniger als 50 Kindern, mittelgroßen Einrichtungen mit 51 bis 100 Kindern und großen Einrichtungen mit mehr als 100 Kindern erzielt werden (eine Übersicht der Einrichtungen findet sich im Anhang). Insgesamt nahmen an der Erhebung 178 Personen teil. Aufgrund der heterogenen Qualifikation der pädagogisch Tätigen in Kindertageseinrichtungen können die jeweiligen Ausbildungshintergründe nicht mitgeführt werden. In allen Gruppenerhebungen waren jedoch jeweils ausgebildete Erzieherinnen und Erzieher anwesend.

Im Laufe der Akquise konnten die Konzepte von 32 der 33 Einrichtungen erhoben werden[3]. Diese waren zum Teil online über den Internetauftritt der jeweiligen Einrichtung verfügbar, zum Teil wurden sie vor Ort bei der Erhebung in schriftlicher oder digitaler Form überreicht.

[2] Die Offenheit bezieht sich auf verschiedene Formen der Öffnung von Gruppen, unterschieden wird dabei meist zwischen offenen, geschlossenen und teiloffenen Konzepten, zudem gibt es weitere Mischformen.

[3] Eine Einrichtung finanziert sich nicht über öffentliche Mittel, sie verfügt zwar über ein Lehr- und Lernkonzept für die gesamte Bildungseinrichtung, jedoch nicht spezifisch für den im Rahmen der Studie untersuchten Einrichtungsbereich.

3.3 ERHEBUNGSINSTRUMENTE und DURCHFÜHRUNG

Für die Erhebung der Teilstudie wurde ein dreistufiges methodisches Forschungsdesign[4] entwickelt:

1. Teilstrukturierte leitfadengestützte Gruppenerhebungen zur Erfassung der Perspektive von pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die im Gruppenbetrieb der Einrichtungen arbeiten.
2. Teilstrukturierte leitfadengestützte Interviews mit den Einrichtungsleitungen bzw. deren Stellvertreterinnen oder Stellvertretern.
3. Analyse der Konzepte und Leitbilder der ausgewählten Einrichtungen, um herauszuarbeiten, welche Bedeutung den im Rahmen der Studie interessierenden Aspekten, insbesondere der Medienbildung und Medienerziehung im pädagogischen Konzept der Einrichtung, zugewiesen wird.

Vorbereitend für die Erhebungen wurden zwei Diskussionsrunden mit Expertinnen und Experten aus den Bereichen der pädagogischen Praxis, der Aus-/Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften sowie aus dem Bereich Frühpädagogik durchgeführt. Die Erkenntnisse dieser Diskussionsrunden flossen in die Entwicklung der Erhebungsinstrumente ein, die auf Basis der Erfahrungen aus zwei Pretests finalisiert wurden.

Der Leitfaden ist thematisch in fünf Bereiche aufgeteilt. Nach einer Vorstellungsrunde zum Einstieg folgen Fragen zur Umsetzung und Bedeutung von Medienerziehung bzw. -bildung in der Einrichtung, anschließend werden Fragen zu Eltern und deren Erwartungen an die Medienerziehung in der Einrichtung abgefragt, weiter werden die Bedarfe der pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie der Leitung erhoben und schließlich folgt eine Abschlussfrage und die Möglichkeit für Ergänzungen von Seiten der Befragten.

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer füllten zudem einen standardisierten Kurzfragebogen mit den wichtigsten demografischen Daten sowie Fragen zur Ausbildung und ihrem beruflichen Werdegang aus. Kontextinformationen zu den Erhebungen (wie Störungen oder Ähnliches) sowie Hinweise auf inhaltliche und atmosphärische Besonderheiten der Interviews hielten die Interviewerin bzw. der Interviewer in einem Gedächtnisprotokoll fest.

Für die Durchführung der Interviews besuchten die zuvor geschulten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Studie die Einrichtungen vor Ort. Die Interviews fanden meist in Teamräumen und den Büros der Einrichtungsleitungen statt und wurden mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet. Es war nötig, für die Befragungen Rücksicht auf die Bedarfe der jeweiligen Einrichtungen zu nehmen und entsprechend flexibel vorzugehen. Prinzipiell wurden aber Leitungen und Mitarbeitende getrennt voneinander befragt, um einer a priori Meinungsführerschaft der Leitungen in der Erhebungssituation vorzubeugen. In zwei Fällen gab es nur ein Interview mit der Leiterin der Einrichtung und einer Fachkraft, eine Aufteilung war in diesen Fällen wegen der wenigen Teilnehmerinnen nicht erwünscht, um den Betriebsablauf nicht zu stören. Ansonsten fanden die Interviews meist am selben Tag unmittelbar nacheinander statt. Die Gruppenbefragungen und Interviews mit den Einrichtungsleitungen dauerten unterschiedlich lange, zwischen 45 und 100 Minuten.

Die aufgezeichneten Interviews wurden transkribiert und anonymisiert. Im nächsten Schritt wurden die Transkripte der Audioaufnahmen der Interviews mit Hilfe der Analysesoftware MAXQDA codiert. Auf Basis der theoretischen Vorarbeiten wurde deduktiv ein Codewortbaum entwickelt, der dann induktiv aus dem Material heraus mit Codes ergänzt wurde. Die codierten Aussagen wurden anschließend im Hinblick auf die Fragestellungen der Forschung paraphrasiert

[4] Im Rahmen der Studie wurden zudem Workshops durchgeführt mit medienpädagogisch-informationstechnischen Beraterinnen und Beratern in Bayern (MIB) sowie Fachkräften der Jugendsozialarbeit an Schulen (JaS), die aber in den vorliegenden Bericht nicht mit einfließen.

und interpretiert. Analyseeinheit war dabei die Einrichtung. Dieser Schritt fand unter Einbezug sämtlicher dokumentierter Materialien statt.

Die 32 Konzepte der Einrichtungen wurden mit Hilfe einer Analyse-Matrix inhaltlich analysiert. Zunächst wurden die Konzepte intensiv durchgearbeitet, anschließend wurden unter Zuhilfenahme des Analyserasters die relevanten Textteile der Konzeptionen als Originalzitate festgehalten und gegebenenfalls paraphrasiert eingetragen. Das Analyseraster umfasst allgemeine Informationen zur Einrichtung und Konzeption, die grundsätzliche Haltung der Einrichtung zur Lebensweltorientierung von Kindern und gegenüber Medien, die Kontextualisierung von Spielen im Allgemeinen. Bezüglich mobiler und digitaler Medien wird in den Blick genommen welche Einsatzmöglichkeiten von Medien, welche Bildungs- und Erziehungsziele, aber auch Risiken und Herausforderungen thematisiert werden.

4 STELLENWERT DIGITALER und MOBILER MEDIEN in den EINRICHTUNGSKONZEPTIONEN

In ihren Konzeptionen haben Kindertageseinrichtungen die Möglichkeit sich bezüglich ihrer pädagogischen Arbeit zu positionieren und deutlich zu machen, welche Vorgehensweisen im pädagogischen Alltag der Einrichtung praktiziert werden und welche pädagogische Haltung die Einrichtung vertritt. Die Erarbeitung dieser Konzeption findet in den jeweiligen Einrichtungen selbst statt und die Ausarbeitung der Konzeption kann unterschiedlich gehandhabt werden. So kann es große Unterschiede geben, welche Aspekte und Themen der pädagogischen Arbeit einer Einrichtung in der Konzeption genannt werden und in welche Kontexte diese gesetzt werden. Sollen Erkenntnisse zur Haltung einer Einrichtung gewonnen werden, macht es somit Sinn, sich auch mit ihren selbst formulierten Konzeptionen näher zu beschäftigen und die nach außen vertretene, schriftlich festgehaltene Haltung zu bestimmten Themen zu beleuchten.

Das folgende Kapitel gibt einen Überblick über die Analyse der Konzeptionen bezüglich der Thematisierung von Medien. Nach allgemeinen Informationen zu den Einrichtungen und Konzeptionen wird auf die Thematisierung von Medien in den Konzeptionen näher eingegangen. Zunächst wird der Einsatz digitaler Medien in der Alltagsorganisation für die interne und externe Kommunikation sowie für die Dokumentation der pädagogischen Arbeit in den Blick genommen. Anschließend wird betrachtet wie die Konzeptionen den Einsatz digitaler und mobiler Medien in der pädagogischen Arbeit mit den Kindern beschreiben und es werden spezifische Kontexte in den Blick genommen: Bildungsziele, Zusammenhänge zwischen Spielen und Medien sowie Risiken und Herausforderungen mit Medien.

Allgemeine Informationen zu den Konzeptionen

Die analysierten Konzeptionen weisen insgesamt eine große Vielfalt auf wie umfangreich und detailliert sie gestaltet sind. Die Seitenstärke der Konzeptionen liegt zwischen 14 und 61 Seiten. Die analysierten Konzeptionen wurden zwischen 2013 und Ende 2017[5] verfasst. Die Mehrzahl der Konzeptionen war digital verfügbar, einige waren online auf der Homepage der Einrichtung abrufbar, fünf Konzeptionen lagen in gedruckter Form vor. Auch hinsichtlich ihrer Struktur und ihres Aufbaus waren die Konzeptionen sehr unterschiedlich, während einige Konzepte ausführlich und umfassend über ihre pädagogische Ausrichtung und deren Umsetzung Rechenschaft ablegen, sind andere Konzeptionen sehr knapp und geben nur einen groben Einblick zu ausgewählten Themen.

[5] Es konnte nicht von allen Konzeptionen das Datum ermittelt werden, wann sie verfasst beziehungsweise veröffentlicht wurden.

4.1 Der EINSATZ DIGITALER und MOBILER MEDIEN in VERWALTUNG, ORGANISATION, KOMMUNIKATION und DOKUMENTATION

Der Einsatz digitaler und mobiler Medien in der Organisation des Alltags, der Verwaltung, der internen Kommunikation, der Kommunikation nach außen mit dem Träger sowie mit Eltern, für Öffentlichkeitsarbeit und insbesondere aber auch für die Dokumentation der pädagogischen Arbeit, spielt in den untersuchten Einrichtungen eine wichtige Rolle (vgl. hierzu auch Kap. 5.1). Dies wird auch anhand der Konzeptionen deutlich, viele Einrichtungen kommunizieren in ihren Konzeptionen in welchen Bereichen Medien zum Einsatz kommen und wie diese eingesetzt werden.

Eine genannte Einsatzmöglichkeit ist die Verwaltung oder Organisation des Alltags in den Einrichtungen. Zum Einsatz kommt dabei beispielsweise eine Verwaltungssoftware, die bei anfallenden Verwaltungsaufgaben unterstützt und einen einfachen Austausch mit der Buchhaltung ermöglicht. Eine Einrichtung (26) bietet die Anmeldung von Kindern für einen Betreuungsplatz über die eigene Internetseite an. Auch E-Mail-Verkehr wird in der Verwaltung eingesetzt. Auch die interne Kommunikation mit digitalen und mobilen Medien wird in Konzeptionen festgehalten, so wird beispielsweise das Handy der Leitung eingesetzt, um Erreichbarkeit zu gewährleisten, falls das Büro nicht besetzt ist. In Einrichtung 23 wird das Intranet des Trägers für die interne Kommunikation und die Kommunikation mit dem Träger genutzt. Neben der Verwaltung und Alltagsorganisation ist auch der Kontakt mit den Eltern von Bedeutung. Mit E-Mails, aber auch Newslettern oder digitalen Infowänden wird der Informationsfluss zwischen Eltern und Einrichtung ergänzt. Eltern können auch über die eigene Homepage informiert werden, so weist Einrichtung 13 in der Konzeption darauf hin, dass Eltern jederzeit auf der Homepage aktuelle Termine für das Kindergartenjahr abrufen können. Zusätzlich werden Formulare wie die Kindergartenordnung oder die Konzeption zum Herunterladen oder Ausdrucken auf der Homepage zur Verfügung gestellt. Ihr Beschwerdemanagement erweitert Einrichtung 24, neben den Möglichkeiten eines persönlichen mündlichen oder telefonischen Gesprächs, zusätzlich explizit um die Möglichkeit Beschwerden schriftlich per E-Mail an die Einrichtung zu richten. Auch über die Internetseite der Träger werden Informationen zur Einrichtung angeboten, wie Einrichtung 6 in ihrer Konzeption festhält. Einrichtung 32 verlangt sogar, dass Eltern Formulare von der Homepage des Kindergartens beziehen, Internet und Geräte für den Zugriff wird bei den Eltern vorausgesetzt, sie sind zudem mitverantwortlich für die Pflege des Internetauftritts der Einrichtung. Eingesetzt werden digitale Medien auch in der Öffentlichkeitsarbeit. In vielen Konzeptionen werden der Kontakt zur örtlichen Presse, Flyer, Aushänge, Plakate, Pfarr- oder Gemeindebriefe als Werkzeuge für die Öffentlichkeitsarbeit genannt, einige Einrichtungen verweisen in ihren Konzeptionen auch auf neue, andere Wege, sie nutzen ihre eigene Homepage für die Öffentlichkeitsarbeit des Kindergartens, andere bedienen sich zusätzlich der sozialen Medien, so nutzt Einrichtung 31 Facebook als Hilfsmittel.

Eine besonders wichtige Funktion kommt digitalen Medien bei der Dokumentation der pädagogischen Arbeit zu. Viele Einrichtungen nennen in ihren Konzeptionen, dass sie digitale Kameras einsetzen, um Lern- oder Entwicklungsfortschritte, Experimente oder Kunstwerke der Kinder festzuhalten oder einfach, um Eltern einen Einblick in den Kindergartenalltag zu ermöglichen. Hierfür fotografiert das pädagogische Personal die Kinder, einige Einrichtungen nutzen auch die Möglichkeit, die Kinder zu filmen. Mitunter werden auch Tablets genutzt, wie in Einrichtung 18, die Kinder dürfen hier sogar selbst ihren Port-

folioordner ergänzen und können dafür ein Tablet zum Fotografieren nutzen. Einrichtung 23 nutzt eine spezielle mobile und datengeschützte Software als Portfolio. Zudem bildet eine PC-gestützte Auswertung von Beobachtungsbögen die Grundlage für Eltern- und Entwicklungsgespräche. Damit ist der Einsatz von digitalen Medien in der Dokumentation bereits eng mit der pädagogischen Arbeit verbunden, wenngleich diese hier nicht in der Arbeit mit den Kindern genutzt werden.

Insgesamt wird deutlich, dass die untersuchten Einrichtungen verschiedene Möglichkeiten für den Einsatz digitaler und mobiler Medien nutzen und über ihre Konzeption kommunizieren. Besonders häufig wird der Einsatz in der Dokumentation, meist mit Fotos für das Erstellen von Portfolios, aufgeführt. Aber auch in der Öffentlichkeitsarbeit oder in der Kommunikation mit den Eltern werden digitale Medien unterschiedlich eingesetzt.

4.2 Die THEMATISIERUNG DIGITALER und MOBILER MEDIEN im PÄDAGOGISCHEN EINSATZ mit den KINDERN

Neben dem genannten Einsatz von digitalen und mobilen Medien als Hilfsmittel in der Verwaltung oder Organisation wird der Einsatz digitaler und mobiler Medien auch in der pädagogischen Arbeit mit Kindern in den Konzeptionen der Einrichtungen ausgewiesen. Im folgenden Kapitel wird näher auf die Thematisierung digitaler und mobiler Medien in den Konzeptionen eingegangen, anschließend werden verschiedene Aspekte aus den Konzeptionen näher beleuchtet. Die Analyse der Konzeptionen zeigt, dass die Einrichtungen bezüglich ihrer Thematisierung von digitalen und mobilen Medien in ihrem Einsatz in der pädagogischen Arbeit mit Kindern in drei unterschiedliche Gruppierungen eingeteilt werden können:

(1) Einrichtungen mit Konzeptionen, die digitale und mobile Medien für den pädagogischen Einsatz nicht thematisieren, analoge Medien werden knapp thematisiert. (Sechs Einrichtungen)

(2) Einrichtungen, in deren Konzeptionen der Einsatz von digitalen oder mobilen Medien thematisiert oder Medienerziehung als Erziehungs- oder Bildungsziel angesprochen wird. Die Beschreibung bleibt aber allgemein und auf die Umsetzung oder den konkreten Einsatz von Medien wird nicht weiter eingegangen. (Sieben Einrichtungen)

(3) Einrichtungen, die in ihren Konzeptionen digitale und mobile Medien thematisieren und zudem beschreiben, wie sie diese Medien einsetzen und welche Ziele sie in ihrer pädagogischen Arbeit mit Medien haben. (19 Einrichtungen)

Gruppe 1

Gruppe 1 umfasst sechs Einrichtungen, die Konzeptionen unterscheiden sich zu den Gruppen 2 und 3 formal kaum. Sie sind, bis auf eine Ausnahme von 2013, zwischen 2015 und 2017 verfasst und weisen keine geringere oder höhere Seitenstärke auf als die Konzeptionen der anderen Gruppen. Während zwei Einrichtungen in ihrer Konzeption digitale Medien überhaupt nicht erwähnen, wird in den anderen Konzeptionen der Einsatz digitaler Medien im Zusammenhang mit der Kommunikation mit Eltern beispielsweise über E-Mails beschrieben oder der Einsatz von digitalen Kameras für die Dokumentation der Arbeit mit den Kindern erwähnt.

Gruppe 2

Insgesamt sieben Einrichtungen können Gruppe 2 zugeordnet werden. Die Konzeptionen dieser Einrichtungen thematisieren zwar digitale und mobile Medien, einsetzen in der pädagogischen Arbeit möchten sie diese aber nicht oder sie erwähnen ihren

Einsatz nicht. So schreibt Einrichtung 14, dass Kinder in „der heutigen Zeit [...] mit vielen unterschiedlichen Medien konfrontiert“ sind und diese Vielfalt die Fähigkeit verlange, „Medien sinnvoll zu konsumieren, Informationen zu suchen und zu filtern“. Diese Problematik soll dann in der Arbeit mit Lexika und Sachbüchern bewältigt werden, also anhand der klassischen Kita-Medien. Die Erwähnung von Medienerziehung in den Konzeptionen findet auch im Zusammenhang mit dem Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan (BEP) statt. So beruft sich Einrichtung 26 auf den BEP als Fundament ihres pädagogischen Handelns und Wirkens, sie nennen auch Medienbildung und die Stärkung von Medienkompetenz als einen Schwerpunkt ihrer Konzeption. Inwiefern dies umgesetzt wird oder sich eine konkrete Haltung gegenüber digitalen oder mobilen Medien ausdrückt, kann aus der Konzeption aber nicht erschlossen werden. Die Arbeit mit den analogen Medien wird auch als Gegenpol zu den digitalen Medien gefasst: Einrichtung 9 sieht Medienerziehung mit einer Stärkung der Medienkompetenz als wichtiges Ziel, verzichtet aber auf „technische Medien“ (wie diese in der Konzeption bezeichnet werden): „In unserer Kindertagesstätte möchten wir die Kinder besonders mit den Medien vertraut machen, die es ihnen ermöglichen, sich lange, eingehend und immer wieder damit zu beschäftigen.“ Damit sind die klassischen Medien wie Bücher gemeint. Auch Einrichtung 33 verzichtet auf den Einsatz von digitalen und mobilen Medien. Dennoch soll laut Konzeption den Kindern aber die Möglichkeit gegeben werden, die zu Hause rezipierten Medieninhalte in einem kontrollierten Rahmen zu verarbeiten. Als Ziel ihrer Medienbildung geben sie zudem an, einen bewussten und kontrollierten Umgang mit Medien zu schärfen und das Interesse an Büchern und Zeitschriften anzuregen. Einrichtung 31 sieht es als ihre Aufgabe an, Medienkompetenz zu fördern; einen kompetenten Umgang mit Medien im Sinne einer kritischen Medienerziehung sollen aber erst die Hortkinder erlernen. Einrichtung 10 beschreibt die Vermittlung von Medienkompetenz als wichtiges Anliegen: „Unseren Kindern vermitteln wir frühzeitig einen kompetenten Umgang mit Medien, damit sie am kulturellen, sozialen und ökonomischen Leben der Gesellschaft teilhaben und es mitgestalten können.“ Wie diese Vermittlung aussieht und wie sie umgesetzt wird, wird in der Konzeption jedoch nicht erwähnt. Auch Einrichtung 32 sieht die Förderung medienpädagogischer Arbeit als sehr wichtig an.
Alle sieben Einrichtungen weisen in ihren Konzeptionen Medienerziehung bzw. die Förderung von Medienkompetenz (in unterschiedlicher Ausführlichkeit) als explizites Ziel ihrer Arbeit aus. Teils wird allerdings deutlich, dass dabei eher analoge, nicht-technische Medien im Fokus stehen und digitale, mobile Medien explizit nicht Teil der pädagogischen Arbeit sind oder keine weiteren Angaben in den Konzeptionen zur pädagogischen Arbeit mit digitalen und mobilen Medien gemacht werden.

Gruppe 3

Die dritte Gruppe der Einrichtungen beschreibt in ihren Konzeptionen den Einsatz von digitalen und mobilen Medien in ihrer pädagogischen Arbeit. Diese Beschreibung des Medieneinsatzes ermöglicht, genauer auf Erziehungs- und Bildungsziele, die in Verbindung mit den digitalen und mobilen Medien genannt werden, einzugehen. Betrachtet werden kann zudem die Haltung gegenüber medienbezogenem Spielen, die Art und Weise der Medienarbeit sowie die Haltung bezüglich Risiken und Herausforderungen in Verbindung mit dem Einsatz von Medien. Der Einsatz von digitalen und mobilen Medien, wie es die Einrichtungen von Gruppe 3 beschreiben, ist vielfältig. Die Darstellung der Ergebnisse zur Gruppe 3 erfolgt aufgrund der Vielfältigkeit und hohen Anzahl der Einrichtungen nach Einrichtungstyp, angefangen mit Kindergärten, darauf folgen Horte und schließlich Einrichtungen mit Kindergarten und Hort. Insgesamt finden sich in Gruppe 3 zwölf Kindergärten, drei Horte und vier Einrichtungen mit Kindergarten und Hort.

Die Thematisierung von digitalen und mobilen Medien fällt in den Konzeptionen der Kindergärten zum Teil sehr knapp aus. In einigen Konzeptionen wird Medienbildung als Teil des pädagogischen Konzeptes ausgewiesen, mehr Informationen, wie etwa das Bildungsziel mit den genannten Medien erreicht werden soll, lassen die Konzeptionen nicht erkennen.

Einrichtung 8 möchte den Kinder beispielsweise ermöglichen, Verwendungs- und Funktionsweisen von Medien kennenzulernen und diese bewusst zu entdecken und zu erleben, verweist dann aber nur darauf, dass Foto- und Videoaufnahmen sowie Fernsehgeräte eingesetzt werden. Auch andere Einrichtungen werden nicht konkreter, erwähnt wird etwa noch die Möglichkeit jeden Montag Spielzeug mitnehmen zu dürfen, das auch ein digitales Gerät sein kann (Einrichtung 21). Weitere Ausführungen finden sich auch hier nicht zur Umsetzung des Zieles, die Kinder zu einem „angemessenen Umgang mit PC, Tablet, Smartphone und TV" heranzuführen. In Einrichtung 7 wird zusätzlich zu den genannten Medien noch das Internet für die Recherche eingesetzt. So soll das Kennenlernen von Alltagsphänomenen (z. B. der Wasserkreislauf) über den Medieneinsatz ermöglicht werden. Andere Einrichtungen beschreiben in ihren Konzeptionen den Einsatz digitaler Medien und was sie damit bezwecken sehr viel ausführlicher. Einrichtung 24 erläutert beispielsweise das Ziel, den Kindern zu vermitteln wie Filme gemacht werden und wie Werbung funktioniert. Einrichtung 19 setzt speziell auf medienbezogenes Spielzeug wie die Puppe *My Friend Cayla*, Kindercomputer und programmierbare Bausteine.[6]

Auch andere Aspekte der Medienarbeit werden in den Konzeptionen dieser Gruppe angesprochen. So wird auch auf die Bedeutung der Zusammenarbeit mit den Eltern bezüglich Medienerziehung hingewiesen oder es wird auf die Lebenswelt der Kinder eingegangen, so hält Einrichtung 1 in ihrer Konzeption den Bedarf nach einer modernen Pädagogik fest, die den Veränderungen der Lebenswelt der Kinder nachkommen kann. Die Lebenswelt sei geprägt von Konsumverhalten, mangelnder Bewegung und dem Medienkonsum der Kinder. Deshalb wird in einigen Einrichtungen das Ziel beschrieben, den Kindern einen konstruktiven Umgang mit informationstechnischen Geräten beizubringen und ihnen verschiedene Verwendungsmöglichkeiten aufzuzeigen. In ihren Konzeptionen beziehen sich die Einrichtungen auch auf den Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan, dies wird am Beispiel von Einrichtung 6 deutlich, in deren Konzept Stellen des BEP zu digitalen Medien zitiert werden und anschließend beschrieben wird, wie die Einrichtung die Vorgaben umsetzt.
In den drei Horten aus Gruppe 3 zeigt sich hinsichtlich der Ausführlichkeit der Thematisierung digitaler und mobiler Medien ein ähnliches Bild wie bei den Kindergärten. Jeweils wird in einem oder mehreren Absätzen auf das medienpädagogische Konzept eingegangen und die Umsetzung in der Einrichtung knapp beschrieben. Im Unterschied zu den beschriebenen Kindergärten, stellen alle drei Horte den Kindern digitale Medien zur Verfügung. Es werden Beispiele aus der Praxis gegeben und Ziele für den Medieneinsatz beschrieben. Die Horte setzen insbesondere auf Computer und andere digitale Medien für die Recherche für die Hausaufgaben der Kinder.

Die vier Einrichtungen, die sowohl Kindergarten- als auch Hortplätze anbieten, sind sehr unterschiedlich in der Beschreibung ihrer Medienarbeit. Einrichtung 23 lässt die Kinder verschiedene wechselnde Gruppen bilden, darunter auch eine Mediengruppe, für die ein Medienraum zur Verfügung steht. Auch Einrichtung 20 hat einen Medienraum mit drei Computern für Lernspiele und Internet zur Recherche für Referate. Medien werden in der Konzeption dieser Einrichtung aber zunächst mit negativen Attributen beschrieben, da Kinder zu Hause ungeeigneten Inhalten und exzessiver Nutzung ausgesetzt seien. Den Kindern soll durch ausgewählte Computerspiele oder eigene Recherchen im Internet ein sinnvoller Umgang mit digitalen Medien nahegebracht werden. Ein besonders detailliert ausgearbeitetes medienpädagogisches Konzept liegt von Einrichtung 3 vor. In ihrer Konzeption sind ausführlich Einsatz und Bedeutung digitaler und mobiler Medien für die Einrichtung beschrieben. Medienkompetenz wird hier als unabdingbar hervor-

[6] Spielzeug dieser Art wird auch als Smart Toys, digitales oder vernetztes Spielzeug bezeichnet. In der Regel versteht man darunter klassische Spielsachen, wie Puppen oder Teddys, aber auch Roboter oder programmierbare Bausteine. Sie können sich mit dem Internet verbinden. Mittels einer App wird per Smartphone oder Tablet die Verbindung aufgebaut und die Spielzeuge können angesteuert werden, unter anderem auch deren Mikrofon und Lautsprecher. Siehe https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/article.cfm/key.3321/aus.2/StartAt.1/page.1

gehoben, um Anforderungen der heutigen Gesellschaft gerecht zu werden. Die Vorgaben des BEP sollen altersgemäß umgesetzt werden. In der Konzeption bedeutet dies, dass der Umgang mit dem Laptop den Vorschul- und Grundschulkindern vorbehalten ist.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass die untersuchten Einrichtungen die Arbeit mit Medien in den Konzeptionen sehr unterschiedlich thematisieren. Mit Ausnahme der sechs Einrichtungen von Gruppe 1 kann aber festgehalten werden, dass digitale Medien zumindest thematisiert werden und in der Mehrzahl der Einrichtungen (alle 19 Einrichtungen in Gruppe 3) wird eine Idee zur Umsetzung eines medienpädagogischen Konzeptes festgehalten. Detaillierte und konkrete Beschreibungen enthalten die meisten Konzepte allerdings nicht. Während Gruppe 2 gar keinen Einblick gibt, ob sie Medienarbeit in ihrer Einrichtung betreiben, geben die Konzeptionen aus Gruppe 3 zumindest Informationen dazu, welche Medien eingesetzt werden. Hier wird das Konzept in einigen Konzeptionen anhand von konkreten Beispielen erläutert oder die Medienarbeit detailliert beschrieben. In den Konzeptionen ist nur bei wenigen Einrichtungen eine klare Haltung gegenüber digitalen und mobilen Medien zu erkennen. Es wird mitunter der Bedarf nach Medienkompetenz benannt und die Bedeutung von gelerntem Medienumgang als bedeutsam hervorgehoben. Nur wenige Einrichtungen beziehen sich explizit auf den BEP. Dabei werden die entsprechenden Stellen ohne weitere Einordnung einfach in die Konzeption kopiert oder es wird aber der BEP als Basis genommen und erläutert wie die Einrichtung das Konzept umsetzen möchte. Auf einzelne Aspekte, die im Zusammenhang mit digitalen und mobilen Medien in den Konzeptionen benannt werden, wird in den folgenden Kapiteln eingegangen.

Spielen mit digitalen und mobilen Medien

In mehreren Konzeptionen wird Spielen im Zusammenhang mit digitalen und mobilen Medien thematisiert. In Konzeptionen, die Spielen mit digitalen Medien nicht direkt ansprechen, wird mitunter indirekt über das Darstellen von Regeln oder über das Erwähnen von Mitbringtagen, an denen auch digitales Spielzeug mitgebracht werden darf, deutlich, dass Spielen mit digitalen und mobilen Medien in der Einrichtung eine Rolle spielt. Dagegen wird in anderen Konzeptionen näher auf das Spielen mit Medien eingegangen. Einrichtung 28 beispielsweise bietet die Möglichkeit mit digitalen Geräten zu spielen, denn mit ausgewählten Computerspielen soll der Umgang mit Medien geschult werden; auch Einrichtung 4 möchte den Kindern über „pädagogisch wertvolle Spiele und Malprogramme“ einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Computer beibringen. Es werden auch zeitbezogene Regeln genannt, dass zum Beispiel je zwei Kinder während der Freispielzeit für 15 Minuten am Computer spielen dürfen, so wird bereits in der Konzeption festgehalten, wie ein verantwortungsbewusster Umgang in der Einrichtung stattfindet. Spielen kann auch über medienbezogenes Spielzeug stattfinden, wie *Tiptoi*-Bücher, die Puppe *Cayla*, programmierbare Bausteine oder Kindercomputer. In mehreren Einrichtungskonzeptionen wird der Einsatz von „Lernspielen am Computer“ beschrieben besonders das Spiel *Schlaumäuse* wird mehrfach explizit genannt. Die besondere Bedeutung die dem Spielen mit Medien zum Lernen zugewiesen wird, soll nochmals anhand der Konzeption von Einrichtung 3 illustriert werden. In ihrer Konzeption wird dargestellt, dass das Spiel *Schlaumäuse* die Sprachentwicklung der Kinder unterstützt und wichtige Kompetenzen im Umgang mit Medien verbessert. Insgesamt wird Spielen mit digitalen Medien vor allem zum Lernen (digitale Lernspiele) eingesetzt und Spielen mit digitalen und mobilen Medien wird stets damit begründet, dass den Kindern damit etwas beigebracht werden kann.

Bildungs- und Erziehungsziele mit Medien

In mehreren Konzeptionen werden Bildungs- und Erziehungsziele mit digitalen und mobilen Medien in Beziehung gesetzt, dabei aber nur selten explizit mit dem Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan in Verbindung gebracht. Die Einrichtungen beschreiben digitale Medien als wichtigen Bestandteil der heutigen Gesellschaft, entsprechend soll den Kindern ein verantwortungsvoller Umgang mit den Medien beigebracht werden und ihnen dabei geholfen werden, Eindrücke und Erfahrungen zu verarbeiten, die sie über Medien sammeln. Am Beispiel von Einrichtung

24 wird dies sehr deutlich: Die Konzeption beschreibt das Ziel, über das Kennenlernen der Funktionsweisen digitaler Geräte und das Verstehen wie Filme gemacht werden, das Verständnis von Medien zu erweitern. Formulierte Ziele beziehen sich auf die Fähigkeiten der Kinder, Werbung zu durchschauen und durch hochwertige Medienangebote ein Qualitätsbewusstsein zu entwickeln. Die Kinder sollen zudem einen sinnvollen und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien lernen und Medienfertigkeiten entwickeln. Als Basis dafür, dass Kinder lernen können wie Medien bedient werden und wie sie eingesetzt werden können, wird eine entsprechend gute Ausstattung mit Mediengeräten genannt. Für das Erlernen von einem verantwortungsbewussten Umgang mit Medien sind klare Regeln entscheidend und ebenso pädagogisch wertvolle Medienangebote wichtig.

Digitale Medien werden aber auch als Werkzeug zum Lernen beschrieben. Über das Ansehen von Filmen oder die Recherche im Internet lernen Kinder Alltagsphänomene kennen oder lernen sich gezielt Informationen zu beschaffen. Auch für das Erledigen von Hausaufgaben werden Medien eingesetzt. Ziel ist dabei meist, die Funktionen und Funktionsweisen digitaler Medien kennenzulernen, sich mit ihrer Hilfe zu informieren und bilden zu können. Medien können Kindern auch dabei helfen, Kompetenzen aus anderen Bildungsbereichen zu verbessern. Einrichtung 15 möchte die Kinder zu einem kritischen Umgang mit Medien führen und damit einen wichtigen Schritt „zum Demokratieverständnis und dem Verständnis von Meinungsfreiheit“ leisten. Auch andere Kompetenzen werden im Zusammenhang mit digitalen Medien genannt, so meint Einrichtung 3, dass Kinder mit Hilfe bestimmter Anwendungen im gemeinsamen Spielen an digitalen Geräten ihr soziales Verhalten verbessern können. Andere Einrichtungen setzen Medien zur Verbesserung von sprachlichen Fähigkeiten ein. Kinder können über Medien ihre Entwicklung vorantreiben, indem sie über die Medien mehr ins Gespräch kommen, aber auch das sprachfördernde Potenzial von Lernspielen wird genannt.

Insgesamt werden Medien zum einen als Werkzeug zum Lernen eingesetzt, andererseits wird die Medienkompetenz der Kinder gefördert und ein verantwortungsbewusster Umgang mit Medien sowie Fertigkeiten im Bedienen der Geräte gelernt. Über das Erlernen eines angemessenen Umgangs mit Medien sollen Kinder an den Nutzen und die Risiken von Medien herangeführt werden. Sie sollen lernen, mit Medien bewusst und kontrolliert umzugehen, aber auch Alternativen zur Mediennutzung kennenlernen.

Einsatzmöglichkeiten für mobile und digitale Medien

Mobile und digitale Medien können auf verschiedene Art und Weise eingesetzt werden. In den vorliegenden Konzeptionen kann nach drei Einsatzmöglichkeiten unterschieden werden: einem reproduktiven[7] Einsatz, rezeptivem Einsatz und aktiven Einsatz von Medien.

Ein Beispiel für eine Konzeption, in der ein reproduktiver Einsatz von Medien beschrieben wird, ist Einrichtung 33. Medienbildung soll in dieser Einrichtung stattfinden, indem den Kindern ermöglicht wird, zu Hause erfahrene Medienerlebnisse in einem kontrollierten Rahmen emotional und verbal zu verarbeiten. Einrichtung 6 möchte den Kindern die Möglichkeit geben, über das Fernsehverhalten und über Medien zu sprechen und die Bedeutung für das eigene Leben zu reflektieren. Auch andere Einrichtungen weisen in ihrer Konzeption darauf hin, den Kindern helfen zu wollen, Eindrücke und Erfahrungen mit Medien verarbeiten, das Rezipierte relativieren und sich davon distanzieren zu können.

Die häufigste genannte Einsatzvariante digitaler und mobiler Medien ist rezeptiv. Dazu zählen das Ansehen von digitalen Fotos, Spiele am Computer oder Tablet zu spielen und Videos und Filme anzusehen. Besonders deutlich wird dies bei Einrichtung 13, in deren Konzeption auf den Besitz einer „Sammlung an Kindervideos, naturwissenschaftlicher DVDs und Aufzeichnungen von Kindersendungen“ verwiesen wird. Zum Abspielen stehen in den Einrichtungen Blu-ray-fähige DVD-Spieler, Fernseher, Beamer oder Laptops, Tablets und Computer zur Verfügung. Gele-

[7] Dieser Ausdruck stammt aus dem Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan 2016.

gentlich werden auch Kinderkinos veranstaltet. Für die rezeptive Nutzung werden oft zeitliche Einschränkungen mit angegeben.

Nur wenige Einrichtungen weisen in ihren Konzeptionen auch auf den aktiven Einsatz von digitalen und mobilen Medien hin. Dazu zählt insbesondere das Fotografieren mit digitalen Kameras, aber auch Recherchearbeiten am Computer, meist im Internet. Diese aktive Arbeit mit digitalen Medien kann im Rahmen medienpädagogischer Projektarbeit stattfinden, wie am Beispiel von Einrichtung 11 deutlich wird. Hier wird in Projekten die Möglichkeit geschaffen, Bilder und Filme selbst herzustellen und zu gestalten. Eine andere Einrichtung (Einrichtung 18) möchte mobile Medien wie Tablets als ein alltägliches Werkzeug einsetzen, mit dem auch die Kinder ihre eigene Arbeit dokumentieren können, mit Hilfe einer speziellen Software zur Dokumentation.

Risiken und Herausforderungen in der Medienarbeit
Nur in wenigen Konzeptionen werden Risiken oder Herausforderungen im Zusammenhang mit Medienhandeln thematisiert. Eine angesprochene Herausforderung ist die gewachsene und zunehmende Bedeutung von Medien und damit auch die veränderte Lebenswelt von Kindern. Kritisch wird in den Konzeptionen ein verändertes Konsumverhalten bezogen auf Medien angesprochen, vor allem in Zusammenhang mit mangelnder Bewegung. Neben dem Bewegungsmangel als negativer Auswirkung von Mediengebrauch, werden auch die Gefahr von Abhängigkeit und die Förderung aggressiven Verhaltens angesprochen. Diesen negativen Phänomenen werden aber auch positive Aspekte, wie die Wissensvermittlung und Entspannung durch Medien gegenüber gestellt. Am Beispiel von Einrichtung 20 zeigt sich ein besonderer Zugang zu Risiken und Herausforderungen. In ihrer Konzeption werden lebensweltliche und soziale Lebenskontexte der Kinder herausgestellt. Es wird auf spezielle Gegebenheiten in der Region der Einrichtung eingegangen, denn aufgrund „der beengten Wohnsituation und wenig ansprechenden Grünflächen im Stadtviertel halten sich die Kinder hauptsächlich zu Hause auf". Deshalb, so die Ausführungen in der Konzeption weiter, „verbringen die Kinder ihre Freizeit vor dem Fernseher oder PC". Darauf werden „massive Defizite und Rückstände in der grobmotorischen Entwicklung" zurückgeführt. Weiter wird angesprochen, dass die Kinder im Familienalltag „ungefiltert konfrontiert werden" mit der „Nutzung von gewaltverherrlichenden und pornografischen Computerspielen mit Altersfreigabe ab 18 Jahren". Wie die Einrichtung dieser Herausforderung begegnet, fehlt allerdings in der Konzeption, es wird lediglich erwähnt, dass in der Arbeit mit Computern in einem Medienraum ein „altersgerechter Umgang mit dem Medium Internet" erlernt wird.

Eine weitere Herausforderung, die in mehreren Konzeptionen angesprochen wird, ist das Thema Datenschutz. Daten, wie Fotos der Kinder, sind sensibel zu behandeln und für die Einrichtungen bedeutet es eine Herausforderung und einen Mehraufwand datenschutzkonform agieren zu können. So halten Einrichtungen in ihren Konzeptionen fest, stets die ausdrückliche Einwilligung der Eltern für die Verwendung von Daten einzuholen und auch das Medienhandeln von Eltern wird als Risiko eingestuft, da sie Fotos der Kinder im Internet veröffentlichen könnten. Auch die Kinder werden hinsichtlich Datenschutz bereits sensibilisiert, so hält Einrichtung 15 in ihrer Konzeption fest, dass in der Medienarbeit mit den Kindern auf Datenschutzprobleme und die Preisgabe persönlicher Angaben eingegangen wird, besonders auch auf die Gefahren von Chatrooms.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass digitale und mobile Medien in den Konzeptionen der Einrichtungen auf unterschiedliche Art und Weise thematisiert werden. Zwar haben nicht alle Einrichtungen digitale Medien in ihren Konzeptionen aufgenommen und aus einigen Konzeptionen geht nicht hervor, wie Medienerziehung stattfindet, dafür haben viele Einrichtungen in ihren Konzeptionen nicht nur eine Idee mitgeteilt, viele beschreiben auch wie sie ihre medienpädagogische Arbeit umsetzen. Dabei wird sichtbar, dass einige Kindertageseinrichtungen der Arbeit mit digitalen und mobilen Medien bereits einen hohen Stellenwert zuschreiben. Bezüglich der

konzeptionellen Grundlagen für die Thematisierung von digitalen und mobilen Medien in den Kindertageseinrichtungen kann mit der Analyse der Konzeptionen weder eine stark ablehnende Haltung noch eine klar unkritische Haltung ausgewiesen werden. Auffällig ist, dass die Unterschiede zwischen den Konzeptionen der Einrichtungen nicht anhand formaler Kriterien bestimmt werden können. So spielen die geografische Lage, die Träger, die Größe der Einrichtung oder der Einrichtungstyp keine bestimmende Rolle für die Thematisierung digitaler Medien in den Konzeptionen. Digitale Medien werden in den Konzeptionen meist in Verbindung mit Lernen gesetzt, die Einrichtungen zeigen sich darauf bedacht, digitale Medien nicht zur reinen Unterhaltung anzubieten. Die Analyse der Einrichtungskonzeptionen unterstreicht insbesondere die Heterogenität hinsichtlich der Rolle digitaler und mobiler Medien in Kindertageseinrichtungen, aber es zeigt sich auch, dass digitale und mobile Medien Einzug in die Einrichtungen genommen haben, sei es als Organisations- oder Kommunikationsmittel, als Lernspielzeug oder – noch weniger verbreitet – als Werkzeug für die pädagogische Arbeit.

5 SICHTWEISEN zu DIGITALEN MEDIEN in KINDERTAGESEINRICHTUNGEN

Kinder befinden sich häufig mindestens einen halben Tag lang in einem Kindergarten oder werden nach der Schule noch in Horten begleitet. Somit verlagern sich auch Themen rund um die Mediennutzung der Kinder in die Tageseinrichtungen, und das pädagogische Personal steht vor der Herausforderung, sich dem Einzug digitaler Medien in die Lebenswelten von Kindern ebenso wie sich der fortschreitenden Digitalisierung in arbeitsorganisatorischen Kontexten zu stellen. Das folgende Kapitel betrachtet digitale Medien zunächst vor ebendiesem Hintergrund. Im Anschluss steht die Perspektive der Befragten auf digitale und mobile Medien im Kontext ihrer pädagogischen Praxis im Zentrum, zunächst allgemein, dann spezifischer welche Gruppierungen zu fassen sind sowie zuletzt übergreifende Argumentationslinien.

5.1 BEDEUTUNG DIGITALER MEDIEN für VERWALTUNG, ORGANISATION UND DOKUMENTATION

Die Verwaltung und Organisation, die Vorbereitung der pädagogischen Arbeit und die Dokumentation sind Arbeitsfelder, für die der Einsatz digitaler Medien in den untersuchten Einrichtungen zu einer großen Selbstverständlichkeit geworden ist.

Für die Alltagsorganisation, interne sowie externe Kommunikation, für Verwaltung oder Abrechnung kommen in fast allen Einrichtungen täglich Computer, Laptops oder Tablets mit unterschiedlichen Anwendungen zum Einsatz. Ein Großteil gehört üblicherweise in das Aufgabengebiet von Leitungsverantwortlichen. Für pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus der Gruppenarbeit ist der Zugang zu Medien vor allem für Vorbereitungen ihrer pädagogischen Arbeit relevant. Anregungen für Bastelarbeiten, Ausmalbilder, Geschichten oder Lieder werden online

gesucht. Mit Blick auf die Infrastruktur stehen dem Team dafür häufig Geräte zur Verfügung. In einzelnen Fällen können die Mitarbeitenden nicht vor Ort auf einen PC zugreifen und sind auf ihre privaten Geräte angewiesen.

Im Hinblick auf (technische) Kompetenzen im Umgang mit Digitalkamera, Tablet oder Computer setzen Leitungen zum Teil Standards voraus, über die ihre Mitarbeitenden verfügen müssen und die Teil ihrer alltäglichen Routine sein sollten. Diese Ansprüche der Verantwortlichen orientieren sich am pädagogischen Alltag in den Gruppen und bewegen sich auf dem Niveau von Anwendungsgrundlagen. So ist z. B. relevant, Geburtstagsfotos ausdrucken zu können. Deutlich wird allerdings auch, dass sich die Verantwortlichen jedoch zukunftsgerichtet umfangreichere Kenntnisse bei ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern wünschen.

Digitale Geräte haben entscheidend an Bedeutung für die Dokumentation des Alltags in der Einrichtung und der Entwicklungsschritte der Kinder gewonnen. Neben der Möglichkeit Protokolle und Entwicklungsbögen an Laptop oder Tablet zu bearbeiten, sind es vor allem Digitalkameras, sowohl mit Foto- als auch mit Videofunktion, die im Vergleich zum Analogen Erleichterung schaffen und ausnahmslos in jeder Einrichtung vorhanden sind. Fotos aus dem Einrichtungsalltag, die mittels digitalen Bilderrahmen oder klassisch als Fotoplakate oder -collagen präsentiert werden, geben Eltern Einblick. Mit Videoaufnahmen des Kindes, können Entwicklungsschritte dokumentiert werden, die teils als Grundlage für Elterngespräche dienen.

5.2 BEDEUTUNG DIGITALER MEDIEN im PÄDAGOGISCHEN ALLTAG – zwischen AKTIVEM HANDELN und MEDIEN als GESPRÄCHSTHEMA

Ein heterogenes Bild zeichnet sich mit Blick auf den pädagogischen Alltag ab und welche Bedeutung digitale Medien hier einnehmen. Für alle Einrichtungen gilt zwar, dass Medienthemen von Kindern in die Einrichtungen getragen werden und Anlass zu sowie Inhalt von Gesprächen zwischen pädagogischem Personal und Kindern sind. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie Leitungsverantwortliche sprechen deswegen dem Thema aber nicht unbedingt einen hohen Stellenwert zu.

So lässt sich eine erste grobe Unterscheidung entlang der Frage vornehmen, inwiefern digitale Medien in die pädagogische Arbeit einbezogen sind. Bei der Mehrheit der Einrichtungen spielen digitale Medien diesbezüglich eine kleine Rolle. Andere Erziehungsbereiche werden in vielen Fällen als relevanter angesehen, insbesondere in Einrichtungen, in denen die Mitarbeitenden und Leitungen dem Einsatz digitaler Geräte skeptisch oder ablehnend gegenüber stehen und in denen im pädagogischem Alltag der Fokus auf rezeptionsorientierter Medienarbeit mit „klassischen Kindergartenmedien“ (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 359) wie CD-Player mit Hörspiel- oder Musik-CDs und selbstverständlich (Bilder-)Büchern liegt. Die Nutzung digitaler Medien mit Kindern wird dann als „rudimentär“, „wenn es angebracht ist“ oder „ansatzweise“ beschrieben.

Davon hebt sich etwa ein Drittel der Einrichtungen ab. Hier werden digitale Medien (unterschiedlich intensiv) in die pädagogische Arbeit mit Kindern einbezogen und ihnen eine entsprechend höhere Bedeutung eingeräumt, digitale Medien deswegen aber nicht in den Vordergrund gestellt, sondern vielmehr als Erweiterung des vorhandenen Repertoires gesehen.

Angesichts der Tatsache, dass Medienthemen in allen Einrichtungen Thema sind, aber offenbar eine weitere Thematisierung in der pädagogischen Arbeit wesentlich von der Haltung der Mitarbeitenden und Leitungsverantwortlichen abhängt, stehen im Folgenden die Haltungen des pädagogischen Personals im Fokus. Empirische Ergebnisse zum Thema Medienerziehung in Kindertagesstätten haben gezeigt, dass deren Umsetzung und Gestaltung durch Kognitionen und Haltungen der pädagogischen Fachkräfte diesbezüglich geprägt wird.[8] Leitungen und pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter handeln in ihrer Alltagspraxis unentwegt und geben in diesem Handeln ihrer Haltung Ausdruck. Dabei sind es nach Helsper zwei Komponenten die zugrunde liegen: professionelles pädagogisches Handeln sowie dessen Reflexion, also die Begründung der pädagogischen Handlung (vgl. Schmid 2016, S. 158; Helsper 2001, S. 13). Was im Folgenden als Hinweise auf Haltungen ausgewiesen wird, basiert einerseits auf den Beschreibungen ihrer pädagogischen Handlungen, aber auch auf den Begründung ebendieses pädagogischen Handelns.
Mit Blick auf Aussagen zur Haltung, die Mitarbeitende und Leitungsverantwortliche bezüglich digitaler Medien formulieren, sind drei Gruppierungen auszumachen, die jeweils etwa ein Drittel der Stichprobe ausmachen:

Gruppe (1): „Lieber machen wir was anderes“
In dieser Gruppe finden sich Einrichtungen, die im pädagogischen Alltag mit den Kindern digitale Medien ablehnen oder nur innerhalb eines sehr engen Rahmens einsetzen, sowohl bezogen auf die Inhalte der Aktivitäten als auch auf deren Dauer. Diese Positionierung vertreten die Leitungsverantwortlichen wie auch die pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter[9]. Klassische Kindergartenmedien sind im Alltag verankert, beim Einsatz von digitalen Medien zeigen sich Variationen: Beispielsweise gibt es vor Ort ein Gerät an dem die Vorschulkinder das Lernspiel *Schlaumäuse* gegen Ende des Kindergartenjahres spielen können oder der Teamlaptop wird mit Kindern für Recherchezwecke genutzt. Produktionsorientierte Medienarbeit, wie in einem zeitlich begrenzten Projekt mit externen Kooperationspartnern einen Stopptrickfilm zu produzieren, stellt die Ausnahme dar.

Typische Argumente, die in diesen Einrichtungen geäußert werden:
Kinder haben in ihrem familiären Alltag ausreichend Kontakt zu Medien. Es obliegt primär den Eltern medienerzieherisch zu handeln. Eine aktive Beschäftigung damit sehen viele Fachkräfte nicht für ihre Einrichtung als vordergründig an. Leitungen und Teams sehen ihre Aufgabe darin, Kindern während ihrer Zeit in Kindergarten oder Hort grundlegende Kompetenzen mitzugeben, auf deren Basis sie dann Medien kompetent nutzen können. Sie begründen ihr pädagogisches Handeln damit, Kindern Fähigkeiten vermitteln zu wollen, auch nicht digitale Alternativen zu nutzen, z. B. Karten lesen zu können statt sich auf ein Navigationssystem verlassen zu müssen. Die Anforderung mit digitalen Geräten umzugehen, trifft Kinder dann im Grundschulalter, dessen ist sich das pädagogische Personal in Kindergärten bewusst, vertritt aber zum Teil die Meinung, dass es vorher keiner Förderung bedarf, weil

> „die brauchen da keine Förderung, weil die fördern sich allein. Die schauen sich das an, dann wissen sie das.“
> (Fachkraft, w, ohne Altersangabe, Einrichtung 13)

[8] Eine Übersicht von Studien zu Medienerziehung und -nutzung in Kindertagesstätten findet sich unter anderem bei Friedrichs-Liesenkötter (Friedrichs-Liesenkötter 2016, S. 86 ff.).

[9] Insbesondere in den Gruppeninterviews mit den Teams wurden differierende, zum Teil gegensätzliche Haltungen zum Ausdruck gebracht. Da die Einrichtungen Analyseeinheit der Untersuchung sind, wurde für diesen Bericht mit der von der Mehrheit vertretene Haltung seitens der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gearbeitet. Darüber hinaus waren mitunter die Leitungen nicht nur für den Bereich Hort oder Kindergarten verantwortlich, sondern haben die Stelle von Bereichsleitungen inne. Ähnlich verhält es sich bei den Gruppeninterviews. In mehreren Fällen, insbesondere in mittleren oder großen Einrichtungen, setzte sich die interviewte Gruppe aus Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zusammen, die mit Kindern unterschiedlicher Altersstufen arbeiten.

EINRICHTUNG	STADT/LAND	GRÖSSE		
		1 bis 50	2 bis 100	3 mehr als 100
2	Land	x		
9	Land			x
10	Land		x	
11	Stadt	x		
13	Stadt			x
15	Stadt	x		
16	Stadt		x	
21	Stadt	x		
22	Stadt	x		
26	Stadt			x
27	Stadt	x		
30	Stadt	x		

Tabelle 1: Übersicht der Einrichtungen in Gruppe (1)

Mit den im Kindergarten erlernten Basiskompetenzen ist es Kindern möglich, eine potenzielle Überforderung durch den Einsatz digitaler Medien in der Schule zu bewältigen. Vereinzelt sprechen sich pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter dafür aus, Kindern frühestens ab der dritten bzw. vierten Klasse die kreative Auseinandersetzung mit digitalen oder mobilen Geräten zu ermöglichen, weil

> „voraus geht für mich immer, dass jemand erstmal schneiden kann, ein Bild erstellen kann, bevor er am Computer irgendwas machen kann. Einen Tisch decken kann. Um da erstmal ein ästhetisches Empfinden für sich zu entwickeln, ein Raumgefühl, eine feinmotorische Fähigkeit, als irgendwas virtuell am Computer für sich, am Ende noch allein, zu erstellen."
> (Leitung, w, 44, Einrichtung 22)

Auffallend ist, dass die allerorts verfügbare Digitalkamera fast ausschließlich von Leitung oder Mitarbeitenden zu Dokumentationszwecken genutzt wird.

Als Begründung wird das potenzielle Kaputt- oder Verlorengehen der Geräte angeführt, weitaus häufiger jedoch ist die Aussage „noch gar nicht daran gedacht zu haben". (Fachkraft, w, Alter unbekannt, Einrichtung 26) Die Fokussierung auf die weiteren klassisch verfügbaren Medien in den Einrichtungen bzw. die sehr enge Rahmensetzung im Umgang mit digitalen Geräten begründen die Interviewten unter anderem mit Unterschieden bezüglich der pädagogischen Qualität. Mit Vorlesen erreiche man eine größere Gruppe Kinder als bei der Arbeit mit Medien, dabei entstehe Nähe, Wärme und Kommunikation, die bei der Beschäftigung mit beziehungsweise am Computer in den Hintergrund rücke. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter geben klassischen Kindergartenmedien, wenn Entscheidungsfreiheit besteht, den Vorzug, weil sie beim Vorlesen beispielsweise Unterbrechungen flexibler handhaben können, z. B. um unbekannte Worte zu erklären. Damit äußern die Befragten eine Skepsis, inwiefern sie bei der Nutzung digitaler Medien ihre fachlichen Ansprüche weiter umsetzen können.

Gruppe (2): „Digitale Medien schaffen vielfältige Lernmöglichkeiten“

Diese Gruppierung fasst etwa ein Drittel der Einrichtungen. In den Einrichtungen stehen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie Leitungen dem Einsatz von Medien sehr offen gegenüber und mehr als die Hälfte haben bereits ein differenziertes Spektrum medienpädagogischen Handelns in die Alltagspraxis integriert. Für die übrigen Einrichtungen haben deren Leitungsverantwortliche und pädagogische Mitarbeitende in ihren Aussagen Interesse an einer Öffnung für einen umfangreicheren Einsatz von digitalen und insbesondere mobilen Medien formuliert. Die Gruppe eint, dass Leitung und Team diese Einschätzung in Übereinstimmung vertreten.

Typische Argumente, die in diesen Einrichtungen geäußert werden:

Mit Blick auf praktiziertes medienerzieherisches Handeln zeigen sich innerhalb der Gruppierung allerdings zwei Teilgruppen. So sind Einrichtungen vertreten, die lange Erfahrung im Einsatz digitaler Geräte mit Kindern haben und neben Computer oder Laptop intensiv mit Tablets arbeiten. In Horten werden vereinzelt auch Spielekonsolen zur Verfügung gestellt. Davon nutzen ein paar Einrichtungen digitale Medien erst seit wenigen Jahren, allerdings mit vergleichsweise hoher Intensität. In diesen Einrichtungen kann dies z. B. heißen, dass Kinder selbstverständlich und selbstständig mit Tablets fotografieren. Bei dieser Teilgruppe liegen bereits vielfältige Erfahrungen, methodisches Wissen und eine konzeptionelle Grundlage bezüglich der pädagogischen Arbeit mit digitalen Medien vor. Die anderen Einrichtungen betonen die wichtige Rolle digitaler Medien für Kinder. Deutlich wird in den Äußerungen die Sichtweise, dass häufig ein unangemessener Medienumgang vorgelebt wird und die Einrichtung deshalb das Thema aufgreifen muss. Mehrheitlich gibt es bei diesen Einrichtungen bisher aber noch kein Konzept, um digitale Medien in der pädagogischen Arbeit durchdacht und insbesondere produktionsorientiert und weniger auf Rezeption gerichtet einzusetzen. Anders formuliert sprechen sich die Interviewten dafür aus, den Medieneinsatz in der Einrichtung weg vom Projektcharakter hin zu einer Selbstverständlichkeit der Nutzung entwickeln zu wollen.

Digitale Medien, v. a. Tablets oder Laptops, mit je nach Einrichtung unterschiedlicher Softwareausstattung, stehen dabei weder für die Leitungen noch für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in ihrem pädagogischen Alltag im Vordergrund. Sie werden als ein Beschäftigungsbereich angesehen, den die Kinder phasenweise intensiver nutzen, z. B. nachdem in einer Einrichtung die neuen Kinder ihren Computerführerschein absolviert haben. Für eine Leiterin ist entscheidend, dass mit digitalen Medien und ihren Möglichkeiten des Spielens und Lernens die vorhandenen Beschäftigungsfelder ergänzt werden und durch diese Vielfalt kein Bereich eine Übermacht einnimmt. Die Nutzung ist auch von den individuellen Vorlieben der Kinder abhängig, die Geräte sind nicht für alle gleichermaßen anziehend. Diese Erfahrung widerlegt die häufig angeführte Vermutung, dass wenn digitale Medien in der Einrichtung zur Verfügung stehen, diese dauerhaft eine starke Anziehungskraft ausüben. Die anders verlaufende Entwicklung in ihrer Berufspraxis sehen sie als Bestätigung ihres Handelns. In diesen Einrichtungen wird zudem betont, dass Medienaktivitäten, insbesondere produktionsorientierte, Gesprächsanlässe schaffen. In diesen Situationen können Kinder die zentrale Lernaufgabe ‚kompetent kommunizieren‘ üben. Diese Lernaufgabe kann nicht ausschließlich in der und über die Auseinandersetzung mit digitalen Medien geschehen und muss daher durch andere Beschäftigungsbereiche und Nutzungssettings ergänzt werden. Nachdem digitale Medien für Kinder mit zunehmendem Alter an Bedeutung gewinnen und in der schulischen Bildung gestärkt werden, argumentieren einige Einrichtungen, dass es sinnvoll ist, mit Kindergartenkindern im Rahmen gezielter Angebote, präventiv zu arbeiten und bei Kindern einen guten Umgang zu stärken. In einigen Einrichtungen wird auch die Verankerung von Medien im Bayerischen Erziehungs- und Bildungsplan als Argumentation herangezogen.

Für einige Einrichtungen ist Chancengleichheit ein Argument dafür, digitale Medien im pädagogischen Alltag zum Einsatz bringen. Ihr Anliegen ist, Kindern, insbesondere aus sozial benachteiligenden Strukturen, Zugang zu digitalen Medien zu ermöglichen. Heute wird dieses Argument in der Regel erweitert: Es geht nicht nur darum, grundsätzlich die Option zu schaffen, sich mit Computer, Laptop oder Tablet zu beschäftigen, sondern vielmehr auch, in der Einrichtung einen anderen Umgang als im familiären Kontext aufzuzeigen. Dies beinhaltet aktivierende, kreative und gemeinschaftliche Umgangsformen.

Wenn dann digitale Medien zum Einsatz kommen, gibt es unterschiedliche Bedeutungszuschreibungen:

(1) Die Geräte, üblicherweise Tablets, sollen ihren Status als Highlight beziehungsweise den Umgang damit als Besonderheit behalten. Für den praktischen Alltag bedeutet das, dass die Geräte nicht täglich verfügbar oder für die Kinder frei zugänglich sind. Sie kommen zum Einsatz, wenn es thematische Anschlussmöglichkeiten gibt, beispielsweise eine Sonnenfinsternis online zu beobachten, statt die Kinder der Gefahr einer Verletzung der Augen auszusetzen oder aufgrund der Bewölkung nichts beobachten zu können. Oder, wenn spezifische Medienprojekte stattfinden, für die sich Einrichtungen externe Expertinnen und Experten ins Haus holen.

(2) Ein anderer Ansatz ist es, mobile Geräte wie Laptops oder insbesondere Tablets als alltägliche Gegenstände zu betrachten und ihnen z. B. den Status von Hilfsmitteln zuzuweisen. Dies bedeutet unter anderem, dass es zwar gewisse Regeln gibt – wie das Tablet liegt an einem vereinbarten Ort an den es wieder zurückgebracht werden muss – aber die Kinder eigenständig damit umgehen dürfen.

EINRICHTUNG	STADT/LAND	GRÖSSE		
		1 bis 50	2 bis 100	3 mehr als 100
4	Land		x	
12	Land			x
17	Stadt		x	
18	Stadt		x	
23	Stadt		x	
24	Stadt		x	
28	Stadt			x
29	Stadt			x
33	Stadt		x	

Tabelle 2: Übersicht der Einrichtungen in Gruppe (2)

„Wenn ich jetzt vergleiche, wenn wir wieder die *Schlaumäuse* beginnen, dann ist der Run darauf viel größer, weil das einfach ein Lernspiel ist und da gibt es die Mäuse und die sprechen zu einem. Also, das ist jetzt wieder ein anderer Umgang, das ist der Spielumgang und das andere ist halt ein Gebrauchsgegenstand, wie wenn ich jetzt den Kleber und die Schere hole, hol ich mir halt auch mal das Tablet."
(Fachkraft, w, 45, Einrichtung 18)

Gruppe (3): „Damit müssen wir uns anfreunden“
Die in diesem Bündel zusammengefassten Einrichtungen zeichnet aus, dass Teams und Leitungen unterschiedliche Positionen vertreten. Teils sind die geäußerten Positionen eher gegensätzlich, teils aber auch näher aneinander, aber dennoch mit deutlicher Abweichung voneinander, um nicht den anderen Gruppen zugeordnet zu sein. Der Anteil der Interviewpartnerinnen und -partner, die sich grundsätzlich gegen den Gebrauch digitaler Medien im pädagogischen Alltag aussprechen, ist in dieser Gruppe zugleich äußerst klein. Die Bandbreite hingegen auf der sich die verschiedenen Positionen verorten lassen sowie ob und in welcher Form und welchem Umfang Tablets oder Laptops in medienerzieherischem Handeln in den Einrichtungsalltag integriert sind, ist sehr groß. Es dominieren Einrichtungen, die nur in geringerem Umfang digitale Medien einsetzen, das heißt auf dem vorhandenen Laptop läuft die *Schlaumäuse*-Software oder das Gerät wird zur Informationssuche verwendet. Ein kleiner Teil der Einrichtungen verfügt bereits über mehrere Computer oder Laptops, auf denen Lern- und Unterhaltungsspiele installiert sind.

Typische Argumente, die in diesen Einrichtungen geäußert werden:

Es sind zu einem knappen Drittel Leitungsverantwortliche, doch überwiegend die Mitglieder der Teams, die einen intensiveren Einsatz befürworten, während die andere Partei jeweils dafür plädiert, den Status Quo nicht zu verändern oder digitale Medien im pädagogischen Alltag ablehnt. Die Argumentationen der unterschiedlichen Positionen für ihr pädagogisches Handeln sind vergleichbar mit den Aussagen der beiden vorgenannten Gruppierungen beziehungsweise ergänzen diese. Leitungen und Mitarbeitende aus den Teams, die Interesse und Offenheit erkennen lassen, vertreten die Ansicht, dass Medien in vielen Bereichen beim Kompetenzerwerb sinnvoll sein können. Sie nehmen die Digitalisierung der Lebenswelt und die damit einhergehende Veränderung der kindlichen Lebenswelt wahr und begründen damit ihre, zum Teil verhaltene, Tendenz zur Öffnung.

> FK1: […] wir sind damit konfrontiert. Weil wenn wir uns dagegen sperren, dann sagen die, ist ja nichts. Das kann man nicht.
> FK2: Das ist nicht mehr zeitgemäß.
> FK1: Nein, ist es nicht. Damit müssen wir uns anfreunden.
> FK2: Das wird einfach in der Schule auch erwartet von den Kindern, dass sie dann zurechtkommen. (Fachkräfte, FK1, w, 52; FK2, w, 40, Einrichtung 5)

Die Gegenposition wird neben den bei Gruppierung (1) genannten Argumenten ergänzt durch Einschätzungen wie z. B., dass weniger digitale Medien bewirken, dass die Kinder von sich aus spielen. Für viele Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter stellt sich zudem der Einsatz der Geräte als zeitraubend dar: Wenn es Medien gibt, diese jedoch nicht auf dem neusten Stand sind oder deren Einsatz mit organisatorischem oder logistischem Aufwand verbunden ist, haben sie für das pädagogische Personal auch keinen hohen Stellenwert. Dann bevorzugen die Befragten es, ihre pädagogische Arbeit routiniert, mit den ihnen bekannten Methoden, Objekten oder klassischen Kindergartenmedien zu gestalten. Das heißt, sie befürworten zwar medienerzieherische Aktivitäten, setzen diese aber in ihrem Alltag nicht mit digitalen Medien um. Von einer kleinen Zahl Einrichtungen wird dahingehend argumentiert, dass bisher weder von Eltern noch von Kindern der Bedarf an (intensiverem) Arbeiten mit digitalen Medien formuliert wurde. Nur vereinzelt sind negative Wirkannahmen zur Nutzung von Tablet und Computer durch Kinder der Grund dafür, zu diesen Medien keine medienpädagogischen Angebote zu machen. Konkret angesprochen wird in diesem Zusammenhang die Ausbildung der kognitiven Fähigkeiten der Kinder, die ihnen ermöglichen, ihre Medienerfahrungen angemessen zu verarbeiten.

Zwei Einrichtungen nehmen innerhalb der Gruppierung eine Sonderstellung ein: Tablets werden dort vergleichsweise intensiv eingesetzt. Während in einem Fall die Leitung den Wunsch nach Intensivierung und Weiterentwicklung von medienpädagogischen Handlungsoptionen und nah an den Bedürfnissen

EINRICHTUNG	STADT/LAND	GRÖSSE		
		1 bis 50	2 bis 100	3 mehr als 100
1	Land	x		
3	Land		x	
5	Land		x	
6	Land			x
7	Land			x
8	Land			x
14	Stadt	x		
19	Stadt		x	
20	Stadt			x
25	Stadt	x		
31	Stadt	x		
32	Stadt		x	

Tabelle 3: Übersicht der Einrichtungen in Gruppe (3)

der Kinder zu sein äußert, sind es im anderen Fall die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Die jeweils andere Partei drückt aus, den gegenwärtigen Umfang als ausreichend anzusehen. So würden zusätzliche Apps nur durch den speziellen Bedarf eines Kindes gerechtfertigt (Leitung, w, 44, Einrichtung 14). Für eine Fachkraft aus dem Kindergartenbereich stellt es sich so dar:

> „Es gibt viele Sachen, die uns zwar digitale Medien ermöglichen, viele Erfahrungen. Aber genauso viele Erfahrungen gehen verloren, wenn man sich nur auf die digitalen Medien stützt. Auch wenn ich auf meinem iPad irgendein Ausmalbild mit meinem Finger ausmalen kann, ersetzt das nicht die richtige Stifthaltung, kombiniert mit dem richtigen Druck, den ich vielleicht bei einem Bleistift mehr anwenden muss als bei einem Filzstift." (Fachkraft, w, Alter unbekannt, Einrichtung 7)

Übergreifende Positionierungen

In den Aussagen der Leitungsverantwortlichen und des pädagogischen Personals lassen sich über die skizzierten Konstellationen in den Einrichtungen hinaus drei übergreifende Argumentationslinien ausmachen. Erstens betrifft dies die Tatsache, dass digitale Medien relevant sind im Leben von Kindern und Familien. In mehr als der Hälfte der Einrichtungen, aus allen drei Gruppen, wird dies explizit angesprochen. In der sich anschließenden Positionierung dazu zeigen sich jedoch deutliche Unterschiede. Eine Argumentationslinie sagt, Kindertageseinrichtungen können dieses Thema nicht ausklammern. Dabei handelt es sich (erwartungsgemäß) in der Regel um Einrichtungen, die bereits digitale Medien einsetzen oder eine Tendenz zur Offenheit erkennen lassen. Die zweite, gegensätzliche Argumentation besagt, die mediale Durchdrungenheit des kindlichen Alltags erfordere es, in der Kindertageseinrichtung einen von Medien freien Schutz- und Schonraum zu bieten. Interessant ist, dass die gleiche Beobachtung für widersprüchliche pädagogische Schlussfolgerungen herangezogen wird. Entsprechend wird deutlich, dass als Unterstützungsangebot für die Entwicklung einer pädagogischen Haltung für den konstruktiven Umgang mit digitalen Medien in der frühen Bildung bereitgestellte Informationen zum Medienalltag von Familien und Kindern als Grundlage nicht ausreichen. Vielmehr müssen entsprechende (und notwendige) Grundlageninformationen auch mit einer Interpretation vermittelt werden. Die oben dargestellten Haltungen und Argumentationsmuster in den Einrichtungen

erlauben, eine solche Vermittlung bezogen auf die Argumente in der Diskussion vorzubereiten.
Ein zweiter Bereich thematisiert die Bedeutung von digitalen Medien im Einrichtungsalltag in Zusammenhang mit einer Vorbildfunktion und dem Ziel einen guten Umgang zu vermitteln und wird in zwei Richtungen interpretiert:

- Leitungsverantwortliche und pädagogisches Personal aus Einrichtungen, die es ablehnen digitalen Medien innerhalb der Kindertageseinrichtung Raum zu geben, sehen ihre Vorbildfunktion gerade in der bewussten Ausgrenzung und Vermittlung von Werten.
- Wenn jedoch z. B. Tablets eine Rolle im Alltag spielen, wird dies mit einer vorbildhaften Nutzung verknüpft, die darin besteht, Kindern alternative und kreative Handlungsoptionen mit digitalen Medien zu ermöglichen und erleben zu lassen.

Abermals wird deutlich, dass die Haltung zu digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit eng mit einer grundsätzlichen Vorstellung verbunden ist, welche Rolle diese Medien in der Lebenswelt von Kindern spielen sollten. Auch dies ist in der Unterstützung von Kindertageseinrichtungen zu berücksichtigen. So können primär didaktisch ausgerichtete Informationsangebote und Fortbildungen insbesondere in der Gruppe (2) und teils auch in der Gruppe (3) an vorhandenen Haltungen anknüpfen. Insbesondere bei der Gruppe (1) ist aber eine grundlegendere und auch offen kritische Auseinandersetzung mit der Bedeutung von digitalen Medien in der heutigen Zeit und für die Entwicklung von Kindern notwendig, um die in dieser Gruppe gängigen Haltungen aufzugreifen.

Der dritte Bereich lässt eine altersgruppenbezogene Differenzierung zwischen Kindergärten und -horten erkennen. Von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern v. a. in Kindergärten wird, wenn es um den Einsatz digitaler Medien geht, die Funktion als Informationsquelle in den Vordergrund gestellt und die Vermittlung, das Internet zur Aneignung von Wissen zu verstehen und nutzen zu können, als wichtig(st)es Anliegen formuliert. Und dies ist unabhängig davon, ob vor Ort medienerzieherisches Handeln Teil der Alltagspraxis ist oder nicht. Dagegen steht zumindest für einen Teil der Einrichtungsleitungen und Mitarbeitenden in Kinderhorten der spielerische Umgang mit digitalen Medien im Zentrum ihrer Arbeit. Mithilfe mobiler sowie stationärer digitaler Geräte sollen Kinder erkunden und forschen können und dies ganz ausdrücklich in anderer Form als Wissensvermittlung in der Schule geschieht. Bei der weiteren Auswertung der erhobenen Daten wird entsprechend eine Fragestellung sein, inwiefern Leitungen und pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Kindergärten, obwohl sie betonen Kindern einen Schutzraum eröffnen zu wollen, die gesellschaftlich antizipierten und akzeptierten Nutzungsweisen von Medien in ihr pädagogisches Handeln integrieren. Entsprechend gilt es mit Blick auf die Horte zu fragen, inwiefern dort eher in einer Abgrenzung zur Bildungsinstanz Schule versucht wird, Schutzräume auch für das digitale Spielen bereitzustellen.

Insgesamt lässt sich feststellen, dass auch innerhalb der beschriebenen Gruppierungen eine Vielfalt an Haltungen zum Einsatz mobiler und digitaler Medien in Kindertageseinrichtungen besteht. Es zeichnet sich auch ab, dass weniger die äußeren Rahmenbedingungen von Einrichtungen ausschlaggebend sind, wie sich medienerzieherisches Handeln in Kindertageseinrichtungen darstellt, sondern, dass zu den wichtigsten Faktoren zählt, wie überzeugt und überzeugend Verantwortliche oder pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ihre Einstellungen vertreten. Dabei sind es vor allem Leiterinnen und Leiter, die Veränderungen hin zum Einsatz digitaler Medien bewirkt haben oder dies für die Zukunft planen. Mitarbeitende, die die medienkritische Haltung ihrer Leitungsverantwortlichen hinterfragen, wie in Gruppe (3) vertreten, scheinen sich in einer schwächeren Position zu befinden.

6 SICHTWEISEN zur BEDEUTUNG des SPIELENS mit DIGITALEN DINGEN

Das Kinderspiel ist in seiner Bedeutung für die Entwicklung von Kindern vielfach herausgestellt worden. Ansätze wie das „Freispiel" sind in vielen Kindergärten entsprechend fest in den Wochenplan, wenn nicht sogar den Tagesablauf integriert. Das Spiel mit digitalen Geräten wie Computer und Spielkonsole oder mobil am Smartphone steht dagegen in einem ganz anderen Diskurs. In der Medienberichterstattung und dem öffentlichen Diskurs wird Gaming häufig holzschnittartig vereinfacht und in Problemkontexte gesetzt. Deswegen werden in der Computerspielforschung und medienpädagogischen Praxis unter anderem Fragen nach Potenzialen beispielsweise von gemeinschaftlichem Spielen und kreativ-schöpferischen Prozessen oder Aspekte zur Nutzungsmotivation oder Wirkungen von Computerspielen diskutiert.[10] Vor diesem Hintergrund ist von besonderem Interesse, wie von den Befragten gerade die Verbindung von Kinderspiel und digitalen Geräten betrachtet wird. Die Aussagen zur Bedeutung von digitalen Spielmöglichkeiten zeigen Abstufungen je nachdem, was darunter verstanden wird. Dennoch lässt sich an dieser Stelle schon vorwegnehmen, dass eher eine ablehnende Haltung auszumachen ist. Die folgenden Abschnitte gehen jeweils zunächst auf unterschiedliche Formen digitalen Spielens und anschließend auf die Bedeutungszuschreibungen seitens der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie der Leitungen ein. Drei Formen wie Spielen mit digitalen Medien in der Kindertageseinrichtung vorkommen kann, lassen sich aus dem Interviewmaterial extrahieren und werden im Folgenden beschrieben (vgl. Abbildung 1).

6.1 DIGITALES SPIELEN

Darunter werden im Folgenden Lern- und Unterhaltungsspiele gefasst, die Kinder an mobilen oder stationären Geräten zur Verfügung stehen. Zunächst ist ganz allgemein festzustellen: Spielen an Standrechnern oder Laptops, seltener an Tablets, ist in knapp der Hälfte der Einrichtungen mit je unterschiedlichen Voraussetzungen und Regelungen möglich. Üblich ist ein Gerät pro Gruppe. Bei Einrichtungen mit (teil-) offenem Konzept ist es ein zentraler Ort, an dem den Kindern ein oder mehrere Geräte zur Verfügung stehen. Wenn Kinder spielen können, liegt der Fokus meist auf dem Aspekt der Förderung: Spiele um Farben, Zahlen oder Buchstaben kennenzulernen, Spiele zur Spracherziehung oder für Grundschulkinder als Lese-Rechtschreib- oder Mathe-Training. Am häufigsten kommt in Kindergärten die Sprachlernsoftware *Schlaumäuse*[11] zum Einsatz und das in allen der in Abschnitt 5.2) skizzierten Gruppierungen.

Bei der Hälfte der Horte, die jeweils der Gruppe (2) und (3) angehören, gibt es an Rechnern oder Tablets auch Sport-, Jump'n'Run-, Geschicklichkeits- oder Open World-Spiele wie z. B. *Minecraft*. In einem der Horte wurde auf Wunsch der Grundschulkinder die Spielkonsole *Wii* angeschafft. In einem gemeinschaftlichen Prozess haben sich die

[10] Einen Überblick zur Computerspielforschung bietet Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.) (2015): Game Studies – Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Halem.

[11] Die Software *Schlaumäuse* ist zentrales Element der im Jahr 2003 der Microsoft Deutschland GmbH gegründeten Initiative „*Schlaumäuse* – Kinder entdecken Sprache" zur Förderung der Sprachkompetenz von Vorschulkindern. Inzwischen gibt es eine dritte, vollständig überarbeitete Version des Spiels. Siehe auch www.schlaumaeuse.de.

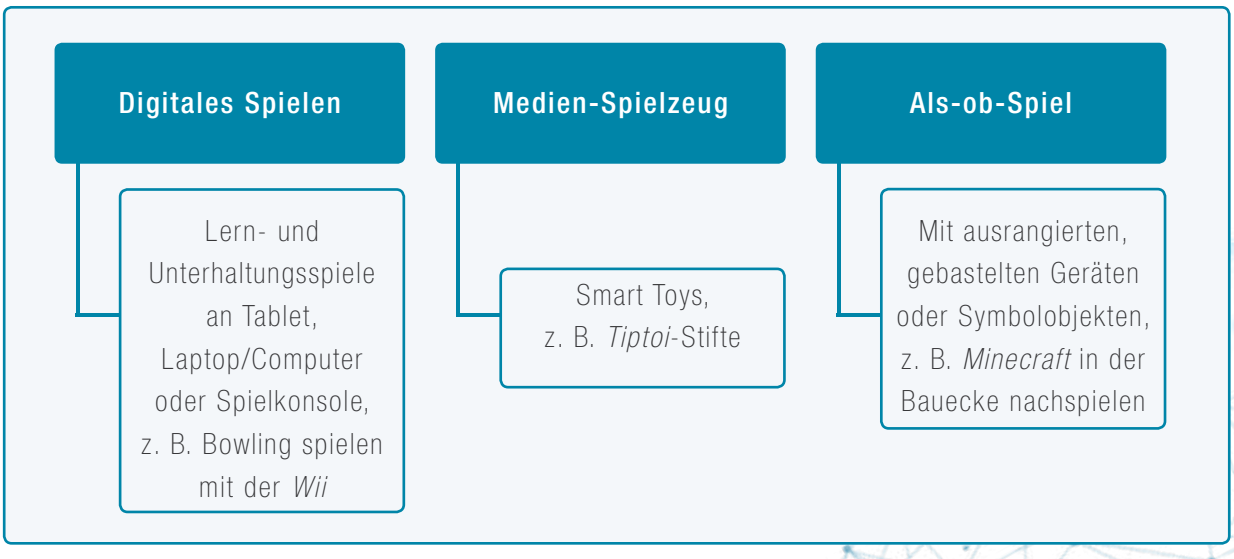

Abbildung 1: Übersicht Formen des Spielens mit digitalen Geräten

Kinder dort selbst Nutzungsregeln erarbeitetet. Ein Leitungsverantwortlicher des Horts beschreibt die Nutzungssituation folgendermaßen: „Die Kinder wollen dann auf keinen Fall alleine spielen. Also, ich würde jetzt nicht sagen, um soziale Kontakte herzustellen, braucht man eine *Wii*. Aber es ist gut. Die Kinder können sich darüber austauschen – und dann können sich die Kinder gegenseitig helfen." (Leitung Hort, m, Einrichtung 28) Diese Einschätzung teilen auch weitere Verantwortliche und Mitarbeitende aus Einrichtungen die der oben beschriebenen Gruppe (2) angehören. Bemerkenswert ist, dass der Fokus hier weniger auf Lernspiele gerichtet ist. Vielmehr kommen Argumente zum Tragen wie, dass nicht explizit oder ausschließlich Lernspiele zum Einsatz kommen müssen, weil beim gemeinsamen Spielen „unheimlich viel gelernt wird". (Leitung Hort, w, Einrichtung 29) Häufig wollen Kinder gar nicht alleine, sondern lieber mit Spielpartnerinnen und Spielpartnern gemeinsam spielen. Die Befragten beobachten, dass dabei Kinder aufeinander treffen, die im Alltag keine Berührungspunkte haben, im gemeinsamen Spielen aber eine Leidenschaft teilen.

Wenn Kinder an den vorhandenen Medien spielen dürfen, gibt es dafür immer Regeln, für deren Einhaltung zu sorgen, jedoch häufig als belastend empfunden wird. Dabei geht es darum, wer Zugang hat, wie lange gespielt werden darf oder welche Inhalte genutzt werden dürfen. Dies gilt auch für Lernspiele. Pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter beschreiben in diesem Kontext die Wahrnehmung, dass sie das Anstehen der Kinder, um spielen zu dürfen, als Indiz für das Suchtpotenzial von Spielen deuten und gerade im Sinne von Prävention diese Form des Spielens in ihren Einrichtungen ablehnen oder in einigen Fällen wieder abgeschafft haben. Als Spielmedium „zur Bespaßung und zum Berieseln" werden digitale und mobile Medien also häufig als „inakzeptabel" abgelehnt und auch Aspekte wie sich zu messen, soziales Lernen beim gemeinschaftlichen Spiel oder die Übung der Hand-Auge-Koordination, lassen vor allem Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner aus Einrichtungen der Gruppe (1) nicht zählen.

Die Blickwinkel darauf, inwiefern sich digitale Medien als Spielmedium eignen, sind zusammenfassend betrachtet, gegensätzlich: Einmal mit dem Duktus, dass gemeinsames Spielen, beispielsweise an der *Wii*, positive Auswirkungen auf die soziale Anbindung und Erweiterung von Kompetenzen hat. Auf der anderen Seite die Einschätzung, der Computer entzieht die Kinder dem Gruppengeschehen und bindet ihre Aufmerksamkeit. Dort wo Leitungsverantwortliche oder Teams eine distanzierte oder ablehnende Haltung bezüglich digitaler Medien einnehmen, werden Computer, Laptop oder Tablet verstärkt als (potenziell) nicht wertvolles Spielmedium gesehen.

6.2 MEDIEN-SPIELZEUG

Den meisten Befragten sind die Begrifflichkeiten vernetztes Spielzeug, Smart Toys oder Internet of Toys nicht bekannt. Mit vernetzen Spielzeugen sind bisher kaum Verantwortliche oder Mitarbeitende in Berührung gekommen. Nur einzelne wissen um die Vielfalt der Produkte, haben sich aber noch nicht mit den Risiken von internetfähigen Kinderspielzeugen beschäftigt. Wenn, dann sind es *Tiptoi*-Stifte, die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie Leitungen kennen und in diesem Kontext ansprechen. Häufig werden sie in einem Atemzug mit elektronischen Spielzeugen genannt, wozu für die Interviewten alles zählt, was Töne von sich gibt. Vernetztes Spielzeug gibt es entsprechend in fast keiner der einbezogenen Einrichtungen und wird in der Regel abgelehnt. Eine Ausnahme stellt ein Hort dar. Dort können Kinder, unabhängig vom Alter, im Rahmen eines mehrwöchigen Projekts mit *Lego*-Steinen bauen und diese per Tablet programmieren. Die große Mehrheit der Interviewten lehnt dergleichen Spielmöglichkeiten ab. Sinnliche, (be-)greifbare und haptische Spielobjekte werden bevorzugt und als „wertvoller" angesehen, weil sie umfassendere haptische Erfahrungen ermöglichen und motorische Fähigkeiten trainieren. Zudem vermuten viele der Interviewten, die Kinder haben dergleichen Spielzeuge zuhause und wollen in der Einrichtung bewusst andere, „bessere" Spielmöglichkeiten anbieten. Ein weiteres Argument, das gegen vernetzte Spielzeuge vorgebracht wird, ist, dass es unrealistisch sei, wenn eine Puppe spricht und sie an- und ausgeschalten werden kann. Damit würden Kindern falsche Annahmen über die Wirklichkeit vermittelt.

Einige wenige Einrichtungen, die sich über alle drei Gruppierungen verteilen, verfügen über *Tiptoi*-Stifte und Bücher. Der Zugang ist in manchen Fällen an das Alter geknüpft, nur Vorschulkinder oder ausschließlich Hortkinder dürfen sich damit beschäftigen. Leitungsverantwortliche und Teams äußern sich hinsichtlich unterschiedlicher Nutzungssituationen positiv. Die gemeinschaftliche Nutzung, indem sich mit Kopfhörern mehrere Kinder beteiligen können, ist ebenso möglich, wie sich zurückzuziehen und alleine damit zu beschäftigen. Der Aspekt, die Sprachkompetenz von Kindern zu unterstützen, insbesondere, wenn es nicht möglich ist vorzulesen, wird von vielen als Vorteil angesehen. Allerdings nur in Einzelfällen auch bezüglich der Nutzung in Kindertageseinrichtungen. Vielmehr sehen die Befragten *Tiptoi*-Stifte mit Büchern und Spielen im familiären Kontext als sinnvolles und unterstützendes Spielobjekt an. Insbesondere in Familien mit nicht deutschsprachigen Eltern könnten Kinder davon profitieren.

Spielzeug- oder Mitbringtage bieten Kinder die Chance, die Spielsachen in Kindegarten oder Hort mitzunehmen, die für sie eine besondere Bedeutung haben. Das können auch Gegenstände sein, die in die Kategorie digitales Spielzeug fallen. Die kritische Haltung mancher Leitungen und Teams, zeigt sich auch darin, ob und wenn ja, welche Art von Spielzeug an solchen Tagen erwünscht ist. In einigen Einrichtungen sind keine digitalen beziehungsweise weitergefasst elektronischen Spielgeräte erlaubt. Wohingegen in einer kleinen Gruppe von Einrichtungen, diese Spielzeuge als relevantes Element und „Katalysator" für die Förderung der sozialen Beziehungen der Kinder untereinander angesehen werden.

6.3 ALS-OB-SPIEL

Unter medienbezogenem Spielzeug werden im Folgenden verschiedene Spielgeräte zusammengefasst: einerseits Objekte, die im Als-ob-Spiel der Kinder die Funktion von digitalen oder mobilen Medien einnehmen, daneben Objekte, die explizit als Spielzeug für Kinder gedacht sind, z. B. Spielhandys sowie ausrangierte Geräte. Dergleichen sind in vielen Einrichtungen vorhanden, in Form von Tastaturen, veralteten Mobiltelefonen oder Digitalkameras ohne Speicherchip, die von den Kindern in ihr Spiel einbezogen werden. Dabei werden Erfahrungen mit der Umwelt ausgedrückt und so braucht es, um Erwachsene (meist die Eltern) zu imitieren oder um Medienerfahrungen zu bearbeiten, natürlich auch einen richtigen Laptop, an dem beim Polizei spielen Berichte geschrieben werden können. Gerade die reproduktive Medienarbeit hat für Leitungen und Teammitglieder einen sehr hohen Stellenwert. Mit Kindern deren Medienerfahrungen zu besprechen und dabei ihre Interessen und Entwicklungsthemen aufzugreifen hat Eingang in den pädagogischen Alltag jeder Einrichtung. Alltäglich ist, dass Kinder sich in Als-ob-Spielen ausagieren. Die Befragten werten dies in erster Linie positiv, auch wenn es sich dabei häufig um Medienerlebnisse mit nichtaltersgerechten Inhalten handelt oder um vom Einrichtungspersonal nicht pädagogisch wertvoll eingeschätzte Produktionen. Eine Erzieherin ergänzt nach der Beschreibung des Rollenspiels, in dem Grundschulkinder *Grand Theft Auto*[12] nachspielen: „[...] was ich dann eigentlich schon wieder ganz schön finde, weil sie ja dann wenigstens damit spielen." (Fachkraft Hort, w, Einrichtung 33)

Ein weiterer Spielmodus ist, dass vorhandenes Spielmaterial spezifische digitale (Spiel-)Objekte substituiert. So werden beispielsweise Holzklötze in der Bauecke zu *Minecraft*-Blöcken. Leitungen und Teams bewerten es eher positiv, dass digitale Medien auf diese Weise mit der analogen Welt verknüpft werden. Ein Holzklotz kann aber ebenso ein Smartphone symbolisieren. Gerade dieser Aspekt, die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von symbolhaften Objekten, fördern aus Sicht der Interviewten Kreativität und Fantasie besser. Wenn Kinder für ihr Spiel aus Bastelmaterialien Laptops oder Tablets gestalten, werden zusätzlich noch motorische Fähigkeiten gestärkt. Kritische Stimmen gibt es dennoch in diesem Zusammenhang: Für eine kleine Gruppe an Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern erscheinen gebastelte oder symbolhafte Objekte spielbestimmend. Medienthemen zu verbieten, ist für sie aber keine Option, ebenso wenig wie medienbasierte Rollenspiele. Rollenspiele an sich werden zwar unterstützt, bevorzugt aber mit Inhalten aus Büchern oder anderen pädagogisch wertvollen Quellen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, zwischen den im Abschnitt 5.2) skizzierten Gruppierungen gibt es hinsichtlich der Bedeutung, die digitalen Spielmöglichkeiten zugeschrieben wird, große Deckungsgleichheit: Spielen mit digitalen Medien wird über alle Gruppen hinweg kritisch betrachtet. Der größte Anteil an pädagogischem Personal, das eine aufgeschlossenere Einstellung vertritt und in dessen Einrichtungen Kindern verschiedene Formen von digitalem Spielen ermöglicht werden, findet sich erwartungsgemäß in Gruppe (2).

[12] *Grand Theft Auto* ist eine Computerspielserie des Entwicklerstudios Rockstar North, deren einzelne Spiele fast alle USK 18 sind, siehe http://www.usk.de/titelsuche/titelsuche/?tx_uskdb_list%5Baction%5D=search&tx_uskdb_list%5Bcontroller%5D=Title&cHash=c88f86b2b231b3fbf76fa8f7c3e3b73d

7 AUSGANGSBEDINGUNGEN für einen gelingenden EINSATZ von MOBILEN MEDIEN in KINDERTAGESEINRICHTUNGEN schaffen

Medienerziehung kann nicht erst mit dem Schuleintritt beginnen und in der frühen und mittleren Kindheit nicht allein in der Familie stattfinden. Dies ist der zentrale Ausgangspunkt, von dem aus die Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter“ im Projekt „Mobile Medien in der Familie“ den Fokus auf Kindertageseinrichtungen richtet. Von Interesse ist, Erkenntnisse zu den Rahmenbedingungen für die pädagogische Arbeit und die Schwerpunkte der pädagogischen Arbeit zu und mit digitalen Medien in den Einrichtungen in Erfahrung zu bringen, um Unterstützungsbedarfe bei den Leitungsverantwortlichen und pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zu identifizieren und entsprechende Angebote gestalten zu können.

Der vorliegende Bericht fokussiert dabei zunächst die Ausgangsbedingungen für die medienpädagogische Arbeit, indem die Konzeptionen der Einrichtungen analysiert und die Haltungen zu mobilen Medien und dem Internet auf der Leitungsebene und bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den Blick genommen wurden. Als erster inhaltlicher Schwerpunktbereich der pädagogischen Arbeit wurde das Themenfeld „Spielen mit digitalen Dingen“, und damit eine besonders polarisierende Fragestellung, in den Fokus dieses Berichts gerückt.[13]

Ein grundlegender Befund der Studie ist, dass digitale Medien in allen Einrichtungen des Samples angekommen sind – allerdings nicht unbedingt in deren pädagogischer Arbeit. Für die interne und externe Kommunikation haben digitale Medien in den Kindertageseinrichtungen mittlerweile eine wichtige Bedeutung. Gleiches gilt auch für die Vorbereitung und insbesondere die Dokumentation der pädagogischen Arbeit. Gerade bei der Dokumentation, der im pädagogischen Verständnis der Arbeit eine wichtige Rolle zukommt, werden Potenziale mobiler, digitaler Medien deutlich. Fotos oder Videos, die mit Tablets gemacht und teils direkt in einem Portfolioprogramm einsortiert werden können, stehen hierfür Beispiel. Dabei zeigt sich, dass in den Einrichtungen sehr unterschiedlich mit diesem Potenzial umgegangen wird. So sticht eine Einrichtung heraus, in der die Kinder selbst die vorhandenen Tablets nutzen, um damit eigenständig Erfolge zu dokumentieren. Dieses Beispiel, das als partizipatives Element der Dokumentation betrachtet werden kann, führt aber nicht nur die Potenziale digitaler Medien vor Augen. Vielmehr wird mit diesem Beispiel auch deutlich, dass bestimmte Ausgangsbedingungen notwendig sind, damit in einer Kindertageseinrichtung solche Potenziale auch realisiert werden (können).

[13] Weitere Auswertungsbereiche der Teilstudie und verschiedene Felder der pädagogischen Arbeit in den Einrichtungen, die in diesem Bericht nur angeschnitten sind, werden in folgenden Berichten aus der Teilstudie fokussiert vorgestellt.

7.1 KONZEPTIONEN und HALTUNGEN des PÄDAGOGISCHEN PERSONALS sind wichtige AUSGANGSBEDINGUNGEN für die THEMATISIERUNG MOBILER MEDIEN und des INTERNETS

Mit der Analyse der Konzeption von 32 Einrichtungen und der Befragung zu Haltungen von insgesamt 178 Leitungsverantwortlichen sowie pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern zu mobilen Medien und dem Internet in der pädagogischen Arbeit wurden Ausgangsbedingungen für die Gestaltung der Arbeit mit den Kindern betrachtet.

Mit Blick auf die **analysierten Konzeptionen** fällt dabei positiv auf, dass Medienerziehung bei dem Großteil der Einrichtungen im Konzept eine Rolle spielt. In 26 der 32 analysierten Konzeptionen wird Medienerziehung bzw. die Förderung von Medienkompetenz zumindest explizit angesprochen. 19 Einrichtungen beschreiben in ihrer Konzeption ausführlicher ihre Ziele und exemplarisch ihre pädagogischen Ansatzpunkte im Bereich Medienerziehung. Dabei spiegelt sich teils auch der BEP wieder, aus dem Inhalte übernommen werden. Die in einigen Fällen sogar wortgleiche Übernahme von Textteilen aus dem BEP kann mithin als Hinweis gewertet werden, dass dieser Orientierungsrahmen in der Praxis wahrgenommen wird und auch die darin verankerten Anregungen zur Medienerziehung Impulse setzen. Auffällig ist allerdings, dass viele Konzeptionen wenig Hinweise darauf geben, wie die formulierten Ziele erreicht werden sollen. Detaillierte Einblicke auf Basis der Befragungen, wie diese verschiedenen genannten Einsatzmöglichkeiten von der reproduktiven über die rezeptive und die aktive Medienarbeit dann im pädagogischen Alltag der Einrichtungen realisiert werden, stehen im Fokus eines weiteren Berichts der Teilstudie.

Interessant an den Ergebnissen der Analyse der Konzeptionen ist zudem, dass an diesen weder eine stark ablehnende noch eine unkritische Haltung gegenüber dem Einbezug mobiler Medien und des Internets in den Einrichtungen abgelesen werden kann. Es zeigt sich außerdem, dass formalen Kriterien, wie die geografische Lage, die Größe der Einrichtung oder der Einrichtungstyp keinen erkennbaren Einfluss auf die Art und Weise, haben, ob digitale Medien in den Konzeptionen eher ablehnend oder die Potenziale aufgreifend thematisiert werden.

Mit Blick auf die **Haltungen der Leitungen und der pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter** ergibt sich dagegen ein durchaus breiteres Spektrum an Positionen, das auch eine vehement ablehnende Haltung gegenüber digitalen Medien in der pädagogischen Arbeit einer Kindertageseinrichtung einschließt. Als Hinweise auf die Haltungen der Befragten wurden Beschreibungen ihres pädagogischen Handelns und insbesondere Begründungen ausgewertet, warum sie wie handeln (siehe Abschnitt 5) Sichtweisen zu digitalen Medien in Kindertageseinrichtungen). Die Argumentationen dieser Begründungen bieten wichtige Anhaltspunkte, die in der Begleitung und Unterstützung des pädagogischen Personals berücksichtigt werden müssen. Interessanterweise beziehen sich sowohl kritische Äußerungen als auch solche, die dem Einsatz von mobilen Medien und dem Internet offen gegenüberstehen, auf dieselben zwei Kernaspekte, bewerten diese aber unterschiedlich. Diese Kernaspekte sind die große Bedeutung mobiler, digitaler Medien in der Lebenswelt von Kindern und die Bedeutung mobiler, digitaler Medien für die pädagogische Arbeit.

Die kritische und skeptische Haltung kann folgendermaßen kurz gebündelt werden: Mobilen Medien und dem Internet wird eine große Bedeutung in der Lebenswelt von Kindern beigemessen. Daraus wird die Konsequenz gezogen, dass diese Medien in der Kindertageseinrichtung keine große Bedeutung haben (sollten), da Kinder hier andere Lernerfahrungen machen sollten. Verbunden ist dies mit einer tendenziell eher negativen Sichtweise auf das Medienhandeln. So wird beispielsweise betont, dass die Kinder am Computer aus sozialen Interaktionen herausgezogen würden, da digitale Medien ein Abtauchen ermöglichten, welches in der Kindertageseinrichtung nicht unterstützt werden solle.

Mit Blick auf die Bedeutung für die pädagogische Arbeit scheinen diesen Leitungen und Mitarbeitenden mobile, digitale Medien nicht kompatibel mit eigenen Qualitätsansprüchen ihrer Arbeit zu sein. Ein Beispiel ist eine Mitarbeiterin, die beim Arbeiten mit einem Buch die Möglichkeit sieht, die soziale Interaktion mit den Kindern gut zu steuern und auf Fragen der Kinder einzugehen, während sie diese Möglichkeiten bei der Arbeit mit einer App eingeschränkt sieht. Das Beispiel macht zweierlei deutlich:

- Erstens ist die Struktur der Medienangebote zu betrachten. Es gibt Apps und Programme, die einen pädagogischen Einsatz nicht gut unterstützen beziehungsweise die Steuerungsmöglichkeiten so stark einschränken, dass sie zwar für den selbstgesteuerten Umgang nützen, aber nicht für den Einsatz in Gruppensituationen. Gerade angesichts des großen Angebots an Apps, Programmen und Geräten wird hier die Notwendigkeit sichtbar, Orientierung anzubieten, welche Angebote in welcher Weise sinnvoll in der pädagogischen Arbeit eingebunden werden können. Solche Informationsangebote mit möglichst konkreten Einsatzszenarien sind eine wichtige Voraussetzung, um der hier beschriebenen skeptischen Haltung zu begegnen und eine differenzierte Bewertung zu unterstützen.
- Zweitens geht es aber auch um die medienpädagogische Kompetenz des Personals, mobile, digitale Medien mit Apps und Programmen entsprechend der eigenen Ziele in die Arbeit integrieren zu können. Die Entwicklung dieser medienpädagogischen Kompetenz muss systematisch in Aus- und Fortbildungsangeboten integriert werden (vgl. Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“ 2017). Damit werden aber zunächst nur die Voraussetzungen auf individueller Ebene geschaffen, dass die Verantwortlichen und Teams fachlich begründet und orientiert an pädagogischen Zielen Medien einsetzen können. Darüber hinaus ist es jedoch auch notwendig, dass die Einrichtungen bei der Einbettung von Medienbildung in die Konzepte Unterstützung von Expertenseite erhalten (vgl. auch die Forderungen der Fachgruppe Kita in der GMK 2017). Die Notwendigkeit hierfür wird erstens bei den Einrichtungen deutlich, bei denen unterschiedliche Haltungen zwischen Team und Leitung bezüglich des Einsatzes mobiler, digitaler Medien in der pädagogischen Arbeit vorherrschen (siehe Abschnitt 5.2) und zweitens angesichts dessen, dass die skeptischen Haltungen in den Einrichtungskonzeptionen so nicht sichtbar werden.

Die Begründungen derjenigen, die einen aktiven Einsatz mobiler, digitaler Medien in der Kindertageseinrichtung befürworten, bieten mit Erfahrungen aus der Praxis fundierte Argumente sowie auch innovative Impulse, wie mobile, digitale Medien mit den Zielen der pädagogischen Arbeit in der Kindertageseinrichtung in Verbindung gebracht werden können.

Mit Blick auf die Bedeutung mobiler Medien und des Internets in der Lebenswelt der Kinder ziehen diese Leitungen sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter den Schluss, dass dies die Notwendigkeit nach sich zieht, die Erfahrungen der Kinder in Kindergarten beziehungsweise Hort aufzugreifen und mit der Förderung von Medienkompetenz zu unterstützen. Dies bedeutet nicht, dass die Befragten nicht auch negative Aspekte im Medienumgang in den Familien identifizieren. Vielmehr sehen sie teils die Notwendigkeit, eine unzureichende Begleitung der Eltern aufzufangen. Diese Haltung ist also durchaus mit

einer kompensatorischen Idee verbunden. Um diesen Ansatz fundiert verfolgen zu können, brauchen sie zugleich Informationen, wie Medien in den Familien genutzt werden und in welchen Bereichen hier welche Unterstützung notwendig ist.[14]

Zugleich sieht diese Gruppe eine konstruktive Verbindung zwischen den Möglichkeiten, die mobile Medien und das Internet bieten und ihren pädagogischen Zielen. Angefangen von der eingangs genannten partizipativen Dokumentation über die Sprachförderung oder als Katalysator für soziales Lernen stellen die Mitarbeitenden und Leitungen hier Verbindungen zu anderen Bildungszielen her, für die sie mobile Medien und das Internet gewinnbringend einbinden können. Einen detaillierteren Einblick in diese Formen der Arbeit wird der nächste Bericht dieser Teilstudie liefern.

In diesem Bericht wurde aus den Befragungsergebnissen die Verbindung von Spielen als zentrale Lernform in der Kindertageseinrichtung und digitalen Dingen ausgewählt und ausgewertet. Wichtig mit Blick auf Unterstützungsbedarfe ist allerdings, dass auch bei den Einrichtungen, die offen für die pädagogische Nutzung von mobilen Medien und des Internets sind, Herausforderungen angesprochen werden, die aus ihrer Sicht schwierig zu bewältigen sind. Besonders sticht hier der Datenschutz heraus, den die Befragten in ihrer Arbeit berücksichtigen wollen, der aber für sie einen organisatorischen Mehraufwand bedeutet, wenn zum Beispiel Einverständniserklärungen von Eltern eingeholt werden[15]. Damit wird deutlich, dass mit der pädagogischen Nutzung digitaler Medien schnell auch rechtliche Fragen relevant werden, bei denen Leitungen und pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter Orientierung und letztlich auch Rechtssicherheit brauchen.

7.2 SPIELEN mit DIGITALEN DINGEN als KONTROVERSER HANDLUNGSBEREICH im PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

„Spielen und Lernen sind keine Gegensätze, sondern zwei Seiten derselben Medaille, haben mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede – beide stellen eine Beziehung zur Umwelt her und streben nach Einsicht und Sinn." (Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen 2016, S. 19)

So wird es im BEP formuliert, in einer Offenheit, die Spielen mit digitalen Dingen nicht ausschließt. Die Befunde zum Spielen mit digitalen Medien zeigen jedoch auf, dass dergleichen Spielmöglichkeiten kaum im Alltag von Kindertageseinrichtungen angekommen sind und vielmehr kontrovers diskutiert werden. Die Skepsis in pädagogischen Teams und bei Leitungsverantwortlichen gründet auf zwei Annahmen.

Erstens wird die Perspektive eingenommen, dass digitale und mobile Geräte mit den Möglichkeiten, die sie zum Spielen bieten, sowie vernetztes Spielzeug nicht nur umfänglich in Familien vorhanden sind, sondern dort auch zum Teil intensiv von Kindern genutzt werden dürfen. Dementsprechend wollen die Befragten andere Spiel- und Beschäftigungsformen aufzeigen und diesen mehr Gewicht geben.

Zweitens wird zugleich deutlich, dass die pädagogischen Fachkräfte beim Spielen mit digitalen Dingen nur einen eingeschränkten Blick auf Spielmöglichkeiten mit digitalen Medien haben. Insbesondere digitale/elektronische Spielsachen oder (Lern-)Spiele, die am Computer oder Tablet gespielt werden können, sind den Befragten präsent.

[14] Solche Informationen liefert die Begleitstudie „Familien-Medien-Monitoring" mit ersten Zwischenergebnissen in diesem Sommer.

[15] Dies ist eine Praxis, die das Unabhängige Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein für datenschutzrechtlich unzulässig hält (vgl. https://www.datenschutzzentrum.de/artikel/1055-.html).

Weiterhin ist auffällig, dass häufig von negativen Erfahrungen mit/in solchen Spielsituationen berichtet wird. Für Leitungen sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter stellen sich diese konträr zu den Qualitätsansprüchen ihrer pädagogischen Arbeit dar und der Einsatz digitaler Spielmedien wird als Einschränkung und problematisch in der Steuerung des Prozesses empfunden. Lernspiele, die systematisch und didaktisch aufbereitet Lernziele verfolgen, werden in der Regel positiv bewertet. Ein verstärkter Einsatz kann eine Entwicklung hin zu mehr instruktionsorientiertem Lernen nach sich ziehen. Daraus lassen sich zwei Aspekte ableiten, die Ansatzpunkte für eine konstruktive Auseinandersetzung mit dem Thema „Spielen mit digitalen Dingen in Kindertageseinrichtungen" sein können. Auf Seiten der pädagogischen Teams und Leitungen werden einerseits Potenziale, die solche Spielformen bergen, noch nicht ausreichend gesehen und es fehlt ihnen andererseits an Alternativen. Sprich, innovative Formate digitalen Spielens, die den pädagogischen Haltungen der Teams und Leitungen gerecht werden, die altersgerecht und kindorientiert sind, vielfältige Lernmöglichkeiten und Nutzungssituationen bieten sowie vom pädagogischen Personal gesteuert und damit als pädagogisch wertvoll bewertet werden können, müssten verstärkt entwickelt und verbreitet werden.

7.3 SCHLUSSFOLGERUNGEN und AUSBLICK

Mit folgenden fünf Punkten werden abschließend Schlussfolgerungen aus den vorgestellten Ergebnissen gezogen, die bereits bestehende Forderungen unterstützen und wissenschaftlich fundieren:

- **Die Kind- und Zukunftsorientierung muss in der Entwicklung von Konzepten für die „digitale Bildung in Kindertageseinrichtungen" gestärkt werden.**
  Kindorientierung muss das zentrale Kriterium für die Entwicklung und Umsetzung unterstützender Angebote sein. Dabei geht es um ein Erfassen der aktuellen Situation, aber auch darum, den Blick in die Zukunft zu wagen und Konzepte zu entwickeln, die zumindest mittelfristig mit den Entwicklungen sinnvoll Schritt halten. Kinder bringen ihre Medienerfahrungen, insbesondere auch Erfahrungen im Umgang mit mobilen Medien und Internet, in die Kindertageseinrichtungen mit. Somit sind diese Erfahrungen hier aufzugreifen. Dabei ist es nicht zukunftsweisend, digitale gegen analoge Medien auszuspielen, wie es teils in den Haltungen von Leitungsverantwortlichen und Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern erkennbar wurde. Zukunftsweisend ist vielmehr, die Potenziale aller Mediengattungen zu nutzen, um Kinder für ein Leben in einer mediatisierten Lebenswelt stark zu machen, das nicht erst in der Zukunft stattfindet, sondern bereits heute für Kindergartenkinder Realität ist. So können mit Bilderbüchern Erfahrungen mit digitalen Medien thematisiert oder auch mit einer App Bilder gestaltet werden.

- **Fundierte Kenntnisse über das familiäre Medienhandeln sind Grundlage für die medienpädagogische Konzeption.**
  Vom pädagogischen Personal wird die Bedeutung von mobilen, digitalen Medien im Familienalltag betont und teils wird der eigene Umgang mit diesen Medien im Kindergartenalltag genau in Abgrenzung dazu begründet. So sollen Kinder nicht noch mehr Zeit mit Medien verbringen oder wahrgenommene Defizite in der Begleitung durch Eltern sollen durch pädagogische Angebote kompensiert werden. Um aber auch im Bereich der Medienerziehung eine Erziehungspartnerschaft mit Eltern aufbauen zu können, ist für Leitungen

wie Mitarbeitende eine differenzierte Kenntnis des familiären Umgangs mit Medien notwendig. Dies muss über Einzelwahrnehmungen hinausgehen und wissenschaftlich fundiert sein.

- **Es sind innovationsförderliche Fortbildungskonzepte für das ganze Team zu entwickeln.**
  Die Analyse der Haltungen in den Einrichtungen hat gezeigt, dass es teils konträre Positionen zwischen Team und Leitung gibt. Gerade in solchen Konstellationen ist es wichtig, nicht nur einzelne Mitarbeiterinnen oder Mitarbeiter fortzubilden und darauf zu setzen, dass diese dann innovative Ansätze in die Einrichtungen tragen. Vielmehr ist es zielführend, Fortbildungskonzepte zu entwickeln, bei denen mit dem gesamten Team neue Ansätze kennengelernt und diese gemeinsam als Innovationen in den Einrichtungsalltag übertragen werden können.

- **Wissen über digitale Spiel-Möglichkeiten ist Grundlage, um neuartige Spielkonzepte zu entwickeln.**
  Das pädagogische Personal sieht Spielmöglichkeiten mit digitalen Angeboten überwiegend skeptisch. Hier wird ebenfalls Informationsbedarf sichtbar. Wesentlich ist dabei, dass die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie Leitungsverantwortliche nur einen Ausschnitt an Spielmöglichkeiten im Blick haben. Während Lernspiele grundsätzlich eher positiv betrachtet werden, ist die Einschätzung anderer digitaler Spiele eher negativ. Nur in Ausnahmefällen werden digitale Spiele mit der Entwicklung in anderen Bildungsbereichen (z. B. Sozialkompetenzen) in Verbindung gebracht. Auffällig ist, dass neuere medienbezogene Spielformen, die digitale und analoge Räume verbinden, nicht angesprochen werden. Teils entsprechen aber gerade solche Spielansätze den spielerischen Lernformen im Kindergartenalter.

- **Medienpädagogische Kompetenz muss flächendeckend in die Ausbildung integriert werden.**
  Eines der zentralen Argumente gegen den Einsatz von mobilen, digitalen Medien in der frühen Bildung ist, dass dieser Einsatz nicht mit dem Anspruch der Leitungsverantwortlichen sowie dem der pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an die Qualität ihrer Arbeit kompatibel sei. Um im Bereich der frühen Bildung zukunftsfähig zu sein, muss medienpädagogische Kompetenz somit strategisch und flächendeckend in die Ausbildung integriert werden. Damit wird die Grundlage geschaffen, Medien in unterschiedlichen Situationen unterstützend für die pädagogische Arbeit einzusetzen. Zugleich beinhaltet die medienpädagogische Kompetenz auch die Fähigkeit zur Beurteilung, welche Arbeitsweisen mit welchen Medien sinnvoll sind. Um hier mit aktuellen Medienentwicklungen Schritt halten zu können, bedarf es dann zudem gezielter Fortbildungs- und Informationsangebote und einer bedarfsgerechten Ausstattung mit Technik.

8 ANHANG

Übersicht der an der Studie beteiligten Einrichtungen:

Einrichtung	Stadt/Land	Einrichtungstyp (Gesamt)	Größe (Anzahl Kinder)	Träger
1	Land	Kiga	46	Frei
2	Land	Hort	50	Frei
3	Land	Krippe, Kiga, Hort	76	Öffentlich
4	Land	Krippe, Kiga	75	Kirchlich
5	Land	Kiga	69	Kirchlich
6	Land	Krippe, Kiga	127	Öffentlich
7	Land	Kiga	150	Öffentlich
8	Land	Kiga	125	Kirchlich
9	Land	Krippe, Kiga, Hort	150	Kirchlich
10	Land	Krippe, Kiga	90	Öffentlich
11	Stadt	Hort	25	Frei
12	Land	Krippe, Kiga	120	Kirchlich
13	Stadt	Kiga	125	Kirchlich
14	Stadt	Krippe, Kiga	32	Frei
15	Stadt	Krippe, Hort	24	Frei
16	Stadt	Krippe, Kiga	62	Frei
17	Stadt	Kiga	100	Kirchlich
18	Stadt	Krippe, Kiga	87	Kirchlich
19	Stadt	Kiga	75	Kirchlich
20	Stadt	Krippe, Kiga, Hort	150	Frei
21	Stadt	Kiga	16	Frei
22	Stadt	Kiga	50	Kirchlich
23	Stadt	Krippe, Kiga, Hort	75	Frei
24	Stadt	Kiga	60	Kirchlich
25	Stadt	Krippe, Kiga	33	Frei
26	Stadt	Krippe, KiGa	111	Kirchlich
27	Stadt	Kiga	50	Kirchlich
28	Stadt	Krippe, Kiga, Hort	112	Kirchlich
29	Stadt	Hort	209	Kirchlich
30	Stadt	Kiga	50	Frei
31	Stadt	Kiga	23	Frei
32	Stadt	Krippe, Kiga, Hort	84	Frei
33	Stadt	Krippe, Kiga, Hort	77	Frei

9 LITERATURVERZEICHNIS

Bader, Roland (2015): Medienarbeit als Spiel. Entwicklungspsychologische Voraussetzungen für aktive Medienarbeit mit Kindern. In: Anfang, Günther; Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus; Struckmeyer, Kati (Hrsg.): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. München: kopaed, S. 211-222.

Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen, Staatsinstitut für Frühpädagogik München (Hrsg.) (2016): Der Bayerische Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung. 7. Auflage. Berlin: Cornelsen Verlag. Online verfügbar unter: https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/content/stmas/ifp/bildungsplan_7._auflage.pdf (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Eggert, Susanne; Wagner, Ulrike (2016). Grundlagen zur Medienerziehung in der Familie. Expertise im Rahmen der Studie MoFam – Mobile Medien in der Familie. Online verfügbar unter: www.jff.de/studie_mofam (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2016): Medienerziehung in Kindertagesstätten. Habitusformen angehender ErzieherInnen. Wiesbaden: Springer VS.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (2017): Kinder im Mittelpunkt: Frühe Bildung und Medien gehören zusammen. Online verfügbar unter: http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/gmk_medienbildung_kita_positionspapier.pdf (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Grobbin, Alexander (2016): Digitale Medien: Beratungs- Handlungs- und Regulierungsbedarf aus Elternperspektive. Online verfügbar unter: https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2016/Digitale_Medien_Elternperspektive.pdf (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Helsper, Werner (2001): Praxis und Reflexion: Die Notwendigkeit einer „Doppelten Professionalisierung" des Lehrers. In: Journal für Lehrerinnen und Lehrerfortbildung, Jg. 1, Heft 3, S. 7-15.

Hüther, Gerald; Quarch, Christoph (2016): Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist. München: Karl Hanser.

Initiative „Keine Bildung ohne Medien!" (2017): Medienpädagogik in die frühkindliche Bildung integrieren. Online verfügbar unter: https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/medienfruehebildung (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Institut für Demoskopie Allensbach (2014): Digitale Medienbildung in Grundschule und Kindergarten. Ergebnisse einer Befragung von Eltern, Lehrkräften an Grundschulen und Erzieher(innen) in Kindergärten im Auftrag der Deutsche Telekom Stiftung. Online verfügbar unter: https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/ergebnisse_allensbach-umfrage_gesamt.pdf (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Marci-Boehncke, Gudrun; Rath, Matthias (2013): Kinder – Medien – Bildung. Eine Studie zu Medienkompetenz und vernetzter Educational Governance in der Frühen Bildung. München: kopaed.

Schmid, Sonja (2016): Anregungen zur Entwicklung von professioneller pädagogischer Haltung bei PädagogInnen im Kindergarten. Online verfügbar unter: http://soziales-kapital.at/index.php/sozialeskapital/article/viewFile/484/864.pdf (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Six, Ulrike; Frey, Christoph; Gimmler, Roland (1998): Medienerziehung im Kindergarten. Theoretische Grundlagen und empirische Befunde. Wiesbaden: Springer VS.

Wagner, Ulrike; Eggert, Susanne; Schubert, Gisela (2016): MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. Online verfügbar unter: www.jff.de/studie_mofam (zuletzt abgerufen am 15.02.2018)

Zitiervorschlag

Schubert, Gisela; Brüggen, Niels; Oberlinner, Andreas; Eggert, Susanne; Jochim, Valerie (2018).
Haltungen von pädagogischem Personal zu mobilen Medien, Internet und digitalen Spielen in Kindertageseinrichtungen. Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen".
München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.
Online verfügbar unter: www.jff.de/mofam

IMPRESSUM
Herausgeber
JFF – Jugend Film Fernsehen e.V.
Inhaltliche Verantwortung
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Arnulfstr. 205, 80634 München, Fon +49 89 68 98 90, E-Mail jff@jff.de, Web www.jff.de
Förderung
Das Projekt "MoFam – Mobile Medien in der Familie" mit der Teilstudie "Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Kindertageseinrichtungen" wird gefördert vom Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Soziales, Familie und Integration (StMAS).

Autorinnen und Autoren
Gisela Schubert, Niels Brüggen, Andreas Oberlinner, Susanne Eggert, Valerie Jochim
Lektorat
Nadine Kloos, Susanne Eggert
Gestaltung
Angelika Heinemann, Heinemann Design
Die Autorinnen und Autoren danken für die Mitarbeit
Anja Bamberger, Anne Lohr, Sophie Kitzmann, Sina Stecher, Jutta Wache, Lydia Hausmanninger, Moritz Friesenhausen

München 2018

Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Arbeit und Soziales,
Familie und Integration

Kontakt

JFF – Institut für Medienpädagogik

JFF - Institut für Medienpädagogik
Arnulfstr. 205, 80634 München
+49 89 68 98 90, www.jff.de