



Medienkompetenz in der Kita – Kostenloser Service für Kitas in Nordrhein-Westfalen

THEMA IM BLICK



Das macht Spaß! Spiele entdecken und erleben



Mit Digitalen Spielen lernen

Ob Brettspiel, Versteckspiel, Computerspiel oder Spiele-App – Kinder lassen sich von Spielen jeglicher Art schnell begeistern. Denn Spiele sind unterhaltend, aufregend und interessant. Besonders digitale Games ziehen Kinder schnell in ihren Bann: Die bunt gestalteten Grafiken in Kombination mit lustigen Stimmen und den zu lösenden Aufgaben faszinieren Kinder. Und auch schon für Kinder im Kita-Alter gibt es zahlreiche und altersangemessene Angebote für Computer, Konsole oder Tablet. Hier werden oft auf eine spielerische Art und Weise Lerninhalte vermittelt.

Die Spiele regen die Kinder an zu knobeln und zu rätseln, Wörter zu kombinieren, Logik-Aufgaben zu lösen oder die Hand-Auge-Koordination zu schulen. Qualitätsvolle Spiele für Kinder im Kita-Alter unterstützen diese altersgerecht bei ihrem Lernbedarf und ihrer Neugier.

Wie Sie in der Kita mit kreativen Spielen und Methoden das Thema „Digitale Spiele“ aufgreifen können, lesen Sie in der aktuellen Ausgabe.

Bei der ganzen Vielfalt von digitalen Spielen für Computer, Konsole und Tablet sowie den zahlreichen Anbietern von Onlinespielen ist es nicht leicht, den Überblick über pädagogisch wertvolle Spiele zu bewahren und entsprechend auszuwählen. Darüber hinaus decken sich die Spiele-Vorlieben der Kinder nicht immer mit den für ihr Alter angemessenen Spielen. Daher ist es wichtig, sich vorher zu informieren und auch selbst Spiele auszuprobieren.

THEMA IM BLICK



Auch der Austausch mit anderen ErzieherInnen kann gewinnbringend sein. Sie können nicht nur von ihren Erfahrungen und den Umgang mit bestimmten Spielen profitieren, sondern sich z.B. auch Spiele von ihnen ausleihen. Bei vielen öffentlichen Bibliotheken haben Sie mittlerweile die Möglichkeit Computer- und Konsolenspiele kostengünstig auszuleihen. Neben der Altersfreigabe sind Auszeichnungen und Siegel (*Infos dazu erhalten Sie unter LINKS und TIPPS in diesem Newsletter*) ein guter Hinweis für pädagogisch wertvolle Medien. Spiele für diese Altersgruppe fallen meist in die Kategorie des Edutainments. Das Wort Edutainment setzt sich aus den englischen Worten *education* (Bildung) und *entertainment* (Unterhaltung) zusammen und heißt übersetzt so viel wie „unterhaltsames Lernen“.



MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



Spiele spielen: digital und analog

Viele der älteren Kinder haben schon Erfahrungen mit digitalen Spielen gemacht. Denn neben Fernsehen ist auch das Spielen am Computer oder Tablet eine beliebte Beschäftigung. Umso wichtiger ist es, gemeinsam mit den Kindern das digitale Spielen genauer zu erkunden. Das kann auf vielfältige Weise und nicht nur vor dem Bildschirm passieren. **In Gesprächen mit den Kindern können Sie z.B. ihre Erfahrungen und Vorlieben erkunden.**

Und digitale Spiele können Sie auch ganz einfach in das alltägliche und analoge Spiel der Kinder integrieren. Bringen Sie zunächst in einem Gespräch mit den Kindern in Erfahrung, wann und wie sie Computerspiele nutzen.

So können Sie einen Überblick darüber bekommen, welche Erfahrungen die Kinder aus Ihrer Kita mit digitalen Spielen haben.

Die folgenden Fragen können Sie als Anregung für das Gespräch nutzen:

- Was spielst Du am liebsten am Computer, auf dem Tablet, an der Konsole?
- Was gefällt dir daran so gut?
- Was muss man in deinem Lieblings-Computerspiel machen?
- Wann spielst du am liebsten ein Computer-/Konsolenspiel?
- Wie oft spielst du Computer-/Konsolenspiele?
- Mit wem spielst du Computerspiele?
- Welches Computerspiel gefällt dir besonders gut?

Ein Computerspiel ausprobieren

Sammeln Sie anschließend gemeinsam mit den Kindern Computerspiele, die sie kennen. Einigen Sie sich zusammen auf ein Computerspiel, das alle in der Kita ausprobieren möchten. Achten Sie dabei darauf, dass die genannten Spiele auch für das Alter der Kinder freigegeben sind. Für Kita-Kinder gilt die Freigabe ab 0 Jahren. Dies ist keine pädagogische, sondern eine gesetzliche Empfehlung. Informationen dazu finden Sie bei der **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**.

Zum Ausprobieren des Computerspiels benötigen Sie lediglich einen Computer oder einen Laptop und die Software des Spiels. Zu zweit können die Kinder das Spiel dann in der Kita spielen und ausprobieren. Vereinbaren Sie vorher gemeinsam mit den Kindern Regeln, z.B. die Spieldauer, die möglichst nicht länger als 20 Minuten, also pro Kind 10 Minuten, betragen sollte. Oder Sie passen die Spielzeit sinnvoll an die Struktur des Spiels an, z.B. jedes Kind darf ein Level/ein kurzes Spiel zu Ende spielen. Mit Hilfe

MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



eines Weckers können Sie den Kindern auch ein akustisches Signal für das Ende ihrer Spielzeit geben. Verteilen Sie die einzelnen Spielzeiten auf eine ganze Woche. So bekommen alle Kinder die Möglichkeit, das Spiel auszuprobieren.

Informationen und Bewertungen über zahlreiche Computerspiele für Kinder erhalten Sie im Internet beim **Spileratgeber NRW** oder **Feibel.de**. Achten Sie darauf, dass bei Onlinespielen und auch Spiele-Apps Werbung und versteckte Kosten eine Rolle spielen könnten.

Beobachten Sie die Kinder beim Spielen: Wie gehen die Kinder mit der Technik um? Wie reagieren sie auf Spielinhalte? Wie interagieren und kommunizieren sie dabei mit anderen? Wie lösen sie die Probleme und Aufgaben im Spiel? Wobei haben sie Spaß und wann haben sie keine Lust mehr zu spielen?

Besprechen Sie anschließend mit den Kindern das Spiel:

- Was ist die Geschichte des Spiels?
- Welche Aufgaben mussten sie erfüllen? Was hat dabei Spaß gemacht? Was war langweilig?
- Was hat ihnen besonders gut gefallen?
- Was hat ihnen nicht so gut gefallen?
- War es ein Spiel mit einer Fernsehfigur? Hatte sie die gleiche Stimme?

Ohne Technik nachgespielt – vom Computerspielen angeregt

Einige Computerspiele lassen sich gut nutzen, um die einzelnen Spielideen analog in der Kita nachspielen zu lassen. Überlegen Sie dafür gemeinsam mit den Kindern, welche Elemente und Inhalte dieses Spiels sich für das Nachbauen und Nachspielen besonders eignen.

Da sich viele der Kinderspiele aus mehreren kleineren Spielen bzw. Inhalten zusammensetzen, können Sie auch mit einfachen Mitteln simple Mini-Spiele nachgestalten. Musste man in einem Spiel z.B. Socken suchen und anklicken, können Sie ganz einfach in der Kita Socken verstecken und diese von den Kindern suchen lassen. Oder bauen Sie im Außengelände einen Hindernisparcours auf, wenn die Figur im Computerspiel über Hürden springen musste.

Mit geringem Aufwand können Sie aus dem Nachspielen auch ein richtiges Event gestalten. Lassen Sie die Kinder z.B. die Hauptfigur des Computerspiels nachbasteln. Oder erstellen Sie ein Kostüm zu der Hauptfigur, das sich die Kinder beim Nachspielen anziehen können. Indem Sie z.B. die Zeit der einzelnen Kinder beim Nachspielen stoppen, können Sie die Kinder wie in einem Wettbewerb gegeneinander antreten lassen.

MEDIEN UND FAMILIE



Computerspiele in der Familie: Gemeinsam statt einsam!

Wenn es um Computerspiele für Kinder geht, sind sich viele Eltern unsicher. Dabei beschäftigen sie sich immer wieder mit den gleichen Fragen: Ab wie viel Jahren darf mein Kind Computerspielen? Welche Spiele sind für mein Kind geeignet? Wie lange darf

ich mein Kind mit dem Computer, dem Tablet und/oder der Konsole spielen lassen?

Diese Fragen stellen sich Eltern vor allem jetzt in der kalten Jahreszeit, in der viele Beschäftigungen drinnen stattfinden, immer häufiger. **Auf die Fragen gibt es zwar keine allgemeingültigen Antworten, aber wie Sie als ErzieherIn Eltern in Bezug auf die kindliche Freude am Computerspiel beraten können, lesen Sie hier.**

Regen Sie Eltern dazu an, kein generelles Verbot von Computerspielen auszusprechen, auch wenn sie selbst unsicher sind. Vielmehr sollten sie zusammen mit ihren Kindern auf Entdeckungsreise gehen und verschiedene altersgerechte Spiele ausprobieren. Dabei ist die vorherige Auswahl der Spiele entscheidend. Geben Sie Eltern ihre Erfahrungen mit bestimmten Computerspielen weiter und sprechen Sie Empfehlungen aus, wenn Sie bereits gute Erfahrungen mit bestimmten digitalen Spielen gemacht haben. Alternativ oder zusätzlich können Sie in Ihrer Kita auch eine Liste aushängen, in die Eltern Spiele-Empfehlungen eintragen können. So profitieren alle Eltern von den Erfahrungen einzelner.

Bevor das Spiel dann gespielt wird, sollten Eltern ihren Kindern eine klare Zeitvorgabe geben. Ältere Kita-Kinder können z.B. bis zu 30 Minuten am Computer spielen, während jüngere Kinder deutlich weniger Spielzeit haben sollten. Und wenn das Spielen losgeht, sollten Eltern mitspielen, zugucken und nachfragen. Nur so wissen Sie, ob das Spiel wirklich für ihr Kind geeignet ist und für welche Inhalte es sich begeistern lässt. Weisen Sie darauf hin, dass die zunächst kostenlose Nutzung von Online-Spielen wie Spielaffe etc. für diese Altersgruppe problematisch sein kann: nicht altersgerechte Angebote sind oft nur einen Klick entfernt und manche Spiele sind in höheren Levels kostenpflichtig.

Einfach statt kompliziert

Kinder mögen gerne simple Spiele. Auch wenn solche Spiele Eltern banal erscheinen, bringen sie Kindern enormen Spielspaß. Es muss also nicht immer ein aufwändiges Computerspiel sein. Und teuer muss es sowieso nicht sein. Raten Sie Eltern, die Computerspiele in ihrer örtlichen Bibliothek auszuleihen. Und bei einem gemeinsamen Besuch von Eltern und Kindern in der Stadtbibliothek werden bestimmt nicht nur Computerspiele ausgeliehen ...

MEDIEN UND FAMILIE



Alternativen schaffen

Besonders in der Ferienzeit, wenn die Kinder viel Zeit zu Hause verbringen, ist es wichtig, dass Eltern ihren Kindern Alternativen zum Computerspielen oder Fernsehen bieten. Neben Gesellschaftsspielen, Spaziergängen draußen oder anderen Aktivitäten können Eltern mit ihren Kindern z.B. auch kreative Aktivitäten rund ums Fotografieren machen. Geben Sie ihnen dafür ihre Erfahrungen und Materialien zum **Lightpainting**, **Malen mit der Kamera** oder **Mit der Kamera zaubern** weiter und animieren Sie sie dazu, diese einfachen und kreativen Methoden auch mal zu Hause auszuprobieren.



MEDIEN AKTIV



Digitale Spiele bewerten

Das fand ich toll. Das fand ich nicht so toll.
Bewertungsbogen für mein Spiel

Mein Name: _____

So geht's: Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus.
5 = ganz toll 4 = toll 3 = okay 2 = nicht so toll 1 = nicht toll

Spiel ist nicht gleich Spiel. Und das trifft auf Computer- und Konsolenspiele noch mehr zu als auf Brett- oder Gesellschaftsspiele. Denn neben dem Spielinhalt sind in Computerspielen auch z.B. Grafik/Bilder, Musik oder Steuerung wichtige Kriterien, die den Unterschied ausmachen.

Doch was ist Kindern bei Spielen wichtig? Und welche Faktoren sind ausschlaggebend dafür, ob sie ein Spiel gut oder eher weniger gut finden?

Gehen Sie diesen Fragen gemeinsam mit den Kindern in ihrer Kita auf den Grund und finden Sie heraus, welches Computerspiel den kritischen Augen der Kinder standhalten kann.

Testen und bewerten Sie gemeinsam mit den Kindern ein Computerspiel oder eine Spiele-App. Als Bewertungsgrundlage können Sie den Bewertungsbogen nutzen, der bereits viele der zu bewertenden Faktoren eines digitalen Spiels berücksichtigt. Sie können aber auch vorher mit den Kindern überlegen, welche Kriterien ihnen bei einem Spiel wichtig sind und den Bewertungsbogen ergänzen.

Los geht's

Da immer nur zwei Kinder an einem Computer spielen sollten, kann der Spieletest in einen Parcours mit weiteren klassischen Spielen wie z.B. Dosenwerfen eingebunden werden. So kommen alle Kinder der Reihe nach zu der Computer-Station und sind die restliche Zeit auch beschäftigt. Sie können auch bei anderen Stationen Elemente eines Computerspiels wie z.B. die zuvor erwähnte Socken-Suche in den Parcours einbinden. So werden den Kindern gleichzeitig interessante Alternativen zum Computerspiel aufgezeigt.

Für die Station, an der die Kinder das Computerspiel bewerten, benötigen Sie lediglich einen Computer oder ein Laptop und ein Computerspiel (wahlweise können Sie dies auch mit einem Tablet und einer Spiele-App machen). Es bietet sich an, ein Computerspiel auszuwählen, das viele Kinder kennen und mögen. An der Station können dann immer zwei Kinder an einem Computer sitzen. Jedes Kind hat ca. 5 Minuten Zeit, um das Spiel zu testen. Aufgrund der begrenzten Zeit wählen Sie am besten ein kurzes Spiel aus. Nach dem Spielen bewerten die Kinder dann einzelne Faktoren wie z.B. die Grafik, die Steuerung oder den Spielspaß des Spiels. Dafür malen sie so viele Köpfe aus, wie ihnen diese Kategorie wert ist.

MEDIEN AKTIV



Den Spiele-Test können Sie natürlich auch unabhängig von einem Parcours mit mehr Zeit und aufwändigeren Spielen durchführen. Ebenso können Sie die Tests auf Apps, Konsolenspiel, Brett- oder Kartenspiele ausweiten.

Tipp und Anregung

Hängen Sie die Testergebnisse auch in der Kita aus, dann können Eltern sich über die Bewertung informieren und das Spiel auch mal zu Hause mit ihren Kindern spielen – vorausgesetzt das Spiel hat gut abgeschnitten.

Sie können die Kinder auch Bilder zu den einzelnen Spielen malen lassen – etwas was ihnen besonders gut gefallen hat und etwas, was ihnen weniger gut gefallen hat.

Medienpädagogische Ziele

- Spiele reflektieren lernen und Medienkritik fördern
- Spiele unter bestimmten Gesichtspunkten analysieren und bewerten
- Eigene Vorlieben benennen und begründen
- Sprachförderung



LINKS UND TIPPS:



Hier stellen wir Ihnen monatlich Internetseiten und Materialien für die Kita-Praxis vor.

Gütesiegel: Pädagogisch wertvolle Computerspiele erkennen

Mit dem Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ zeichnen das ComputerProjekt Köln e.V. und der Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels geprüfte Videospiele aus. Ein unabhängiges Gremium bewertet die Videospiele nach pädagogischen und transparenten Kriterien.

www.games-wertvoll.de

Der deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI wird jedes Jahr von einer Fach- und Kinderjury verliehen:

www.kindersoftwarepreis.de

Mit dem pädagogisch fundierten Interaktiv-Preis „Pädi“ werden multimediale Produkte (Websites, Spiele, Apps) für Kinder und Jugendliche prämiert. In einem Auswahlverfahren mit Kindern, Jugendlichen, Eltern, pädagogisch Tätigen und ExpertInnen werden On- und Offline-Angebote gewürdigt:

www.sin-net.de

Gesetzlicher Kinderschutz – Altersfreigaben beachten

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielewirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland und vergibt Alterskennzeichen, die sich nach Einstufungen im Jugendschutzgesetz richten. Altersfreigaben sind verbindlich und im pädagogischen Bereich zu beachten.

www.usk.de

Altersempfehlungen werden bei PEGI ausgesprochen. Sie geben an, welches Spiel für welche Altersklasse angemessen ist. Das PEGI-System wird europaweit genutzt und anerkannt und wird von der Europäischen Kommission unterstützt. Die einzelnen Kennzeichen finden Sie auf den Covern der Spiele.

www.pegi.info

Klick-Tipps – Empfehlungen für gute Kinderapps

Regelmäßig werden besonders gute Apps für Kinder empfohlen. Unterstützt wird klick-tipps.net von der **Stiftung Lesen**, die die App-Tipps um eine gute Kinderbuch-App ergänzt.

www.klick-tipps.net/kinderapps

Spielerische Sprachförderung

Die Lernsoftware „Schlaumäuse“ wurde von Microsoft Deutschland GmbH unter der Schirmherrschaft des Bundesfamilienministeriums entwickelt. Hier können Kinder bereits im frühen Alter spielerisch die Welt der Sprache entdecken. Gleichzeitig sollen Erzieherinnen und Eltern dazu ermutigt werden, ein sprachanregendes Umfeld für die Kinder zu schaffen, um deren Neugier und natürliches Interesse an der Sprache sowohl im Kita- als auch im Familien-Alltag aufzugreifen.

Schlaumäuse

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de

Bereich Kommunikation

Verantwortlich: Dr. Peter Widlok
Koordination: Regina Großefeste, Hanna Jo vom Hofe

Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Redaktion: Rainer Smits
E-Mail: mekokitaservice@lfm-nrw.de

REDAKTION

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., gemeinnütziger
Verein zur Förderung der Medienpädagogik und Medienbildung in Deutschland
www.gmk-net.de

Ansprechpartnerinnen

Anja Pielsticker, Renate Röllecke, Tanja Kalwar
E-Mail: gmk@medienpaed.de



GESTALTUNG

Katharina Künkel, Büro für Gestaltung, Bielefeld | E-Mail: post@kkuenkel.de

ILLUSTRATION

Matthias Berghahn, Bielefeld | E-Mail: berghahn@teuto.de

