FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von KIndern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

Jens-Uwe Bremeier

Student BA-Studiengang Pädagogik der Kindheit, 7. Semester

Vater von 3 Kindern

selbstständiger Musiklehrer und Kinderliedermacher

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Warum digitale Medien im Kindergarten?

Ergänzen traditionelle Ansätze, erweitern Lernmethoden, fördern spielerisch kognitive, soziale und kreative Fähigkeiten.

- **Lebenswelt:** Unterstützt Interessen, verankert in der Lebenswelt
- **Medienkompetenz:** fördert sinnvollen und selbstbestimmten Medienumgang
- **Kreativität:** Entfaltung durch kreative Aktivitäten wie Malen, Fotografie, Film und Geschichten
- **Interaktivität:** aktive Einbindung in den Lernprozess
- **Zukunft:** Vorbereitung auf die digitale Welt
- **Pädagogik:** Bereicherung durch neue Methoden und Angebote, Aufgreifen von Interessen

(vgl. Kracke 2019, 231; BMFSFJ 2023, 8)

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Warum digitale Medien im Kindergarten?

“Die Frage des Ob ist nicht mehr relevant. Für Pädagog*innen, Wissenschaftler*innen und politische Entscheidungsträger*innen stellt sich vielmehr die Frage, wie ICT[1] am besten in die pädagogische Praxis im frühkindlichen Bereich integriert werden kann.“ (Cohen/Hemmerich 2020, 50)

Digitale Werkzeuge an klar definierte Lernziele knüpfen und als sinnvolle Ergänzung zu traditionellen Lernmethoden einsetzen. Zentral sind dabei fünf Aspekte:

1. Der gezielte und bedarfsorientierte Einsatz digitaler Technologien.
2. Die Priorisierung pädagogischer Konzepte vor technische Ausstattung.
3. Die Schaffung adäquater Rahmenbedingungen durch qualifizierte Fachkräfte und moderne Infrastruktur.
4. Die kontinuierliche Stärkung digitaler Kompetenzen.
5. Die Nutzung evidenzbasierter Ansätze.

(vgl. Pasquinelli et al. 2024, 5,17-20)

[1] Digitale Medien – international oft als Information and Communication Technology (ICT) bezeichnet – umfassen in erster Linie digitale Geräte wie Tablets, Smartphones und Computer sowie die darauf verfügbaren Softwareanwendungen, beispielsweise Apps.

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Digitale Medien im Alltag

- **Gestalten & Dokumentieren:** Fotos/Videos, digitale Bilderbücher, Malen
- **Forschen & Entdecken:** Naturfotografie, Tier-/Pflanzen-Apps, digitale Lupen
- **Sprachbildung & Kommunikation:** Vorlese-Apps, Übersetzungs-Apps, Videoanrufe
- **Wissen & Recherche:** Lern-Apps, Internetrecherche
- **Inklusion & Unterstützung:** Sprachausgabe-Apps
- **Alltagskompetenzen:** Uhren/Kalender-Apps, Programmier-Apps

(vgl. BMFSFJ 2023, 8)

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Plattformen für digitale Lehr-Lernmaterialien[2]

Umfangreiches Informationsangebot zu digitalem Lernen in der frühen Bildung:

- https://www.bildungsserver.de/bildungswesen-allgemein/fruehe-bildung-12680-de.html
- https://www.bildungsserver.de/elementarbildung/medienpaedagogik-4030-de.html

Möglicher Ort für die Anbindung der von der SWK empfohlenen Plattform:

- https://mundo.schule/search?filter=schoolTypes.Kindergarten

Ministerien bzw. Institute:

- https://www.ifp.bayern/files/media/ifp/public/downloads/de/veroeffentlichungen/kitaapp-expertise/kitaapps_ifp-expertise.pdf
- https://www.ffb-bw.de/fileadmin/ffb/pdf_zum_download/Vortraege/Forumampuls_KitaApps_IFP_24-11-2022.pdf

Elementarinformatik:

- https://www.uni-bamberg.de/feli/

[2] Obwohl die SWK bereits im Jahr 2022 zentral die Schaffung einer Anlaufstelle für evidenzbasierte Materialien forderte, wurde diese bislang noch nicht realisiert.

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Weitere Links

Datenschutz, Recht und Privatsphäre
- https://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden
- https://dossier.kinderrechte.de/hintergrundinformationen
- https://www.mediennutzungsvertrag.de/

Online-Sicherheit für Kinder
- https://www.internet-abc.de/
- https://www.klicksafe.de/

Thüringer Landesmedienanstalt
- https://www.tlm.de/medienbildung/medienprojekte

Forschungszentren / Robotheken
- https://mintthueringen.de/schuelerforschungszentrum/gotha/
- https://mintthueringen.de/mint-netzwerk/

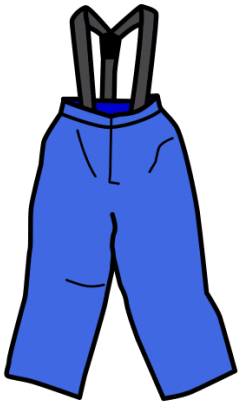
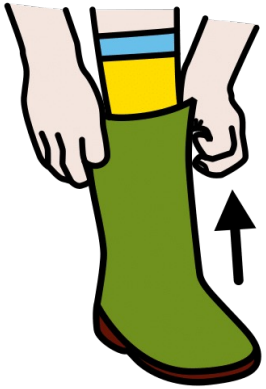
Metcaom / Alternativen
- https://arasaac.org/
- https://www.metacom-symbole.de

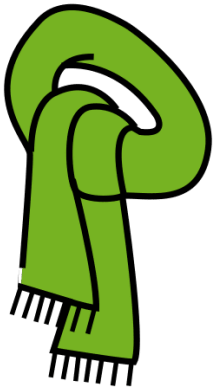
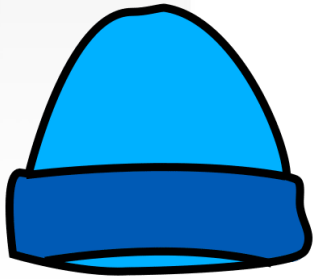
Quelle: eigene Aufnahme

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

Beispiele für Abläufe

Quelle: https://arasaac.org/

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Kamera am iPad / Facetime

Kamera:

- **Einsatz:** Nutzung für Portfolioarbeit und Dokumentation beliebter Orte, Erzählhilfen.
- **Ziel:** Förderung der Beobachtungsfähigkeit und Kreativität, sowie Unterstützung des Erinnerns und Erzählens.

Facetime:

- **Einsatz:** Förderung sozialer Interaktionen, z.B. durch Versteckspiele oder gemeinsames Erkunden von Orten.
- **Ziel:** Stärkung sozialer Fähigkeiten durch interaktive Kommunikation und gemeinschaftliches Erleben.

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Freeform und Drucker

Digitales Malen und Stempeln

Einsatz: Ergänzung zu traditionellen Maltechniken (vgl. Tilemann 2018, 15–16)

- Werke können digital versendet, ausgedruckt und in Portfolios integriert werden.
- **Ziel:** Förderung digitaler Kompetenzen, Malen auf Displays, Ausdrucken der Werke.
- **Bildungsansatz:** Kombination von digitalen und traditionellen Methoden, kreative und technische Entwicklung der Kinder
- **Wirkung:** Ganzheitliche Förderung der Kinder und sinnvolle Erweiterung pädagogischer Methoden.

Quelle: eigene Aufnahme

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

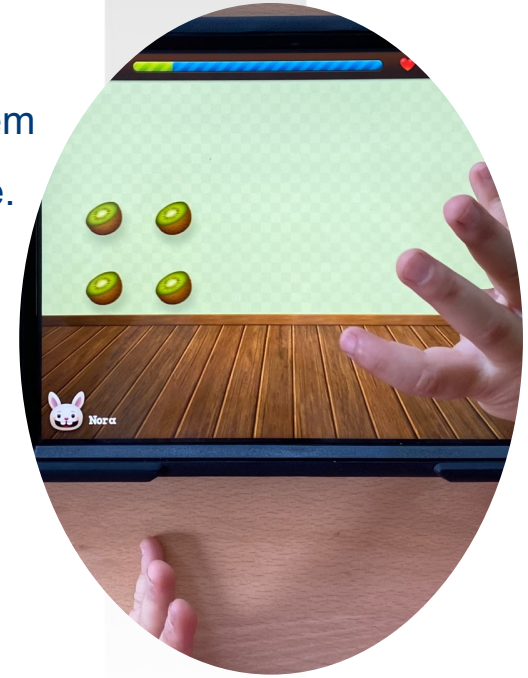
FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Fingu

Fingu - durch spielerisches Lernen fördern

- **Ziel:** Förderung des Verständnisses für den Zahlenraum bis 10 durch interaktive Spiele.
- **Methodik**: Mengen visuell erfassen und per Fingertippen auf dem iPad eingeben. Sofortiges Feedback durch audiovisuelle Effekte.
- **Bildungsziele:**
  - Zahlenverständnis und Mengenerfassung bis 10
  - Feinmotorik und Hand-Auge-Koordination
  - Kognitive Fähigkeiten wie Mustererkennung und Problemlösen
  - Konzentration und sensorische Stimulation
  - Motivation zur selbstständigen mathematischen Exploration



Quelle: eigene Aufnahme

(vgl. Trabant 2019, 7–8)

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

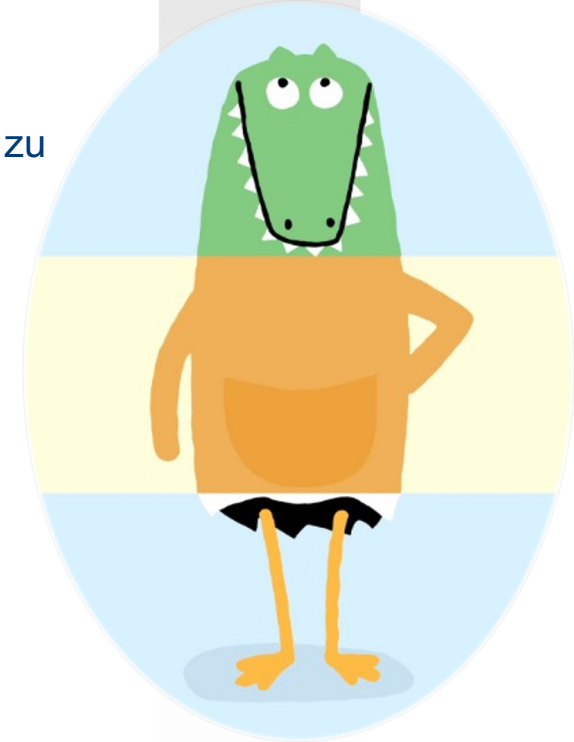
ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: MIXIMAL

MIXIMAL - durch spielerisches Lernen fördern

- **Ziel:** Förderung phonologischer Bewusstheit
- **Methodik**: Kinder wischen intuitiv durch eine Auswahl von Tierköpfen, -körpern und -beinen, um einzigartige Mischtiere zu kreieren.

  Bildungsziele:
  - Förderung des Sprachverständnisses und gezielter Wortschatzerweiterung
  - Entwicklung der phonologischen Bewusstheit
  - Stärkung kognitiver Fähigkeiten wie Mustererkennung
  - Steigerung der Konzentration sowie sensorischen Wahrnehmung
  - Motivation zur eigenständigen sprachlichen Exploration



Quelle: Screenshot aus App

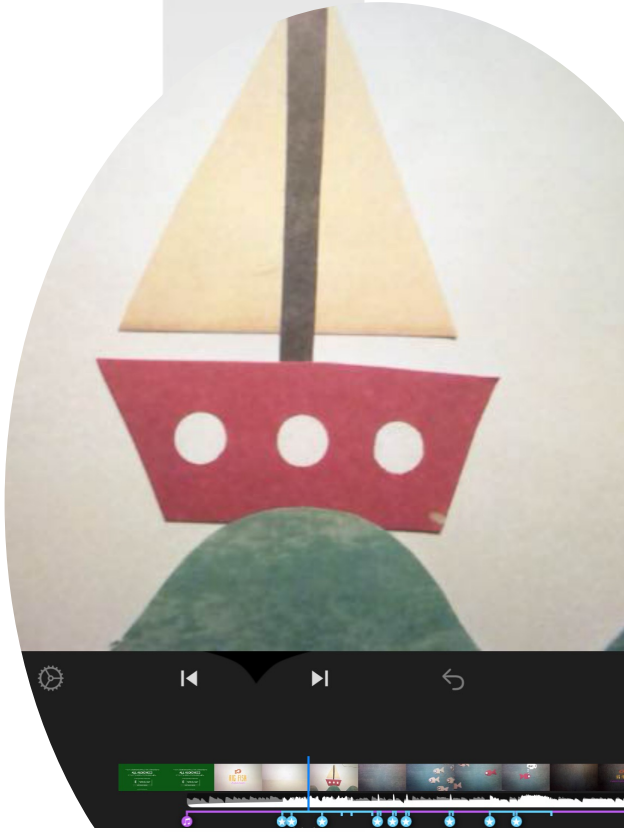
Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Stop Motion Studio

- **Einsatz:** Einführung in animierte Filmtechniken
- **Ziel:** Förderung von Kreativität, Erzählvermögen, technischem Verständnis
- **Bildungsziele:**
  - Filme erstellen durch Bewegung und Fotografie
  - Visuelle Erzähltechniken entwickeln
  - Verständnis für Medienproduktion
  - Förderung von Teamarbeit und Problemlösung



Quelle: Screenshot aus App

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Cubetto

- **Blockprogrammierung:** steuern durch Anordnen von Blöcken, Befehle wie "vorwärts" oder "drehen"
- **Physische Interaktion:** fördert Programmierverständnis durch direkte, greifbare Manipulation
- **Problemlösungsfähigkeiten:** Zerlegung komplexer Aufgaben in Teilschritte → Förderung logisches Denken
- **Kreatives Lernen:** Kinder entwickeln Geschichten, indem sie Cubetto durch verschiedene Szenarien auf thematischen Matten navigieren.
- **Erweiterbar**: Zusätzliche Matten und Blöcke erweitern Möglichkeiten

Quelle: eigene Aufnahme

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Beebots

Ziel: Beebots vermitteln spielerisch erste Programmierkompetenzen, indem sie Kinder befähigen, Befehlsfolgen zu planen und Ursache-Wirkung-Zusammenhänge zu verstehen.

Methodik: Kinder geben Tastenbefehle ein, die den Roboter über ein Raster führen. Die direkte visuelle Rückmeldung zeigt, wie ihre Befehle in konkrete Aktionen umgesetzt werden.

Bildungsziele:

- Logisches Denken & Sequenzierung: Planung und Anordnung von Schritten zur Zielerreichung
- Problemlösekompetenz: Eigenständiges Ausprobieren und Anpassen von Befehlen
- Teamarbeit & Kommunikation: Gemeinsames Planen und Diskutieren von Lösungsansätzen
- Räumliche Orientierung: Verbesserung des visuellen Verständnisses und der Konzentration
- Eigenständiges Experimentieren: Förderung kreativer Lösungswege im Umgang mit Technik

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Beebots

- **Blockprogrammierung:** steuern durch Anordnen von Blöcken, Befehle wie "vorwärts" oder "drehen"
- **Physische Interaktion:** fördert Programmierverständnis durch direkte, greifbare Manipulation
- **Problemlösungsfähigkeiten:** Zerlegung komplexer Aufgaben in Teilschritte → Förderung logisches Denken
- **Kreatives Lernen:** Kinder entwickeln Geschichten, indem sie Cubetto durch verschiedene Szenarien auf thematischen Matten navigieren.
- **Erweiterbar**: Zusätzliche Matten und Blöcke erweitern Möglichkeiten

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Beispiel: Digitales Egg-Mikroskop

- **Einsatz:** Einführung in Mikroskopie mit drahtlosem Mikroskop (43x Vergrößerung, iPad-Anzeige)
- **Ziel:** Förderung naturwissenschaftlicher Neugier und Entdeckungsdrang
- **Bildungsziele:**
  - Grundlagen der Mikroskopie
  - Neugier und genaue Wahrnehmung
  - Diskussion und Austausch anregen
  - Verständnis für Natur und Umwelt stärken
  - Digitales Know-how vermitteln

Alltagsintegrierte digitale Bildung: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Zusammenfassung und Fazit

- Digitale Medien ergänzen traditionelle Lernmethoden im Kindergarten und fördern kognitive, soziale und kreative Fähigkeiten.
  - Integrieren Sie digitale Medien altersgerecht und fördern Sie die natürliche Neugier der Kinder.
  - digitale Medien als Ergänzung, nicht als Ersatz
  - Produktivität statt rezeptiver Nutzung
  - enge Zusammenarbeit mit Familien für erfolgreiche und transparente Medienbildung in der Kita **(vgl. Kracke 2019, 233; BMFSFJ 2023, 10)**

Spielerisch digital: Kreatives Lernen im Kindergartenalltag

FACHHOCHSCHULE ERFURT UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Bildung und Erziehung von Kindern

ThInKPäd
Thüringer Institut für Kindheitspädagogik der Fachhochschule Erfurt

Quellen

BMFSFJ, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (2023). Digitale Medien in der Kita sinnvoll nutzen. https://www.fruehe-chancen.de/fileadmin/user_upload/PDF-Dateien/Sprach-Kitas_PDFs/230131_Sprach-Kitas_Begleitheft__BF.pdf (Abruf 26.8.2024).

Cohen, Franziska; Hemmerich, Fabian (2020). Nutzung digitaler Medien für die pädagogische Arbeit in der Kindertagesbetreuung. https://www.forum-transfer.de/fileadmin/uploads/Bibliothek/Kurzexpertise_Digitalisierung_Kindertagesbetreuung.pdf.

Eder, Sabine; Roboom, Susanne (2014). Klicken, Knipsen, Tricksen ... Medienerziehung im Kindergarten. In: Bachmair, Ben (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden, 503–516.

Köller, Olaf; Thiel, Felicitas; van Ackeren, Isabell; Anders, Yvonne; Becker-Mrotzek, Michael; Cress, Ulrike; Diehl, Claudia; Kleickmann, Thilo; Lütje-Klose, Birgit; Prediger, Susanne; Seeber, Susan; Ziegler, Birgit; Kuper, Harm; Stanat, Petra; Maaz, Kai; Lewalter, Doris (2022). Digitalisierung im Bildungssystem: Handlungsempfehlungen von der Kita bis zur Hochschule. Gutachten der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK). https://www.pedocs.de/frontdoor.php?source_opus=25273 (Abruf 15.1.2025).

Kracke, Bärbel; Fleischer, Sandra; Gläser-Zikuda, Michaela; Lutz, Ronald; Sasse, Ada; Steffen-Wittek, Marianne; Stutz, Ulrike; Wermke, Michael; Woest, Volker; Börner, Simone; Wiegleb, Michael; Klaubert, Birgit (2019). Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Weimar.

Pasquinelli, Elena; Borde, Badin; Dhar, Jagori; Filtzinger, Barbara; Franz, Fabian; Henke, Nina; Lundell, Jan; Oberthür, Julia; O'Donnell, Carol; Pahnke, Janna; Sadadou, Djian (2024). White Paper: Early STEM Education in the Digital Age. (Abruf 30.12.2024).

Tilemann, Friederike (2018). „Foto, Film und Wachsmalstift" - Medienpädagogik mit jungen Kindern. In: Brandt, J. Georg; Hoffmann, Christine; Kaulbach, Manfred; Schmidt, Thomas; Budrich, Verlag Barbara (Hrsg.): Frühe Kindheit und Medien : Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita. Opladen Berlin Toronto, 15--26.

Trabandt, Sven (2019). Tablets in Kindertagesstätten: Was sich von internationalen Studien lernen lässt. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 1--15.