

Verständnis von Medienkompetenz im Projekt „5to8-media“

Zentrale Werte



Selbstbestimmung

Kinder können digitale Medien und Technik vielfältig nutzen (für Unterhaltung, Kommunikation, Teilhabe, Lernen, Gestalten,...) Gleichzeitig ist es in dieser Lebenswelt im digitalen Wandel, besonders wichtig, sich als selbstwirksam zu erleben, eine aktive Rolle einzunehmen, auch Grenzen zu setzen und Lösungsstrategien für Herausforderungen zu entwickeln.



Mitgestaltung

Wer heute Gesellschaft mitgestalten will, kann digitale Räume und Funktionen nutzen und bewegt sich gleichzeitig in einer Umgebung, die von Wandel geprägt ist. Es sind Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen nötig, um eigene Themen sichtbar zu machen, sie mit anderen zu diskutieren und gemeinsam weiterzuentwickeln, sich an Diskursen zu beteiligen und Gesellschaft mitzugestalten.



Respekt

Das Digitale ist Mittel und Raum für Kommunikation. Es bietet neue Möglichkeiten für soziales Handeln, weltweiten Austausch, Lernen von- und miteinander. Es ist auch ein Feld, in dem noch viel gemeinsam ausgehandelt werden muss, in dem man auf die Grenzen und Rechte anderer stößt und auf die Frage, wie Gemeinschaft online und offline gestaltet werden kann und soll.

Wissen: Über Medien lernen

Wissen über Medien, Technik und Medienproduktion aufzubauen ist die Grundlage für einen reflektierten und selbstbestimmten Umgang. Wenn Kinder erleben, wie ein Film entsteht oder wie bei einem Hörspiel „getrickt“ wird, werden Medieninhalte für sie durchschaubar. Das hilft ihnen dabei, Realität und mediale Darstellung zu unterscheiden, eigene Erfahrungen zu reflektieren und das Gelernte zu nutzen, wenn sie selbst mit Technik arbeiten.

Fertigkeiten: Technische Fertigkeiten und digitale Arbeitsweisen erlernen

Digitale Medien und Technik können Handlungsräume erweitern und neue Möglichkeiten eröffnen. Die Kinder lernen Geräte wie Tablets als Werkzeuge kennen und nutzen sie, um Informationen zu finden, zu dokumentieren, Geschichten zu erzählen und ihre Werke zu präsentieren. Die Fertigkeiten, die sie dafür benötigen, können sie erlernen und weiterentwickeln, indem sie neue Arbeitsweisen ausprobieren, regelmäßig mit den Geräten arbeiten und sich gegenseitig Rückmeldung geben.

Fähigkeiten: Lernen und Aufwachsen in einer Kultur der Digitalität

Im aktiven, kreativen und alltagsintegrierten Arbeiten mit digitalen Medien und Technik können Kinder Fähigkeiten entwickeln, die besonders wichtig sind für das Leben in einer Welt im digitalen Wandel. Dazu gehören Kreativität, Zusammenarbeit, Neugier, selbstständiges Lernen, die Kommunikation eigener Themen,...

Medienkompetenz ist die Gesamtheit der Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissensbestände, die es ermöglicht, Medien aktiv, kreativ und in sozialer Verantwortung zu nutzen, um sich die Welt anzueignen und sie mitzugestalten.

Angebote

Rahmen

in denen Kinder Medienkompetenz entwickeln können

Medien entdecken und verstehen

Kinder nutzen Technik und digitale Medien gern und vielfältig. Welche technischen und gestalterischen Vorgänge dahinter stecken, ist für sie aber oft nicht durchschaubar. Hinter die Kulissen zu schauen, indem sie eigene Medieninhalte produzieren, ist deshalb besonders spannend und wichtig. Es hilft den Kindern dabei, Medieninhalte als „gemacht“ zu erkennen und immer besser Realität und Fiktion zu unterscheiden.

Mit Medien die Welt entdecken

Kinder begegnen der Welt offen und neugierig. Sie beobachten genau, stellen interessante Fragen, entwickeln Konzepte und überprüfen sie, experimentieren und lernen so täglich dazu. Technik und digitale Medien können dabei zu Werkzeugen für sie werden. Die Kinder können sie nutzen, um ihre Entdeckungen zu sammeln, sie anderen zu zeigen und darüber zu sprechen, damit weiterzuarbeiten und sie zu teilen, Informationen zu suchen und zu finden.

Mit Medien kreativ sein und gestalten

Das Tablet ist für Kinder im Vor- und Grundschulalter ein beliebtes Gerät, um Geschichten zu hören und anzuschauen. In der Kita und Schule lernen sie es als Werkzeug kennen, mit dem sie selbst Geschichten erzählen und kreativ sein können. Solche Projekte bieten vielfältige Anlässe für spielendes und handlungsorientiertes Lernen.

Medienerlebnisse reflektieren und präsentieren

Medieninhalte können Spaß machen und bei der Orientierung helfen, aber auch Fragen aufwerfen oder Angst machen. Kitas und Grundschulen können Räume schaffen, in denen Kinder von ihren Medienerlebnissen erzählen. Sie können ihre Erlebnisse im Spiel oder Gespräch einbringen und verarbeiten und sie können neue Erfahrungen machen.

Einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien aushandeln und einüben

An die aktive und kreative Medienarbeit lassen sich kindgerecht Themen der Medienerziehung und -begleitung anschließen. Die Kinder erweitern ihre Handlungsmöglichkeiten und werden ausgehend von ihren Erlebnissen dazu angeregt, das eigene Medienhandeln zu reflektieren, gemeinsam Regeln auszuhandeln und selbst Lösungsstrategien zu entwickeln.

Eine Umgebung, in der Kinder Medienkompetenz entwickeln können, ermöglicht Lernen mit Technik und digitalen Medien...



... alltagsintegriert und selbstbestimmt

... in Umgebungen, die Anregungen und Freiräume schaffen für eigenes Entdecken, individuelle Medien- und Technikauswahl, die Weiterentwicklung von Fertigkeiten und die Reflexion der eigenen Arbeitsweise.



... gemeinsam mit anderen in Teams und Lernnetzwerken, in denen Kinder sich unabhängig von bestehenden Rollen als Expert*innen und Lernende erfahren können, miteinander und mit Erwachsenen Herausforderungen angehen und Probleme lösen, Themen und Verhalten aushandeln und sich gegenseitig Feedback geben.



... in Auseinandersetzung mit Welt und Gesellschaft, echten Fragestellungen und orientiert an den Themen und Interessen der Kinder.

... in der Arbeit an Projekten und Produkten, durch die die Kinder in Kommunikation treten mit der Welt.