
APP GEHT'S?! – DIGITALE MEDIEN SPIELERISCH, KRITISCH UND REFLEKTIERT FÜR SPRACHBILDUNG UND KREATIVE MEDIENARBEIT MIT KINDERN UND FAMILIEN NUTZEN

Livia Daveri, Linguistin und Johannes Wentzel, Medienpädagoge

10 Jahre alltagsintegrierte Sprachbildung in NRW: Mehr
Sprachen und Chancen stärken



MEDIENERZIEHUNG

- **Kompetent** mit Medien umzugehen, gehört zum Alltag.
- Die sogenannte Medienkompetenz ist eine unabdingbare Kulturtechnik geworden, neben Lesen, Schreiben und Rechnen. Dabei geht es nicht nur um die Bedienung von Geräten, sondern insb. um einen **bewussten Umgang** mit den Medien und ihren Inhalten.



MEDIENKOMPETENZ

- **Mediennutzung:** Damit ist die Fähigkeit gemeint, Medieninhalte sinnvoll auswählen und nutzen zu lernen. Diese Inhalte sollten altersangemessen sein und Kinder nicht überfordern.
- **Medienkritik:** Damit ist die Fähigkeit gemeint, Inhalte beurteilen und Wahrheit und Fiktion voneinander unterscheiden zu können.
- **Mediengestaltung:** Damit ist die Fähigkeit gemeint, selbst Inhalte zu gestalten, sich kreativ auszudrücken und Medien zur Kommunikation zu nutzen.
- **Medienkunde:** Damit ist die Fähigkeit gemeint, interessante und geeignete Medien zu (er)kennen und zu wissen, wie diese zu nutzen sind.

KLEINKINDER UND MEDIEN

Eine **aktive Auseinandersetzung mit der Medienerziehung** bei Kleinkindern – sei es im privaten oder institutionellen Kontext – ist sinnvoll und **notwendig** ist, da Kleinkinder längst Mediennutzer sind.

Die Vorstellung einer medienfreien Kindheit ist utopisch.

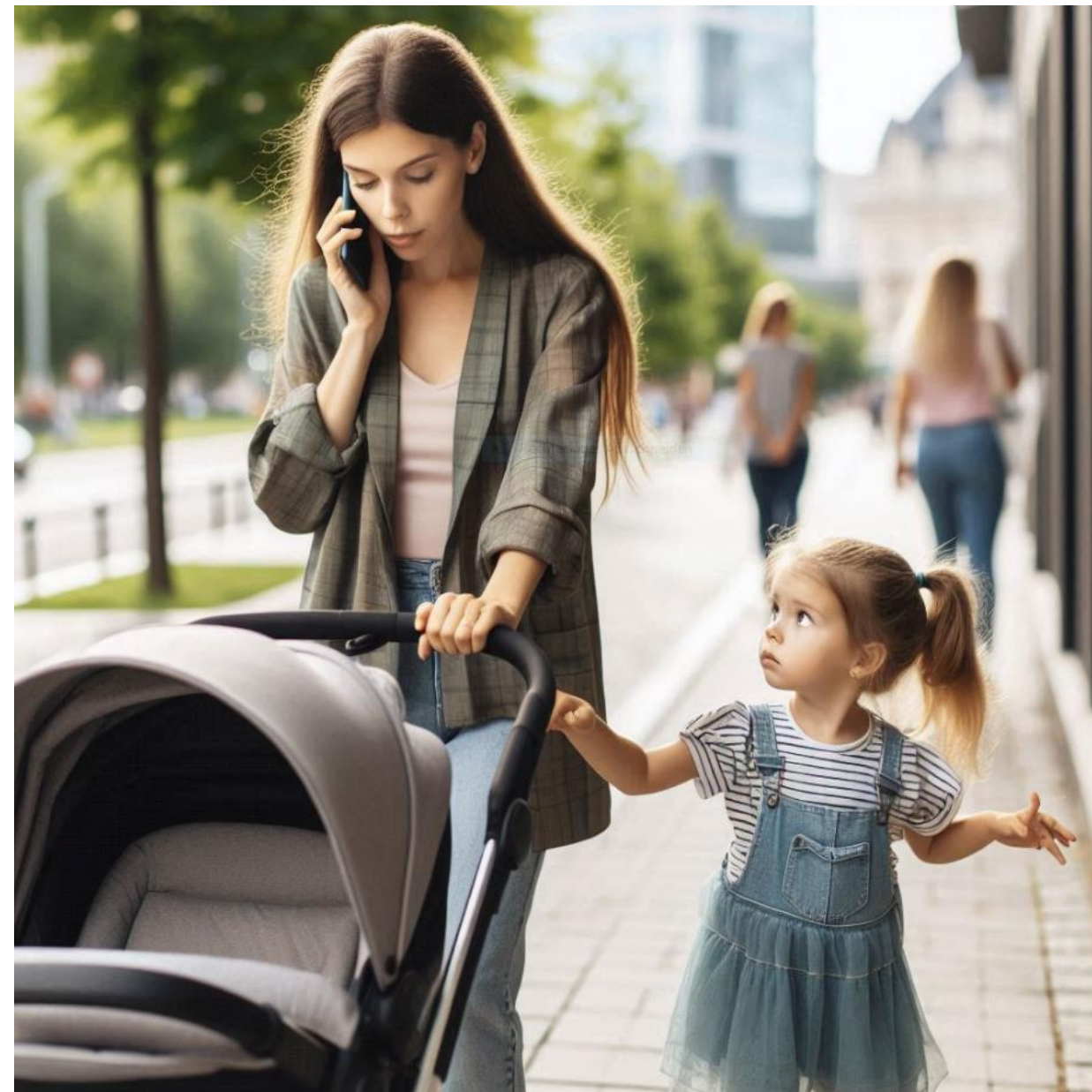
Für eine **altersgerechte und sinnvolle Begleitung** der Kinder in die Medienwelt bedarf es **Wissen über den Medienalltag der Kleinkinder** und zur **Situation in den Familien**.



... UND DIE ERWACHSENEN?

- Erwachsene – insb. Eltern/Familie sowie päd. (Fach)Personal – haben dabei eine Schlüsselrolle
 - als Nutzer:innen
 - als Beispiele
 - als Begleiter:innen
- Medien können „Zerstörer“ oder Impulsgeber – es kommt darauf an, was **WIR** damit machen!





Bilder: KI-generiert – Cengiz Sunter

MEDIEN HABEN STETS ZWEI SEITEN

- Medien können in Passivität gefangen halten, isolieren, überfordern, lähmen oder aber auch die Neugierde von Kindern wecken, die Phantasie beflügeln, die Freude an Sprache und Kommunikation steigern sowie die Hin- und Zuhörfähigkeit fördern.
- „Gekonnt eingesetzt“ können Medien Impulsgeber sein, um die Welt zu verstehen und sich kreativ und kulturell zu äußern.
- Medien sind technische „Hilfsmittel“, die bewusst eingesetzt werden müssen



DIE VERBINDUNG DER BILDUNGSBEREICHE SPRACHE UND MEDIENERZIEHUNG

- Medienpädagogik hat zum Ziel, die **Handlungskompetenz** sowie die **kommunikative Kompetenz** zu fördern. Letzteres impliziert die sprachliche Bildung.
- Kinder sind fasziniert von Medien. Die Auseinandersetzung mit ihnen **bietet zahlreiche sprachförderliche Anlässe**

Dabei spielen
Erwachsene
eine
Schlüsselrolle!



DIE VERBINDUNG DER BILDUNGSBEREICHE SPRACHE UND MEDIENERZIEHUNG

- Einige Medien integrieren neben Sprache weitere Symbolsysteme wie Bilder, Töne und Geräusche.
- Gerade in der Phase des Spracherwerbs bzw. im Rahmen der alltagsintegrierten Sprachbildung können diese stärkend und unterstützend wirken.
- Durch Handlung entdeckt das Kind die Welt und tritt mit ihr in Interaktion: Die über Wahrnehmung und Handlung gewonnenen Erfahrungen können erst mit Hilfe von Sprache begriffen werden.
- Ohne (fundierte) Sprachkenntnisse können mediale Möglichkeiten nur eingeschränkt erfahren und verarbeitet werden. Wiederum bieten mediale Erfahrungen Möglichkeiten die Sprachbildungsprozesse zu unterstützen.



ALLTAGSINTEGRIERTE SPRACHBILDUNG

Alltagsintegrierte Sprachbildung nutzt **alle alltäglichen Situationen** für sprachliche Bildung.

Alltagsintegrierte Sprachbildung meint zudem die **Berücksichtigung von sprachbildenden Situationen in allen Bildungsbereichen.**



ALLTAGSINTEGRIERTE SPRACHBILDUNG

WIE ERWERBEN KINDER DIE SPRACHE(N)?

- Was bedeutet das für uns?
- Wie verbinden Sie also Sprachbildung und Mediennutzung?
- Wie können Medien konkret dafür eingesetzt werden?



ALLTAGSINTEGRIERTE SPRACHBILDUNG

In einem **ko-konstruktiven Prozess** werden Sprechanlässe genutzt (z. B. beim Experimentieren im naturwissenschaftlichen Kontext, beim Einsatz von Medien oder beim Spielen), um die Kinder **anhand ihrer Interessen** individuell in ihrer natürlichen Sprachentwicklung zu unterstützen.

Die pädagogische Fachkraft übernimmt dabei die Rolle des Sprachvorbilds ein und unterstützt die Kinder mit **situations- und entwicklungsangemessenen Sprachbildungsstrategien**.

Mehrsprachigkeit wird beim Konzept der alltagsintegrierten Sprachbildung **als Ressource gesehen** und (möglichst) in den Alltag mit eingebunden.

Medien bieten uns dabei mannigfaltige Möglichkeiten.

ZUSAMMENGEFASST...

- **Sprachbildung geschieht im Alltag** und **ist eine Querschnittsaufgabe**, die alle Situationen im Tagesablauf der Familie, der Tageseinrichtung für Kinder und im weiteren sozialen Umfeld des Kindes umfasst.
- Kinder eignen sich Wissen an, indem sie beobachten, ausprobieren, untersuchen, experimentieren, hinterfragen, beschreiben, sich erinnern, sich mitteilen und schließlich neue Erfahrungen mit bereits erworbenem Wissen verknüpfen.
- **Kinder lernen** die grammatikalischen Regeln **implizit**, indem sie die Sprache(n) immer wieder hören und selber anwenden.
- **Erwachsene unterstützen** sie dabei, indem sie mit ihnen gewonnene Erfahrungen und Erlebnisse reflektieren und ihr sprachliches Verhalten indirekt korrigieren.
- **Mehrsprachigkeit** ist dabei selbstverständlich.
- **Medien** können dabei wunderbare Hilfsmittel sein.

AKTIVITÄTEN MIT MEDIEN BIETEN VIELE SPRECHANLÄSSE

- Medien bieten unendliche Möglichkeiten im Bereich der Sprachbildung. Durch einfaches Benennen, Definieren oder Umschreiben der Dinge, durch die Herstellung von Beziehungen und Bedeutungen zwischen den Bildern, durch Bezüge zum Leben des Kindes oder durch Vorausdeutungen, was als nächstes passieren könnte usw. – und dies in vielen Sprachen! Und der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!
- Wichtig ist, dass das Kind selbst eine aktive Rolle hat, zum Erzähler wird und Freude daran entwickelt. Nebenbei lernt es dabei noch viel mehr und macht (umfassende) Literacy-Erfahrungen.

AKTIVITÄTEN MIT MEDIEN BIETEN VIELE SPRECHANLÄSSE

... diese gilt es gekonnt einzusetzen und zu nutzen!



DIE MEDIENWELT MEINER

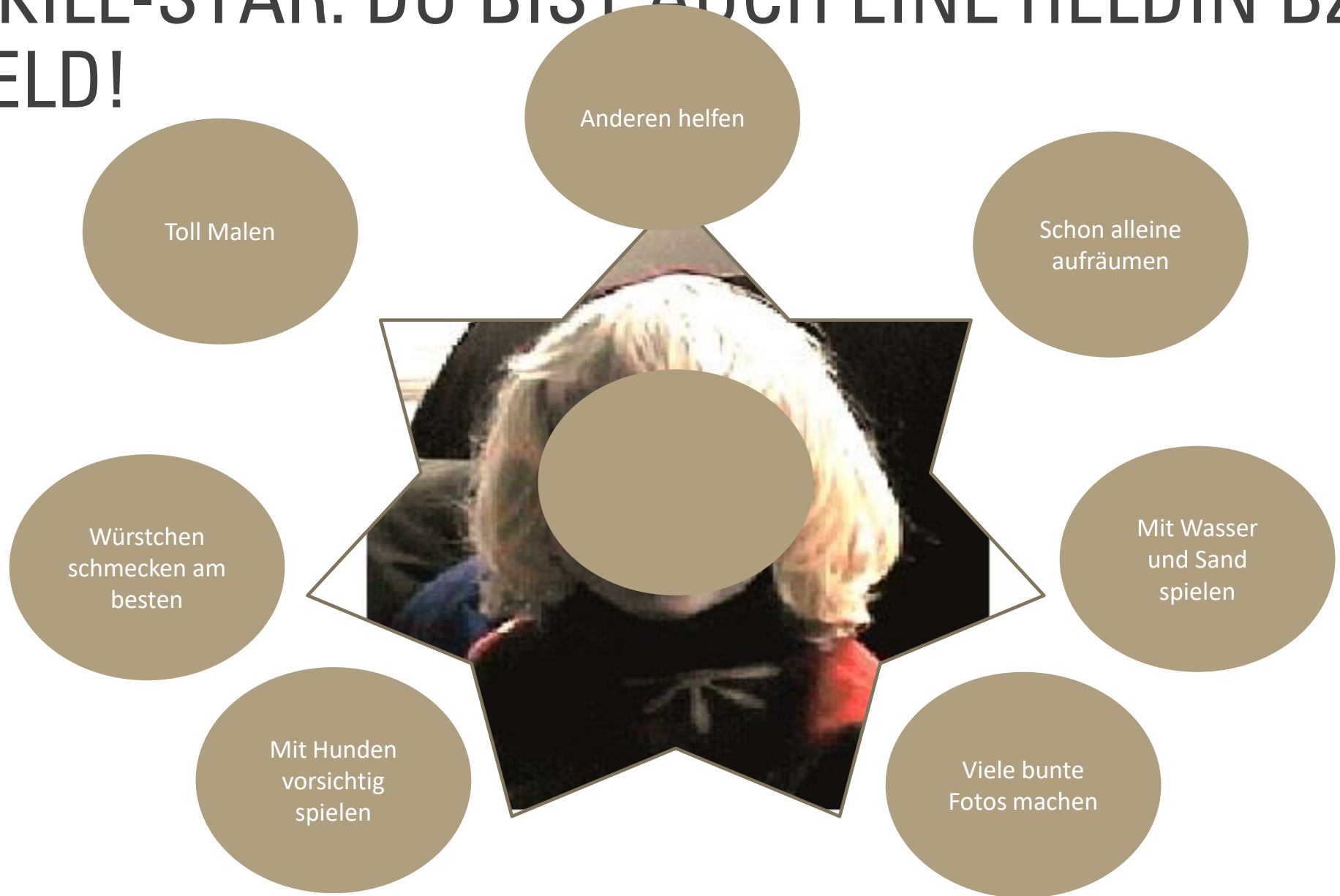
Erfahrungen,
Wünsche, Ängste,
Entwicklungsstand...
zur Sprache bringen



WER SIND HELDEN/INNEN IN (DEINEM)
ALLTAG?

WANN WARST DU SCHON MAL
EIN HELD / EINE HELDIN?

DER SKILL-STAR: DU BIST AUCH EINE HELDIN BZW. EIN HELD!



Auf welchen Alltagsgegenständen begegnen dir Medienhelden?

T-Shirt, Brotzeitdose oder Malstifte – auf vielen Produkten werden beliebte Medienhelden abgebildet, um das Interesse von Kindern zu wecken. Gestalten Sie mit Ihrem Kind ein Poster mit seinen liebsten Medienhelden und machen Sie Merchandising spielerisch zum Thema!

Los gehts



- Schauen Sie sich mit Ihrem Kind die Medienhelden auf der Vorlage an und lassen Sie es seine Lieblingshelden auswählen. Alternativ können Sie auch andere beliebte Figuren zur Auswahl stellen.



Bastelvorlage
Medienhelden-
Merchandising

Down

Wo wohnen deine Medienhelden?

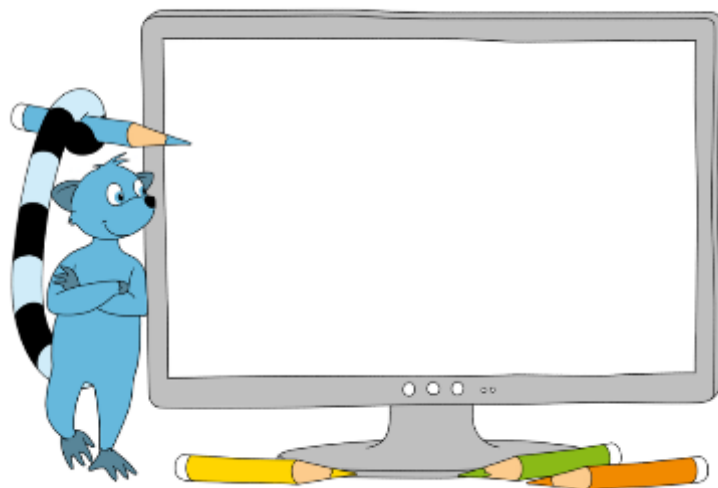
Ob Schloss, Indianerzelt oder Pferdehof – beliebte Medienhelden von Kindern haben oft nicht nur außergewöhnliche Eigenschaften und Fähigkeiten, sondern leben auch in besonderen Welten. Entdecken Sie im digitalen Zuordnungsspiel gemeinsam mit Ihrem Kind verschiedene Heldenwelten!

Los gehts



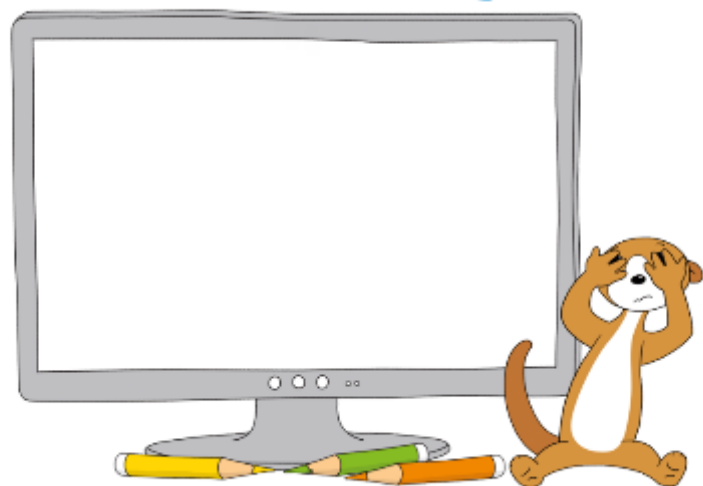
Digitales Element "Heldenwelt" ➔

Das sehe ich gern im Fernsehen.



Quelle: <https://rucksack.kita.de/materi-2-das-sehe-ich-gern/>

Das sehe ich nicht gern.



Quelle: <https://rucksack.kita.de/materi-2-das-sehe-ich-nicht-gern/>

1. Aktivität: Das sehe ich gern - das sehe ich nicht gern

Machen Sie die Medienerfahrungen Ihres Kindes zum Thema!

Wenn ihr Kind bereits Erfahrungen im Umgang mit Medien hat, also z.B. gerne Clips im Fernsehen, aus der Mediathek oder im Internet ansieht, hat es bestimmt schöne Erlebnisse dabei machen können. Vielleicht hat Ihr Kind aber auch Inhalte mitbekommen, die es geängstigt oder verstört haben. Nicht immer erzählen Kinder Ihren Eltern davon. Es ist aber wichtig, dass sie gerade über diese negativen Ereignisse sprechen, um sich damit nicht alleine zu fühlen, sondern im Austausch mit Ihnen diese Medienerlebnisse einordnen und verarbeiten zu können.

Sie benötigen:



- Stift, Papier (entweder ein leeres Blatt oder die Vorlagen „Das sehe ich gern“ und „Das sehe ich nicht gern“)

Ihr Kind wird gestärkt

indem es

- ...seine Gefühle und Eindrücke reflektiert und darüber spricht
- ...negative Eindrücke durch das Malen und das gemeinsame Gespräch besser verarbeiten kann
- ...erfährt, dass es auch negative Erlebnisse mit Ihnen besprechen kann
- ...Lösungsstrategien entwickelt, um mit negativen Medien-Eindrücken umzugehen
- ...erlebt, dass das Thema Medien ganz normal in den Familienalltag gehört

Wie?

Überlegen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, was es gerne im Fernsehen, auf dem Tablet oder Smartphone sieht und wann es sich dabei wohl fühlt. Dazu kann Ihr Kind ein Bild malen, das ein schönes

Medienerlebnis zeigt. Auch Sie können ein Bild malen und erklären, was Sie gerne sehen.

Dann denken Sie zusammen darüber nach, ob es schon mal Situationen gab, in denen Ihr Kind etwas gesehen hat, das ihm Angst gemacht hat oder die es komisch fand. Wenn Ihr Kind dieses Erlebnis beschreibt, achten Sie darauf, wie es reagiert, um zu verhindern, dass es erneut ängstlich wird. Sprechen auch Sie über ein Medienerlebnis, das Ihnen als Kind Angst gemacht hat und wie Sie es geschafft haben, damit umzugehen.

Überlegen Sie, wie man ähnliche Situationen verhindern kann und besprechen Sie, wie Ihr Kind reagieren kann, wenn es bei der Mediennutzung Angst bekommt, z.B. wegschauen und zu Ihnen kommen oder das Gerät ausmachen. Bestärken Sie es darin, dass es immer sagen kann, wenn ihm etwas zu viel wird. Zum Abschluss kann das Bild mit dem schönen Medienerlebnis in der Wohnung aufgehängt werden.

Weitere Ideen:

- Fragen Sie Ihr Kind auch nach Medienerlebnissen, die es mit Hör-Medien oder mit Bilderbüchern gemacht hat.
- Falls Ihr Kind negative Medienerlebnisse mitbekommen hat, überlegen Sie, wie es dazu kommen konnte und wie Sie das Zukunft ändern können. Es kann dazu hilfreich sein, dass Sie immer in der Nähe sind, wenn sich Ihr Kind Clips etc. ansieht und wenn Sie den Zugang auf dem Fernseher, dem Smartphone oder Tablet so einschränken, dass nach Möglichkeit nur kindgerechte Inhalte zu sehen sind. Dafür eignen sich besonders die Mediatheken von ARD und ZDF und die App „YouTube Kids“. Wie Sie digitale Geräte sicherer machen können, erfahren Sie mit einfachen Anleitungen unter <https://www.medien-kindersicher.de/startseite>
- Sollte Ihr Kind eine verstörende Mediensituation erlebt haben, als es einem Erwachsenen oder einem Geschwisterkind zugeschaut hat oder zu Besuch bei einer anderen Familie oder Verwandten war, klären Sie diese darüber auf, dass Sie das in Zukunft nicht mehr möchten. Überlegen Sie, welche Sendungen sich eignen, wenn Ihr Kind anwesend ist. Es kann hilfreich sein, dabei das Bild zu zeigen, dass Ihr Kind von dem negativen Medienerlebnis gemalt hat, so dass Ihre Entscheidung von allen gut verstanden und nachvollzogen werden kann.

Still Face
Experiment:
Dr. Edward
Tronick



LASSEN SIE UNS IM NETZ SUCHEN:

iPotty

Medienbezogene Entwicklungsaufgaben des Kindes- und Jugendalters

Alter (in Lebensjahren)	Entwicklungsaufgaben	Medienbezogene Fähigkeiten	Aufgaben der Bezugspersonen
 0 – 1	• Urvertrauen bilden • Sichere Bindung aufbauen	• Insgesamt wenig bis keine medialen Reize • Babys brauchen Sinneserfahrungen wie fühlen, schmecken, hören und sollten nur sparsam mit medialen Reizen in Kontakt gebracht werden (Geräusche, Musik, o. ä.) • Ab sechs Monaten: Wahrnehmen der Medien • Neue Formen des Spielens: sensomotorisch, relational, funktional, symbolisch • Basale, aber nicht zielgerichtete Nutzung der Medien (Wischen/Touch-Gesten); einfaches Wischen und Tippen ist mit einem Jahr bereits möglich, jedoch nicht zielgerichtet	• Digitale Medien sollen Eltern-Kind-Interaktion und -Kommunikation nicht unterbrechen (Blickkontakt/Spiegeln) • Fokus soll auf dem Erkunden der Welt über basale Sinneseindrücke gelegt werden
 2	• Autonomie • Erkundung der Welt	• Einfache Regeln werden verstanden • Erste bewusste Medienerfahrungen • Bewusste, interessierte und zielgerichtete Mediennutzung • Kinder lernen die Realität vom digitalen Bild zu unterscheiden • Interesse an spielerischen digitalen Aktivitäten steigt, einfache Bildabfolgen und Spiele werden verstanden	• Vorbildfunktion beachten • Kindern Auswahlmöglichkeiten bieten • Eltern sollten aktive Auseinandersetzung fördern • Reizüberflutung vermeiden (Ton-Bild-Schere) • Anschauen und Vorlesen von Bilderbüchern (nur wenige und gezielte digitale Angebote)
 3 – 4	• Initiative ergreifen • Imitation der Erwachsenenwelt	• Gezielte Mediennutzung von einfachen Inhalten • Aktive Auseinandersetzung muss weiter gefördert werden • Kinder können Symbole entschlüsseln und sind in der Lage kurzen Geschichten (Fernsehen, Video) zu folgen • Bezug zur eigenen Lebenswelt wird hergestellt • Wischen und tippen auf Tablets oder Smartphones wird nun zielgerichteter nachgeahmt	• Medien nicht als Babysitter – gemeinsames Erkunden von digitalen Medien • Kinder sollen zu vielfältigen Ausdrucksweisen angeregt werden und lernen, Langeweile auszuhalten • Balance zwischen Bedürfnissen der Bezugspersonen und der Kinder • Kreative Spielangebote



5 – 6

- Initiative ergreifen
- Moralentwicklung: Normen / Werte
- Regulationsentwicklung

- Erhöhte Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung
- Zunahme von Wissens-, Verständnis-, und Sinnfragen
- Medien als Wissensquelle, aber ohne Verständnis für die Struktur
- Digitale Lern- und Geschicklichkeitsspiele werden verstanden

- Familienregeln, z. B. Mediennutzungsvertrag
- Bezugspersonen fungieren als Begleitpersonen
- Auswahl von kindgerechten medialen Inhalten
- Festlegen von zeitlichem Rahmen



7 – 10

- Werksinn: Selbstwirksamkeit (etwas Nützliches tun)

- Erfassung von Lerninhalten und Abrufen von Gedächtnisleistungen
- Eigenständigere Mediennutzung zur Unterhaltung und zur Kommunikation
- Fiktion und sozialer Realismus werden unterschieden

- Familienregeln festlegen, z. B. Mediennutzungsvertrag
- Altersentsprechende Begleitung bei der Nutzung von digitalen Medien
- Wertschätzung
- Beziehung als Basis für Vertrauen und Transparenz
- Aufklärung über rechtliche Aspekte bei der Nutzung von Online-Angeboten



11 – 14

- Identitätsbildung / sexuelle Entwicklung

- Nutzung der digitalen Welt zur sexuellen Identitätsbildung und Ausprobieren diverser Rollen
- Gezielter Informationsabruf

- Akzeptieren und Unterstützen der Identitätsentwicklung
- Interesse an den Netzaktivitäten der Jugendlichen
- Entwicklungsadäquater technischer Schutzrahmen
- Eigene Medienkompetenz ausbauen



15 – 16

- Identitätsbildung / Ablösung vom Elternhaus

- Medienkritik: kritische Reflexion der Medieninhalte
- Digitale Grenzaustestung

- Soziale Beziehungen zulassen (Peer-Group, auch in digitaler Form)
- In Kontakt bleiben und Verfügbarkeit als Ansprechpartner:in für digitale Erfahrungen
- Aufmerksam machen / Gespräch über problematische Netzinhalte



17 – 18

- Entwicklung von Zukunftsperspektiven

- Selbstregulierte Mediennutzung
- Digitalitätsfähigkeit
- Nutzung der digitalen Welt zum Übergang in die Erwachsenenwelt

- Unterstützung bei Lebensplanung und -gestaltung
- „Loslassen statt fallen lassen“ – Begleitung auch trotz möglicher Konflikte anbieten und wahrnehmen (vgl. Kostrzewa 2022)

Auszug aus: LWL-Landesjugendamt, Schulen und Koordinationsstelle Sucht (Hrsg.), 2022.

„Memorandum Pädagogik : Medien : Abhängigkeit“. Ergebnisse der Klausurwoche. Münster: Forum Sucht Band 54

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Gesundheit

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

BINDUNG & ENTWICKLUNG

Der Ursprung der Beeinträchtigungen der Beziehung zwischen Bindungsperson und Kind liegt im fehlenden Blickkontakt und der verminderten elterlichen Aufmerksamkeit.

- Intensive Smartphone-Nutzung kann mit geringerer Feinfühligkeit verbunden sein.
- Häufige Versunkenheit ins Smartphone erschwert es Eltern, sichere Basis und sicherer Hafen für ihr Kind zu sein.
- Die kindlichen Bedürfnisse geraten leicht aus dem Blick und stehen teils sogar in Konkurrenz zur Smartphone-Nutzung.
- Ein Mangel an Situationen gemeinsamer Aufmerksamkeit kann die Entwicklung der Sprachfähigkeiten beeinträchtigen.



ANREGUNGEN FÜR DEN ALLTAG

Klare Absprachen oder Regeln können dabei helfen, kleine Veränderungen im Alltag anzustoßen:

- **Fester Ablageplatz** für das Smartphone. Denn Smartphones, die nicht permanent sichtbar oder hörbar (vielleicht zeitweise sogar ausgeschaltet) sind, verleiten weniger zum ständigen Nachsehen. Frei nach dem Prinzip: „Aus den Augen, aus dem Sinn“.
- **Push-Nachrichten** sowie Töne und Vibration **deaktivieren**.
- **Klingelton nur für Anrufe**, alle anderen Benachrichtigungen lautlos. Das funktioniert gut, wenn man vereinbart, dass Familie und Freunde in dringenden Fällen anrufen.
- **Smartphone-freie Zonen oder Smartphone-freie Zeiten** in der Familie schaffen Freiräume für völlig ungestörte Interaktionen.
- **Nutzungszeiten anzeigen lassen**. So wird einem bewusst, wie viel Zeit man tatsächlich für welche Aktivitäten am Smartphone aufbringt.

WORAN ERKENNE ICH, DASS ES MEINEM KIND ZU VIEL IST?

Begleiten Sie Ihr Kind möglichst bei der Mediennutzung – vor allem, wenn es für Ihr Kind neue, unbekannte Inhalte sind. Nur so können Sie die Reaktionen und das Verhalten des Kindes während der Mediennutzung aufmerksam **beobachten**. Achten Sie auf Körperhaltung und Gesichtsausdruck.

Das Kind...

- hält sich die Hände vor das Gesicht, wird unruhig, zappelt und beginnt herumzuturnen
- fängt an zu weinen oder schreien
- gähnt, reibt sich die Augen und wirkt müde
- wendet sich ab, krabbelt oder geht weg
- kann nach der Mediennutzung nicht einschlafen
- starrt gebannt, wie hypnotisiert, auf den Bildschirm

MEDIEN- NUTZUNGSZEITEN

Empfehlungen

Weltgesundheitsorganisation

- 0-1 Jahr: Keine Bildschirmzeit
- 2-4 Jahre: Weniger als 1 Stunde pro Tag

Vereinigung amerikanischer Kinderärzte

- 0-2 Jahre: Keine Bildschirmzeit außer Videoanrufe
- 3-5 Jahre: Höchstens 1 Stunde pro Tag

SMARTPHONENUTZUNG BEI KLEINKINDERN

Jedes Kind ist anders und jede Familie setzt unterschiedliche Prioritäten im Umgang mit digitalen Medien. Einige wenige Punkte gelten jedoch für alle:

1) Kein Smartphone

- beim Essen und Trinken
- bei der Körperpflege (Wickeln, Zähneputzen, ...)
- wenn das Kind Nähe, Schutz oder Begleitung braucht

2) Statt Smartphone

- gute, feinfühlig Interaktionen
- gemeinsame Aktivitäten, Bewegung, Draußensein, Spielen, ...

3) Wenn Smartphone, dann

- altersgerechte, nicht-überfordernde, am besten bekannte Inhalte
- Zeit begrenzen
- Begleitung bei der Mediennutzung, wenn möglich

IDEEN-SCHATZTRUHE

Ideen für
Momente mit
oder ohne
Smartphone /
Medien
sammeln



Ideen mit/ für Kinder
sammeln



FAMILIENREGELN VEREINBAREN



DER MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

✓ Handyfreie Orte

Ich überlege gemeinsam mit meinem Kind, in welchen Situationen die Handynutzung unhöflich ist. Zudem prüfe ich regelmäßig, ob ich mich selbst entsprechend verhalte.

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 

✓ Private Dateien und Fotos

Bilder und Inhalte, die andere nicht sehen sollen, speichere ich nicht auf meinem Handy und schicke sie nicht weiter.

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 

✓ Apps installieren

Spiele und Apps lade ich nur gemeinsam mit meinen Eltern herunter.

Bearbeiten

Regel in den Vertrag übernehmen 



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Johannes
und  Johanna

§1 Allgemeine Regeln

Informieren und austauschen

Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing

Wenn jemand gemein zu mir oder zu anderen ist, spreche mit meinen Eltern.

§2 Zeitliche Regelungen

Surfen im Internet (Handy, Konsole, Tablet, Computer)

15 Minuten täglich

§3 Handy / Smartphone

Unbekannte Nummern

Auf Nachrichten oder Anrufe von unbekannten Nummern antworte ich nicht. Mit meinen Eltern überlege ich, was wir machen.

Aufnahmen von anderen

Ich spreche mit meinem Kind altersgerecht über das „Recht am eigenen Bild“ und worauf man vor dem Versenden von Bildern und Filmen achten sollte.

§4 Internet

Kaufen und Bestellen

Wenn ich im Internet etwas kaufen oder bestellen will, frage ich vorher meine Eltern.

§5 Fernsehen / (Online-)Videos

Altersgerechte Angebote

Ich schaue keine Filme, die erst für Ältere geeignet sind. Wenn mir etwas Angst macht, sage ich meinen Eltern Bescheid.

klicksafe



Code: oyidrg68

Datum: _____

Unterschrift Erwachsene(r): _____ Kind: _____

Der Mediennutzungsvertrag

Ziel: Damit es gelingt, Medien als Erziehungsthema in der Familie wahrzunehmen und Regeln umzusetzen, hilft einigen Eltern der Mediennutzungsvertrag. Hier werden besonders Eltern mit Geschwisterkindern angesprochen. Um sich ein eigenes Bild von Möglichkeiten und Grenzen des Mediennutzungsvertrags machen zu können, wird den Elternbegleiterinnen dieses Arbeitsmaterial vorgestellt.

Zeit: 50 Minuten (15 Minuten Vorstellung im Plenum, 20 Minuten Gruppenarbeit und 15 Minuten Austausch im Plenum)

Material: Beamer, Internetzugang, digitales Endgerät, das an den Beamer angeschlossen werden kann und mit dem Internet verbunden ist; gegebenenfalls eigene digitale Endgeräte der Teilnehmenden oder digitale Endgeräte, die den Teilnehmenden gestellt werden können, WLAN, Webseite www.mediennutzungsvertrag.de, Der Clip zum Mediennutzungsvertrag kann auch unter https://www.youtube.com/watch?v=pnlgVSrIS_c angesehen werden.

Vorbereitung: Die Moderation sollte sich den Clip zum Mediennutzungsvertrag ansehen (dieser erscheint automatisch, wenn die Seite www.mediennutzungsvertrag.de geöffnet wird oder: https://www.youtube.com/watch?v=pnlgVSrIS_c) und die Website ausprobieren. Hierbei vor allem: wie lassen sich Regeln zu einem Vertrag hinzufügen und wieder entfernen lassen, wie kann man individuelle Regeln einfügen und wie lässt sich der Vertrag speichern und ausdrucken.

Ablauf: Die Moderation zum Einstieg stellt die Fragen ins Plenum:

- Welche Regeln in Bezug auf die Mediennutzung ihrer Familie gibt es?
- Werden die Kinder bei der Gestaltung der Regeln mit einbezogen?
- Welche Erfahrungen haben Sie bei dem Thema Regeln in Bezug auf die Nutzung von Medien gemacht?

Dann erfolgt der Hinweis auf die Möglichkeit, Regeln auch schriftlich festzuhalten, um so Verbindlichkeit und Transparenz in Bezug auf Mediennutzung in der Familie zu etablieren. Dazu wird die Webseite www.mediennutzungsvertrag.de und der Clip angesehen.

Die Moderation zeigt die verschiedenen Möglichkeiten, den Mediennutzungsvertrag zu gestalten:

- welche unterschiedlichen Bereiche/ Themen gibt es?
- wie lassen sich Regeln aus den Bereichen in den Vertrag einfügen?
- wie kann man sie wieder entfernen?
- wie lassen sich Regeln anpassen (Text ändern)?



Medienerziehung Kinder unter 3 Jahren

Grundlagen

Babys und Kleinkinder lernen durch Ausprobieren und Nachahmen. Dazu brauchen sie Bezugspersonen, die mit ihnen sprechen und spielen. Kinder in diesem Alter entdecken einfache Spielsachen und experimentieren gerne mit Gegenständen. Die fünf Sinne – Schmecken, Fühlen, Riechen, Hören, Sehen – stehen im Vordergrund. Damit erkunden kleine Kinder und lernen jeden Tag dazu.

Checkliste

- Länge: etwa eine bis fünf Minuten
- Sehr einfache Struktur, möglichst leicht erfassbar
- Nur gemeinsam schauen und darüber sprechen
- Reizquellen (Fernseher, Radio usw.) nicht unkontrolliert laufen lassen
- Auf angemessene Lautstärke achten

Kinder unter 3 Jahren

Grundlagen

Babys und Kleinkinder lernen durch Ausprobieren und Nachahmen. Dazu brauchen sie Bezugspersonen, die mit ihnen sprechen und spielen. Kinder in diesem Alter entdecken einfache Spielsachen und experimentieren gerne mit Gegenständen. Die fünf Sinne – Schmecken, Fühlen, Riechen, Hören, Sehen – stehen im Vordergrund. Damit erkunden kleine Kinder und lernen jeden Tag dazu.

Medienverständnis

Kinder bis zu einem Jahr

Heutzutage sind Medien schon für Säuglinge Teil ihrer Umgebung. Reizquelle mit Tönen und Lichteffekten. Vor allem das Smartphone weckt ihr Interesse, schließlich haben die Eltern es fast überall und nutzen es, um Bilder zu machen, Musik abzuspielen oder zu telefonieren. Bekommen die Kinder es in die Finger, gehen sie mit allen Gegenständen: Sie möchten es in den Mund nehmen, es auf den Boden werfen oder nehmen es genau unter die Lupe. Bewegte Bilder auf einem Bildschirm können faszinieren, werden aber nicht vollständig verarbeitet werden können.

Kinder zwischen ein und zwei Jahren

Etwa mit eineinhalb Jahren verstehen Kinder, dass Bilder von etwas anderes sind als die realen Gegenstände selbst. Nun können sie gemeinsam mit den Eltern ein Bilderbuch mit einfachen Bildern anschauen. Auch Bilderbuchapps sind geeignet. Filme oder kurze Clips können Kinder in diesem Alter noch nicht verstehen, weil sie das Geschehen auf dem Bildschirm nicht verarbeiten können.

Kinder zwischen zwei und drei Jahren

Nach dem zweiten Geburtstag können gemeinsam mit Bezugspersonen auch kurze Clips angeschaut werden: beispielsweise Kinderlieder auf YouTube oder bei Streaming-Anbietern oder andere Formate von einer bis fünf Minuten. Kleinen Kindern macht es zum Beispiel Spaß, Bilder und Videos von sich selbst oder der Familie auf dem Smartphone anzuschauen. Generell sollte der Konsum von Bildschirmmedien in diesem Alter die Ausnahme bleiben. Denn die Fähigkeit, zusammenhängende Geschichten zu folgen ist noch nicht entwickelt. Es reicht eine sehr kleine Auswahl aus, die die Kinder immer wieder sehen – und das ist auch gut so. Schließlich verstehen sie mit jeder Wiederholung mehr. Wichtig ist, in diesem Alter möglichst wenig Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Das Entdecken der realen Umwelt und der spielerische Umgang mit Gegenständen und Bezugspersonen sind für die gesunde Entwicklung wichtiger.

Checkliste

- Länge: etwa eine bis fünf Minuten
- Sehr einfache Struktur, möglichst leicht erfassbar
- Nur gemeinsam schauen und darüber sprechen
- Reizquellen (Fernseher, Radio usw.) nicht unkontrolliert laufen lassen
- Auf angemessene Lautstärke achten

FLIMMO bespricht nur Angebote für Kinder ab drei Jahren. Für jüngere Kinder sind in Ausnahmen kurze Häppchen möglich. Hier eine Auswahl:

- [Animanimals](#)
- [Bobo Siebenschläfer](#)
- [KIKANINCHEN](#)
- [Peppa Wutz](#)
- [Zeit für Timmy](#)

Einfach vorlesen? Mit unserer Geschichten-App ist das ganz leicht.

Jeden Freitag ab 12 Uhr gibt es drei neue Geschichten – ab 3, 5 und 7 Jahren. Über die Webseite oder die einfach vorlesen!-App können sie mit dem Smartphone, Tablet oder Laptop abgerufen werden – und dann nichts wie rein ins Vorleseabenteuer!

Mehr erfahren



© Sascha Venturi / Stiftung Lesen / Deutsche Bahn Stiftung



Geschichten

ab 3
Jahren

ab 5
Jahren

ab 7
Jahren

Zurück

Download



jetzt vorlesen

⌚ 47min



jetzt vorlesen

⌚ 5min

noch 17 Tage online



Vorlese-Fragen:

- Wo ist Junis?
- Was macht Papa?
- Was isst du zum Frühstück?

Vorlese-Tipp:

- Lesen Sie den Text vor, und schauen Sie sich das Bild gemeinsam an. Wo sind die fünf Dinge auf der Seite zu finden?

Geschichten für Kinder ab 1
gesucht?

Stiftung Lesen

loslesen

Filtern nach

Ich suche

☒ App-Tipps 97

Alter

2 - 4

Thema

Medienkategorie

Zielgruppe

Stiftung Lesen

loslesen

informieren

mitmachen

Startseite

loslesen

Lesetipps und Aktionsideen

Kleines Krankenhaus für Kinder

App-Tipps

Kleines Krankenhaus für Kinder

Über die App

Im Krankenhaus wird es nie langweilig

Ein Röntgengerät ausprobieren, Ärzte treffen oder Verletzte retten – all das können eure Kinder spielerisch in dieser App, die wie ein Wimmelspiel aufgebaut ist. In sechs Szenen können eure Kinder versteckte Gegenstände suchen oder Memory spielen. Außerdem können sie den Krankenwagen auf seinem Einsatz begleiten. Eine App, die mit eurer Unterstützung vielfältige Erzählanlässe bietet.

Mehr lesen



3,7★
2690 Rezensionen

1 Mio.+
Downloads

Von Pädagogen empfohlen

USK ab 0 Jahren

Installieren

Teilen

Auf die Wunschliste

Diese App ist für manche deiner Geräte verfügbar

Mit einem Google Play Pass-Abo hast du Zugriff auf diese und viele andere Apps – ganz ohne Werbung und In-App-Käufe. Es gelten die

Du kannst diese App mit deiner Familie teilen. [Weitere Informationen zur Familienmediathek](#)



Erkunde das Krankenhaus!



Spiele unterhaltsame Spiele!

Über diese App

ERLEBE EIN KRANKENHAUS
Triff Ärzte, Krankenschwestern, Zahnärzte und Blumenladenbesitzer. Probiere das Röntgengerät aus, fahre einen Krankenwagen und rette Kinder nach einem Skateboard-Unfall.

Fiete Soccer

29. Juni 2024



Für Deutschland ist die WM zu Ende, aber nicht bei *Fiete Soccer*. Hier wird auf höchstem Niveau weiter gekickt und neben Ländern aus der ganzen Welt ist auch Deutschland mit dabei – da darf Fiete natürlich auch nicht fehlen. 90 Sekunden haben Kinder pro Spiel Zeit den Ball quer über das Feld zu passen und ein spektakuläres Tor zu schießen. Damit auch Fußball-Neulinge mitmachen können, gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, sodass etwas mehr Zeit bleibt, um die optimale Taktik zu planen.



Weiterlesen

Kleiner Fuchs Eisenbahn

13. Mai 2024



Mit *Kleiner Fuchs Eisenbahn* gibt es eine weitere App für die jüngsten Tablet-Spieler. Kinder ab zwei Jahren helfen mit simplen Gesten dem kleinen Fuchs dabei die Eisenbahn flott durch die hübsch gestaltete Landschaft zu kurven. Unterwegs muss der Fuchs jedoch beim Bauernhof halten um frische Waren wie Obst, Gemüse, Getreide oder Alpaka-Wolle aufzuladen. Weiter geht's zur Fabrik, wo die Fracht ausgeladen und zu feinen Leckereien weiterverarbeitet wird. Der Fuchs bringt die Sachen dann mit Hilfe der Kinder zum Supermarkt, wobei unterwegs ein frecher Dieb immer wieder versucht, von den leckeren Törtchen oder Säften auf der Eisenbahn zu naschen.

<https://www.medienlabyrinth.de>



Weiterlesen

Meine Name ist Kathrin Mertes und ich bin Medienpädagogin. Kindermedien sind meine große Leidenschaft und ich freue mich, hier einige meiner besonderen Fundstücke vorzustellen.

Sortiert nach...

Alter

Apps für Kindergartenkinder

Apps für Vorschulkinder

Apps für Grundschulkinder

Apps für Größere

Gerät

iOS (iPad&iPhone)

Android

Kindle Fire

Inhalt

Logik

Soziales Lernen



Draw and Tell HD 4+

Storytelling for kids!

Duck Duck Moose LLC

★★★★★ 4.3 • 50 Ratings

Free





Fiete KinderZoo - Bau deine App Spiel für Kinder

Aholli Entertainment Lernspiele Kreativität

★★★★★ 21

USK ab 0 Jahren

Bietet In-App-Käufe an

Diese App ist mit allen deinen Geräten kompatibel.

Zur Wunschliste hinzufügen

Installieren

BAU' DEINE EIGENE APP





- Solar Walk
- Sky View
- Sternenanatlas



Star Walk Kids Astronomie Spiel für Kinder

Vito Technology Lernen Bildung

USK ab 0 Jahren 8 Jahre und jünger

★★★★★ 3.702

Enthält Werbung · Bietet In-App-Käufe an

Diese App ist mit allen unseren Geräten kompatibel.

Zur Wunschliste hinzufügen

Installieren



Bini ABC Spiele Deutsch lernen

Buchstaben lernen mit Bini

Bini Academy

5,000+ Bewertungen

5+ Jahre und jünger

Screenshots



Wenn Sie diesen Überblick über die App nicht mögen, können Sie die App jederzeit löschen.

Lesen Sie hier, wie Sie die App löschen können.

Offen der App Store, um App zu kaufen und zu lesen.



Mein Montessori (ab 3 Jahren)

Lernen mit Montessori

BOCKI ACADEMY

5,000+ Bewertungen

3+ Jahre und jünger

5+ Jahre und jünger

5+ Jahre und jünger

Screenshots



Die App ist eine tolle Möglichkeit, um die Grundlagen der Montessori-Methode zu lernen. Sie ist für Kinder ab 3 Jahren geeignet und bietet eine Vielzahl von Aktivitäten, die das Lernen Spaß machen. Die App ist kostenlos heruntergeladen und kann jederzeit gelöscht werden.

Stiftung Haus der kleinen Forscher

iPad und iPhone

Alle anzeigen



Kevin's Kettenschaltung
Familie



Wiebkes Waage
Familie



Konrads Kompost
Familie



Fabios Fächchen
Familie



Energie Schnitzeljagd
Bildung



Energie Wimmelapp
Bildung

iPad

Alle anzeigen



Winns Wasserschaltung
Familie



Benno's Begegnung
Familie



Meine Stromwerkstatt
Bildung



Kati's Fleischschneiderei
Familie



Annes Beerdigung
Familie



Benno's Plüschbezug
Familie



Neueste Apps



★★★★★

Vorschul Abenteuer-1

Die Themenvielfalt dieser App ist groß. Eure Kinder sollen in insgesamt 36 Rätsel...



★★★★★

Anton-Lernen-Grundschule bis Gymnasium

Die App ANTON ist ein richtiger Alleskönner: Ihr könnt die gewünschte Klassenstufe...



★★★★★

Lesen lernen Teil 2

In dieser App warten zehn Themengabiete auf eure Kinder und zwei Bereiche mit et...



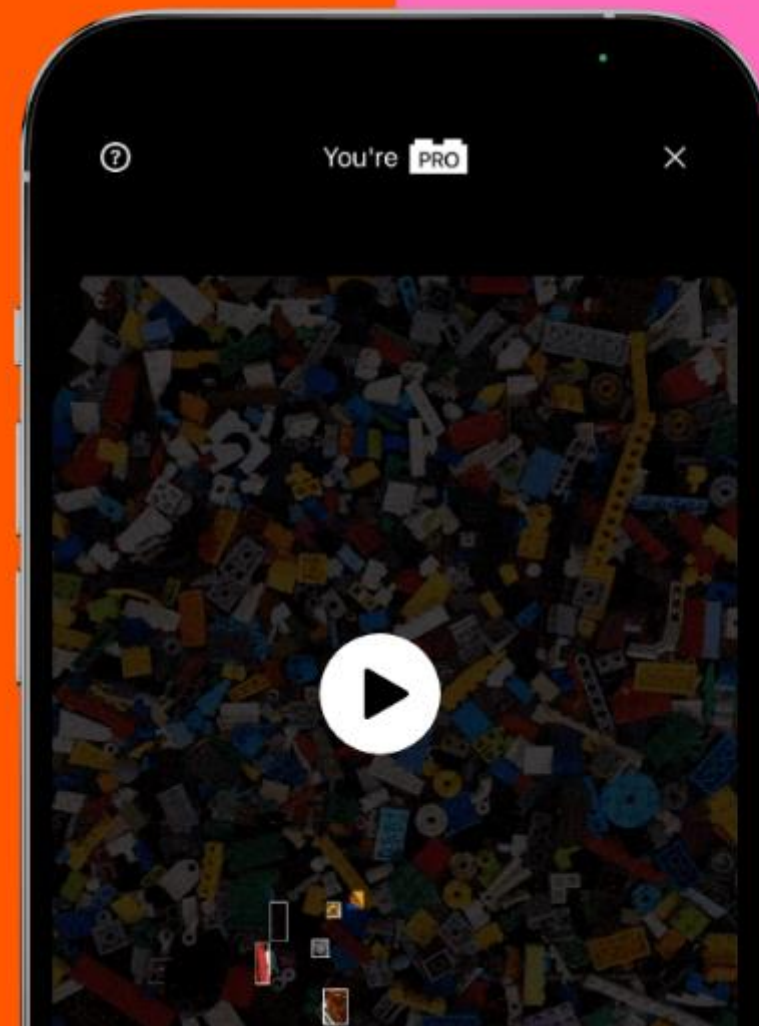
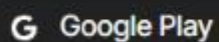
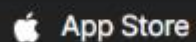
★★★★★

Ich schreibe in Druckschrift

Ob die Buchstaben des Alphabets oder ganze Wörter: Hier dürfen sich eure Kinder ...

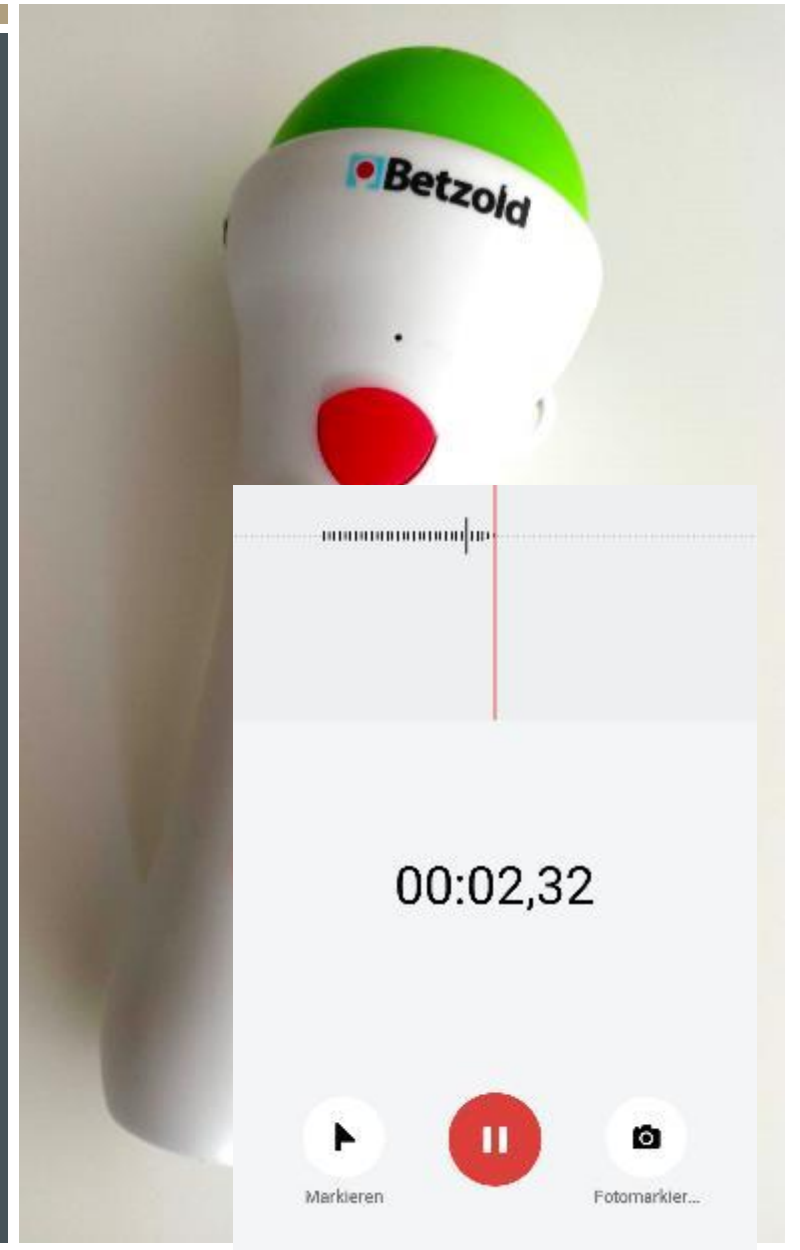
Build new creations from your old bricks

Just scatter your bricks and take a photo. Brickit will show you hundreds of ideas for what to build with them, along with the exact location of each piece you'll need.



KREATIVE MEDIENARBEIT AUDIO-AUFNAHMEN, Z.B. EINEM KINDER-MIKROFON

Z.B. AUDIO-AUFNAHME (GERÄUSCH DES TAGES,
WER IST DAS , DINGSDA, INTERVIEW MIT DER BIENE
MAJA...)

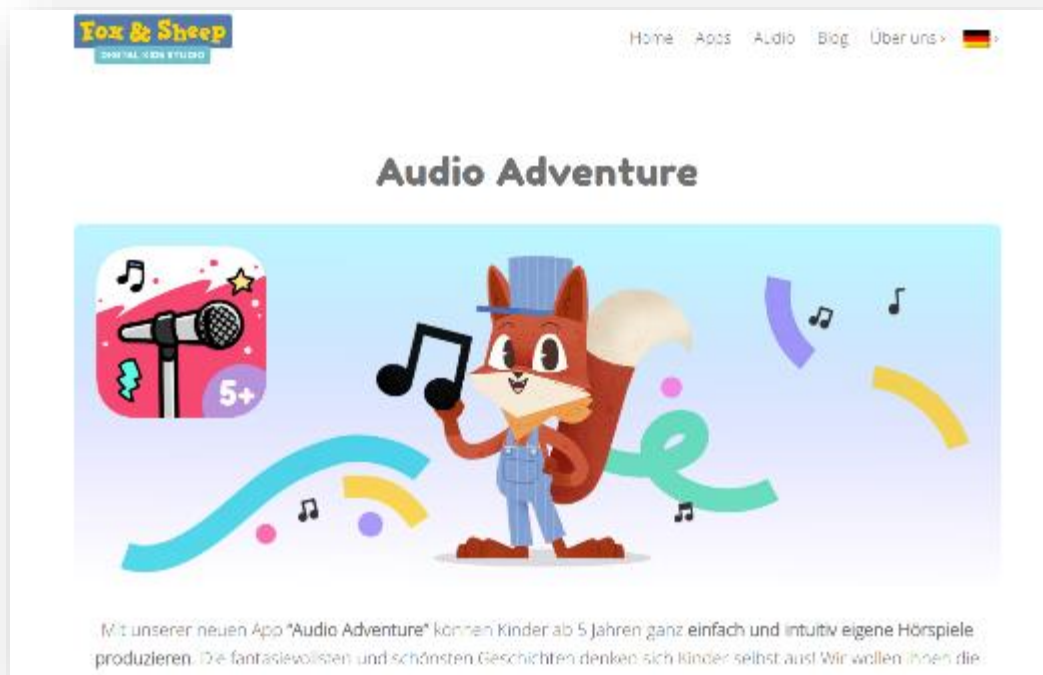


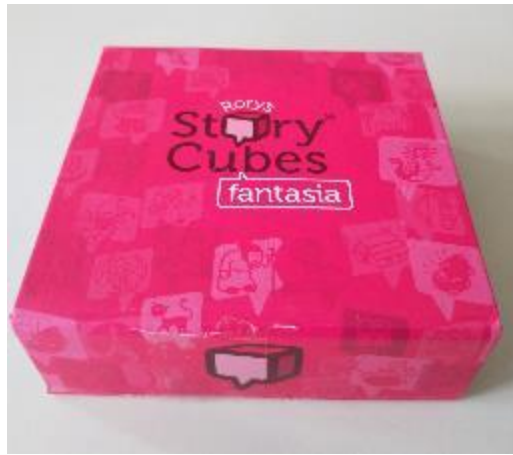


DAS INTERVIEW MIT...

Eine eine Rolle schlüpfen...

DAS EIGENE TON-STUDIO



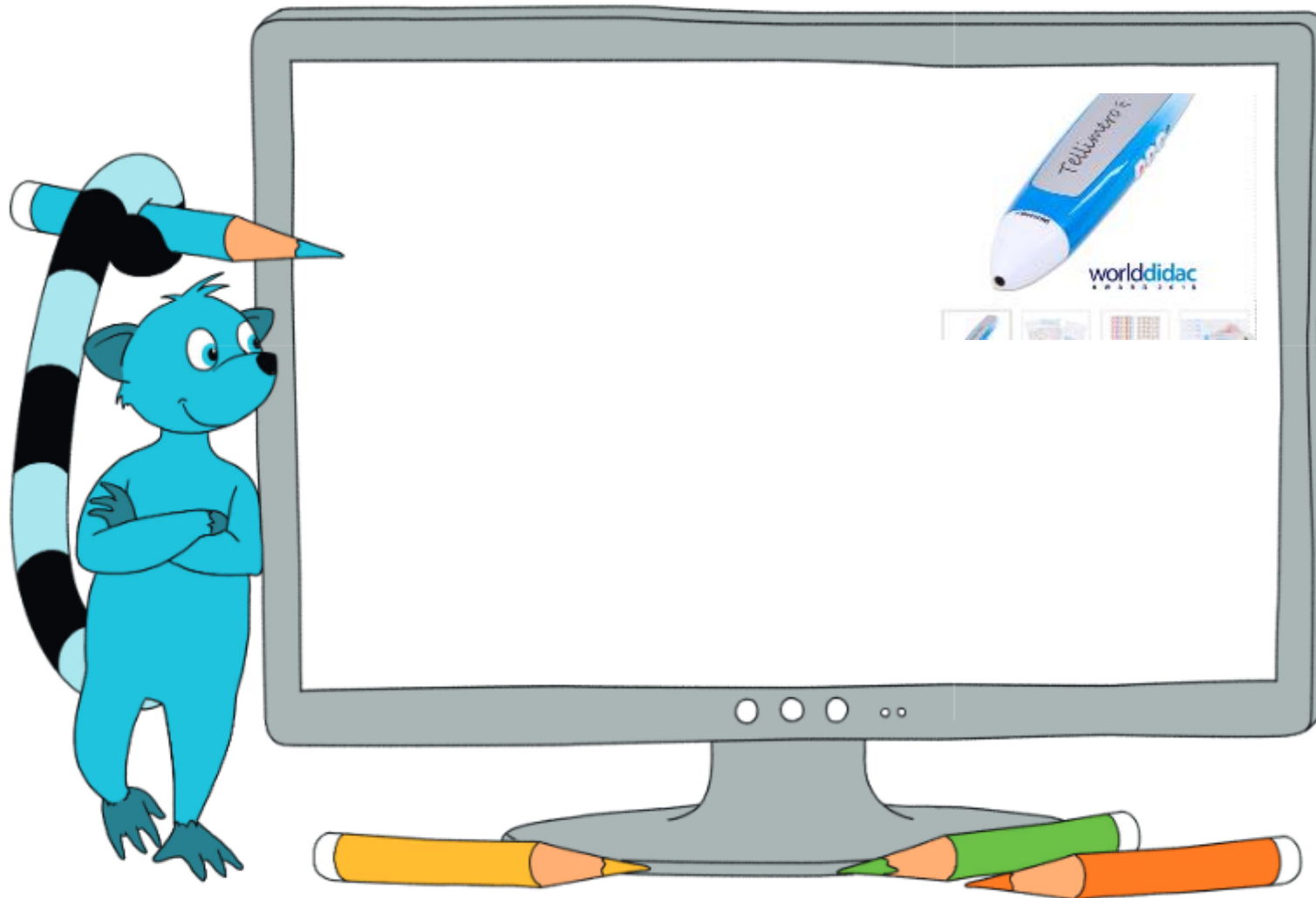


Audioaufnahmen mit den
„Leuchtrekordern“

- Bilderbuch vertonen
(Text lesen +
Geräusche)
- Hörrätsel („Geräusch
des Tages“)
- „Dingsda“
(Gegenstand erklären)



Den/die finde ich toll!



WAS HABEN WIR ÜBER EIN TIER
ETC. HERAUSGEFUNDEN?
ERGEBNISSE AUFSPRECHEN UND
MIT KLEBEPUNKTEN ANDERNE
GRUPPEN/ ELTERN VORSTELLEN



WELCHE SPRACHEN SPRECHEN WIR?





GENAU
HINSEHEN UND
BESCHREIBEN:
FOTORÄTSEL!



3. Aktivität: Das Bilder-Rätsel

Gestalten Sie zusammen Bilder-Rätsel!

Die eigene Wohnung ist Ihrem Kind bekannt und vertraut. Wenn man aber ein Bilderrätsel macht, wird die Wohnung auf einmal zum „Rätsel-Ort“. Machen Sie sich gemeinsam auf die Suche nach „rätselhaften“ Orten und Gegenständen in den eigenen vier Wänden.

Sie benötigen:



- Smartphone oder Tablet/ iPad, digitale Kamera

Ihr Kind wird
gestärkt

indem es...

- ...ein digitales Medium selbständig nutzt
- ...das Medium zielgerichtet einsetzt
- ...eigene Ideen mit einem digitalen Medium umsetzt
- ...sich an Absprachen hält
- ...seine Umgebung konzentriert wahrnimmt
- ... seine Eindrücke und Gedanken sprachlich schildert

Wie?

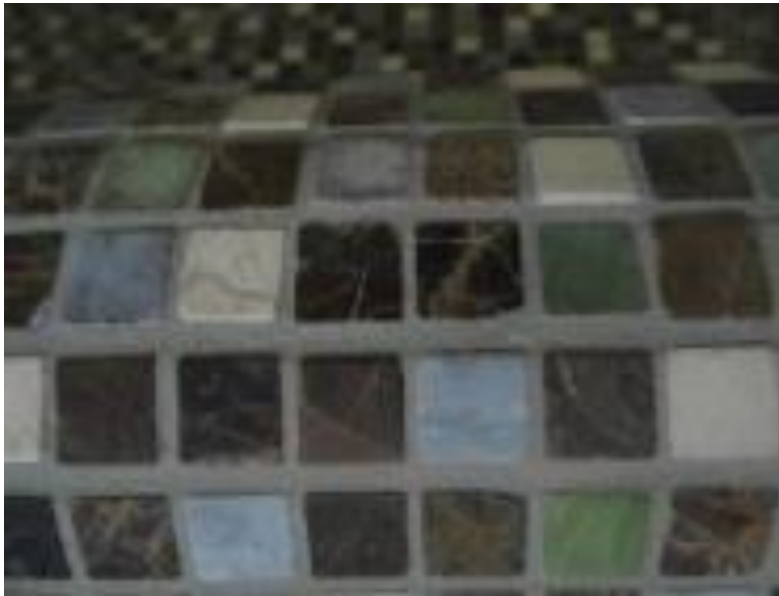
Bevor es losgeht, erklären Sie Ihrem Kind warum es bei einer „Bilder-Rätsel-Suche“ geht: es werden Orte und Gegenstände in der Wohnung zunächst von ganz nah und dann von weiter entfernt fotografiert. Dann wird anhand des Detail-Fotos geraten, welcher Gegenstand oder Ort es sein könnte.

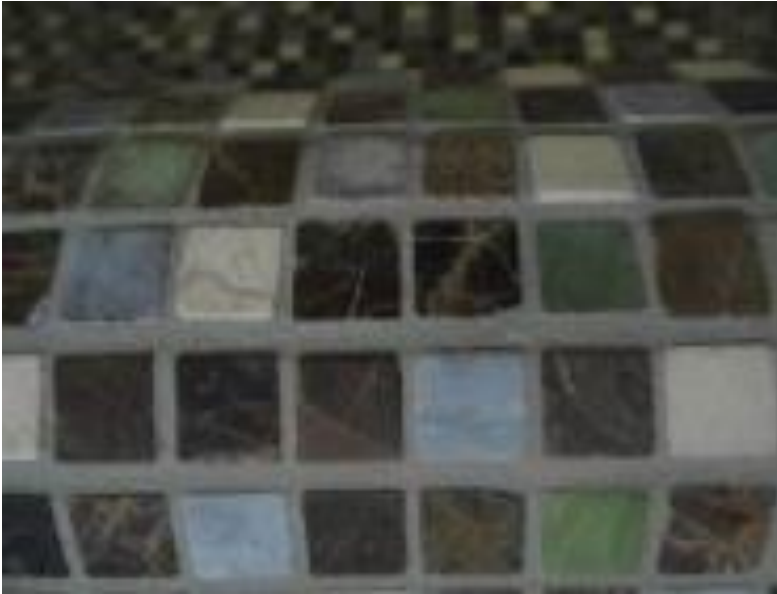
Probieren Sie es gemeinsam aus und erklären Sie, wie man ein Foto macht, wie man heran-zoomt und wo man sich die Fotos ansehen kann. Besprechen Sie Regeln zum Umgang mit dem Gerät (gut festhalten, nicht rennen, wenn etwas nicht funktioniert fragen...).



AUF FOTOSAFARI GEHEN!

- **Wie** ist etwas? Rund, bunt, eckig, rot, grün, blau...?

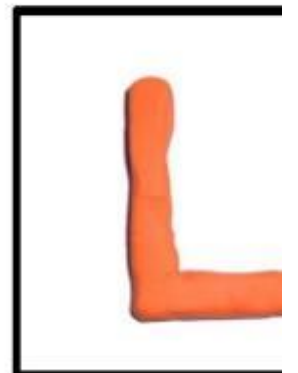
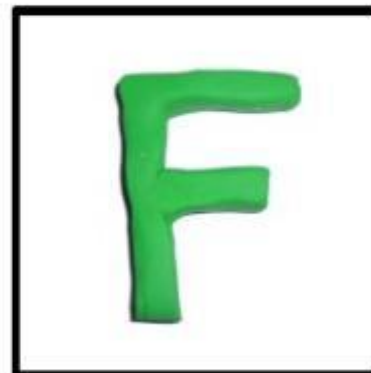
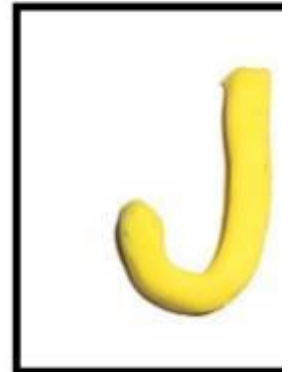
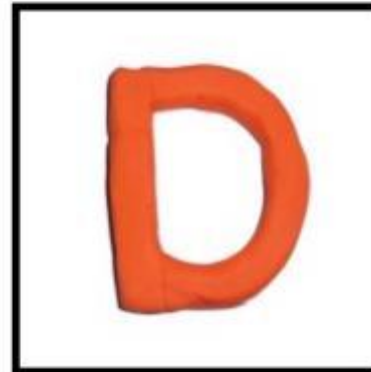
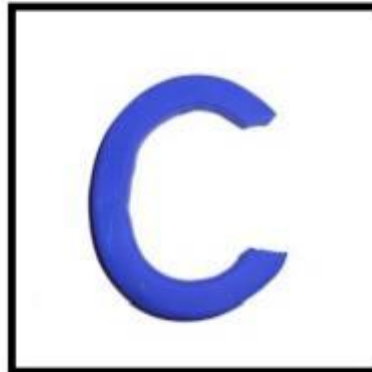
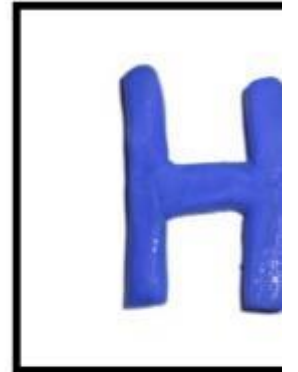
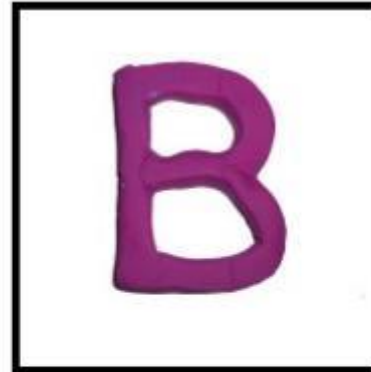
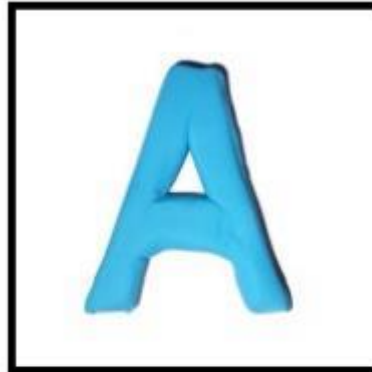




AUF FOTOSAFARI GEHEN!

- **Wie** ist etwas? Rund, bunt, eckig, rot, grün, blau...?
- Anlässe aus Jahreskreis/ dem Unterricht nehmen
- Lieblingsorte finden
- Fotoreihen fotografieren (im Team)

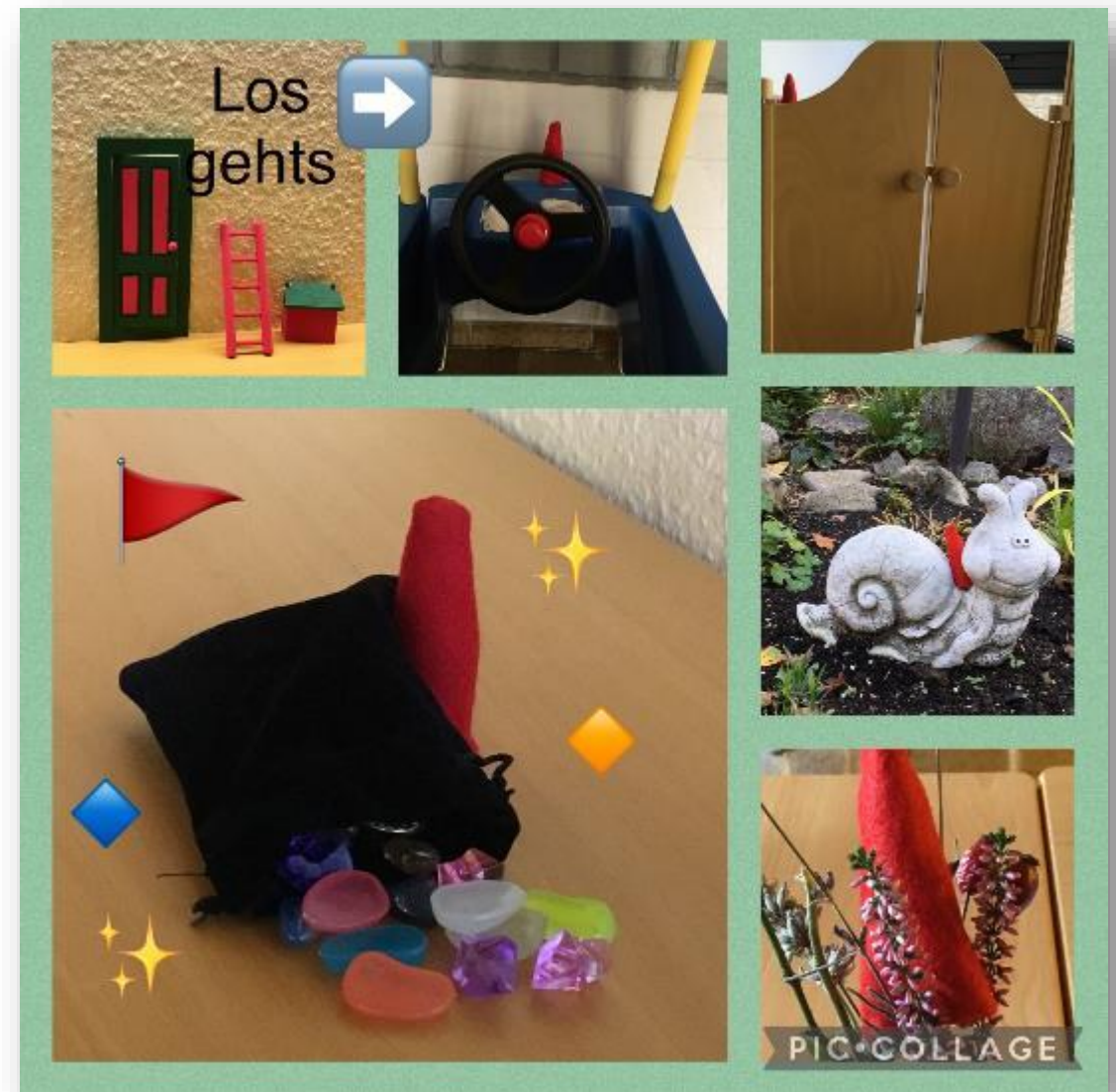
- Alles mit „A“ und „G“
- Eigene Anlauttabellen (erst Buchstaben malen, dann passende Fotos dazu)
- Reim-Paare: Hase-Nase...
- Kombi-Wörter: Haus-Schuh...



INHALTE MIT COLLAGEN GESTALTEN

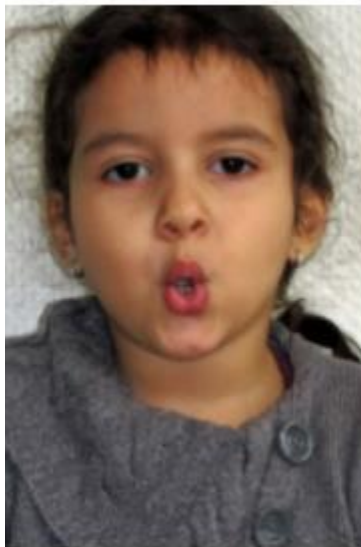
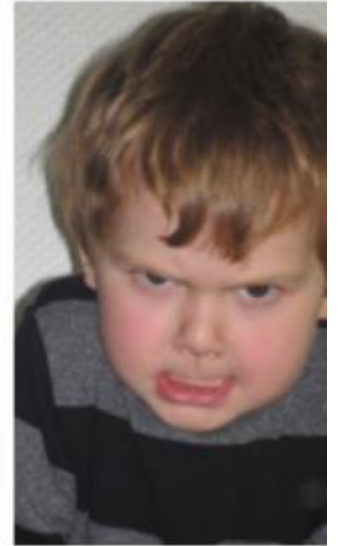
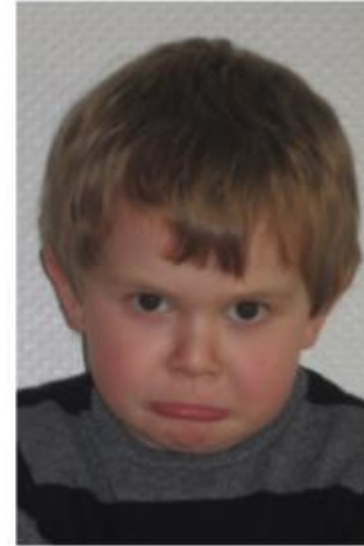
Pic Collage

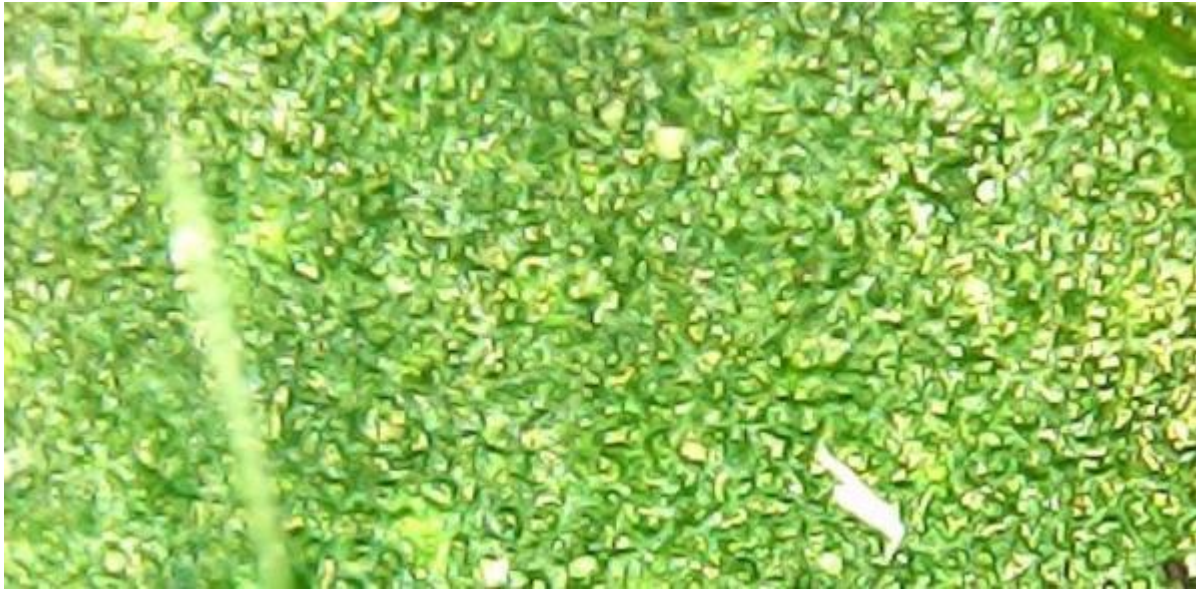






WIE SEHE ICH AUS WENN...





USB- MIKROSKOP







ICH BIN...

Bilder zum Sprechen bringen:

- Gegenstände erklären sich selbst
- Wie wasche ich meine Hände?
- Das Lieblingsbuch/ das Lieblingsspielzeug stellt sich vor

DIGITALES THEATER: MOVIE ADVENTURE



<https://www.foxandsheep.de/apps-fuer-kinder/filmstudio-kreative-kinderapp-filme-erstellen/>

DIGITALES THEATER: TOONTASTIC

<https://toontastic.withgoogle.com/>



STOP MOTION

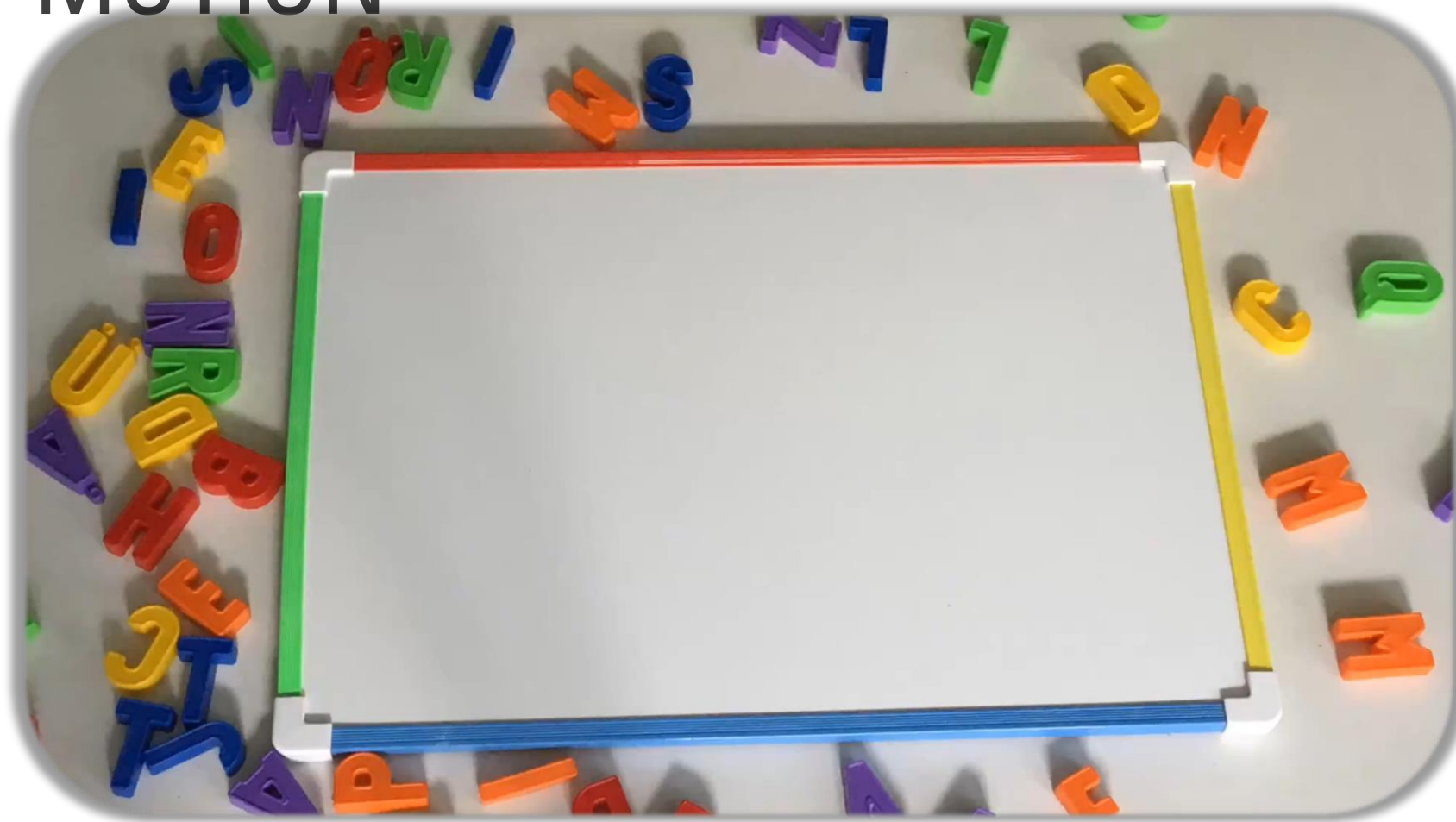


Stop Motion Studio



iMotion

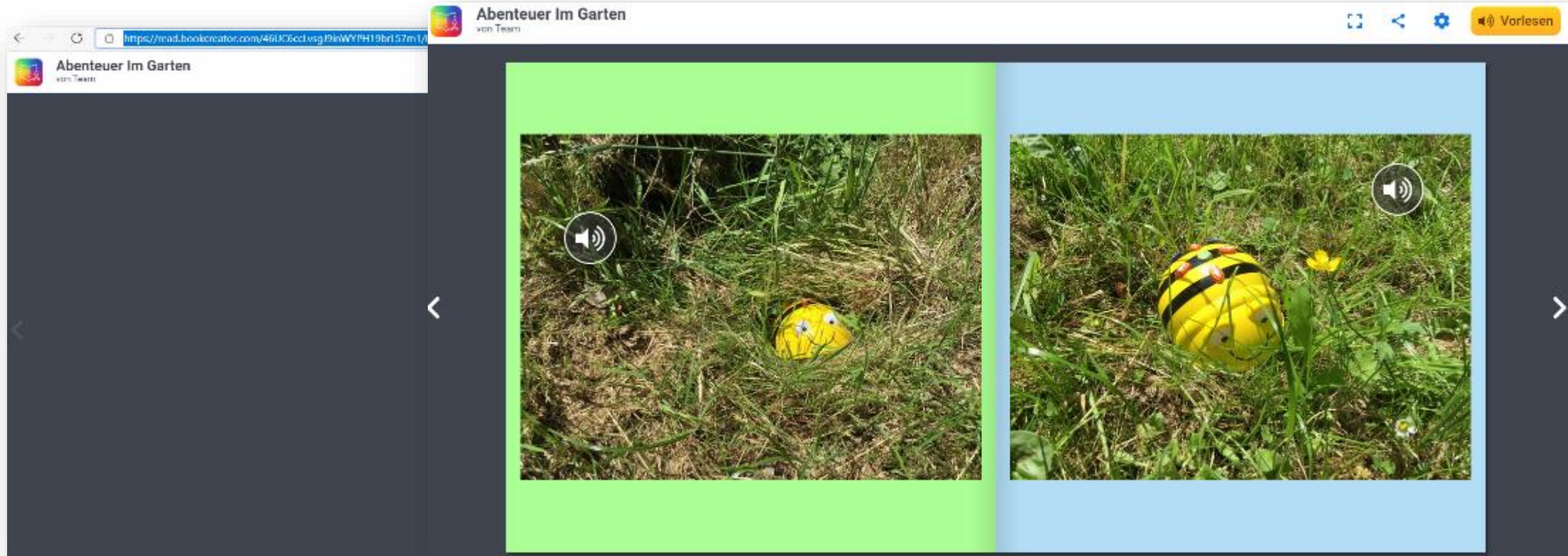
STOP MOTION







BOOK CREATOR ONLINE



<https://read.bookcreator.com/46UC6ccLvsgJ9inWYPH19brL57m1/0X0yEsFWQzaxQaus1VDiDw>

DER DIGITALE GESCHICHTENWÜRFEL?

- MIT KI AUF IDEEN KOMMEN...

1. **Schreibe eine Geschichte** über einen *Hund*, der in einem *magischen Wald* verloren geht.

1. Schreibe die Geschichte als *Märchen*.
2. Sein Freund ist ein Junge/ Mädchen mit dem Namen... Zusammen erleben sie das Abenteuer.
3. Verwende *türkische/ arabische/ russische/ armenische/ ukrainische/bulgarische...* Namen.
4. Es sollen die Hunde aus *Paw Patrol* vorkommen.
5. Die Geschichte soll *spannend und lustig* sein.
6. Sie soll in *7 Kapitel* unterteilt sein.
7. Ich möchte die Geschichte vorlesen und jedes Kapitel soll *10 Minuten* zum Vorlesen dauern.
8. Schreibe so, dass die Geschichte für ein *dreijähriges/ fünfjähriges...* Kind passt.
9. Verwende *einfache Sprache*.

2. **Gib mir eine einfache Erklärung**, warum der Himmel blau ist. Erkläre es so, dass ein sechsjähriges Kind es versteht.

3. **Hilf mir, ein Gedicht über den Herbst zu schreiben**. Ich möchte, dass jede Zeile mit dem Buchstaben "H" beginnt/ dass der Name Timur darin vorkommt

MIT KI AUF IDEEN KOMMEN...

- **Sprache spielerisch zum Thema machen:**

- Reime und Zungenbrecher zur Sprachentwicklung
- Erste Buchstaben- und Zahlenlernspiele
- Kinderliedertexte erfinden
- Fingerspiele und Bewegungsreime zum Mitmachen

- **Geschichten, Märchen, Entspannungs- und Einschlafhilfen erstellen:**

- Fantasiereisen und Entspannungsgeschichten zum Einschlafen
- Individuelle Gute-Nacht-Geschichten schreiben lassen
- Märchen mit personalisierten Inhalten erstellen

- **Erklärungen für Kinder:**

- Naturphänomene, Tiere, Alltagsfragen erläutern
komplexe Themen kindgerecht erklären

- **Bastelideen und Aktivitäten:**

- Kreative Bastelprojekte vorschlagen
- Indoor- und Outdoor-Spiele für Kleinkinder empfehlen

- **Rezepte für Kinder:**

- Einfache und gesunde Rezeptideen für Kleinkinder.
- Tipps für lustige Snack-Ideen, z.B. Obstfiguren

AUSPROBIEREN

1 Erklärungen für Kinder:

- Naturphänomene, Tiere, Alltagsfragen erläutern komplexe Themen kindgerecht erklären, z.B. Warum ist der Himmel blau?

3 Sprache spielerisch zum Thema machen:

- Reime und Zungenbrecher zur Sprachentwicklung
- Erste Buchstaben- und Zahlenlernspiele
- Kinderliedertexte erfinden
- Fingerspiele und Bewegungsreime zum Mitmachen

4 Bastelideen und Aktivitäten:

- Kreative Bastelprojekte vorschlagen
- Indoor- und Outdoor-Spiele für Kleinkinder empfehlen

5 Rezepte für Kinder:

- Einfache und gesunde Rezeptideen für Kleinkinder.
- Tipps für lustige Snack-Ideen, z.B. Obstfiguren

2 Geschichten, Märchen, Entspannungs- und Einschlafhilfen erstellen:

- Fantasiereisen und Entspannungsgeschichten zum Einschlafen
- Individuelle Gute-Nacht-Geschichten schreiben lassen
- Märchen mit personalisierten Inhalten erstellen

Beispiel:

- Schreibe eine Geschichte** über einen *Hund*, der in einem *magischen Wald* verloren geht.
 - Schreibe die Geschichte als *Märchen*.
 - Sein Freund ist ein Junge/ Mädchen mit dem Namen... Zusammen erleben sie das Abenteuer.
 - Verwende *türkische/ arabische/ russische/ armenische/ ukrainische/bulgarische...* Namen.
 - Es sollen die Hunde aus *Paw Patrol* vorkommen.
 - Die Geschichte soll *spannend und lustig* sein.
 - Sie soll in *7 Kapitel* unterteilt sein.
 - Ich möchte die Geschichte vorlesen und jedes Kapitel soll *10 Minuten* zum Vorlesen dauern.
 - Schreibe so, dass die Geschichte für ein *dreijähriges/ fünfjähriges...* Kind passt.
 - Verwende *einfache Sprache*.



Linksammlung Medien im Kita-Alter

Hier finden Sie verschiedene Links zum Thema Medien im Kita-Alter.

Viel Spaß beim Stöbern!

[Zur Linksammlung](#)



Scan Me

<https://johannes-wentzel.de/bibliothek/bibliothek>

<https://t1p.de/mg3a7>

APP GEHT'S?! – DIGITALE MEDIEN SPIELERISCH, KRITISCH UND REFLEKTIERT FÜR SPRACHBILDUNG UND KREATIVE MEDIENARBEIT MIT KINDERN UND FAMILIEN NUTZEN

Livia Daveri, Linguistin und Johannes Wentzel, Medienpädagoge

10 Jahre alltagsintegrierte Sprachbildung in NRW: Mehr
Sprachen und Chancen stärken

