

# Digitalisierung im Kindergarten

Beispielhafte Handlungsansätze  
zur Bewältigung  
aktueller Herausforderungen

## #Digi Kiga:



Selma Grottnes

Dieser Bericht wurde im Rahmen des Digitalisierungsfonds  
Arbeit 4.0 der Arbeiterkammer Wien gefördert.

gefördert durch  
**DIGIFONDS**



# #Digi Kiga:

# #Digi Kiga:

Impressum

Die Broschüre „#DigiKiga: Digitalisierung im Kindergarten. Beispielhafte Handlungsansätze zur Bewältigung aktueller Herausforderungen“ entstand im Rahmen eines Projektes, welches vom Digitalisierungsfonds Arbeit 4.0 der AK Wien gefördert wurde.

Autorinnen:  
Katharina Aufhauser,  
Nadja Bergmann &  
Anika Schierer  
Comics: Selina Gartner  
Grafik: Verena Grösel

Die Stadt Wien - Kindergärten (MA 10) hat das Projekt als Kooperationspartner unterstützt und war in Person von Katrin Zell (Leiterin der Stabstelle Forschung, Entwicklung & Pädagogische Trends) und Christian Vogelauer (Leiter der Projektleitstelle Digitalisierung) eng in die Erstellung der Broschüre eingebunden.

Wien, Oktober 2023



Kindergärten



**#DigiKiga: Digitalisierung im Kindergarten**

Impressum	3
Einleitung	6-7
Im Überblick: Was bedeutet „Digitale Medienbildung“?	8-9
<b>Situation 1:</b> Unterschiedliche Erfahrungswelten der Kinder	10-11
<b>Lösungsorientierte Handlungsansätze für Situation 1:</b>	
Gemeinsame Erkundung der Schnittstellen analoger und digitaler Medien	12-13
<b>Situation 2:</b> Analoge versus digitale Ausstattung	14-15
<b>Lösungsorientierte Handlungsansätze für Situation 2:</b>	
Digitale Medienbildung ohne digitale Tools	16-17
<b>Situation 3:</b> Auswirkungen unbegleiteter Mediennutzung zu Hause werden sichtbar	18-19
<b>Lösungsorientierte Handlungsansätze für Situation 3:</b>	
Ebene der Kinder: Entdecken der Vielfalt digitaler Medien	
Ebene der Eltern: Einbeziehung der Eltern als Bildungspartner*innen	20-23

<b>Situation 4:</b> Unterschiedliche Erwartungshaltungen von Eltern	24-25
<b>Lösungsorientierte Handlungsansätze für Situation 4:</b>	
Sichtbarmachung digitaler Medienprojekte	26-27
<b>Situation 5:</b> Unterschiedliche Einstellungen des Personals gegenüber digitalen Medien	28-29
<b>Lösungsorientierte Handlungsansätze für Situation 5:</b>	
Gemeinsame Reflexion	30-31
Weiterführende Materialien und Informationen	32-38
Leitfäden und Checklisten	32-33
Empfohlene Websites	34-35
Beispiele für die Praxis	36
Materialien für Eltern	37
Informationen für Sie als Beschäftigte im Bereich der Elementarpädagogik	
Weiterbildungsangebote der Arbeiterkammer	38
Unterstützung bei arbeitsrechtlichen Fragen	38
Literaturverzeichnis	39

Der Alltag der meisten Menschen wird zunehmend digitaler. Über alle Altersstufen hinweg durchdringen digitale Medien immer stärker unsere Lebenswelt. Dies trifft bereits auf die Jüngsten zu: So zeigen Studien (z.B. Kaiser-Müller 2020), dass digitale Medien für den Großteil der 3- bis 6-Jährigen einen selbstverständlichen Bestandteil der Lebenswelt darstellen. Diese veränderte kindliche Lebenswelt und die Digitalisierung sämtlicher Lebensbereiche geht mit vielfältigen Veränderungen im Berufsalltag von Elementarpädagog\*innen einher. Neben der Ausbildung, administrativen Belangen, der internen Kommunikation und der Kooperation mit Eltern betrifft dies auch den Einzug unterschiedlicher Gestaltungselemente in den Kindergartenalltag, wie

beispielsweise die Nutzung digitaler Fotos oder elektronischer Bilderbücher<sup>1</sup>. Im Arbeitsalltag von Elementarpädagog\*innen treten damit neue Herausforderungen auf, für deren Bewältigung es entsprechender Lösungsstrategien bedarf. Auch wenn viele grundlegende Fragen noch gar nicht ausdiskutiert oder geklärt sind, verläuft der Alltag im Kindergarten immer spürbarer an der Schnittstelle zwischen „analogem“ Lernen und Spielen und „schleichenden“ digitalen Anforderungen. Diese können sowohl eine Überforderung für die Kinder, Eltern und Pädagog\*innen darstellen –, etwa wenn Kinder zu früh mit unpassenden Inhalten in Kontakt kommen – oder eine Bereicherung sein, etwa wenn Erinnerungsclips gemeinsam mit den Kindern gedreht und geschnitten werden.

<sup>1</sup> Einige der hier skizzierten Ausführungen finden sich ausführlicher in einem Forschungsbericht von Aufhauser, Bergmann & Hosner (2023), der dieser Broschüre zugrundliegt.

Deutlich wird – dies ist ein Ergebnis des Forschungsprojektes<sup>2</sup> –, dass eine Auseinandersetzung mit digitalen Medien im Kindergartenalltag immer notwendiger wird: Erstens, weil seitens der Kinder (bzw. deren Eltern) viele Fragen eingebracht werden und neue Verhaltensmuster auftauchen. Zweitens, weil der Kindergarten als erste Bildungseinrichtung zu einem zentralen Ort der reflektierten und bewussten Auseinandersetzung mit digitalen Medien wird. Drittens, weil der kritisch-reflektierte Umgang mit digitalen Medien eine immer wichtigere Voraussetzung für soziale Teilhabe darstellt. Die gezielte Begleitung aller Kinder im Umgang mit digitalen Medien ist also auch wichtig, um Benachteiligungen möglichst früh vorzubeugen<sup>2</sup>.

Die vorliegende Broschüre will mit einigen beispielhaften Praxistipps Ideen für lösungsorientierte Ansätze liefern. Die Beispiele sind – teils etwas überzeichnet – aus dem Kindergartenalltag entnommen und sollen Anregungen für den Umgang mit neuen, digitalisierungsbezogenen Herausforderungen bieten. Oft gibt es viele unterschiedliche Möglichkeiten, auf Situationen zu reagieren – in der Broschüre werden ein paar beispielhafte Lösungswege herausgegriffen. Ziel der Broschüre ist es, einen bewussten Umgang mit den neuen Herausforderungen zu unterstützen und mit bunt illustrierten Beispielen kleine Anregungen zu bieten.

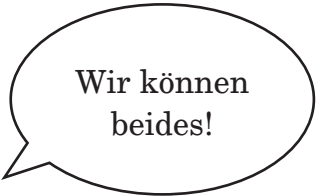
<sup>2</sup> Vgl. Aufhauser, Bergmann & Hosner 2023.

<sup>3</sup> Vgl. Gartner et al. 2023.

## Was bedeutet „Digitale Medienbildung“?

Digitale Kompetenzen stellen in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft eine immer zentralere Grundlage dafür dar, sich in dieser zurechtzufinden, an ihr teilzuhaben und sie mitzugestalten. Für das Berufsfeld der Elementarpädagogik geht dies mit der wichtigen Aufgabe einher, einen reflektierten und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien bestmöglich zu unterstützen. Medienkompetenzen, Anwendungskompetenzen und informatische Kompetenzen stellen einen Rahmen dafür dar und sind Teil der „digitalen Grundbildung“ die nach Absolvierung der Volksschule mittlerweile am Stundenplan steht.

Im Kontext der Elementarpädagogik liegt das Ziel digitaler Medienbildung darin, einen selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien in der digitalen Welt zu fördern.



Wir können beides!

Als Schlüssel wird die Haltung der jeweiligen elementarpädagogischen Organisation und der Elementarpädagog\*innen gesehen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung werden etwa seitens des Charlotte Bühler Instituts<sup>4</sup> als essentielle Kompetenzfelder genannt. Hervorgehoben wird, dass der Zugang zur digitalen Welt nicht nur digital, sondern auch analog („unplugged“) erfolgen kann – also Tablet, Smartphone und Co im Kindergarten keine zwingende Voraussetzung für die Vorbereitung auf eine zunehmend digitalisierte Welt sind. Zentral ist eine Reflexion der Haltung der Pädagog\*innen und eine gemeinsame Auseinandersetzung in den Einrichtungen. Dies ist notwendig, um nicht nur anlassbezogen auf mögliche Herausforderungen reagieren zu können, sondern proaktiv und vor

allem gemeinsam an das Thema herangehen zu können. Neben beispielhaften Anregungen beinhaltet die Broschüre daher auch weiterführende Materialien, Informationen, Leitfäden, Checklisten, Website-Tipps und Praxisbeispiele. Auf diesem Wege soll nicht nur der lösungsorientierte Umgang mit digitalisierungsbezogenen Herausforderungen in konkreten Situationen, sondern auch die verstärkte aktive Auseinandersetzung mit der Thematik unterstützt werden.

<sup>4</sup> Vgl. Charlotte Bühler Institut 2020.

Unterschiedliche Erfahrungswelten der Kinder



Die ersten digitalen Erfahrungen von Kindern werden maßgeblich durch ihr familiäres Umfeld geformt.<sup>5</sup> Dementsprechend können die Berührungspunkte von Kindern mit digitalen Medien sowie ihr Interesse am Umgang mit diesen sehr unterschiedlich sein. Im Bild links ist diese Unterschiedlichkeit beispielhaft dargestellt: Während ein Kind begeistert davon erzählt, zuhause mit den Eltern einen Roboter gebaut zu haben, spielt ein anderes Kind aus der Gruppe lieber mit Bausteinen und fragt, was denn ein Roboter ist. Wie können Sie als Elementarpädagoge\*in mit solch unterschiedlichen Interessen und Erfahrungswelten umgehen?

Wir können beides!

<sup>5</sup> Swertz et al. 2012; Charlotte Bühler Institut 2020; Lauricella et al. 2015

## Lösungsorientierte Handlungsansätze

## Gemeinsame Erkundung der Schnittstellen analoger und digitaler Medien



Wir können beides!

Um die Herausforderung dieser unterschiedlichen kindlichen Erfahrungswelten zu lösen, bietet es sich an analoge und digitale Lernerfahrungen zu verknüpfen und gemeinsam mit den Kindern deren Schnittstellen zu erkunden. Dadurch schließen Sie sowohl bei den Erfahrungen jener Kinder an, die bereits mehr digitale Berührungspunkte haben, als auch bei den Erfahrungen anderer Kinder, die zuhause seltener oder nie digitale Medien nutzen. Ein Beispiel hierfür wäre, dass Sie gemeinsam mit den Kindern einen Roboter aus analogen Materialien (Karton, Papier, etc.) basteln. Steht in Ihrer Gruppe ein Tablet oder Laptop zur Verfügung, könnten Sie gemeinsam mit den Kindern nach Bildern von- und Informationen zu Robotern suchen. Anschließend können sie mit den Kindern überlegen, welche Fähigkeiten „ihr“ Roboter haben sollte und wofür sie den Roboter gerne

verwenden würden. Gegebenenfalls könnten Sie dann mit den Kindern versuchen, diesen Roboter zu malen oder diesen mit anderen Materialien kreativ darzustellen. Auch könnten Sie das Thema (in diesem Fall „Roboter“) mit einem Bewegungsspiel verknüpfen, indem ein Kind den Roboter spielt und von den anderen „programmiert“ wird. Der\*die Programmier\*in gibt dem „Roboter“ kurze Handlungsanweisungen, wie z.B. eine kurze Wegbeschreibung oder Bewegungen, die der „Roboter“ nacheinander ausführen soll. Als Variation für solch ein analoges Programmierspiel könnte auch versucht werden, den „Roboter“ aus Bausteinen etwas bauen zu lassen, indem das programmierende Kind dem „Roboter“ die Bauschritte ansagt, welche dann nacheinander ausgeführt werden sollen.

## Analoge versus digitale Ausstattung



Unglaublich, was man alles mit einem digitalen Mikroskop machen kann!

Aber sowas haben wir doch gar nicht...

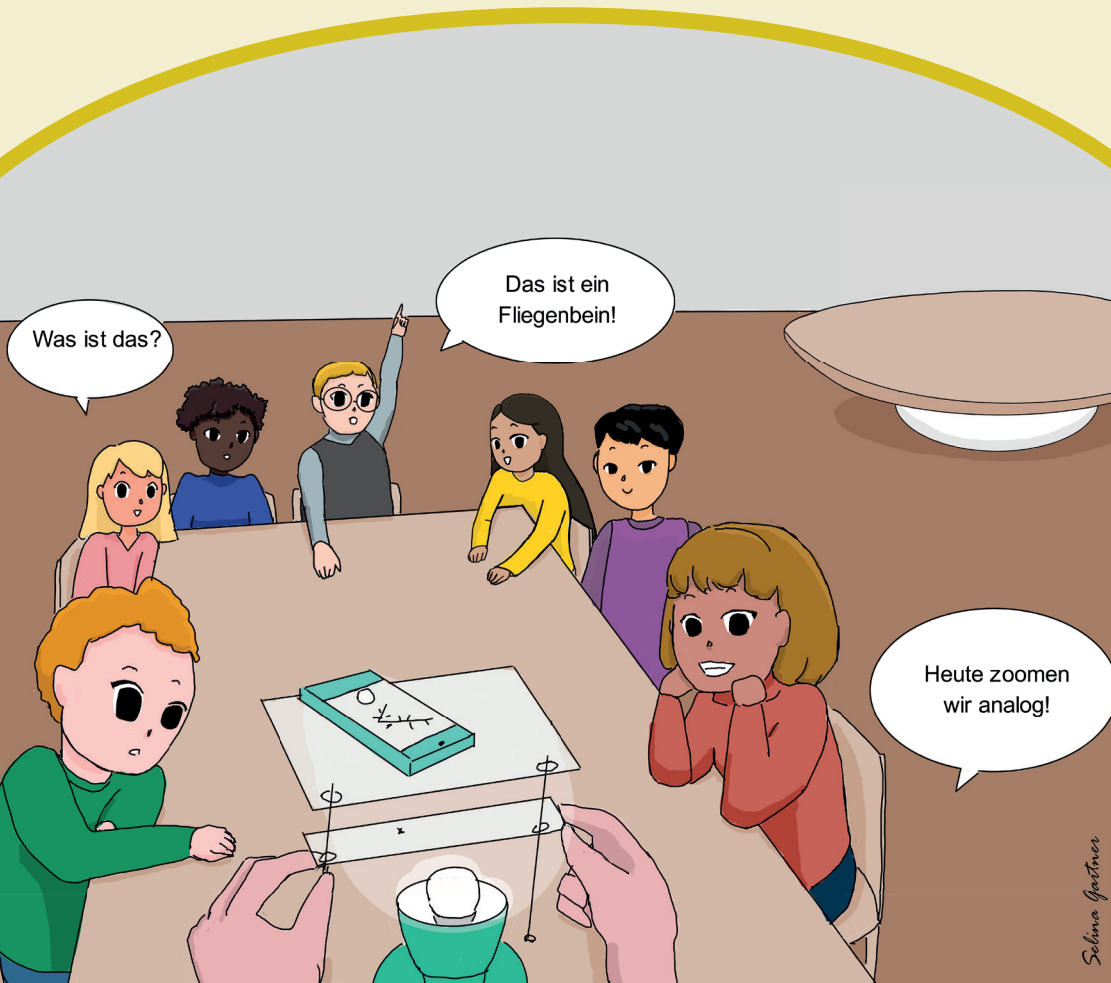
Wir können  
beides!

Vielleicht waren Sie schon einmal in der Situation, dass Sie zwar einige tolle Ideen zur Arbeit mit digitalen Medien hatten, dann aber feststellen mussten, dass die dazu notwendige digitale Ausstattung in Ihrem Kindergarten nicht vorhanden ist. Der nebenstehende Comic illustriert eine Situation, in der die oft vorhandene Diskrepanz zwischen Möglichkeiten digitaler Medienbildung und realer Ausstattung vieler

Kindergärten sichtbar wird: Ein\*e Kollege\*in kommt nach einer Weiterbildung über „digitale Tools im Kindergarten“ zu Ihnen und erzählt begeistert, wie vielfältig man diese in der Arbeit mit Kindern einsetzen kann (Bild links). Allerdings ist Ihr Standort kaum mit digitalen Geräten ausgerüstet. Sie fragen sich nun, wie Sie es trotzdem schaffen können, digitale Medienbildung durchzuführen?



## Lösungsorientierte Handlungsansätze

Digitale Medienbildung  
ohne digitale Tools

Eine mögliche Lösung, für die Sie gar keine digitalen Tools benötigen, ist die Durchführung digitaler Medienbildung mit nicht-digitalen Materialien, auch als „digitale Medienbildung unplugged“<sup>6</sup> bezeichnet. Auf diese Weise können Sie die Funktionsweisen digitaler Medien reflektieren, ohne dazu digitale Geräte verwenden zu müssen. Ein mögliches Praxisbeispiel dafür ist im nebenstehenden Bild illustriert. Hier werden anstelle eines digitalen Mikroskops Messbecher zum „Zoomen“ verwendet. Gemeinsam mit den Kindern wird dann reflektiert, welche digitalen Geräte man zum Zoomen verwenden könnte. Auch könnten Sie gemeinsam mit den Kindern ein digitales Mikroskop nachbauen und überlegen, welche Funktionen dieses haben sollte. Ein weiteres Beispiel für digitale Medienbildung ohne digitale Geräte wären

Gespräche mit den Kindern über deren digitale Erfahrungen. Beispielsweise haben viele Kinder Lieblings-Medienfiguren, etwa aus Filmen, Serien oder Spielen. Eine Möglichkeit besteht darin, dass die Kinder sich ihre „Medienheld\*innen“ gegenseitig vorstellen. Vielleicht haben die Kinder von dem\*der Held\*in auch ein Kuscheltier oder ein Spielzeug, welches Sie zu diesem Anlass mitnehmen könnten. Medieninhalte, welche die Kinder gesehen haben, können in kurzen „Theaterstücken“ analog nachgespielt werden. Auch viele der für andere Situationen dargestellten Lösungsansätze wie etwa das Basteln eines Roboters oder das analoge „Programmieren“ sind Beispiele für digitale Medienbildung, die ohne digitale Geräte auskommt.

<sup>6</sup> Charlotte Bühler Institut 2020.

Auswirkungen unbegleiteter  
Mediennutzung zu Hause werden  
sichtbar



Selina Gartner

Vermutlich kennen Sie die Herausforderung, dass Kinder aus Ihrer Gruppe zu Hause unbegleitet Medien konsumieren. Ein mögliches Szenario ist im links abgebildeten Comic beispielhaft dargestellt. Konkret geht es hier um eine Situation, in der ein Kind zuhause einem älteren Geschwister beim Spielen eines Shooter Spiels am Smartphone zugesehen hat. Am nächsten Tag im Morgenkreis erzählt das Kind dann, dass es gesehen hat, wie jemand erschossen worden ist. Was können Sie in einer solchen Situation machen?

## Lösungsorientierte Handlungsansätze

### 1. Ebene der Kinder: Entdecken der Vielfalt digitaler Medien

Die Problematik der unbegleiteten Mediennutzung zuhause können Sie als Pädagoge\*in auf zwei Ebenen angehen.



Selina Gartner

In der pädagogischen Arbeit mit Kindern (Ebene 1) geht es vor allem um eine Aufarbeitung der Situation und ein gemeinsames Erkunden der vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien abseits des passiven, unbegleiteten Konsums. Zusätzlich ist es wichtig, die Eltern als Bildungspartner\*innen mit ins Boot zu holen (Ebene 2). Eine erste Lösung für diese Herausforderung besteht darin, mit dem Kind ins Gespräch zu gehen und die vom Kind durchlebte Situation gemeinsam zu reflektieren. Die potenziell traumatische Erfahrung sollte in jedem Fall gemeinsam mit dem Kind aufgearbeitet werden. Eine weiterführende Handlungsstrategie ist es, digitale Medien und deren vielfältige Anwendungsmöglichkeiten abseits des passiven Konsums gemeinsam mit Kindern zu entdecken. Zum Beispiel können Sie als Elementarpädagoge\*in (dargestellt im Bild links) gemeinsam mit den Kindern im Garten Fotos von verschiedenen Pflanzen machen. Anschließend könnte jedes Kind sein Bild in der Gruppe vorstellen. Dadurch lernen Kinder nicht nur die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten digitaler Tools

kennen, sondern auch die Schnittstellen zwischen analoger und digitaler Welt. Dies macht deshalb Sinn, weil Kinder mittlerweile in einer Welt aufwachsen, zu der digitale wie auch analoge Medien selbstverständlich dazugehören. Steht in Ihrer Einrichtung ein Tablet zur Verfügung, können Sie mit einer geeigneten App<sup>7</sup> für Kinder gemeinsam ein Spiel programmieren. Dadurch lernen Kinder, dass digitale Medien und deren Inhalte selbst mitgestaltet werden können. Dies lässt sich in ähnlicher Weise auch mit Filmen oder Youtubeclips umsetzen, indem etwa eigene kleine Clips gedreht werden. Ist in Ihrem Kindergarten kein Tablet vorhanden, gibt es die Möglichkeit, ein Computerspiel in analoger Weise nachzuspielen: So kann beispielsweise ein Parkour aus Bausteinen gebaut werden, mit dem ein Jump-and-Run-Spiel simuliert wird. Auch dies wäre ein Beispiel für die gemeinsame Entdeckung und Reflexion der Schnittstellen zwischen digitaler und analoger Welt. Auf ähnliche Weise können Filme analog aufgearbeitet werden.

<sup>7</sup> Beispiel für eine solche App wäre „ScratchJr“: [ScratchJr - Startseite](#)

## Lösungsorientierte Handlungsansätze

### 2. Ebene der Eltern: Einbeziehung der Eltern als Bildungspartner\*innen

Ein ergänzender Ansatz, um die Folgen unbegleiteter, nicht-altersgerechter Mediennutzung aufzuarbeiten bzw.

dieser zukünftig vorzubeugen besteht darin, Eltern als Bildungspartner\*innen aktiv mit an Bord zu holen.



Eine große Herausforderung ist dabei, Eltern so miteinzubeziehen, dass diese sich nicht bevormundet oder verurteilt fühlen. Damit dies gelingt, ist es zunächst wichtig, den Eltern zu signalisieren, dass digitale Medienbildung ein gemeinsames Anliegen ist, welches letztendlich dem Kind zu Gute kommt. Oft fehlt Eltern das Wissen zum richtigen, kindgerechten Umgang mit digitalen Medien, sodass ein gemeinsamer Wissens- und Erfahrungsaustausch zur Thematik eine hilfreiche Lösungsstrategie sein kann. Anbieten würde sich etwa ein Elternabend zum Thema digitale Medienbildung. Dieser könnte zur gemeinsamen Reflexion der eigenen Haltung gegenüber digitalen Medien genutzt werden. Zudem können konkrete Beispiele für den Einsatz digitaler Medien im elementarpädagogischen Setting vorgestellt und gemeinsam mit den Eltern Möglichkeiten für die kindgerechte Mediennutzung zuhause erarbeitet werden. Den Elternabend können Sie auch dazu nutzen, den Eltern Informationsquellen zum Thema vorzustellen (siehe Websites im Literaturverzeichnis).

Auch haben Sie die Möglichkeit, für einen solchen Elternabend Expert\*innen aus dem Bereich digitaler Medienbildung einzuladen. Manchmal kann es den Austausch erleichtern, wenn eine externe Person anwesend ist. In einem Einzelsetting wiederum, zum Beispiel bei einem „Tür-und-Angel-Gespräch“ oder einem Elterngespräch, können Sie als Pädagoge\*in für den Elementarbereich den Eltern des Kindes von der Situation erzählen, welche sie beobachtet haben. Statt die Erziehungsberechtigten zu „belehren“, kann gemeinsam überlegt werden, wie ein sicherer Umgang mit digitalen Medien ermöglicht werden kann. Dies geht am Leichtesten, wenn Sie den Eltern ihre Beobachtungen schildern, ohne diese zu werten, sondern einen offenen Austausch anstreben. Hilfreiche Tipps und Anregungen zur Kooperation mit Eltern im Rahmen digitaler Medienbildung sowie auch Ideen für die Gestaltung eines Elternabends finden Sie in den Links im Anhang der Broschüre.

Unterschiedliche Erwartungshaltungen von Eltern

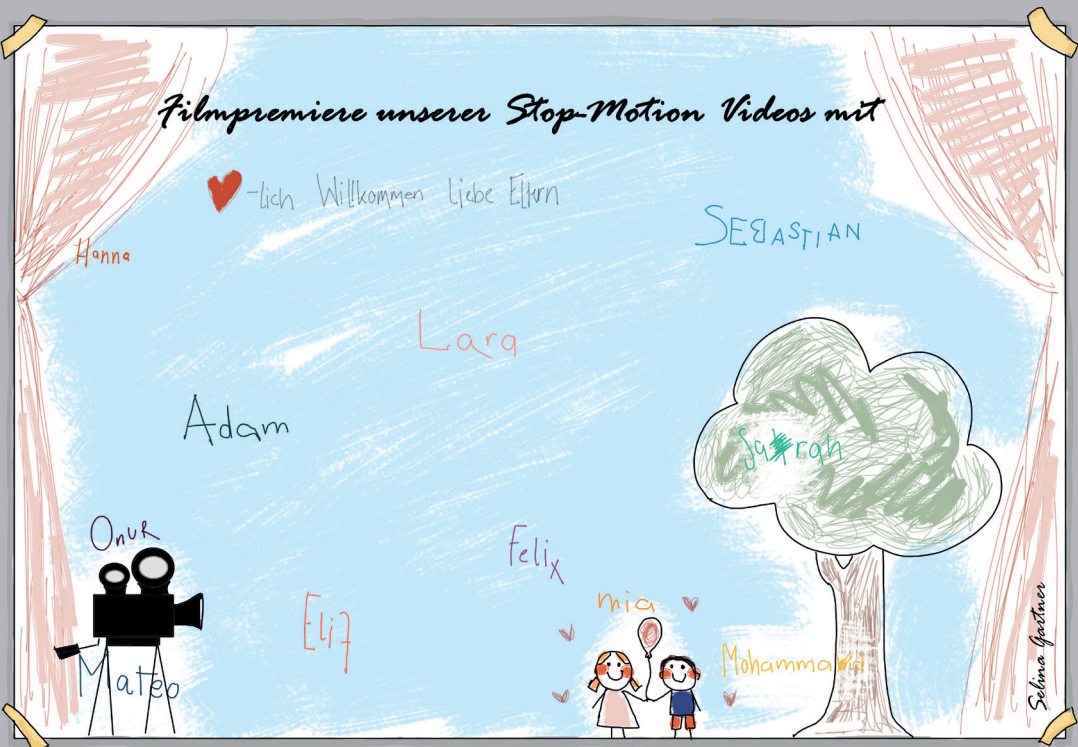


Eltern/Erziehungsberechtigte haben oft verschiedene Vorstellungen von- bzw. Erwartungshaltungen an Ihre Arbeit als Elementarpädagoge\*in. Besonders in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien im Kindergarten kann es sein, dass sich Ansichten und Ansprüche der Erziehungsberechtigten stark unterscheiden. Im nebenstehenden Comic ist eine Situation abgebildet, die Sie in ähnlicher

Weise vielleicht schon erlebt haben: Während ein\*e Erziehungsberechtigte\*r (wie im Bild links) der Ansicht ist, dass der Kindergarten eine digitalfreie Zone sein soll, wünscht sich ein zweites Elternteil eine starke Einbindung digitaler Medien und erwartet, dass dem Kind im Kindergarten programmieren beigebracht wird (im Bild links).

Lösungsorientierte Handlungsansätze

Sichtbarmachung digitaler Medienprojekte



In einem ersten Schritt ist es zunächst wichtig, Eltern zu erklären, worin das Ziel der digitalen Medienbildung liegt und dass es nicht um passiven Konsum geht. Dies können Sie entweder im Rahmen eines themenspezifischen Elternabends/Workshops oder auch im Einzelsetting machen. Es geht hier darum, den Eltern verständlich zu machen, dass es im Kindergarten nicht um ungefilterten Medienkonsum geht, sondern um die gemeinsame, aktive Erarbeitung vielfältiger Bildungsinhalte mit digitalen wie auch analogen Medien.

Um das Verständnis und Interesse für digitale Medienbildung bei den Erziehungsberechtigten zu fördern, ist es hilfreich, Beispiele für die Arbeit mit digitalen Medien im Kindergarten sichtbar zu

machen. Je nachdem, welche Materialien Sie zur Verfügung haben und welche Art von Projekten Sie mit den Kindern durchführen, können Sie den Eltern über unterschiedliche Wege einen Einblick geben:

Eine Möglichkeit wäre etwa, mit den Kindern einen Film zu drehen und die Eltern dann zur Filmvorführung einzuladen (siehe Bild links). Auch können digitale Bilderbücher erstellt werden, welche die Kinder den Eltern gemeinsam „präsentieren“.

Eine weitere beispielhafte Möglichkeit besteht darin, dass Sie Ergebnisse von digitalen Medienprojekten analog zugänglich machen, indem Sie etwa aus digitalen Foto-Projekten Plakate gestalten und diese in der Garderobe aufhängen.

## Unterschiedliche Einstellungen des Personals gegenüber digitalen Medien



Möglicherweise gibt es unter Ihren Kolleg\*innen sehr unterschiedliche Haltungen digitalen Medien gegenüber. Während die einen diesen eher skeptisch gegenüberstehen und große Bedenken hinsichtlich einer Nutzung dieser im Kindergarten haben, sind andere begeistert von den Möglichkeiten digitaler Medienbildung und würden am liebsten täglich mit digitalen Tools arbeiten. Im nebenstehenden Comic ist eine Situation dargestellt, in der zwei Pädagoge\*innen in einen Konflikt geraten, da Sie unterschiedliche Ansichten bezüglich der Handhabung digitaler Medien im Kindergarten haben. Das Ziel wäre, eine gemeinsame Basis innerhalb des Teams zu schaffen, da digitale Medienbildung eine offene Haltung von allen Beteiligten erfordert.

## Lösungsorientierte Handlungsansätze

## Gemeinsame Reflexion



Selina Gartner

Eine kooperative Idee wäre, gemeinsam mit dem gesamten Team einen themenspezifischen Workshop bzw. pädagogischen Tag zu veranstalten, bei dem alle dazu angeregt werden, zunächst einmal die eigene Haltung zu digitalen Medien sowie die eigenen Erfahrungen damit zu reflektieren. Danach kann gemeinsam diskutiert werden, warum digitale Medienbildung ein relevantes Thema ist und wie sich dies im Betreuungsalltag sinnvoll zu Bildungszwecken einbinden ließe. Gibt es im Team Kolleg\*innen, die bereits Aus- oder Weiterbildungen zu dem Thema absolviert haben, könnten diese ihr bereits angeeignetes Wissen weitergeben bzw. den Kolleg\*innen praktische Beispiele für die Arbeit mit digitalen Medien präsentieren. Oft ist es so, dass sich in der gezielten Auseinandersetzung mit der Thematik zuvor bestehende Ängste – wie etwa, dass andere Bildungsinhalte zu kurz kommen oder Kinder

nur konsumieren – als unbegründet erweisen und skeptische Kolleg\*innen Interesse am Thema entwickeln, sobald Sie konkrete Beispiele kennenlernen. Allerdings geht dies nur, wenn alle Kolleg\*innen den Raum haben, Ihre Ängste und Bedenken auch offen zu äußern. Eine andere Option wäre, dass ein\*e Experte\*in eingeladen wird und dem gesamten Team praktische Beispiele zu digitaler Medienbildung vorstellt – am besten mit jener Ausstattung, die im Kindergarten bereits vorhanden ist oder leicht angeschafft werden kann.



## Weiterführende Materialien und Informationen

### Leitfäden und Checklisten

#### **Leitfaden „Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen“ des Charlotte-Bühler-Instituts**

[https://www.charlotte-buehler-institut.at/wp-content/uploads/2020/11/ep\\_digitale\\_medienbildung.pdf](https://www.charlotte-buehler-institut.at/wp-content/uploads/2020/11/ep_digitale_medienbildung.pdf)

Umfangreicher Leitfaden, der sowohl wissenschaftlich fundiertes Grundlagenwissen als auch praxisnahe Anregungen für unterschiedliche Bereiche digitaler Medienbildung in der Elementarpädagogik liefert. Ziel der Handreichung ist es, Elementarpädagog\*innen bei der Entwicklung einer reflektierten und professionellen Haltung gegenüber digitaler Medienbildung bestmöglich zu unterstützen.

#### **„digi4under6 Praxismappe“ des Kinderbüros der Universität Wien**

<https://online.fliphtml5.com/watxf/cuyx/#p=4>

Onlineresource für Elementarpädagog\*innen mit Aktivitäten, Tricks und Methoden, um die Medienkompetenz von Kindern im Vorschulalter zu fördern, sowohl mit als auch ohne den Einsatz digitaler Medien.

#### **„Medienbildung in der Kita: So werden Kinder fit für die digitale Welt“ von Backwinkel**

<https://www.backwinkel.de/blog/medienbildung-kita/>

Backwinkel ist einerseits ein Online-Versandhandel und andererseits ein Blog für Pädagoge\*innen, Lehrer\*innen und Eltern. Unter anderem findet sich hier auch ein Blogbeitrag zur Thematik digitaler Medienbildung in Kindergärten, welcher hier verlinkt ist. Neben Informationen beinhaltet der Blogbeitrag auch eine Checkliste für digitale Medienbildung im Kindergarten, sowie einen dazugehörigen Reflexionsbogen für das pädagogische Personal.

Weiters sind auf der Website auch vielfältige praktische Projektideen für digitale Medienbildung im Kindergarten zu finden:

#### **Checkliste für die Implementierung von Medienbildung in der Kita von Backwinkel**

<https://www.backwinkel.de/downloads/backwinkel-blog-medienbildung-in-der-kita-implementieren-checkliste.pdf>

#### **„Reflexionsbogen zur Medienbildung in der Kita“ von Backwinkel**

<https://www.backwinkel.de/downloads/backwinkel-blog-medienbildung-in-der-kita-reflexionsbogen.pdf>

#### **Projektideen zur (digitalen) Medienbildung in der Kita von Backwinkel**

<https://www.backwinkel.de/downloads/backwinkel-blog-medienbildung-in-der-kita-21-projektideen.pdf>

#### **SOS-Kinderdorf „Medienpädagogik in der Kinder- und Jugendhilfe. Praxishandbuch und Leitfaden“**

[http://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/985e039c-8104-4ecd-83d3-10f55a2d625d/Handbuch\\_Medienpaedagogik\\_SOSKinderdorf.pdf](http://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/985e039c-8104-4ecd-83d3-10f55a2d625d/Handbuch_Medienpaedagogik_SOSKinderdorf.pdf)

**Handbuch zu verschiedenen digitalisierungsbezo-  
genen Themen**, darunter auch Impulse für den Um-  
gang mit Digitalisierung im pädagogischen Alltag.

## Empfohlene Websites

### Saferinternet

<https://www.saferinternet.at/>

Website mit vielseitigen Informationen zur sicheren Nutzung des Internets für Kinder, Lehrende und Eltern.

### Medien Kindergarten

<https://medienkindergarten.wien/startseite>

Website mit unterschiedlichen Informationen über medienpädagogische Inhalte, sowie Praxisvorschlägen für den Bereich der Elementarpädagogik.

### WienXtra – Medienzentrum

<https://www.wienextra.at/medienzentrum/>

Im Medienzentrum von WienXtra gibt es vielseitige Angebote für Personen, die mit Kindern oder Jugendlichen medienpädagogisch arbeiten: Angeboten wird neben Seminaren und Infoabenden auch ein Lehrgang zum Thema Medienbildung.

### WienXtra – Infos A-Z

<https://www.wienextra.at/kinderaktiv/infos-a-z/>

Hier finden sich Informationen zu unterschiedlichsten medienpädagogischen Themen, unter anderem zu „Coding und Robotic“.

### ELEMent: Elementarpädagog\*innen Lernen die Entwicklung von Medien mit Neuen Technologien

<https://element-bildung.at/>

Hier finden sich Materialien, welche die Arbeit in elementarpädagogischen Ausbildungen sowie direkt mit Kindern rund um einen kritischen Umgang mit digitalen Medien unterstützen.

### BuPP.at – Information zu digitalen Spielen

<https://www.bupp.at/>

Website mit Übersicht zu kindergerechten, pädagogisch wertvollen Computer- und Konsolenspielen. Als praktische Orientierungshilfe für Pädagog\*innen als auch Eltern gedacht.

### JFF – Institut für Medienpädagogik

<https://www.jff.de>

Das Institut für Medienpädagogik bietet einen Überblick zu Erkenntnissen aus der medienpädagogischen Forschung sowie auch Beispiele für deren Überführung in die praktische Arbeit.

### Deutsches Jugendinstitut (DJI)

<https://www.dji.de/index.html>

Informationen und Hilfestellungen zu unterschiedlichen Themenbereichen, unter anderem auch zum Themenbereich digitale Medien.

Zusätzlich dazu hat das DJI eine Datenbank mit dem Titel „Apps für Kinder“ entwickelt, die eine Hilfestellung für die Auswahl von passenden, kindgerechten Apps bietet:

<https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

### Ran an Maus und Tablet

<https://rananmausundtablet.de>

Leicht verständliche und einfache Ideen für die Praxis, Orientierungshilfen für den Umgang mit Hardware, Software und/oder Apps, sowie Informationen rund um das Thema „Medien und Recht“.

## Beispiele für die Praxis

### Stiftung Kinder forschen (ehemalig Haus der kleinen Forscher)

<https://www.stiftung-kinder-forschen.de/>

Die „Stiftung Kinder forschen“ engagiert sich in der frühen Bildung in den Bereichen der Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Auf der Webseite findet man Praxisanregungen, sowie flexible Fortbildungen für pädagogisches Fachpersonal.

### Mögliche Bildungsangebote für den Kindergarten

<https://www.meine-forscherwelt.de/idee/digitaler-baumeister>

<https://www.meine-forscherwelt.de/idee/zeichne-wie-ein-computer>

### Themensammlung des MeKi – Medien Kindergarten

<https://medienkindergarten.wien/index.php?id=5298>

Unter diesem Link findet man verschiedene Praxisanregungen, Tipps und Downloads zu verschiedenen Themenbereichen, unter anderem zu „digitale Medien“.

Praxissammlung zu dem Thema „digitale Medien“:

<https://medienkindergarten.wien/digitale-medien>

### Ran an Maus und Tablet – Ideen für die Praxis

<https://rananmausundtablet.de/ideen-für-die-praxis/>

Hier finden Sie zu den verschiedenen Bildungsbereichen Projektideen, welche mit Medienpädagogik kombiniert wurden.

### Auditorix – Hören mit Qualität

<https://www.auditorix.de/?id=3&L=0>

Bei Auditorix gibt es eine Erwachsenenenseite, wo man verschiedene Materialien und Audiospiele downloaden kann, aber es gibt auch eine Kinderseite, wo die Kinder selbst aktiv sein können und Spiele spielen können. Das ganze hat zum Hauptthema die Zuhörförderung, welche aber in Verbindung mit medienpädagogischen Methoden steht.

## Materialien für Eltern

### Internet ABC

<https://www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-fuer-eltern/>

Basiswissen für den Umgang mit dem Internet und digitalen Medien sowie Spieletipps

### Klick-Tipps.Net

<https://www.klick-tipps.net/eltern/>

Unterstützung bei der Medienauswahl durch Präsentation von Apps und Hinweise zu Sicherheitseinstellungen

### LETSDIGI

<https://www.letsdigi.de/projektideen>

Projektideen für Familien zum Einstieg in kreatives Medienhandeln mit Anregungen zu Coding, digitalem Spielen, Erstellung von Videoclips etc.

### Saferinternet.at – Elternfolder „Mama, darf ich dein Handy?“

[https://www.saferinternetday.at/fileadmin/categorized/Materialien/Elternfolder\\_Kindergarten\\_01.pdf](https://www.saferinternetday.at/fileadmin/categorized/Materialien/Elternfolder_Kindergarten_01.pdf)

10 Tipps für Eltern und Kinder für den Umgang mit digitalen Medien im Familienalltag

### SCHAU HIN! Elternratgeber

<https://www.schau-hin.info/medien-kleinkinder>

Online-Elternratgeber zur Vermittlung von Grundlagenwissen und Tipps, wie Kinder bei der Nutzung digitaler Medien altersgerecht begleitet werden können

### Media Eduskills plus

[https://media.eduskills.plus/pdf/flyer/media\\_flyer\\_web\\_de.pdf](https://media.eduskills.plus/pdf/flyer/media_flyer_web_de.pdf)

Online-Informationsbroschüre, sowie mögliche Anregungen für die Familie zuhause.

## Informationen für Sie als Beschäftigte im Bereich der Elementarpädagogik

### Weiterbildungsangebote der Arbeiterkammer

#### AK Bildungsgutschein

Mit dem Bildungsgutschein der Arbeiterkammer stehen Ihnen 120 Euro als Startgeld für Weiterbildungsmaßnahmen zur Verfügung. Da der Bildungsgutschein um den Digi-Bonus erweitert wurde können Sie für Weiterbildungen im Bereich Digitalisierung gar 240 Euro erhalten! Sie als Wiener Beschäftigte können den Bildungsgutschein inkl. Digi-Bonus in Anspruch nehmen!

Mehr Informationen dazu gibt's hier: [Bildungsgutschein | Arbeiterkammer Wien](#)

Hier finden Sie einen Überblick über die von der Arbeiterkammer angebotenen Kurse, auch im Bereich Digitalisierung: [AK\\_Kursbuch\\_Herbst\\_2023.pdf \(arbeiterkammer.at\)](#)

#### DigiWinner

Mit dem DigiWinner der Arbeiterkammer und des Wiener Arbeitnehmer\*innenförderungsfonds (waff) können Sie zudem eine Förderung bis zu 5.000 für eine berufliche Aus- und Weiterbildung im Bereich Digitalisierung erhalten.

Infos zu DigiWinner gibt's hier:

[AK Digi-Winner | Arbeiterkammer Wien & hier: Digi-Winner: jetzt bis zu 5.000 Euro Förderung beantragen! \(waff.at\)](#)

### Unterstützung bei arbeitsrechtlichen Fragen

Auch bei arbeitsrechtlichen Fragen können Sie sich an die Arbeiterkammer wenden:

[Arbeitsrecht | Arbeiterkammer Wien](#)

- Aufhauser, Katharina; Bergmann, Nadja; Hosner, Daniela (2023): Martsmond – #DigiKiga“. Digitale Veränderungen im Kindergartenalltag. Wien: Forschungsbericht gefördert vom Digitalisierungsfonds Arbeit 4.0 der AK Wien
- Charlotte Bühler Institut (2020): Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen. Hg. v. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Charlotte Bühler Institut. Wien.
- Gartner, Selina; Nikolatti, Ronja; Sorger, Claudia; Günther, Elisabeth; Bergmann, Nadja (2023): Kindergarten 4.0: Digitale Bildung im Professionalisierungsprozess von Elementarpädagog\*innen. Medienimpulse, 61(3), 33 Seiten. <https://doi.org/10.21243/mi-03-23-0>
- Kaiser-Müller, Katharina (2020): Studie: Kleinkinder und digitale Medien. In: mi 58 (1), 7 Seiten. Online verfügbar unter <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/3467>.
- Lauricella, Alexis R.; Wartella, Ellen; Rideout, Victoria J. (2015): Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. In: Journal of Applied Developmental Psychology 36, S. 11–17. DOI: 10.1016/j.appdev.2014.12.001.
- Swertz, Christian; Kern, Gudrun; Kováčová, Erika (2012): Der mediale Habitus in der frühen Kindheit. In: MedienPädagogik 22, S. 1–18. DOI: 10.21240/mpaed/22/2014.12.15.X.

Wir können  
beides!

#Digi Kiga:

Dieser Bericht wurde im Rahmen des Digitalisierungsfonds  
Arbeit 4.0 der Arbeiterkammer Wien gefördert.

gefördert durch  
**DIGIFONDS**

