Thema	**Umgang mit Eltern?**
Zeitumfang	2 UE (90 Min.)
Kompetenz	Die Schüler erweitern ihre Kommunikationsfähigkeit im Bereich der Sozialkompetenz, indem sie sich über den Einsatz digitaler Medien im Kindergarten informieren und im Planspiel eine Entscheidung auf Grundlage verschiedener Sichtweisen (Entwicklungspsychologie, Medienpsychologie, Eltern und Erzieher) treffen.

Arbeitsschritte	Sozialform	Lernaktivität (Was soll getan werden?)	Unterrichtsmethode	Materialien	Zeit in Min.
Einstieg	Plenum	Die Schüler informieren sich über die Lernaufgabe: *„Tablets im Kindergarten"*. Lehrer-Impuls: Schweigen	Stillarbeit: Textlesen. Der Lehrer schweigt, bis die Schüler von sich aus erste Entscheidungen treffen.	OH-Folie: Tablets im Kindergarten	5
Auftragsübergabe	Plenum	Wie entscheiden wir uns richtig?	Unterrichtsgespräch mit ersten erfahrungsbasierten Antworten der Schüler		5
Erarbeitung	Gruppe	Die Schüler bereiten sich auf ihre Rolle vor.	Gruppen entsprechend den Rollen (pro Gruppe max. 5 Schüler)	Rollenkarten, Handout für Ideen	30
Präsentation	Plenum	Die Schüler erproben sich im geschützten Raum bei der Entscheidungsfindung.	Planspiel	Handout für die Beobachtungen	20
Besprechung	Plenum	Die Schüler werden aus ihren Rollen entlassen. Anschließend werden die Beobachtungen gemeinsam mit den Schülern besprochen und Handlungsempfehlungen festgehalten.	Unterrichtsgespräch	Tafel und Handout für die Beobachtungen	20
Reflexion	Plenum	Welchen Erkenntnisgewinn haben Sie für Ihren persönlichen Umgang mit digitalen Medien erfahren?	Think-Pair-Share		10

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Lernaufgabe

© AYAimages – Stock.Adobe.com

Sie arbeiten als Erzieher/-in im betrieblichen Kindergarten „Kleine Forscher“ der SAP SE. Die SAP SE ist der viertgrößte Softwarehersteller weltweit und hat ihren Sitz in Walldorf (Baden-Württemberg). Aktuell sind 35 Kinder zwischen (0,3 und 6,0 Jahren) für die tägliche Betreuung angemeldet. Aufgrund der Zugehörigkeit zur SAP SE hat der Kindergarten eine besondere Konzeption. In dieser ist festgehalten: ***„Unsere Kinder sollen frühzeitig mit den technischen Innovationen vertraut werden, um sich im Umgang mit diesen verantwortungsvoll und kreativ zu üben.“***

Im Rahmen der Konzeptionsarbeit überlegen Sie und Ihre Kolleginnen und Kollegen, welche neuen Spielmaterialien der Kiga benötigt. In der Diskussion kommt die Frage auf, ob Tablets angeschafft werden sollen, mit denen die Kinder spielen und frühzeitig lernen können.

Während die jüngeren Kolleginnen und Kollegen diese Idee toll finden, sind die älteren eher skeptisch. In der Teamsitzung hören Sie folgende Aussagen:

„In jedem Haushalt befindet sich heutzutage ein PC oder Tablet-PC oder Smartphone.“

„Dieser elektronische Krimskrams schränkt doch die Fantasie der Kinder ein.“

„Da spielt jedes Kind nur noch für sich. Wie sollen sie so noch Sozialkompetenzen erwerben?“

Sie beschließen, gemeinsam mit Elternvertretern, Entwicklungs- und Medienpsychologen einen Beratungsnachmittag durchzuführen.

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Vorbereitung

© Peter Hermes Furian– Stock.Adobe.com

Rollen, die zu besetzen sind:

- Gruppe Erzieher
- Experten-Gruppe
  - Experte für Medienpsychologie
  - Experte für Entwicklungspsychologie
- Eltern-Gruppe
- Moderatorengruppe
  - Moderator
  - Protokollant

Ablauf des Planspiels

Die Schüler lernen die Lernaufgabe kennen und formulieren erste alltagsbasierte Entscheidungen für oder gegen den Einsatz von Tablets und anderen digitalen Medien in Kindertagesstätten. Daraus leitet sich die Lernaufgabe: *„Eine fundierte Entscheidung treffen“* ab.

Anschließend werden die Schüler in verschiedene Gruppen eingeteilt, die sich mithilfe der Rollenkarten und weiterführenden Informationen auf ihre Rollen vorbereiten. Abschließend wählen sie zwei Sprecher für die jeweilige Gruppe, die an der Diskussion teilnehmen werden. Die beiden Sprecher geben sich einen fiktiven Namen, der dem Moderator sowie dem Protokollanten bekanntgeben wird. Hierdurch können die Schüler in die eigentliche Rolle schlüpfen. Die Moderatorengruppe bereitet sich mithilfe der Rollenkarten und Moderationskarten auf die Leitung und Protokollierung der Diskussion vor.

Die Durchführung des Planspiels erfolgt mithilfe einer kurzen Eröffnung durch den Moderator, der die jeweiligen Vertreter mit den fiktiven Namen vorstellt. Anschließend werden alle Beteiligten um ein kurzes Statement gebeten, bevor die eigentliche Diskussion beginnt. Die Diskussion schließt mit einer Abstimmung ab und wird vom Protokollanten festgehalten.

Zum Abschluss des Planspiels werden die Teilnehmer aus ihren Rollen entlassen. Es folgt eine Reflexion der persönlichen Bezüge im Umgang mit digitalen Medien.

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Rollenkarte: Erzieher

Erzieher: Waldorf-Pädagogik

Sie vertreten die Gruppe von Erziehern, die eine Waldorf-Ausbildung absolviert haben. Sie vertreten den Standpunkt, dass die Kinder in ihrem Denken, Wollen und Fühlen geschult werden müssen. Sie gehen davon aus, dass die Kinder im ersten Lebensjahrsiebt (0 bis 7 Jahre) vor allem ihren Körper entwickeln und kennenlernen. Dies ist eine gute Basis, um das Denken und Fühlen fortzuentwickeln. Entsprechend bedarf es natürlicher Spielmaterialien, die die Sinne der Kinder anregen und ihre Fein- und Grob-Motorik fördern. Durch vielfältige Sinneseindrücke wird das Denken vernetzt und das Kind in seiner Phantasie angeregt.

Statements:

- Für die Förderung der Entwicklung sind digitale Medien **nicht** geeignet.
- Kinder müssen entsprechend im Kindergarten in ihrer körperlichen Entwicklung gefördert werden. Dies ist durch Tablets und Co nicht möglich.
- Digitale Medien schränken das Denken und Fühlen der Kinder ein, da sie dem Kind aufzwängen, wie es mit den jeweiligen Spielen umzugehen hat.
- Digitale Medien führen dazu, dass die Kinder keine Erfahrungen mit natürlichen Materialien sammeln können.

Erzieher: Montessori-Pädagogik

Sie vertreten den Standpunkt, dass digitale Medien im begrenzten Rahmen einsetzbar sind. Das Kind ist nämlich der Konstrukteur seiner selbst und hat damit auch die Entscheidungsfähigkeit, mit welchen Materialien es sich beschäftigt. Digitale Medien sind aus seiner Umwelt nicht mehr wegdenkbar. Daher kommt es mit diesen in Kontakt und sie wiederum wecken seine natürliche Neugier. Während der Entwicklung seiner Persönlichkeit durchläuft das Kind verschiedene sensitive Phasen. So nehmen Kinder zwischen null und drei Jahren viele Sinneseindrücke wahr, lernen Laufen und Sprechen. Zwischen drei und sechs Jahren entwickelt sich das begriffliche Kategorisieren, die Feinmotorik und die Sprache werden weiter optimiert. Für den Einsatz von digitalen Medien fordern Sie jedoch:

Statements:

- Jede App soll für sich alleine stehen und möglichst nur einen Lerninhalt vermitteln.
- Tablets müssen robust sein. Die farbliche und haptische Gestaltung muss auf Kinder ausgerichtet sein.
- Die Apps sollten eine Eigenkontrolle durch das Kind ermöglichen.
- Je nach Ausrichtung können Apps eingesetzt werden, die die Sinne, die Sprache, das Mathematikverständnis oder das Naturverständnis fördern.

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Rollenkarte: Experte Medienpsychologie

Medienexperte

Vom Standpunkt der Medienpsychologie gehen Sie davon aus, dass Kinder im Umgang mit Medien bereits frühzeitig geschult und begleitet werden sollten. In jedem Haushalt befinden sich heutzutage Smartphones, Tablets oder PCs, auf die die Kinder zugreifen können. Der aktuellen Blikk-Studie zufolge nutzen 70 % der Kindergartenkinder bereits das Smartphone oder Tablet ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich. Zirka 50 % der 6- bis 13-Jährigen besitzen laut KIM-Studie 2016 gar ein eigenes Smartphone. Dabei ist das Interesse der Kinder an diesen Geräten enorm. Dieses Interesse sollte für Lernzwecke, wie auch für Unterhaltungszwecke genutzt werden. Digitale Medien haben das Potenzial Lerninhalte zu vermitteln, die in der natürlichen Umwelt des Kindes nicht ohne weiteres realisierbar sind. Gleichzeitig können komplexe Sachverhalte spielerisch dargestellt und ausprobiert werden, ohne dass dabei materielle oder körperliche Schäden entstehen. So können Kinder bereits früh zum Programmieren angeregt werden.
Auf Grundlage dieser Erkenntnisse ist es wichtig, dass Kinder im verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien bereits frühzeitig geschult werden. Dies setzt auch voraus, dass Erzieher, Eltern oder Lehrer sie im Umgang begleiten und beaufsichtigen.

Statements:

- In jedem Haushalt befinden sich Smartphones, Tablets, PCs oder Spielekonsolen.
- Digitale Medien sind ein Bestandteil der aktuellen Lebenswelt.
- Das Interesse der Kinder an Smartphones und Co ist bereits im Kindergartenalter enorm.
- Digitale Medien bieten vielfältige Lerngelegenheiten.
- Der Einsatz digitaler Medien erfordert, dass Erzieher die Kinder im Umgang mit diesen schulen und begleiten.

Rollenkarte: Experte Entwicklungspsychologie

Entwicklungspsychologe

Sie lehnen den Einsatz digitaler Medien in Kindertagesstätten ab. Sie verweisen auf die Blikk-Studie, in der von einem Zusammenhang zwischen der Nutzung digitaler Medien und verschiedenen Beeinträchtigungen berichtet wird. Als Experte haben Sie die Blikk-Studie mit Kollegen durchgeführt und fanden heraus, dass Kinder unter sechs Jahren, die intensiv digitale Medien genutzt haben, häufiger Störungen bei der Sprachentwicklung haben, sich schlechter konzentrieren können und Anzeichen von Hyperaktivität aufweisen. Auch bei 8- bis 13-Jährigen zeigte sich, dass Kinder, die mehr als eine Stunde digitale Medien nutzen, häufiger unter Konzentrationsschwächen und Hyperaktivität leiden. Zudem sind Kinder mit hohem Medienkonsum schneller ablenkbar und unruhig. Weiterhin führt eine häufige Nutzung digitaler Medien dazu, dass sich Menschen weniger Sachverhalte merken können und sich damit ihre Merkleistung verschlechtert. Statt Dinge zu lernen, werden sie heute gespeichert. Darüber hinaus schränkt exzessives Computerspielen den Umgang mit der natürlichen Umwelt ein, was sich wiederum auf die Kontaktfähigkeit und Kreativität der Kinder auswirkt.

Statements:

- Digitale Medien haben negative Effekte auf die Entwicklung des Kindes.
- Es gibt einen Zusammenhang zwischen der Nutzung digitaler Medien, Hyperaktivität, Konzentrationsstörungen, Unruhe und Störungen der Sprachentwicklung.
- Digitale Medien führen dazu, dass Kinder seltener mit ihrer natürlichen Umwelt interagieren, was wiederum zu weniger sozialen Kontakten führt.
- Die Kreativität und Lernleistung wird eingeschränkt, da diese durch vorgefertigte Medien übernommen wird.

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Rollenkarte: Eltern

Elternvertreter

Als Elternvertreter ist Ihr Standpunkt, dass Medien durchaus auch Vorteile haben. Auch in Ihrem Haushalt befinden sich mehrere Smartphones, Tablets und PCs. In Ihrer beruflichen Tätigkeit nutzen Sie diese Geräte alltäglich und erachten Sie als besonders wichtig. Ihrer Auffassung nach, sollten Kinder bereits frühzeitig in Kontakt mit diesen treten und das besser unter Aufsicht von geschulten Erziehern. Sie kennen Eltern, die ihre Kinder den ganzen Tag vor den Fernseher oder PC sitzen lassen, ohne dass diese kontrollieren, was ihre Kinder im Internet anschauen. Von daher sollten Erzieher hier bereits die Kinder begleiten und den Eltern entsprechende Tipps geben können. Weiterhin berichten Sie, dass auch Ihre Kinder regelmäßig nach einem Smartphone oder Tablet fragen. Dabei ist es für Sie als Vater oder Mutter jedoch schwierig, immer altersgerechte Apps zu finden, die nicht nur interessant für die Kinder sind, sondern auch einen Lernzweck verfolgen und werbefrei sind. Andererseits können Sie berichten, dass gerade in stressigen Momenten, bspw. während einer längeren Autofahrt, ein Tablet oder ein Smartphone eine gute Ablenkung für die Kinder sind.

Statements:

- Eltern kennen sich nicht gut aus mit digitalen Medien für Kinder. Geschulte Erzieher sind daher hilfreich, um die Kinder im Umgang zu trainieren.
- Im Haushalt befinden sich digitale Medien, die auch von den Kindern genutzt werden.
- Digitale Medien bieten Lerngelegenheiten und bieten eine gute Ablenkung in stressigen Momenten.
- Eltern suchen nach Hilfe bei der Auswahl geeigneter Apps.

Rollenkarte: Moderator

Moderator

In Ihrer Funktion als Moderator begrüßen Sie die Gäste und stellen diese dem Publikum vor. Anschließend bitten Sie jede Person, ihren Standpunkt für oder gegen den Einsatz digitaler Medien zu nennen. Sobald alle Gäste ihren Standpunkt formuliert haben, bitten Sie einzelne Personen um eine Begründung für ihre Entscheidung. Sie achten darauf, dass jede Person aussprechen kann und niemand einem anderen ins Wort fällt. Auch sollten Sie die Zeit im Auge behalten. Niemand sollte länger als drei Minuten sprechen oder mehrere Argumente auf einmal nennen. Sie können jederzeit entscheiden, wen Sie als nächstes hören möchten. Weiterhin können Sie jederzeit beim Protokollanten nachfragen, welche Statements bereits genannt wurden oder wer was gesagt hat. Zum Abschluss der Diskussion bitten Sie die Teilnehmer erneut um eine Einschätzung, ob digitale Medien in Kindergärten eingesetzt werden sollten. Sie bedanken sich bei den Gästen und beenden mit einem Fazit die Diskussionsrunde.

Rollenkarte: Protokollant

Protokollant

In Ihrer Rolle als Protokollant notieren Sie die jeweiligen Statements und Aussagen der Diskussionsteilnehmer in Stichpunkten. Bei Nachfragen durch den Moderator berichten Sie, wer was gesagt hat. Zugleich dient das Protokoll für die Rekapitulation der Diskussion im weiteren Unterrichtsverlauf.
Achten Sie darauf, dass Sie mit Abkürzungen arbeiten. Sie können so schneller mitschreiben. Es empfiehlt sich eine einheitliche Notierung.

Beispiel:
Experte A: digitale Medien einsetzen
Experte B: digitale Medien führen zu Hyperaktivität
Erzieher: bieten keine Gelegenheit zur Kreativität

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de

Beobachtungsauftrag für das Publikum

Arbeitsauftrag: Ihre Mitschüler führen eine Pro-Contra-Diskussion zum Einsatz digitaler Medien im Kindergarten durch. Eine wichtige Phase des Planspiels ist die Auswertung dieser Pro-Contra-Diskussion. Beobachten Sie deshalb die Diskussionsteilnehmer und machen Sie sich Notizen hierzu.

Argumente	Für den Einsatz	Gegen den Einsatz
Starke Argumente		
Schwache Argumente		
Redeanteil (%)		

© 2018 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten, http://www.europa-lehrmittel.de