

Zwischen Bilderbuch & Tablet Medienbildung von Anfang an

Sonja di Vetta, SIN – Studio im Netz e.V.



MEDIEN. BILDUNG. KULTUR

Zur Person

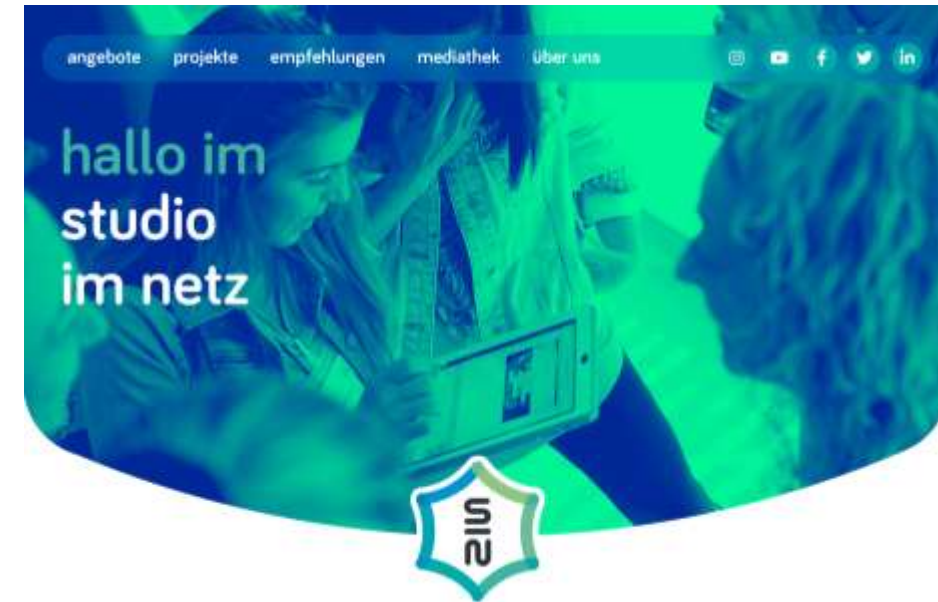


Sonja di Vetta

Geschäftsführerin SIN – Studio im Netz e.V.
Medien- und Sozialpädagogin

Medienbildung in der Kita

Projekte, Fortbildungen, Workshops,
Elternabende,...



Wir begleiten euch beim kompetenten
Umgang mit digitalen Medien.

Seit 1996 setzen wir uns für eine
selbstbestimmte Teilhabe an unserer
digitalisierten Gesellschaft ein.

SIN – Studio im Netz e.V.



Junge Perspektiven auf digitale Trends



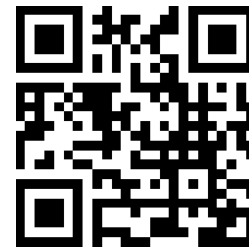
Pädagogischer Medienpreis 2025: Die Gewinner*innen



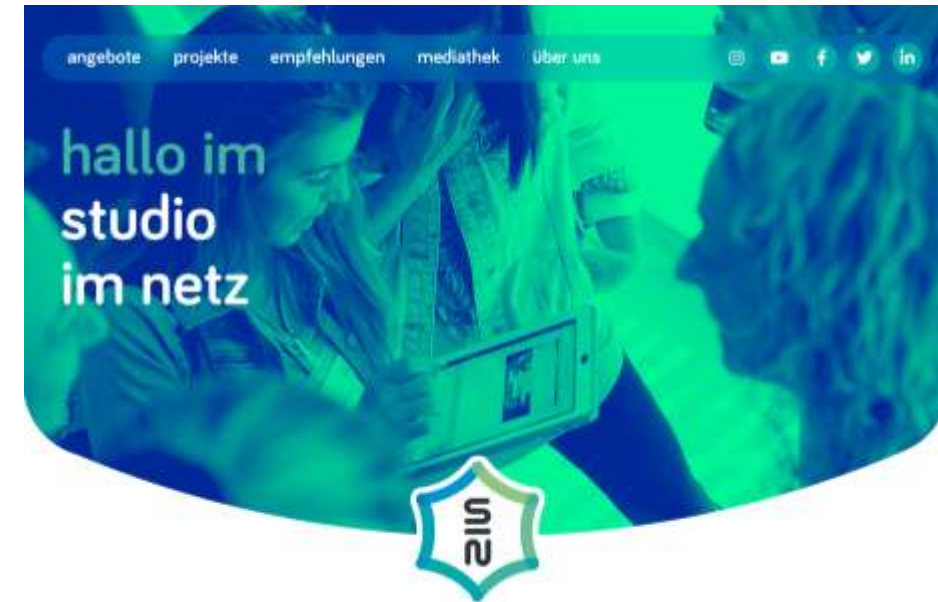
Gautinger Internettreffen 2026: Digital und selbstbestimmt



KI & Kinder: Tipps für Eltern und pädagogische Fachkräfte



www.studioimnetz.de



Wir begleiten euch beim kompetenten Umgang mit digitalen Medien.

Seit 1996 setzen wir uns für eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft ein.

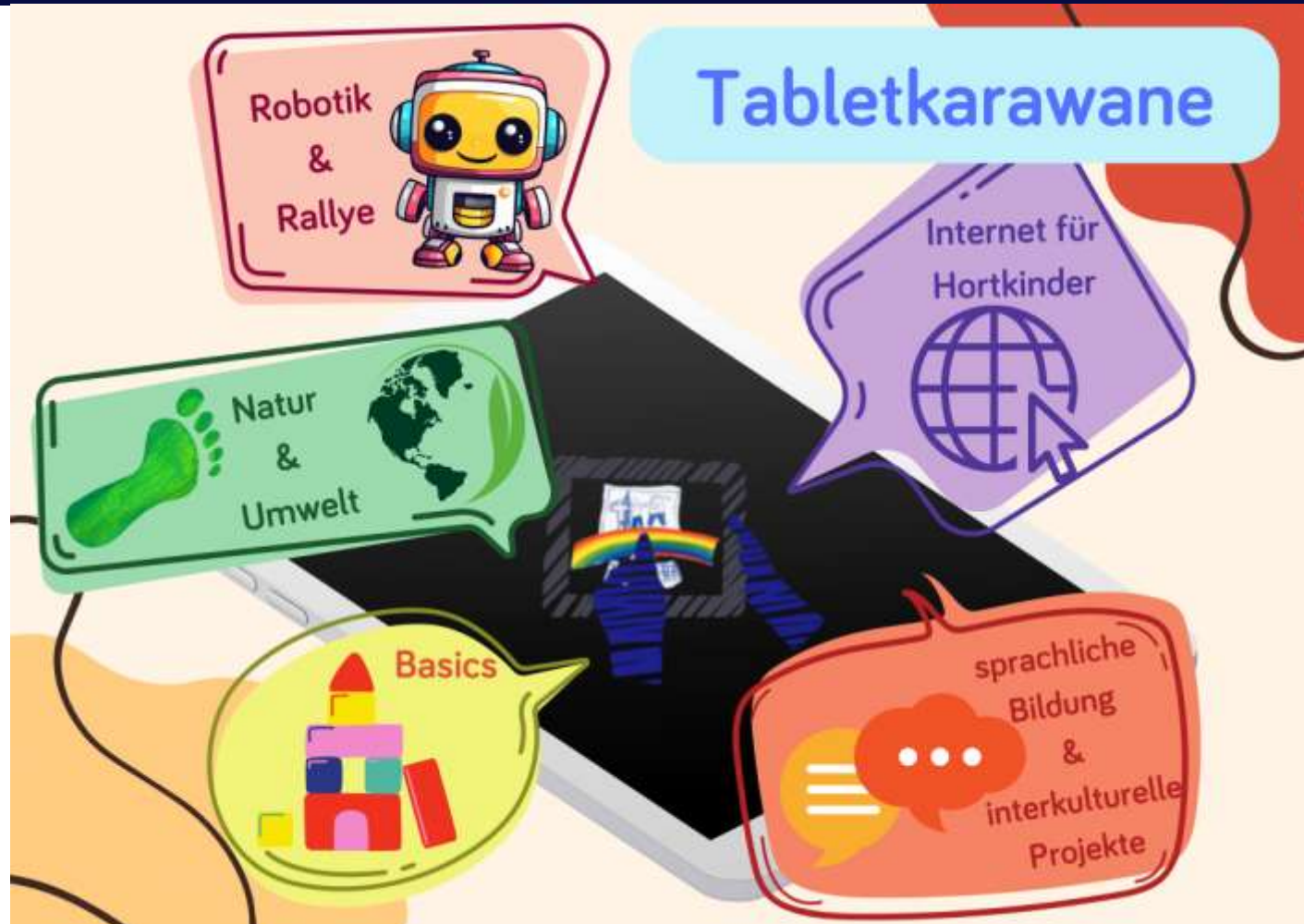
Frühkindliche Medienbildung seit 1997



Projektinfos



Frühkindliche Medienbildung seit 1997



Projektinfos



Projekt: Startchance kita.digital





Warum Medienbildung in der Kita?

Digitale Medien in der Kita



- Die Welt der Kinder ist **digital & verändert** sich immer schneller.
- Um an dieser Welt teilhaben zu können, ist **Medienkompetenz** notwendige Voraussetzung.
- Kindern die **gleichen Chancen** in einem **geschützten, kindgerechten Rahmen** geben, digitalen Medien **aktiv** auszuprobieren.

Digitale Medien in der Kita



- In der **Kita** lernen Kinder die **kreativen** Verwendungsweisen digitaler Medien kennen und **tauschen** sich darüber mit **anderen Kindern aus**.
- Medien zum Thema machen, eigene Medien produzieren, mit Medien recherchieren, forschen – dies sind **zentrale Bildungsanliegen der Kita**.
- **Je früher Kinder lernen**, mit digitalen Medien kreativ, kritisch-reflektiert & sicher umzugehen, desto besser sind sie auch vor Risiken geschützt.

Unser Auftrag zur digitalen (Medien-)Bildung



Seit 2024 sind „Digitale Medien und Technologien“ als eigener **themenbezogener Bildungs- und Erziehungsbereich** im **Bay. Bildungs- und Erziehungsplan** aufgenommen. Und damit Grundlage einer jeden bayerischen Kita.

*„Digitale Kompetenz ist notwendige Voraussetzung für eine **gleichberechtigte und gestaltende Teilhabe** im Sinne von **Partizipation** auf **gesellschaftlicher, soziokultureller und persönlicher Ebene.**“*



Digitale Medien in der Kita



- Lebenswelt der Kinder vs. die Kita als Safe Space
- Kinder haben Rechte
- Förderung von Medienkompetenz
- als didaktisches Mittel zum Erreichen von Bildungszielen
- Arbeits-, Organisations- und Kommunikationsmittel

Kinder haben Rechte



...auch in der digitalen Welt

- ▶ Rechte auf Medienzugang, Informationsfreiheit, kulturelle Teilhabe → **Partizipation**
- ▶ Recht auf (digitale) Bildung → **Förderung**
- ▶ Recht auf Schutz vor Medienrisiken, der Privatsphäre & eigener Daten → **Schutz**

Bild erstellt mit ChatGPT

Medienkompetenz fördern



Medienkritik

Medienkunde

Mediennutzung

Mediengestaltung

Vermittlung

Zielorientierung



aktiver, kreativer und lebenslanger Prozess

- **Ergänzender Einsatz digitaler Medien**, die analoge Aktivitäten bereichern
- **Kindorientiert | Aufstellung von Mediennutzungsregeln** mit den Kindern
- **Auswahl guter Kindermedien** wie **Apps** anhand von Empfehlungen & Qualitätskriterien
- **Sicherheitseinstellungen | Minimierung WLAN- und Gerätestrahlung**
- Beachtung von **Datenschutz, Recht am eigenen Bild** und **Urheberrecht** unter Einbezug der Kinder

...Bilder sprechen lassen



"Alles von ganz nah dran"



Foto-Rallye "Alles, was rot ist"

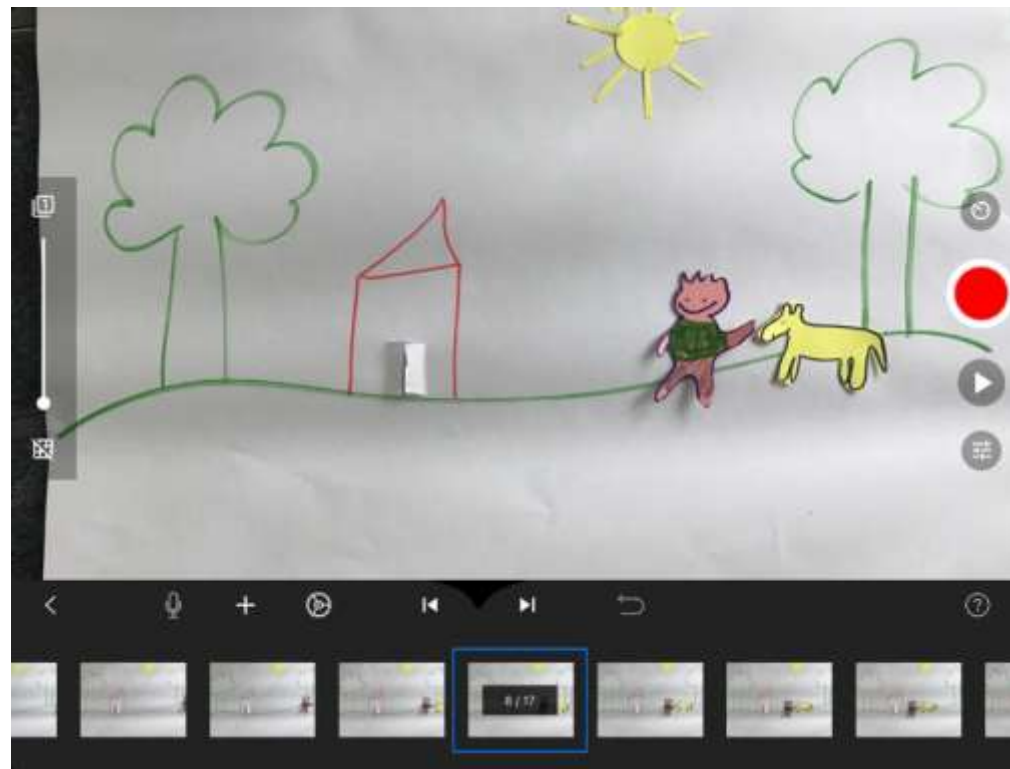


Mit Kamera und Mikroskop auf Bilderjagd:
Fotosafari, Paare-Such-Spiel, Naturbingo, Bilderrätsel, sich in fremde Welten zaubern

Eigene Filme erstellen



Digital Storytelling
Mit Puppet Pals ein
digitales Puppentheater
aufführen



Stop Motion Studio
Eigene Trickfilme mit
StopMotion-Technik erstellen

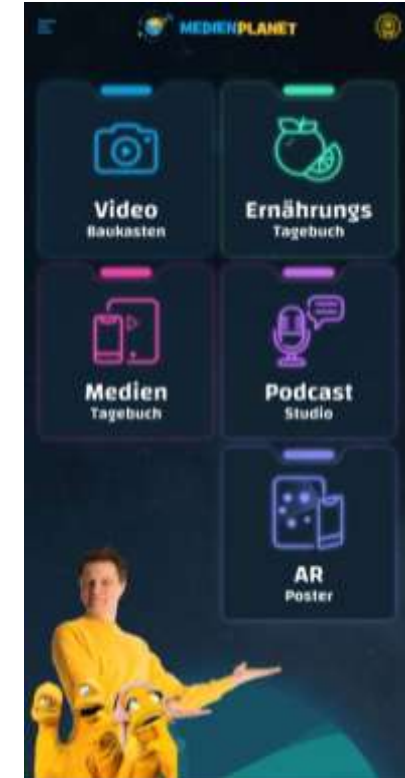


Chatterpix Kids
Gegenständen eine
Stimme geben

Töne und Geräusche



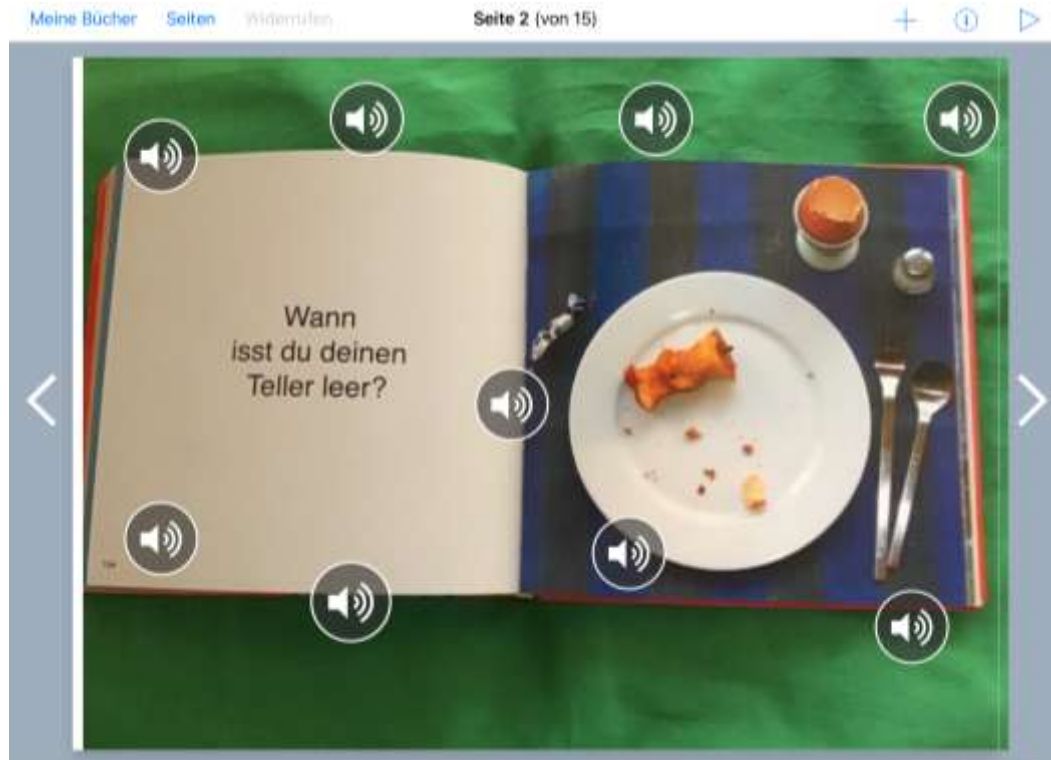
Screenshot: <https://www.foxandsheep.de/apps-fuer-kinder/audio-adventure-sound-studio/>



Screenshot: <https://medienplanet.de/start-kinder/die-app/>

Sprachaufnahmen, Klanggeschichten und -rätsel, Geräusche der Natur und Umgebung, Interviews, Podcasts, ...

Eigene E-Books



Eigene E-Books mit BookCreator erstellen:

Liederbuch, Buchvertonung, Ausflug dokumentieren, Portfolio, Wimmelbild in Tönen

Forschen und Entdecken



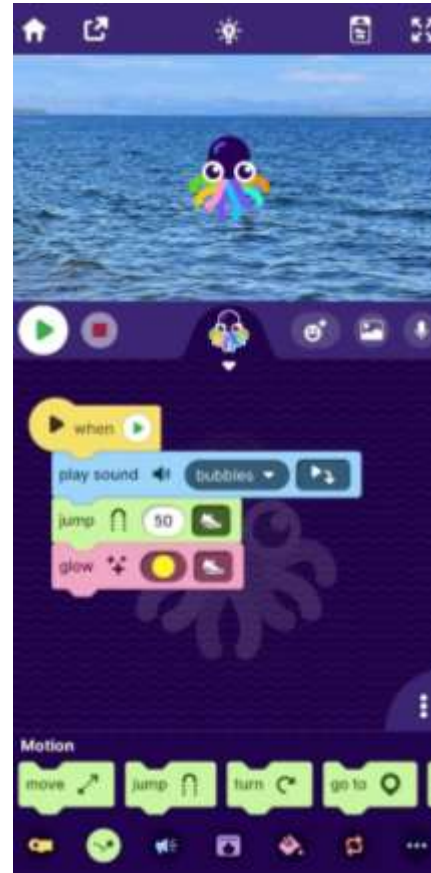
Entdecken der direkten Lebens- und Umwelt,
Pflanzen- und Tierbestimmung per App, Erforschen mit Mikroskop und Endoskop

Hörstifte und Boards



Sprachaufnahmen vor Ort erlebbar machen,
Audiorätsel und –Aufgaben,

Coding, Robotik und digitale Spiele



Screenshot: Octostudio



Screenshot: Scratch JR

Robotern (wie BeeBots) auf eigenen Karten steuern,
eigene digitale Spiele und Animationen erstellen

Recherche im Netz



Bei der Nutzung des Internets: Kinderseiten und -suchmaschinen (wie FragFinn oder Helles Köpfchen) verwenden.



Helles Köpfchen.de



Fabios Flächen
Familie



Kevins Kettenschaltung
Familie



Wiebkes Waage
Familie

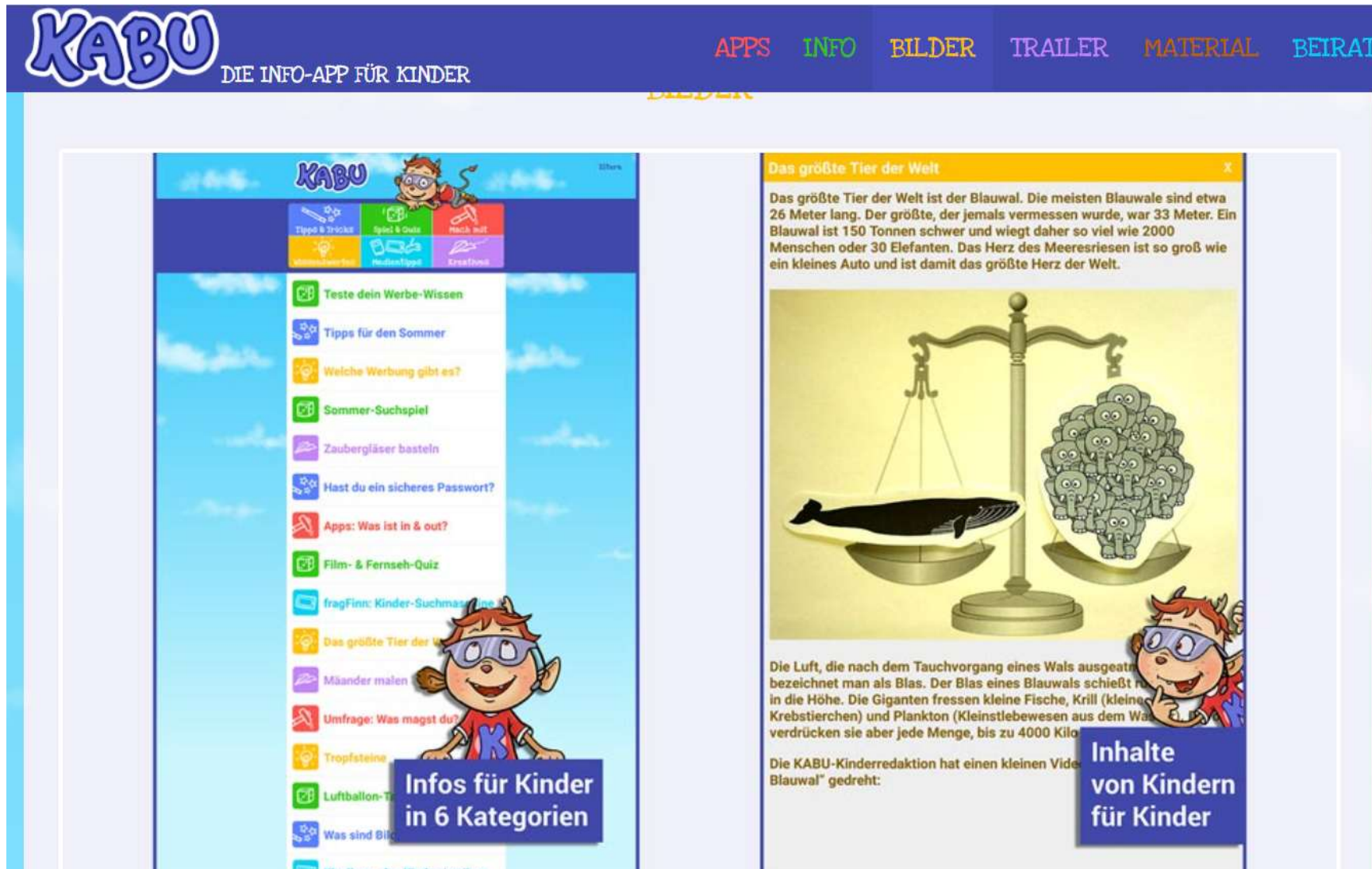


Konrads Kompost
Familie



Meine Stromwerkstatt
Bildung

Unsere Kinder-Info-App: KABU



www.kabu-info.de



Unsere Broschüre



Landeshauptstadt
München
Referat für
Bildung und Sport

Apps im Einsatz

Medienpädagogische Impulse aus dem
Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder



Weiter geht's zu
den Praxisimpulsen

Di
ver
si
tät → Seite 16

Natur und Umwelt → Seite 22

Medien
ver stehen

→ Seite 28

Sprechen
und
(Zu-)Hören → Seite 38





studio
im netz

Sonja di Vetta

divetta@sin-net.de

089/ 72 46 77 00

www.studioimnetz.de



MEDIEN. BILDUNG. KULTUR