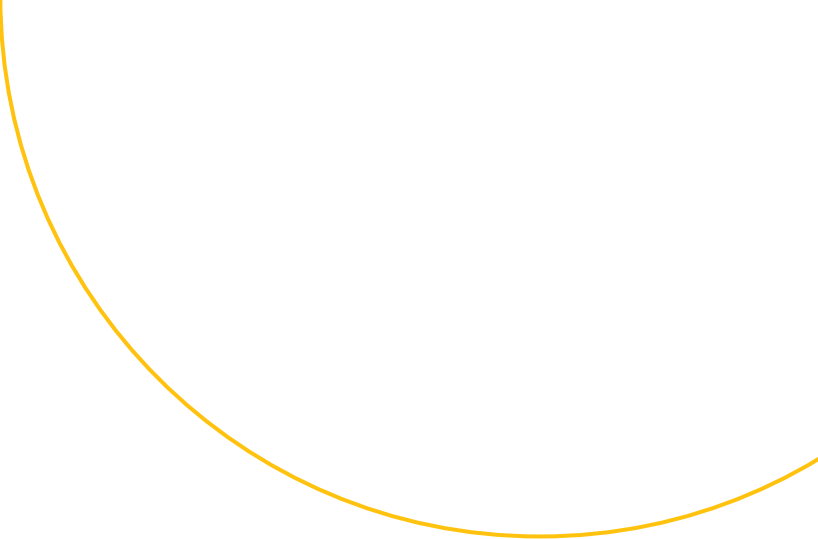
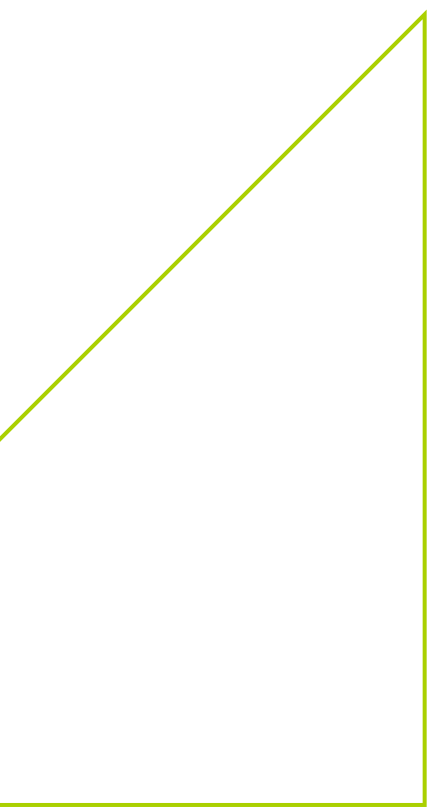


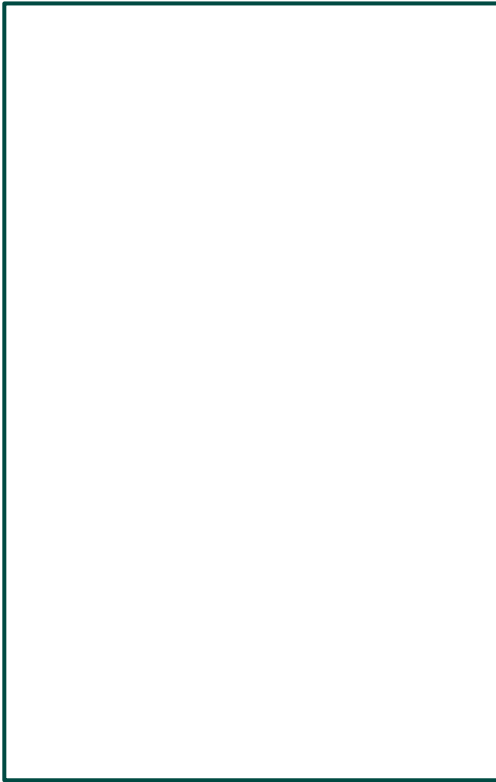


Impulse für die Kita-Zukunft.
Fachtexte von Absolvent:innen der Fröbel Akademie.

„Das haben wir gemacht!“ – Medienbildung für Lebensgestaltungskompetenz in einer digitalen Welt von Dina Nüsse



Die Reihe
Impulse für die Kita-Zukunft
der Fröbel Akademie
möchte die Freude an innovativer Bildungsarbeit
teilen und dabei Impulse für das fachpraktische
Handeln geben – zum gemeinsamen
Ausprobieren und Weiterentwickeln mit Kindern,
Familien und Kolleg:innen. Den Titeln der Reihe
liegen Facharbeiten von Absolvent:innen der
Fröbel Akademie zugrunde. Schwerpunkt bei der
Überarbeitung wurde auf das fachpraktische
Handeln gelegt.



„Das haben wir gemacht!" – Medienbildung für Lebensgestaltungskompetenz in einer digitalen Welt von Dina Nüsse

Ausblick

Als ich beobachtete, wie die Kinder unserer Gruppe fasziniert zuschauten, wenn wir das Tablet zur Dokumentation nutzten, stellte ich mir die Frage: Was passiert, wenn wir ihnen die Geräte nicht vorenthalten, sondern sie selbst zu kreativen Mediengestaltenden werden lassen? Meine Facharbeit lädt zu einer Reise ein, die Potenziale zu entdecken, die in der Verknüpfung von analogen mit digitalen Medien liegen.

Ich dokumentiere, wie ich die Kinder methodisch vom ersten Experimentieren mit der Tablet-Kamera bis zur eigenständigen Produktion eines visuellen Hörspiels begleitete. In diesem Prozess verbinden sich spielerisch medienpädagogische Konzepte nach Baacke mit den ganzheitlichen Bildungszielen des Berliner Bildungsprogramms. Ein bemerkenswerter Aspekt war die Veränderung in der Haltung der Kinder: Aus der anfänglichen Bitte „Kannst du ein Foto machen?“ entwickelte sich ein selbstbewusstes „Kann ich ein Foto machen?“. Besonders zurückhaltende Kinder fanden über die Mediengestaltung neue Ausdrucksmöglichkeiten. Die praktische Arbeit zeigte, wie im Prozess der Hörspielproduktion Ich-Kompetenz durch Selbstwirksamkeitserfahrungen, Sozialkompetenz durch Teamarbeit und Sachkompetenz durch technisches Verständnis erweitert wurden.

Durch kleinschrittige, alltagsintegrierte Angebote können wir Kindern ermöglichen, vom passiven Medienkonsum zum aktiven Gestalten zu gelangen und dabei wesentliche Grundlagen für ihre Medienkompetenz für die digitale Welt zu entwickeln. In diesen Momenten – wenn ein Kind voller Stolz verkündet: „Das haben WIR gemacht!“ – erleben wir, wie Medienbildung zu einem Schlüssel für selbstbestimmtes, kompetentes Handeln in der digitalen Zukunft wird.



Zur Person Dina Nüsse, geboren 1987 in Berlin, schloss 2025 ihre berufsbegleitende Ausbildung zur staatlich anerkannten Erzieherin an der Fröbel Akademie ab. Mit Begeisterung widmet sie sich der pädagogischen Arbeit im Fröbel-Kindergarten Am Ring und entdeckt täglich neue Perspektiven im lebendigen Miteinander. Ihre Freude am gemeinsamen Lernen und Gestalten spiegelt sich auch in ihrem Beitrag zur frühkindlichen Bildung wider.

Inhalt

1 Einleitung.....	3
2 Basiskompetenzen und die Rolle der Fachkräfte	3
3 Medienaneignung und Medienkompetenz.....	4
4 Die praktische Umsetzung: Audiovisuelle Medien in der Kita gestalten	6
4.1 Gestaltung visueller Medieninhalte.....	7
4.2 Gestaltung auditiver Medieninhalte	8
5 Ein Hörspiel entsteht – Planung, Durchführung und Reflexion des Medienprojekts	8
5.1 Ein Hörspiel entsteht – Planung	8
5.2 Ein Hörspiel entsteht – Durchführung und Reflexion	10
6 Fazit und Ausblick	12
7 Literaturverzeichnis.....	13
8 Quellenverzeichnis.....	13

1 Einleitung

Täglich beobachten Kinder im Kindergarten, wie pädagogische Fachkräfte zur An- und Abmeldung der Kinder flüchtig auf das Tablet tippen. Sie zeigen großes Interesse an den digitalen Werkzeugen, möchten selbst interagieren, mitgestalten und eigene Perspektiven einbringen. Manche Kinder äußern gezielt den Wunsch, bestimmte Situationen oder Bauwerke zu fotografieren. Seit geraumer Zeit ist in der Igelgruppe der Kita am Ring ein starkes Interesse an auditiven Medien in der Kindergruppe zu beobachten. Mehrmals pro Woche bringen Kinder Hörspiele oder Hörbücher in den Kindergarten mit und haben das Bedürfnis, diese Hörerlebnisse mit der Gruppe zu teilen. Sie stimmen gemeinschaftlich und freiwillig darüber ab, welches Hörspiel während der Mittagsruhe gehört werden soll. Dabei verknüpfen sie die Inhalte auditiver Medien oft mit entsprechenden Printmedien aus der Buchecke, vergleichen Bilder mit dem Gehörten und tauschen sich darüber aus. Im Kita-Alltag nehmen Bilderbuchbetrachtungen eine zentrale Rolle ein, und viele Kinder verbringen einen großen Teil ihrer Freispielzeit in der Buchecke des Gruppenraumes. Anhand dieser Beobachtungen, dem Wunsch nach selbsttätiger Auseinandersetzung mit dem Tablet und dem Interesse an Bilderbuchgeschichten und Hörspielen stellt sich die Frage: Inwiefern haben der bewusste und reflektierte Einsatz sowie die Gestaltung von audiovisuellen Medien in der frühkindlichen Bildung einen positiven Einfluss auf die Entwicklung grundlegender Kompetenzen? Antje Bostelmann und Michael Fink beschreiben digitale Geräte als Werkzeuge, die Fachkräfte dabei unterstützen können, pädagogische Ziele umzusetzen, und durch deren sinnhaften Einsatz Chancen zur Verbesserung der Arbeits- und Lernqualität geboten werden.¹ Geplante und ungeplante Bildungsangebote werden häufig durch die Nutzung analoger Medien unterstützt. Sie dienen zur Anschaulichkeit, als Wissensvermittler oder aber als Impuls für die Themen der Kinder. Durch den gezielten Einsatz digitaler Medien als Gestaltungsmittel und Werkzeug wird im Rahmen dieser Facharbeit gemeinsam mit den Kindern das Potenzial der Verknüpfung digitaler und analoger Medien zur Erstellung eigener Medieninhalte erkundet. Dabei werden nicht nur technische Fertigkeiten vermittelt, sondern auch Lebensgestaltungskompetenzen gefördert – also die Fähigkeit, aktiv, reflektiert und verantwortungsvoll an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben und Medieninhalte selbstbestimmt zu gestalten. Dazu wird in den nächsten Kapiteln näher erläutert, wie die Kinder kleinschrittig und über einen längeren Zeitraum an die Bedienung und Nutzungsmöglichkeiten des Tablets herangeführt werden – mit dem Ziel, ein eigenes visuelles Hörspiel zu erstellen. Hierbei werden die Chancen und Methoden näher betrachtet, die der Einsatz von digitalen Werkzeugen zur Stärkung von Basiskompetenzen wie Kommunikation, Kreativität und Problemlösefähigkeit bietet. Zunächst werden aber die Begriffe Basiskompetenzen, Medienaneignung und Medienkompetenz definiert.

2 Basiskompetenzen und die Rolle der Fachkräfte

Im Hinblick auf die Frage, wie digitale Medien in frühkindlichen Bildungsprozessen eingesetzt werden können, um die Kompetenzen der Kinder zu stärken, wird im Folgenden der Kompetenzbegriff näher betrachtet. Laut Berliner Bildungsprogramm handelt es sich bei

¹ vgl. Bostelmann, Antje; Fink, Michael (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. 2. erweiterte 2. Auflage. Berlin. Verlag Bananenblau. S.5.

Basiskompetenzen um Fähigkeiten, die Kinder entwickeln und benötigen, um sich in den verschiedensten Lebenslagen zurechtzufinden und handlungsfähig zu bleiben bzw. zu werden.² Im Berliner Bildungsprogramm werden sie als zentrale Entwicklungsziele beschrieben, die Fachkräfte gezielt fördern sollen, stets orientiert an den individuellen Bedürfnissen und dem Entwicklungstempo der Kinder. Kinder sollen lernen, selbstbestimmt und solidarisch zu handeln, neue Herausforderungen zu bewältigen und gesellschaftliche Prozesse aktiv mitzugestalten.³ Die Förderung dieser Kompetenzen umfasst vier eng miteinander verknüpfte Bereiche. Diese übergreifenden Kompetenzbereiche stehen in enger Wechselbeziehung zueinander. In ihrem Zusammenspiel sind sie darauf gerichtet, Kinder in ihrem selbstständigen und verantwortlichen Mitgestalten zu stärken.⁴

- Ich-Kompetenz: Stärkung von Individualität, Selbstbild und Ausdruck eigener Gefühle.
- Sozialkompetenz: Entwicklung von Empathie, Konfliktfähigkeit und Beziehungsfähigkeit.
- Sachkompetenz: Umgang mit Sprache und Medien als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel.
- Lernmethodische Kompetenz: Förderung von Forschergeist, Problemlösefähigkeit und der Freude am gemeinsamen Lernen.

Basiskompetenzen, wie sie im Berliner Bildungsprogramm beschrieben werden, sind als grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten zu verstehen, die Kinder benötigen, um sich ihre Umwelt zu erschließen und sich gesund zu entwickeln. Diese Basiskompetenzen gehen über reine Kognition hinaus und schließen emotionale, soziale, handlungsorientierte und sprachliche Fähigkeiten ein – etwa sich mitzuteilen, Verantwortung zu übernehmen oder in Gruppen zu kooperieren.

Pädagogische Fachkräfte spielen dabei eine zentrale Rolle: Sie schaffen anregungsreiche Lernumgebungen, orientieren sich an den Bedürfnissen der Kinder und übernehmen eine aktive Vorbildfunktion. Dies umfasst auch den verantwortungsvollen Einsatz von Medien im Alltag – zum Beispiel durch Nutzung des Tablets zur Dokumentation, Kommunikation oder Recherche. Kindern wird so vermittelt, wie Medien nicht nur konsumiert, sondern auch als Medien zur Gestaltung erfahren und erlebt werden können. Diese Erfahrungen stärken ihre Selbstwirksamkeit und ihre Medienkompetenz. Der nächste Abschnitt widmet sich den Begriffen Medienaneignung und Medienkompetenz.

3 Medienaneignung und Medienkompetenz

Im Hinblick auf die Entwicklung von Medienkompetenz, die für die zukünftige Schullaufbahn und das spätere Berufsleben von entscheidender Bedeutung ist, bildet die Medienaneignung bei Kindern im Alter von drei bis sechs Jahren eine wesentliche Komponente. „Medienaneignung

² vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft (Hrsg.) (2014): Berliner Bildungsprogramm für Kita und Kindertagespflege. Aktualisierte Neuauflage. Weimar, Berlin: verlag das netz. S.9

³ vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, 2014, Berliner Bildungsprogramm für Kita und Kindertagespflege, S. 27.

⁴ vgl. ebd.

geschieht prozesshaft und folgt den gleichen psychologischen Gesetzmäßigkeiten wie auch andere Prozesse, die in engem Zusammenhang mit dem Aufbau der Persönlichkeit stehen“.⁵ Kinder durchlaufen dabei verschiedene Stationen: Sie beginnen mit der Wahrnehmung von Medien in ihrer Umgebung (Medienregistrierung), über erste technische Erfahrungen, bis hin zur kreativen Gestaltung und kritischen Reflexion.⁶ Bereits ab der Geburt erleben Kinder Medien durch Bezugspersonen.⁷ In dieser frühen Phase ist ihr Kontakt noch fremdbestimmt. Visuelle und auditive Reize werden unbewusst verarbeitet – das Verhalten Erwachsener wird beobachtet und übernommen. Diese erste Phase prägt, wie Kinder später auf Medien reagieren und ob sie sich aktiv damit auseinandersetzen.⁸

Im nächsten Schritt – dem Entdecken von Medien – beginnen Kinder ab etwa eineinhalb Jahren, Interesse an Funktionen und Inhalten zu entwickeln. Sie erkennen, dass Medien interaktiv nutzbar sind. Dabei benötigen sie Begleitung, denn Medienkompetenz ist nicht angeboren, sondern muss erlernt werden. Studien des Deutschen Jugendinstituts belegen, dass auch einfache Handlungen wie das Bedienen von Tablets erst erlernt werden müssen. Pädagogische Fachkräfte und Familien übernehmen dabei eine zentrale Rolle als Impulsgebende und Vorbilder.⁹

Die dritte Phase beginnt ab dem dritten Lebensjahr: Kinder beginnen, mediale Inhalte zu verstehen, einzuordnen und aktiv für eigene Zwecke zu nutzen – z. B. zum Geschichtenhören oder zum Lernen. Medien werden Bestandteil ihrer Freizeit und alltäglicher Werkzeuge zur Weltaneignung.¹⁰ Entwicklungspsychologisch gesehen ist dies ein Alter, in dem Kinder Dinge komplexer, differenzierter und gezielter tun wollen. Sie vertiefen, ordnen und systematisieren ihre bisherigen Erfahrungen. Medien bieten hier vielfältige Gelegenheiten zur aktiven Auseinandersetzung.¹¹

Die vierte Station – mediale Artikulation – setzt meist im Grundschulalter ein. Durch wachsende Lese- und Schreibfähigkeiten sind Kinder zunehmend in der Lage, Medien selbstständig als Werkzeuge der Kommunikation, Interaktion und Wissensaneignung zu nutzen. In dieser Phase sollte Medienbildung fest in den pädagogischen Alltag integriert sein.¹²

Der kontinuierliche Prozess der Medienaneignung zeigt, dass Medienwahrnehmung, -konsum und -interaktion bereits im frühen Kindesalter Einfluss auf die spätere Mediennutzung nehmen. Um Kinder zu einer reflektierten Mediennutzung zu befähigen, ist es essenziell, dass Fachkräfte Medienerfahrungen begleiten, Impulse setzen und Orientierung geben.

Während Medienaneignung beschreibt, wie Kinder Medien erleben, nutzen und interpretieren, zielt Medienkompetenz auf die Fähigkeit, Inhalte kritisch zu bewerten und eigenverantwortlich zu gestalten.

⁵ Leopold, Marion; Ullmann, Monika (2018): Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis. 1. Auflage. Freiburg im Breisgau: Verlag Herder GmbH. S.29.

⁶ vgl. Anfang, Günther; Demmler, Kathrin; et al. (Hrsg.)(2015): Wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. 1. Auflage. München: kopaed. S.225.

⁷ vgl. Lepold, Ullmann, 2018, Digitale Medien in der Kita, S.29 ff.

⁸ vgl. Lepold, Ullmann, 2018, Digitale Medien in der Kita, S.30 f.

⁹ vgl. Feil, Christine(2016): KinderamTablet. Beobachtungen zur Medienaneignung zwei- bis sechsjähriger Kinder. Wissenschaftliche Fachtagung „Tablets in Kinderhand“, DJI München 28.01.2016. Verfügbar unter: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/www-kinderseiten/1161/Feil_Kinder%20am%20Tablet.pdf. Zugriff am 09.02.2025, 15:43 Uhr

¹⁰ vgl. Lepold, Ullmann, 2018, Digitale Medien in der Kita, S.31 f.

¹¹ vgl. ebd. S. 32

¹² vgl. ebd.

In einer digitalisierten Welt ist Medienkompetenz eine Schlüsselqualifikation, die lebenslang weiterentwickelt werden muss, damit Individuen keine Nachteile erleiden.¹³ Bereits im SGB VIII sowie in Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention wird das Recht auf Bildung und der Zugang zu Medien als zentrale Voraussetzung für Teilhabe und Bildungsgerechtigkeit betont.¹⁴ Medienkompetenz umfasst mehr als technisches Wissen. Sie basiert auf der Interaktion mit der Umwelt und zielt darauf, Kinder zu befähigen, Medien nicht nur zu nutzen, sondern auch als aktive Gestaltende ihrer Lebenswelt zu begreifen. Dieter Baacke definiert Medienkompetenz in vier Bereiche:

1. Medienkritik – Inhalte reflektieren und bewerten
2. Medienkunde – Wissen über Medien und ihre Funktionsweise
3. Mediennutzung – Medien gezielt einsetzen
4. Mediengestaltung – eigene Inhalte kreativ umsetzen¹⁵

Medienkompetenz entwickelt sich schrittweise: Kinder lernen, welche Medien existieren und wofür sie genutzt werden, und erkennen, dass nicht alles, was echt erscheint, tatsächlich echt ist. Sie verstehen, dass Medien von Menschen gemacht werden – ein wichtiger Aspekt kritischer Medienreflexion.

Pädagogische Fachkräfte stärken Medienkompetenz, indem sie eine anregende Lernumgebung schaffen, Impulse setzen und Kindern vielfältige Erfahrungen mit Medien ermöglichen. Dabei steht nicht nur das Erlernen technischer Fähigkeiten im Fokus, sondern auch die kreative Auseinandersetzung mit Inhalten sowie der Aufbau einer reflektierten Haltung gegenüber Medien.

Dieser Prozess fördert nicht nur das Wissen über Medien, sondern trägt auch zur Identitätsentwicklung bei – eingebettet in zahlreiche soziale Interaktionen.

4 Die praktische Umsetzung: Audiovisuelle Medien in der Kita gestalten

Im Kindergartenalltag haben die Kinder vielfältige Möglichkeiten, sich im Freispiel oder in Projekten mit ihrer Umwelt auseinanderzusetzen, um ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Angebote entstehen auf Grundlage von Beobachtungen, Gesprächen und den Interessen der Kinder. Gemäß dem didaktischen Prinzip der Partizipation werden sie aktiv in Planung und Umsetzung einbezogen, und ihre Wünsche und Ideen fließen in den Bildungsprozess mit ein.¹⁶ Kinder sind damit aktive Akteur:innen, nicht bloße Teilnehmende. In der Igelgruppe der Kita am Ring begleiten vier pädagogische Fachkräfte 28 Kinder zwischen drei und sechs Jahren. Ein zentrales Element der Zusammenarbeit mit Familien ist der wöchentliche, partizipativ gestaltete Rückblick, der mithilfe eines Tablets erstellt wird: Die Kinder wählen gemeinsam Bilder aus, die

¹³ vgl. Jaszus, Ackermann, 2021, Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher, S.731.

¹⁴ vgl. Bundesministerium der Justiz (Hrsg.). (1990b). Sozialgesetzbuch (SGB) - Achtes Buch (VIII) - Kinder- und Jugendhilfe - 26 (Artikel 1 des Gesetzes v. 26. Juni 1990, BGBl. I S. 1163) § 22 Grundsätze der Förderung. Bundesministerium der Justiz. Verfügbar unter: https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/_22.html. Zugriff am 09.02.2025, 21:32 Uhr.; . Ribeiro, Kassandra (2024): Kinderrechte in der digitalen Welt. Fröbel PädagogikBlog. Demokratiebildung/ Digitale 27 Medien. Verfügbar unter: <https://www.paedagogikblog.de/kinderrechte-in-der-digitalen-welt/>. Zugriff am 09.02.2025, 22:38 Uhr.

¹⁵ vgl. Jaszus, Ackermann, 2021, Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher, S. 730 f.; vgl. Roboorn, Susanne (2022): Die kleinen Hefte. Digitale Medien im Kita-Alltag. Die schnelle Hilfe! Mühlheim an der 33 Ruhr: Verlag Cornelsen. S.17 f.

¹⁶ vgl. Jaszus, Ackermann, 2021, Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher, S.586

ihre Woche widerspiegeln. Diese werden zu einer Bildercollage zusammengestellt, im Mittagskreis präsentiert und per E-Mail mit kurzen Erläuterungen an die Familien versendet. Das stärkt den Austausch über das Erlebte und fördert Reflexionsprozesse bei Kindern wie bei ihren Familien. Ein weiteres Beispiel: Anlässlich eines Infoabends zum Übergang in die Grundschule wurde ein Kurzfilm mit Foto- und Videoaufnahmen aus dem Kita-Alltag erstellt. Ziel war es, Bildungsprozesse sichtbar zu machen und Familien neue Perspektiven auf den Alltag ihrer Kinder zu eröffnen. Diese Form der Dokumentation regt zum Dialog an, stärkt das Selbstbewusstsein der Kinder und fördert ihre Selbstwahrnehmung. Gleichzeitig wird ihnen vermittelt, dass sie als aktive Mitgestaltende ihrer Umgebung wahrgenommen und wertgeschätzt werden. Die Kinder erleben dabei, wie Medien zur Kommunikation und Dokumentation genutzt werden – ein Prozess, der ihre Medienaneignung positiv beeinflusst. Während Fachkräfte fotografieren, filmen und mit Familien kommunizieren, beobachten Kinder diese Vorgänge aufmerksam. Das legt den Grundstein für ein selbstbestimmtes, reflektiertes Medienverständnis. Ausgehend vom Interesse der Kinder an digitalen Medien und dem Bewusstsein, dass diese fest zu ihrer Lebenswelt gehören, wurde untersucht, wie digitale Medien als kreative Werkzeuge und Ausdrucksmittel zur Förderung ihrer Kompetenzen eingesetzt werden können. Zu Beginn wurde das Thema "Medien" im Morgenkreis eingeführt – angestoßen durch die Erzählung eines Kindes über ein Kinoerlebnis. Gemeinsam mit den Kindern wurde erarbeitet, dass Medien Dinge sind, mit denen man Geschichten hören, sehen oder lesen kann bzw. man sich durch und mittels Medien informiert und austauscht.¹⁷ Als Anschauungsmaterial dienten Bücher, CDs, Tablet, Digitalkamera, Laptop und eine Toniebox. Die Kinder berichteten engagiert über eigene Erfahrungen und ergänzten um weitere Medien wie Tiptoi oder Alexa. Auf dieser Basis gestalteten die Fachkräfte alltagsintegrierte Angebote, die spielerisches Experimentieren mit digitalen Medien ermöglichten. Ziel war es, den Kindern sowohl technische Grundlagen als auch kreative Ausdrucksformen näherzubringen. Dabei entstanden erste Medieninhalte, in denen Kinder ihre Sichtweisen, Ideen und Erlebnisse aktiv gestalteten und reflektierten.

4.1 Gestaltung visueller Medieninhalte

Interessierte Kinder wurden schrittweise an die Fotofunktion des Tablets herangeführt. Gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften wurden einfache Nutzungsregeln festgelegt: Nutzung nur unter Aufsicht, respektvoller Umgang mit dem Gerät und keine Aufnahmen ohne Einverständnis. Die Fachkräfte informierten sich im Vorfeld über mögliche Risiken und achteten darauf, dass keine werbefinanzierten Apps genutzt wurden. Die tägliche Nutzungszeit wurde auf 20 Minuten begrenzt. In allen Angeboten haben digitale Werkzeuge die Alltagserfahrungen der Kinder ergänzt, ohne ihre realen Erlebnisse im Kita-Alltag zu ersetzen.¹⁸ Die Kinder begannen, Fotos von Bauwerken, Alltagssituationen und Portraits aufzunehmen. Sie bearbeiteten ihre Bilder mit Filtern und experimentierten mit Schwarz-Weiß-Effekten, Zeitraffer- und Slowmotion-Videos. Besonders beliebt war es, den Entstehungsprozess von

¹⁷ vgl. das ist Kindersache. Medien. Was sind Medien? (2023). Verfügbar unter:

<https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/medien/was-sind-medien>. Zugriff am 31.01.2025, 21:17 Uhr.

¹⁸ vgl. Pro Kita Portal (o.D.). Tablet im Kindergarten: Förderungspotenzial oder Gefahrenquelle?. Verfügbar unter: [https:// 53www.prokita-portal.de/bildungsbereiche-entwicklungsziele-kita/tablet-kindergarten/](https://53www.prokita-portal.de/bildungsbereiche-entwicklungsziele-kita/tablet-kindergarten/). Zugriff am 15.02.2025, 13:41 Uhr.

Bauwerken zu dokumentieren. In einem Beispiel bauten Kinder im Bauraum gemeinsam einen Turm. Nach dem Einsturz schlug eine Fachkraft vor, den nächsten Versuch mit der Zeitrafferfunktion aufzunehmen. Die Kinder setzten das sofort um, reflektierten nach dem Anschauen der Aufnahme ihre Technik und nahmen Details wahr, die ihnen zuvor entgangen waren. Solche Videoaufnahmen förderten Selbstbeobachtung und Lernen durch Reflexion. Die Kinder entwickelten kreative Aufnahmeideen, ihre Begeisterung steckte andere an. In einigen Situationen zeigten sie typische Muster des Modelllernens nach Bandura, indem sie erfolgreiches Verhalten nachahmten. Bemerkenswert war die Veränderung in der Haltung der Kinder: Aus der Frage „Kannst du ein Foto machen?“ wurde zunehmend „Kann ich ein Foto machen?“. Diese Entwicklung zeigt ein wachsendes Selbstbewusstsein, ein Bedürfnis nach Partizipation und die Stärkung von Medienkompetenz durch praktische Anwendung.¹⁹ Die Kinder wurden befähigt, den Kita-Alltag aktiv mitzugestalten – ein zentraler Beitrag zur Umsetzung partizipativer Bildungsarbeit.²⁰

4.2 Gestaltung auditiver Medieninhalte

Nach der intensiven Auseinandersetzung mit visuellen Medieninhalten in der Gruppe widmeten sich die Kinder der auditiven Gestaltung, insbesondere über Audioaufnahmen. Mit einem Mini-Mikrofon und der Sprachmemo-App auf dem Tablet experimentierten sie mit Stimmen und Alltagsgeräuschen. Daraus entstand ein neues Angebot: Kinder, die bei den Aufnahmen nicht dabei waren, sollten Stimmen und Geräusche erraten – was zu regen Gesprächen und neuen Ideen führte. Über die App „GarageBand“ verzerrten die Kinder ihre Stimmen und konnten damit selbstständig experimentieren. „Erfahrene“ Kinder erklärten anderen den Umgang mit dem Mikrofon, wodurch Wissen weitergegeben und Ich- sowie Sozialkompetenz gestärkt wurden. Die Kinder agierten dabei respektvoll, achteten aufeinander und unterstützten sich gegenseitig. Diese gemeinsamen Erfahrungen stärkten nicht nur die Beziehungen untereinander und zur Fachkraft, sondern sorgten auch für viele Sprachanlässe. Das eigenständige Aufnehmen und Vorspielen förderten das Lernen durch Interaktion – ein wichtiger Beitrag zur lernmethodischen Kompetenz. Durch die Erkenntnis, dass Stimmen veränderbar sind, sammelten die Kinder zudem erste Erfahrungen im Bereich der Medienkritik: Sie lernten, dass nicht alles, was hörbar ist, auch echt sein muss – ein bedeutsamer Schritt im Aufbau von Medienkompetenz.

5 Ein Hörspiel entsteht – Planung, Durchführung und Reflexion des Medienprojekts

5.1 Ein Hörspiel entsteht – Planung

Ausgehend vom Interesse der Kinder an digitalen Medien wurde ein Bildungsangebot konzipiert, das ihnen ermöglicht, ein visuelles Hörspiel zu gestalten. Ziel ist es, Medienkompetenz sowie gestalterische, soziale und lernmethodische Kompetenzen zu fördern.

¹⁹ vgl. Hobmair, 2017, Psychologie, S.248 f.

²⁰ vgl. Gartinger, Janssen, 2019, Erzieherinnen + Erzieher, Band 1, S.34 f.

Das Bildungsangebot wurde entlang der gängigen Planungsschritte geplant.²¹ Insbesondere wurde darauf geachtet, dass durch die umfassende Berücksichtigung der Bildungsbereiche des Berliner Bildungsprogramms Raum für ganzheitliche Bildungsprozesse gegeben wird: So wird im Bereich Gesundheit das seelische Wohlbefinden durch Mitbestimmung und Selbstwirksamkeit gestärkt; der Bereich soziales und kulturelles Leben wird durch gemeinsames Planen, Entscheiden und kreative Kooperation gefördert. Die Kommunikation wird durch dialogisches Erzählen, Zuhören und den Austausch über Inhalte gestärkt. Im Bereich Kunst entfalten die Kinder ihre kreative Ausdrucksfähigkeit durch Geräuschgestaltung und visuelle Umsetzung. Mathematisches Denken wird durch die strukturierte Planung des Ablaufs und zeitliche Organisation angeregt. Der Bereich Natur – Umwelt – Technik findet Eingang durch den technischen Umgang mit Tablet, Mikrofon und digitalen Medien sowie die Reflexion über deren Einsatz.²²

Das Angebot verknüpft Partizipation, Inklusion, sprachliche Bildung, Wertevermittlung, Nachhaltigkeit und den reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Die Kinder planen, entscheiden mit und gestalten aktiv – unabhängig von Alter oder individuellen Fähigkeiten. Durch ihre Mitwirkung erleben sie Selbstwirksamkeit, was ihr Selbstbewusstsein stärkt. Sprachentwicklung, Medienkritik und technische Fertigkeiten werden ganzheitlich gefördert. Die Kleingruppe besteht aus fünf Kindern (3–6 Jahre), die sich freiwillig gemeldet haben. Ihre Vorerfahrungen, Interessen und sprachlichen sowie kulturellen Hintergründe fließen ein. Ein Beispiel: K., ein ruhiges, beobachtendes Kind, zeigt besonderes Interesse an der Dokumentation seiner Bauwerke und bringt seine Ideen gezielt ein. Seine medienbezogenen Stärken und Selbstständigkeit wurden in der Zielsetzung berücksichtigt.

Das Bildungsangebot erfüllt folgende Prinzipien:

- Lebensnähe: Die gewählte Geschichte („*Der Grüffelo*“) ist den Kindern vertraut.
- Partizipation: Kinder entscheiden selbst über Rollen, Geräusche und Handlung.
- Anschaulichkeit: Fotos und Buchvorlage unterstützen das Verständnis.
- Entwicklungsangemessenheit: Der Umfang bleibt überschaubar; den Bedürfnissen nach Autonomie und Initiative (vgl. Erikson) wird besonders Rechnung getragen.
- Selbsttätigkeit: Die Kinder gestalten aktiv mit – von Aufnahme bis Reflexion.
- Individualisierung: Talente und Interessen jedes Kindes werden berücksichtigt.
- Ganzheitlichkeit: Hören, Sehen, Sprechen und Erleben fließen zusammen.
- Handlungsorientierung: Der Ablauf ist strukturiert und verständlich aufgebaut.

Zur Durchführung wird ein Tablet mit Kamera und Audiofunktion sowie ein Mini-Mikrofon genutzt. Materialien wie eine Rassel und ein Fächer unterstützen die Geräuscherzeugung. Die Geschichte wird vorab mit Kamishibai-Bildkarten vorbereitet. Die Aufnahme findet in der Bibliothek statt, inklusive Reflexion durch ein spielerisches Interview und Videodokumentation. Das fertige Hörspiel wird der Gruppe präsentiert und ggf. auch den Familien bereitgestellt. Die Planung schließt mit einer Verlaufsplanung, die den Ablauf Schritt für Schritt beschreibt. Das

²¹ vgl. Jaszus, Ackermann, 2021, Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher, S.587 ff.

²² vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft, 2014, Berliner Bildungsprogramm für Kita und Kindertagespflege. 69f f.)

Angebot verbindet Kreativität, Medienbildung und Selbstwirksamkeit – kindgerecht, strukturiert und sinnstiftend.

5.2 Ein Hörspiel entsteht – Durchführung und Reflexion

Im Rahmen der Angebotsplanung war bereits deutlich geworden, dass die Kinder mit der Sprachaufnahmefunktion des Tablets vertraut waren. Als ich eine Gruppe von neun Kindern beim Experimentieren mit Mikrofon und Tablet begleitete, schlug ich vor, gemeinsam ein Hörspiel zu gestalten – der Vorschlag stieß sofort auf Begeisterung. Als feststand, welche Kinder am Angebot teilnehmen würden, ließ ich sie zu einer kleinen Runde zusammenkommen und fragte sie, ob sie sich eine Geschichte ausdenken oder eine Geschichte aus einem Buch nacherzählen wollten. Die Kinder entschieden sich für die Geschichte „Der Grüffelo“, die sie nacherzählen wollten, und verteilten in ersten Gesprächen Rollen. Dabei zeigte sich bereits ein hohes Maß an Eigeninitiative und Kommunikation. K. setzte sich für die Rolle des Fuchses ein, J. für die Maus. T. konnte sich noch nicht festlegen und schwankte zwischen der Eule und dem Grüffelo. M. enthielt sich bei der Vergabe der Rollen, und N. erwähnte, dass der Grüffelo sicher eine tiefe Stimme habe. Ich gab den Kindern den Impuls, dass sie sich nicht an strikte Rollenvorgaben halten müssten und sie bei der Durchführung des Angebots die Charaktere auch wechseln könnten. Der Idee wurde zugestimmt, und am nächsten Tag begannen wir mit der Vorbereitung: Wir fanden passende Kamishibai-Bildkarten, fotografierten diese gemeinsam ab und luden die Bilder in eine App. Die Kinder unterstützten sich dabei gegenseitig. Als alle Bilder in der App waren, schauten wir uns den nun vorbereiteten visuellen Teil des Hörspiels an und waren sehr zufrieden mit unserer Arbeit. Die eigentlichen Sprachaufnahmen erfolgten am folgenden Tag. Leider waren nicht alle am Angebot teilnehmenden Kinder da; N. war krank. Um kurz vor neun suchte ich dann die Kleingruppe zusammen, und gemeinsam gingen wir mit allen nötigen Werkzeugen, verstaut in einer Kiste, in die Bibliothek unserer Einrichtung. Dort angekommen, hängten wir ein Schild mit „Achtung, Aufnahme, bitte leise eintreten“ an die Tür, damit wir nicht durch laute Geräusche bei den Aufnahmen gestört würden. Vor der Aufnahme betonte ich erneut das Prinzip der Freiwilligkeit – M. zum Beispiel wollte nicht sprechen, übernahm aber auf meinen Vorschlag hin engagiert die Aufgabe, die Bilder weiterzuwischen. Außerdem fragte ich die Kinder, ob es für sie in Ordnung sei, wenn ich das Angebot filme, und mit ihrer Zustimmung stellte ich zur Dokumentation des Angebots ein weiteres Tablet auf und startete die Aufnahmen. Nach einer Probeaufnahme verlief die Aufnahmephase dynamisch: Die Kinder entwickelten kreative Ideen – etwa beim Einsatz einer Rassel als Geräuschkulisse für die „Klapperschlange“. Sie kannten den Text gut und wollten ihn – wie im Buch – nacherzählen. Kleine Stolperstellen lösten wir gemeinsam, etwa durch das gemeinsame Lesen einzelner Textpassagen. Das Mikrofon wurde wechselseitig weitergegeben, Rollen wurden flexibel getauscht, und auch technische Aufgaben wurden aktiv übernommen. Die Freude, sich zu hören, war groß – insbesondere, als J. über ihre „Maus-Stimme“ lachte. Nach Abschluss der Aufnahmen erklärte ich den Kindern den nächsten Schritt des Videoschnitts, der später am Tag erfolgte. Anschließend interviewte ich die Kinder spielerisch. Ich nahm das Mikrofon und schlüpfte in die Rolle der Reporterin. Ich fragte die Kinder nacheinander, wie es ihnen jetzt gehe, ob sie Spaß an den Aufnahmen gehabt hätten und wie ihr Tag jetzt weitergehe. Die Kinder schienen alle sehr fröhlich und ausgelassen. Als alle Kinder zu Wort gekommen waren, bedankte ich mich bei

ihnen für die schöne Zeit und sagte, dass ich das Hörspiel bis zum nächsten Tag fertig schneiden würde, damit wir es gemeinsam mit der ganzen Gruppe anhören könnten.

Mit Rückblick auf die Frage: „Inwiefern haben der bewusste und reflektierte Einsatz sowie die Gestaltung von audiovisuellen Medien in der frühkindlichen Bildung einen positiven Einfluss auf die Entwicklung grundlegender Kompetenzen?“, konnten die formulierten Ziele in der Planung des Angebots als erreicht betrachtet werden. K., T. und J. erzählten die Geschichte nicht nur nach, sondern gingen bei einer herausfordernden Szene aktiv auf mich zu, und wir entwickelten gemeinsam einen Lösungsvorschlag – was ihre Kooperations- und Problemlösefähigkeiten zeigte, die durch die gemeinsame Auseinandersetzung mit der Geschichte gefördert wurden. M. äußerte während des Angebots, dass er nicht ins Mikrofon sprechen möchte, und wir fanden eine Möglichkeit, wie er auf eine andere Weise aktiv am Angebot teilnehmen konnte, was seine Selbstbestimmung unterstützte. Die Medienkompetenz und das technische Verständnis, vor allem bei K. und M., wurden durch ihre souveräne und zielstrebige Bedienung des Tablets gestärkt. Ich war sehr beeindruckt von K.s Engagement während des Angebots, da er im Alltag eher zurückhaltend ist. Ich denke, dass die Kombination der verschiedenen Medienformen (die visuelle, auditive und interaktive Ebene) sein Interesse geweckt hatte und er sich in der Gruppenkonstellation wohlfühlte hatte. Das Setting und das Gefühl von Akzeptanz könnten dazu beigetragen haben, dass K. mehr Selbstvertrauen in seine Fähigkeiten gewann, wodurch sein Selbstbewusstsein möglicherweise gestärkt wurde. Allgemein bot das Angebot der Erstellung und Gestaltung eines Hörspiels zahlreiche Möglichkeiten, die Basiskompetenzen in den Bereichen Kommunikation, soziale Fähigkeiten und Medienkompetenz zu stärken. Die Kinder erlebten zahlreiche Selbstwirksamkeitserfahrungen, da ihre Ideen und Handlungen direkte Auswirkungen auf das Ergebnis des Angebots hatten. Dies wiederum stärkte ihr Selbstbewusstsein und förderte ihre Selbstständigkeit. Die Kinder tauschten sich untereinander aus, ließen einander aussprechen und arbeiteten konzentriert zusammen. Die Tatsache, dass sie sich nicht auf eine einzige Rolle festlegten, sondern immer wieder in verschiedene Rollen schlüpfen und versuchten, ihre Stimme der jeweiligen Rolle anzupassen, deutete darauf hin, dass sie sich mit den Gedanken und Gefühlen anderer auseinandersetzten und verschiedene Sichtweisen einnehmen konnten, was einen wichtigen Aspekt der Sozialkompetenz ausmachte. Ich gewann für mich die Erkenntnis, dass der bewusste und reflektierte Einsatz sowie die Gestaltung von audiovisuellen Medien im Rahmen dieses Angebots einen positiven Einfluss auf die kognitiven, sozialen und emotionalen Kompetenzen der Kinder hatten. Im Hinblick auf die Medienkompetenz wurde diese gestärkt, indem sie eigene Erfahrungen der Mediengestaltung und -nutzung sammelten. Sie konnten im Bereich der Medienkunde und Mediennutzung ein Verständnis dafür entwickeln, welche Medien existierten und für welche Zwecke sie verwendet wurden. Die Auseinandersetzung mit verschiedenen Medieninhalten eröffnete viele Möglichkeiten zur Reflexion, wobei den Kindern im Bereich der Medienkritik beispielsweise verdeutlicht wurde, dass Medien von Menschen gemacht werden. Im Anschluss konnte ich mit meinem Kleinteam in den Austausch über den Verlauf des Angebots gehen und teilte ihnen meine Beobachtungen mit. Am Nachmittag schnitt ich in der Nachbereitungszeit das Hörspiel in der App fertig. Dabei fiel mir auf, dass einige der Audioaufnahmen etwas schlecht zu verstehen waren – vermutlich, weil das Mikrofon teilweise zu weit entfernt war oder zu schnell bewegt wurde. Beim nächsten Mal würde ich das Mikrofon möglicherweise fest positionieren oder mit den teilnehmenden Kindern nochmals Probeaufnahmen machen, um ihnen zu zeigen, wie sich

die Aufnahme anhört, wenn man das Mikrofon zu weit entfernt hält. Das machte den Kindern den sachgerechten Umgang anschaulich und bot eine Handlungsorientierung. Mein Kleinteam und ich bereiteten am nächsten Tag die Präsentation des visuellen Hörspiels vor, indem wir das Tablet auf einem kleinen Tisch platzierten und mit einer Musikbox verbanden und die Kindergruppe dazu einluden, es sich auf dem großen Teppich des Gruppenraumes gemütlich zu machen. T. unterstützte mich dabei, der Gruppe von unserem Angebot zu berichten, indem sie knapp erklärte, dass wir am Tag zuvor mit dem Mikrofon Aufnahmen gemacht hatten. M. wirkte aufgeregt, wedelte mit den Armen und sagte begeistert: „Das haben wir gemacht.“ Nachdem wir das fünfminütige Hörspiel gesehen und gehört hatten, waren sowohl die Kinder als auch die Kolleginnen und Kollegen begeistert. Mir fiel bei dieser Variante eines Hörspiels besonders auf, wie aufmerksam die Kinder der Gruppe, die noch nicht lange die deutsche Sprache sprechen, zugehört hatten.

6 Fazit und Ausblick

In Anbetracht der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Prozess der Medienaneignung, der Klärung des komplexen Begriffs *Medienkompetenz* und dem Bewusstsein, dass Kommunikation die Grundlage dafür ist, ein aktives Mitglied und Mitgestaltende der Gesellschaft zu sein, nehme ich zahlreiche Impulse für meine pädagogische Arbeit mit. Gemeinsam mit den Kindern durfte ich auf Entdeckungsreise gehen und wurde von ihnen zu neuen Ideen inspiriert.

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, Kreativität und Kommunikationsfähigkeit durch digitale Werkzeuge zu fördern. So entstehen neue Chancen, dass Kinder selbst aktiv werden und sich gestaltend einbringen. Besonders deutlich wurde dies, als sich die Frage einiger Kinder von „Kannst du ein Foto machen?“ zu „Kann ich mit dem Tablet ein Foto machen?“ wandelte. Diese Veränderung spiegelt das Bedürfnis nach Selbstständigkeit und aktiver Teilhabe wider. Die kleinschrittigen Angebote stärkten die Eigenständigkeit der Kinder im Umgang mit digitalen Medien und trugen zur Entwicklung ihrer Medienkompetenz bei.

Durch vielfältige Gelegenheiten zur Auseinandersetzung konnten die Kinder Kompetenzen entwickeln, die sie zu einem sachgerechten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit digitalen Werkzeugen befähigen. Am Ende dieser Facharbeit wurde mir noch einmal bewusst, wie wertvoll gezielte Angebote wie Hörspielproduktionen, Interviews oder Audioaufnahmen sein können – insbesondere zur Förderung interkultureller Kommunikation und Inklusion. Im Kleinteam haben wir beschlossen, digitale Medien künftig stärker mit den gesprochenen Sprachen unserer Kinder zu verbinden. So erfahren die Kinder sprachliche Vielfalt über verschiedene Ausdrucksformen – gesprochenes Wort, Bilder, Klänge.

Ein mögliches Folgeprojekt wäre die Aufnahme des visuellen Hörspiels in den jeweiligen Familiensprachen. Dies würde Perspektivwechsel anregen und durch bewusste Wahrnehmung gegenseitiges Verständnis und Akzeptanz fördern.

Aktuell läuft in der Igelgruppe das Projekt „Das Weltall“, das durch das Interesse an einem mitgebrachten Plakat entstand. Nach einer thematischen Einführung widmen wir uns wöchentlich einem Planeten. Die Kinder gestalten informative Plakate und recherchieren selbstständig mit den mitgebrachten Büchern. Im Flur entsteht eine Galerie der Ergebnisse.

Geplant ist, zusätzlich Audioaufnahmen zu erstellen, auf denen die Kinder ihr Wissen zum jeweiligen Planeten festhalten. Die Verbindung von Plakat und Tonaufnahme schafft ein neues Betrachtungs- und Hörerlebnis. Beide Medien werden im wöchentlichen Newsletter an die Familien versendet und ermöglichen eine noch persönlichere Teilhabe am Kita-Geschehen. Weitere Ideen für Projekte mit digitalen Werkzeugen sind bereits vorhanden – und warten darauf, gemeinsam mit den Kindern umgesetzt zu werden.

7 Literaturverzeichnis

Anfang, Günther; Demmler, Kathrin; et al. (Hrsg.) (2015): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. 1. Auflage. München: kopaed.

Bostelmann, Antje; Fink, Michael (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. 2., erweiterte Auflage. Berlin: Verlag Bananenblau.

Gartinger, Silvia; Janssen, Rolf (Hrsg.) (2019): Erzieherinnen + Erzieher. Professionelles Handeln im sozialpädagogischen Berufsfeld. Band 1. 1. Auflage, 12. Druck. Berlin: Cornelsen Verlag GmbH.

Hobmair, Hermann (Hrsg.) (2017): Psychologie. 6. Auflage. Köln: Bildungsverlag EINS GmbH.

Jaszus, Rainer; Ackermann, Andreas (Hrsg.) (2021): Sozialpädagogische Lernfelder für Erzieherinnen und Erzieher. Lernfelder 1–6 nach dem länderübergreifenden Lehrplan. 1. Auflage. Hamburg: Verlag Handwerk und Technik GmbH.

Lepold, Marion; Ullmann, Monika (2018): Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis. 1. Auflage. Freiburg im Breisgau: Verlag Herder GmbH.

Roboom, Susanne (2022): Die kleinen Hefte. Digitale Medien im Kita-Alltag. Die schnelle Hilfe! Mülheim an der Ruhr: Verlag Cornelsen.

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft (Hrsg.) (2014): Berliner Bildungsprogramm für Kita und Kindertagespflege. Aktualisierte Neuauflage. Weimar, Berlin: verlag das netz.

8 Quellenverzeichnis

Bundesministerium der Justiz (1990b): Sozialgesetzbuch (SGB) – Achtes Buch (VIII) – Kinder- und Jugendhilfe – § 22 Grundsätze der Förderung.

Verfügbar unter: https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/_22.html

Zugriff am 09.02.2025, 21:32 Uhr.

Das ist Kindersache (2023): Was sind Medien?

Verfügbar unter: <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/medien/was-sind-medien>

Zugriff am 31.01.2025, 21:17 Uhr.

Feil, Christine (2016): Kinder am Tablet. Beobachtungen zur Medienaneignung zwei- bis sechsjähriger Kinder. Wissenschaftliche Fachtagung „Tablets in Kinderhand“, DJI München, 28.01.2016. Verfügbar unter: https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/www-

kinderseiten/1161/Feil_Kinder%20am%20Tablet.pdf

Zugriff am 09.02.2025, 15:43 Uhr.

Pro Kita Portal (o.D.): Tablet im Kindergarten: Förderungspotenzial oder Gefahrenquelle?

Verfügbar unter: <https://www.prokita-portal.de/bildungsbereiche-entwicklungsziele-kita/tablet-kindergarten/>

Zugriff am 15.02.2025, 13:41 Uhr.

Dieses Werk steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland (CC BY-SA 3.0 DE)

Herausgeberin:	Fröbel Akademie. Staatlich anerkannte Fachschule für Sozialpädagogik.
Redaktion:	Fröbel Akademie Berlin in Zusammenarbeit mit Fröbel-Fachabteilungen.
Titel der Ausgabe:	„Das haben wir gemacht! – Medienbildung für Lebensgestaltungskompetenz in einer digitalen Welt “
Zitiervorschlag:	Nüsse, D. (2025): „Das haben wir gemacht! – Medienbildung für Lebensgestaltungskompetenz in einer digitalen Welt “ In: Fröbel Akademie (Hrsg.) (2025): Impulse für die Kita-Zukunft. Fachtexte von Absolvent:innen der Fröbel Akademie. Verfügbar un