

FAMILIENPOLITISCHE INFORMATIONEN

4 | 2016

DIGITALE LEBENSWELTEN. KINDER KOMPETENT BEGLEITEN!

Das neue Diskussionspapier der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe – AGJ setzt sich mit den veränderten Bedingungen einer mediatisierten und digitalisierten Lebenswelt für Klein- und Vorschulkin- der auseinander. Die Bedarfe von Kindern, Eltern und Fachkräften werden benannt sowie wichtige Schritte auf dem Weg zur Umsetzung frühkindlicher Medienbildung in Kindertageseinrichtungen aufgezeigt. Das Diskussi- onspapier „Digitale Lebenswelten. Kinder kompetent begleiten!“ wurde am 29. September 2016 vom Vorstand der AGJ verabschiedet.

Kinder wachsen heute in einer vielfältigen Medienwelt auf, die in eine digitalisierte, alle Lebensbereiche um- fassende Umgebung eingebettet ist. Erste Erfahrungen sammeln die Kinder in den Familien, die inzwischen über eine umfassende Grundausstattung und ein brei- tes Medienrepertoire verfügen. Kinder und Eltern sind darüber hinaus mit einem wachsenden kommerziellen Angebot konfrontiert, das bereits auf Kinder im Vor- schulalter zielt: Bilderbücher, CDs, DVDs, MP3-Player

und Kindertablets mit Hörspielen, Fernsehsendungen und Apps, Lernprogrammen und Spielen gehören eben- so hierzu wie WLAN-fähiges Spielzeug, das via Web- cam direkt aus dem Kinderzimmer filmen und Verbin- dungen ins Internet herstellen kann.

Zugleich lässt sich eine zunehmende Konvergenz me- dialer Angebote und Formate beobachten: Kaum eine Kindersendung wird ohne komplementäre Apps oder interaktive Webangebote auf den Markt gebracht; Bü- cher werden seitens der einschlägigen Verlage bereits für Kinder ab drei oder vier Jahren durch audiodigi- tale oder Software-gestützte Zusatzinformationen er- weitert, die zusätzlich zur Realität des Buchinhalts eine virtuelle Realität erzeugen („Augmented Reality“). Von der Familie transportieren die Kinder ihre Mediener- fahrungen und medialen Vorlieben aktiv in die Kin- dertageseinrichtungen hinein, spielen die Geschichten ihrer Lieblingsheldinnen und -helden nach, entwickeln diese in der Fantasie weiter, benutzen Handys, Skype, Kameras und andere Medien im Rollenspiel.



Dr. Katharina
Jacke

Foto:
Silke Rudolph

THEMEN

Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe

»Digitale Lebenswelten.

Kinder kompetent begleiten!«

1

Gesellschaft für Medienpädagogik und
Kommunikationskultur

»Weichen stellen für einen zeitgemäßen

Kinder- und Jugendmedienschutz«

4

Martin Nestler

»Digitalisierung und Kinder- und
Jugendmedienschutz. Quo vadis Medienbildung?«

7

Carsten Bergstedt

»E-Learning und Familienbildung«

10

AUS DEM VERBAND

eaf Fachtagung 2016

12

