

## C Verarbeitung und Reflexion des eigenen Umgangs und eigener Erfahrungen mit Medien



Kinder bringen in die Einrichtung eine Fülle von Medienerlebnissen mit, die sie auch emotional beschäftigen. Sie fantasieren sich z. B. in die Figur ihres Fernsehhelden und beziehen Medienfiguren in ihr Spiel ein und sie agieren im Rollenspiel Erfahrungen aus, die sie beunruhigt oder besonders fasziniert haben. Die Fachkraft greift diese Erfahrungen auf, die Kinder außerhalb und innerhalb der Einrichtung mit Medien machen. Sie thematisiert und reflektiert mit ihnen ihren Mediengebrauch sowie die Bedeutung, die Medien für sie haben.

Ziel der Bildungsaktivitäten in diesem Bereich ist es, mit Kindern Kompetenzen und Verständnis zu entwickeln, um **medienbezogene Emotionen und Belastungen zu regulieren und den eigenen Umgang mit Medien zu reflektieren.**

Diese reflektierende Haltung gegenüber den eigenen Medienerfahrungen und dem eigenen Mediengebrauch bildet die Grundlage, um verantwortungsvoll mit Medien umzugehen.

### *Akzeptierende Haltung der Fachkraft*

Die Fachkraft nimmt gegenüber den Medienerfahrungen der Kinder eine offene, akzeptierende Haltung ein. Damit schafft sie die Voraussetzung dafür, dass das Kind seine Medienerlebnisse in der Einrichtung ausdrücken und sich mit ihnen im Austausch mit anderen Kindern und der Fachkraft auseinandersetzen kann. Wenig sinnvoll ist es, wenn Fachkräfte eine reservierte oder sogar zurückweisende Haltung gegenüber den medialen Erfahrungen des Kindes einnehmen und diese – mehr oder weniger deutlich – zu einem unerwünschten Thema erklären. Eine solche Grundhaltung würde gerade den belasteten Kindern die Möglichkeit nehmen, ihre Erfahrungen überhaupt zum Ausdruck zu bringen.

Die emotionale Bedeutung, die Medien für Kinder haben können, ist keinesfalls nur negativ zu sehen: Medienerlebnisse regen die Fantasie an und die Identifikation mit Medienfiguren gibt Kindern eine Möglichkeit, sich als stark zu erleben und Ängste und Konflikte symbolisch zu bearbeiten. Geschichten und Medienfiguren bieten Kindern zudem Hilfestellung bei der Auseinandersetzung mit ihnen wichtigen Lebensthemen (z. B. klein sein – groß werden; allein sein; abhängig und unabhängig sein), Wünschen und Konflikten. Sie stärken das Kind insbesondere dann, wenn die Heldin oder der Held sich dem Kind als Identifikationsfigur anbietet und ihre oder seine Abenteuer, Widrigkeiten und Hindernisse aktiv meistert.

Die Fachkraft greift diese fantasiereichen, spielerischen Darstellungen der Medienerlebnisse auf und führt sie mit den Kindern im Spiel, Gespräch und mit kreativen, gestalterischen Mitteln weiter. Zum Beispiel baut sie mit den Kindern die Geschichten im Rollenspiel aus und stellt dazu Materialien für die Verkleidung und als Requisiten zur Verfügung. Weitere Aktivitäten sind die Umsetzung der Themen aus Liedern, Geschichten und Filmen beim Gestalten und Bauen oder das gemeinsame Erfinden von „Fortsetzungen“ der Geschichten.

*Medienerfahrungen kreativ ausdrücken und reflektieren*



Auch die *Bilder* der Kinder über Medienerlebnisse bieten einen geeigneten Ausgangspunkt, um mit Kindern über ihre emotionalen Medienerfahrungen ins Gespräch zu kommen und diese gemeinsam zu reflektieren. Die Fachkraft initiiert dies beispielsweise mit der Bitte an die Kinder, ein Bild über ein schönes und ein nicht so schönes Erlebnis, z. B. beim Fernsehen, zu malen.<sup>1</sup> Die Kinder erläutern anschließend der Fachkraft und den

*Bilder bieten einen Zugang zu Medienerlebnissen und Gesprächsanlässe*

anderen Kindern, was sie gemalt haben und wie es ihnen in dieser Situation ging. Diese Gespräche bieten einen Zugang zur medialen Erlebniswelt des Kindes, denn meistens ist die Bedeutung aus dem gemalten Bild allein nicht zu erschließen. Die gestalterische Darstellung gibt dem Kind die Gelegenheit, sein Erleben zunächst bildlich auszudrücken und daran anknüpfend anderen sprachlich mitzuteilen. Dabei kann es seine eigene, ganz persönliche Deutung einer Mediendarstellung vermitteln und sich im Dialog über ihre emotionale Bedeutung klarer werden (zu geeigneten Fragen in diesen Dialogen siehe Kasten *Fragen zu Bildern über Medienerlebnisse*).

#### Fragen zu Bildern über Medienerlebnisse

Die Fachkraft regt Kinder mit Fragen dazu an, die emotionale Bedeutung ihrer Bilder auszudrücken. Sie formuliert ihre Fragen

- offen, sodass sie zum Erzählen einladen,
- unvoreingenommen, interessiert und ohne Wertung,
- als Nachfragen zu Details, die eine große Bedeutung für Kinder haben können.

#### Beispiele:

- Was hast du gemalt, erzähl mal!
- Was machen die (Figuren) da?
- Wie ging es weiter?
- Was hat dir an der Geschichte gefallen?
- Hat dir auch etwas nicht so gefallen?

(Nach Neuß, 2003b, S. 40–41)

Eine weitere wichtige Methode, um mit Kindern ihre Medienerfahrungen zu bearbeiten und zu reflektieren, ist das *Rollenspiel*.<sup>2</sup> Wenn die Fachkraft Rollenspiele initiiert, in denen Kinder beispielsweise Fernsehsendungen nachspielen oder neue Szenen aus beliebten Serien erfinden und spielen, schafft sie damit wiederum Gesprächsanlässe über die Bedeutung der Medien im Leben der Kinder.

*Rollenspiel als Methode zur Bearbeitung und Reflexion von Medienerlebnissen*

<sup>1</sup> Neuß, 2001, 2003b

<sup>2</sup> Greschitzek & Neuß, 2003