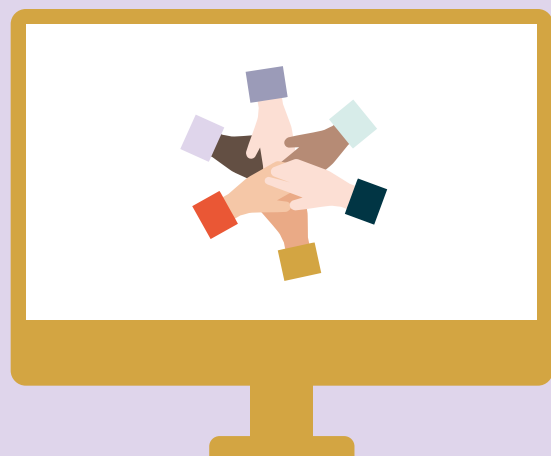
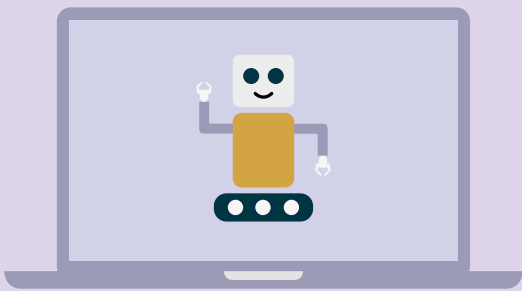




Forschen. Tüfteln. Mitgestalten.



2026



Medienpädagogische Impulse
aus dem Projekt *MuLa* –
Multimedia-Landschaften für Kinder



studio
im netz





Liebe Leser*innen,

Kinder wachsen heute selbstverständlich in einer digitalen Welt auf. Medien sind Teil ihres Alltags, prägen ihre Wahrnehmung und eröffnen neue Zugänge zu Wissen, Kreativität und Teilhabe. Gerade deshalb ist es unsere gemeinsame Aufgabe, Kinder von Anfang an dabei zu begleiten, digitale Medien kompetent, verantwortungsvoll und neugierig zu nutzen. Medienbildung ist kein Zusatz, sondern ein zentraler Bestandteil frühkindlicher Bildung – und sie beginnt in der Kita.

Mit dem Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder* setzt die Landeshauptstadt München seit vielen Jahren genau hier an. Nach den Publikationen *Tablets im Einsatz* und *Apps im Einsatz* freue ich mich sehr, dass nun eine weitere Broschüre erscheint, die erneut praxisnahe Impulse für den pädagogischen Alltag gibt. Sie zeigt, wie digitale Medien sinnvoll, reflektiert und kindgerecht eingesetzt werden können, immer mit dem Ziel, Kinder in ihrer Entwicklung zu stärken.

Besonders wichtig sind mir die Schwerpunkte dieser Ausgabe: *Inklusion, Partizipation und MINT-Bildung*. Digitale Medien können dazu beitragen, Barrieren abzubauen und allen Kindern, unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen, Zugänge zu Bildung zu eröffnen. Sie ermöglichen es, unterschiedliche Lernwege zu gehen, eigene Interessen einzubringen und sich aktiv zu beteiligen. Kinder können forschen, entdecken, ausprobieren und gemeinsam Lösungen entwickeln – sei es beim Erkunden ihrer Umwelt, beim ersten Programmieren oder beim spielerischen Einstieg in Robotik und Coding.

Dabei geht es nicht darum, analoge Erfahrungen zu ersetzen. Im Gegenteil: Digitale Medien entfalten ihr Potenzial dann am besten, wenn sie sinnvoll mit dem pädagogischen Alltag verknüpft werden. Sie können Fragen vertiefen, Beobachtungen erweitern und Lernprozesse sichtbar machen. Entscheidend ist die Haltung der Erwachsenen: Pädagogische Fachkräfte und Eltern sind wichtige Begleiter*innen, die Kinder ermutigen, unterstützen und Orientierung geben.

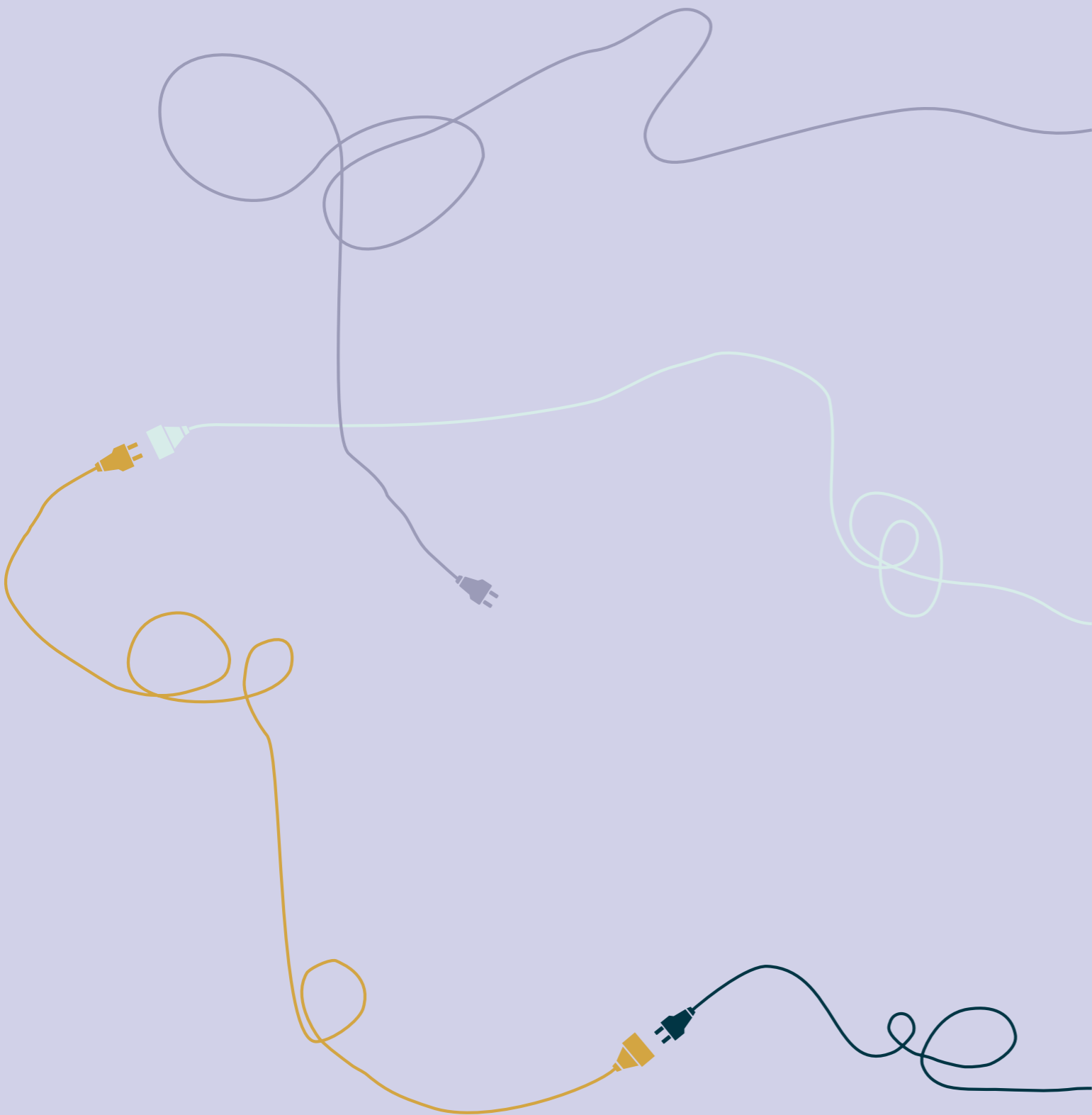
Als Stadtschulrat ist es mir ein zentrales Anliegen, dass Medienbildung in München verantwortungsvoll, chancengerecht und zukunftsorientiert gestaltet wird. Die Digitalisierungsstrategie der Landeshauptstadt München bietet dafür einen verlässlichen Rahmen. Sie versteht digitale Bildung nicht als Selbstzweck, sondern als Mittel, um Teilhabe, Bildungsgerechtigkeit und Qualität in unseren Einrichtungen weiter zu stärken.

Mein Wunsch an Sie als Leser*innen dieser Broschüre ist es, neugierig zu bleiben und sich auf Neues einzulassen. Digitale Medien dürfen ausprobiert, hinterfragt und gemeinsam weiterentwickelt werden. Diese Broschüre möchte Mut machen, mögliche Skepsis abbauen und Lust darauf wecken, digitale Impulse kreativ in den Kita-Alltag zu integrieren – immer orientiert an den Bedürfnissen der Kinder.

Ich danke allen Beteiligten herzlich für ihr Engagement und ihre fachliche Expertise und wünsche Ihnen viele anregende Impulse beim Lesen und Umsetzen.

Herzliche Grüße

Florian Kraus – Stadtschulrat der Landeshauptstadt München



Inhalt

Über diese Broschüre 4

Über uns 7

Medienbildung gemeinsam denken 8

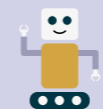
Bildungsziele im Fokus 12

Entwicklungslevel und Projektaufwand 14

Impulse für die Praxis 16



Forschen und Entdecken 18



Robotik und Coding 30



Inklusion und Partizipation 42

Zukunft gestalten –
zwischen Technik und Beziehung 54

Über diese Broschüre

Medienbildung ist kein Zukunftsthema mehr, sondern gehört längst zum Bildungsauftrag der frühen Kindheit und das aus gutem Grund. Sie unterstützt Kinder, sich in einer von Medien geprägten Welt selbstbewusst und kompetent zu bewegen. Dabei geht es nicht darum, digitale Geräte, um ihrer selbst willen zu nutzen, sondern sie bewusst einzusetzen.

Digitale Bildung ersetzt in der Kita nicht das, was Kinder am meisten brauchen: Spiel, Gespräch und Begegnung. Vielmehr versteht sie sich als Ergänzung, die neue Ausdrucksformen eröffnet, Themen aus der Lebenswelt der Kinder aufgreift und den pädagogischen Alltag entlasten kann. Digitale Medien sind Spielplätze, Brücken, Sprachrohre und Lernräume. Entscheidend ist ein Umgang mit Medien, der Kinder zum aktiven, kreativen und reflektierten Handeln anregt.

Der Bayerische Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bringt es auf den Punkt: „Junge Kinder können das kreative Potenzial digitaler Medien, die neue Ausdrucks-, Gestaltungs- und Lernmöglichkeiten bieten, in Kindertageseinrichtungen in einem risikofreien Rahmen aktiv kennenlernen.“ (Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales & Institut für Frühpädagogik und Medienkompetenz, 2024, S. 221)

Kurz gesagt: Digitale Medien bringen das „Hier und Jetzt“ in den Kita-Alltag und stärken durch den richtigen Einsatz, was Kinder für ihre Entwicklung brauchen: Neugier, Kreativität und Freude am Entdecken. Zugleich wird ein Fundament für kompetente, selbstbewusste, sozial starke und digital mündige Menschen geschaffen.

Denn Medienkompetenz heißt auch innere Stärke. Kinder wachsen in einer Welt auf, in der Zukunftskompetenzen wie kritisches Denken, Empathie, Resilienz, emotionale Intelligenz und Zusammenarbeit ebenso wichtig sind wie Sprache und Motorik. In einer digitalen Welt, in der wir täglich mit einer Flut von Informationen konfrontiert werden, brauchen Kinder die Fähigkeit, bewusst mit Medien umzugehen, eigene Gefühle wahrzunehmen, andere Perspektiven zu verstehen und Inhalte kritisch zu reflektieren.

Genau hier setzen die *Inner Development Goals (IDGs)* an. Sie beschreiben Kompetenzen, die Kinder und Erwachsene brauchen, um mit Veränderungen konstruktiv umzugehen. MINT- und Medienbildung stehen dabei nicht im Widerspruch zu diesen Zielen, sondern bieten wertvolle Lernanlässe: Wenn Kindern eine Stimme gegeben wird, sie gemeinsam forschen, digitale Werkzeuge nutzen, Roboter ausprobieren oder Antworten kritisch prüfen, entwickeln sie diese inneren Fähigkeiten: im Austausch, im gemeinsamen Problemlösen und im sozialen Miteinander.

Nicht nur klicken, sondern gestalten steht im Mittelpunkt. Viele digitale Technologien sind wie ein Playpen – ein Laufstall mit engen Grenzen, in dem Kinder nur vorgefertigte und begrenzte Schritte ausführen können und überwiegend konsumieren. In der Kita verstehen wir digitale Medien anders: als Playground, als Spielplatz, auf dem Kinder neugierig entdecken, ausprobieren und gestalten dürfen.

Schon 2001 haben wir bei *SIN – Studio im Netz e.V.* im Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder* den Computer als Spielplatz bezeichnet, der „durch virtuelle Angebote den Kindern eine Fundgrube an Erlebnis- und Erfahrungsmöglichkeiten bietet.“ (LH München, Referat für Bildung und Sport, 2001, S. 11)

Ein digitaler Spielplatz oder eine digitale Werkstatt eröffnet Raum für Kreativität, gemeinsames Forschen und eigene Ausdrucksformen. Statt nur zu „wischen und klicken“, erfahren Kinder, dass sie mit Medien selbst gestalten können: Sprache in Bilder verwandeln, mit Robotern experimentieren, auf Geräuschejagd gehen, mit digitalen Mikroskopen forschen oder digitale Bücher und Collagen erstellen. So wird Mediennutzung zu Medienbildung. Kinder sind nicht länger nur Anwender*innen, sondern wachsen zu kreativen Gestaltenden heran – ihrer Medienprodukte und damit auch ein Stück weit ihrer Umwelt.

Im gesamten Prozess ist die **Rolle der Fachkraft entscheidend**. Sie begleitet, gibt Impulse, beobachtet und reflektiert gemeinsam mit den Kindern das aktive (digitale) Tun. Medienbildung wird dabei zu einem festen Bestandteil einer ganzheitlichen Pädagogik, die analoge und digitale Erfahrungswelten verbindet.

Genauso wichtig wie die Fachkraft ist die **Bildungspartnerschaft mit den Eltern**. Nur wenn Kita, Team und Familie gemeinsam handeln, entsteht eine starke Basis für die Entwicklung der Kinder. Im Umgang mit digitalen Medien bringen Eltern unterschiedliche Sichtweisen und Erfahrungen mit und nicht alle stehen dem Einsatz digitaler Medien in der Kita gleichermaßen positiv gegenüber. Gleichzeitig besteht ein großes Interesse daran, zu verstehen, wie digitale Angebote pädagogisch sinnvoll eingesetzt werden können. Einrichtungen sind daher gefordert, transparent zu informieren, den Dialog zu suchen und Räume für Austausch zu schaffen. Wie das gelingen kann, erläutert das Kapitel *Medienbildung gemeinsam denken*. Dort werden Grundprinzipien pädagogischen Handelns mit digitalen Medien erläutert.

Mit unseren Broschüren *Tablets im Einsatz* (2015) und *Apps im Einsatz* (2023) haben wir bereits viele praxisnahe Einblicke gegeben. Die neue Ausgabe bietet nun erneut leicht umsetzbare Impulse, die sich direkt in den Kita-Alltag integrieren lassen.

Inspirationsquelle sind Erfahrungen und Ideen aus unserem Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder*, die zeigen, wie digitale Medien zu einem wertvollen Baustein einer vielfältigen Pädagogik werden können und wie Fachkräfte gemeinsam mit Kindern kreativ, neugierig und kritisch neue Lernwege beschreiten können.

Das Kapitel *Impulse für die Praxis* greift folgende Schwerpunkte auf:

Forschen und Entdecken
Forschungsgeist und Neugier wecken

Robotik und Coding
Technikverständnis und Problemlösekompetenz stärken

Inklusion und Partizipation
Vielfalt fördern, Teilhabe und Mitbestimmung ermöglichen

Die Projekte orientieren sich an acht Bildungszielen, die in den einzelnen Impulsen durch Symbole dargestellt sind:

- × Sprache und Literacy
- × Kennenlernen der Umwelt
- × Vermittlung von Werten
- × Wahrnehmung
- × Kreativität
- × Selbsterfahrung
- × Sozialkompetenz
- × Reflexionsfähigkeit

Eine Übersicht finden Sie im Kapitel *Bildungsziele im Fokus*.

Im Kapitel *Entwicklungslevel und Projektaufwand* erläutern wir, warum wir bewusst auf starre Alters- und Zeitvorgaben verzichten und wie die gewählte Symbolik zu verstehen ist.

Im Kapitel *Zukunft gestalten – zwischen Technik und Beziehung* richten wir den Blick auf aktuelle Entwicklungen rund um *Künstliche Intelligenz (KI)*. Der Abschnitt zeigt, wie KI den Kita-Alltag beeinflussen kann, beleuchtet Herausforderungen und macht sichtbar, welche Potenziale im pädagogischen Einsatz liegen.

Abschließend einen großen Applaus und ein großes Dankeschön an alle städtischen Kindertageseinrichtungen aus unserem Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder* für ihre Expertise und die zahlreichen Praxisimpulse.

Unser Dank gilt auch der Landeshauptstadt München, Referat für Bildung und Sport, KITA, Städtischer Träger, für die Unterstützung bei der Veröffentlichung.

Und nicht zuletzt danken wir Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, dass Sie sich für Medienbildung in der Kita engagieren und Kinder dabei begleiten, ihre Medienkompetenz zu stärken.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen und vor allem Mut und Neugier beim Ausprobieren. Denn Medienbildung lebt davon, dass wir gemeinsam mit Kindern Neues entdecken und uns trauen, ungewohnte Wege zu gehen und zusammen eine medienkompetente, chancengerechte Zukunft für alle gestalten.

Über uns



SIN – Studio im Netz e.V.: Wir begleiten euch beim kompetenten Umgang mit digitalen Medien

Das *SIN – Studio im Netz* ist eine medienpädagogische Facheinrichtung, die sich schwerpunktmäßig mit Kindern, Jugendlichen und ihren Medienwelten beschäftigt. Seit 1996 setzen wir uns für eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft ein.

In unserer digitalen Gesellschaft ist die Mediennutzung eine alltägliche Selbstverständlichkeit. Die Hintergründe und Zusammenhänge sind jedoch äußerst komplex, sodass der kompetente Umgang mit Medien immer neue Herausforderungen mit sich bringt.

Unser Ziel ist es, medienpädagogische Impulse für einen sinnvollen Umgang mit digitalen Medien zu setzen. In maßgeschneiderten Angeboten für alle Ziel- und Altersgruppen greifen wir individuelle Interessen auf und beleuchten aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen.

In unseren Aktivitäten fördern wir die aktive, kreative Medienarbeit und widmen uns der kulturellen sowie politischen Medienbildung. Mit unserem emanzipatorischen Grundsatz stärken wir das demokratische Werteverständnis und befähigen Menschen zur Teilhabe an unserer Gesellschaft.

Die eigenständige Rahmenkonstellation des SIN e.V. ermöglicht es uns, in einer agilen, innovativen und flexiblen Arbeitsweise auf medienpädagogische Entwicklungen in der Kinder- und Jugendkulturarbeit einzugehen. Dabei verstehen wir uns als Drehscheibe am Puls der Zeit und geben unsere Erfahrungen und Ergebnisse an pädagogisch Verantwortliche und Interessierte weiter.

Frühkindliche Medienbildung seit 1997:

Das Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder*
Seit 1997 bringt das *SIN – Studio im Netz e.V.* in Kooperation mit der Landeshauptstadt München, Referat für Bildung und Sport das Projekt *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder* digitale Medien in die städtischen Kindertageseinrichtungen.

Von der Computeroase, über die Tabletkarawane bis hin zu den Geheimnissen und der Faszination des Internets: Das größte Langzeitprojekt zum „Spielplatz Medien“ in

Kitas bringt die vielfältigen Möglichkeiten der digitalen Welten zu den Kindern, den pädagogisch Tätigen und in die Familien.

Neben der technischen Ausstattung erhalten die städtischen Kindertageseinrichtungen vor allem eine (medien-)pädagogische Begleitung, laufende Coachings, Aktionstage für Familien und Elternabend sowie alltagsintegrierte Unterstützung bei Medien-Projekten.

Zum *MuLa*-Projekt zählt der Medienausflug, bei dem städtische Kindertageseinrichtungen in den Ferien das *SIN* besuchen und hier aktive und kreative Arbeit mit Medien ausprobieren können. Zudem werden Medienausflüge zu Veranstaltungen wie der Preisverleihung des *Pädagogischen Medienpreises* und dessen Medienparcours angeboten.

Das *MuLa*-Projekt ist in zwei Modulen dauerhaft in den beteiligten städtischen Kindertageseinrichtungen verortet. Im Kindergarten-Modul werden die Medien im pädagogischen Kontext und kreativ genutzt. Im Modul für die Horte ist zudem die Nutzung des Internets mit medienpädagogischer Begleitung vorgesehen. Ein weiteres Modul ist die Tabletkarawane. Innerhalb der Tabletkarawane wandert das *MuLa*-Projekt alle zwei Monate in eine andere städtische Einrichtung und wird dort für die aktive medienpädagogische Arbeit mit den Kindern eingesetzt. Die Einrichtungen können zwischen fünf verschiedenen Schwerpunkten wählen:

- × Basics
- × Internet für Hortkinder
- × Sprachliche Bildung und interkulturelle Projekte
- × Coding, Robotik und Rallyes sowie
- × Umwelt, Natur und Nachhaltigkeit

Begleitend zum Modul gibt es einen Coachingtag sowie für alle *MuLa*-Einrichtungen die Option auf einen Elternabend und einen Familien-Aktionstag.



SIN



MuLa-Projekt



Pädagogischer
Medienpreis

Medienbildung gemeinsam denken

Kinder bewegen sich täglich zwischen verschiedenen Lebenswelten: zu Hause, in der Kita und in einer zunehmend digitalen Öffentlichkeit. Umso wichtiger ist es, dass Erwachsene gemeinsam Orientierung geben, im Gespräch bleiben und Kindern sichere Räume eröffnen, um Erfahrungen zu sammeln, Fehler zu machen und daraus zu lernen. Um Medien bewusst, begleitet und altersgerecht zu erleben, müssen Kita und Familie gemeinsam handeln. Nur so kann Medienbildung bestmöglich gelingen.

In öffentlichen Debatten stehen häufig Medienverbote, Altersgrenzen oder Bildschirmzeiten im Mittelpunkt. Diese Fragen sind nachvollziehbar und wichtig. Gleichzeitig greifen sie oft zu kurz und können Unsicherheiten verstärken. Denn Medienbildung bedeutet nicht nur Begrenzung, sondern vor allem Begleitung, Aufklärung und gemeinsames Lernen.

Eltern begegnen dem Thema *Digitale Medien in der Kita* mit unterschiedlichen Gefühlen. Viele sind unsicher und fragen sich, ob digitale Medien in diesem Alter bereits notwendig sind. Gleichzeitig erleben Fachkräfte viel Offenheit. Eltern erkennen die Potenziale digitaler Medien für Kreativität, Teilhabe und Lernen. Sie wünschen sich Einblicke, wie diese Chancen in der Kita genutzt werden, und suchen nach Anknüpfungspunkten zum Familienalltag. Sie wollen Klarheit: Welche Rolle spielen Medien im Alltag meines Kindes? Welche Chancen bieten sie und welche Risiken gilt es im Blick zu behalten?

Viele Eltern sorgen sich, dass Bildschirmzeiten zu hoch werden und andere wichtige Erfahrungen wie freies Spiel, Bewegung oder soziale Begegnungen zu kurz kommen könnten. Deshalb ist ihnen Transparenz besonders wichtig: Welche Medien werden eingesetzt? Welche Apps oder Inhalte kommen zum Einsatz und nach welchen Regeln?

Besonders zentral ist für Eltern eine ausgewogene Balance zwischen analogen und digitalen Angeboten. Sie möchten sicher sein, dass digitale Medien bewusst eingesetzt und die Kinder dabei nicht allein gelassen werden. So entstehen Vertrauen und die Gewissheit, dass digitale Medien nicht unreflektiert genutzt, sondern als wertvoller Baustein frühkindlicher Bildung verstanden werden.

Damit digitale Medien in der Kita nicht nur eingesetzt, sondern pädagogisch wirksam genutzt werden können, braucht es mehr als Technik: **Es braucht eine gemeinsame Haltung im Team.** Im Mittelpunkt steht die Frage: Was brauchen unsere Kinder und wie können digitale Medien sie dabei sinnvoll unterstützen?

Wenn zentrale Fragen offen besprochen und pädagogische Entscheidungen bewusst und nachvollziehbar getroffen werden, entsteht Orientierung und Sicherheit für das pädagogische Personal, die Kinder und ihre Familien.

Elternfragen, ihre Unsicherheiten und Erwartungen sind ein wertvoller Ausgangspunkt für die interne Reflexion. **Was bewegt Familien konkret, wenn es um den Einsatz digitaler Medien in der Kita geht?** Viele ihrer Fragen begegnen fast allen Einrichtungen. Sie können Grundlage sein, um ins Gespräch zu kommen, unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen und gemeinsame Leitlinien zu entwickeln.

Die folgende Fragenauswahl greift typische Anliegen von Eltern auf und lädt dazu ein, die eigene Praxis zu reflektieren. Nutzen Sie die Impulse, um Erfahrungen auszutauschen, Ideen zu sammeln und konkrete nächste Schritte zu planen. Stellen Sie Grenzen fest, versuchen Sie direkt mögliche Lösungsschritte mitzudenken. Wichtig: Es gibt keine allgemeingültigen Antworten. Jede Kita ist einzigartig. Ziel ist es, gemeinsam zu alltagstauglichen Lösungen zu kommen, die von allen mitgetragen werden.

Grundhaltung und Zielsetzung

- × Was gelingt uns bereits gut?
- × Wie möchten wir digitale Medien künftig in unserer Kita einsetzen?
- × Wo möchten wir uns weiterentwickeln?
- × Wo wünschen wir uns mehr Sicherheit?
- × Was passt zu unserer Einrichtung, zu unseren Kindern und zu unserem pädagogischen Konzept?

Kinderperspektive

- × Wie lange und in welchen Situationen nutzen die Kinder digitale Medien?
- × Ist das in diesem Alter sinnvoll?
- × Sind die Kinder dabei begleitet oder allein?
- × Bleiben freies Spiel, Bewegung und kreative analoge Aktivitäten ausreichend erhalten?

Technik und Sicherheit

- × Welche Apps, Spiele und Tools werden eingesetzt? Und warum?
- × Wie stellen wir sicher, dass Inhalte kindgerecht sind?
- × Wie gehen wir mit dem Schutz persönlicher Daten um?

Medienerziehung zu Hause

Während Teams in der Kita ihre Haltung und Praxis reflektieren, wünschen sich viele Eltern zugleich Orientierung für den Familienalltag.

- × Wie können Eltern zu Hause sinnvoll an Kita-Angebote anknüpfen?
- × Wo finden Eltern empfehlenswerte Angebote für ihre Kinder?
- × Wo bleiben Eltern über aktuelle Medienthemen informiert?
- × Wo können sich Eltern über Medienerziehung zu Hause informieren?

Im folgenden Abschnitt haben wir deshalb bewährte Linktipps zusammengestellt, die Eltern im Umgang mit Medienthemen unterstützen und gleichzeitig an die pädagogische Arbeit in der Kita anknüpfen und den Dialog fördern.

Vertrauen ist gut – Begleitung und technische Schutzlösungen noch besser.

- ☑ [medien-kindersicher.de](https://www.medien-kindersicher.de) informiert praxisnah über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps.

Durchblick im Medienschwung und Tipps für gute digitale Angebote geben folgende Webseiten:

- ☑ [paedagogischer-medienpreis.de](https://www.paedagogischer-medienpreis.de)
- ☑ [spieleratgeber-nrw.de](https://www.spieleratgeber-nrw.de)
- ☑ [flimmo.de](https://www.flimmo.de)
- ☑ [seitenstark.de](https://www.seitenstark.de)

Auf dem Laufenden bleiben

Neben aktuellen News aus der Medienwelt und Hintergrundwissen zur Medienerziehung, gibt es praktische Tipps für den Familienalltag:

- ☑ [studioimnetz.de](https://www.studioimnetz.de)
- ☑ [schau-hin.info](https://www.schau-hin.info)
- ☑ [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de)
- ☑ [gutes-aufwachsen-mit-medien.de](https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)
- ☑ [stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](https://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)



Medienkompetentes Handeln in der Kita

Medienbildung zeigt sich nicht in einzelnen Aktionen oder Tools, sondern im gelebten Alltag der Kita. Nach den Fragen von Eltern und dem gemeinsamen Blick auf Verantwortung wird klar: Die Haltung und das Handeln des pädagogischen Personals sind ein wichtiger Schlüssel. Sie prägen, wie Kinder digitale Medien erleben, verstehen und reflektieren. Die folgenden **Grundprinzipien** geben Orientierung für eine bewusste und kindgerechte medienpädagogische Praxis.

Die Fachkraft begleitet die Kinder bei ihren Begegnungen und Erfahrungen mit digitalen Medien. Sie gibt Impulse, beobachtet, unterstützt und reflektiert gemeinsam mit den Kindern. Digitale Erfahrungen werden erklärt, eingeordnet und in einer für Kinder verständlichen Sprache besprochen. Im gemeinsamen Erkunden entstehen Fragen und Antworten. Erwachsene und Kinder tauchen zusammen in digitale Welten ein und finden ebenso gemeinsam wieder heraus.

Im Zentrum medienpädagogischen Handelns stehen folgende Grundprinzipien:

- × **Spielerisch lernen**
Digitale Medien sind eingebettet in spielerische, kindgerechte und alltagsnahe Lernprozesse. Lernen geschieht aus Neugier und Freude am Tun.
- × **Partizipation ermöglichen**
Kinder gestalten Inhalte aktiv mit, treffen Entscheidungen und bringen eigene Ideen ein. Wichtiger ist der Weg, nicht das perfekte Ergebnis.
- × **Vielfalt und Inklusion stärken**
Digitale Medien eröffnen unterschiedliche Zugänge, unabhängig von Sprache, individuellen Fähigkeiten, Bedürfnissen oder Ausdrucksmöglichkeiten. Gespräche finden offen, wertschätzend und ohne Bewertung statt.
- × **Medien bewusst und kritisch hinterfragen**
Kinder lernen, zwischen Realität und Fantasie zu unterscheiden, Fragen zu stellen, Gefühle auszudrücken und ihre Medienerlebnisse zu benennen: Was gefällt mir? Was irritiert mich? Was macht mir vielleicht Angst?

Umsetzung im pädagogischen Alltag

Diese Grundprinzipien zeigen sich konkret im täglichen Handeln:

- × **Begleitung statt Alleinlassen**
Digitale Angebote werden gemeinsam entdeckt. Das pädagogische Personal regt Gespräche an, stellt Fragen und unterstützt Kinder beim Nachdenken über das Erlebte.
- × **Anknüpfen an die Lebenswelt**
Medienprojekte greifen Themen auf, die Kinder bewegen – etwa Tiere, Familie, Farben, Zahlen, Buchstaben oder Natur.
- × **Vielfalt der Ausdrucksformen nutzen**
Sprache, Bilder, Ton und Bewegung ermöglichen individuelle Zugänge für alle Kinder.
- × **Sorgfältige Auswahl geeigneter Apps**
Eingesetzt werden kindgerechte, werbefreie und datenschutzkonforme Angebote, ohne In-App-Käufe oder Social-Media-Verknüpfungen. Entscheidend sind einfache Bedienung, kreative Nutzungsmöglichkeiten und ein klarer pädagogischer Mehrwert (siehe Kapitel *Bildungsziele im Fokus*).
- × **Sichere Nutzung durch klare Einstellungen**
Technische Einstellungen wie das Einschränken bestimmter Bedienelemente oder das gezielte Deaktivieren des WLANs schaffen einen geschützten Rahmen. Sie helfen, Ablenkungen zu vermeiden und den Fokus auf das gemeinsame Entdecken, Gestalten und Lernen zu richten.
- × **Analoges und Digitales verbinden**
Digitale Medien ergänzen das alltägliche Spielen und Lernen: Malen, Bauen, Erzählen, Forschen und Bewegen werden erweitert, nicht ersetzt.
- × **Reflexion fördern**
Kinder sprechen über Gesehenes, Gehörtes und Gestaltetes. Schritt für Schritt entwickeln sie ein Verständnis dafür, dass Medien Bilder der Wirklichkeit zeigen, aber nicht die Wirklichkeit selbst sind.

Für die Umsetzung im pädagogischen Alltag kann eine gute Vorbereitung Sicherheit geben. In unserer vorherigen Broschüre *Apps im Einsatz* haben wir eine Checkliste für Projekte zur Medienbildung in der Kita veröffentlicht, die viele der zuvor beschriebenen Aspekte aufgreift. Sie begleitet Fachkräfte von der Idee bis zur Nachbereitung und hilft, Rahmenbedingungen und Inhalte klar zu benennen. Gerne verweisen wir an dieser Stelle noch einmal auf dieses bewährte Praxisinstrument.



Hier finden die **Checkliste für Projekte zur Medienbildung in der Kita** online zum Ausdrucken

Checkliste für Projekte zur Medienbildung in der Kita

Projektziel: _____
Bildungsziele: _____
Zeitplan: _____
Beteiligte: _____
Kinder: Anzahl: _____ Alter: _____

Die Vorbereitung

- Verwendete Apps
- App(s) installieren
- App(s) testen
- Akku geladen
- Weiteres Equipment
- Bestelulisten
- Materialien vorbereiten



Risikomanagement

- Internet aus (wenn nicht notwendig)
- Einverständniserklärungen vorhanden
- Lizenzen gecheckt (bei Verwendung von fremdem Material)

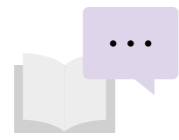
Die Nachbereitung

- Projekt exportieren
- Ergebnispräsentation
- Aufnahmen sortieren und löschen
- Rückmeldungen der Kinder
- Rückmeldungen der Erwachsenen

Sonstige Anmerkungen

In Kooperation mit  





Sprache und Literacy

Das Sprachgefühl ist durch das gegenseitige Austauschen und Unterstützen gefördert. Textverständnis und Wortschatz werden erweitert. Durch das spielerische Experimentieren mit Geschichten und das eigene Gestalten von Texten wird die Lese- und Rechtschreibkompetenz gestärkt.



Kennenlernen der Umwelt

Den Kindern wird ein wertschätzender und bewusster Umgang mit Natur und Umwelt vermittelt. Kinder erfahren spielerisch ihre direkte Umgebung, in der sie leben und aufwachsen, und setzen sich kreativ damit auseinander. Nachhaltiges Denken und Handeln beeinflusst unsere gemeinsame Zukunft.



Vermittlung von Werten

Den Kindern wird ein wertschätzender und respektvoller Umgang miteinander vermittelt. Ein aktiver Einblick in unterschiedliche Lebenswelten und Perspektiven macht die Vielfalt unmittelbar erlebbar. Der Kita-Alltag wird durch die Individualität jedes Kindes, aber auch durch die vielen Gemeinsamkeiten bereichert.



Wahrnehmung

Die Kinder erleben ihre verschiedenen Sinne ganz bewusst. Auch die Fähigkeit zur Auswahl und Differenzierung von Farben, Formen und Räumen wird gefördert. Die Merkfähigkeit der Kinder wird durch Elemente, die das genaue Beobachten und Erkennen erfordern, gestärkt. Sie lernen einzelne Aspekte zueinander in Beziehung zu setzen und können sich in ihrer Umwelt orientieren.



Kreativität

Die Kinder können ihre Ideen, Themen und Gefühle auf vielfältige Arten umsetzen und zum Ausdruck bringen. Die kreativen Potenziale der Kinder sind sowohl beim künstlerischen Gestalten eigener Werke als auch beim Planen, Denken, Erforschen, Handeln und Finden origineller Lösungen gefordert.



Selbsterfahrung

Die Selbstwahrnehmung und die Identitätsfindung der Kinder werden durch das eigene Erleben der persönlichen Fähigkeiten und Gefühle gefördert. Es geht um die Entwicklung der Persönlichkeit, vor allem durch soziales Lernen.



Sozialkompetenz

Durch gemeinschaftliche (Klein-) Gruppenarbeiten werden die Teamfähigkeit und das Einfühlungsvermögen gefördert. Der Gruppenprozess wird durch das gemeinsame Ausprobieren, gemeinsame Ziele und Regeln gestärkt.



Reflexionsfähigkeit

Die Kinder lernen kritisch zu hinterfragen. Sie bekommen die Möglichkeit selbstständig Dinge zu erforschen und nachzudenken. Durch den Austausch über die gesammelten Erfahrungen und das Erlebte wird das kindliche Wissen verfestigt und ein verantwortungsbewusster Umgang nahegebracht.

Entwicklungslevel und Projektaufwand

Entwicklungslevel

Die Projekte sind nicht nach Alter, sondern nach Entwicklungslevel (Samen, Keimling, Blume) strukturiert. Diese stehen für die Tiefe der Auseinandersetzung, nicht für das Lebensalter der Kinder. Wir verzichten bewusst auf feste Alterseinstufungen der Medienprojekte, denn Kinder entwickeln sich sehr unterschiedlich und bringen unterschiedliche Erfahrungen, Interessen und Kompetenzen mit. Entscheidend ist daher nicht das Alter, sondern der individuelle Entwicklungsstand sowie die pädagogische Begleitung.

Die Projekte sind so gestaltet, dass sie flexibel angepasst werden können. So können die Kinder, je nach Entwicklungsstand, Interessen und pädagogischer Begleitung, zwischen den Leveln wechseln und wachsen. Projekte lassen sich durch Reflexionsphasen, gezielte Gesprächsimpulse und Erweiterungen vertiefen und weiterentwickeln. Umgekehrt können sie durch das bewusste Weglassen einzelner Elemente vereinfacht und an ein niedrigeres Level angepasst werden.

Zur Darstellung der Stufen haben wir Pflanzensymbole wie Samen, Keimling und Blume gewählt. Sie machen Lernprozesse für Kinder und Erwachsene anschaulich und leicht verständlich. Ähnlich wie Pflanzen durchlaufen auch wir beim Lernen verschiedene Entwicklungsphasen. Die bildhafte Symbolik hilft, den eigenen Lernweg einzuordnen und Entwicklung sichtbar zu machen.

Wer noch am Anfang steht – wie ein Samen – trägt bereits alles in sich, was zum Wachsen nötig ist. Lernen braucht Zeit, und alle dürfen dort starten, wo sie sich sicher und wohlfühlen.



Level 1 – Staunen und Ausprobieren

Zugang schaffen – mitmachen dürfen – erleben
Kinder nähern sich einem Thema über Beobachtung und eigenes Ausprobieren. Sie reagieren auf Impulse, testen Handlungen und erleben erste Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge. Die Teilnahme ist niedrigschwellig und unabhängig von Sprache, Vorerfahrungen oder gezielten Aufgabenstellungen.



Level 2 – Entdecken und Mitgestalten

Aktiv werden – Entscheidungen treffen – sich einbringen
Die Kinder werden selbst aktiv und gestalten Prozesse mit. Sie treffen erste Entscheidungen, probieren gezielt aus und vergleichen unterschiedliche Ergebnisse. Dabei erkennen sie einfache Zusammenhänge und bringen eigene Ideen in den gemeinsamen Gestaltungsprozess ein.



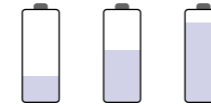
Level 3 – Weiterdenken und Weiterentwickeln

Zusammenhänge erkennen – mitdenken – mitbestimmen
Kinder erkennen Regeln, Muster und Zusammenhänge und setzen sich bewusst mit ihrem eigenen Vorgehen auseinander. Sie verändern Abläufe, entwickeln eigene Ideen weiter und treffen gemeinsam Entscheidungen. Lernen wird hier als reflektierter, gestaltender Prozess erfahrbar.

Projektaufwand

Wir verzichten bewusst auf starre Zeitvorgaben. Die Dauer eines Projekts hängt von vielen Faktoren ab: von der Gruppengröße, dem Entwicklungsstand der Kinder, ihren Interessen sowie von der pädagogischen Begleitung. Lernprozesse verlaufen individuell. Manche Ideen entstehen spontan, andere entwickeln sich über mehrere Tage oder Wochen. Projekte dürfen auch unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgegriffen werden, wenn es für die Kinder stimmig ist.

Statt fester Zeitangaben nutzen wir eine Batterie-Symbolik zur Orientierung. Die Batteriestufen geben auf einen Blick einen Hinweis auf den pädagogischen Gesamtaufwand eines Projekts. Eine niedrig gefüllte Batterie steht für kurze, spontan umsetzbare Ideen mit wenig Vorbereitung. Eine teilweise oder vollständig gefüllte Batterie weist auf umfangreichere Vorhaben hin, die mehr Zeit, Materialorganisation oder pädagogische Planung erfordern.



So lässt sich schnell erkennen, ob ein Projekt eher vom Moment lebt oder über einen längeren Zeitraum wachsen kann. Zeit bleibt dabei flexibel und realistisch: nicht als starre Taktung, sondern als pädagogischer Prozess, der sich am Kita-Alltag, an den Kindern, ihrem Tempo und den jeweiligen Möglichkeiten orientiert.

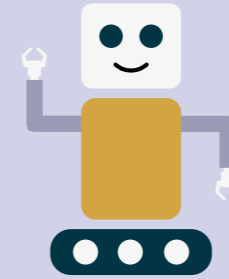


Impulse für die Praxis

Forschen
und Entdecken



Robotik
und Coding



Inklusion und
Partizipation



Forschen und Entdecken



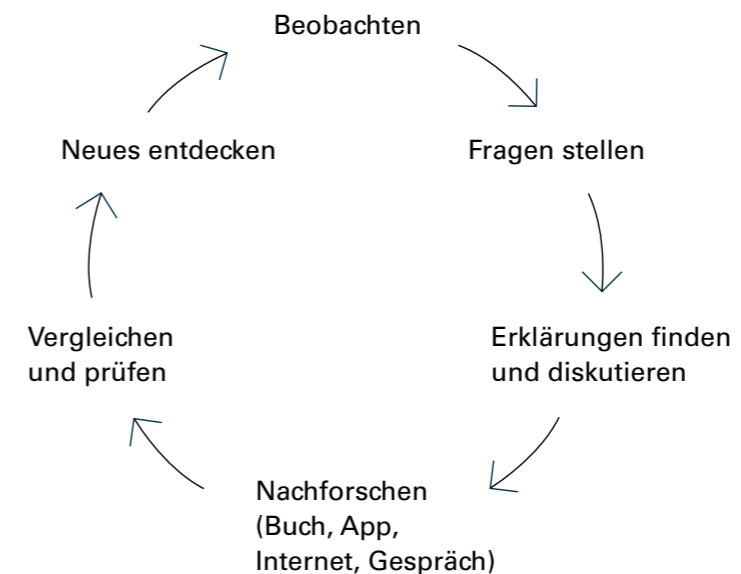
Kinder sind von Natur aus neugierig. Sie fragen: „Warum ist der Regenbogen bunt?“ „Wie hoch kann ein Turm aus Bauklötzen werden?“ „Was passiert, wenn Eis schmilzt?“ Solche Fragen führen mitten hinein in die Welt von Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT). Digitale Medien können diese Neugier aufgreifen und vertiefen. Als Werkzeuge, um Beobachtungen sichtbar zu machen, Gedanken auszudrücken und Erlebnisse gemeinsam zu reflektieren.

Ein Tablet ersetzt dabei kein Experiment mit Wasser, Sand oder Magneten. Es erweitert die Möglichkeiten: Kinder fotografieren Veränderungen, nehmen Geräusche auf, erstellen Filme oder vergleichen aktuelle Ergebnisse mit früheren Beobachtungen. So werden sie zu Forschenden, die eigene Vermutungen entwickeln, ihre Entdeckungen dokumentieren und anderen präsentieren – erste Schritte in ein forschendes, wissenschaftsnahes Denken.

Ein zentrales Element kann dabei eine Forschungswand sein. Auf einem großen Plakat entsteht Schritt für Schritt ein Ort des Staunens, an dem Hypothesen, Fotos, Zeichnungen und Ergebnisse sichtbar werden. Die Kinder können ihre Beobachtungen teilen, Zusammenhänge erkennen und gemeinsam über Naturphänomene nachdenken. Sie lädt Kinder dazu ein, Fragen zu stellen, Vermutungen zu äußern und eigene Experimente festzuhalten. Mit jeder neuen Entdeckung wächst die Wand weiter und macht Forschen zu einem lebendigen, kreativen Prozess im Kita-Alltag.

Gleichzeitig wirkt eine „sprechende“ Forschungswand über den Gruppenraum hinaus: Sie regt Gespräche an, macht Lernprozesse transparent und belebt die Kommunikation mit den Familien. So wird sichtbar, womit sich Kinder beschäftigen, welche Fragen sie bewegen und wie Lernen im Kita-Alltag lebendig gestaltet wird.

Durch den Einsatz digitaler Medien eröffnet sich für das pädagogische Personal die Chance, MINT-Bildung spielerisch und alltagsnah zu gestalten. Entscheidend ist das gemeinsame Tun: entdecken, festhalten, nachfragen und nachdenken. Auf diese Weise werden digitale Medien zu Brücken zwischen kindlicher Neugier und pädagogischem Alltag und zu einem selbstverständlichen Bestandteil ganzheitlicher MINT-Bildung.



Zauberhafte Muster



Die Kinder gestalten ein farbenfrohes Kaleidoskop und experimentieren mit Bewegung, Beschleunigung und Spiegelung. Mit der App *Photo Booth* wenden sie den Kaleidoskop-Effekt auf ihre eigenen Fotos an und erzeugen so faszinierende, symmetrische Muster. In *Keynote* fügen sie Animationen hinzu, die das Bild rotieren und lebendig werden lassen.

Ein Kaleidoskop für Kinder erklärt

Das Wort Kaleidoskop kommt aus dem Griechischen und bedeutet: Schöne Formen sehen. Im Inneren sind kleine, lose Dinge wie bunte Steinchen oder Perlen und Spiegel. Die Spiegel werfen das Bild der Objekte immer wieder zurück. So entstehen viele symmetrische Muster, die sich in Bewegung ständig verändern. Die Formen sehen oft aus wie Sterne, Blumen oder Mandalas.

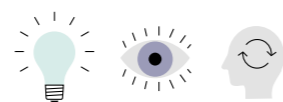
So wird's gemacht

- 1 Entdecken und Gestalten**
Die Kinder gestalten ein buntes Motiv, zum Beispiel mit Perlen, Schmucksteinen, Stiften und Papier oder wählen ein interessantes Bild aus ihrer Umgebung.
- 2 Fotos machen**
Mit der App *Photo Booth* nehmen sie ihr Werk auf und entdecken durch den Kaleidoskop-Filter, wie sich Muster vervielfältigen und spiegeln.
- 3 In Keynote gestalten**
Das Foto wird in der App *Keynote* in eine runde Kreisvorlage eingefügt. Mithilfe von Animationen lassen die Kinder ihr Bild rotieren und beschleunigen.
- 4 Staunen und präsentieren**
Durch „Präsentation vorführen“ beobachten die Kinder, wie ihr Kaleidoskop-Bild zum Leben erwacht. Anschließend können sie ihre Werke in der Gruppe zeigen und beschreiben.

Level | Projektaufwand

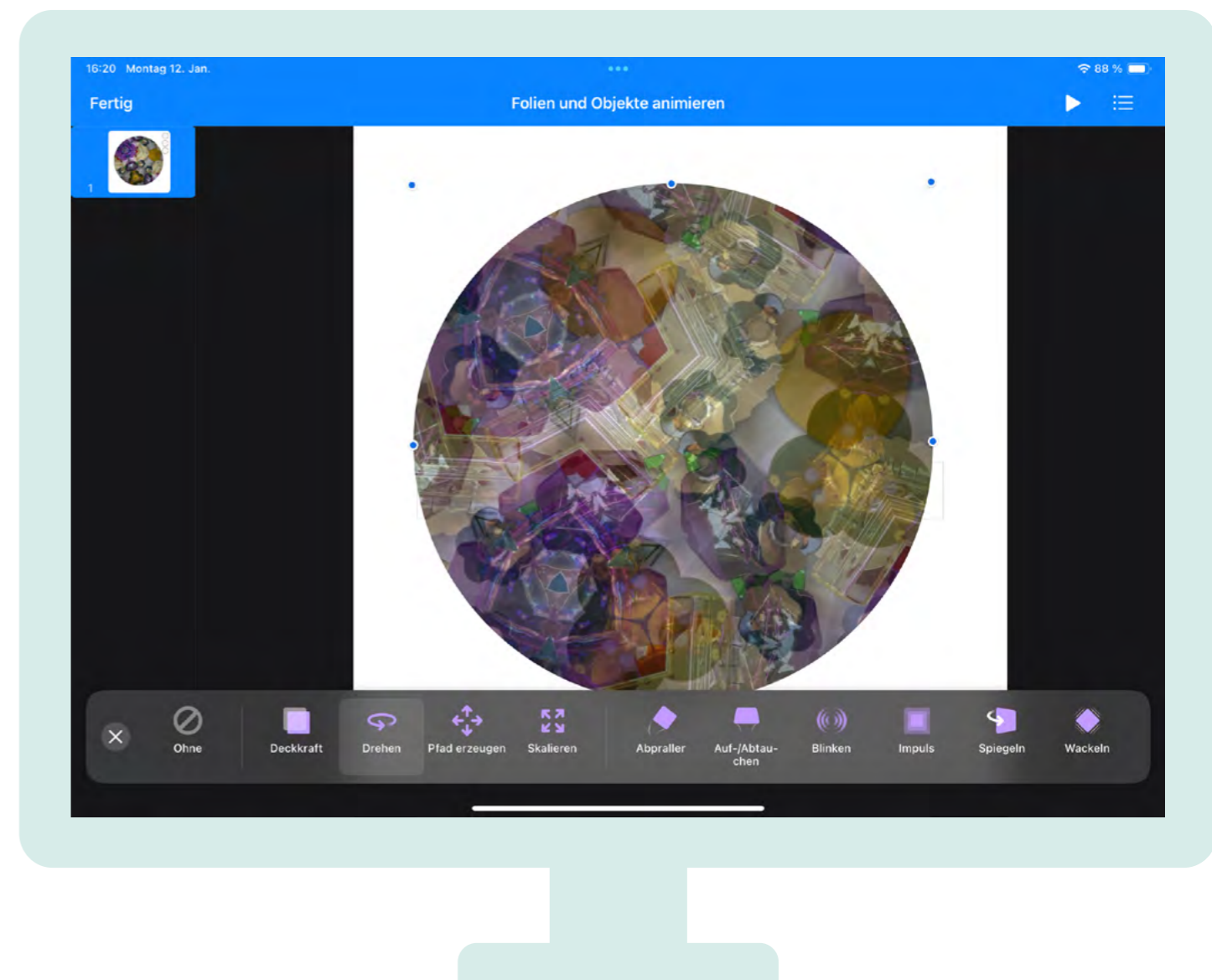


Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit der App *Keynote* und *Photo Booth*
- × bunte Perlen oder Schmucksteine
- × Kamera des Tablets

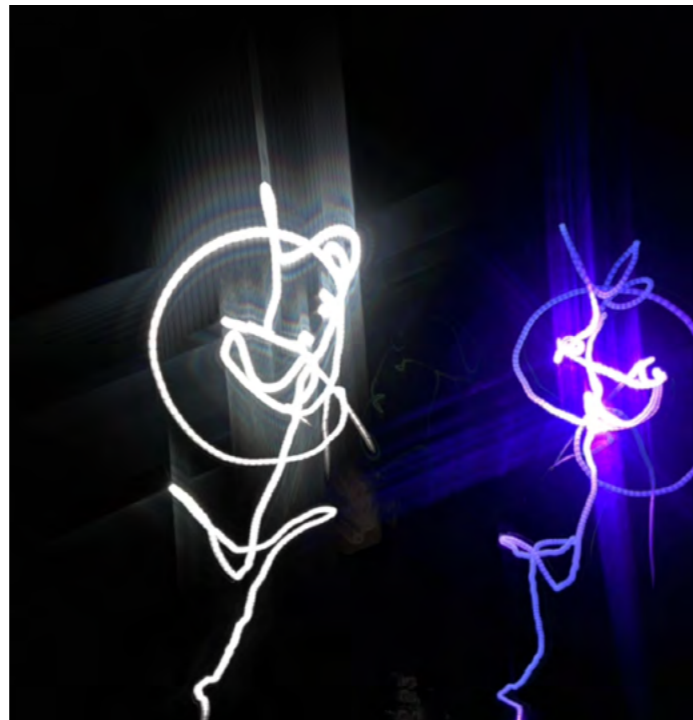


Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Was gefällt dir besser: das Original oder die Kaleidoskop-Version? Warum?
- × Entdeckst du Dinge im Bild, die dir vorher nicht aufgefallen sind?
- × Wenn du ein Gefühl für dein Bild finden würdest: Welches wäre es (zum Beispiel fröhlich, ruhig, aufregend)?

Vertiefungsimpuls

- × *Kunst neu sehen*: Der Spiegelungseffekt lässt sich auch auf bekannte Gemälde anwenden. So entstehen beim nächsten Ausstellungsbesuch oder beim Betrachten der eigenen Kunstwerke völlig neue Bildwelten. Durch Vergrößerung, Verkleinerung oder Wiederholung von Bildausschnitten können Details sichtbar werden, die sonst leicht übersehen werden.
- × *Experimente mit Animation und Bewegung*: Die Kinder experimentieren mit animierten Bildern und untersuchen, wie sich Veränderungen von Winkel oder Rotation auf die Wirkung eines Bildes auswirken.



Lightpainting bedeutet „Malen mit Licht“. Mit Hilfe der App *Wow! Stuff Light Painting* können Kinder bunte Spuren, Figuren oder Muster in die Luft malen. Taschenlampen, Knicklichter oder bunte LED-Lichter werden zu Pinseln, und die Dunkelheit wird zur Leinwand. So entstehen faszinierende Bilder, die Bewegung und Kreativität sichtbar machen.

So wird's gemacht

- 1 *Erste Experimente im hellen oder bereits dunklen Raum*
Gerät an einen stabilen Ort stellen und Funktionen der App *Wow! Stuff Light Painting* testen. Kinder bewegen ihre Lichtquelle während der Aufnahme durch die Luft.
- 2 *Eigene Bilder gestalten*
 - × Formen malen (Herzen, Sterne, Spiralen)
 - × Buchstaben oder ganze Wörter schreiben
 - × Mit mehreren Kindern gleichzeitig verschiedene Farben einsetzen
 - × Figuren entstehen lassen (zum Beispiel eine Person „einhüllen“ oder Flügel malen)
- 3 *Präsentieren*
Bilder oder Videos können als Galerie im Raum oder digital präsentiert werden.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Welche Dinge waren leicht, welche schwierig zu malen?
- × Wie kann man mit Licht Geschichten erzählen?
- × Wie verändert Licht die Wirkung eines Bildes?

Vertiefungsimpuls

- × Mit Spiegeln, reflektierenden Flächen oder Farbfolien experimentieren.
- × Eine eigene Taschenlampe basteln.

Level | Projektaufwand



Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit der App *Wow! Stuff Light Painting*
- × Alternativ: Digitaler Fotoapparat mit Langzeitbelichtungsfunktion
- × Lichtquelle: Taschenlampe, Knicklichter, LED-Lichter
- × dunkler Raum
- × empfehlenswert: Stativ

Blick ins Dunkle – Geheimnisse im Karton



Ein einfacher Schuhkarton verwandelt sich in ein spannendes Forschungsobjekt und wird zur geheimnisvollen Schatzkiste. Mit einer Endoskopkamera dürfen die Kinder wie kleine Forscher*innen in das Dunkel eintauchen und entdecken, was sich dort verbirgt – ohne den Karton zu öffnen! Dabei erleben sie, wie Technik uns hilft, Unsichtbares sichtbar zu machen, und gehen gemeinsam auf eine spannende Entdeckungs- oder Rätselreise.

So wird's gemacht

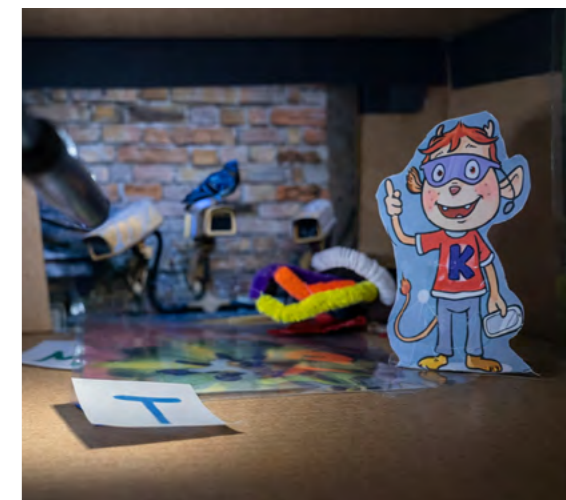
- 1 **Vorbereitung**
Zunächst wird ein Schuhkarton vorbereitet und mit einem kleinen Loch versehen. Im Inneren können bei Bedarf kleine Abteilungen oder Räume eingebaut werden. Anschließend werden verschiedene „Geheimnisse“ in den Karton gelegt, zum Beispiel Naturmaterialien, kleine Figuren, Buchstaben, Alltagsgegenstände oder glitzernde Objekte. Danach wird der Karton geschlossen.
- 2 **Expedition starten**
Die Kamera wird mit dem Tablet verbunden. Mithilfe der Endoskopkamera schauen die Kinder vorsichtig in den Karton und rätseln gemeinsam, was sie auf dem Bildschirm entdecken könnten. Dabei entstehen erste Vermutungen und Gespräche: „Was könnte das sein?“ Die Kinder haben die Möglichkeit, Fotos oder kurze Videos von ihren Entdeckungen aufzunehmen.
- 3 **Entdeckungen dokumentieren**
Die beobachteten Dinge werden beschrieben, gemalt, notiert oder mithilfe von Symbolen festgehalten. Anschließend vergleichen die Kinder ihre Beobachtungen und stellen fest, ob alle das Gleiche gesehen haben oder unterschiedliche Wahrnehmungen entstanden sind.
- 4 **Geheimnisse lüften**
Zum Abschluss wird der Karton geöffnet. Die Kinder vergleichen die tatsächlichen Inhalte mit ihren Vermutungen und staunen gemeinsam über Überraschungen und neue Entdeckungen.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Was war leicht, was war schwer zu erkennen?
- × Wofür könnte man so eine Kamera noch brauchen?
Was könnte man damit untersuchen?
- × Wenn du selbst einen „Geheim-Karton“ bauen würdest – was würdest du hineintun?

Vertiefungsimpuls

- × **Eigene Entdeckungskiste gestalten:** Die Kinder überlegen, welche Schätze oder Dinge hineingelegt werden sollen, richten den Karton selbst ein und laden andere Kinder ein, ihre Kiste zu erforschen. So übernehmen sie Verantwortung für den Lernprozess und erleben sich als Gestalter*innen.
- × **Themenwelten gestalten:** Kartons mit unterschiedlichen Themenwelten vorbereiten, zum Beispiel „Natur und Wald“ oder „Buchstaben und Zahlen“.
- × **Unser Forschungsbuch:** Darin werden Fotos, Zeichnungen, Vermutungen und Beobachtungen gesammelt. Das Forschungsbuch dient als Dokumentation des Projekts und macht Denkwege, Fragen und Entdeckungen der Kinder sichtbar.



Level | Projektaufwand



Bildungsziele



Das braucht ihr

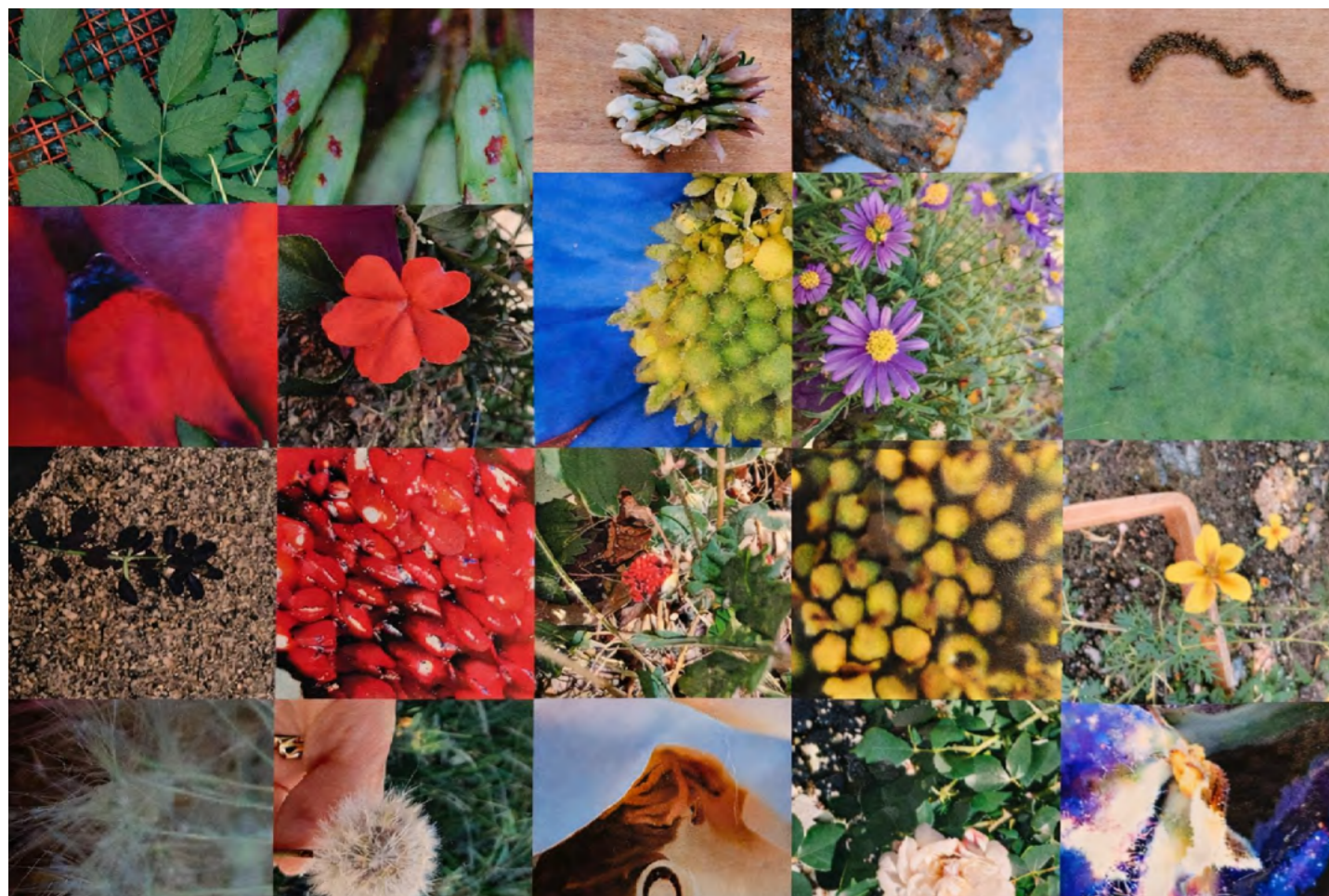
- × Endoskopkamera mit einer passenden App
- × Tablet
- × Schuhkarton
- × Naturmaterialien, Figuren, Alltagsgegenstände, glitzernde Objekte, Bilder

Jetzt wird's bunt



„Warum leuchten Blumen, Schmetterlinge und Käfer in so vielen verschiedenen Farben?“ Farben sind die Sprache der Natur. Pflanzen können nicht laufen oder rufen, deshalb „sprechen“ sie mit Farben. So locken sie Tiere an oder schützen sich. Auch Tiere nutzen Farben: Manche warnen damit ihre Feinde, andere verstecken sich, und wieder andere sind besonders bunt, um zu beeindrucken.

Gemeinsam gehen die Kinder auf Entdeckungsreise und erforschen, was die Natur ihnen erzählen möchte. Jedes Kind wählt eine Lieblingsfarbe und hält sie mit der Kamera fest. Dann geht es hinaus ins Grüne – auf die Suche nach genau dieser Farbe. Farbe gefunden? Klick! Tipp! Ein Foto wird gemacht. Die Natur bleibt dabei unberührt.



So wird's gemacht

- 1 Lieblingsfarbe entdecken**
Jedes Kind wählt eine Farbe aus, die es besonders mag oder spannend findet.
- 2 Eine Suchkarte gestalten**
Mit der Kamera-App fotografieren die Kinder ihre gewählte Farbe. Dieses Bild dient später als Suchkarte für draußen. Die Suchkarte kann digital auf dem Tablet genutzt oder ausgedruckt werden. Alternativ können auch bereits vorhandene Farbkarten verwendet werden.
- 3 Auf Farbensuche in der Natur gehen**
Bei einem Spaziergang oder im Garten begeben sich die Kinder auf Entdeckungsreise: „Gibt es meine Farbe auch draußen in der Natur?“ Wird etwas Passendes gefunden, vergleichen die Kinder den Naturfund mit ihrer Suchkarte und fotografieren ihn. Die gesammelten Bilder können später zu Collagen, Bildersammlungen oder kleinen Rätseln weiterverarbeitet werden.
- 4 Staunen, Vergleichen, Zusammenhänge verstehen**
Zurück in der Einrichtung werden die Fotos gemeinsam betrachtet: digital mit Beamer oder Tablet oder als Ausdrucke. Dabei kommen die Kinder ins Gespräch:
„Welche Pflanzen oder Naturmaterialien habe ich entdeckt?“
„Wie wirken diese Farben auf mich und auf Tiere?“
Gemeinsam wird recherchiert, was die Farben in der Natur bedeuten. Anschließend kann gemeinsam eine Collage entstehen, die durch kurze Informationen zur jeweiligen Farbe ergänzt wird.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Gab es Farben, die du in der Natur nicht finden konntest? Woran könnte das liegen?
- × Welche Farben haben dir in der Natur besonders gut gefallen?
- × Ist dir noch etwas anderes draußen aufgefallen?

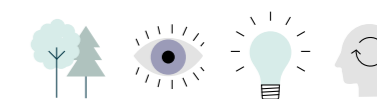
Vertiefungsimpuls

- × **Farben werden zum Spiel:** Die Fotos können in einer Collagen-App zu Bildpaaren zusammengestellt, ausgedruckt, auf Karton geklebt und als selbstgemachtes Paare-Suchspiel genutzt werden.
- × **Formen statt Farben entdecken:** Statt einer Farbe wählen die Kinder geometrische Formen (wie Kreis, Quadrat, Dreieck). Alltagsgegenstände wie Ball, Bauklotz, Fenster oder Teller sowie selbstgemalte und anschließend ausgeschnittene Formen dienen als Suchkarten. Die Kinder suchen entsprechende Formen in Blättern, Steinen, Blüten oder Zweigen.
- × **Naturmandalas gestalten:** Aus Blättern, Steinen, Blüten und Zapfen entstehen Naturmandalas auf dem Boden. Diese können fotografiert, als Stop-Motion-Film animiert oder digital zu Collagen verarbeitet werden.

Level | Projektaufwand



Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit der App *Kamera* oder Fotokamera
- × Optional: App *Pic Collage EDU*, Webseite qr.kits.app

Ein Eisbär auf dünnem Eis



Experimente bieten vielfältige Sprachanlässe und laden Kinder dazu ein, staunend Zusammenhänge in der Welt zu entdecken. In diesem Projekt verbinden die Kinder naturwissenschaftliche Beobachtung mit einem ersten Verständnis für Umwelt und Klimaschutz. Am Beispiel eines Eisbären auf einem Eiswürfel erleben sie spielerisch, wie Eis, Wasser und Auftrieb zusammenhängen und welche Rolle Wärme beim Schmelzen spielt. Durch die Kerze unter dem Eis wird sichtbar: Je wärmer es wird, desto schneller schmilzt das Eis. Die Kinder beobachten aufmerksam, was mit dem Eis und dem Eisbären passiert, und erkennen so im Kleinen, was der Klimawandel im Großen bewirkt. Das Experiment macht abstrakte Themen anschaulich, fördert das Fragenstellen und unterstützt ein frühes Bewusstsein für den Schutz unserer Umwelt.

So wird's gemacht

- 1 Gesprächseinstieg**
Zu Beginn des Projekts wird gemeinsam über den Eisbären gesprochen. Die Kinder überlegen, wo der Eisbär lebt und wie seine Umgebung aussieht. Anschließend wird weitergerätselt: „Was braucht der Eisbär, damit es ihm gut geht?“ „Was frisst er?“ „Was mag er besonders gern?“
- 2 Aufbau des Experiments und Hypothesen-Aufstellung**
Der Eiswürfel kommt auf eine Schale über der Kerze. Der Eisbär wird auf das Eis gestellt. Die Kerze wird angezündet. Gemeinsam werden erste Hypothesen aufgestellt: „Was passiert jetzt?“
- 3 Hypothesen-Testung: Beobachten und Schmelzprozess dokumentieren**
Mit Hilfe der Kamera-App werden in bestimmten Zeitintervallen Fotos gemacht und die Einzelbilder anschließend als Collage zusammengefügt. Anstelle von Fotos kann auch ein Clip als Stop-Motion-Film aufgenommen werden.
- 4 Hypothesen-Prüfung**
Die aufgestellten Hypothesen werden mit den Forschungsergebnissen verglichen: „Welche Vermutungen sind eingetroffen, welche nicht?“

Level | Projektaufwand



Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Teelicht und Streichhölzer
- × Teelichthalter
- × Feuerfeste Schale
- × Eiswürfel
- × kleine Eisbär-Figur (oder anderes kleines Tier)
- × Stoppuhr
- × Handtuch
- × Tablet mit der App *Kamera* und *Pic Collage Edu*



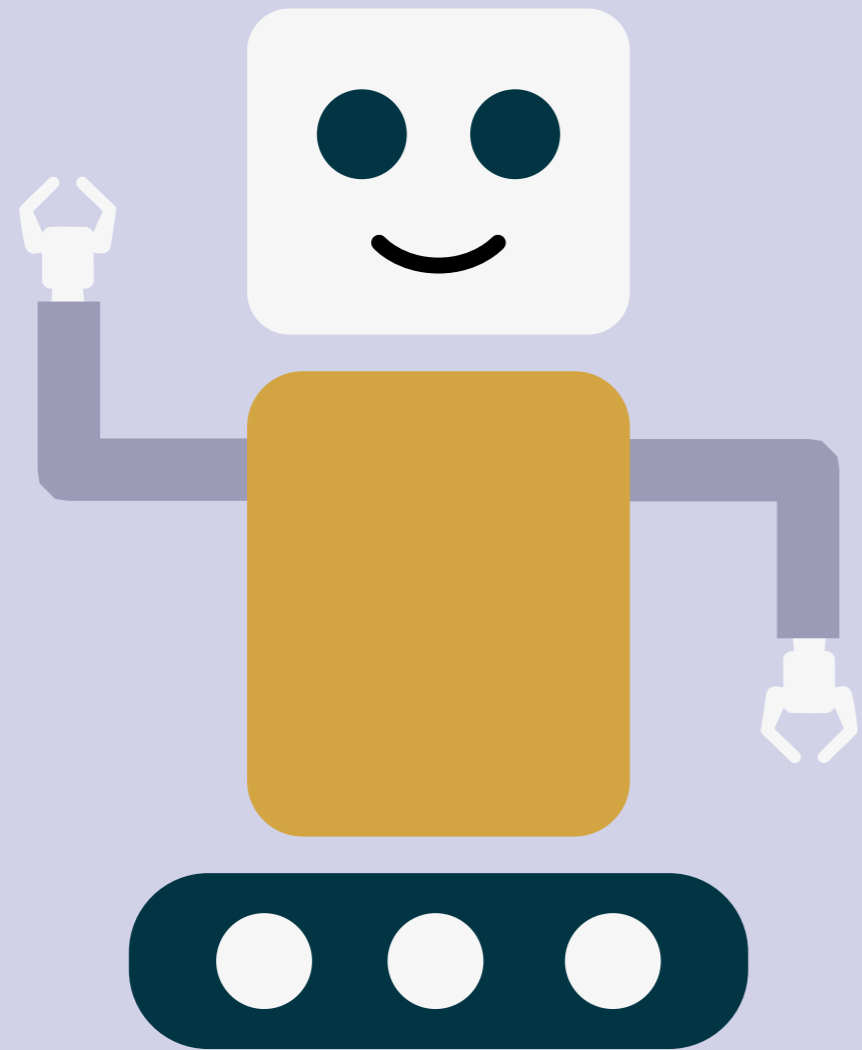
Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Welche Bedeutung hat dieser Schmelzprozess für unsere Umwelt?
- × Was können wir tun, damit es der Erde und den Tieren gut geht?
- × Was können wir schon jetzt in der Kita oder zu Hause tun?

Vertiefungsimpuls

- × *Vergleichsexperiment*: Ein zweiter Eiswürfel ohne Kerze schmilzt langsamer und bleibt stabiler. Die Kinder erkennen: Wärme lässt Eis schneller schmelzen.
- × Weitere Experimente in Slow-Motion oder Zeitraffer bewundern.

Robotik und Coding



Kinder lieben es, Dinge zu bewegen, zu steuern, zu tüfteln und zu forschen. Sie stellen sich Fragen wie: „Was passiert, wenn ich das mache?“ Genau das steckt hinter Coding und Robotik. Kinder lernen, Abläufe zu planen, auszuprobieren und Lösungen zu finden. Dabei erwerben sie ganz nebenbei Fähigkeiten, die nicht nur fürs Programmieren, sondern auch fürs Leben wichtig sind: genaues Beobachten, logisches Denken, Teamarbeit und Kreativität.

Beim Programmieren merken sie: Fehler gehören ganz normal zum Lernprozess. Man probiert, verändert, verbessert, man lernt durch Irrtum. Storytelling kann dabei ein wunderbarer Einstieg in das Verstehen von Abläufen sein. Kinder verbinden dabei Sprache, Bewegung und Technik. Sie überlegen, was zuerst passiert und was danach – wie bei einem Algorithmus. Wenn eine Figur spricht und die andere darauf reagiert, entdecken sie die „Wenn-Dann“-Logik. Szenen, Kulissen, Figuren und Geräusche werden zu Bausteinen, die sich wie Programm-Module kombinieren lassen. Und wenn etwas nicht funktioniert, sich nicht gut anhört, wird es geändert – ganz wie beim „Debugging“.

So werden Kinder zu kleinen Geschichtenerzählenden und Programmierenden zugleich. Im Mittelpunkt steht nicht die Technik, sondern das gemeinsame Denken, Planen, Handeln und Staunen. Kinder erleben, dass sie die digitale Welt nicht nur nutzen, sondern mitgestalten können: Idee für Idee, Befehl für Befehl.

Der Zugang zur Informatik kann auf mehreren Wegen gelingen:

- × *Unplugged*, ganz ohne Technik – durch Bewegungsspiele und Handlungsketten.
- × *Mit Software*, etwa Scratch Junior, um Geschichten digital zu erzählen.
- × *Mit Robotern*, wie dem Bee-Bot, der die Handlung sichtbar macht.

Debugging für Kinder erklärt

Ein Computerprogramm ist wie ein Rezept für einen Roboter. Manchmal macht der Roboter aber etwas falsch. Vielleicht sollte er einen Kreis malen, aber er malt ein Quadrat. Dann ist irgendwo im Rezept ein Fehler. Dieser Fehler heißt Bug. Das ist Englisch und bedeutet eigentlich „Käfer“.

Debugging heißt, diesen Käfer zu finden, zu verstehen, was schiefgeht, und den Fehler zu verbessern.

Es ist wie bei der Spurensuche. Man schaut sich alles genau an, sucht die Spur des Fehlers und repariert das Programm. Am Ende funktioniert der Roboter so, wie er soll.

Tanz den Code!

Bewegung nach Regeln



In diesem Projekt erleben Kinder Programmieren ganz ohne Bildschirm. Sie erfahren mit ihrem ganzen Körper, wie die Befehle zu Bewegungen, Abfolgen zu Tänzen werden. Ein Kind gibt Bewegungsbefehle, ein anderes führt sie aus – Schritt für Schritt, genau wie ein Roboter. Aus einfachen Anweisungen wie „zwei Schritte vorwärts“, „einmal drehen“ oder „Arme hochstrecken“ entstehen Bewegungsabläufe, die sich zu kleinen Choreografien entwickeln können. Die Kinder erfahren spielerisch das Grundprinzip von Algorithmen: klare Abfolgen, genaue Befehle und die Möglichkeit, Fehler zu entdecken und zu korrigieren. Digitale Grundkompetenzen verbinden sich so mit Bewegung, Körperbewusstsein und Konzentration, und Programmieren wird ganzheitlich und aktiv erfahrbar.

So wird's gemacht

- 1 **Warm-up: Bewegungen sammeln**
Gemeinsam werden bekannte Bewegungsbefehle gesammelt: gehen, drehen, hüpfen, in die Hocke gehen, stehen bleiben. Anschließend wird ausprobiert: „Wie bewegt sich ein Roboter?“ „Welche Bewegungen fühlen sich gut, welche komisch an?“
- 2 **Befehle visualisieren**
Gemeinsam wird überlegt: „Wie können wir Bewegungen als „Code“, also als Symbole darstellen?“ Dazu können Karten mit einfachen Symbolen genutzt oder zusammen mit den Kindern erstellt werden: Pfeil vorwärts, Pfeil nach rechts, Stopp oder Emojis.
- 3 **Roboter programmieren**
Ein Kind übernimmt die Rolle des Programmierenden, ein oder mehrere Kinder werden zu „Tanzrobotern“. Das Programmier-Kind überlegt sich eine Bewegungsabfolge. Die Tanzroboter führen jeden Befehl einzeln nacheinander aus. Die Karten können auch in eine Reihenfolge gelegt werden, sodass eine erste „Programmzeile“ entsteht, die nachgetanzt wird.
- 4 **Debugging: Fehler finden**
In der Gruppe wird überlegt:
„Hat der Roboter die Befehle richtig ausgeführt?“
„Welcher Befehl war falsch oder unklar formuliert?“
„Was passiert, wenn wir Karten oder die Reihenfolge tauschen?“
- 5 **Fehler verändern und erneut testen**
Die Befehlskette wird angepasst und erneut von den Tanzrobotern ausprobiert.

Level	Projektaufwand
Bildungsziele	
Das braucht ihr	
<ul style="list-style-type: none"> × Karten mit Symbolen oder bunte Tücher zur Darstellung von Befehlen × Optional: Musik, Instrumente, Tablet zur Videoaufnahme 	



Reflexion und Gesprächsimpulse

- × War es leichter, Roboter zu sein oder Befehle zu geben?
- × Wie fühlt es sich an, wenn alle dasselbe Programm tanzen?
- × Was ist passiert, wenn ein Befehl falsch war? Und wie haben wir den Fehler entdeckt?
- × Könnten wir unsere Bewegungsabläufe auch aufschreiben oder aufmalen?

Vertiefungsimpuls

- × **Hindernisparcours:** Der Roboter muss durch einen Raum mit Hindernissen navigiert werden.
- × **Choreografien entwickeln:** Mehrere Befehle werden zu einer kleinen Bewegungsabfolge kombiniert. Mit Musik oder Rhythmus entstehen richtige Tanz-Algorithmen, die die Kinder gemeinsam erfinden und vorführen.
- × **Dokumentieren:** Die Bewegungsabläufe werden mit dem Tablet fotografiert oder gefilmt und später gemeinsam angeschaut.
- × **Übergang zu echten Robotern:** Nach dem Körper-Coding können die gleichen Befehle mit einem Bodenroboter, wie zum Beispiel Bee-Bot oder Blue-Bot ausprobiert werden.

Mal den Code! Kunst nach Regeln



Wenn Algorithmen Bilder malen, erleben Kinder ganz praktisch, wie aus Sprache Bilder entstehen: Worte werden zu Regeln, Regeln zu Handlungen und Handlungen zu Bildern. Schritt für Schritt setzen die Kinder einfache Anweisungen um – mit Stiften auf Papier, mit dem Finger auf dem Tablet oder beim Zeichnen im Sand. So werden aus klaren Abfolgen Formen und Bilder sichtbar. Die Kinder erfahren dabei, dass Algorithmen nichts Abstraktes oder rein Technisches sind, sondern verständliche Anleitungen mit festen Schritten. Sie können diese ausführen, verändern und weiterdenken. Kinder erfahren, dass Bilder nicht nur frei entstehen, sondern auch nach Regeln gestaltet werden können. So wird algorithmisches Denken als Teil künstlerischen Handelns erfahrbar und Coding als eine Form des bewussten Gestaltens verstanden. Außerdem erfahren Kinder auch, dass Regeln Wirkung haben. Unterschiedliche Anleitungen führen zu unterschiedlichen Ergebnissen und beeinflussen Entscheidungen. So wird erfahrbar, dass Algorithmen nicht neutral sind, sondern Wahrnehmung und Handlung lenken – und dass Menschen nicht immer denselben Regeln folgen oder von denselben Algorithmen beeinflusst werden.

Level	Projektaufwand
Bildungsziele	
Das braucht ihr	
<ul style="list-style-type: none"> × Stifte und Papier × Malanleitung × Optional: Tablet 	

So wird's gemacht

- 1 **Einstieg: Was ist eine Anleitung?**
Eine Anleitung sagt, was wir Schritt für Schritt tun sollen. Zum Beispiel beim Backen, Basteln oder Zähneputzen. Wir malen heute nach einer Anleitung. Wenn wir alle die gleichen Schritte machen, sehen die Kunstwerke ähnlich aus.
- 2 **Malen nach Anleitung**
Die pädagogische Kraft oder die Kinder selbst sprechen die Sätze aus der Malanleitung vor und die Kinder folgen der Anweisung: Höre genau zu. Male Schritt für Schritt. Überspringe keinen Schritt.
- 3 **Bilder präsentieren und vergleichen**
Am Ende gestalten die Kinder eine „Galerie der Algorithmen“: Ihre Bilder werden nebeneinander ausgestellt, verglichen und besprochen.
Fazit: Ein Algorithmus sagt, was wir tun und in welcher Reihenfolge. Aber er sagt nicht immer, wie genau es am Ende aussieht. Denn unsere Ideen machen das Bild besonders.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Welche Regeln haben wir befolgt?
- × Was passiert, wenn wir Schritte vertauschen oder vergessen?
- × Sehen alle Bilder gleich aus oder wie unterscheiden sich unsere Ergebnisse, obwohl wir alle dieselbe Anleitung gehört haben?

Vertiefungsimpuls

- × **Eigene Malregeln entwickeln:** Die Kinder erfinden eigene „Programmierbefehle“
- × **Malroboter einsetzen:** Mit einem Bee-Bot können Kinder Befehle verändern und beobachten, welche Spuren entstehen. „Wer schafft es, den Anfangsbuchstaben seines Namens ‚programmieren‘ zu lassen?“
- × **Würfel-Mal-Spiel:** In diesem Spiel handeln die Kinder nach einer festen Abfolge: Sie würfeln, erkennen Farbe, Form oder das Muster (zum Beispiel entspricht die Zahl 6 einer Zickzack-Linie) und malen danach einen Abschnitt aus. Die Würfel bringen den Zufall ins Spiel, doch die Regeln, was bei welchem Würfelergebnis zu tun ist, bleiben immer gleich. So erleben Kinder spielerisch einen Algorithmus mit Wiederholung und Wenn-Dann-Regeln. Das Spiel lässt sich mit unterschiedlichen Bildvorlagen umsetzen, zum Beispiel mit Formen, Ostereiern oder Fantasie-Monstern.

Malanleitung Haus

1. Male einen langen Strich am unteren Bildrand. Das ist die Wiese.
2. Male von der Wiese eine Linie nach oben. Male oben eine Linie zur Seite nach rechts. Male eine Linie wieder nach unten zur Wiese. Jetzt hast du die Wände vom Haus.
3. Male oben auf das Haus ein Dreieck. Male eine Linie schräg zur Mitte und wieder nach unten. Das ist das Dach.
4. Male rechts im Haus eine Tür: Male eine Linie nach oben. Male eine Linie zur Seite nach rechts. Male eine Linie nach unten.
5. Male links neben der Tür ein Fenster. Male dafür ein Quadrat.
6. Nimm jetzt eine andere Farbe und male das Dach aus.
7. Nimm eine weitere Farbe und male das Haus aus.
8. Nimm noch eine Farbe und male Tür und Fenster aus.

Wenn-Dann-Abenteuer



Kinder entwickeln zwischen 4 und 6 Jahren ein Verständnis für Ursache und Wirkung und die Fähigkeit, Handlungen gedanklich vorzuplanen. Sie haben Freude am Ausprobieren: „Wenn ich das mache, dann passiert das.“ Mit der App *Puppet Pals* verwandeln sie diese Denkweise in interaktive Geschichten. Die Kinder entwickeln eigene Figuren, Hintergründe und Handlungsabläufe und lernen dabei spielerisch die Grundidee des Codings: Aktionen auslösen, Abläufe planen und Entscheidungen treffen.

So wird's gemacht

1 Einstiegsgespräch
Zu Beginn wird mit den Kindern über einfache Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge gesprochen. Anhand alltäglicher Beispiele überlegen die Kinder, was passiert, wenn man etwas Bestimmtes tut. Fragen wie „Wenn ich den Lichtschalter drücke – was passiert dann?“ oder „Wenn ich den Turm umstoße – was passiert? Warum ist das so?“ helfen dabei, erste Wenn-Dann-Zusammenhänge bewusst wahrzunehmen. Anschließend werden weitere Beispiele aus dem Alltag der Kinder gesammelt.

2 Mini-Abenteuer planen
In kleinen Gruppen planen die Kinder ein kurzes Abenteuer. Sie wählen eine Hauptfigur und legen zwei Tiere fest, zum Beispiel eine Katze und einen Hund. Anschließend überlegen sich zwei Möglichkeiten für den Verlauf der Geschichte:

Wenn die Figur zu dem einen Tier geht → passiert das
Wenn sie sich für das andere Tier entscheidet → passiert das

So entsteht eine einfache Geschichte mit zwei alternativen Handlungsverläufen.

3 Puppet Pals erkunden und Geschichte vorbereiten
Die Kinder erkunden die App *Puppet Pals* und experimentieren mit den Funktionen. Sie wählen passende Figuren, suchen geeignete Hintergründe aus und bereiten ihre Geschichte vor. Dabei legen sie bewusst ihre Wenn-Dann-Regeln fest, die später den Verlauf der Geschichte bestimmen.

„Was passiert, wenn die Figur zum Hund geht?“
„Was passiert, wenn die Figur zur Katze geht?“



Level 	Projektaufwand
Bildungsziele 	
Das braucht ihr <ul style="list-style-type: none"> × Tablet mit der App <i>Puppet Pals: Schulausgabe</i> × Optional: Papier, Stifte, Figuren 	

4 Wenn-Dann-Szenen spielen
Nun wird die Geschichte umgesetzt. Die Kinder positionieren ihre Figuren und spielen die unterschiedlichen Szenen. Sie bewegen die Figuren, sprechen Dialoge ein und nehmen die Szenen auf. Dabei entstehen mindestens zwei Varianten:

Szene 1a: Wenn die Figur zu einem bestimmten Tier bewegt wird, dann passiert etwas Bestimmtes.
Szene 1b: Wenn die Figur das andere Tier wählt, dann passiert etwas anderes.

Ein mögliches Beispiel:
„Wenn die Figur zum Hund geht, dann bellt er.“
„Wenn sie zur Katze geht, dann fängt sie an zu schnurren.“

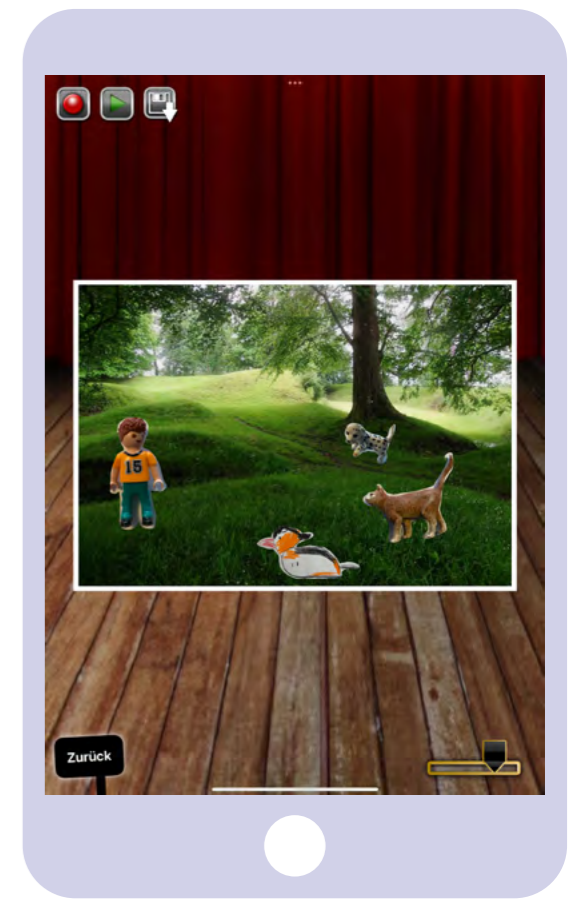
5 Vorführung der Abenteuer
Zum Abschluss zeigen sich die Kinder gegenseitig ihre Mini-Abenteuer.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Wie hätte die Geschichte noch weitergehen können?
- × Wenn du deine Geschichte noch einmal machen würdest, was würdest du anders machen?

Vertiefungsimpuls

- × *Geschichte mit Verzweigungen:* Eine Geschichte entwickeln, die nicht nur eine einzelne Wenn-dann-Entscheidung enthält, sondern mehrere mögliche Verläufe und Verzweigungen bietet.
- × *Wähle dein eigenes Abenteuer:* In der App *Book Creator for iPad* können Hyperlinks eingesetzt werden, sodass die Geschichte unterschiedliche Wege nehmen kann: Je nach Entscheidung führt ein Klick zu einer anderen Seite und die Geschichte entwickelt sich in unterschiedliche Richtungen. Auf diese Weise entstehen interaktive Geschichten, deren Verlauf von den eigenen Entscheidungen abhängt.
- × *Interaktive Spiele und Geschichten:* Mit der App *ScratchJr* können die Kinder ihre Wenn-Dann-Ideen als kleine interaktive Spiele oder Geschichten umsetzen. Die Kinder legen die Regeln selbst fest, indem sie einfache Programmierblöcke miteinander verbinden. Zum Beispiel bekommt die Katze die Regel, dass sie miaut, wenn die Spielfigur sie berührt.



Das Stadtteilspiel – Mit dem Blue-Bot auf Entdeckungstour



Im Projekt „Das Stadtteilspiel“ erkunden Kinder ihren Stadtteil und lernen dabei spielerisch erste Grundlagen des Programmierens. Mit den Blue-Bots, kleinen Lernrobotern, steuern sie Wege durch eine selbst gestaltete Stadtteil-Spielmatte. Die Kinder setzen Bewegungsbefehle wie vorwärts, rückwärts, links und rechts ein, um den Roboter zu wichtigen Orten ihres Alltags zu navigieren. So verbinden sich Medienbildung, räumliche Orientierung, Kreativität und Stadtteilwissen zu einem lebendigen Lernerlebnis.

So wird's gemacht

- Blue-Bots kennenlernen**
Die Kinder probieren die Blue-Bots aus und lernen die wichtigsten Befehle kennen: *vorwärts* – *rückwärts* – *links drehen* – *rechts drehen*. Sie testen, wie der Roboter auf ihre Eingaben reagiert und entwickeln ein erstes Verständnis für die Prinzipien der Programmierung.
- Stadtteil kennenlernen**
Mit einem Kinderstadtplan sprechen die Kinder über ihren Stadtteil: „Welche Orte kenne ich?“ „Wo gehe ich gern hin?“ „Was mag ich hier besonders?“
Wichtige Orte werden gesammelt, wie Schule, Spielplatz, U-Bahn, Eisdielen, Einkaufszentrum.

Kinderstadtpläne für München findet ihr zum Beispiel bei *Spiellandschaft e.V.* oder für den Bezirk 11 und 12 auf der jeweiligen Freizeitplan-Infoseite.

Spiellandschaft Stadt e.V.

freizeitplan11.info freizeitplan22.info

- Stadtteil-Spielmatte gestalten**
Mit der App *PicCollage Edu* erstellen die Kinder runde Bild-Buttons ihrer Orte. Diese werden entsprechend ihrer Lage auf die Spielmatte geklebt. Straßen, Wege sowie eigene kreative Elemente werden ergänzt. Zusätzlich wird die Spielmatte mit Buchstaben und Zahlen versehen, um die Felder später für Aufgaben- und Koordinatenkarten nutzen zu können. So entsteht eine eigene Stadtteilkarte als Spielfeld.
- Aufgaben formulieren**
Diese Aufgaben werden auf Karten notiert. Eine typische Aufgabenkarte könnte beispielsweise lauten:
„Hurra, Schule aus! Fahre von der Grundschule an der Kafkastraße (Feld 4D) zur Eisdielen am Pfanztelplatz (Feld 2A). Achtung! Am Einkaufszentrum PEP (Feld 3C) ist eine Baustelle!“
- So wird gespielt**
Ein Kind zieht eine Aufgabenkarte und programmiert den Blue-Bot so, dass er das Ziel erreicht. Die Kinder beobachten: „Fährt der Roboter richtig?“ „Muss ich meine Befehle ändern?“
Auch eigene Wege und Ziele dürfen erfunden werden, um den Roboter selbstständig von Punkt A nach Punkt B zu navigieren.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Was gefällt mir in meinem Stadtteil?
- × Wo gehe ich besonders gerne hin?
- × Was fehlt mir?
- × Was passiert, wenn ich den falschen Befehl eingebe?

Vertiefungsimpuls

Stadtteil-Missionen

Zur Erweiterung des Stadtteil-Spiels können sogenannte Stadtteil-Missionen eingesetzt werden. Dabei erhalten die Kinder zusätzliche Aufgaben, Ereignisse oder Rollen, die sie in ihre Routenplanung einbeziehen müssen. So kann der Blue-Bot zum Beispiel als Postauto, Rettungsfahrzeug oder Tourist*in unterwegs sein oder auf Hindernisse wie Baustellen oder besondere Ereignisse reagieren. Die Kinder passen ihre Programmierung entsprechend an, planen Umwege und entwickeln neue Lösungswege. Gleichzeitig erfahren die Kinder ihren Stadtteil als einen lebendigen Raum, in dem sich Situationen verändern und immer wieder neu bedacht werden müssen.

Mögliche Missionen und Varianten sind zum Beispiel:

- × Schatzsuche – Der Roboter muss einen geheimen Zielort finden.
- × Ereigniskarten – Baustellen, Feste oder Sperrungen verändern den Weg.
- × Begrenzte Befehle – Die Strecke darf nur mit einer bestimmten Anzahl an Befehlen programmiert werden.
- × Wunschorte – Die Kinder ergänzen fantasievolle neue Orte auf der Spielmatte.



Level Projektaufwand



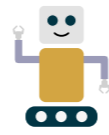
Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit *PicCollage EDU*
- × Blue-Bot (oder vergleichbarer Lernroboter mit Richtungstasten)
- × ein großes Plakat, Buntstifte, Schere, Kleber
- × Playmobil Baustellenschilder oder Absperrungen (können aber auch selbst gebastelt werden)
- × Kinderstadtplan über den jeweils benötigten Stadtteil

Roboter-Maus auf Spurensuche



Anhand einer Lesespurgeschichte schicken die Kinder einen Roboter auf Entdeckungsreise durch eine Geschichte. Schritt für Schritt lesen sie kurze Textabschnitte, rätseln gemeinsam und entscheiden, welchen Weg der Roboter als Nächstes nehmen soll, um zur richtigen Station und zum passenden Bild zu gelangen. Dabei wird Sprache zu Bewegung: Aus Worten werden Richtungen, aus Ideen konkrete Befehle. Text für Text und Station für Station programmieren die Kinder die Roboter-Maus weiter durch die Geschichte. Eingebettet in eine motivierende Geschichte lösen sie kleine Rätsel, planen voraus und lernen, Anweisungen in der richtigen Reihenfolge zu geben. Genaues Zuhören, Mitdenken und Ausprobieren sind gefragt, damit der Roboter am Ende den richtigen Weg findet.



Was ist eigentlich eine Lesespurgeschichte?

Bei einer Lesespurgeschichte ist die Geschichte nicht einfach der Reihe nacherzählt. Ähnlich wie bei einer Schnitzeljagd gibt es viele kleine Textabschnitte (Spuren). Die Kinder lesen einen Abschnitt und überlegen anschließend, welcher Abschnitt als Nächstes passt. So bestimmen sie selbst den Weg durch die Geschichte.

So wird's gemacht

- 1 Lesespurgeschichte und Spiel vorbereiten**
Zunächst wird eine passende Lesespurgeschichte ausgewählt. In diesem Beispiel handelt es sich um die selbst erfundene Geschichte „Mo Maus und die verlorene Murmel“. Anschließend wird das Spielfeld vorbereitet: Wege, Textkarten, Stationen und mögliche Hindernisse werden so angeordnet, dass sie den Verlauf der Geschichte abbilden. Als Stationen können zum Beispiel Tiere, ein Bach oder ein Haus dienen. Zum Abschluss wird der Startpunkt der Roboter-Maus festgelegt, von dem aus die Geschichte beginnt.
- 2 Geschichte und Spielziel kennenlernen**
Die Kinder lernen die Hauptfigur der Geschichte kennen: Mo Maus hat ihre Lieblingsmurmel verloren. Sie weiß nur, dass sie die Murmel eben noch hatte und nun ist sie verschwunden. Gemeinsam überlegen die Kinder, wie Mo den richtigen Weg finden kann und machen sich daran, ihr bei der Suche nach der Murmel zu helfen.

- 3 Folge der Lesespur**
Schritt für Schritt lesen die Kinder die einzelnen Textabschnitte der Geschichte und programmieren die Roboter-Maus jeweils zur nächsten Station. Die Geschichte wird so Stück für Stück weiterentwickelt.

Startkarte: „Mo Maus schaut sich um. Auf der Wiese liegt keine Murmel. Sie ist sehr traurig. Wo kann sie nur sein? Als erstes geht Mo zum Teich.“

Aufgabe: Gemeinsam überlegen die Kinder, wie die Roboter-Maus fahren muss, um den Teich zu erreichen. Sie planen die notwendigen Schritte und setzen diese als Programmierbefehle um.

Abschnittskarte „Teich“: „Hier ist der Teich. Eine Ente schwimmt im Wasser. Mo fragt: Hast du meine Murmel gesehen? Die Ente sagt: Nein, aber frag das Eichhörnchen im Baum.“ Anhand der Hinweise aus der Geschichte wählen die Kinder die passenden Abschnittskarten aus und programmieren die Roboter-Maus weiter. Dieser Ablauf wiederholt sich von Station zu Station, bis die Maus schließlich ihr Ziel erreicht und die Geschichte zu Ende erzählt ist.

- 4 Ankommen am Zielabschnitt**
Zielkarte: „Geschafft, du hast Mos Lieblingsmurmel wieder gefunden. Mo ist glücklich, dass sie ihre Murmel wieder zurück hat. Ende.“
Zum Abschluss wird der gemeinsame Erfolg gefeiert. Als kleines Dankeschön erhalten die Kinder eine Murmel und können den Weg noch einmal Revue passieren lassen.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Welches Tier hatte keinen Hinweis zur Murmel?
- × Was war schwieriger: zu verstehen, wie die Geschichte weitergeht, oder der Maus den richtigen Weg zu zeigen.
- × Wie sind wir ans Ziel gekommen?

Vertiefungsimpuls

- × **Hörspurgeschichte:** Statt ausschließlich textbasierter Karten kann die Geschichte zusätzlich oder alternativ als Hörspurgeschichte umgesetzt werden, zum Beispiel mit Hörstiften, Audio-QR-Codes oder Sprachausgaben in *Book Creator*. So können die Kinder die Hinweise hören, ihnen folgen und die Geschichte auch ohne Lesen aktiv mitgestalten.
- × **Eigene Lesespurgeschichte mit Videoaufnahme:** Die Kinder entwickeln eine eigene Storyline, gestalten oder recherchieren passende Bilder (zum Beispiel über lizenzfreie Bilddatenbanken wie finddasbild.de) und planen den Weg des Roboters. Die Geschichte sowie der Programmierweg des Roboters kann anschließend mit der Kamera-App oder iMovie gefilmt, eingesprochen und vertont werden.
- × **Thematisierungen von Sachthemen:** Hör- oder Lesespurgeschichten bieten vielfältige Möglichkeiten, Sachthemen spielerisch einzubinden, etwa indem die Maus durch die Galaxie reist und die Planeten erforscht.

Level | Projektaufwand



Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Lesespurgeschichte mit Bildern
- × Roboter-Maus (oder vergleichbarer Lernroboter mit Richtungstasten)
- × Bodenmatte mit Raster (bei Roboter-Maus Feldgröße von 12,5 x 12,5 cm)

Inklusion und Partizipation



Inklusion bedeutet, dass alle Kinder von Anfang an dazugehören und den Kita-Alltag aktiv mitgestalten können – unabhängig von Sprache, Herkunft, geschlechtlicher Identität, individuellen Fähigkeiten oder ihrem Entwicklungsstand. In der Verbindung von digital und inklusiv, kurz Diklusion, eröffnen digitale Medien neue Wege zu Teilhabe, Kommunikation und Mitbestimmung. Sie unterstützen Kinder darin, eigene Entscheidungen zu treffen, ihre Ideen auszudrücken und ihre Umwelt aktiv mitzugestalten.

Tablets, Kameras, Audioaufnahmen, Videos, Symbol-Apps oder sprechende Tools erweitern die Ausdrucksmöglichkeiten von Kindern erheblich. Auch ohne – oder mit noch wenig – gesprochener Sprache können Gedanken, Gefühle und Meinungen sichtbar und hörbar werden. Vorlesefunktionen, visuelle Unterstützung, vereinfachte Sprache oder mehrsprachige digitale Bilderbücher bauen Barrieren ab und machen Vielfalt selbstverständlich. So findet jedes Kind einen passenden Zugang und erlebt Selbstwirksamkeit und Anerkennung. Beides sind zentrale Elemente inklusiver und partizipativer Bildung.

Gleichzeitig stärken digitale Medien die Partizipation, zu der Kinder ein grundlegendes Recht haben. Das Kinderrecht auf Beteiligung (Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention) sowie die Bildungspläne aller Bundesländer verdeutlichen: Partizipation ist kein zusätzliches Angebot, sondern ein zentraler Auftrag pädagogischer Arbeit in der Kita. Kinder sollen gehört werden, ihre Meinungen äußern dürfen und erfahren, dass ihre Sichtweisen ernst genommen werden.




Digitale Medien können demokratische Prozesse im Kita-Alltag konkret unterstützen. Kinder sind dabei nicht nur Teilnehmende, sondern aktiv Beteiligte: Sie entscheiden mit, dokumentieren, kommentieren, stimmen ab und präsentieren ihre Ergebnisse. In medienpädagogischen Projekten wie Stop-Motion-Filmen, Klangcollagen oder digitalen Geschichten bringen sie ihre individuellen Stärken ein und übernehmen Rollen, die zu ihnen passen. Unabhängig davon, ob sie sich lieber über Sprache, Bilder, Klänge oder gestalterische Prozesse mitteilen. So erleben sie praxisnah: Meine Meinung zählt, ich kann etwas bewirken und Unterschiedlichkeit ist eine Bereicherung.

Für das pädagogische Personal besteht die Aufgabe darin, diese Beteiligungs- und Gestaltungsräume bewusst zu öffnen, digitale Medien reflektiert auszuwählen und sinnvoll in analoge Erfahrungen, Spiel und Begegnung einzubetten. Auf diese Weise werden digitale Werkzeuge zu einer unterstützenden Begleitung einer inklusiven Praxis, in der Kinderrechte im Alltag erfahrbar werden. Die Kita wird so zu einem Ort, an dem Mitbestimmung nicht nur erklärt, sondern gelebt wird – sichtbar, hörbar und wirksam.

Hör mal, was es heute gibt!



Kinder sind von Natur aus neugierig auf Technik, und Sprache begleitet sie jeden Tag. Ein sprechender Speiseplan verbindet beides auf spielerische Weise: Die Kinder können ihr Mittagessen nicht nur sehen, sondern auch hören. Auf einem großen Wochenspeiseplan werden Bilder oder Symbole der einzelnen Mahlzeiten angebracht. Zu jedem Bild gehört ein Sprachbutton, der beim Drücken eine eingesprochene Nachricht abspielt, zum Beispiel: „Heute gibt es Spaghetti mit Tomatensoße.“ So werden Informationen hörbar und für alle Kinder leicht zugänglich – unabhängig davon, ob sie schon lesen können oder nicht. Ergänzend dazu wurde das aus der Montessori-Pädagogik bekannte Farbkonzept des Wochenkreises genutzt. Die farblich markierten Wochentage helfen den Kindern, Zeitabläufe besser zu verstehen und den Speiseplan sicher dem richtigen Tag zuzuordnen.

Level	Projektaufwand
Bildungsziele	
  	
Das braucht ihr	
<ul style="list-style-type: none"> × Sprachbuttons (Audiostift oder Sprachboard) × Alternativ: Tablet mit <i>Book Creator for iPad</i> 	

So wird's gemacht

- 1 **Vorbereitung**
Zunächst wird ein bebildeter Wochenspeiseplan erstellt, zum Beispiel auf Pappe, einer Magnetwand oder einem Plakat. Für jeden Wochentag wird ein fester Platz für das Bild der jeweiligen Mahlzeit vorgesehen. Außerdem werden die Sprachbuttons bereitgelegt und ausprobiert.
- 2 **Kleine Hörinformationen zu jedem Tag: Mahlzeiten aufnehmen**
Für jedes Gericht wird ein passendes Foto oder Symbol ausgewählt. Anschließend sprechen entweder die pädagogischen Mitarbeitenden oder die Kinder selbst die Texte in die Sprachbuttons ein, zum Beispiel: „Am Dienstag essen wir Kartoffelsuppe mit Wiener Würstchen.“
- 3 **Speiseplan gestalten**
Die Bilder der Mahlzeiten und die passenden Sprachbuttons werden nun dem jeweiligen Wochentag zugeordnet und am Speiseplan befestigt. Dabei kann zusätzlich das Farbkonzept des Wochenkreises helfen, um die Tage klar zu strukturieren. Die Kinder können jederzeit den Button drücken und hören, was es zu essen gibt.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Wie ist es, wenn man den Speiseplan hören kann und nicht nur sehen?
- × Klingt die Stimme freundlich, witzig oder ernst?
- × Was ist dein Lieblingsessen diese Woche?

Vertiefungsimpuls

- × **Mehrsprachiger Speiseplan:** Kinder oder Eltern sprechen die Gerichte in ihrer Familiensprache ein. So wird Mehrsprachigkeit wertschätzend sichtbar gemacht und als Ressource in den Kita-Alltag eingebunden.
- × **Themenbezogener Speiseplan:** Der Speiseplan kann thematisch gestaltet werden, zum Beispiel mit gruseligen Stimmen oder passenden Geräuschen zu Halloween oder anderen Anlässen.
- × **Mitbestimmung und Partizipation:** Kinder nehmen ihre Lieblingsgerichte auf und schlagen diese für den Speiseplan vor.
- × **Erweiterte Nutzung im Alltag:** Die Sprachbuttons können auch für Tagesaktivitäten eingesetzt werden, etwa um mehr Orientierung im Tagesablauf zu geben: „Heute gehen wir in den Garten.“ oder „Heute ist Turntag.“

Das bin ich!



Im Projekt „Das bin ich!“ gestalten die Kinder eine persönliche Ich-Seite, die sie selbst beschreibt. Ähnlich wie bei einem Freundschaftsbuch beantworten sie Fragen zu sich selbst. Ihre Antworten werden jedoch nicht nur schriftlich, sondern auch mit Sprachaufnahmen, Bildern, Symbolen und Geräuschen ergänzt. So entsteht für jedes Kind ein individuelles „sprechendes“ Selbstporträt. Die Kinder können sich auf vielfältige Weise ausdrücken, unabhängig von ihrer Schriftsprachkompetenz.

So wird's gemacht

- 1 Einstiegsfrage: Wer bin ich eigentlich?**
Zu Beginn werden die Kinder mit Unterstützung von Symbolkarten zu verschiedenen Aspekten ihrer Person befragt. Mögliche Fragen sind: „Was mag ich?“ „Was kann ich gut?“ „Was ist mein Lieblingsessen?“ „Wie fühle ich mich gerade?“
- 2 Ich-Seite planen**
Die Kinder erhalten eine Vorlage mit Platzhaltern und unterstützenden Symbolen. Diese kann folgende Bereiche beinhalten:

 - × Das bin ich (Name, Alter, Bild)
 - × Das mag ich gern
 - × Das mag ich nicht so gern
 - × Das kann ich gut
 - × Das macht mich glücklich
 - × Das macht mich traurig oder wütend

Die Kinder entscheiden selbst, welche Bereiche sie gestalten möchten.
- 3 Die „sprechende“ Ich-Seite erstellen**
Die Ich-Seite wird mit Audioaufnahmen, Zeichnungen, Fotos und Stickers gefüllt. Die Kinder:

 - × sprechen ihre Antworten über die Aufnahme-Sticker ein, hören sich ihre Aufnahmen an und nehmen sie bei Bedarf erneut auf,
 - × wählen passende Symbole aus,
 - × malen, zeichnen, kleben Fotos oder Sticker auf.

So entsteht eine individuell gestaltete Seite, die sowohl visuell als auch auditiv erfahrbar ist.
- 4 Ausstellung: Das sind wir!**
Zum Abschluss gestalten die Kinder eine Ausstellung ihrer Ich-Seiten. Sie bietet Raum, sich zu zeigen, sich gegenseitig kennenzulernen, einander zuzuhören und Vielfalt als Stärke zu erleben. Die Kinder entscheiden selbst, welche Seite oder welche Teile davon sie zeigen möchten. Auch Eltern erhalten die Möglichkeit, die Perspektiven und Stimmen ihrer Kinder kennenzulernen und neu zu entdecken.



Level	Projektaufwand
Bildungsziele	
Das braucht ihr	
× Besprechbarer Audiostift mit Aufnahme-Sticker	
× Alternativ: Tablet mit der App <i>Book Creator for iPad</i> oder <i>Pages</i>	
× METACOM-Symbole, zum Beispiel Faltsbuch „Wichtige Wörter für Kita und Schule“	
Alternativ können auch andere geeignete Symbole verwendet werden.	

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Gibt es Dinge, die du nicht über dich erzählen möchtest?
- × Gibt es ein anderes Kind, das ähnliche Dinge mag oder gut kann, wie du?

Vertiefungsimpuls

- × *Von mir zu dir – Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar machen*
Nach der Auseinandersetzung mit der eigenen Identität richten die Kinder den Blick auf die Gruppe. Gemeinsam beschäftigen sie sich mit Fragen zu Zugehörigkeit und Stärken: „Was verbindet uns?“ und „Was macht jede oder jeden von uns besonders?“ Dabei werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede gesammelt und sichtbar gemacht.
- × *Lass mich mitbestimmen – Partizipation medial erfahrbar machen*
Echte Mitbestimmung im Alltag bedeutet nicht nur, Kinder zu befragen, sondern ihnen zuzuhören und ihre Perspektiven ernst zu nehmen. Im Alltag erleben Kinder viele Situationen, in denen Entscheidungen für sie getroffen werden. Gemeinsam wird reflektiert: „Was wird oft für mich entschieden?“ „Was ist für mich in Ordnung?“ „Wo wünsche ich mir Mitbestimmung?“ Ausgewählte Anliegen werden gemeinsam mit dem pädagogischen Personal besprochen und wo möglich in konkrete Handlungsmöglichkeiten im Alltag überführt. Für beide Vertiefungsimpulse gilt: Die Kinder formulieren ihre Wünsche und Bedürfnisse und halten diese bei Bedarf als Bild-, Video- oder Audiobotschaften fest.



Gib mir eine Stimme!



Im Projekt „Gib mir eine Stimme!“ übertragen die Kinder das analoge Faltbuch „Wichtige Wörter für Kita und Schule“ von METACOM in ein digitales Buch und erweitern es mit multimedialen Elementen. Das Buch wird dabei nicht nur digitalisiert, sondern lebendig gemacht: Die Wörter werden nicht nur gelesen, sondern auch gesprochen, vertont und kreativ gestaltet. Die Kinder nehmen Texte auf, fügen Bilder, Symbole und Geräusche hinzu und gestalten so aktiv ihr eigenes digitales Wörterbuch. Auch die Eltern werden in das Projekt einbezogen: Gemeinsam entsteht ein mehrsprachiges, multimediales Symbolbuch, in dem verschiedene Familiensprachen sichtbar und hörbar werden. Dabei entdecken die Kinder METACOM-Symbole als eine „gemeinsame Sprache“. Sie erfahren, dass ein Symbol in vielen Sprachen dieselbe Bedeutung hat, aber unterschiedlich ausgesprochen wird und erleben so auf anschauliche Weise Mehrsprachigkeit, Kommunikation und Teilhabe.

So wird's gemacht

- 1 Symbole entdecken**
 Zu Beginn werden verschiedene Symbole ausgelegt. Die Kinder überlegen gemeinsam, was die einzelnen Symbole darstellen und wofür sie stehen könnten. Erste Bedeutungen werden gesammelt und besprochen.
- 2 Symbole verstehen**
 Im Gespräch wird der Bezug zum Alltag hergestellt. Mögliche Fragen, die zum Nachdenken anregen:
 „Wo seht ihr solche Symbole?“
 „Wo seht ihr solche Symbole im Alltag?“
 „Wozu gibt es Symbole?“
 Auch Mehrsprachigkeit kann thematisiert werden, etwa mit der Frage: „Welche Sprache sprecht ihr zu Hause?“
- 3 Mehrsprachigkeit sichtbar machen**
 Anschließend werden die Symbole nacheinander in unterschiedlichen Sprachen benannt. „Wie heißt das bei dir?“ Die Kinder erzählen, wie die Begriffe in ihrer Familie heißen und bringen ihre eigenen Sprachkenntnisse ein.
- 4 Erstellen des interaktiven Symbolbuches**
 Die einzelnen Symbolseiten werden fotografiert oder als Screenshot gespeichert, passend zugeschnitten und in Book Creator eingefügt. Um ein versehentliches Verschieben der Bilder zu vermeiden, empfiehlt es sich, sie zu „schützen“. Das geht durch längeres Antippen und Aktivieren der Funktion „Schützen“ im Dialogfeld. Als nächstes werden die Audio-Aufnahmen ergänzt. Die Begriffe können von den Kinder selbst, deren Familien oder dem pädagogischen Personal in der jeweiligen Sprache ausgesprochen werden.

Bilder als Brücken zur Teilhabe
 Symbole sind visuelle Hilfen zur Unterstützung von Sprache und Kommunikation. Sie werden besonders dort eingesetzt, wo Menschen geschriebene Texte nicht oder nur schwer verstehen können. Vor allem Piktogramme – vereinfachte, bildhafte Zeichen – stellen Informationen mit wenig oder ganz ohne Text dar. Sie zeigen auf einen Blick, was gemeint ist, und machen Inhalte sichtbar, verständlich und sprachunabhängig zugänglich.

Eine Auswahl an Piktogrammen, die unter offener Lizenz stehen, finden Sie zum Beispiel unter picto.kits.app



Level | Projektaufwand

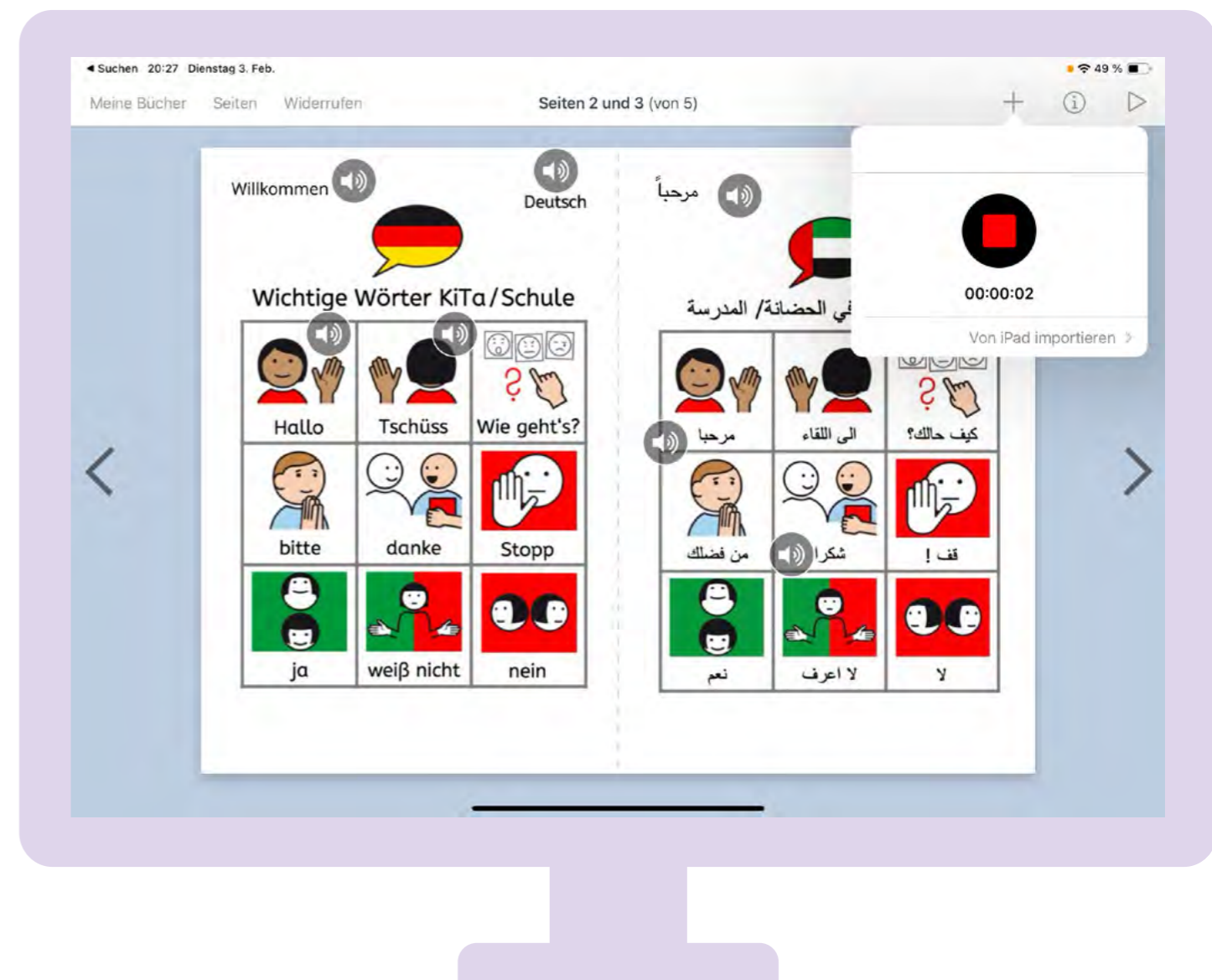


Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit der App *Book Creator for iPad* (Alternativ die App *Pages*)
- × Metacom-Symbole: Faltbuch „Wichtige Wörter für Kita und Schule“



- 5 Mitteilen und Anhören**
 Die Kinder nutzen das interaktive Symbolbuch, um sich mitzuteilen und die Begriffe in unterschiedlichen Sprachen anhören zu können. So wird das Buch zu einem lebendigen Kommunikations-, Ausdrucks- und Lernmedium.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Was kann ein Symbol ausdrücken, was ein Wort vielleicht nicht kann?
- × Gibt es Wörter, die in verschiedenen Sprachen ähnlich klingen?
- × Wie fühlt es sich an, die eigene Stimme im Buch zu hören?

Vertiefungsimpuls

Unser Kita-Symbollexikon: Die Kinder erweitern ihr Symbolbuch kontinuierlich um weitere Begriffe, die für ihren Alltag wichtig sind.

Gestaltung von Themenbüchern:

- × „So feiern wir“ – Feste und Traditionen der Familien
- × „Meine Gefühle“ (Freude, Wut, Traurigkeit, Angst)
- × „Mein Kita-Tag“ oder „Unser Kita-Jahr“

Da bin ich gern!



Kinder erleben ihre Umgebung auf ganz persönliche Weise: Orte und Räume haben für sie Bedeutungen, Gefühle und Geschichten. Mit einer Fotoreise durch die Kita und dem Einsatz einer Kamera werden diese Perspektiven sichtbar gemacht. Aus den Bildern und Aussagen der Kinder werden gemeinsame Vorlieben und Bedürfnisse sichtbar. Die Kinder entdecken, an welchen Orten sie sich besonders wohlfühlen und was diese Orte für sie ausmacht. Gemeinsam überlegen sie, was noch fehlt, um einen echten Wohlfühlort zu schaffen, und halten ihre Wünsche in Worten, Bildern oder Symbolen fest. Diese Ideen können als Grundlage für Veränderungen im Raum oder für ein weiteres Gestaltungsprojekt genutzt werden.



So wird's gemacht

- 1 **Einstieg: Was ist ein Lieblingsort?**
Im Gesprächskreis erzählen die Kinder von Orten, an denen sie sich besonders wohlfühlen.
„Was macht einen Lieblingsort aus?“
„Wo bist du hier in der Kita am liebsten?“
„Wo gehst du gern hin, wenn du spielen, kuscheln oder allein sein willst?“
- 2 **Fotoreise durch die Kita**
Die Kinder gehen in Kleingruppen mit einem Tablet oder einer Kamera durch die Kita. Jedes Kind sucht seinen persönlichen Lieblingsort und fotografiert ihn. Dabei entscheiden die Kinder selbst:
 - × Was wird fotografiert?
 - × Aus welcher Perspektive?
 - × Was ist auf dem Bild wichtig?
- 3 **Gemeinsames Betrachten und Zuhören**
Gemeinsam werden die digitalen oder gedruckten Bilder angesehen und besprochen. Jedes Kind darf die eigenen Bilder vorstellen und erläutern, was den Ort zum Lieblingsort macht.

Reflexion und Gesprächsimpulse

Aus den Bildern und Aussagen werden Gemeinsamkeiten sichtbar:

- × Wo fühlen sich viele Kinder wohl?
- × Was macht diese Orte besonders?

Die Kinder überlegen:

- × Was fehlt hier noch, damit es ein richtiger Wohlfühlort wird?
- × Was könnten wir verändern oder neu gestalten?

Vertiefungsimpuls

- × **Mein Lieblingsort:** Die Kinder fotografieren ihre Lieblingsorte außerhalb der Kita, zum Beispiel gemeinsam mit ihren Familien. Die Orte zeigen, wo sie sich wohl fühlen, wo sie gerne sind oder besondere Erinnerungen haben.
- × **Orte sprechen lassen:** Die Kinder erzählen zu ihrem Bild, warum sie diesen Ort mögen und was ihn so besonders macht. Mit Hilfe von Apps wie *Book Creator for iPad* oder *ChatterPix Kids* werden die Aufnahmen vertont. Beim Anhören der Beiträge hören die Kinder die Stimmen der anderen, entdecken ihre Lieblingsorte und lernen Orte aus der Perspektive ihrer Mitmenschen kennen.

Level | Projektaufwand



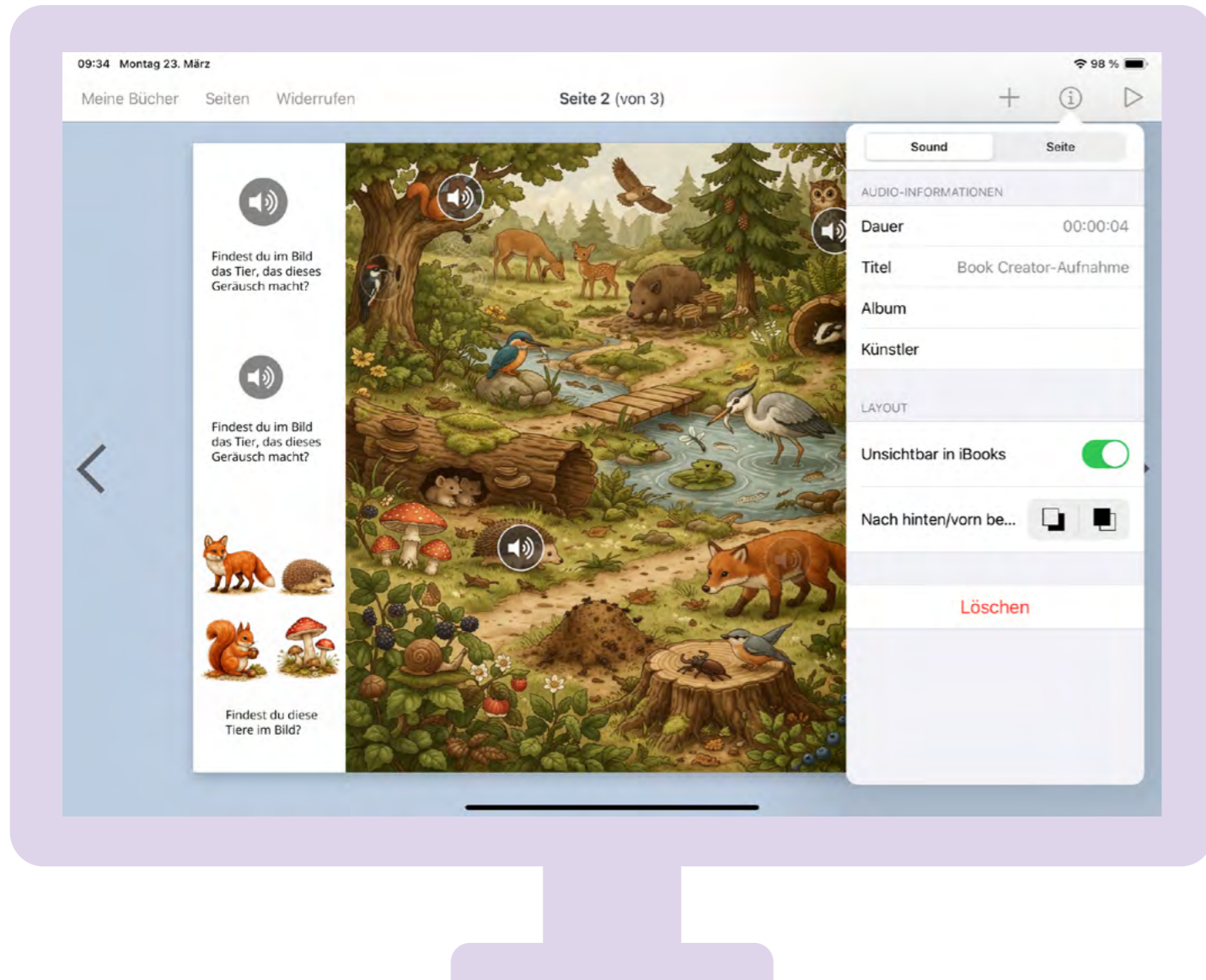
Bildungsziele



Das braucht ihr

- × Tablet mit Kamera

Hör mal, was ich sehe!



In diesem Projekt gestalten Kinder gemeinsam interaktive Wimmelbilder, die nicht nur betrachtet, sondern auch angehört werden können. Mit der App *Book Creator for iPad* entwickeln sie eigene Bildwelten und ergänzen diese mit selbst aufgenommenen Geräuschen, Stimmen und kurzen Erzählungen. So entstehen digitale Bilder oder Rätsel, die auf unterschiedliche Weise erfahrbar sind – visuell, auditiv und im gemeinsamen Entdecken. Die klingenden Wimmelbilder laden die Kinder dazu ein, genau hinzusehen, zuzuhören und gemeinsam auf Entdeckungsreise zu gehen.

Level	Projektaufwand
Bildungsziele	

So wird's gemacht

- 1 Ein Motiv auswählen**
 In der App *Book Creator* nehmen die Kinder direkt Fotos auf oder importieren Bilder aus der Foto-Galerie. Gemeinsam suchen sie nach einem passenden Motiv, zum Beispiel einem Ort in der Kita, einer selbst aufgebauten Spielszene, einer Buchseite oder einem gemalten Bild.
- 2 Geräusche und Stimmen aufnehmen**
 Passend zum Bild überlegen die Kinder, was dort alles zu hören sein könnte: Stimmen, Schritte, Lachen, Tiere oder Umgebungsgereusche. Über die Aufnahmefunktion in der App sprechen oder spielen sie diese Geräusche ein und platzieren sie als Audiosymbole an den passenden Stellen im Bild.
- 3 Entdecken, hören und rätseln**
 Im Präsentationsmodus wird das Wimmelbild gemeinsam erkundet. Die Kinder tippen auf die Audiosymbole, hören die Geräusche und suchen, wo sie im Bild hingehören. So wird aus dem Bild eine lebendige Klanglandschaft.
- 4 Audios verstecken (optional)**
 Die Audiosymbole können in der App auch ausgeblendet werden, indem das Symbol angetippt, das Dialogfeld über „i“ geöffnet und die Funktion „Unsichtbar in iBooks“ aktiviert wird. Die Kinder sehen die Symbole anschließend im Vorführmodus nicht mehr und können das Bild frei erforschen. Rätselhafte Hinweise oder kleine Aufgaben unterstützen sie dabei, selbst herauszufinden, an welcher Stelle sich welches Geräusch verbirgt.

Reflexion und Gesprächsimpulse

- × Welche Geräusche hast du wiedererkannt?
- × Was hast du alles auf dem Bild entdeckt?
- × Wie könnte ein anderer Raum in der Kita klingen?

Vertiefungsimpuls

- × **Mehrsprachige Klangbilder:** Geräusche oder kurze Sätze werden in verschiedenen Sprachen aufgenommen.
- × **Gefühls-Wimmelbild:** Die Kinder vertonen ein Bild mit Emotionen, zum Beispiel lachen, weinen, flüstern oder jubeln.
- × **Lieblingsorte:** Jede Gruppe gestaltet ein klingendes Wimmelbild zu einem Ort, den sie besonders mögen.
- × **Leise und laute Töne:** Eine Szene wird einmal ruhig und einmal laut vertont.
- × **Kita-Hörbuch:** Mehrere Wimmelbilder werden zu einem großen, klingenden Kita-Buch zusammengefügt.

Zukunft gestalten – zwischen Technik und Beziehung

Die bisherigen Praxisbeispiele zeigen bereits, wie digitale Medien schon heute den Kita-Alltag bereichern können. Sie machen sichtbar, dass digitale Bildung nicht nur aus Technik besteht, sondern aus Menschen, die sie sinnvoll einsetzen, aus Haltung, Beteiligung und dem gemeinsamen Lernen mit und über Medien.

Daraus ergibt sich eine zentrale Zukunftsfrage: Wie werden digitale Medien und perspektivisch auch Künstliche Intelligenz den Alltag von Kindern, Familien und dem pädagogischen Personal weiter prägen und die pädagogische Arbeit in Zukunft beeinflussen?

Künstliche Intelligenz ist längst Teil unserer Lebenswelt: Apps schlagen Wege vor, erkennen Pflanzen oder übersetzen Sprachen. Immer häufiger begegnen uns dabei auch KI-basierte Sprachmodelle, die Texte formulieren, Fragen beantworten oder Inhalte zusammenfassen. Entscheidend ist nicht, ob KI kommt, sondern wie wir ihr im pädagogischen Alltag begegnen: mit klaren Werten, achtsamer Begleitung und dem liebevollen Blick auf jedes einzelne Kind. Die Kita der Zukunft ist vielleicht digitaler, aber sie bleibt ein Ort der Begegnung und der Menschlichkeit.

KI wird den Kita-Alltag verändern, aber nicht das, was ihn im Kern ausmacht: Beziehung, Vertrauen, Neugier und ein sicherer Ort, an dem Kinder wachsen dürfen. Kinder brauchen Menschen, die wirklich hinschauen, zuhören, trösten, begleiten und mit ihnen staunen. Das ist unersetzlich. Was sich verändert, ist vor allem das Drumherum: Abläufe, Dokumentation und Kommunikation. Und darin liegt eine Chance: Mehr Zeit und Aufmerksamkeit für das, was Kinder wirklich brauchen.

Sinnvoll ist KI dort, wo sie entlastet und unterstützt, ohne Beziehung zu ersetzen: etwa beim Strukturieren von Dokumentationen, beim Formulieren, Übersetzen oder Vorbereiten von Materialien. Wichtig ist, dass die gewonnene Zeit in das zurückfließt, was pädagogisch zählt: Beziehung, Beobachtung, Spielbegleitung, Teamreflexion und individuelle Förderung.

Ein anschauliches Beispiel ist die Portfolioarbeit. Oft entstehen Texte dann, wenn Zeit und Energie ohnehin knapp sind. KI-basierte Sprachmodelle können hier unterstützen, aus Stichpunkten einen ersten Entwurf zu formulieren, Beobachtungen zu ordnen oder als

Wortschatzkiste zu dienen. Die Verantwortung bleibt bei der Fachkraft: Sie prüft, ergänzt, bewertet und entscheidet, was wirklich zum Kind passt. So bleibt das Portfolio eine wertschätzende Entwicklungsgeschichte und KI eine Schreibhilfe, keine pädagogische Stimme.

Auch im Alltag kann Künstliche Intelligenz Lernprozesse begleiten, etwa bei den vielen Fragen, die Kinder stellen. Wird draußen eine Pflanze entdeckt, kann daraus ein kleiner Forschungsauftrag entstehen: fotografieren, vergleichen, in Büchern, Apps oder Suchmaschinen nachschlagen. KI kann helfen, passende Begriffe oder erste Erklärungen zu finden. Lernen entsteht dann im gemeinsamen Beobachten, Fragen und Nachdenken. Wichtig ist, digitale Antworten nicht einfach zu übernehmen, sondern einzuordnen: Stimmt das? Passt das zu dem, was wir sehen? So lernen Kinder früh: Digitale Informationen können hilfreich sein, aber sie sind nicht unfehlbar.

In der Zusammenarbeit mit Familien kann KI ebenfalls entlasten, besonders bei mehrsprachiger Kommunikation. Aushänge, Erinnerungen oder Elterninfos sollen freundlich und verständlich sein, kosten aber Zeit. KI-basierte Sprachmodelle können helfen, Texte einfacher zu formulieren oder zu übersetzen. Auch hier bleibt die Fachkraft verantwortlich für Inhalt, Ton und Verständlichkeit. Verständigung wird so oft leichter: Nicht perfekt, aber für viele Familien deutlich zugänglicher. Genau diese Potenziale sind auch für inklusive und partizipative Bildungsarbeit zentral: KI oder andere digitale Tools können unterstützen, Informationen hörbar zu machen, Inhalte zu vereinfachen, Bilder zu beschreiben oder Materialien insgesamt barriereärmer zu gestalten.

Damit Künstliche Intelligenz zur Hilfe wird und nicht zum Risiko, braucht es klare ethische Leitlinien. Dazu gehören faire und diskriminierungsfreie Zugänge, verlässliche und sichere Systeme, nachvollziehbare und transparente Ergebnisse sowie ein verantwortungsvoller Umgang mit sensiblen Daten. Ergänzend spielt auch ökologische Nachhaltigkeit eine Rolle: KI sollte bewusst und ressourcenschonend eingesetzt werden. Mit der ehrlichen Frage, wann digitale Lösungen wirklich sinnvoll sind und wann analoge Wege die bessere Wahl bleiben. Verantwortung tragen dabei immer die Menschen, nicht die Technik.

Die Kita der Zukunft braucht pädagogisches Personal, das offen für Neues ist, klare Werte vertritt und sich an pädagogischen Prinzipien orientiert. Dazu gehören die Stärkung der Kinderrechte, die Förderung von Teilhabe, die Wahrnehmung des Schutzauftrags, der wertschätzende Umgang mit Diversität und Inklusion sowie ein verantwortungsvoller Umgang mit Daten. Digitale Kompetenzen gehören zur Professionalität, eingebettet in Teamabsprachen, kontinuierliche Fortbildung und gemeinsame Reflexion. Gerade im Umgang mit Künstlicher Intelligenz braucht es gezielte Fort- und Weiterbildungen, damit Fachkräfte Sicherheit im Einsatz digitaler Werkzeuge gewinnen, Chancen und Grenzen einschätzen können und in der Lage sind, technologische Entwicklungen kritisch, verantwortungsvoll und werteorientiert zu begleiten. Nur so können sie ihrer pädagogischen Rolle gerecht werden und digitale Medien im Sinne der Kinder sinnvoll nutzen.

Am Ende geht es darum, Technik so einzusetzen, dass sie den pädagogischen Auftrag unterstützt und Freiräume schafft für das, was wirklich zählt: Echte Begegnung, gemeinsames Staunen und Denken sowie kindzentrierte Bildung. Wohldosiert und reflektiert eingesetzt kann sie entlasten, Verständigung verbessern und den Kita-Alltag sinnvoll begleiten – getragen von Haltung, Kompetenz und Zusammenarbeit.



Literaturnachweis

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales & Institut für Frühpädagogik und Medienkompetenz (Hrsg.) (2024). Bayerischer Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen (11. Auflage). Verlag an der Ruhr GmbH: Mülheim an der Ruhr.

Landeshauptstadt München, Referat für Bildung und Sport (damals: Schul- und Kultusreferat) (Hrsg.) (2001). Multimedia-Landschaften für Kinder als Herausforderung für Kindertageseinrichtungen – Spielplatz Computer. München.

Bildnachweis

Annette Kitzinger (METACOM, metacom-symbole.de): Seite 49

Attila Strba: Seite 9

Bianca Feyerlein (Städtische Kindertageseinrichtung Brittingweg 8): Seite 38, 39

Chay_Tee (shutterstock.com): Seite 6

RBS/Tobias Hase: Seite 1

Robo Wunderkind (pexels.com): Seite 11

SIN – Studio im Netz e.V.: Seite 15, 22, 24, 25, 29, 33, 34, 40, 46, 47, 50

Städtische Kindertageseinrichtung Puppenweg 8: Seite 26

Svetikd (istockphoto.com): Seite 55

Verena Leins (Kindertageseinrichtung St. Peter Wörth): Seite 44

Impressum

Herausgeberin
Landeshauptstadt München
Referat für Bildung und Sport
KITA – Kommunikation und Marketing
Landsberger Straße 30
80339 München

Redaktion
KITA – Kommunikation und Marketing
KITA – Städtischer Träger
SIN – Studio im Netz e.V.

Autorinnen und Autoren
SIN – Studio im Netz e.V.
Städtische Kindertageseinrichtungen
aus dem Projekt *MuLa* –
Multimedia-Landschaften für Kinder

Gestaltung
Fanny Wühr

Stand: Mai 2026
Auflage: 1200 Exemplare
Druck: ILDA-Druck Stefan Eberl
Gedruckt auf Papier aus zertifiziertem Holz,
aus kontrollierten Quellen

