

# 7 wertvolle Tipps für die Auswahl der richtigen Digitalprodukte



**Mawi**  
Werte mit Freude erleben

## 7 wertvolle Tipps für die Auswahl der richtigen Digitalprodukte

# Digitale Medienbildung: Empfehlungen und Praxisbeispiele für zukunftsfähige Konzepte und Produkte im Kindergarten

Unsere Kinder wachsen in einer **digitalisierten Welt** auf. Der Anspruch ist also, die Kinder bestmöglich auf **diese Zukunft** vorzubereiten, damit sie als verantwortungsvoller und reflektierter Mensch die **neuen Techniken** in ihrem Alltag anwenden können. Dieses Thema - **digitale Medienbildung** - stößt im Kindergarten jedoch nach wie vor auf geteilte Meinungen. Was ist zu viel, was ist sinnvoll? Wie geschult ist das Personal?

Und genau an dieser Stelle möchten wir Euch **unterstützen**. Wir haben uns mit zwei **Experten** auf dem Gebiet der frühkindlichen Entwicklung und digitalen Medienbildung ausgetauscht: **Prof. Stefan Aufenanger**, Professor der Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik sowie **Andreas Streble**, Medienpädagoge und Erzieher. Herausgekommen sind **7 Tipps** für die richtige Auswahl von Digitalprodukten für den Kindergarten, die wir Euch mit an die Hand geben möchten.

Diese Tipps haben wir mit **praktischen Beispielen** ergänzt, so dass Ihr gleich ein Gefühl dafür bekommt, wie einfach sich die digitale Medienbildung in Euren Kiga-Alltag integrieren lässt.

### Wir wünschen Euch viel Spaß dabei!



**Andreas Streble**  
Medienpädagoge und  
leidenschaftlicher Erzieher



**Prof. Stefan Aufenanger**  
Professor der Erziehungswissen-  
schaft und Medienpädagogik



**Manfred Wittmann**  
Inhaber von  
Mawi Spiele GmbH

1. Tipp

## Produkte mit Mehrwert

Wenn Ihr auf der Suche nach einem digitalen Produkt für Eure Einrichtung seid, sollte dieses vor allem eines bieten: **Mehrwert**. Das bedeutet, es soll verschiedene Funktionen und Bedürfnisse abdecken und auch sinnvoll im Einsatz sein. Ein Puzzle, das Kinder digital auf dem Tablet spielen, hat eher keinen Mehrwert, da die Funktionen und das Ziel dieses Spiels genau die gleichen sind wie in der analogen Variante, nur dass beim digitalen Spiel sogar noch das haptische Erleben fehlt. Zum einen soll es für Euch ein **Zeitgewinner** sein, da es sich ganz einfach in Euren Alltag integrieren lassen sollte. Es kann also bei den Aktivitäten eingesetzt werden, die Ihr sowieso jeden Tag umsetzt: z.B. Morgenkreis, Spaziergänge, gemeinsames Essen, etc.

Mit einem Handy-Mikroskop die spannende Makrowelt entdecken:



Mehr Infos gibt es unter: [mawi-spiele.de/handymikroskop](http://mawi-spiele.de/handymikroskop)



Darüber hinaus sollte das Produkt von den Kindern großenteils **selbständig** genutzt werden können und die **Kreativität** der Kinder verlangen. Eure Kinder sollten also ermutigt werden, **kreativ** und **lösungsorientiert** zu denken. Dieser Prozess des selbständigen Entdeckens kann Euch einen gewissen **Freiraum** für Eure tägliche Arbeit verschaffen.

Digitales Spielzeug im Gewand von Holzbausteinen: Cody Block - das kleine rote Auto



Mehr Infos gibt es unter: [mawi-spiele.de/cody](http://mawi-spiele.de/cody)



### Praxistipp:

Beim Spaziergang könnt Ihr ein Handymikroskop oder ein Endoskop mitnehmen, so dass die Kinder unterwegs faszinierende Dinge genauer unter die Lupe nehmen können. Wie sieht eine Pusteblume in 30facher Vergrößerung aus? Welche Tiere leben in einem Mauerspalt? Somit habt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: so wird der tägliche Spaziergang gleich mit digitaler Medienbildung verknüpft.

### Praxistipp:

Nehmen wir als Beispiel das Cody Block Set. Das sind Holzbausteine, die mit versteckten Befehlen versehen sind und erste Programmierschritte lehren. Damit können die Kinder sofort selbständig das Entdecken beginnen, die Funktionen erschließen sich ihnen bereits im freien Spielen. Das digitale Produkt sollte aber auch flexibel sein, d.h. den verschiedenen Bedürfnissen Eurer Kinder gerecht werden (Alter, kognitiver Bildungsstand...) und auch die kulturelle und sprachliche Vielfalt Eurer Kinder berücksichtigen.

2. Tipp

## Brücke zwischen analog & digital

Kinder sollen die digitalen Möglichkeiten nicht losgelöst von ihrem bisherigen Spiel- und Lernverhalten wahrnehmen, sondern erkennen, wie man diese beiden Bereiche sinnvoll verbinden kann, um ein noch **größeres Erlebnisspektrum** zu erhalten. Wenn also bereits bekannte analoge Spielmaterialien mit **zusätzlichen Funktionen** ausgestattet sind, erkennen die Kinder die Ausweitung der bisherigen Möglichkeiten am besten. Aber auch beim Erleben der eigenen Umwelt spielt die Brücke zwischen analog und digital eine wichtige Rolle: ein wichtiger Aspekt bei der Auswahl der Digitalprodukte ist, dass damit die Umwelt erkundet werden kann. Welche Möglichkeiten bieten diese Produkte, um noch mehr über die Natur zu erfahren, was mit bloßem Auge z.B. nicht sichtbar ist?

Ein perfekter Begleiter für kleine Entdecker:  
das Easi-Scope Mikroskop mit integriertem Bildschirm



Mehr Infos gibt es  
unter: [mawi-spiele.de/  
Easi-Scope-Mikroskop-mit-  
Bildschirm-und-Tabletanschluss](http://mawi-spiele.de/Easi-Scope-Mikroskop-mit-Bildschirm-und-Tabletanschluss)



### Praxistipp:

Wenn also z.B. bekannte Produkte wie Holzbausteine plötzlich auch erste Programmierschritte vermitteln, ist die Scheu gegenüber dem neuen Produkt geringer, das Spiel wird sofort als vertraut wahrgenommen. Oder ihr untersucht mit tragbaren Digitalmikroskopen Blüten, Blätter und Co, um in die faszinierende Mikrowelt einzutauchen.

3. Tipp

## Bildungswert

Die digitalen Produkte sollten vor allem auch **Kernkompetenzen** fördern (Sozial-emotionale Entwicklung, Sprachförderung, Medienkompetenz). Die Produkte sollten einen klaren Bildungswert haben, kognitive Wahrnehmung (Zusammenhänge erkennen) sowie multisensorisches Lernen (Hören, Sehen, Tasten) ermöglichen. **Tablets** als zentrale Einheit in der Ausstattung mit digitalen Produkten sowie eine **Projektionsmöglichkeit**, um mehrere Kinder gleichzeitig am Geschehen teilhaben zu lassen, spielen bei der Förderung dieser Kompetenzen eine wichtige Rolle.

Ein Konzept für viele Bildungsbereiche:  
das Spiel mit dem Story-Board



Mehr Infos gibt es  
unter: [mawi-spiele.de/  
storyboard](http://mawi-spiele.de/storyboard)



### Praxistipp:

Wenn Ihr ein Produkt wie z.B. das Story-Board habt, bei dem die Kinder ins Erzählen kommen, gestalterisch tätig werden und als Gruppe agieren müssen, um ein Ergebnis, nämlich einen selbstgestalteten Film zu erhalten, deckt dieses ein Produkt bereits die Förderung aller wichtigen Kompetenzen ab.

4. Tipp

## Support

Das beste Produkt nützt nichts, wenn nicht auch ein **fundierter Support** damit einhergeht. Ihr als Erzieher solltet nicht mit dem Produkt alleingelassen werden. Zum einen, wenn etwas mal technisch nicht so klappt, wie es sollte, aber ebenso auf pädagogischer Ebene. Viele sind noch verunsichert, wie sie ein digitales Produkt **pädagogisch sinnvoll** nutzen können oder sind auch dankbar für **Tipps zu den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten**. Es macht daher großen Sinn, digitale Produkte bei Fachanbietern zu erwerben, die Euch als Pädagogen wahrnehmen und Eure Bedürfnisse kennen.

### Praxistipp:

Wir bei Mawi sind geschult auf unsere digitalen Produkte und deren Besonderheiten. Bei einem informativen Telefongespräch können wir Euch kompetente Auskunft zu Euren Fragen geben. Und sollte es mal etwas spezieller werden, können wir auf ein tolles Netzwerk aus Pädagogen und Technikern zurückgreifen, mit deren Hilfe wir Euch bei Bedarf schnell Hilfe anbieten können. Für den Einsatz von digitalen Produkten bieten wir außerdem auch kostenlose Webinare an, um Euch bestmöglich beim Einsatz von digitalen Produkten zu unterstützen.

5. Tipp

## Förderung der kritischen Medienkompetenz

Digitales Spielzeug steht ja oft noch im Verruf, die Kinder zu passiven Mediennutzern zu machen. Achtet daher darauf, dass mit den von Euch gewählten Produkten die **kritische Denkfähigkeit** der Kinder in Bezug auf Medien gefördert wird. Der Anspruch sollte sein, Eure Kinder zu **kreativen und verantwortungsbewussten Mediengestaltern** statt zu passiven Nutzern zu machen. Sie sollen lernen, Medieninhalte zu hinterfragen und einen **Sinn** zu erkennen.

### Praxistipp:

Eine kritische Medienkompetenz wird wohl eher weniger dadurch erreicht, wenn Kinder am Tablet ein Puzzle spielen. Wenn es aber Produkte sind, die ganz offensichtlich verschiedene Alltags- oder Lernbereiche miteinander verbinden und die Kinder erkennen können, welchen **Zusatznutzen** ein digitales Produkt zu ihrer bisher bekannten Welt hat, können sie leichter Dinge hinterfragen. Ein Sprachboard z.B. kann dazu dienen, dass Kinder Routinen schneller erlernen oder die eigene **Selbstständigkeit** spürbar fördert.

**6. Tipp**

## Sicherheit und Einfachheit

Das Produkt sollte natürlich **robust** und sicher sein, keine Kleinteile enthalten und wirklich **einfach in der Bedienung** sein. Dazu zählt auch, dass es im Optimalfall kein WLAN benötigt. Denn gerade die Verfügbarkeit von stabilem WLAN stellt in vielen Einrichtungen nach wie vor eine große Hürde für den Einsatz von digitalem Spielzeug dar. Eine einfache Handhabung des Produkts beinhaltet auch den Vorteil, die Scheu vor digitalen Produkten zu verlieren (das gilt auch für die Erwachsenen -> gemeinsam mit den Kindern das Produkt und dessen Möglichkeiten zu entdecken, lässt eine Interaktion auf Augenhöhe zu).

Flexibel einsetzbar und super einfach zu bedienen:  
die sprechenden Knöpfe mit Aufnahmefunktion



Mehr Infos gibt es  
unter: [mawi-spiele.de/  
Sprechende-Knoepfe-  
2-er-Set](http://mawi-spiele.de/Sprechende-Knoepfe-2-er-Set)



### Praxistipp

Achtet bei der Auswahl der digitalen Produkte darauf, dass diese möglichst autark funktionieren und nicht auf eine WLAN Verbindung angewiesen sind. Ihr berichtet uns oft, dass genau das viele von Euch abschreckt, überhaupt diese Produkte in Erwägung zu ziehen. Daher nehmen wir hauptsächlich Produkte in unseren Shop auf, die auch ohne Internet funktionieren, wie z.B. die sprechenden Knöpfe, das sprechende Buch, Cody Block und viele mehr.

**7. Tipp**

## Feedback

Ein gutes Spiel- und Lernprodukt aus dem **digitalen Bereich** gibt Kindern unmittelbar **Feedback** zu ihren Leistungen, so dass sie lernen können, Fehler zu erkennen und zu korrigieren. Das stellt eine Erweiterung der Möglichkeiten zu analogem Spielmaterial dar.

### Praxistipp

Stellt Euch vor, ein Kind kann beim direkten Spielen bereits Fehler erkennen und wird durch die Funktionalität des Produkts in die Lage gebracht, selbständig Lösungen zu finden. Das fördert genau die Fähigkeiten, die in einer digitalisierten Welt, wie wir sie bereits heute kennen, wichtig sind. Analytisches Denken wird gefördert, das Vertrauen in die eigenen Problemlösungsfähigkeiten wird gestärkt. Frustration wird verringert, da die unmittelbare Möglichkeit, das erwünschte Ziel schnell durch eigenes Handeln erreichen zu können, richtig Ansporn gibt und die Kinder motiviert.

## 7 wertvolle Tipps für die Auswahl der richtigen Digitalprodukte



# Kreation eines eigenen Werks

Produkte, mit denen man ein Werk schaffen kann, sind besonders wertvoll für Eure Kinder. Sie sind richtig stolz auf ihre **Kreationen**, können anderen das Erschaffene zeigen und sehen ein **Ergebnis** ihrer Kreativität. Das zeigt den Kindern, dass mit digitalen Produkten auch etwas entstehen kann und nicht nur reiner Unterhaltung dient. **Trickfilme** oder **eigene Geschichten als Film** mit gebasteltem Material erschaffen sind nur zwei Beispiele. Die Möglichkeiten sind vielfältig.



Gestaltet Euren eigenen Film mit dem Mawi Story-Board



Mehr Infos gibt es unter: [mawi-spiele.de/storyboard](https://mawi-spiele.de/storyboard)



Mit diesen Produkten können Eure Kinder etwas ganz besonderes, bleibendes erschaffen!

Gestaltet Euer eigenes Buch mit dem „sprechende Buch“



Mehr Infos gibt es unter: [mawi-spiele.de/das-sprechende-Buch](https://mawi-spiele.de/das-sprechende-Buch)

