

# Medienfitness für die Kleinsten

Marie Sophie Hunze: Würzburger Wissenschaftlerin will Kinder früh an Medien herantführen – Für Forschungsprojekt suchen Psychologen noch junge Studienteilnehmer

Von unserer Mitarbeiterin  
**MICHAELA SCHNEIDER**

**WÜRZBURG.** Bereits Kleinkinder wachsen umringt von Medien auf – ob sie nun ältere Geschwister mit dem Handy beobachten, auf Mamas Computertastatur »mitarbeiten« oder Kinderfernsehen schauen. Die Medienkompetenz sollte deshalb so früh wie möglich geschult werden, sagt Marie



Marie Sophie Hunze. Foto: Döring

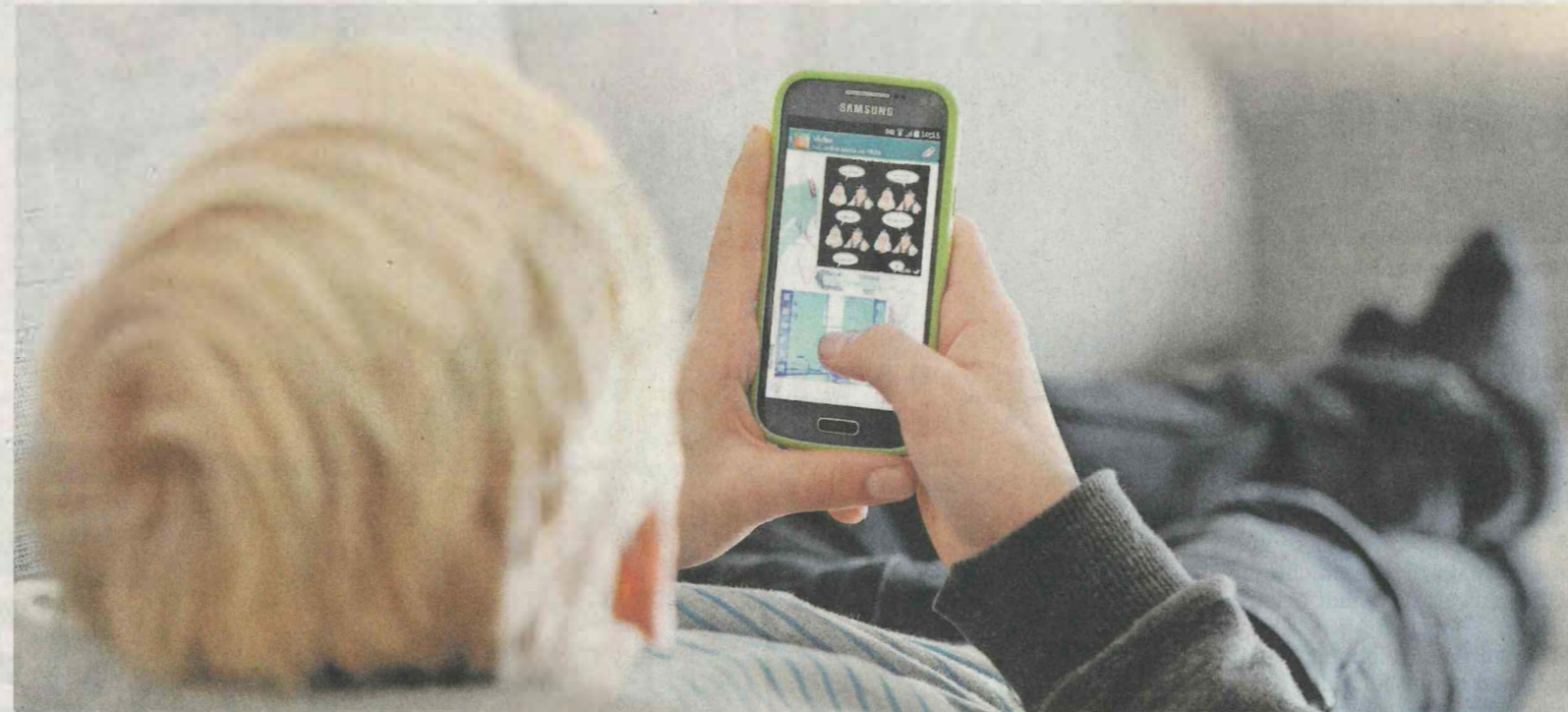
Sophie Hunze, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Entwicklungspsychologie an der Julius-Maximilians-Universität in Würzburg. Die 27-Jährige arbeitet im von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten Projekt »Mediale Zeichenkompetenz im Kindergartenalter« mit. Die Würzburger kooperieren dabei mit Kolleginnen und Kollegen der Medienpsychologie der Technischen Universität Chemnitz.

**Vorneweg gefragt: Wie würden Sie Medienkompetenz definieren?** Der Begriff Medienkompetenz bündelt alle Fähigkeiten, die mich in die Lage versetzen, Medien selbstständig, verantwortlich und



## Main-Echo Gespräch

kritisch zu nutzen. Es geht also längst nicht nur um die technische Handhabung, sondern vor allem auch um den Umgang mit Medieninhalten. Es geht darum, die eigene Mediennutzung einschätzen zu können: Was sind Medien und was mache ich überhaupt damit? Später geht es darum zu lernen, Medien eventuell auch selbst zu produzieren. Und es geht um rechtliche Aspekte wie Datenschutz, Urheberrechte und Persönlichkeitsrechte. Und noch et-



Kinder wachsen heutzutage umringt von Medien auf.

Foto: Tobias Hase (dpa)

was anderes: Wenn wir von Medien reden, meinen wir klassische Medien wie Texte, Zeitung, Rundfunk oder auch Bilder ebenso wie digitale Medien.

**Das klingt komplex. Können solche Kompetenzen wirklich schon Kindergartenkinder erwerben?**

Jein. Grundsätzlich geht es um Fähigkeiten, mit denen wir nun einmal nicht auf die Welt kommen. Natürlich kann man von einem Kindergartenkind nicht erwarten, dass es, weil es einmal ein Medium in der Hand hatte, danach perfekt damit umgehen kann. Aber Fähigkeiten entwickeln sich auch schon im Kleinkindalter ständig weiter. Und es ist wichtig, bereits hier die ersten Grundsteine zu setzen, um dann später darauf aufbauen zu können.

**Vielen Eltern ist bei kleinen Kindern erst einmal daran gelegen, dass sie nicht allzu viel Zeit vor Bildschirmen verbringen...**

Analoges Spielen mit Puppen, Autos oder im Sandkasten ist superwichtig für die kindliche Entwicklung. Aber auch hier sind

Medien oft schon involviert, das geht mit dem Bilderbuch los. Und: Kinder kommen zwangsläufig sehr früh auch mit digitalen Medien in Kontakt. Das lässt sich heute einfach nicht vermeiden – und gerade die letzten eineinhalb Jahre haben uns das nochmal sehr, sehr gut vor Augen geführt. Da wären wir ohne Medien aufgeschmissen gewesen: Es hätte kein Homeschooling, kein Homeoffice gegeben und auf Distanz kaum persönliche Kontakte gegeben. Mediennutzung lässt sich einfach nicht vermeiden. Deswegen sagen wir: Je früher wir Kinder an Medien bewusst herantführen, desto besser können sie dann auch richtig damit umgehen.

**Haben Sie praktische Tipps, wie Eltern Kinder dabei unterstützen können?**

Auf jeden Fall sollte man Kinder bei der Mediennutzung an die Hand nehmen und kontrollieren, was sie konsumieren und wie lange. Ein kleines Kind, das allein vor dem Fernseher sitzt, kann kaum einschätzen, was für es geeignet ist und was nicht. Es schadet zudem sicher nicht, Bildschirmzeit zu re-

duzieren und darauf zu achten, dass das Kind auch einmal den Fernseher fernsehen lässt, sich ein Buch schnappt, in der Kinderküche werkelt oder mit Geschwistern spielt.

**Gibt es Untersuchungen zum Medienkonsum von Kindergartenkindern?**

Nahezu jeder Haushalt in Deutschland besitzt heute einen Fernseher, ein Smartphone und ein Tablet. Bildschirme sind also überall. Zwei- bis Dreijährige nutzen laut der so genannten »Mini KIM«-Studie des Medienforschungsverbands Südwest digitale Medien bewusst bereits mindestens eine halbe Stunde am Tag, über Dreijährige mindestens eine Stunde.

**In ihrem Forschungsprojekt geht es um die Vermittlung »medialer Zeichenkompetenz«. Was ist das?**

Es handelt sich um den kleinsten Baustein der Medienkompetenz – und es geht vor allem darum, die in Medien verwendeten Zeichen richtig zu interpretieren. Und bei Zeichen geht es, anders als man vielleicht annehmen mag, längst nicht nur um Schrift, diese ist nur ein Bruchteil davon. Zunächst einmal ist die Frage: Mit welchen Sinnen nehme ich Medien überhaupt wahr? Ein Hörspiel höre ich,

aber ich kann es nicht anfassen. Ich muss beim Hörspiel aber trotzdem mediale Zeichen verstehen: Alle Dinge prasseln auditiv auf mich ein, aber trotzdem weiß ich, was gerade passiert. Ich begreife etwa, welcher Charakter gerade spricht und ob die Person wütend oder traurig ist. Und noch weitere Beispiele: Typische mediale Zeichen in Comics sind Sprechblasen oder Schlafzeichen. Auch das Wissen, wie man eine Landkarte liest, gehört zur medialen Zeichenkompetenz. Und beim Fernsehen geht es etwa darum zu verstehen, dass es verschiedene Sendungen gibt wie Zeichentrick, Nachrichten oder Dokumentationen und zu begreifen, was davon echt ist und was nicht.

**Sie haben eine Lernspiel-App entwickelt, um die mediale Zeichenkompetenz von Kindergartenkindern zu fördern. Wie sieht diese aus?**

Es handelt sich um eine App fürs Tablet oder den Rechner mit zehn Lernspielen, die jeweils ungefähr eine halbe Stunde dauern und jeweils einen Teilbereich der medialen Zeichenkompetenz spielerisch vermitteln. Weil die Kinder noch nicht lesen können, geschieht dies auditiv und mit Bildern. Die kleine Koaladame »Kora

Koala« erklärt als unsere Helferin Inhalte, stellt die Aufgaben, gibt Feedback und unterstützt, sodass die Kinder alle Aufgaben selbstständig ausführen können.

**Welche Teilkompetenzen werden in den einzelnen Lernspielen vermittelt?**

Im ersten Spiel geht es um die Frage: Was sind Medien überhaupt, wofür brauchen wir sie und welche Reichweite erzielen sie? Die Kinder können sich verschiedene Mediengeräte anschauen und sie in einem Medienhaus selbst suchen. Wir gehen in dem Modul zudem auf Medienfiguren ein, die Kinder von klein auf begleiten und sich gleichzeitig verändern. Nehmen Sie zum Beispiel »Heidi«, die es neben der alten Zeichentrickvariante heute auch animiert gibt und in zig Spielfilmen. In anderen Lernspielen geht es um Programmformate, Realitäts-Fiktions-Unterscheidung, Film- und Fotoproduktion, auditive Zeichen, digitale Benutzeroberflächen, Zeichen auf Karten, Zeichen in Comics, Emotionen in Medien und schließlich um Werbung und Werbeverständnis.

**Sie suchen noch Kinder für die Studien-Teilnahme. Wie laufen die Sitzungen ab?**

Ursprünglich war die App als ein Vorschulprogramm in Kindergärten gedacht und sollte dort getestet werden. Leider machte uns Corona einen Strich durch die Rechnung. Deshalb stiegen wir auf digitale Sitzungen um und testen die App nun zunächst deutschlandweit in privaten Haushalten. Im besten Fall machen 120 Kinder mit, aber nach oben sind keine Grenzen gesetzt: Je mehr, desto besser. Eltern melden die Kinder an über unsere Website, dann meldet sich einer unserer Mitarbeitenden und vereinbart Termine. In der ersten Phase überprüfen wir in spielerischen Tests bei rund fünf halbstündigen Zoomsitzungen den aktuellen Wissensstand der Kinder. Anschließend folgt eine Phase mit den Lernspielen, in der die Kinder die Fördermaßnahmen selbstständig durchführen. Und schließlich erheben wir in einer dritten Phase erneut den aktuellen Wissensstand, um zu schauen, ob sich das Kind verbessert hat.