

08.00 Uhr **Ankommen und Anmeldung**

08.30 Uhr **Andacht**

Pfarrerin Esther Gebhardt, Vorstandsvorsitzende des ERV

**Begrüßung**

Pfarrer Dr. Michael Frase, Leiter des Diakonischen Werkes für Frankfurt am Main und Kurt-Helmuth Eimuth, Diplom-Pädagoge, Leiter des Arbeitsbereichs Kindertagesstätten

09.30 bis 11.00 Uhr **Mediensozialisation als Herausforderung für Erziehung und Bildung** Vortrag

Detlef Ruffert, Diplom-Pädagoge, Landesfilmdienst Hessen e.V. MuK

11.00 Uhr **Kaffeepause**

11.30 Uhr **Workshops** (14 Angebote parallel)

13.00 Uhr **Mittagspause**

14.00 bis 15.30 Uhr **Workshops** (14 Angebote parallel)

15:45 Uhr **Blitzlichter aus den Workshops Segen**

## Anmeldung zum Fachtag

Die Anmeldung erfolgt online unter [www.kita-basis.de](http://www.kita-basis.de)

Die Workshops finden sowohl am Vormittag als auch am Nachmittag statt. Bitte geben Sie sowohl für den Vormittag als auch für den am Nachmittag jeweils eine Erst- und Zweitwahl an.

Anmeldungen für ein ganzes Team sind auch per E-Mail möglich. Bitte senden Sie diese unter Angabe der Wünsche für die Workshops (jeweils Erst- und Zweitwahl) an: [fortbildung@diakonischeswerk-frankfurt.de](mailto:fortbildung@diakonischeswerk-frankfurt.de)

Der Fachtag findet im Dominikanerkloster, Kurt-Schumacher-Str. 23, 60311 Frankfurt statt.

Der Teilnehmerbeitrag beträgt 35,- Euro. Er ist zu Beginn der Veranstaltung in bar zu entrichten. (Ausnahme: Einrichtungen des Regionalverbandes hier wird der Betrag umgebucht.)

Anmeldeschluss ist der **10. November 2014**.

Eine gesonderte Bestätigung der Anmeldung erfolgt nicht.



## Medien die geheimen Erzieher

### Fachtag 2014

für Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen von  
Kindertagesstätten, Krabbelstuben und Horten

**Montag, 24. November 2014**

Dominikanerkloster

## Medien die geheimen Erzieher

Kindheit als Lebensabschnitt des intensiven Lernens, Erfahrens, Begreifens und Verstehens war schon immer medial geprägt. Heute allerdings ist die mediale Präsenz umfassend und zunehmend entwickelt durch digitale Medientechnologien und deren Verfügbarkeit in fast allen sozialen und gesellschaftlichen Zusammenhängen des Aufwachsens. Fragen des Medienkonsums bewegen Eltern und pädagogische Fachkräfte.

Detlef Ruffert, Geschäftsführer des Landesfilmdienstes Hessen e.V. MuK, wird im Hauptreferat und der anschließenden Diskussion auf die Herausforderungen einer angemessenen Medienerziehung und Medienpädagogik eingehen. Es wird darum gehen, Kinder als Subjekte wahrzunehmen und ihre Bedürfnisse und Motive für die Mediennutzung ernst zu nehmen.

Der Diplom-Pädagoge ist unter anderem Mitglied in der Jury des Grimme-Preises, Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen. Seine Schwerpunktthemen in der Medienpädagogik sind Elternbildung, Medienethik sowie Kinder- und Jugendmedienschutz.

Im Anschluss haben die Teilnehmenden am Vor- und Nachmittag Gelegenheit an zwei unterschiedlichen Workshops teilzunehmen, einzelne Medien und deren Einsatzmöglichkeiten in Kita und Hort kennenzulernen und selbst auszuprobieren.



## Workshops: 24. November 2014

### "Ein Elefant für die Prinzessin" Gute Hörangebote für Kinder

**WS 1**

**Volker Bernius**, Redakteur - hr2-kultur / Stiftung Zuhören

Wie sollten Hörspiele klingen, damit Kinder sie gerne hören? Wann sind Hörmedien gut? Was interessiert Kinder besonders? Nicht alles ist geeignet, das Zuhören zu fördern. Im Workshop werden die neuesten Hörspiele für Kinder bis zu 6 Jahren vorgestellt und gemeinsam besprochen, wie ein sinnvoller Umgang mit Hörmedien zur Medien- und Zuhörbildung beitragen kann.

### Hörspiele selbst gemacht

**WS 2**

**Marcus Shaw**, Medienpädagoge

Erlebtes, Geschichten und Märchen lassen sich am Computer kinderleicht als Hörspiel aufnehmen. Gemeinsam können Kinder hierbei in verschiedene Rollen schlüpfen und werden zu Geschichtenerzählern. Am PC lassen sich Geräusche einfügen, Stimmen verzerren und das Hörspiel mit stimmungsvoller Musik hinterlegen. (Falls möglich bitte eigenen Laptop mitbringen.)

### Facebook gefällt das:

**WS 3**

#### Die Preisgabe persönlicher Daten im Netz

**Anne-Elisabeth Eimuth**, Medienproducerin

Was einmal im Netz ist, lässt sich nicht mehr löschen. Außerdem gewähren Sicherheitslücken oder falsche Einstellungen Fremden Zugriff auf persönliche Daten und Bilder. Was kann man tun um seine Daten zu schützen? Was darf man in sozialen Netzwerken von sich Preis geben? Was macht Facebook mit gelöschten Daten wirklich?

### Bilderbuchkino

**WS 4**

**Julia Rother**, Musikpädagogin

Bilderbuchkinos führen Kinder auf spannende und spielerische Art an das Medium Buch heran und wecken die Lesefreude. Sie ermöglichen ein Buch auch mit einer größeren Gruppe von Kindern zu betrachten und darüber in Austausch zu kommen. Sie erfahren, wie Sie selbst mit viel Spaß ein Bilderbuchkino entwerfen, die Bilder aus dem Buch auf die Leinwand bringen und einen passenden Rahmen gestalten.

### Auf die Perspektive kommt es an

**WS 5**

**Kurt-Helmuth Eimuth**, Diplom-Pädagoge,  
Arbeitsbereich Kindertagesstätten

Fotografieren kann jede und jeder. Und doch ist die Wirkung der Bilder höchst unterschiedlich. In dem Workshop werden die Grundregeln des Fotografierens erläutert und ausprobiert. (Bitte eigenen Fotoapparat mitbringen.)

### Mit Kindern in der Kita Trickfilme erstellen

**WS 6**

**Katharina Hinzmann**, Diplom-Pädagogin

Alle Kinder kennen Trickfilme, aber wissen sie auch, was dahinter steckt? Der Workshop zeigt auf, wie man mit Kindern in der Kita selbst Trickfilme erstellen und ihnen zeigen kann, mit welchen Tricks die "Großen" arbeiten. Wir gehen der Frage nach, wie es gelingt, die Medienkompetenz der Kinder zu stärken.

### Wie das Fernsehen uns erzieht

**WS 7**

#### Mythen – Faszination – Aufklärung Das Fernsehen als Sozialisationsinstanz

**Peter Holnick**, Geschäftsführer, Bildungsreferent, MuK

Trotz der zunehmenden Verbreitung von Tablets bleibt das Fernsehen weiterhin das Leitmedium für Familien und insbesondere für Kinder. Dabei vermittelt das Fernsehen dem Zuschauenden spezifische Weltbilder, Werte und Rollenbilder. Der Workshop hinterfragt kritisch die Ideen, die hinter Fernsehformaten stehen und sucht nach den Auswirkungen auf das Aufwachen, die Sozialisation und Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und die Weltsicht von Erwachsenen.

### Mit einem „Wisch“ öffnen sich neue Welten Apps für Tablet und Smartphone im Alltag der Jüngsten

**WS 8**

**Cordula Kahl**, Bildungsreferentin, MuK

Die für Kinder einfach zu bedienenden Geräte bieten in Form einer unüberschaubaren Flut von Apps Spannendes und Unterhaltsames zum Spielen, Sehen und Hören schon für die jüngsten Mediennutzer. Wie ist diesem Phänomen zu begegnen? Macht es aus pädagogischer Perspektive Sinn, dass Kinder sich mit dieser neuen Form digitaler Angebote beschäftigen oder werden dadurch wichtige Lernerfahrungen eher verhindert?

### Do/Get, what You want Rechte, Gesetze, Datenschutz in Internet und Co

**WS 9**

**Anne Schmitt**, Bildungsreferentin, MuK

Nicht alles was geht, ist auch erlaubt – aber was ist eigentlich erlaubt im Netz, was ist illegal und warum, und wann wird eine Handlung im Internet zu einer Straftat? Der Workshop bietet Aufklärung über die aktuelle Rechtslage im Internet beispielsweise bezüglich Musikportalen und Videostreaming-Angeboten, zu Fragen des Datenschutzes im Bereich Social Media und zur aktuellen Debatte um das Kinder- und Jugendmedienschutzgesetz.

### Aufregender als die Wirklichkeit Augmented Reality mit dem Smartphone das Spiel mit der Realität

**WS 10**

**Jan Rathje**, Mediengestalter, MuK

Unter Augmented Reality, deutsch „erweiterter Realität“ versteht man die Erweiterung der Realitätswahrnehmung durch computergestützte Information. Dabei werden alle menschlichen Sinne angesprochen, am häufigsten ist die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computer-generierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung/Überlagerung. Wie verändert sich unsere Wahrnehmung der Realität durch Anwendungen wie die Google-Glass-Brille, Augmented Reality in der Werbung oder in Spielen?

### Minecraft und Co Entführung in die Welt der Computerspiele als Erlebnis- und Erfahrungsraum von Kindern

**WS 11**

**Dominik Dörr**, Medienpädagoge, MuK

Über Spielen erschließen Kinder sich die Welt, Regeln des sozialen Umgangs miteinander werden erlernt, neue Erfahrungen und Wissenszusammenhänge generiert. Trifft das auch auf Computer- und Konsolenspiele zu? Was wird dort erlebt und erlernt, welche Erfahrungen und Wissenskomplexe erschließen Kinder sich in digitalen Spielwelten? Der Workshop gibt Aufschluss über kindliches Spielverhalten in virtuellen Welten, über die aktuell angesagten Spiele unterschiedlicher Altersgruppen und die Motivation der Spielenden.

### Praxisworkshop: realtimecomic Mit der Digitalkamera eigene Comics erstellen

**WS 12**

**Mitsch Schulz**, Medienkünstler, MuK

Nach einer kurzen Einführung in die für realtimecomics besondere Kameraperspektive und –technik erstellen die Teilnehmenden mit eigenen Fotos digitale Bildgeschichten im Comicstyle. In dem Workshop wird fotografiert und anschließend werden die Bilder am Laptop mit einer Bildbearbeitungssoftware zu eigenen Comicstyle-Geschichten mit narrativer Struktur und spezifischem Comic-Erzählrhythmus verarbeitet. (Bitte digitalen Fotoapparat mitbringen.)

### Die professionelle mediale Darstellung der Arbeit einer KiTa KiTa-Auftritt und Dokumentation kindlicher Entwicklungsprozesse für Eltern u.a.

**WS 13**

**Jan Ruland**, Bildungsreferent, MuK

Wie können die pädagogischen Fachkräfte in Kitas ihre tägliche Erziehungs- und Bildungsarbeit für Eltern und Außenstehende transparenter und effektiver darstellen? Kindliche Entwicklungsprozesse werden mithilfe von Video-dokumentationen auch für nicht anwesende Eltern sichtbar und erlebbar. Die gut gestaltete Homepage erklärt die Arbeit in der Einrichtung und dient zugleich als Markenzeichen.

### Praxisworkshop: Actionbound Erschließung des eigenen sozialen und lokalen Raums mit dem Smartphone verknüpft mit spielerischen Quizelementen

**WS 14**

**Christine Weiß**, Medienpädagogin, MuK

Die App „Actionbound“ verknüpft auf spielerische Weise Elemente der klassischen Schnitzeljagd mit moderner Handytechnologie und unterschiedlichsten medialen Elementen wie Bildern, Videos, Maps, QR-Codes etc. In dem Workshop wird eine Rallye erstellt und anschließend gemeinsam gespielt. Mit der interaktiven Schnitzeljagd werden digitale Medien auf vorbildliche Weise mit dem kindlichen Bedürfnis nach Abenteuererlebnissen verwirklicht. (Bitte eigenes Smartphone mitbringen.)