

Eine reale Reise ins virtuelle Reggio ...

Begegnung mit digitalen Welten und neuen Medien in Reggio Emilia

Monika Seyrl

Während bei uns der Einsatz von Tablet und Web-Kamera in Kindertageseinrichtungen noch zu Zweifeln und Kopfschütteln führt, ja vielfach auf Ablehnung stößt, ist dieser in Reggio Emilia schon fast Standard. Eine Studienreise in die norditalienische Stadt mit der gleichnamigen Pädagogik gab Einblicke in den Umgang von Kindern mit digitalen Medien und virtuellen Welten.

Schon oft hat die „Reggio-Pädagogik“ in den letzten Jahrzehnten kreativpädagogische Innovationen gebracht. Man denke nur daran, dass dort bereits in den 1990-er Jahren einjährige Kinder mit Farben, Staffeleien und Formen experimentierten, Dreijährige Computer erkundeten und Fünfjährige über Schatten philosophierten. Zunehmend und nicht zuletzt durch die Arbeit der beiden österreichischen Institutionen „Forum Reggio-Pädagogik“ und „Fachverband Dialog Reggio“ findet all dies auch Eingang in Österreichs Krippen, Kindergärten und Schulen.

Werkzeuge des Staunens

Die 87 TeilnehmerInnen der letztjährigen Studienreise nach Reggio Emilia waren vor allem über die hohe Medienkompetenz der Kinder fasziniert. Daran begann man dort bereits vor rund 25 Jahren zu arbeiten, als in den Kindergärten bei uns Computer vielfach noch als „böse Geister“ betrachtet wurden. Zwar verbinden mit der Reggio-Pädagogik viele PädagogInnen den Einsatz von Overhead-Projektoren, Leuchttischen und Spiegelzelten, der nächste Schritt aber lautet „Kreativität mit digitalen Medien“, indem etwa bereits ganz junge Kinder mit Tablet-Computer und Web-Kameras experimentieren und so neue Sichtweisen auf ihr Umfeld erobern.

Computerspiele hingegen flimmern nicht über den Bildschirm. Web-Cam und Tablet sind Werkzeuge des Staunens, des Forschens, der Fantasie, so wie Leuchttische und Spiegel. Die Kinder bauen Installationen und dringen mit Kameras in die Tiefen ihrer Konstruktionen vor, sie filmen die Adern eines Blattes und nehmen dann das

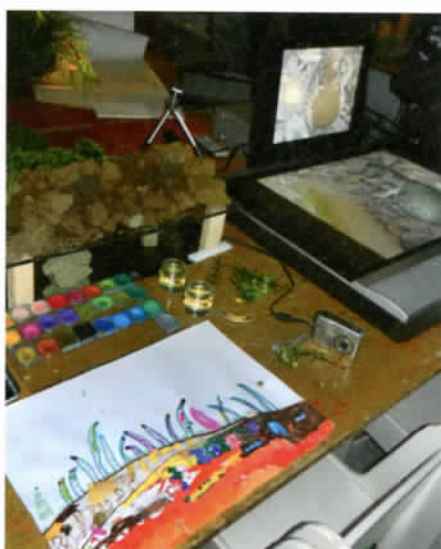
ausgedruckte Bild als Ausgangsbasis fürs Malen und Zeichnen. Mit „Photoshop“ entstehen Fantasiewelten auf dem Bildschirm, Gefilmtes und Gezeichnetes verbinden sie in Trickfilm-Sequenzen zu neuen Welten.

Digitale Medien sind Teil unserer Welt

Durch den Einsatz digitaler Medien kommt es zu einer Auseinandersetzung mit realer und virtueller Welt. Technische, künstlerische, sprachliche und motorische Fähigkeiten werden durch den neuen kreativen Zugang angeregt. So wird ein faszinierender Blick auf die Umwelt möglich.

In den Krippen, Kindergärten und Schulen in Reggio Emilia konnten wir erleben, wie Kinder konzentriert mit Web-Kameras agieren, Fotos selbst auf Computer laden und bearbeiten, mit Tablets Filme drehen und mit iPods Musik kreieren. Es ist faszinierend zu beobachten, wie die Auseinandersetzung mit neuen Perspektiven oder selbst kreierten Tonabfolgen bei den Kindern immer wieder neue Fragen aufwerfen, sie zum weiteren Forschen und Experimenten anregen. Das wiederum dient dem Hauptziel der Projektarbeit in der Reggio-Pädagogik, das nicht der Erwerb von Kenntnissen, sondern die Vertiefung der Beziehungen zu einer Sache oder einem Thema ist.

Natürlich lösen solche Beobachtungen auch Diskussionen und Fragen aus (z. B.: Sollten die Kinder nicht eher mehr im Garten sein? Muss das schon im Kindergarten sein, reicht das nicht in der Schule? Sitzen die Kinder nicht zu Hause schon genug vor Bildschirmen?). Die kritische Hauptfrage: „Braucht es so viel Bildschirm, Elektronik und Technik für junge Kinder?“, beantworten die Verantwortlichen mit dem Leitbild der Reggio-Pädagogik, in dem von den „100 Sprachen des Kindes“ die Rede ist.



Diese Metapher besagt, dass Handeln, Denken, Vorstellen, Empfinden und Fühlen als Werkzeuge des Geistes gleichwertig behandelt werden.

Jedes Ausdrucksmittel kann „Sprache“ werden. Grundlage dafür sind alle Sinne, Materialien, Werkzeuge und Kulturtechniken, über die Menschen verfügen.

Neue Technologien sind Teil unseres täglichen Lebens, sie beeinflussen unsere Gewohnheiten, unsere Zeit und unsere Art, Dinge zu tun, ebenso wie unsere Beziehungen. Zumindest theoretisch hat auch in Österreich das Zeitalter digitaler Medien in der Elementarpädagogik bereits Einzug gefunden, wie ein Blick in den Bundeslän-

derübergreifenden BildungsRahmenPlan (2009) zeigt: „Informations- und Kommunikationstechnologien (digitale Medien) bestimmen den Alltag von Erwachsenen und Kindern und sind zu einem wichtigen Mittel gesellschaftlicher Partizipation geworden. Eine zeitgemäße elementare Bildung umfasst daher auch die Förderung kindlicher Medienkompetenz. Diese befähigen Kinder, unterschiedliche Medien zunehmend selbstgesteuert und kritisch zu nutzen. Die kreative Gestaltung von Medien sowie mit Medien ermöglicht es darüber hinaus, sich auszudrücken und eigene Produkte zu schaffen.“

Wer – inspiriert von der Pädagogik in Reggio Emilia – diesbezüglich praktische Einblicke bekommen möchte, kann sich unter

www.reggio-paedagogik.at oder unter www.reggiopaedagogik.eu informieren bzw. am Reggio-Workshop „Reale und virtuelle Welten“ (17./18. April 2015 in Wien) teilnehmen. ■

Monika Seyrl

Jahrgang 1966. Kindergarten- und Hortpädagogin, Erwachsenenbildnerin, Fachberaterin, Gründerin Kreativzentrum Kre:ART Krems, NÖ, Obfrau Forum Reggio-Pädagogik Österreich, Österreichische Repräsentantin im internationalen Reggio Children Netzwerk www.reggio-paedagogik.at



„Ein verrücktes Huhn“

Medienprojekt des AEC Linz mit dem „Kindergarten der Zukunft“

Im Jahr 2013 entschieden sich ca. 20 Kinder des Linzer Magistratskindergartens in der Leonfeldner Straße (Leitung: Elisabeth Pils), das Bilderbuch „Ein verrücktes Huhn“ von Heinz Janisch und Walter Schmögner auf ganz persönliche Art fortzuschreiben.

Seit Jahren wird in diesem Kindergarten viel mit Computern gearbeitet. Neben klassischen Formen wie Zeichnungen oder einer Skulptur aus Papiermachée entstand auch ein von den Kindern selbst gedrehter Trickfilm über das Huhn, das – statt immer gleicher – lieber unterschiedlichste Eier legte.



Die Uraufführung des Films sowie des dazugehörigen Making-Offs fand im Rahmen einer festlichen Präsentation im Ars Electronica Center statt. Online: www.aec.at/aeblog/2013/05/27/ein-verruecktes-huhn/