
Digitale Medien im Kindergartenalter im Dienst der Fremdsprachenvermittlung

Baloghné dr. Nagy, Gizella¹ und Molnár, Csenge²

¹Eötvös Loránd Tudományegyetem Tanító- és Óvóképző Kar

²ELTE TÓK, végzett óvodapedagógus hallgató

Abstrakt

Der Beitrag befasst sich mit der Problemstellung, wie digitale Anwendungen und Geräte im Kindergartenalter (zwischen 3-6 Jahren) für den Zweck der Vermittlung von Fremd- und Minderheitensprachen einsetzbar sind. Da das Thema digitale Medien für Kinder kontrovers diskutiert wird, wird zunächst ein Überblick über relevante deutschsprachige Fachliteratur gegeben. Außerdem werden konkrete Empfehlungen vorgestellt. Als Ausgangspunkt wurde eine Umfrage unter Eltern von Kindergartenkindern durchgeführt, um aktuelle Informationen über die digitale Mediennutzung in dieser Altersgruppe zu sammeln und um zu erfahren, wie Eltern dem Thema gegenüber eingestellt sind bzw. ob sie Erfahrungen mit digitalen Anwendungen zum Fremdsprachenlernen haben. Die Einstellung der KindergartenpädagogInnen bezüglich digitaler Medien ist auch nicht einheitlich, aber man findet gute Praxisbeispiele im Bereich der Minderheiten- und Fremdsprachenvermittlung. Aufgrund der Ergebnisse und eigener Nachforschungen werden Empfehlungen und konkrete Beispiele für Seiten, Apps und Geräte präsentiert, die für die Sprachentwicklung von Kindern zwischen 3 und 6 Jahren relevant sein könnten. Es wird auch auf den technischen Hintergrund eingegangen, über welche Merkmale sichere Apps für Kinder verfügen sollten und wie die Einbeziehung digitaler Alternativen pädagogisch sinnvoll geschehen kann.

Schlüsselwörter: IKT-Geräte im Fremdsprachenlernen, früher Fremdsprachenerwerb, Medien im Kindergartenalter, Medienkompetenz

Einführung

Die Verwendung von IKT-Geräten (IKT kurz für Informations- und Kommunikationstechnologie) und digitalen Anwendungen in der Grundschule ist in letzter Zeit zu einem vieldiskutierten Thema geworden; teilweise trugen auch die Herausforderungen, vor die das Bildungswesen wegen der Pandemie gestellt wurde, zur Anerkennung der digitalen Mittel auch im Unterricht auf der Primarstufe bei. Währenddessen ist die Präsenz von digitalen Geräten in elementaren Bildungseinrichtungen immer noch eine kontrover-

se Frage: viele betrachten den Kindergarten als eine Oase, die die Kinder vor den Wirkungen der Digitalisierung der Welt schützen sollte; andere wiederum sehen die neuen Medien als eine neue Chance für frühkindliche Bildung.

Im Kindergartenalter sind die Gewohnheiten in der Familie und im Kindergarten¹ eng verflochten; wesentliche Neuerungen im Kindergartenalltag sollten erst nach Einwilligung der Eltern eingeführt werden. Aus diesem Grund ist es unerlässlich, auch die Einstellung der Eltern zur Mediennutzung zu erkunden. In dem vorliegenden Beitrag wird auch darauf bzw. auf die Einstellung der KindergartenpädagogInnen in Ungarn in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien im Elementarbereich eingegangen und ihre Rolle bei der frühen Fremdsprachenaneignung, insbesondere des Deutschen, untersucht.

Aufgrund guter Praxisbeispiele aus deutschsprachigen Ländern und als Ergebnis eigener Nachforschungen werden auch Vorschläge präsentiert, wie Kindergartenkinder in der Einrichtung oder mit ihren Eltern digitale Medien und Apps für die Fremdsprachenentwicklung förderlich verwenden können. Es muss dabei immer vor Augen gehalten werden, dass IKT-Geräte und Programme nie als Ersatz, sondern als Bereicherung dienen sollten.

Digitale Medien, pro und contra

Als Erstes werden grundlegende Begriffe des Themas geklärt, sowie oft erwähnte Pro- und Kontra-Argumente vorgestellt, die in der Diskussion über die Einbeziehung digitaler Medien in den Kindergartenalltag immer wieder auftauchen.

Es wird oft zwischen analogen und digitalen Medien unterschieden, wobei als distinktives Merkmal angeführt wird, dass digitale Medien in Interaktion mit dem Nutzer stehen, während analoge Medien nur in eine Richtung kommunizieren (Leopold, 2018, p. 43). Weitere Unterscheidungsmerkmale sind computergestütztes Funktionieren und Möglichkeiten der Vernetzung. Dabei gibt es aber auch Schnittstellen; so gehört z.B. herkömmliches Fernsehen zu den analogen Medien, digitales Fernsehen hingegen zu der anderen Kategorie, weil es ein digitales Signal empfängt und mit dem Internet in Verbindung steht. Obwohl YouTube-Videos in ihrer Form und Funktion eher herkömmlichen Videoaufnahmen ähneln, gehören sie zu den neuen Medien, weil sie im Internet mithilfe eines Computers abrufbar sind und von dem Benutzer jederzeit gestoppt oder wiederholt angeschaut werden können.

Ein weiterer relevanter Begriff hinsichtlich des Themas sind IKT-Geräte. Darunter werden elektronische Apparate verstanden, welche als Träger digitaler Ressourcen eingesetzt werden, z.B. PCs, Laptops, Smartphones, Kameras, interaktive Whiteboards oder Projektoren (vgl. Redecker, 2017). Als

¹ Die Begriffe Kindergarten, Kita und Kindertagesstätte werden in dem Artikel synonym für Einrichtungen zur Betreuung von Kindern zwischen 3 und 6 Jahren benutzt.

Synonym zu dem englischen Wort *Application* (*App*) wird auch der Begriff „(digitale) Anwendung“ für Programme verwendet.

In dem vorliegenden Beitrag werden alle Formen von digitalen Medien und IKT-Geräten in Betracht gezogen, denen die Kindergartenkinder in der Einrichtung oder zu Hause begegnen können. Im Kindergarten spricht man weniger über die aktive Nutzung solcher Mittel, da es im Allgemeinen die Erziehungsperson ist, die diese Geräte und Medien betätigt. In einer österreichischen Studie werden folgende Mittel aufgezählt, die zur Verfügung stehen können, um Kindergartenkindern digitale Begegnungen zu ermöglichen:

- digitale Fotokamera
- Aufnahmegerät und Mikrofon mit USB-Anschluss
- digitale Bilderbücher
- digitales Mikroskop bzw. WLAN-USB-Mikroskop (Mikroskop-Ei)
- Programmierwerkzeuge (BeeBot, Cubetto, KIBO)
- PC und/oder Notebook
- Tablet
- Drucker
- externe Speichermöglichkeiten (USB-Stick, externe Festplatte) und
- Beamer. (Hajszan et al., 2020, p. 23)

An dieser Stelle muss erwähnt werden, dass der Einsatz digitaler Geräte und Medien bei intensiver Nutzung auch negative Auswirkungen auf die körperliche und seelische Gesundheit haben kann. Dazu gehören beispielsweise eine schlechte Körperhaltung, trockene und gereizte Augen, eine Störung der Aufmerksamkeit und des Lernens und die Beeinträchtigung der Bewegungsentwicklung. Demnach sind eine klare Regelung und zeitliche Begrenzung der Verwendung notwendig, die schon in zahlreichen Empfehlungen ausgesprochen wird. Unter Berücksichtigung dieser Empfehlungen kann jedoch eine vorsichtige Annäherung an digitale Medien und Anwendungen schon im Kindergartenalter geschehen.

Eine Aufgabe von Kindertageseinrichtungen besteht darin, das Kind in unterschiedlichsten Entwicklungsbereichen zu fördern und die später in der Schule benötigten Kompetenzen, zu denen auch die digitale Kompetenz zählt, schrittweise aufzubauen. Nach Kursawe (2021) können Kinder von der IKT-Nutzung auch in den folgenden Bereichen profitieren: Chancengerechtigkeit, Mehrsprachigkeit, Förderung verschiedener Bildungsbereiche (z.B. Sprache), sowie Selbsttätigkeit und Kreativität.

Der Aspekt der Chancengerechtigkeit sollte besonders hervorgehoben werden. Kinder können so in einer geschützten Umgebung unabhängig von sozialen Umständen die Grundlagen der Nutzung und den sinnvollen Umgang mit digitalen Geräten erleben. Digitale Anwendungen und das Internet bieten ErzieherInnen eine Vielfalt von Methoden und Ideen, mit denen sie ihre pädagogische Tätigkeit in diesem Bereich ergänzen können.

Medienkompetenz und Medienerziehung

Die Medienkompetenz umfasst vier Teilbereiche (nach Nolte, 2012; Hajszan et al., 2020), wobei der dritte und vierte Bereich oft vernachlässigt wird: (i) Mediennutzung – Kompetenz zum interaktiven Handeln mit digitalen Medien; (ii) Medienkunde, d. h. unser Wissen im Thema; (iii) Medienkritik als Reflexion auf digitale Medien und eigene Mediennutzung und (iv) Mediengestaltung – der kreative Umgang mit den Medien, wie z.B. das Herstellen von eigenen Medieninhalten. Inwieweit können Kinder aber an die kompetente Verwendung digitaler Medien herangeführt werden? Die Grundlagen in allen vier Bereichen können schon im Kindergartenalter gelegt werden. Dabei ist auch eine Verknüpfung mit der Fremdsprachenförderung möglich.

Folgende Definition von Medienerziehung fasst die Ziele treffend zusammen: „Ziel von Medienerziehung ist, möglichst alle Menschen früh in die Lage zu versetzen, in einer durch Medien geprägten Welt kompetent, selbstbestimmt, sozial verantwortlich, kommunikativ und kritisch handeln zu können.“ (Neuß, 2013, p. 34).

Ein verwandter, aber zu unterscheidender Bereich ist die Informatikkompetenz, deren Förderung in der Kita Elementarinformatik genannt wird. Das Ziel hier wäre die „Vermeidung einer unreflektierten, rein konsumierenden Nutzung von Computermedien in Vor- und Grundschule“ (Schmid & Gärtig-Daug, 2020, p. 21). Kinder sollten also von Anfang an erfahren, dass Computer und Tablet nicht an erster Stelle der Unterhaltung dienen. Als Grundlage der Informatikbildung eignen sich einfache, teilweise analoge Aufgaben, die z.B. Kindern bestimmte Ablaufketten bewusst machen – z.B. sich am Morgen anziehen, den Tisch decken, Handlungen in die richtige Reihenfolge stellen, bzw. selbst die Schritte zeichnen lassen. Die Kinder können auch Zufallsbilder erstellen: Teile einer beliebigen Form ausmalen, wobei die jeweilige Farbe durch Würfeln mit einem Farbwürfel ausgewählt wird.

Voraussetzung des Einsatzes von digitalen Medienelementen im Elementarbereich ist auch die entsprechende Medienkompetenz von pädagogischen Fachkräften selbst. Auf deutschem Sprachgebiet gibt es schon entsprechende Initiativen, die auf eine grundlegende informatische Bildung der KindergärtnerInnen abzielen, damit diese die neuen Medien kompetent in die Förderung einbeziehen können (Hajszan et al., 2020; Kursawe, 2021). Dore & Dynia (2020) zeigen Parallelen zwischen der persönlichen Gerätenutzung von ErzieherInnen und ihrer IKT-Nutzung zu pädagogischen Zwecken auf: je höher deren Kompetenz in der alltäglichen Verwendung von digitalen Geräten ist, desto wahrscheinlicher setzen sie in ihrer Praxis Computer, Tablets oder Smartphones mit didaktischer Absicht ein.

Einstellungen zur Digitalisierung in der Kita

Das Thema der digitalen Medien im Kindergartenalter ist einerseits noch wenig erforscht, andererseits emotional sehr beladen. Die möglichen Haltungen gegenüber diesem kontroversen Thema werden von Hajszan et al. (2020, p. 6–7) zusammengefasst. Die *kulturpessimistische Haltung* betont die negative Wirkung der digitalen Medien, gesundheitliche Nachteile wie Bewegungsmangel, Beeinträchtigung der Augen und seelische Beeinträchtigungen, wie Aufmerksamkeitsstörungen gleichermaßen. Auf der anderen Seite hebt die *medieneuphorische Haltung* die Vorzüge digitaler Medien für die Sozialisation und das Lernen, ferner auch den Wunsch nach Digitalisierung des Bildungssystems hervor, und geht nicht auf die Risiken ein.

Als goldene Mitte versucht die *kritisch-optimistische Haltung* eine Vielfalt von Aspekten der Mediennutzung in Betracht zu ziehen. Die Auswirkungen und Ergebnisse des Medieneinsatzes hängen von vielen Faktoren ab, wie z. B. Medienkompetenz und Vorerfahrungen, Intensität der Nutzung sowie Qualität der Inhalte. Der Einsatz digitaler Medien in Bildungseinrichtungen bringt nur dann Vorteile, wenn er kindgerecht und durchdacht von Statten geht, wobei der Schutz von Kindern vor möglichen Gefahren und gesundheitlichen Risiken immer vor Augen zu halten ist.

Viele Eltern und auch PädagogInnen haben eine bewahrpädagogische Haltung und sind dadurch der Ansicht, dass der Kindergarten ein Schutzraum vor digitalen Einflüssen sein sollte, weil Tablets und Computer als nicht kindgerecht oder sogar als schädlich gelten.

Meinungen der Eltern und Kindergartenpädagogen gegenüber IKT-Mitteln

Die oben genannt Standpunkte sind auch in Ungarn zu beobachten. Im Folgenden präsentieren wir die Ergebnisse einer Umfrage über die Mediennutzung von Kindergartenkindern in der Familie. Die Umfrage wurde 2022 in Ungarn, in der Umgebung von Budapest von Molnár (2022) durchgeführt. Es ist deshalb ausschlaggebend, wie die Eltern (zwar laienhaft) über die digitale Mediennutzung ihrer Kinder denken, weil erfolgreiche Kita-Programme zur Digitalisierung auch die positive Einstellung und Einwilligung der Eltern benötigen (Kursawe, 2021; Tóth, 2022). Im Weiteren wird die Digitalisierung und die schon vorhandenen digitalen Möglichkeiten in ungarischen Kindergärten im Allgemeinen anhand von Studien skizziert.

Digitale Medien in der Familie – Ergebnisse einer Eltern-Umfrage

Die von 97 Eltern ausgefüllte Fragebogenuntersuchung hatte drei Schwerpunkte: (i) digitale Mediennutzung in der Familie; (ii) Verwendung von digitalen Apps und Geräten zum Zweck des Fremdspracherwerbs in der Familie und (iii) digitale Medien zum Spracherwerb in der Einrichtung. Die

Ergebnisse bezüglich des Fremdsprachenlernens werden in dem Abschnitt „Welche Fremdsprachen-Apps und Plattformen kennen die Befragten“ präsentiert.

Die Ergebnisse des ersten Teils zeigen deutlich, dass digitale Medien bereits im Alter von 3-6 Jahren im Leben der Kinder allgegenwärtig sind. Die meisten Eltern gaben an, dass ihr Kind täglich, wöchentlich oder monatlich ein paar Mal digitale Geräte benutzt, bei 57% der Familien ist die Nutzungsdauer unter einer halben Stunde.

Nur 11% der Eltern geben ihren Kindern überhaupt kein digitales Gerät in die Hand mit der Begründung, dass es aufgrund von Forschungsergebnissen gesundheitlich oder psychologisch schädlich sei – als Gründe wurden Konzentrationsstörungen, Augenschäden und Bewegungsmangel genannt. Was Studien von Gesundheitsorganisationen bestätigen, ist die Empfehlung, dass Kinder unter 3 Jahren keine digitalen Medien benutzen und auch nicht fernsehen sollten. Bei Kindern im Alter von 3-6 Jahren sollte die Bildschirmzeit täglich unter 30 Minuten bleiben (BzGA, 2017). Die Ergebnisse unserer Umfrage zeigen, dass die überwiegende Mehrheit der Kinder diese Geräte eine halbe bis eine Stunde lang nutzt.

Die meisten Kinder werden nach Angaben der Eltern mit dem Tablet, Handy oder Computer nicht allein gelassen, was auch empfohlen wird. Die am meisten verbreitete Tätigkeit in Zusammenhang mit digitalen Geräten ist das Anschauen von Märchen (68%). Auch Musikhören (39%) und Spielen (30%) ist eine Funktion, für die oft digitale Geräte zum Einsatz kommen. Weitere beliebte Tätigkeiten sind Hörbücher anhören (24%) und Videos mit Sachinhalten anschauen (13%). Nur vereinzelt wurde Telefonieren, Lernen und Zeichnen als kindliche Tätigkeiten an digitalen Medien angegeben. Es war zu erwarten, dass die Kinder digitale Geräte eher zur Unterhaltung und zum Spielen als zum aktiven Lernen benutzen.

Digitale Medien in Kindertageseinrichtungen in Ungarn

Es gibt sowohl prinzipielle als auch finanzielle Gründe, warum KiTas in Ungarn im Allgemeinen sehr selten über IKT-Geräte verfügen, die im Gruppenzimmer zugänglich sind. Manchmal gibt es einen Laptop in der Gruppe, auf dem KindergartenpädagogInnen nur arbeiten. Dieser ist oft mit einem Mini-Beamer verbunden, der aber auch vom Handy der PädagogInnen betätigt werden kann und in Beschäftigungen eingesetzt wird, um Bilder, kurze Videos oder Animationen zu präsentieren.

Aus Statistiken aus dem Jahr 2012/2013 ist ersichtlich (Szécsiné Máriás et al., 2015, p. 40–43), dass 8% der KindergartenpädagogInnen über eine Informatikausbildung verfügen, aber nur 3% verwenden das Internet zu didaktischen Zwecken. Das erste organisierte Programm für die IKT-Bildung für ungarische Kindergärten gab es 2003 im Rahmen des Programms *Brunszvik Teréz óvodai számítógépes program* (Fáyné Dombi et al., 2016). Verbreitet

sind noch die Tests von *eDia* für den Kindergarten², die mit Kopfhörer und Tablet auszuführen sind, und *DIOO* (kurz für „Digitális Okosjáték Óvodásoknak“, d.h. Digitales SmartSpielzeug für Kindergartenkinder), das einen Computer mit einem Touchscreen und eine Software beinhaltet. Letzteres wird als ein Gerät zur Erleichterung der Förderarbeit der PädagogInnen und als ideale Übungsumgebung für Kindergartenkinder dargestellt, in der Teilfertigkeiten spielerisch gefördert werden. Der Hersteller sieht es als Vorteil, dass die Kinder die Förderarbeit als Geschicklichkeitsspiel mit dem Computer auffassen und nicht als Lernaufgabe (z. B. den Weg des Maulwurfs mit Steinen auslegen, kurvige Linien nachzeichnen als Vorbereitung für das Schreiben). In der Praxis befindet sich das DIOO-Gerät in einem separaten Raum und Kinder können sich einzeln damit beschäftigen, nach einer bestimmten Zeiteinteilung. Die Software speichert die Ergebnisse der Kinder, die dann von den KindergärtnerInnen (die Daten der ganzen Gruppe) und von den Eltern (die Daten des eigenen Kindes) abgerufen werden können.

Laut Fáyiné Dombi, Hódi, & Kiss (2015) findet man in den Kindertagesstätten von Ungarn noch folgende Apps und Programme: auf der einen Seite zum Zweck der direkten Sprechförderung *Beszédkorrektor* (zum Üben von Sprechlauten, als Teil des Programms *Varázsdoboz*, dt. Zauberkiste), *Beszédmester* (dt. Sprechmeister), *Varázsbetű* (dt. Zauberbuchstabe); auf der anderen Seite benutzt man Märchenseiten wie *Egyszervolt.hu*, auf denen auch altersgerechte Animationen, Lieder, Spiele, Gedichte und Bastelideen zu finden sind.

Die in einem qualitativen Interview befragten KindergartenpädagogInnen benutzen digitale Medien nur für die Präsentation von Inhalten, d. h. zum Projizieren von Bildern und Videos oder zum Abspielen von Musik. Sie sind der Ansicht, dass das Anschauen und Mitsingen von Liedern mit Animation eine verstehensunterstützende Wirkung hat und auch helfen kann, verknüpfte Bewegungsabläufe zu demonstrieren (vor allem bei Bewegungsliedern). Dadurch kann auch die Einsprachigkeit während der deutschsprachigen Beschäftigungen gewährleistet werden.

Zur Vorbereitung verwenden sie nicht selten Webseiten wie *hueber.de*, *Pinterest*, *YouTube*-Kanäle mit Liedern oder Märchen, *klexikon.zum.de* und *Facebook*-Gruppen für ErzieherInnen – oft lassen sie sich nur durch die Materialien inspirieren und passen sie an die Eigenheiten der Gruppe an.

Zusammenfassend kann man feststellen, dass die Digitalisierung in den Kindergärten in Ungarn noch in den Kinderschuhen steckt, aber es sind auf der institutionellen Ebene schon vorbildliche Initiativen vorhanden, wie z. B. ein Interview mit der Leiterin eines Kindergartens in Nagykanizsa (Nagykanizsa Központi Óvoda, Pipitér Tagóvodája) zeigt (Tóth, 2022). In diesem Kindergarten wird die Förderung der Medienkompetenz und des Umweltbewusstseins miteinander verknüpft erfolgreich in den Kindergartenalltag integriert. Sicher ist, dass für den komplexen Prozess einer erfolgreichen und

² <http://ovi.edia.hu>

durchdachten Digitalisierung einer KiTa nicht nur finanzielle Mittel und der gute Wille vorhanden sein müssen. Laut Kursawe (2021, p. 10) gehören u. A. auch der Austausch im Team, Sicherheitsfragen, die Erarbeitung eines Medienkonzeptes für die Einrichtung und die Elternarbeit zur Verwirklichung einer digitalen Kita.

Digitale Anwendungen für Fremdspracherwerb im Kindergartenalter

Als Konsequenz der vorherigen Überlegungen und auf Grundlage der von den Eltern genannten bereits genutzten Anwendungen versuchen wir in diesem Teil Verwendungsmöglichkeiten von digitalen Medien und Applikationen im Bereich der Fremdsprachenaneignung zu sammeln, die von Eltern und/oder Kindergartenpädagoginnen effektiv eingesetzt werden können.

An erster Stelle ist zu erwähnen, dass digitale Medien bei der Präsentation und Entwicklung der korrekten Aussprache eine bedeutende Rolle einnehmen können: Kinder haben die Möglichkeit, die Fremdsprache von MuttersprachlerInnen zu hören, z.B. in Videos oder Animationen, aber auch in interaktiven Apps mit Bildern, in denen die relevanten Wörter – auf Wunsch wiederholt – ausgesprochen werden. Dies ist auch deshalb wichtig, weil Erziehende in der KiTa oft als das einzige sprachliche Vorbild fungieren, wenn zu Hause kein Deutsch gesprochen wird. Es kann außerdem eine Hilfe für Eltern sein, wenn sie die Fremdsprache nicht perfekt beherrschen, aber ihre Kinder trotzdem bei der Sprachförderung unterstützen möchten.

Zweitens ist der multimediale Charakter von digitalen Anwendungen auch von großem Vorteil. Dadurch wird mehrkanaliges Lernen ermöglicht – damit ist nicht nur die Verknüpfung von Ton und Bild gemeint, sondern auch die Einbeziehung von Bewegung. Die visuelle Darstellung erleichtert auch das Verstehen und dient zur Unterstützung der Einsprachigkeit in den deutschsprachigen Beschäftigungen und Angeboten. Durch komplexe auditive und visuelle Materialien kann auch (noch unbewusstes) interkulturelles, landeskundliches Lernen ermöglicht werden.

Aus der Vielfalt der digitalen Geräte werden besonders Tablets für den Kindergarten empfohlen. Sie verfügen über ein „all-in-one-Prinzip“, d. h. vereinen mehrere digitale Medien in sich, deshalb sind sie besonders für die medienpädagogische Arbeit im KiGa geeignet (Eder & Roboom, 2016): sie machen nicht nur die Nutzung von Lern-, Spiele-Apps und Kindersuchmaschinen möglich, sondern beinhalten auch eine Foto- und Videofunktion.

Welche Fremdsprachen-Apps und Plattformen kennen die Befragten?

In der oben genannten Umfrage (5.1.) gaben ungefähr 30% der Befragten an, dass sie ihr Kind regelmäßig (ein oder mehrmals wöchentlich oder monat-

lich) digitale Medien zur Unterstützung des Fremdsprachenerwerbs nutzen lassen. Es darf dabei nicht vergessen werden, dass 11% der Kinder überhaupt keine digitalen Geräte benutzen.

In der Elternumfrage wurden die folgenden Apps und Seiten zum Zweck des frühen Kennenlernens einer Fremdsprache namentlich genannt, wobei es möglich war, mehrere Antworten anzugeben: YouTube (31 Personen), Netflix/HBO (12), LearningApps (8), Duolingo (7), LingoKids (6); von den einzeln genannten sind *Callious Vorschule* und *Kinderklub TV* zu nennen als Software und YouTube-Kanäle zum Deutschlernen. Netflix und HBO sind Mediendienstleister und Produktionsunternehmen, also streng genommen keine digitalen Anwendungen, aber sie wurden von relativ Vielen genannt. Der Grund dafür kann sein, dass sie auch auf dem Laptop angeschaut werden können und es lassen sich auf beiden Kinderprofile einstellen, die verhindern, dass dem Kind nicht altersgerechte Programme zugänglich werden, ferner lässt sich auch die Bildschirmzeit kontrollieren.

Es ist überraschend, *LearningApps* in der Liste zu finden, da es eher zu den digitalen Anwendungen gehört, die am häufigsten in Schulen verwendet werden (wegen der relativ einfachen Handhabung, wenig Speicherbedarf und geringer Systemanforderungen und da es kostenlos ist). Es ist aber durchaus möglich, altersgerechte fremdsprachliche Aktivitäten auch für Kinder zu erstellen, die noch nicht lesen können. Paare-Finden-Spiele, Memoryspiele und auch Wettbewerbe und Quizspiele, bei denen man aus mehreren Antworten die richtige finden soll, lassen sich mit Bildern und Ton gestalten, also kann auf die Schrift verzichtet werden. Allerdings kann für die Aufgabenstellung nur ein Text angegeben werden, elterliche Hilfe wird deshalb benötigt.

Im Vergleich dazu ist *Duolingo* jedoch absolut schriftabhängig, die Grundlage der Aufgaben ist eine Übersetzung aus einer Sprache in die andere. Leider stellt es sich aus der Umfrage nicht heraus, wie die Eltern diese App mit Kindergartenkindern verwenden, jedoch ist es nur so vorstellbar, das ein Erwachsener die Wörter und Sätze eintippt. Ein Vorteil ist hier die authentische Aussprache, die auf Anfrage wiederholt werden kann.

LingoKids scheint eine geeignete Alternative für Kindergartenkinder sein, jedoch kann mit dieser App nur Englisch gelernt werden. Es ist für Kinder zwischen 2–8 Jahren gedacht und stellt die spielerische Sprachaneignung in den Mittelpunkt mit Spielen, Liedern, Videostunden und Audiobüchern. Es wird auch auf Sicherheit geachtet; es kann alleine von einem Kind betätigt werden, aber enthält auch Spiele, die gemeinsam mit der Familie gespielt werden können.

Anforderungen an digitale Plattformen und Apps für Kinder

Vor den eigentlichen Vorschlägen muss noch geklärt werden, welche technischen und pädagogischen Anforderungen an digitale Anwendungen für Kinder im Kindergartenalter gestellt werden. Die hier angeführten Kriterien

(nach Hajszan et al., 2020, p. 28) können Eltern und KindergartenpädagogInnen bei der Auswahl von Anwendungen helfen.

Bei Apps und Kinderwebseiten sollte die Navigation durch Symbole und Animationen markiert werden, damit sie auch ohne Lesekenntnisse genutzt werden kann. Die verwendete Animation sollte kindgerecht und ästhetisch sein und darf nicht durch eine zu schnelle oder zu bunte Erscheinung ablenken. Die Themen und die gesprochenen sprachlichen Anleitungen sollten dem Alter entsprechen.

Bei Spielen sollte die Spieldauer nicht zu lang sein (wie in 5.1. angeführt, wird für Kindergartenkinder täglich maximal 30 Minuten digitale Bildschirmzeit empfohlen). Es ist ein gutes Zeichen, wenn das Spiel mehrere Schwierigkeitsniveaus enthält, denn das ermöglicht eine individualisierte Beschäftigung mit den Inhalten.

Es muss überprüft werden, ob keine Werbungen in der Kinderansicht der Anwendung oder Webseite erscheinen, und persönliche Daten sollten auch sicher behandelt werden. Wenn das Kind das Gerät der Eltern benutzt oder für den Einsatz von Tablets im Kindergarten stehen verschiedene Kindersicherung-Apps wie *Kids Place* zur Verfügung, mit deren Hilfe Eltern und ErzieherInnen die Bildschirmzeit und Aktivität ihrer Kinder steuern können.

Vorschläge und Ideen

In diesem eher praktisch ausgerichteten Teil möchten wir einige digitale Mittel, Plattformen und Anregungen anführen, die zur Unterstützung des fremdsprachlichen Spracherwerbs (in unserem Fall Deutsch) beitragen können.

Interaktive Bilderbücher

Ein relativ neues Medium stellen interaktive Bücher dar. Sie gehören zu den hybriden Medien, weil sie einerseits wie herkömmliche Bilderbücher auf dem Bildschirm ausschauen, andererseits aber interaktive Züge aufweisen. Als größter Vorteil und innovatives Element interaktiver Bilderbücher wird die Möglichkeit der aktiven Teilnahme am Vorleseprozess erwähnt. Bilderbücher im Allgemeinen nehmen auch in der frühen Fremdsprachenvermittlung einen bedeutenden Platz ein, da ihre Illustrationen eine erhebliche Hilfe beim Verstehen leisten und dadurch die Einsprachigkeit unterstützen.

Als erstes, meist erforschtes Medium soll *BOOKR Mesetár*³ vorgestellt werden: in der kostenpflichtigen Version findet man Geschichten in ungarischer, englischer und deutscher Sprache. Bookr Kids ist eine App für Tablets, ist also eher dafür geeignet, dass die Kinder sie individuell zu Hause mit den Eltern benutzen, aber sie kann auch in der Einrichtung eingesetzt werden, falls die Klasse oder Kindergartengruppe über genügend Geräte verfügt.

³ <https://bookrkids.com>

Das eigenständige Layout hat den Zweck, Hilfe zu leisten beim Vertiefen des Verstehens. Die Linearität der Geschichten wird beibehalten, aber der Erzählvorgang wird durch die Möglichkeit der interaktiven Teilnahme bereichert (Horváth, 2021): auf den einzelnen Seiten gibt es Teile der Illustration, die durch Berührung bewegt werden können oder einen Laut von sich geben, im Einklang mit dem Inhalt des jeweiligen Textteils. Dieses interaktive Handeln hilft bei der Rezeption des Textes, die Kinder werden Teilhaber der Narration (Daróczy, 2019, p. 114–115). In einer umfassenden Untersuchung ist auch bestätigt worden, dass die Arbeit mit interaktiven Bilderbüchern die Lesekompetenz in der Unterstufe verbessern kann (Varga & Daróczy, 2021).

Die „Boardstories“ auf onilo.de – mit dazugehörigen Spielen und Aufgaben – sind sparsam animierte Geschichten, die am Whiteboard, PC oder Tablet mit Ton präsentiert werden können. An erster Stelle ist diese Applikation zur Entwicklung der Leseförderung und Lesekompetenz entwickelt worden, aber die bildgestützte Darstellung der Geschichten macht sie auch für Kindergartenkinder geeignet. Hier findet zwar keine Interaktivität in Verbindung mit der Illustration statt, aber die Bilder enthalten filmische Mittel wie Animationen oder Zoom, die das Verstehen unterstützen. Außerdem können die Geschichten jederzeit gestoppt/pausiert werden, wodurch die/der ErzieherIn die Möglichkeit hat, auf dem entsprechenden Sprachniveau der Kinder Impulse zu geben, Fragen zu stellen etc. Die Geschichten können u. A. nach Altersstufe (von Elementarstufe bis ab Klasse 4) und nach Länge gesucht werden. Ein gut verwendbares Beispiel ist „Die große Osterei-Versteckerei“ (Autor: Heike Vogel; Illustrator: Anne-Kristin zur Brügge), eine Ostergeschichte für die Elementarstufe (Länge: 3 Min. 30 Sek.). Sie reimt sich und ist im Präsens verfasst, also entspricht auch sprachlich der Altersstufe, wobei der Wortschatz herausfordernd sein kann, aber man kann die Bearbeitung der Geschichte mit Kindergartenkindern dementsprechend anpassen.

Die Webseite des Amira-Internetprojekts⁴ ist ursprünglich für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache entwickelt worden, um ihre Lesefähigkeiten zu fördern. Die Märchen und Geschichten, die in virtuell blätterbaren Bilderbüchern mit ästhetischer Illustration erscheinen, können aber auch im Kindergarten erfolgreich angewendet werden: der Text auf der jeweiligen Seite wird von MuttersprachlerInnen vorgelesen. Die Texte sind in drei Schwierigkeitsstufen geordnet, die erste Stufe eignet sich eher für das Kindergartenalter, sowohl von der sprachlichen Schwierigkeit als auch von der Länge her. Das Programm hat auch eine Handyversion und die Geschichten können kostenlos heruntergeladen und offline verwendet werden; im Vergleich zu den vorigen Beispielen haben wir es hier mit statischen Zeichnungen als Illustration zu tun.

⁴ <https://www.amira-pisakids.de>

Märchen und Lieder im Internet

Animierte Märchen sind in vielerlei Hinsicht den interaktiven Büchern ähnlich und laut der Umfrage sind sie unter den Eltern am bekanntesten. Möchte man aber deutschsprachige Märchen zum Ziel der Fremdsprachenförderung einsetzen, ist auf die sprachliche Schwierigkeitsstufe zu achten, weil die meisten Märchenkanäle an erster Stelle für Kinder gedacht sind, die Deutsch als Muttersprache sprechen.

Wegen ihrer sprachlich einfachen Form eignen sich besonders die Geschichten von Eric Carle auch für Fremdsprachenlernende; einige seiner Bücher sind auf YouTube mit Animationen, die den ursprünglichen Buchillustrationen ähnlich sind, auf dem Kanal *Illuminated Films* zu finden. Diese können als Präsentation oder Wiederholung dienen, wenn sich die Gruppe mit diesen Geschichten beschäftigt, oder können auch zur Wortschatzarbeit oder einfachen Nacherzählung verwendet werden. Folgende Geschichten von Eric Carle sind auf YouTube in deutscher Sprache zu finden:

- Die kleine Raupe Nimmersatt⁵
- Die kleine Grille singt ihr Lied⁶
- Chamäleon Kunterbunt⁷.

Auf YouTube gibt es außerdem viele traditionelle Märchen in deutscher Sprache, die jedoch eher für muttersprachliche Kinder gedacht sind, weil ihre lexikalisch und grammatisch komplexe Sprache in den Videos beibehalten wird. Deshalb sind sie meistens ungeeignet für den Einsatz mit nicht-muttersprachlichen Kindern, aber die Länge und das Format dieser Videos ist geeignet für das Kindergartenalter. Eine mögliche Verwendung könnte so aussehen, dass der Ton ausgeschaltet wird und die/der ErzieherIn das Märchen mit einem vereinfachten Text erzählt. Wenn auch deutsch-ungarisch zweisprachige Kinder die Gruppe besuchen, kann es nach längerer Beschäftigung mit dem Märchen auch mit dem Originaltext abgespielt werden als Differenzierung und Motivation für die zweisprachigen Kinder. Einige Beispiele für diese Kategorie sind zum Beispiel *Der dicke fette Pfannkuchen*⁸ oder *Die Prinzessin auf der Erbse*⁹.

Außer Märchen spielen noch Lieder eine bedeutende Rolle bei der Sprachentwicklung von Kindern, weil sie Sprachliches mit Rhythmus, Melodie und in vielen Fällen mit Bewegung verknüpfen und sich deshalb besser eingepägt werden können bzw. motivierend wirken. Von dem großen Angebot auf YouTube sind unseres Erachtens solche Lied-Videos am besten geeignet für die Fremdsprachenvermittlung, in denen die Animation eng die

⁵ <https://youtu.be/VvS4-92ZP6Y>

⁶ https://youtu.be/crJo_r6Xd_8

⁷ <https://youtu.be/iai05XO-H74>

⁸ <https://youtu.be/byn4zjvqVSo>

⁹ https://youtu.be/ie1l1PrG_8Y

Handlung oder den Inhalt des Liedes begleitet und dadurch verstehensfördernd wirkt, oder die Bewegungen zeigt, die während des Liedes auszuführen sind. Ein gutes Beispiel dafür ist der Kanal *Sing mit mir – Kinderlieder*, wo traditionelle und moderne Lieder mit altersgerechter Animation dargestellt sind oder *Kinderlieder zum Mitsingen und Bewegen*, wo die Lieder in einer Kindergartengruppe mit Bewegung präsentiert werden, deshalb können sie auch KindergärtnerInnen Anregungen zur Arbeit mit einem Lied geben. Eine umfangreiche Sammlung von Liedern und Reimen ist von Mama Lisa's World¹⁰ zusammengestellt – eine Fundgrube für ErzieherInnen, mit Noten, Melodie und Spielbeschreibungen zu den Texten.

Erwähnenswert ist noch die Seite *KiKaninchen* von ARD und ZDF¹¹, die auch als App benutzt werden kann. Sie enthält kurze Videos, Lieder, Geschichten über Kikaninchen und auch Rätsel (wie z. B. Tiere erraten, von Kindern gesprochen). Auf der Seite wird die Navigation ohne Lesekompetenz ermöglicht, aber es enthält auch Informationen und Funktionen für Eltern, z.B. eine einstellbare Nutzungsdauer. Die Seite ist für MuttersprachlerInnen gedacht, aber wegen der kindgerechten Inhalte und der Kürze der Materialien lässt sich Vieles auch im Bereich Deutsch als Fremdsprache/Deutsch als Minderheitensprache verwenden. Bekannter ist *Die Seite mit der Maus*¹², aber diese ist eher für die Grundschule geeignet.

Nicht durch Märchen, aber durch zusammenhängende Animationen und einfache gesprochene Texte wird die Vermittlung von Deutsch als Fremdsprache in dem YouTube-Kanal *Lola&Leo* verwirklicht. Es enthält eine Videoserie mit dem Titel „Die Welt von Lola und Leo“, die auch ohne Lesekompetenz angeschaut und verstanden werden kann und der Wortschatzentwicklung dient.

Außerdem findet man eine Fülle von Videos, in denen Grundwörter zum Thema Essen, Tiere usw. einzeln gesprochen und mit Bildern illustriert präsentiert werden. Es ist fraglich, ob das einfache Anschauen dieser Zusammenstellungen – ohne begleitende/anschließende Aktivitäten und spielerische Übungen – den Kindern etwas bringt, aber als Ergänzung und Veranschaulichung können die Videos einen Platz in der Sprachförderung einnehmen.

Apps für das Fremdsprachenlernen

Wie in 6.1. angesprochen wurde, haben die an der Umfrage teilnehmenden Eltern relative wenige digitale Anwendungen genannt, die sie für das Fremdsprachenlernen ihrer Kinder benutzen. Die meistgenannten Apps (*LearningApps*, *DuoLingo*, *LingoKids*) sind einerseits nicht absolut altersgerecht, andererseits nur für die Übung der englischen Sprache geeignet.

¹⁰ <https://www.mamalisa.com/?lang=German&t=el>

¹¹ <https://www.kikaninchen.de/index.html>

¹² <https://www.wdrmaus.de>

Wenn man die Auswahl unter die Lupe nimmt, lässt sich feststellen, dass es leider relativ wenige Applikationen für kleinere Kinder gibt, mit denen die deutsche Sprache geübt werden kann. Es überwiegen Apps für das Englische, wie z. B. *Khan Academy Kids* und *Lingumi*, um nur solche zu nennen, die für unsere Zielgruppe adäquat erscheinen. Im Folgenden werden kurz zwei Anwendungen als Beispiele für digitale Möglichkeiten auf Handy oder Tablet dargestellt.

In der digitalen Anwendung *Studycat* sind mehrere Fremdsprachen wählbar, inklusive deutsch. Ein Lernweg wird festgelegt mit Bildern, auf dem nicht alle Themen freigeschaltet sind – auch Kleinkinder können es betätigen. Als positiv ist außerdem der interaktive Charakter der App zu bewerten. Das Kind kann zeichnen und Geschicklichkeitsspiele spielen, wobei der gezielte Wortschatz ständig wiederholt wird. Es enthält auch Nutzungsratschläge für Eltern und ist mit dem Siegel „KidsSafe“ zertifiziert.

German Learning for Kids von Marlu Studio enthält einen Lernteil und einen Spielteil in jedem Thema. In dem Lernteil wird der jeweilige Wortschatz mit Bildern (und auch mit Buchstaben für die Eltern) präsentiert; durch Spielen, Malen oder Puzzles wird das Thema vertieft. Weitere Charakteristika der App sind eine ruhige Gestaltung, ausschaltbare Hintergrundmusik und die Abwesenheit von Werbung.

Weitere Ideen zum Einsatz von IKT-Mitteln zum Fremdsprachenlernen

Ein wichtiges Ziel der Medienerziehung ist es, Kindern bewusstzumachen, dass die neuen Medien und IKT-Mittel nicht nur passiv zu Unterhaltungszwecken verwendet werden können, sondern sich auch für kreative Gestaltung eignen. Im Folgenden werden einige Ideen vorgestellt, die diesen kreativen Aspekt mit der Fremdsprachenvermittlung verbinden.

Die bekannten und auch in ungarischen Kindergärten auftauchenden Be-Bots sind auch für sprachliche Ziele anwendbar. Die Laufbahn von BeeBot kann man so gestalten, dass ein bestimmter Wortschatz verwendet wird, z.B. Pflanzen, Natur, bestimmte Farben und Zahlen; während der Arbeit kann man auch die deutsche Sprache benutzen, wenn die Kinder die Funktion des Geräts schon gut kennen.

Die Fotofunktion von Tablets eignet sich für das Festhalten von Erinnerungen von Ausflügen, es hat auch in der ungarndeutschen Volkskundebeschäftigung ihren Platz. Beim Aufsuchen eines ungarndeutschen Heimat- oder Dorfmuseums oder Lernpfades können die Kinder den Besuch mit Fotos dokumentieren, die später in Beschäftigungen verwendet werden können in der Wortschatzarbeit oder als Grundlage für die Weiterarbeit mit den Erfahrungen des Ausflugs. Aus den Fotos kann ein Album zusammengestellt werden.

Die Bearbeitung von deutschen Märchen und Geschichten lädt auch zur digitalen Weiterarbeit ein (vgl. Kurzawe, 2021, p. 29–32). Es gibt zahlreiche

Anwendungen, mit denen sich digitale Bilderbücher erstellen lassen (z.B. *Book Creator*); als Illustration können selbstgezeichnete Bilder, Fotos von der Gruppe, die die Szenen darstellen oder Figurenkonstellationen aus Knete oder Papier dienen. Mit dem Programm zum Erlernen von Programmieren, *Scratch Jr.*, lassen sich Figuren bewegen vor verschiedenen Hintergründen, damit kann man Szenen von Märchen nachspielen. Es lassen sich auch Stop-Motion-Animationen (*Stop Motion Studio*) oder Comics aufgrund von Geschichten erstellen.

Vor allem in der Naturkunde-Beschäftigung bietet es sich an, mit Kindern gemeinsam zu recherchieren. Dazu eignen sich Kindersuchmaschinen wie <https://www.blinde-kuh.de/index.html> oder <https://www.fragfinn.de/>. Laut einer in Deutschland durchgeführten Studie (Knauf, 2019, p. 12) steht die Häufigkeit dieser Verwendungsweise von Computern auf dem dritten Platz nach gezielter Übung und Spielen von altersangemessenen Computerspielen.

Als Abschluss der Aufzählung von Einsatzmöglichkeiten der digitalen Medien soll noch erwähnt werden, dass es auch Apps für KindergartenpädagogInnen gibt, wie z. B. *KigaClick*, *KigaRoo*, *Leandoo*, *Kindy* – Die Kita-App in deutscher Sprache. Sie können bei der Verwaltung, Dokumentation, Organisation und Beobachtung der Kinder behilflich sein. Einige, wie z.B. *Kindy*, enthalten auch Möglichkeiten für die Erleichterung der Kommunikation zwischen Eltern und Kita und helfen dabei, dass Eltern durch das Teilen von Fotos und Videos mehr Einblick in den Kita-Alltag erhalten; auch Termine lassen sich in manchen Apps festhalten.

Zusammenfassung

Der Beitrag versuchte, einige Anregungen für Kitas und Eltern von Kindergartenkindern zu geben, wie die neuen Medien auf vielfältige Art und Weise in den Dienst der Vermittlung der deutschen Sprache gestellt werden können. Es muss dabei betont werden, dass digitale Medien nicht als Ersatz von Bewegung und kindlicher Erfahrungssammlung, sondern als eine Ergänzung und eine neue methodische Alternative betrachtet werden sollten, die KindergartenpädagogInnen in ihrer Praxis anwenden können, um ihr didaktisches Repertoire zu bereichern. Eine Umfrage unter Eltern und ErzieherInnen hat gezeigt, dass digitale Möglichkeiten noch wenig ausgenutzt werden. KindergartenpädagogInnen könnten durch die schrittweise und moderate Einbeziehung digitaler Medien auch der Forderung gerecht werden, Kinder in möglichst allen Bereichen Erfahrungen sammeln zu lassen und auf die in der Grundschule erforderlichen Kompetenzen vorzubereiten. Hinsichtlich der Fremd- und Zweitsprachaneignung haben digitale Medien zahlreiche Vorteile, wie die einfache Präsentation authentischer Aussprache, Interaktivität, Übungs- und Wiederholungsmöglichkeiten und die Unterstützung der Einsprachigkeit durch ihre Multimedialität – aus diesen Gründen bieten sie eine empfehlenswerte neue Alternative in der frühen Sprachförderung.

Literatur

- BzGA – Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2017). *Wie oft und wie lange? Empfehlungen zur Höchstdauer der Mediennutzung von Kindern.* kindergesundheit-info.de. <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/alltagstipps/mediennutzung/hoechstdauer/>
- Daróczi, G. (2019). Mesekönyvek kulturális újszerűségének hatása az óvodáskorú gyermekek értelemkonstruáló tevékenységére. In Bordás, S. (Ed.), *Módszerek, művek, teóriák. A X. Tantárgy-pedagógiai Nemzetközi Tudományos Konferencia előadásai* (pp. 113–125). Eötvös József Főiskola. <https://docplayer.hu/191950443-Modszerek-muvek-teoriak-a-x-tantargy-pedagogiai-nemzetkozi-tudomanyos-konferencia-eloadasai-szerkesztette-bordas-sandor.html> (25.05.2022)
- Dore, R. A. & Dynia, J. M. (2020). Technology and Media Use in Preschool Classrooms: Prevalence, Purposes, and Contexts. *Frontiers Education*, 5. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.600305>
- Eder, S. & Roboom, S. (2016). Kamera, Tablet & Co. Im Bildungseinsatz. Frühkindliche Bildung mit digitalen Medien unterstützen. In L. Jürgen & R. Röllecke (Hrsg.), *Krippe, Kita, Kinderzimmer. Medienpädagogik von Anfang an. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven* (pp. 25–35.). Kopaed-Verlag.
- Fáyné Dombi, A., Hódi, Á. & Kiss R. (2016). IKT az óvodában: Kihívások és lehetőségek. *Magyar Pedagógia*, 116(1), 91–117. <https://doi.org/10.17670/MPed.2016.1.91>
- Hajszan, M., Bäck, G., Pfohl, M. Landrichinger, K. & Rauch, M. (2020). *Digitale Medienbildung in elementaren Bildungseinrichtungen.* Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. https://www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:69f9b79a-f533-4542-95e5-43364ecd5ced/ep_digitale_medienbildung.pdf
- Horváth, D. (2021). Az interaktív könyv mint hibrid médium. *Médiakutató*, 23(2), 133–142.
- Knauf, H. (2019). *Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen. Ergebnisse einer Fragebogenerhebung zum aktuellen Stand der Nutzung digitaler Medien.* Bielefeld Working Paper 3. <https://doi.org/10.25656/01:17999>
- Kurzawe, U. (2021). *Mit Medien im Dialog – Sprachliche Bildung in der Kita digital gestalten.* INSKOM: Verein zur Förderung von Sprache und Kommunikation in Bildung, Prävention und Rehabilitation e.V.
- Leopold, M. (2018). *Digitale Medien in der Kita. Alltagsorientierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis.* Herder Verlag.
- Molnár, Cs. (2022). *Digitale Geräte in dem Kindergarten. Unveröffentlichte Bachelorarbeit.* Fakultät für Erzieher- und Grundschullehrerbildung. Eötvös Loránd Universität.
- Nolte, D. (2012). *Medienkompetenz. Nifbe-Themenheft Nr.8.*, Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Erziehung. https://www.nifbe.de/images/nifbe/Infoservice/Downloads/Themenhefte/Medienkompetenz_online.pdf (05.05.2022)

- Neuß, N. (2013). Medienkompetenz in der frühen Kindheit. In Hoffmann, B., Hoffmann, D., Hugger, K.-U., Kammerl, R., Meister, D. M., Neuß, N., Pöttinger, I., Röll, F. J., Schorb, B., Tillmann, A. & Wagner, U. (Eds.), *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme* (pp. 34-46). Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, JRC Research Reports JRC107466, Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Schmid, U. & Gärtig-Daug, A. (2017). *Zehn Jahre Elementarinformatik – Elementare Informatikkompetenzen als Basis für nicht-konsumierenden und reflektierten Umgang mit Computer-Medien in der Vor- und Grundschule, 2008-2017. Werkstattberichte zur Elementarinformatik*, Band 1. Forschungsgruppe Elementarinformatik (FELI). Otto-Friedrich-Universität. https://fis.uni-bamberg.de/bitstream/uniba/42259/1/SchmidElementarinformatikkse_A3b.pdf (10.05.2022)
- Szécziné Máriás, E., Hagymásy, T. & Könyvesi T. (2015). *Statisztikai Tájékoztató Oktatási Évkönyv (2012/2013)*. Emberi Erőforrások Minisztériuma. http://2010-2014.kormany.hu/download/c/93/21000/Oktat%C3%A1si_%C3%89vk%C3%B6nyv_2012.pdf
- Tóth, É. (2022). "Felelősségünk van abban, hogy kreatívan alkalmazzuk az informatikai eszközöket az óvodában" – interjú Göndör Rékával, 2022-07-21. *Modern Iskola*. Könyvtárellátó Nonprofit Kft. (KELLO). <https://moderniskola.hu/2022/07/felelossegunk-van-abban-hogy-kreativan-alkalmazzuk-az-informatikai-eszkozoket-az-ovodaban-interju/> (21.07.2022)
- Varga, E. & Daróczi, G. (2021). *Az interaktív könyv az olvasási és szövegértési készség fejlesztésében. Esettanulmány a BOOKR Suli-szoftver interaktív könyveinek tanórai implementációjáról*. Líceum Kiadó. http://publikacio.uni-eszterhazy.hu/7108/1/interkativ_digit.pdf (20.05.2022)



Baloghné dr. Nagy, G. & Molnár, Cs.**Digital tools for early foreign language development
in kindergarten**

The use of digital media in early childhood is regarded as a controversial topic; perceptions of integrating ICT in kindergarten learning environments range from threatening to challenging. Many regard it as a means of providing equal opportunities for children from all social backgrounds; others view kindergarten as a technology-free oasis and digital tools as a threat to play-based learning and child health. The paper focuses on the use of digital tools in kindergarten and at home which may assist early second language acquisition. To establish a background to our study, we use data from a quantitative survey targeting parents of kindergarten children (n=97). The questionnaire aimed to explore digital habits of the age group in question and serves as a basis for our recommendations, which include digital tools, applications and digital content to facilitate second language development of children aged 3 to 6.

Keywords: ICT-tools for language learning, early foreign language development, media in kindergarten, media literacy/competence

Baloghné dr. Nagy Gizella: <http://orcid.org/0000-0002-6383-9300>