

PROJEKT kids

KITAS IN DIGITALEN STRUKTUREN



PROJEKT -
KIDS.BISTUMLIMBURG.DE



0151-55725710



KIDS.PROJEKT



A.KUMMER@BISTUMLIMBURG.DE



INHALT

●	EINLEITUNG	1
●	ZIELGRUPPE	3
●	KONZEPTIONELLER RAHMEN & QUALITÄTSDIMENSIONEN	4
●	PROJEKTZIELE	6
●	STRATEGIE	13
●	SCHLÜSSELROLLEN	15
●	METHODENKOFFER	16
●	RESSOURCEN	19
●	PROJEKTPHASEN	20
●	LITERATUR	21



EINLEITUNG

Gesellschaftspolitische und globale Veränderungsprozesse stellen soziale Organisationen aktuell vor enorme Herausforderungen und verlangen in unterschiedlichsten Bereichen Anpassungsprozesse. Die (Re)organisation der Kita, als Lebenswelt von und für Familien wird durch wachsende Unsicherheiten und heterogene Bedürfnisse (Diskontinuitäten) von Familien in das Zentrum von Organisationsentwicklung gerückt und somit Auftrag der professionellen Kinderbetreuung.

Die Digitalisierung der Lebensbereiche von Familien verzeichnet einen enormen Vorschub. Sowohl auf der strukturellen als auch auf den bildungs- & pädagogischen Ebenen befinden sich viele Bildungseinrichtungen in Deutschland in einer zurückhaltenden und beobachtenden Rolle, während andere Länder, wie z.B. Dänemark die Vorteile im Sinne der Effizienz und Nachhaltigkeit digitaler Bildung für sich bereits bildungspolitisch implementiert haben.

Dabei ist die digital unterstützte Kommunikation heute das Kommunikationsmittel erster Wahl wenn es um die Informationsweitergabe im privaten oder beruflichen Kontext geht.

Für Bildungsinstitutionen wie Kindertageseinrichtungen ist die medienpädagogische Arbeit zum einen Bildungs- und Erziehungsziel:

„Das Kind lernt die Medien und Techniken gesellschaftlicher Kommunikation zu begreifen und zu handhaben, sie selbstbestimmt und kreativ zu gestalten, sie als Mittel kommunikativen Handelns zu nutzen und sie kritisch, in sozialer und ethischer Verantwortung zu reflektieren“ (BEP, 2019)

Zum anderen wird eine medienpädagogische Familienbildung heute wichtiger den je und zur Querschnittsaufgabe von pädagogischen Fachkräften in Kitas, denn nur durch dieses Mandat können die Bedürfnisse von Familien berücksichtigt und deren Lebenswelten in einem höheren Maße unterstützt werden. Die Digitalisierung kann insbesondere dazu beitragen, die Lebenswelten der Familien zu berücksichtigen und durch digitale Vernetzung verschiedener Teilsysteme ein enormer Unterstützungs-Motor werden.

Nachfolgend sind einige Gründe aufgeführt, die verdeutlichen, warum die Digitalisierung in Kitas von Bedeutung ist:



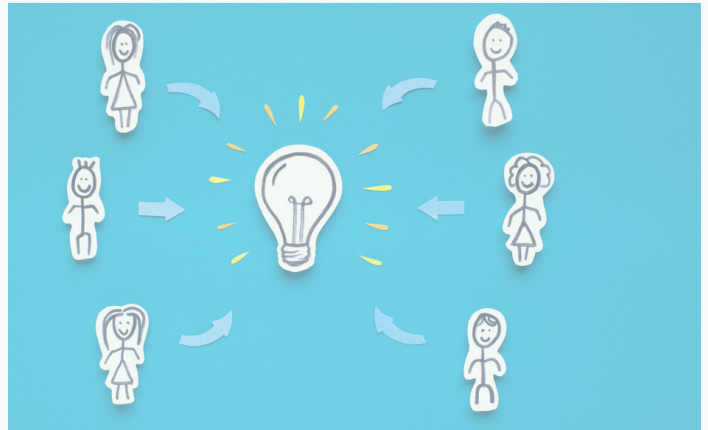
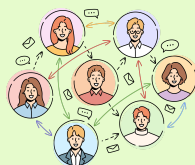
EINLEITUNG

Bildungsauftrag Medienkompetenz

Ein guter Grund, Digitalisierung als Kulturtechnik in Kitas aufzugreifen, ist die Bedeutung von Medienkompetenz als zentrale Schlüsselqualifikation für die Zukunft. Kinder wachsen in einer digitalen Welt auf – umso wichtiger ist es, sie frühzeitig und spielerisch an einen reflektierten und kreativen Umgang mit Medien heranzuführen. Kitas bieten dafür einen geschützten Raum, in dem Kinder digitale Erfahrungen sammeln und Kompetenzen entwickeln können, die sie für ihre Lebenswelt brauchen. Gleichzeitig profitieren auch Mitarbeitende in Kitas und Familien von digitalen Möglichkeiten zur Zusammenarbeit, Dokumentation und Bildungsbegleitung.

Bildungs- und Erziehungspartnerschaften

Digitale Plattformen verbessern die Kommunikation und die Bildungs- und Erziehungspartnerschaften mit Eltern, indem sie eine schnellere und effektivere Weitergabe von Informationen über den Tagesablauf, Veranstaltungen und die Entwicklung der Kinder ermöglichen. Angesichts der Vielfalt und Individualität moderner Familien ist es notwendig, zusätzliche Unterstützungsangebote bereitzustellen, um dieser Diversität gerecht zu werden. Der digitale Zugang zu Ressourcen kann hierbei deutlich einfacher barrierefrei und niederschwellig gestaltet werden.



Pädagogische Unterstützung

Digitale Ressourcen und Tools unterstützen die pädagogische Arbeit in Kitas, indem sie Apps und Programme bieten, die für die frühkindliche Bildung entwickelt wurden. Diese helfen Mitarbeitenden bei der Planung von Aktivitäten und der Verfolgung der Kinderentwicklung.

Effizienz

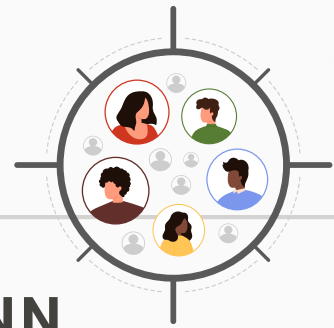
Digitale Werkzeuge übernehmen wiederkehrende Verwaltungsaufgaben, wie die Anwesenheitskontrolle oder das Führen von Dokumentationen.

Flexible und transparente Kommunikation

Eltern und Teammitglieder sind jederzeit über Apps und Plattformen informiert. Aktuelle Pläne, Mitteilungen oder Fotos sind ortsunabhängig abrufbar – schnell, direkt und nachvollziehbar.

Ressourcenmanagement

Automatisierte Dienstpläne, digitale Inventarverwaltung und transparente Abläufe gewährleisten eine optimale Nutzung der vorhandenen Ressourcen.



FÜR WEN IST DAS PROJEKT KIDS GEEIGNET?

Das Projekt KIDS richtet sich in erster Linie an Katholische Kitas im hessischen Teil des Bistums Limburg die ihre Organisation und pädagogische Arbeit agil und digital weiterentwickeln möchten.

Dabei steht die Digitalisierung im Mittelpunkt – nicht nur als technische Neuerung, sondern als zukunftsweisendes Instrument, das Kitas und deren Träger dabei unterstützt, ihre Arbeitsprozesse zu modernisieren und effektiver zu gestalten.

WEITERE INFORMATIONEN?

- Weiterlesen in der Projektskizze
- Weitere Informationen zur Anmeldung:
projektkids.bistumlimburg.de



Scan me

WER KANN TEILNEHMEN?

Insbesondere sind die hessischen Schwerpunkt-Kitas angesprochen, da sich das Projekt an den gesetzlichen Vorgaben zur inhaltlichen Ausrichtung dieser Einrichtungen gemäß § 32 Abs. 4 HKJGB orientiert. **Im Projekt KIDS werden alle vier Fördermerkmale umgesetzt:**

- Unterstützung der Sprachförderung der Kinder.
- Förderung der Gesundheit, der sozialen, kulturellen und interkulturellen Kompetenzen der Kinder.
- Förderung der Bildungs- und Erziehungspartnerschaft nach § 26 Abs. 1 Satz 4 HKJGB.
- Unterstützung der Vernetzung der Tageseinrichtung im Sozialraum (§ 32 Abs. 4 HKJGB).

Gleichzeitig sind jedoch **alle katholischen Träger und Kitas des Bistums Limburg in Hessen herzlich eingeladen**, teilzunehmen, um von den Vorteilen der Digitalisierung zu profitieren und ihre Organisationsentwicklung voranzubringen.

KONZEPTIONELLER RAHMEN & QUALITÄTSDIMENSIONEN

Das Projekt **KIDS** steht für Kitas in digitalen Strukturen und ist ein Modellprojekt zur agilen Organisationsentwicklung (OE) im Bereich der frühkindlichen Bildung. Es legt den Fokus auf das System „Kita“ als gemeinnützige Organisation (Non-Profit-Organisation, NPO). **Das Projekt startet am 1. Oktober 2025 und endet am 31. Dezember 2027.** Ein Einstieg in das Projekt ist jederzeit möglich.

Die agile Organisationsentwicklung versteht sich dabei als ein schrittweiser, erfahrungsbasierter Prozess: **Die Kita entwickelt sich durch praktische Erprobung einzelner Veränderungen weiter.** Diese Schritte werden kontinuierlich begleitet, reflektiert und angepasst – orientiert am sogenannten **PDCA-Zyklus** (Plan – Do – Check – Act), wie ihn Schröder und Oestereich (2023) beschreiben.

Diese Herangehensweise ist eingebettet in das system-integrale Wertesystem des Bistums Limburg, insbesondere des Fachzentrums Kita. Dort wird nach kollegialen und selbstorganisierten Führungs- und Organisationsprinzipien gearbeitet.

Das System Kita – ein vernetztes Ganzes

Die Kita wird nicht als isolierter Ort verstanden, sondern als Teil eines umfassenden Systems mit vielfältigen Beteiligten, Aufgaben und Verantwortlichkeiten:

Kernsystem

- Kinder, Eltern, Mitarbeiter*Innen und Trägervertreter*Innen.

Kooperationspartner im Sozialraum

- Dazu gehören z.B. Schulen, Kultur-, Sport- und Freizeitangebote, Beratungsstellen, Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe

Unterstützungssysteme:

- z.B. Fachberatungen, Fortbildungsanbieter, Berufs-, Fach- und Hochschulen

Fachpolitische Akteure:

- z.B. Jugendämter, Gemeinderäte, kirchliche Verbände wie der KTK-Bundesverband.

Die Qualitätsdimensionen

Die Stärkung kindlicher Entwicklung ist als eine **Gemeinschaftsaufgabe** zahlreicher Akteuer*innen, Expert*innen, und Unterstützer*innen, im Zusammenspiel mit den Familien der Kinder zu verstehen. **Diese ist stets begleitend im Wertesystem christlichen Glaubens zu (be)greifen und mit einem modernen Dienstleistungsverständnis zu verknüpfen.** Die fünf Säulen des Projektes, in dem die unterschiedlichen Dimensionen die Summe unterschiedlicher Bemühungen und Ziele abbilden sind:



MEDIENBILDUNG



AGILES KITA-MANAGEMENT



AGILE TEAMARBEIT



ZUSAMMENARBEIT MIT FAMILIEN



NETZWERK MENSCH & MASCHINE



kids -ZERTIFIKAT



✓ MEDIENBILDUNG

✓ AGILES KITA-MANAGEMENT

✓ AGILE TEAMARBEIT

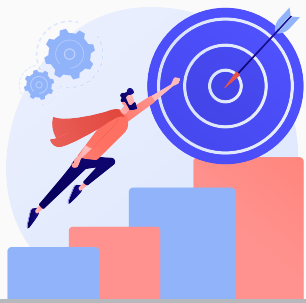
✓ ZUSAMMENARBEIT
MIT FAMILIEN.

✓ NETZWERK MENSCH & MASCHINE

ZU JEDEM ABGESCHLOSSENEN MODUL GIBT ES EIN:

= kids-

ZERTIFIKAT



ZIELE AUF EINEN BLICK



HANDREICHUNG FÜR POTENTIELLE PROJEKTEILNEHMER*INNEN

MEDIENBILDUNG

DIKLUSION

**LERNWELTEN FÜR
INDIVIDUELLES &
KOLLEKTIVES
LERNEN
SCHAFFEN**

AGILES KITA-MANAGEMENT

LEADERSHIP BY DESIGN

LEITUNGS-TEAM

**REORGANISATION VON
FÜHRUNGSSTRUKTUREN &
-KULTUREN**

KITA-KOORDINATION

**VISION, MISSION, LEITBILD
TRANSPARENT GESTALTEN**

AGILE TEAMARBEIT

RESSOURCEN ZIEHEN

**KOLLABORATION
ALS KO-KREATIVE
METHODE
VON TEAMWORK**

ZUSAMMENARBEIT MIT FAMILIEN

AUFBAU

**TEILHABE-
FÖRDERLICHER
ORGANISATIONS-
STRUKTUREN**

NETZWERK MENSCH & MASCHINE

MULTIPROFESSIONALITÄT

**KOMPETENZEN & RESSOURCEN
DURCH CORPORATE
VOLUNTEERING STEIGERN**

OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE

Das Projekt KIDS arbeitet mit SMARTen Zielen, um teilnehmende Kitas und deren Träger dabei zu unterstützen, auch unter Bedingungen von Fachkräftemangel und knappen Ressourcen handlungsfähig zu bleiben. Durch den Einsatz von s.g. SMARTen Zielen wird sichergestellt, dass:

- Ressourcen gezielt und sinnvoll eingesetzt werden,
- Veränderungsschritte realistisch geplant und konkret umgesetzt werden können,
- und die Beteiligten trotz begrenzter Mittel motiviert an klaren Zielen arbeiten.

Im Rahmen der agilen Organisationsentwicklung nach dem PDCA-Zyklus (Plan – Do – Check – Act) helfen SMARTe Ziele im Projekt KIDS, messbare Entwicklungen zu schaffen, Erfolge sichtbar zu machen und flexibel Anpassungen vorzunehmen. Dies ermöglicht eine planbare und nachhaltige Veränderung in komplexen Systemen wie Kitas, die wertebasiert, selbstorganisiert und auf das Wesentliche fokussiert ist.

Zu Beginn jedes Themenfelds innerhalb einer Qualitätsdimension wird eine Mini-Vision für die nächsten zwei Monate formuliert. Gleichzeitig werden konkrete Erkennungsmerkmale für die Zielerreichung festgelegt, unterstützt durch die Vorlagen auf den nächsten Seiten für Objectives und Key Results (OKR).

Was sind Objectives and Key Results (OKR)?

Objectives and Key Results (OKR) sind ein modernes Zielsetzungs- und Führungsinstrument, das vor allem in agilen Organisationen genutzt wird – und auch im Projekt KIDS Anwendung findet.

Objective = Ein konkretes, motivierendes Ziel, das beschreibt, was erreicht werden soll. → Beispiel: „Die pädagogische Qualität im Alltag sichtbar machen.“

Key Results = Messbare Ergebnisse, die zeigen, woran man erkennt, dass das Ziel erreicht wurde. → Beispiel: „3 konkrete Beobachtungen pro Woche dokumentiert“, „Feedback von 5 Eltern eingeholt“, „Visualisierung im KIDS- Dashboard umgesetzt“.

ZIELE MÜSSEN S.M.A.R.T. SEIN.



SPEZIFISCH
SPECIFIC

Stellt bitte sicher, dass eure Ziele fokussiert und präzise formuliert sind und ein greifbares möglichst konkretes Ergebnis identifizieren, sonst besteht die Gefahr, dass die handelnden Personen das Ziel unterschiedlich interpretieren.

MESSBAR
MEASURABLE

Ihr solltet eine klare Vorstellung davon haben, was genau ihr als Erfolg wertet und vor allem, wie ihr diesen Erfolg messen wollt. Welche KPIs* helfen, Erfolg objektiv messbar zu machen? Wie werdet ihr wissen, ob ihr euer Ziel erreichen konntet?

AUSFÜHRBAR
ATAINABLE

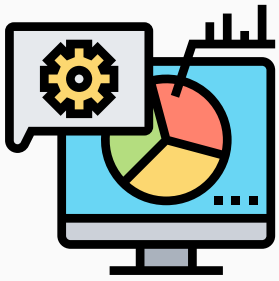
Ziele sollten immer herausfordern, ambitioniert und nicht allzu einfach erreichbar sein. Aber sie müssen auch erreichbar erscheinen. Es muss möglich erscheinen, sie zu erreichen. Potenzielle Barrieren und Herausforderungen sollten identifiziert sein.

RELEVANT
RELEVANT

Das Ziel muss wichtig sein für das Individuum und das Unternehmen, sonst fehlt die Motivation und der Aufwand lohnt die Mühe nicht. Stellt heraus, welchen wichtigen Beitrag ein bestimmtes (Etappen-)Ziel zur Erreichung der höheren Vision haben wird.

TERMINIERT
TIME-BOUND

Jedes Ziel braucht ein Enddatum, etwas, das herausfordert, motiviert, diszipliniert und hilft, Ressourcen zu fokussieren. Aber Deadlines müssen realistisch sein, sonst frustrieren sie.



OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE



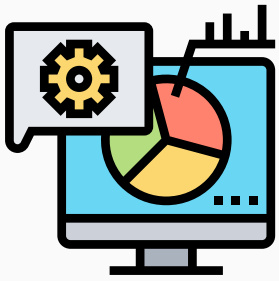
MEDIENBILDUNG

OBJEKTIVITES

UNSERE **MINI-VISION** FÜR 3 MONATE IST...?

KEY RESULTS

HYPOTHESEN: WIR ERKENNEN, DASS DIE
ZIELE ERREICHT WURDEN AN...?



OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE



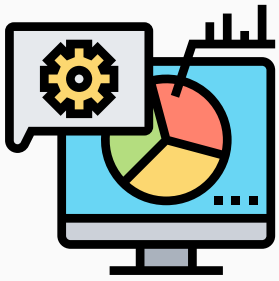
AGILES KITA-MANAGEMENT

OBJEKTIVITES

UNSERE **MINI-VISION** FÜR 3 MONATE IST...?

KEY RESULTS

HYPOTHESEN: WIR ERKENNEN, DASS DIE
ZIELE ERREICHT WURDEN AN...?



OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE



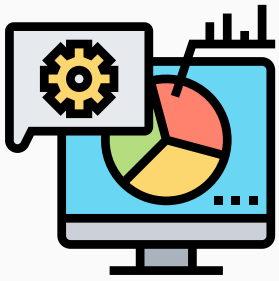
AGILE TEAMARBEIT

OBJEKTIVITES

UNSERE **MINI-VISION** FÜR 3 MONATE IST...?

KEY RESULTS

HYPOTHESEN: WIR ERKENNEN, DASS DIE
ZIELE ERREICHT WURDEN AN...?



OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE



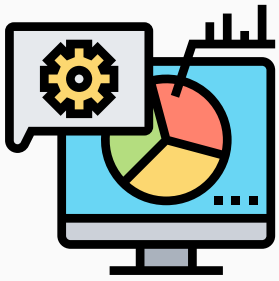
ZUSAMMENARBEIT MIT ELTERN

OBJEKTIVITES

UNSERE **MINI-VISION** FÜR 3 MONATE IST...?

KEY RESULTS

HYPOTHESEN: WIR ERKENNEN, DASS DIE
ZIELE ERREICHT WURDEN AN...?



OBJEKTIVITES & KEY RESULTS

QUARTALE AMBITIONIERTE ZIELE & SCHLÜSSELERGEBNISSE



NETZWERK MENSCH & MASCHINE

OBJEKTIVITES

UNSERE **MINI-VISION** FÜR 3 MONATE IST...?

KEY RESULTS

HYPOTHESEN: WIR ERKENNEN, DASS DIE
ZIELE ERREICHT WURDEN AN...?



STRATEGIE DISKURSIVER PROZESS

MANAGEMENT VON VERÄNDERUNG IM DIALOG

STRATEGIE

Organisationsentwicklung ist ein strategisch geplanter und langfristiger Prozess, bei dem alle Beteiligten involviert werden, um Veränderungen und Fortschritte innerhalb einer Organisation zu erreichen und voranzutreiben. Dabei sind individuelle Ressourcen und Bedarfe der Organisation bereits in die Planung von Maßnahmen als grundlegend und richtungsweisend zu verstehen. Nur durch die **Berücksichtigung der individuellen Rahmenbedingungen** sowie eine angemessene **Beteiligung aller im System Kita** beteiligten Personen können die definierten Projektziele langfristig und nachhaltig erreicht werden.

Die zuständige Fachberatung führt zu Projektbeginn mit den Teilnehmer*innen eine **SWOT-Analyse** durch um die **Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken** mit Blick auf die fünf Qualitätsdimensionen innerhalb der Einrichtung(en) zu identifizieren. Die Ergebnisse werden in einem Ursache-Wirkungs-Diagramm, dem s.g. **Ishikawa-Diagramm** strukturiert und differenziert aufgearbeitet. Daraus wird eine Mini-Vision formuliert und mögliche Maßnahmen und Methoden innerhalb der jeweiligen Qualitätsdimension entwickelt und/oder ausgewählt.



PARTIZIPATION

TOP-DOWN & BOTTOM-UP



ISHIKAWA-DIAGRAMM



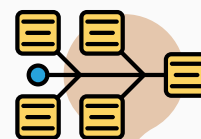
METHODEN-KOFFER



MINI-VISION



Netzwerk Mensch & Maschine



Zusammenarbeit mit Familien

Agile Teamarbeit

Agiles Kita-Management

SWOT-ANALYSE



Medienbildung



AGILES PROJEKTMANAGEMENT (PM)

DYNAMIK & FLEXIBILITÄT

Ein Projekt in diesem Bereich muss besonders anpassungsfähig und flexibel sein, um auf unvorhersehbare Ereignisse schnell reagieren und die gesetzten Ziele effektiv umsetzen zu können.

Um diese Flexibilität zu ermöglichen, bietet das Projekt KIDS verschiedene, praxisnahe Angebotsformate, die sich gut in den Arbeitsalltag integrieren lassen – unabhängig von Ort und Zeit:

- **On-Demand-Angebote zur eigenständigen Nutzung, eLearnings zur individuellen Weiterbildung**
- **Videokonferenzen für den direkten Austausch**
- **Ein digitales Tagebuch zur Reflexion und Dokumentation**
- **Projektmanagement-Tools zur strukturierten Planung und Umsetzung**

Diese Formate unterstützen Kitas und Träger dabei, auch in herausfordernden Zeiten handlungsfähig zu bleiben und gezielt an ihren Entwicklungszielen zu arbeiten – agil, professionell und gut vernetzt.



*“ES IST NICHT DIE
STÄRKSTE SPEZIES,
DIE ÜBERLEBT, AUCH
NICHT DIE
INTELLIGENTESTE,
SONDERN DIEJENIGE,
DIE AM BESTEN AUF
VERÄNDERUNG
REAGIERT“*

CHARLES DARWIN

SCHLÜSSELROLLEN

MANAGEMENT VON VERÄNDERUNG IM DIALOG

kids



FÜHRUNG & LEITUNG

„Die Digitale Transformation beginnt und endet in der Chefetage [...]“ (Cole 2015, S. 32 in: Wagner 2018, S. 2). Die Führungsebene ist maßgeblich für die erfolgreichen Prozesse der Etablierung moderner, **digitaler Organisationsstrukturen** verantwortlich. Dabei sind neben der technischen Ebene, die eigene Haltung, das Individuelle **Mindset** im Sinne einer **neugierigen Lernbereitschaft** notwendig. Ferner ist der digitale Wandel als ein mit allen Beteiligten **gemeinsam zu gestaltender Qualitätsentwicklungsprozess** zu verstehen, der das Ziel verfolgt **Potenziale der Digitalisierung für Kinder, Eltern & Mitarbeitende in Kitas nachhaltig zu entfalten** (vgl. Reichert-Garschhammer 2020, S.7). Deshalb richtet sich das Projekt insbesondere an Trägervertreter*innen, Leiter*innen und Mitarbeiter*innen von Kitas.

AUFGABEN DER EINRICHTUNGSLEITUNG & TRÄGERVERTRETER*INNEN



- **MINI-VISION ENTWICKELN**
- **BALANCE ZWISCHEN TOP-DOWN- & BOTTOM-UP-FÜHRUNG SCHAFFEN**
- **LERNBEREITSCHAFT, OFFENHEIT & NEUGIERDE SIGNALISIEREN**
- **SMARTE ZIELE ENTWICKELN**
- **KITA ALS LERNENDEN ORGANISATION VERSTEHEN**
- **FOKUS AUF BEDÜRFNISSE DER KINDER, FAMILIEN & MITARBEITER*INNEN SCHÄRFEN**



SUPPORTER *IN

In jedem Team übernehmen die einzelnen Mitglieder – bewusst oder unbewusst – bestimmte Rollen mit dazugehörigen Verantwortlichkeiten und Aufgaben, die oft nicht ausdrücklich benannt sind. Eine zentrale Rolle im Projekt ist die des*der Supporter*in:

Diese Person ist Vermittler*In, Motivator*in, Unterstützer*in, Vorbild – und vor allem eine Art digitaler Wegbegleiter*in für das Team.

Sie hilft dabei, Ideen und Visionen (Utopien) in den Praxisalltag zu übersetzen und das Team auf dem Weg der Veränderung zu stärken.

Wer die konkrete Rolle im Projekt einnehmen kann, wird gemeinsam im Rahmen einer SWOT-Analyse erarbeitet.

FINANZIELLE RESSOURCEN

Finanzielle Ressourcen bestimmen Möglichkeiten und Grenzen von Projekten. Besonders im Bildungsbereich ist eine gute Auswahl von Soft- & Hardware enorm wichtig. Fortlaufend im Projekt werden Ideen entwickelt sowie Förderprogramme im Kontext Digitalisierung eruiert.

Ferner kann diese Projektskizze bereits für diverse Förderprogramme als Grundlage genutzt werden.



METHODENKOFFER

MEDIENBILDUNG IM WANDEL: EIN FLEXIBLER METHODENKOFFER FÜR DIE KITA



Ein Methodenkoffer für ein Kita-Projekt zum Thema Medienbildung bietet praxisnahe Methoden, Materialien und Impulse, um Kinder spielerisch und altersgerecht an Medien heranzuführen. Dabei ist zu beachten, dass **Medien einem ständigen Wandel unterliegen und sich kontinuierlich weiterentwickeln**. Deshalb kann es zu keinem Zeitpunkt eine vollständig abgeschlossene oder endgültige Sammlung von Methoden geben. Vielmehr sollte der Methodenkoffer **offen und flexibel gestaltet sein**, sodass er regelmäßig aktualisiert und an neue Entwicklungen angepasst werden kann. **So bleibt die Medienbildung in der Kita stets aktuell und orientiert sich an den Bedürfnissen und Lebenswelten der Kinder!**

Mögliche Materialien im Koffer

- Tablet
- Digitalkamera, Actioncam, Drohne
- Kopfhörer & Mikrofon
- Roboter
- Apps (z. B. Stop Motion Studio, Book Creator, Tux Paint)
- Bilderbücher zum Thema Medien
- Green Screen
- Bastelmaterialien für Kulissen und Figuren
- Ausdruckbare Vorlagen (Memory, Medien-Tagebuch, Regeln etc.)

Altersgruppe	Fokus	Methoden
3–4 Jahre	Wahrnehmung & Exploration	Digitale Bilderbücher, Geräusche raten, einfache Fotoaufgaben
4–5 Jahre	Kreativität & Ausdruck	Stop-Motion, digitale Malerei, Hörspiel mit KI-Stimmen
5–6 Jahre	Reflexion & Gestaltung	Interaktive Geschichten, Coding mit Robotern, Medienkritik spielerisch

Medienbildung in der Kita kann heute viel mehr als *nur* „Fotos machen“ oder „ein Hörspiel aufnehmen“. Mit moderner Technologie und einem differenzierten Blick auf die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Kinder lassen sich innovative, kreative und inklusive Projekte gestalten, die Kinder heute dabei unterstützen, sich in der Welt von morgen zurechtzufinden und die Fähigkeiten zu erwerben, die sie in Zukunft brauchen werden.



METHODENKOFFER

Einführung & Sensibilisierung

- Bilderbuchkino: Mit Beamer oder Tablet ein Bilderbuch digital präsentieren
- Medien-Tagebuch: Kinder erzählen, welche Medien sie zuhause nutzen (mit Bildern oder Symbolen)
- Medien-Detektive: Kinder suchen im Alltag nach Medien (z. B. Kamera, Handy, Radio)

Kreative Medienarbeit

- Fotoprojekt: Kinder fotografieren ihren Kita-Alltag mit einer Kinderkamera oder einem Tablet
- Hörspiel-Werkstatt: Eigene Geschichten aufnehmen mit Geräuschen und Musik
- Stop-Motion-Filme: Mit Knete oder Spielzeug kleine Filme erstellen (z. B. mit der App „Stop Motion Studio“)

Digitale Malerei

- Mal-Apps wie „Draw & Tell“ oder „Tux Paint“ nutzen

Medien verstehen

- Medien-Memory: Karten mit analogen und digitalen Medien (z. B. Buch vs. E-Book)
- Was ist echt?: Bilder vergleichen (z. B. echtes Tier vs. Comicfigur)
- Wer macht Medien?: Einfache Erklärung, wie Filme, Bücher oder Apps entstehen

Zusammenarbeit mit Familien & Reflexion

- Elternabend Medienkompetenz: Austausch über Mediennutzung zuhause
- Medienregeln für zu Hause gemeinsam entwickeln: Mit Kindern und Eltern einfache Regeln aufstellen.
- Projektmappe: Dokumentation der Ergebnisse mit Fotos, Zeichnungen und Zitaten

Innovative Technologien & Methoden

Augmented Reality (AR)

- AR-Bilderbuch: Kinder erleben Geschichten mit 3D-Elementen (z.B. mit Apps wie „AR Flashcards“ oder „Quiver“)
- AR-Schatzsuche: Digitale Hinweise führen durch die Kita – kombiniert Bewegung, Medien und Rätsel

Kindgerechtes Coding & Robotik

- Bee-Bots & Blue-Bots: Programmierbare Bodenroboter für erste logische Denkprozesse
- Coding-Apps: z. B. „ScratchJr“ oder „Kodable“ – visuelles Programmieren mit Geschichten

KI-gestützte Sprachprojekte

- KI-Hörspiel: Kinder erzählen eine Geschichte, die mit KI-Stimmen vertont wird
- Sprachassistenten kreativ nutzen: Fragen stellen, Reime generieren, Geschichten erfinden

Künstliche Intelligenz & Kreativität

- KI-Bildgeneratoren (z. B. mit kindgerechter Anleitung): Kinder beschreiben ein Fantasiewesen – die KI malt es
- Musik aus Ideen: Apps wie „Soundtrap“ oder „Chrome Music Lab“ für eigene Musikkompositionen

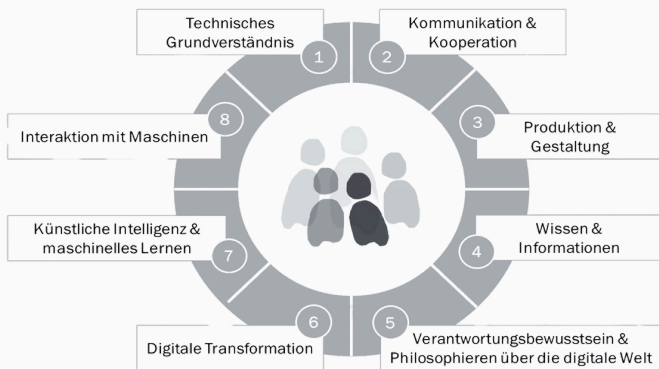


METHODENKOFFER

DIGITALE HELFER

MEDIENBILDUNG

DIKLUSION



AGILES KITA-MANAGEMENT

LEADERSHIP BY DESIGN

DIGITAL LEADERSHIP

USER EXPERIENCE-
BEZIEHUNGSARBEIT 4.0
OFFLINE- & ONLINE-
EXPERTEN-PORTFOLIO
CANVA, ADOBE EXPRESS

AGILE TEAMARBEIT

RESSOURCEN ZIEHEN

TEAM-DASHBOARD
KANBAN WORKSPACES
EXPERT*INNEN VLOG/BLOG
NEW WORK CANVAS
IT-STANDARDS
DIGITALE KULTUR

ZUSAMMENARBEIT MIT FAMILIEN

AUFBAU

KITA-APPS, E-MAIL KAMPAGNEN, DIGITALE
UMFRAGEN, ONLINE-TERMINBUCHUNGEN,
KOMMUNIKATIVES CUSTOMER
RELATIONSHIP MULTI-CHANNEL-
MANAGEMENT, ONLINEUMFRAGEN,
CONTENT MARKETING, AUTOMATISIERUNG,
SPRACHUNTERSTÜTZUNG, DIGITALE
ELTERN GESPRÄCHE

DEIN ABSCHNITTSTEXT

NETZWERK MENSCH & MASCHINE

MULTIPROFESSIONALITÄT

NETZWERKARBEIT
SOZIALRAUM
CORPORATE VOLUNTEERING



RESSOURCEN MANAGEMENT

WELCHE RESSOURCEN WERDEN IM PROJEKT BENÖTIGT?



PROJEKTLEITUNG



- PR (SOCIAL MEDIA, WEB)
- VORBEREITUNG, EINFÜHRUNG & PFLEGE DER OPEN-SOURCE-LERNPLATTFORM (EDUMAPS)
- BEDARFS-MANAGEMENT
- DOKUMENTATION & REFLEXION
- JOURFIX/SUPPORT (ZOOM, CHAT ETC.)
- STAKEHOLDERMANAGEMENT
- OFFLINEMETTINGS -INNOVATIONSCAMP

PROJEKTTEILNEHMER*INNEN



VERBINDLICH

- EINFÜHRUNG IN DAS PROJEKT
- BEDARFSANALYSE (PERSONA), ZIELVEREINBARUNG
- ON-DEMAND-LERNEN (2 MONATE PRO Q-DIMENSION)

FREIWILLIG (NACH BEDARF)

- SUPPORT (ZOOM, CHAT, FORUM)
- DOKUMENTATION (DER PROJEKTINHALTE)
- REFLEXION (UMFRAGEN IM PROJEKT)
- MULTIPLIKATOREN-KITA WERDEN, *BEST PRACTICE KITA*



PROJEKTPHASEN

TERMINIERUNG UND MEILENSTEINE

VORLAUF

Kontaktaufnahme
Marketing
Ressourcen

- KUNDEN
- SPONSOREN
- VERANTWORTLICHE IM BO
- REPORT ABT. LEITUNG
- STAKEHOLDER
- HOMEPAGE
- SOCIAL MEDIA
- PERSÖNLICHER KONTAKT
- PROJEKTCHARTA
- RAHMENSETZUNG

30.8.23 - 31.03.24

METHODENENTWICKLUNG & STRUKTURAUFBAU

Prämissen
Feinplanung

- ENTWICKLUNG VON MASSNAHMEN JE QUALITÄTSDIMENSION, METHODENWAHL, AUFBAU DIGITALER INFRASTRUKTUR
- MEILENSTEINE/TERMINIERUNG
- VORSTELLUNG & FEEDBACK IM FACHTEAM BERATUNG
- INTERESSENSBEKUNDUNG
- KICK-OFF-MEETING
- PR, ARTIKEL

1.4.25 - 30.09.25

UMSETZUNG

Praxisphase

- MODULE JEWEILS 8 WOCHEN (PDCA-ZYKLUS)
- ÜBERWACHUNG & STEUERUNG
- SUPPORT
- DOKUMENTATION
- FEEDBACK
- GEPLANTE & UNGEPLANTE MEETINGS
- KONTINUIERLICHE BEGLEITUNG & WEITERENTWICKLUNG DER INHALTE
- MULTIPLIKATOREN AUS DER PRAXIS
- MULTIPLIKATOREN AUS DER FACHBERATUNG
- INNOVATION-DAY 2026

1.10.25 - 31.12.27

ABSCHLUSS

Überprüfung
Zielerreichung
Maßnahmen ableiten

- EVALUATION
- ABSCHLUSSVERANSTALTUNG/-DOKU/-FILM
- AUFBEREITUNG & BEREITSTELLUNG DER INHALTE AUF DER BO-HOMEPAGE

1.10.27 - 31.12.27



LITERATUR

- BEP (2019): Bildung von Anfang an. Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Hessen. Hessisches Ministerium für Soziales und Integration (Hrsg.), Online: https://sts-ghrf-ruesselsheim.bildung.hessen.de/modul/diagnostizieren_foerdern_beurteilen/bep_2019_web.pdf
- Cole, Tim (2015): Digitale Transformation: Warum die deutsche Wirtschaft gerade die digitale Zukunft verschläft und was jetzt getan werden muss! München
- Reichert-Garschhammer, Eva (2020): Nutzung digitaler Medien für die pädagogische Arbeit in der Kindertagesbetreuung. Expertise des IFP im Auftrag des BMFSFJ. Online: https://www.fruehechancen.de/fileadmin/PDF/Fruehe_Chancen/Endfassung_Kurzexpertise_IFP_Digitalisierung_Kindertagesbetreuung.pdf. Abruf: 25.06.2021, 04.00 Uhr
- Schröder, C./Oestereich, B. (2023): Essenzen agiler Organisationsentwicklung. Die Wichtigste zu kollegialer Führung, München



Bildnachweis

Die in diesem Projekt verwendeten Bilder wurden mit Canva Pro erstellt bzw. stammen aus der Canva-Bibliothek. Die Nutzung der Bilder erfolgt gemäß den Lizenzbedingungen von Canva. Für alle verwendeten Elemente (Fotos, Grafiken, Icons) wurden die entsprechenden Lizenzen über Canva Pro erworben.

kids



0151 - 55725710



KIDS.PROJEKT



A.KUMMER@BISTUMLIMBURG.DE



PROJEKT -
KIDS.BISTUMLIMBURG.DE