

Regeln für die digitale Welt in der Kita

Reflexionssetting (Vorversion)

Welche digitalen Geräte und Anwendungen begegnen Kindern in ihrer Kita? Und welche Regeln gibt es für ihre Nutzung und warum? Das vorliegende Reflexionssetting unterstützt pädagogische Fachpersonen dabei, ihre eigene digitale Praxis in der Kita zu betrachten und gemeinsam mit Kindern Regeln und Routinen für den Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln, festzuhalten und umzusetzen.

In diesem Reflexionssetting zum Umgang mit digitalen Geräten und Medien rücken zunächst Sie als pädagogische Fachperson in den Mittelpunkt. Bevor Sie gemeinsam mit den Kindern über Regeln der Nutzung sprechen, geht es um eine Bestandsaufnahme und Reflexion auf der Ebene der Erwachsenen in Bezug auf die vorhandenen Geräte und Medien und die daran derzeit gebundenen Regeln. Leitend sind dabei die drei Kinderrechtsbereiche Schutz, Teilhabe und Befähigung (Roos & Kern 2025). Im zweiten Schritt besprechen Sie die Regeln der Nutzung mit den Kindern und halten diese in nachvollziehbarer Weise für die Kinder und den Alltag fest.

Dabei kann der Wortschatz der Kinder um folgende Worte erweitert werden (die Wörter dienen als Anregung und müssen nicht vollständig besprochen werden):

Regeln, Vereinbarung, Abmachung, gemeinsam, dürfen, fragen, erlauben, entscheiden, aufschreiben, gerecht, sich an eine Regel halten, Gerät, Bildschirm, Computer, Tablet, Internet, App, Spiel, Programm, Foto, Video, aufnehmen, zeigen, teilen, Beebots, Recherche, speichern, löschen, Daten, online, offline, bedienen, steuern, pausieren

Pädagogische Fachkräfte können bei der Umsetzung dieses Settings beobachten, inwiefern die beteiligten Kinder im Erfahrungsbereich:

– Reflektieren über digitale Welt

Kompetenzen zeigen und (weiter)entwickeln, indem sie folgende Beobachtungspunkte fokussieren:

- ➔ Das Kind kennt mind. zwei digitale Endgeräte und deren spezifische Funktionen (z. B. Handy/Smartphone zum Telefonieren oder für einen Videocall, Hörbox zum Hören und Besprechen, Digitalkamera um Fotos oder Videos machen, Hörstift)
- ➔ Das Kind kann in Gesprächen über die digitale Welt reflektieren (z.B. ob es ihm angenehm ist, wenn ein Foto von ihm gemacht und veröffentlicht wird, d.h. alle Menschen ein Foto von ihm im Internet sehen oder ob es Menschen kennt, die mit einem Computer arbeiten und was die genau tun.)

Was muss ich vor der Umsetzung wissen?

Für dieses Reflexionssetting braucht es keine aufwendige Vorbereitung. Sie können grundsätzlich direkt mit der Reflexion starten. Hilfreich kann es jedoch sein, sich vorab mit einigen theoretischen Grundlagen zu beschäftigen, um das eigene Nachdenken über Regeln zu schärfen und die anschließende Reflexion gezielt zu gestalten. Besonders anschlussfähig sind dabei:

- die Idee von Regeln als Hilfen, die Kindern Orientierung geben und gute Interaktionsqualität unterstützen (nachzulesen hier: Geißler et al., 2025)
- die Leitprinzipien Schutz, Teilhabe und Befähigung im Kontext von Kinderrechten in der digitalen Welt (nachzulesen hier: [Roos & Kern, 2024](#))

Ablauf und Material

Dieses Reflexionssetting besteht aus drei Schritten:

- Bestandsaufnahme: Sie machen sichtbar, welche digitalen Geräte, Anwendungen und Praktiken in Ihrer Kita vorkommen und welche Regeln damit verbunden sind.
- Regeln reflektieren und begründen: Sie prüfen im Team bestehende Regeln auf ihre Begründbarkeit und auf ihre Bedeutung für Schutz, Teilhabe und Befähigung.
- Mit den Kindern über Regeln sprechen und sie festhalten: Sie besprechen die vereinbarten Regeln mit den Kindern und visualisieren sie gemeinsam in kindgerechter Form.



optional: Drucker, um ggf. Symbole oder Bilder für digitale Geräte und Medien auszudrucken



großes Plakat oder mehrere Karten/Moderationskarten, um Regeln sichtbar festzuhalten



Stifte, Klebstoff, Schere



optional: Elementar+ Reflexionsbogen

Schritt 1: Bestandsaufnahme

Machen Sie eine Bestandsaufnahme der digitalen Geräte und Anwendungen, die eine Rolle im pädagogischen Alltag spielen und von den Kindern wahrgenommen und auch selbst genutzt werden. Fragen Sie sich:

- Welche Geräte und Anwendungen haben Sie in Ihrer Einrichtung zur Verfügung?
- Zu welchem Zweck werden die Geräte und Anwendungen von den Kindern genutzt bzw. welches pädagogische Ziel versuchen wir damit zu erreichen? Hierbei kann es hilfreich sein, das Modell zu digitaler Bildung nach Grassmann et al. (2022) zu nutzen, um z. B. das Ziel entlang der Erfahrungsbereiche zu bestimmen.

Digitale Geräte (Hardware)

Dazu gehören z. B. Smartphone, Tablet, Laptop, Computer, Smart-TV, Spielekonsole, Digitalkamera, Audiowürfel, Hörstift, Bodenroboter (z. B. Bee-Bot), Kopfhörer, Mikrofon oder Aufnahmegerät, Beamer, interaktive Tafel, Smartwatch, Fahrkarten- und Kassenautomaten, Türen mit Sensoren, Ampeln und Aufzüge, Smarthome-Geräte.

Programme und Anwendungen (Software)

Dazu gehören z. B. Apps auf Smartphone oder Tablet, Computerprogramme (Schreibprogramme, Lernsoftware, Spiele), Mal- und Kreativprogramme, Foto- und Videobearbeitung, kindgerechte Suchmaschinen (z. B. FragFinn), Sprachassistenten (z. B. Siri, Alexa), einfache KI-Anwendungen, aber auch Betriebssysteme wie Android, iOS oder Windows.

Digitale Medien und Inhalte

Dazu gehören z. B. Fotos, Videos, Musik, Texte, Webseiten, Hörgeschichten und Podcasts, digitale Bilderbücher, Sprachnachrichten, Werbung, QR-Codes, Beiträge in sozialen Netzwerken, Lernapps und Spiele.

Digitale Netzwerke und Dienste

Dazu gehören z. B. Internet, WLAN, Cloud-Dienste, Videotelefonie, Messenger-Dienste, E-Mail, die Kita- oder Eltern-App, Karten- und Navigationsdienste, Online-Shops und Bezahldienste, soziale Netzwerke oder Streaming-Plattformen für Musik und Filme.

Digitale Praktiken und Kommunikationsformen

Dazu gehört z. B. Nachrichten schreiben, telefonieren und Videoanrufe führen, Fotos und Videos aufnehmen und teilen, fotografieren und filmen, Musik hören, online spielen, Informationen suchen oder sich etwas vorlesen lassen, bezahlen und einkaufen, Wege finden, Posten und Veröffentlichen oder digitale Dokumentation in der Kita.

Schritt 2: Regeln reflektieren und begründen

Nachdem Sie nun eine Übersicht haben, welche Geräte und Anwendungen in Ihrer Einrichtung genutzt werden und mit welchem Ziel die Nutzung verbunden ist, denken Sie in Schritt 2 über die mit der Nutzung verbundenen expliziten und impliziten Regeln nach.

Regeln sind Hilfen und per se keine Verbote: Sie sichern das soziale Miteinander und das Wohlbefinden der Kinder (Geißler et al., 2025). Gerade weil sie das leisten sollen, gilt der Grundsatz, ausreichend wenige Regeln einzuführen und jede einzelne sollte sich begründen lassen. Gefragt sind also wenige, gut begründete Vereinbarungen, die den Kindern Schutz, Teilhabe und Befähigung sichern (Roos & Kern, 2024).

Machen Sie sich dabei zunächst beide Arten von Regeln sichtbar. Explizite Regeln sind ausgesprochen oder festgehalten („Wir fragen, bevor wir ein Foto machen“). Implizite Regeln wirken, ohne je vereinbart worden zu sein – etwa, dass die Fachkraft jederzeit Kinder fotografieren darf, dass das Tablet nur an einem bestimmten Platz genutzt wird oder dass Erwachsene ihr eigenes Handy anders behandeln als die Geräte der Kinder. Gerade im digitalen Alltag sind viele Regeln implizit; sie werden erst reflektierbar, wenn man sie ausspricht.

Prüfen Sie jede wesentliche Regel anhand einiger weniger Fragen (in Anlehnung an Geißler et al., 2025):

- Ist die Regel für alle sichtbar festgehalten oder wird sie regelmäßig besprochen – oder wirkt sie nur implizit?
- Gilt sie für alle, auch für uns Erwachsene?
- Ist sie pädagogisch-fachlich begründbar und sinnvoll oder schränkt sie die Kinder unnötig ein?
- Geht es um Schutz, um Teilhabe oder um Befähigung (Roos & Kern, 2024)?

Jede Regel, die Sie behalten möchten, sollten Sie begründen können. Findet sich für eine Regel kein guter Grund, ist sie ein Kandidat zum Streichen. Und eine Regel, die einseitig einschränkt („kein Tablet“), lässt sich oft in eine ermöglichende Vereinbarung überführen, die dasselbe Ziel erreicht („Wir nutzen das Tablet zu zweit und fragen, bevor wir etwas aufnehmen“).

Reflektieren Sie schließlich Ihren eigenen Umgang mit Regelbrüchen. Da Kinder soziale, sprachliche und emotionale Fähigkeiten erst entwickeln, brauchen sie viel Übung, bis sie Regeln verlässlich einhalten. Ein Regelbruch ist normal und kein Anlass für drastische Reaktionen (Walter-Laager et al., 2022). Statt einen Regelbruch in schroffem oder ironischem Ton zu ahnden, teilen Sie sachlich mit, dass eine Regel nicht eingehalten wurde, begründen die Regel kindgerecht und formulieren eine erwünschte Verhaltensweise positiv oder bieten eine regelkonforme Alternative an (ebd.). Im Alltag etwa: Fotografiert ein Kind ein anderes, ohne zu fragen, nennen Sie ruhig die Vereinbarung und laden zum Nachholen ein „Jedes Kind darf selbst entscheiden. Frag doch, ob es einverstanden ist.“

Diesen Schritt machen Sie am besten im Team und in regelmäßigen Abständen, denn ein Regelsystem gehört immer wieder überprüft und angepasst (Geißler et al., 2025). Zur vertieften Reflexion der eigenen Praxis und Ihres Verhaltens bei Regelbrüchen können Sie den Elementar+-Reflexionsbogen nutzen.

Schritt 3: Mit den Kindern über Regeln sprechen und sie festhalten

In diesem Schritt geht es ausdrücklich darum, gemeinsam mit den Kindern das von Ihnen überprüfte und aufgestellte Regelwerk für den Umgang mit digitalen Geräten und Angeboten in der Kita zu besprechen und festzuhalten. Dazu bieten sich diverse Möglichkeiten: im Morgenkreis, vor dem Beginn einer geführten Aktivität oder auch im Alltag als Wiederholung, angeknüpft an großes oder kleines Rollenspiel, in dem Sie die Spielskripte der Kinder erweitern.

Sie erklären zu Beginn, dass es um die Regeln geht, wie ein bestimmtes Gerät oder Spielzeug in der Kita von den Kindern genutzt werden soll und welche Regeln für alle gelten. Dabei geht es nicht darum, möglichst viele Verbote und Gebote aufzustellen. Kinder sollen verstehen, warum bestimmte Regeln wichtig sind, eigene Erfahrungen einbringen und dort mitentscheiden, wo gemeinsame Entscheidungen möglich sind.

Schreiben Sie Ihre Regeln auf ein großes Plakat und lassen die Kinder mitgestalten (malen, kleben, Symbole auswählen). Laden Sie die Kinder ein, die Regeln zu visualisieren „Wie können wir uns mit einem Bild an diese Regel erinnern?“:

- Zu „Wir fragen, bevor wir fotografieren“ malen Kinder z.B. eine Kamera, ein Fragezeichen und zwei Personen.
- Zu „Wir nutzen das Tablet/Internet zur Recherche/zum Nachschlagen, wenn wir etwas nicht wissen und keine andere Möglichkeit der Beantwortung (Bibliothek, Fragen...) finden“ malen sie ein Tablet, ein Buch und Sprechblasen.
- Zu „Wir nutzen den Computer zu zweit/mit der Fachperson“ malen sie mehrere Personen
- Zu „Wir nutzen es eine Sanduhr lang“ malen sie eine Sanduhr

So entsteht ein Regelplakat, auf dem Sie als Fachkraft die Regeln schriftlich festhalten, während die Kinder diese Regeln verständlich mit Bildern, Farben, Fotos oder Symbolen sichtbar machen. Damit wird Beteiligung auf inhaltlicher und gestalterischer Ebene erfahrbar: Die Regeln werden auch zu „ihrem“ Werk (Roos & Kern 2024).

Das gemeinsame Plakat kann anschließend gut sichtbar in der Einrichtung aufgehängt und immer wieder im Alltag aufgegriffen sowie im Team und mit den Eltern kommuniziert werden und bietet einen guten Anlass, über eine pädagogisch verantwortliche Mediennutzung in der Kita ins Gespräch zu kommen.

Zum Abschluss können Sie mit den Kindern noch einmal darüber philosophieren:

- Warum sind Regeln für den Umgang mit digitalen Geräten wichtig?
- Wie helfen sie uns, es gut miteinander zu haben und zu lernen?

Anschließend sollten die Regeln im Alltag erprobt und regelmäßig gemeinsam überprüft werden: Hat unsere Vereinbarung funktioniert? Passt sie für alle? Müssen wir etwas verändern?

Anlässe nutzen

Hören, Spielen, Lernen mit Medien

„Wie lange wollen wir heute spielen/hören?“
„Was hilft uns, dass es für alle gerecht ist?“

Gerätenutzung

„Was machen wir mit diesem Gerät?“
„Wie gehen wir damit vorsichtig um?“
„Welche Regeln gelten hier in unserer Kita?“

Fotos und Videos

„Wer ist auf dem Bild zu sehen?“
„Hast du ihn gefragt, ob er fotografiert werden möchte?“

Bezug zur Lebenswelt

„Gibt es bei euch zu Hause Regeln für digitale Geräte?“

Fragetypen nach Komplexität

Ja-/Nein-Fragen (Einstieg)

„Darf man einfach jemanden fotografieren?“
„Kennst du dieses Gerät und die Regeln dazu?“

Entscheidungsfragen

„Sollen wir das Foto nur in unserer Gruppe anschauen oder auch den Eltern zeigen?“
„Möchtest du lieber eine Geschichte hören oder ein Spiel auf dem Tablet machen?“

Einfache W-Fragen

„Wofür benutzt du dieses Gerät?“
„Wo benutzen wir das Tablet?“
„Wer darf dieses Gerät benutzen?“

Komplexere W-Fragen

„Warum findest du diese Regel wichtig?“
„Warum sollen wir andere fragen, bevor wir sie fotografieren?“

Warum-Fragen (Reflexion)

„Warum machen wir Pausen, wenn wir mit digitalen Medien spielen?“
„Warum brauchen wir diese Regel?“

Literatur

- Geißler, C., Wohofsky, E., Bachner, C. & Mittischek, L. (2025). *Regeln einführen und einhalten als Merkmal guter Interaktionsqualität. Reflexion der eigenen Praxis*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.
- Geißler, C., Bachner, C., Mittischek, L., & Wohofsky, E. (2025). *Was Regeln in elementarpädagogischen Einrichtungen regeln. Regeln einführen und einhalten als Merkmal guter Interaktionsqualität*. Elementar+. Internationales Zentrum PEP, Universität Graz.
- Grassmann, Susanne; Vogt, Franziska; Bauer, Annika.; Westphal, Sophie; Bemprechtsz-Luthardt, Jasmin & Walter-Laager, Catherine. (2022). *Digitale Bildung in der Elementarpädagogik*.
- Roos, J. & Kern, A. (2024). *Kinderrechte in der digitalen Welt*. In Bast-Schneider, A., Eckhardt-Kamps, C., Dammer, K.-H. & Schön, H. (Hrsg.), *KI und ChatGPT in Bildungskontexten. Theoretische Überlegungen und Beispiele aus der Praxis* (Diskurs Bildung, Bd. 67, S. 163–179). Mattes Verlag, Heidelberg.
- Walter-Laager, C., Barta, M., Flöter, M., Geißler, C., Bachner, C., Epping, D., Sonnleithner, T. & Pözl-Stefanec, E. (2022). *Grazer Interaktionsskala für Kinder unter sechs Jahren (GraZIAS 0–6). Gute Qualität in der Bildung und Betreuung von Kindern feststellen und weiterentwickeln – Messinstrument für Interaktionsqualität in außerhäuslichen Bildungs- und Betreuungseinrichtungen* (2. Aufl.). Universität Graz, Graz.

Walter-Laager, C., Aden, H., Rosière, S. L., Flöter, M., Fitzner, J., Meyer, M., Barbarics, J. & Bemprechtsz-Luthardt, J. (2026). *Regeln für die digitale Welt in der Kita. Reflexionssetting (Vorversion)*. Internes Projektdokument für die Multiplizierungsphase. ProFIZ. Internationales Zentrum PEP gGmbH, Berlin.

Dieses Projekt wird aus Mitteln des Bundesbildungsministeriums unter dem Förderkennzeichen 01JD2407 gefördert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.

Gefördert vom: