

## ELTERNRATGEBER

# Digitales Kinderzimmer

## Tablet, Toys und Trends: Kinderzimmer der Zukunft

### Alltag im Kinderzimmer

Karla und Pia haben sich verabredet, um gemeinsam an einer Präsentation zur Geschichte Ägyptens für die Schule zu arbeiten. Dabei gehen die beiden ganz praktisch vor und teilen sich die Arbeit auf. Während Karla Bilder und Informationen im Internet recherchiert, schreibt Pia Stichworte in ihren Block. Auf einmal ist der Bildschirm auf dem Tablet schwarz. Der Akku ist leer und das Aufladekabel nicht zur Hand. Gut, dass Pia handschriftliche Notizen gemacht hat ...

Die Geschichte zeigt: Ganz selbstverständlich wechseln Kinder zwischen analog und digital und dies intuitiv abhängig davon, womit sie sich gerade beschäftigen.

Das Kinderzimmer ist ein ganz besonderer Ort. Zum einen handelt es sich um einen Rückzugsort für die Kinder und zum anderen findet man hier alles, was sich Kinder zum Spielen, Lernen und Spaß haben wünschen. Und wie die Geschichte von Karla und Pia zeigt: Das Kinderzimmer von heute ist auch digital.

Die Verbreitung digitaler Medien in der Gesellschaft spiegelt sich auch in den Kinderzimmern wider. Mit der Digitalisierung haben sich Angebote und Nutzungsformen verändert: Schon für die Kleinsten gibt es attraktive Spiel- und Lernangebote auf den Tablets. Musik, Foto, Spiel und Kommunikation finden schon für viele 9- bis 13-Jährige auf den Handys statt.

SCROLLER blickt genauer in das „Digitale Kinderzimmer“ und gibt Hilfestellungen für den Austausch mit Ihrem Kind. Gehören digitale Medien in ein Kinderzimmer? Und wenn ja, zu welchem Zeitpunkt, mit welchen Inhalten und vor allem mit welchen Regeln?

### Hinweis

SCROLLER ist aktuell, bunt und voller spannender Geschichten rund um Smartphones, Internet & Co. Mehr Informationen und wie Sie den SCROLLER bestellen können, finden Sie hier: [www.teachtoday.de/scrollermagazin](http://www.teachtoday.de/scrollermagazin)



## Sprechende Spielzeuge

Ein Teddy, der spricht, oder ein Roboter, der bei Matheraufgaben helfen kann? Im SCROLLER haben Tom und Trixi sogenannte Smart Toys genauer unter die Lupe genommen. Und festgestellt, dass es kleine, aber feine Unterschiede gibt.

Smart Toys sind intelligente Spielzeuge, die durch eine eingebaute Software auf das Verhalten von Kindern reagieren können. Dies wird ermöglicht, indem das Spielzeug über Mikrofone, Sensoren oder Kameras Daten sammelt und mithilfe von Bluetooth und einer App steuerbar ist. Toms Roboter zeichnet über eine Spracherkennungssoftware seine Fragen auf und verarbeitet diese. Damit er Tom passende Antworten geben kann, verbindet sich der Roboter mit einem Cloudserver oder sucht die Antwort auf Wikipedia. Er vernetzt sich also.

Trixis Puppe wiederum funktioniert ohne Vernetzung und verarbeitet die Daten durch die eingebaute Software, ohne die Daten über eine Verbindung mit dem Internet an die Hersteller weiterzugeben.

Ob vernetzte oder nicht vernetzte Smart Toys: Sprachgesteuerte Puppen und Roboter oder Kuschtiere mit integrierter Kamera sind beliebte Spielzeuge.

So kann der Wunsch nach einem Smart Toy in Zukunft von Kindern häufiger an Eltern gestellt werden. Hier lohnt sich vor dem Kauf zum Beispiel ein Blick auf die Webseiten von Stiftung Warentest oder den Verbraucherschutzzentralen. Denn die intelligenten Spielzeuge erfassen sensible Daten, die besonders geschützt werden müssen. Das gilt auch, wie in der Geschichte von Tom und Trixi, für die Bluetooth-Verbindung, die aufgebaut wird. Denn auch in Zukunft sollte das Kinderzimmer ein sicherer Ort für Kinder sein.

### Tipp

Nutzen Sie die Geschichte „Alles unter Kontrolle?“ (SCROLLER, Ausgabe 07, November 2018, S. 8/9), um sich mit Ihrem Kind darüber auszutauschen, was Smart Toys sind. Ziehen Sie auch die „Taffen Tipps“ (SCROLLER, Ausgabe 07, November 2018, S. 16/17) zurate, wenn es darum geht, mit Ihrem Kind darüber zu sprechen, was in einem digitalen Kinderzimmer beachtet werden sollte.



## Klug kombiniert

Sicher sind auch Sie schon so manches Mal genervt, wenn das eigene Kind „mal wieder nur an den Medien hängt“.

In fast allen Haushalten gehören der Fernseher, das Handy, die Konsole oder der Computer zur Standardausstattung. Und Kinder sind neugierig und interessieren sich besonders für Medien, da diese eine große Faszination ausüben. Allzu oft ertappen sie auch die erwachsenen Vorbilder, die aus vermeintlich wichtigen Gründen zu ihren Handys greifen.

Das Thema Digitale Medien nimmt einen wichtigen Platz in der Erziehung ein, denn Medien beeinflussen den Familienalltag und das Aufwachsen der Kinder. Wie auch in anderen Erziehungsbereichen geht es darum, eine gesunde Balance zu finden, und Sie als Eltern sind die wichtigsten Ratgeber und geben Orientierung.

Dabei sind Kritik und Vorsicht genauso angebracht wie Offenheit und Neugier für das, was Ihr Kind mit digitalen Medien macht.

Wichtig ist die gesunde Kombination im Blick zu behalten, also eine gute Mischung aus analogen und digitalen Beschäftigungen, die Kreativität, Ausdauer, Action, Entspannung, Kommunikation oder Teamplay fördern.

### Tipp

Schauen Sie sich mit Ihrem Kind die Infografik „Klug kombiniert“ (SCROLLER, Ausgabe 07, November 2018, S. 12/13) und die verschiedenen Aktivitäten an. Überlegen Sie gemeinsam, welchen Beschäftigungen Sie und Ihr Kind im Alltag nachgehen und welchen Nutzen sie haben.



# Die Zukunft der Spielewelt

Schwindelerregende Höhen in den Bergen als Freeclimber erklimmen. Wie ein Adler über Paris schweben. Oder auf der Kommandobrücke der Enterprise als Kapitän stehen: Raus aus der Realität, rein in die virtuelle Welt.

In die virtuelle Realität, kurz VR, taucht man zum Beispiel mithilfe von VR-Brillen ein. Virtuelle Realitäten ermöglichen es, sich „scheinbar“ in Umgebungen zu bewegen, die am Computer erzeugt werden, und dies mit einer Faszination, dass man die reale Welt kaum mehr von der virtuellen unterscheiden kann. Neben der Wissenschaft setzt auch die Spieleindustrie eine Vielzahl an ausgereiften Headsets, Brillen, Videos, Spielen oder Apps ein, die ein Eintauchen in computersimulierte Welten ermöglichen.

VR-Technik wird aber auch in Museen genutzt, um Besucherinnen und Besuchern Rundgänge und architektonische Einblicke zu ermöglichen, die ihnen normalerweise verschlossen geblieben wären. Medizinerinnen und Mediziner lernen Operationstechniken in simulierten Umgebungen. So führen an der University of Maryland Medizinstudentinnen und -studenten operative Eingriffe durch und lernen dabei, wie sie Katheter legen.

Möbelhäuser versetzen mittels VR die gewünschten Einrichtungsgegenstände vor dem Kauf in die eigenen vier Wände, um zu testen, ob der Schrank farblich auch wirklich in die Kinderzimmerecke passt.

Das zeigt, dass VR auch abseits der Spieleentwicklung zum Experimentieren und zu einem Blick in die Zukunft einlädt. Für Kinder und Jugendliche liegt jedoch die Faszination weiterhin vor allem darin, VR in ihren Spielewelten auszuprobieren. Dabei wird die virtuelle Welt nicht die reale Spielwelt ersetzen, sondern erlaubt im wahrsten Sinne neue Perspektiven.

## Tipp

Mit dem „Do it yourself“ (SCROLLER, Ausgabe 07, November 2018, S. 20/21) für eine eigene Virtual-Reality-Brille können Sie mit Ihrem Kind den Blick in die Zukunft wagen. Basteln Sie gemeinsam eine VR-Brille und nutzen Sie kostenfreie Apps (z. B. „Expeditionen“ von Google), um zum Beispiel einen Spaziergang auf dem Mars zu unternehmen.

# Fachbegriffe kurz erklärt

**Smart Toys** | „Intelligente“ Spielzeuge, die durch eine eingebaute Software auf die Handlungen des Nutzers reagieren. Man unterscheidet zwischen unnetzten und vernetzten Smart Toys. Der Unterschied besteht darin, dass vernetzte Spielzeuge internetbasierte Verbindungen zu externen Servern haben und damit Daten weiterleiten.

**Virtual Reality** | Virtual Reality (VR) ist das visuelle Erleben von Dingen in einer Computer simulierten 360-Grad-Umgebung. Die Nutzerinnen und Nutzer können diese Umgebung mithilfe einer VR-Brille von allen Seiten betrachten, sich in ihr bewegen und mit ihr interagieren.

**Augmented Reality** | Augmented Reality (AR) ist eine digitale Technik, bei der die reale Umgebung mit weiteren Informationen in Form von Grafiken, Animationen oder Videos erweitert wird. Das Betrachten dieser Dinge kann mithilfe von Smartphones, Tablets oder einer AR-Brille erfolgen.



## Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

[www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

## Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

**Kontakt zum Projektbüro:**

[kontakt@teachtoday.de](mailto:kontakt@teachtoday.de)

## Bestellung

„**SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder**“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können **SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei** online bestellen:

[www.teachtoday.de/bestellung](http://www.teachtoday.de/bestellung)

Oder Sie schreiben an [kontakt@scroller.de](mailto:kontakt@scroller.de) und teilen die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.



Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

Herausgeber: Deutsche Telekom AG  
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,  
Vice President Group Social Engagement, GSE  
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:  
Helliwood media & education  
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, [www.helliwood.de](http://www.helliwood.de)

Redaktion: Natascha Riebel, Anja Monz

Grafik und Satz: Anke Hohmeister, Anja Monz

Wissenschaftliche Beratung: KLEE – KREATIV LERNEN, ERFOLG ERLEBEN  
Dr. Knopf und Dr. Ladel Partnerschaft, Saarbrücken

Bildnachweis: [glyphicons.com](http://glyphicons.com) und  
Helliwood media & education, Berlin, 2018

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

[www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

