

Sakr, M. (2019). Digital Play in Early Childhood. What's the Problem? London: Sage, 166 Seiten.

Mona Sakr beschäftigt sich bereits mehrere Jahre mit kreativer, digitaler und spielerischer Pädagogik der frühen Kindheit. Im Buch «Digital Play in Early Childhood. What's the Problem?» werden diese drei Aspekte (Kreativität, Digitalisierung und Spiel) vereint. Sakr widmet sich in diesem Buch einem momentan sehr aktuellen und wichtigen Thema. Das Buch basiert auf einer Fülle empirischer Befunde nicht nur zum (digitalen) Spiel in der frühen Kindheit, sondern auch zur Medienpädagogik und zu digitalen Technologien. Es richtet sich vor allem an Fachpersonen in der Praxis und Studierende im Bereich der frühen Kindheit. Dies wird gleich zu Beginn in der Einleitung und durch die Struktur des Buches ersichtlich.

Ihre Motivation für das Buch besteht in der Sensibilisierung. Digitales Spielen und das daraus resultierende Geschehen sollen genau beobachtet und vorschnelle Urteile vermieden werden. Zudem werden in der Einleitung Hinweise dazu gegeben, wie das Buch gelesen werden kann, um am meisten davon zu profitieren. Es kann folglich als Lehrbuch in Bezug auf digitales Spiel bzw. den Einsatz digitaler Technologien in der frühen Kindheit gesehen werden. In den insgesamt zehn Kapiteln durchlaufen die Lesenden eine regelrechte Weltreise durch Themen zum digitalen Spiel oder allgemein zu digitalen Technologien und deren Auswirkungen bzw. zum Zusammenhang mit weiteren Bereichen der frühen Kindheit (z.B. soziale Interaktionen und digitale Technologien, körperliche Aktivität und digitales Spiel, Vorstellungsvermögen und Kreativität in digitalen Umgebungen, Spielen im Freien und digitale Technologien u.v.a.m.). Ein umfangreicher Sachindex hilft dabei, die Orientierung innerhalb der verschiedenen Themen nicht zu verlieren.

In Anbetracht der Fülle an Inhalten erscheint das Buch sehr wenige Seiten zu haben. Folglich gehen manche Themen weniger in die Tiefe. Letztlich gibt das Buch aber mit seiner Themenvielfalt einen sehr guten Überblick. Zudem wird klar: Digitale Technologien gehören zur Lebenswelt der Kinder. Kinder wachsen in einer zunehmend digitalisierten Welt auf. Dies ist verbunden mit (neuen) Gefahren und Herausforderungen, aber auch Chancen. Diese beiden Perspektiven vereint Mona Sakr in ihrem englischen Buch zum digitalen Spiel. Das Buch deckt ein sehr grosses Spektrum an Themen im Bereich des Einsatzes digitaler Technologien in der frühen Kindheit ab und beschreibt verschiedene Bereiche, in denen digitale Technologien genutzt werden oder auf die sie einen Einfluss haben. Dabei wird der Begriff «digital play» verwendet, ohne dass klar aufgezeigt wird, was die Autorin darunter versteht. Eine klare Definition und eine einheitliche Verwendung des Begriffs «digitales Spiel» ist folglich kaum vorhanden und bis zum Schluss bleibt der Begriff ein «messy construct».

Beeindruckend an diesem Buch ist die praxisnahe Formulierung, die sich an Studierende und Fachpersonen richtet und dennoch bestückt mit Studien und Forschungs-

ergebnissen ist sowie das eigene forschende Handeln und die eigene forschende Haltung anregt. Mit «Case Studies» in jedem Kapitel werden Situationen aus dem (Kita-) Alltag beschrieben und damit theoretische Inhalte erklärt sowie verdeutlicht. Zudem wird mindestens eine Studie (meistens zwei oder mehr) exemplarisch herausgenommen («Research Spotlight») und kurz, aber detaillierter beschrieben. Im Anschluss an das «Research Spotlight» wird häufig ein Kasten mit Fragen, welche zur eigenen Reflexion anregen sollen, aufgeführt («Reflection Activities»). Ein weiterer Kasten («Research Activities»), der beim Durchblättern sofort ins Auge sticht, fordert zum eigenen forschenden Handeln auf. Es werden Anregungen gegeben, zum Beispiel mit Fachpersonen aus der Praxis Interviews zu Inhalten aus dem Buch zu führen oder mit Kindern in Fokusgruppen über gewisse Inhalte zu diskutieren und nach ihrer Meinung zu fragen. Dabei ist das Vorgehen stets klar formuliert und Interviewfragen oder Inhalte für Fokusgruppengespräche werden vorgegeben. Wie genau die erhobenen Daten anschliessend ausgewertet und wie damit weitergearbeitet werden kann, ist hingegen nicht Teil der Beschreibung. Abschliessend werden in jedem Kapitel drei Studien oder Bücher ganz kurz mit einem Abstract beschrieben und als «Further Reading» zum jeweiligen Thema empfohlen.

Das Buch basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen, die leicht verständlich dargelegt werden (z.B. mit Fallbeispielen). Gleichzeitig werden die Lesenden dazu angeregt, eine reflexive, forschende Haltung in ihrer eigenen praktischen Tätigkeit einzunehmen. Dies erscheint als ein interessanter Weg, um wissenschaftliche Erkenntnisse bedeutsam(er) für (Handlungs-)Entscheidungen werden zu lassen. Im Buch wird vor allem im letzten Kapitel «Conclusion» deutlich, worauf es in Bezug auf die digitale Bildung im frühkindlichen Bereich ankommt. Sakr führt hier drei Cs («creativity», «curiosity», «critically») auf. Als bedeutsame 21st-Century Skills werden aber auch zwei weitere Cs («communication» und «collaboration») und das Problemlösen genannt, die in Sakrs Buch weniger Beachtung finden. Sakrs Buch fokussiert sehr stark auf die digital funktionierenden Gegenstände, die Kinder in ihrem Spiel integrieren. Nicht vergessen werden darf, dass diese für die Zukunft wichtigen Fähigkeiten auch ausserhalb des digitalen Spiels gefördert werden können. Zum Beispiel im So-tun-als-ob im Freispiel zu digitalen Themen ohne den Einsatz digital funktionierender Gegenstände oder während des Philosophierens mit Kindern über die digitale Thematik und ihre (möglichen) Auswirkungen. Sakr ist es wichtig, aufzuzeigen, dass Kinder keine passiven Nutzenden von digitalen Gegenständen bleiben müssen bzw. sein sollen. Diese Sichtweise den Lesenden deutlich zu machen, ist ihr ein wichtiges Anliegen und dies gelingt ihr mit diesem Buch durchaus.

Lena Hollenstein, Dr., Pädagogische Hochschule St. Gallen, lena.hollenstein@phsg.ch