

Warum digitale Medienbildung in Kindertageseinrichtungen? Einordnung und Folgen.

Prof. Dr. Jeanette Roos
Pädagogische Hochschule Heidelberg

Veranstaltungsreihe Kultusministerium
Niedersachsen *Kita Impuls* „Kindgerechte
Medienbildung“
Online, 30. August 2022

Inhalt

Qualifizierung pädagogischer Fachkräfte für eine digitale Bildung von Anfang an

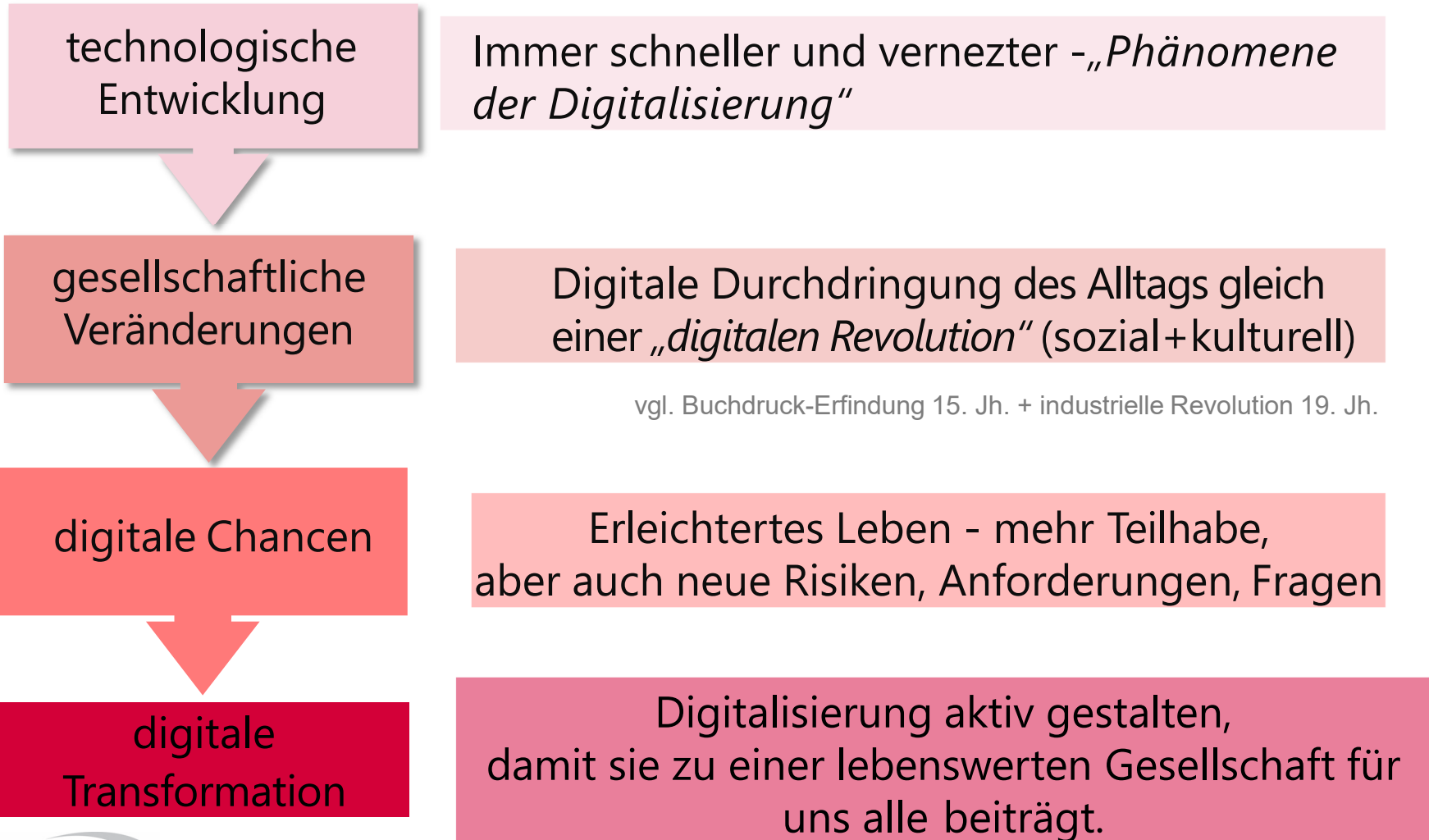


- Digitaler Wandel
- Allgegenwärtigkeit digitaler Medien in der Lebenswelt von Kindern
- Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen - Medienbildung
- Digitale Medien - Ambivalenzen in Familien und Kita
- Entwicklungspsychologische Grundlagen digitaler Mediennutzung
 - Bedenken + Gründe für Zustimmung digitaler Medien in der Kita (Partizipation/Kinderrechte)
- Schlussbemerkungen Bedeutung digitaler Bildung

AGENDA

-
-
-

Aufkommen und Verbreitung von Computern + Internet



Allgegenwärtigkeit von Medien in der Welt der Kinder

Unsere Lebenswelt ist digital!

- ▶ Babyphone App + Kamera
- ▶ Smart Sock
- ▶ Smart Toys sind Teil der Kinderkultur
- ▶ Freizeitaktivität/Spielgerät
- ▶ Kommunikationsmedium
- ▶ Unterhaltungsmedium + in dieser Funktion bisweilen auch
- ▶ Babysitter für Kinder ab ca. 2 Jahren



Kinder kommen in fast allen Bereichen der alltäglichen Lebenswelt mit digitaler Technik in Berührung:

- ▶ Handy der Eltern als Alltagsbegleiter – omnipräsent + vielseitig,
- ▶ Tablets,
- ▶ Sprachassistenten,
- ▶ programmierbare Haushaltsgeräte,
- ▶ Internetfernsehen
- ▶ Touchscreens im öffentlichen Leben
- ▶



Allgegenwärtigkeit von Medien in der Lebenswelt der Kinder

Repräsentative Studien zur Medienausstattung in den Haushalten:

- ▶ In mehr als jedem zweiten Haushalt mit Kindern gibt es ein Tablet (63%),
- ▶ PC/Laptops gibt es in 95% der Haushalte
- ▶ die Ausstattung mit **Smartphones** liegt bei nahezu **100 %**,
- ▶ **Auch Fernseher** finden sich in nahezu **100%** der Haushalte (Leitmedium (!) digital genutzt).



(vgl. vom Orde & Durner, 2019)

Allgegenwärtigkeit von Medien in der Lebenswelt der Kinder

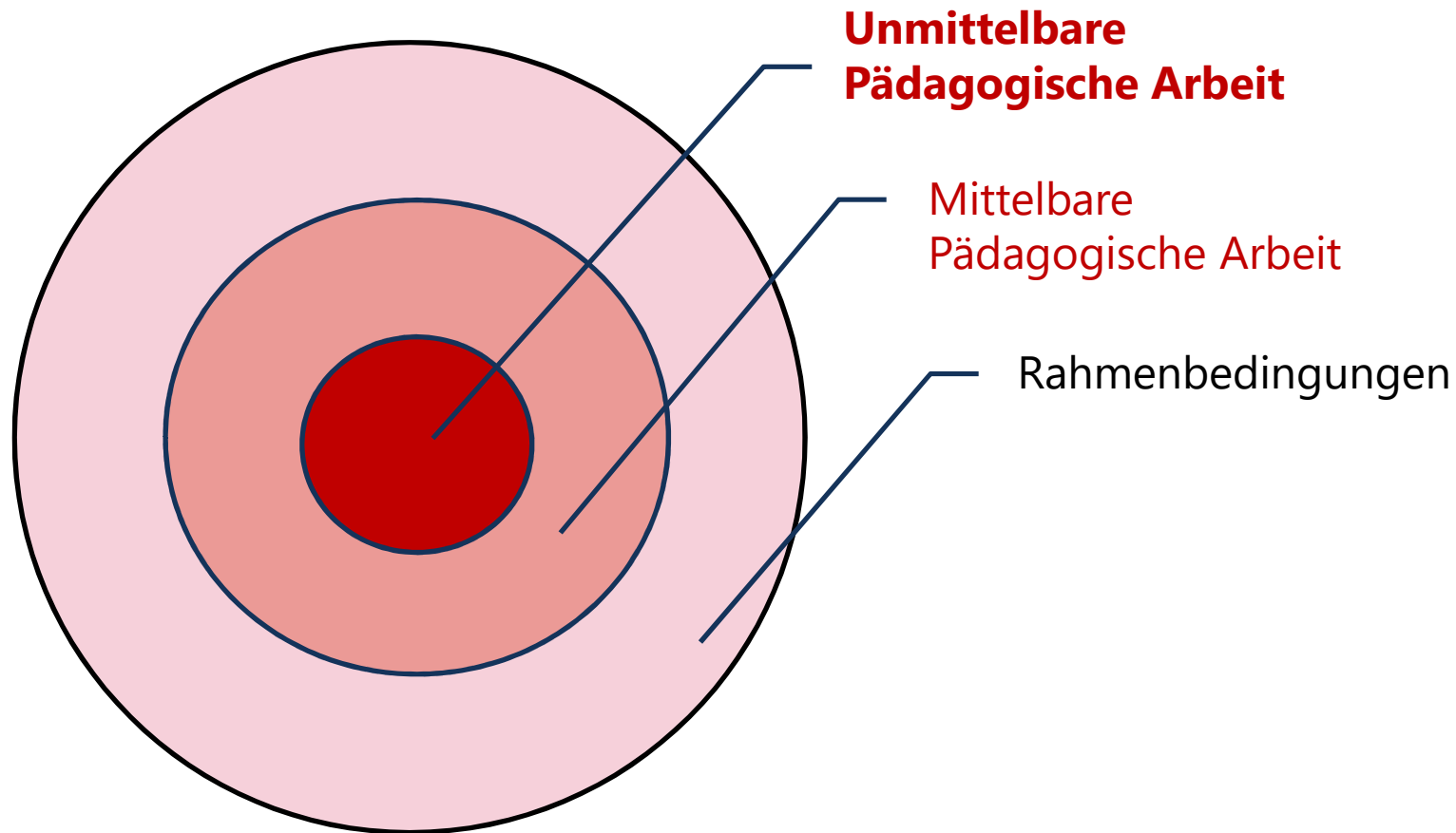
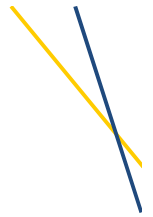
Studienergebnisse - Trends:

- ▶ Zahl Kinder, die auf dem Tablet/Smartphone spielen, **nimmt stetig zu**;
- ▶ Alter in dem erste digitale Kontakte entstehen **sinkt beständig**.
- ▶ Ca. 33% der 2 + 3-Jährigen nutzt allein/zusammen mit Eltern Apps.
- ▶ 10% der 3-Jährigen und knapp 50% der 5 bis 7-Jährigen gehen gelegentlich online - Internet hat Alltagsbedeutung.
- ▶ Kinder zwischen zwei und fünf Jahren besitzen selten eigene digitale Medien.

Quelle: MiniKIM, 2020)

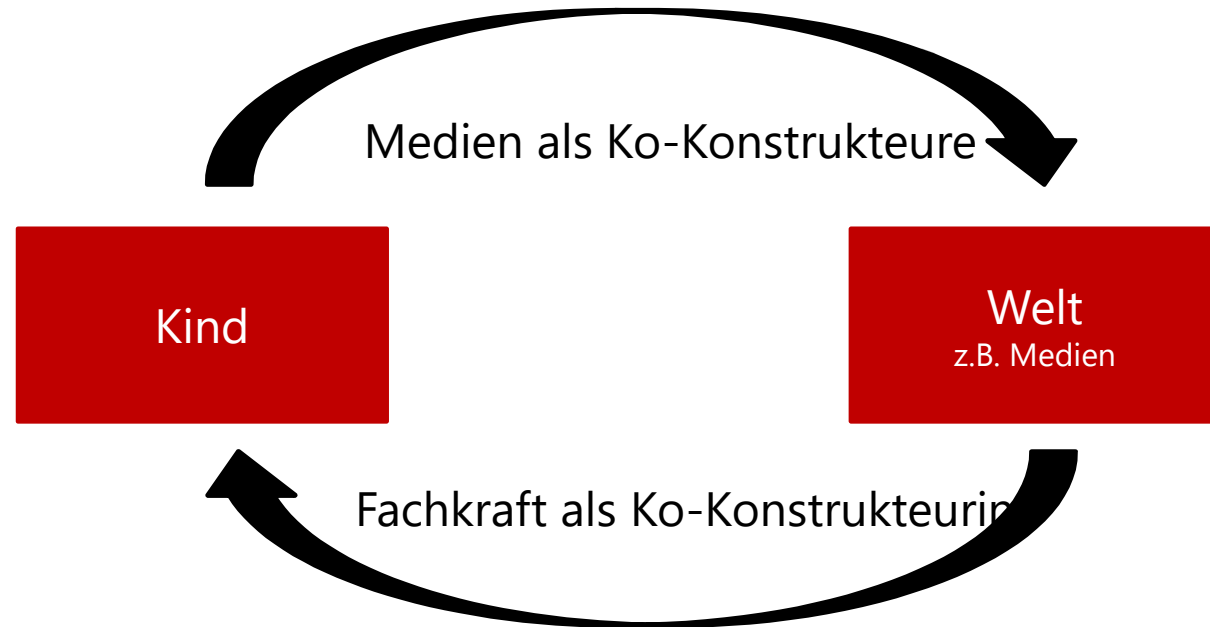
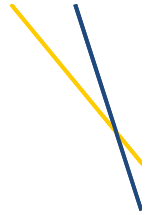


Digitalisierung in Kindertageseinrichtungen



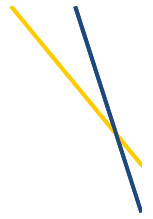
Quelle: Knauf (2020), Ebenen der Digitalisierung von Kindertageseinrichtungen

(Digitale) Medienbildung

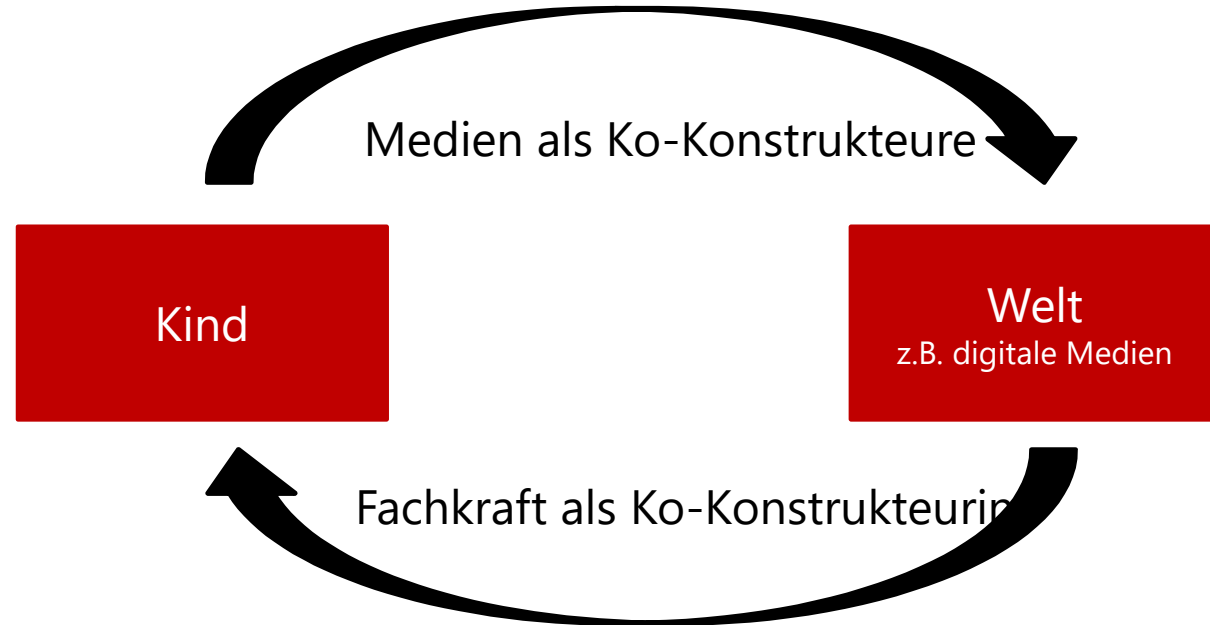


Quelle: Knauf (2020), Medienbildung

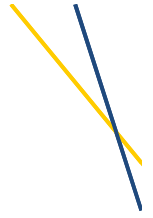
Medienbildung



- Bildung
- Medien als Instrumente von Bildung
 - Medien als Gegenstand von Bildung



Quelle: Knauf (2020), Medienbildung



Ziele von digitaler Medienbildung in der Kita

- **Information und Kompetenzerwerb**
Medien als Instrumente von Weltaneignung und Wissenserwerb nutzen.
- **Kreativität**
Medien als Ausdrucksmittel gebrauchen.
- **Dokumentation**
Medien für die Dokumentation von Lernen und Entwicklung nutzen.

Quelle: Knauf (2020), Ziele von Medienbildung in der Kita

Digitale Medien – Ambivalenzen in Familien + Kindertageseinrichtungen

Eltern wie pädagogische Fachkräfte

befinden sich in einem **ambivalenten Spannungsverhältnis** im Hinblick auf die **Rolle digitaler Medien in Familie und Kindertageseinrichtungen**:

- ▶ Diskussion über Richtigkeit des Kontaktes mit digitalen Geräten + Angeboten.
- ▶ Wenn Kontakt, in welchem Lebensalter?
- ▶ Mit welchen Auswirkungen für die Entwicklung der Kinder?
- ▶ Unsicherheiten hinsichtlich eigener Kompetenzen und der Bedeutung eines reflektierten Umgangs.
- ▶ **Der Diskurs wird häufig eher emotional und wenig sachorientiert geführt.**

Digitale Medien – Ambivalenzen in Familien + Kindertageseinrichtungen

Kindertageseinrichtungen sind hinsichtlich der notwendigen Ausstattung und Ressourcen sehr unterschiedlich aufgestellt - **zwei Extreme**:

- ▶ Kindertageseinrichtungen als **digital medienfreier Schutzraum**.
- ▶ KiTas, in denen digitale Medien **selbstverständlich** dazu gehören.

Wissen und Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit digitalen Medien können bei Eltern und pädagogischen Fachkräften *nicht* als selbstverständlich vorausgesetzt werden.



Kindliche Entwicklung und digitale Medien

- ▶ Erster Kontakt mit digitalen Medien findet oft direkt nach der Geburt statt.
- ▶ **Ab diesem Zeitpunkt ist ein Kind gefordert, sich digitale Medien als Teil der es umgebenden Umwelt anzueignen.**



Kindliche Entwicklung und digitale Medien

Wie Kinder sich Medien aneignen,

- ▶ ist bestimmt durch zur Verfügung stehende Medien und Medienangebote in der Umwelt.
- ▶ hängt eng damit zusammen, mit welchen persönlichen Bedürfnissen und Interessen sie sich diesen zuwenden.

Die kindlichen Interessen sind mit den jeweils aktuellen Entwicklungsaufgaben eines Kindes verknüpft. Für die Medienaneignung von Kindern spielt folglich deren **kognitive, motorische, soziale und moralische Entwicklung** eine wichtige Rolle.

Jedes Kind entwickelt sich in seinem **eigenen Tempo**. Insbesondere in den ersten Lebensjahren kann der **Entwicklungsstand von Kind zu Kind variieren**.

Dennoch gibt es bestimmte *Aufgaben und Ziele*, anhand derer sich eine reguläre Entwicklung festmachen lässt.

Zusammenhang kindliche Entwicklung und Medienaneignung

- ▶ Das Verständnis davon, wie Medienaneignung und kindliche Entwicklung von Geburt an und über die Kindheit hinweg zusammenhängen, ist die Voraussetzung zum Erkennen, welche Bedeutung mobile und digitale Medien sowie das Internet für Kinder haben.
- ▶ In engem Zusammenhang mit dieser Bedeutung stehen wiederum die Herausforderungen, mit denen Eltern und pädagogische Fachkräfte in ihrer Medienbildung/-erziehung konfrontiert sind.



Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 1 LJ

Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezogene Fähigkeiten
Erste Wochen	Basale Gedächtnisfähigk., Lernen von Anfang an	Ausbildung Eltern-Kind-Bindung Ausdruck von Zuneigung + Widerstand durch Schreien (= Spannungs-/Belastungsabbau)	Gut ausgebildete Nahsinne (Geruch, Geschmack, Haut- sowie Tastsinn); Diff. Hörvermögen Angeborene Reflexe, eher ungerichtete Bewegungen (z. B. Strampeln).	Medien= Reizquellen (Töne + Lichteffekte); Ausdruck Überforderung durch Schreien.
1. Vierteljahr	Erkennen enger Bezugspersonen	Überwiegend Beschäftigung mit sich selbst + Bezugspersonen. Soziales Lächeln.	Unterscheiden von Farben; Wahrnehmung von Merkmale Formen; Kopf halten + frei bewegen; Spiel mit den eigenen Händen.	Medien= Reizquellen, die Aufmerksamkeit binden. Grobe Unterscheidung von Formen, Farben. Verarbeitung nicht Kontextbezogen.

Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 1 LJ.

Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezogene Fähigkeiten
2. Vierteljahr	Wahrnehmung Formen/vertraute Personen (Bilder); immer noch geringe Aufmerksamkeit	Interesse für Umgebung; Imitation von Gesten + Lauten; Ausdruck von Emotionen	Bewusste Greifbewegungen; Vergrößerung Aktionsradius (Rollen + Robben); Sitzen mit Unterstützung; Verfolgung der Bewegung von Objekten mit Augen.	Medien werden als Objekt wahrgenommen. Kind beachtet Umgang damit, macht Nachahmungsversuche (M.-Telefon, Audio-Medien, NA Geräusche BB), Greifen n. Medien, NATöne, Geräusche
2. Halbes Jahr	Explizite Gedächtnisleistungen; Objektpermanenz; Geteilte Aufmerksamkeit	Gemeinsames Spielen; Mittel-Zweck Interaktionen („Funktionslust“); erste Worte	Freies Sitzen; Entwicklung Pinzettengriff; Fortbewegung durch Krabbeln, erste Schritte	Interesse an Medien wächst. Nutzung als Spielzeuge; Versuch Objekte bzw. Personen aus Bildern „heraus zu holen“.

Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 2. LJ

Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezogene Fähigkeiten
2. Lebensjahr	<p>Aneignung Funktionswissen; Beginn Perspektivenübernahme; Übergang symbolisches Denken (Repräsentation); Verstehen doppelte Natur von Bildern</p>	<p>Sprache: Wortschatzexplosion; Spielformen: sensumotorisch, relational, funktional, symbolisch; Zunehmende Wahrnehmung als Individuum</p>	<p>Laufen; Bewegungsabläufe mit den Händen werden differenzierter.</p>	<p>Durch Verständnis der doppelte Natur von Bildern, der Fähigkeit, Vorstellungen zu entwickeln + Zusammenhänge wie Abfolgen zu verstehen, wird Schritt für Medienverständnis gemacht: Einfache Bildergeschichten mit Nähe zum kindlichen Alltag werden verstanden. Basale Bewegungsabläufe wie Wischen oder Touchgesten werden beherrscht. Sind aber nicht als zielgerichtete Nutzung mobiler Medien zu verstehen.</p>

Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 3. LJ

Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezogene Fähigkeiten
3. Lebensjahr	<p>Einfache Regeln werden verstanden;</p> <p>Sprache wird zum wichtigsten Mittel der Verständigung.</p>	<p>Erste Regelspiele;</p> <p>Bildung erster Freundschaften;</p> <p>Konzept des Selbst und Anwendung von ich + du.</p>	<p>Weitere Formen der Fortbewegung wie Rennen und Hüpfen</p> <p>Erweiterung der feinmotorischen Fähigkeiten.</p>	<p>Mit steigendem Interesse an anderen Personen wie der Entwicklung von Phantasie/Sprache verändert sich Medienbe-deutung: erste Fernseh-erfahrungen; Entschlüsselung einfacher medialer Botschaften; einfache digitale Spiele; Wiedergabefunktion für Fotos/Videos. Kinder wenden sich bewusst/zielgerichtet medialen Inhalten/Geräten zu; zeigen Interesse an spielerischen + kreativen Aktivitäten (wie z. B. Fotografieren).</p>

Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 4. LJ

Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezog. Fähigkeiten
4. Lebensjahr	<p>Symbolisches Denken verstärkt sich;</p> <p>Entwicklung der Theory of Mind.</p>	<p>Erweiterter Aktionsradius durch Eintritt in Kindergarten;</p> <p>Affektive Perspektivenübernahme möglich.</p>	<p>Beträchtliche Zunahme der grob- und feinmotorischen Fähigkeiten</p>	<p>Symbolsysteme medialer Inhalte können immer besser entschlüsselt werden. Voraussetzung dafür bleibt weiterhin einfache Erzählstruktur und Bezug zur Lebenswelt. Tipp- und Wischbewegungen auf mobilen Medien werden gezielt eingesetzt. Neben Rezeption gewinnen Medien als Mittel für gestalterisch-produktives Handeln an Bedeutung. Erworbenen Fähigkeiten können <i>mit und über</i> Medien erweitert werden.</p>

Alter, Fähigkeiten Entwicklungsbereiche + Medienbezogene Fähigkeiten: 5./6. LJ

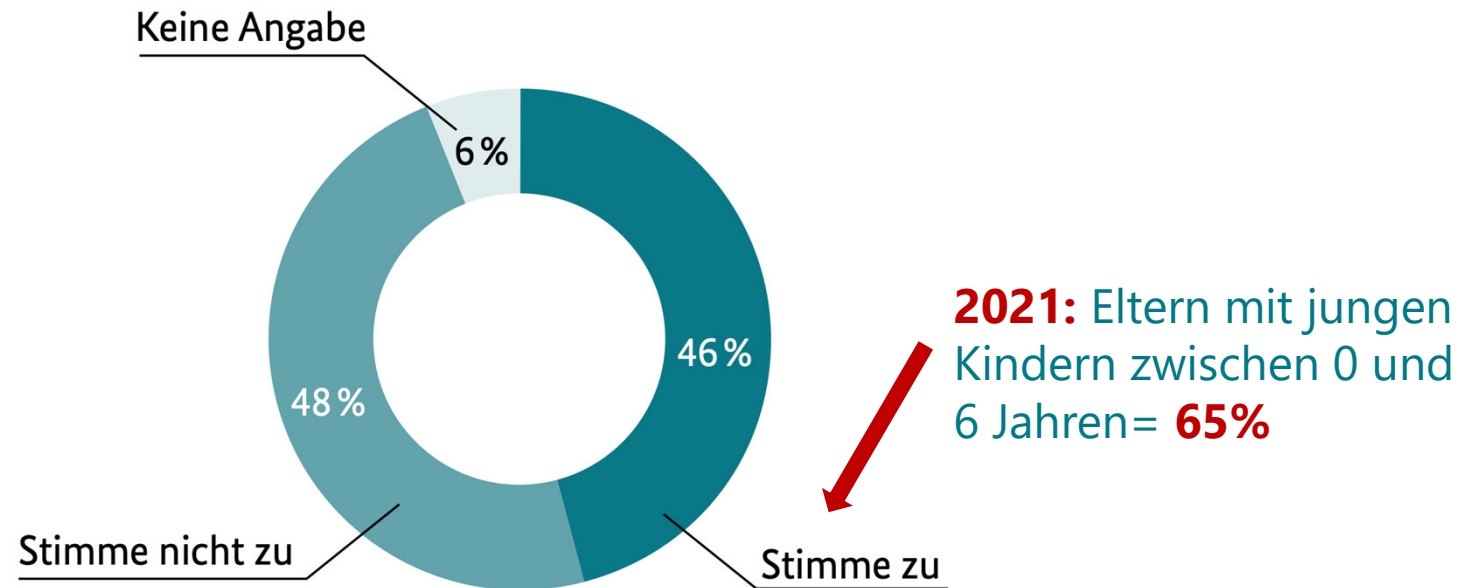
Alter	Kognition	Sozio-moralisch	Sinneswahrnehmung + Motorik	Medienbezog. Fähigkeiten
5./6. Lebensjahr (Vorschulzeit)	Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung nimmt zu; Systematische Begriffsbildung und Klassifikation; Rekursives Denken und erstes Verständnis für Ironie.	Sprache ist nun wichtigster Informationsträger; Zunahme von Wissens-Verständnis- und Sinnfragen.	Feinmotorische Fortschritte (z. B. Basteln, Turnen)	Medien sind Wissensquelle, zur Orientierung, Unterhaltung und als Spielgeräte. Online-Angebote gewinnen zunehmend an Bedeutung. Lese- und Schreibfähigkeiten stecken noch in den Anfängen, Kinder brauchen die Kinder Unterstützung von Bezugspersonen. Internet dient als Speicher/Quelle für Filme, Spiele und Musik, seine Struktur wird noch nicht verstanden.

Kontroverse Einstellung + Einfluss der Faktoren Alter Befragte/Zeit.

Es herrscht Uneinigkeit, ob Kleinkinder den Umgang mit digitalen Technologien lernen sollen.

Im Jahr 2016 Beurteilung der Aussage:

„In der Zukunft sollten bereits Kleinkinder ganz selbstverständlich den Umgang mit digitalen Technologien lernen.“



Quelle: ZukunftsMonitor III „Lehren, Lernen und Leben in der digitalen Welt“ (2016), BMBF

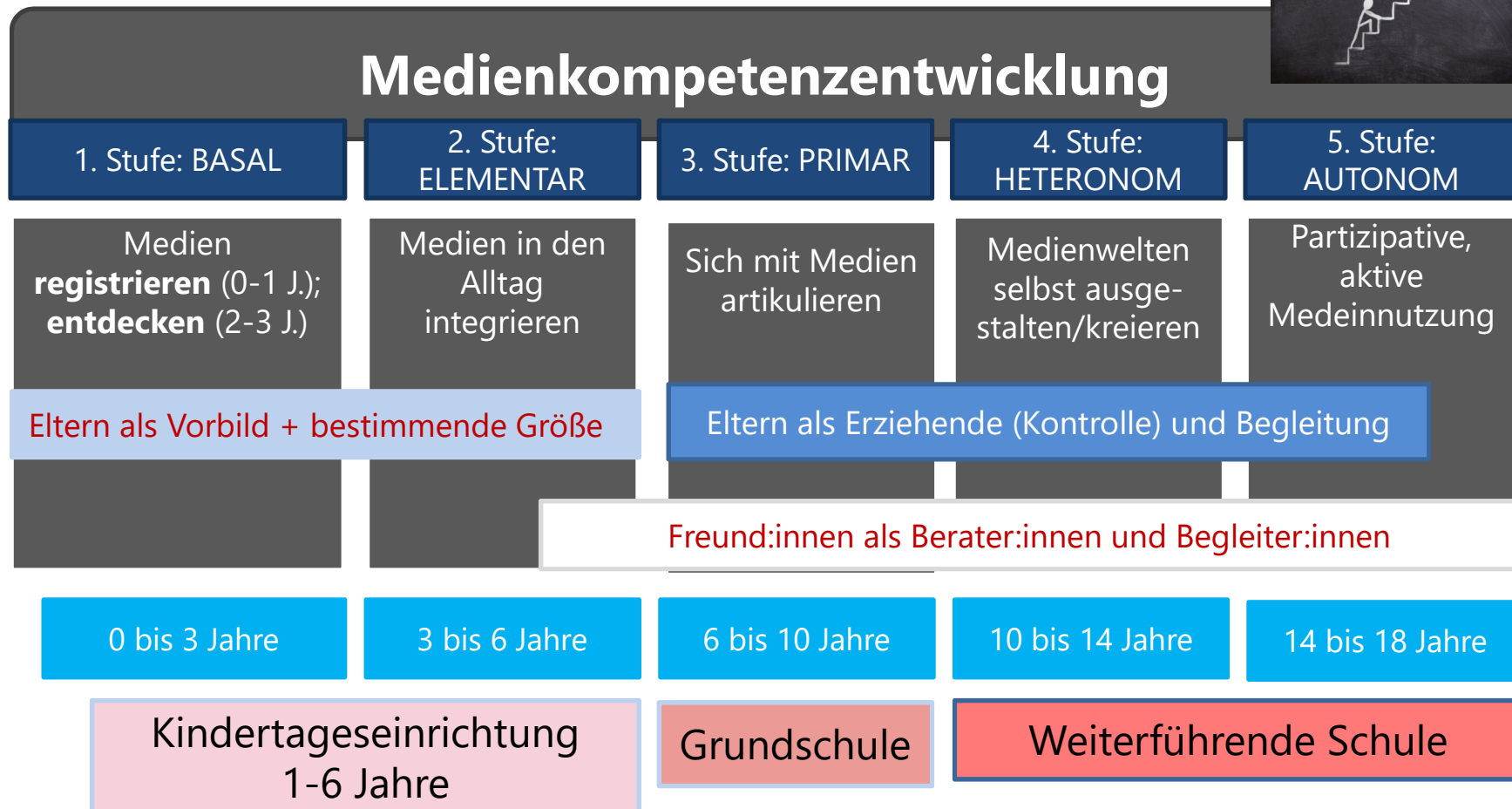
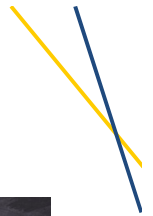
Ausblick Grundschulzeit ...

- ▶ Die Medien werden zunehmend selbständiger für persönliche Interessen, schulische Aufgaben, zur Unterhaltung und zur Orientierung genutzt. Inhaltliche Interessen werden mit dem Medienumgang verknüpft (z. B. aktives Ausüben von Sport und das mediale Verfolgen dieser Sportarten).
- ▶ Stellenwert des Internets steigt. Mobile Medien und das Internet werden v. a. zum Spielen und zur Rezeption von Videos genutzt.
- ▶ Kinder zeigen zunehmend Interesse für die kommunikativen Möglichkeiten der Medien.
- ▶ Fiktion und sozialer Realismus werden verstanden.

Eltern sehen es nun als Aufgabe von Schule an, den Kindern den Umgang mit dem Internet näherzubringen.

Sie sind zudem mit der Herausforderung konfrontiert, dass der Medienumgang nicht mehr in der Form wie bei Jüngeren kontrolliert werden kann, da die Kinder selbst mobile Geräte besitzen und die Eltern damit immer weniger Einfluss auf zeitliche und inhaltliche Nutzung haben.

Medienkompetenzentwicklung/Medienaneignung ist ein Prozess

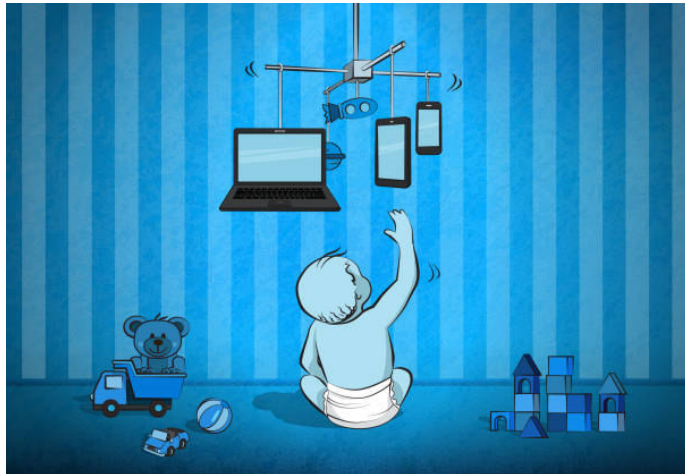


(in Anlehnung an Fleischer & Hajok, 2015)

Exkurs: Bedenken/Verunsicherung – Ablehnung/Zustimmung gängige Reaktionen ...

- Digitale Medien in Krippe und Kindergarten: **NEIN!** ... oder
- Digitale Medien in Krippe und Kindergarten: **SPÄTER!**
 - Überbetonung des Gefahren- und Suchtpotenzials
 - Schaffung von medienfreien Räumen

Aber: Wachsender Handlungsdruck je schneller und je mehr die Digitalisierung des Alltags die Jüngsten unserer Gesellschaft erreicht.



Exkurs: Bedenken - Fragen



-
- Können Kinder mit digitalen Medien lernen?
 - Gibt es negative Effekte auf ihre Persönlichkeit?
 - Unter welchen Bedingungen treten die jeweiligen Effekte auf?
 - Ab welchem Alter sollen Kinder digitale Medien nutzen dürfen?
 - Ist der Einsatz digitaler Medien in Kindertageseinrichtungen sinnvoll?

Auf diese Fragen gibt es noch keine/wenig eindeutigen Antworten aus empirischen Studien!

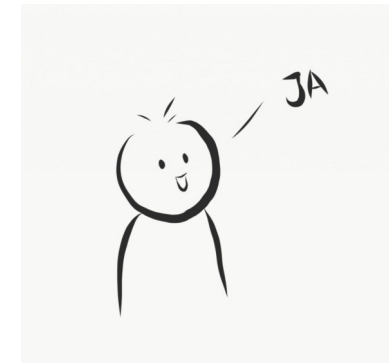
Exkurs: Bedenken - Studienlage

- ▶ Kaum neurowissenschaftliche/entwicklungspsychologische Studien zum Thema.
- ▶ Datenerhebung bei Kindern unter 6 Jahren erschwert.
- ▶ Übertragung von Forschungsbefunden aus anderen Altersbereichen (z. B. Themen wie Cybermobbing, Internetsucht).
- ▶ Häufig Verallgemeinerungen von anderen Studien, z.B. Studien mit Schwerpunkt auf Effekten des Fernsehens.*
- ▶ Medienpädagogische Studien zum **Bildungspotenzial** von Tablets, Apps & Co. Fehlen bisher weitestgehend (außer Evaluationen begleitend zu Modellversuche z. B. in Bayern, NRW).



Zustimmung – gängige Reaktionen

- Digitale Medien in Krippe und Kindergarten: **JA!**
- **Kita-Verantwortung für digitale Medien als erster professioneller Bildungsort!**



Argumente

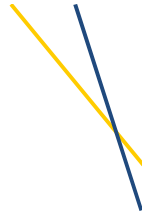
- Kinder sind interessiert daran, was in ihrer Welt passiert (Exploration), erwachsene **Bezugspersonen sind ihre Modelle**.
- Digitale Medienbiografien beginnen in der frühen Kindheit.
- Entwicklung vom Konsumieren zum Produzieren.
- Sukzessive Informationskompetenz, Technikkompetenz, und Produktionskompetenz mit digitalen Medien erlangen.

➔ Kinder brauchen Begleitung/Unterstützung auf **allen Sozialisations-ebenen – auch im Bereich digitale Medien**.

✓ **DIGITAL NATIVES ... Keine Digital Imigrants!**

Wichtig:

- ✓ Eltern informieren
- ✓ Kindertageseinrichtungen ermutigen



Kinderrechte gelten auch im digitalen Raum!

Mit Blick auf die Kinderrechte stehen alle Kitas **in der Verantwortung**,

- ▶ Kinder entwicklungsangemessen in ihrer Kompetenz zu stärken,
- ▶ mit digitalen Medien kreativ, kritisch und sicher umzugehen,
- ▶ sie dabei zu unterstützen, sich in der komplexen Medienwelt zurechtzufinden.

Es gilt, die Chancen, die diese Medien bieten, kompetent zu nutzen, aber auch die Risiken zu kennen und diesen durch intelligentes Risikomanagement präventiv zu begegnen.

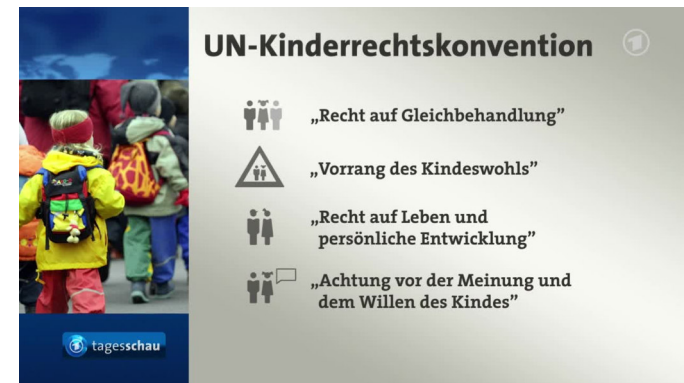
Quelle: <https://kinderrechte.digital/>

Argumente zum JA! | UN-Kinderrechtsausschuss – „general comment“

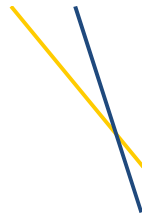
Um die Rechte des Kindes für den **digitalen Raum** auszulegen, hat der UN-Kinderrechtsausschuss am 24. März 2021 eine neue Allgemeine Bemerkung (General Comment) veröffentlicht.

Im Zuge der Digitalisierung der Lebenswelt von Kindern sind folgende Kinderrechte zentral:

- Zugang
- Meinungs- und Informationsfreiheit
- Versammlung und Vereinigung
- Teilhabe und Spiel
- Privatsphäre und Datenschutz
- Bildung und Medienkompetenz
- Schutz und Sicherheit



- ▶ **Handeln mit digitalen Medien und *gesellschaftlich Partizipation* sind eng verbunden miteinander!**



Bildung als Schlüssel zu gesellschaftlicher Teilhabe.

- ▶ Als Bildungseinrichtungen sind Kitas und Schulen gefordert Kindern und Jugendliche die Nutzung digitaler Medien und des Internets **altersgerecht zu vermitteln**.
- ▶ **Ohne Medienkompetenz** bleiben ihnen wichtige Bildungs- oder Teilhabe-möglichkeiten verwehrt.
- ▶ **Um dies leisten zu können, müssen Fachkräfte für die Digitalisierung aus- und später im Beruf regelmäßig weitergebildet werden.**
- ▶ Daneben benötigen **die Kindertageseinrichtungen Unterstützung/Begleitung** bei der Anschaffung und Wartung der entsprechenden technischen Infrastruktur sowie aktueller Programme und Geräte, mit denen Kinder digital lernen und forschen können.
- ▶ Wenn es um Bildung geht, spielen in Kindertageseinrichtungen digitale Medien zur Unterhaltung und zum Spielen (Computer- und/oder Videospiele) eine untergeordnete Rolle, sollten aber dennoch vorkommen.

Kompetenzen: Kinder Lernen mit, durch + über Medien

Das Lernen **mit und durch** Medien bezeichnet den Einsatz von Medien als Werkzeuge im Entwicklungs- und Bildungsprozess. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, Medien vielseitig zu verwenden:

- ▶ als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel für eigene Erlebnisse, Erfahrungen, Ansichten, Ideen und Überlegungen,
- ▶ als Mittel zur Unterhaltung, Information und Recherche,
- ▶ zur Dokumentation und Präsentation von Abläufen/Prozessen und Ergebnissen.

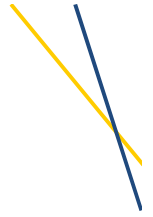


Kompetenzen Kinder Lernen mit, durch + über Medien

Das Lernen **über** Medien eröffnet den Kindern die altersgemäße, spielerische und handlungsorientierte Auseinandersetzung mit folgenden Bereichen:

- ▶ Wie nutze ich Medien?
- ▶ Welche Medien gibt es?
- ▶ Wofür brauche ich die?
- ▶ Wie funktionieren die?
- ▶ Wann schalte ich sie aus?
- ▶ Wie werden Medien gemacht?
- ▶ Wie kann ich selbst Medien ‚machen‘?
- ▶ ...

Medienkompetenz ist mehr als Knöpfe drücken



Medienkompetenz bei Kindern meint:

- ▶ für sich selbst Sinnvolles und Interessantes aus dem großen Medienangebot auszuwählen, statt wahllos zu konsumieren,
- ▶ die Inhalte einzuordnen und zu verarbeiten,
- ▶ Medienangebote und Werbung kritisch zu beurteilen,
- ▶ Medienbotschaften zu hinterfragen und sich nicht von der Anziehungskraft von Medienklischees einfangen zu lassen,
- ▶ Medien auch dazu zu nutzen, kreativ zu sein und sich mit anderen auszutauschen.

All das lernen Kinder nicht von allein: Sie brauchen hierbei die Begleitung von Erwachsener im Elternhaus und in der Kindertageseinrichtung!

Kompetenzrahmen als visionäres Ideal: 7 Bereiche – Grundkompetenzen fürs weitere Leben

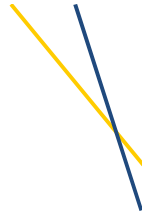
Kinder sollen die Bedeutung und Verwendungsmöglichkeiten von alltäglichen informationstechnischen Geräten und von Medien in ihrer Lebenswelt kennen lernen.

Kinder entwickeln Medienkompetenz, wenn sie sich in der Kita frühzeitig und zunächst in **einem risikofreien Rahmen** das **kreative Bildungspotential** digitaler Medien sukzessive erschließen können.

1. Medientechnische Basiskompetenzen
2. Suchen, Verarbeiten + Aufbewahren
3. Kommunizieren + Kooperieren
4. Produzieren + Präsentieren
5. Schützen + sicher Agieren
6. Problemlösen + Handeln
7. Analysieren + Reflektieren



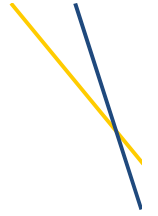
Quelle: IFP-Staatsinstitut für Frühpädagogik (2021). Kompetenzrahmen zur digitalen Bildung an bayerischen Kitas. ifp.bayern und hub.kita.bayern – CC BY ND:
https://www.ifp.bayern.de/imperia/md/images/stmas/ifp/kompetenzrahmen_digitale_bildung_kitas_bayern_stand_15-10-2021.pdf



Grundprinzipien

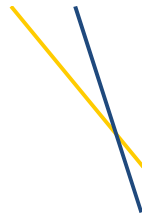
- ▶ Die Nutzung von digitalen Medien im Bildungsprozess darf Kindern nicht schaden.
- ▶ Digital **ersetzt nicht** analog, sondern ergänzt, unterstützt und bereichert.
- ▶ Auswahl und Einsatz von digitalen Medien erfolgen **stets reflektiert und nur im Dienst der Pädagogik**.
- ▶ Die Auswahl digitaler Medien orientiert sich am einzelnen Kind und ist **entwicklungs-** und **lernzielorientiert**.
- ▶ Ein wirksamer digitaler Medieneinsatz in der Kita ist **interaktiv, kreativ und alltagsintegriert**.
- ▶ Das Wahrnehmen pädagogischer Kita-Aufgaben wird durch digitale Medien erleichtert und ihre Wahrnehmung bereichert.

(vgl. NAEYC & Fred Rogers Center, 2012)



Auf die Plätze fertig los ...!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

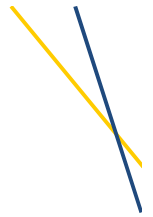


In Kita-Teams gemeinsame Entwicklung klarer Vorstellungen darüber ...

- ▶ wie ein angemessener digitaler Medieneinsatz im Bildungs- und Arbeitsprozess für die eigene Kindertageseinrichtung aussehen soll.
- ▶ welcher IT- Ausstattung es für die Erleichterung und Unterstützung von Arbeitsprozessen und entwicklungs- und lernzielorientierte Bildungs-angeboten für die Kinder bedarf.
- ▶ wie die Zusammenarbeit mit Eltern gestaltet wird.
- ▶ wie ein intelligentes Chancen- und Risikomanagement aussehen soll.
- ▶ welcher Fort- und Weiterbildungsbedarf im Team entsteht.



Was gibt es tun, wenn pädagogische Fachkräfte sich auf den Weg machen, Bildung mit digitale Medien zu etablieren in ihrer Einrichtung? Schritte 1-2 ...



...

1: Rolle Trägers, Leitung und Teams

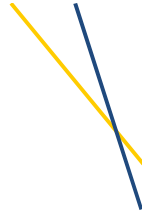
- ▶ Der Träger
 - ▶ Die Leitung
 - ▶ Das Team
- } stützt das Thema „Medienbildung in der Kita“.

2: Weg ins Team

- ▶ Austausch im Team zu persönlichen Erfahrungen, Haltungen und fachlichen Einstellungen.
- ▶ Reflexion der Medienwelten und Mediennutzung der Kinder und Familien der Einrichtung.
- ▶ Entwicklung einer gemeinsamen Haltung, wie ‚Medienbildung‘ in der Einrichtung verankert werden soll.
- ▶ Bedenken und kritische Stimmen zulassen.
- ▶ Ziele und Grenzen definieren.
- ▶ Das ganze Team ins Boot holen: Aufgaben und Verantwortlichkeiten verteilen.

Quelle

Was gibt es tun, wenn pädagogische Fachkräfte sich auf den Weg machen, Bildung mit digitale Medien zu etablieren in ihrer Einrichtung? Schritt 3 ...



3. Bestandsaufnahme

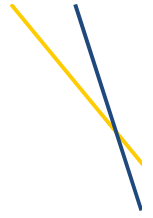
- ▶ Bestandsaufnahme: Was haben wir bereits an Medien in der Einrichtung?
 - Medien in ihrer Vielfalt berücksichtigen (Bücher, CDs, Mikrofone, Kameras, ...)
 - Inventarliste anlegen
- ▶ Gemeinsame Ausstattungsplanung: Was brauchen wir noch und wofür brauchen wir das?'
- ▶ Schätze im Team heben: Wer kann was?
 - Bereits bestehende Kenntnisse und Erfahrungen im Team sammeln und aufschreiben
- ▶ Niederschwellige Praxisideen entwickeln – mit und ohne Einsatz von digitalen Medien
 - Ins Gespräch kommen, Ausprobieren, Erfahrungen sammeln, Sicherheit erlangen.
 - Projekte planen

Was gibt es tun, wenn pädagogische Fachkräfte sich auf den Weg machen, Bildung mit digitale Medien zu etablieren in ihrer Einrichtung? Schritt 4

Ziele entwickeln + nachhaltig verankern

- ▶ Ein Medienkonzept entwickeln.
 - Den Medienbildungsbegriff für die Einrichtung definieren.
- ▶ „Up to date“ bleiben.
 - Literatur beschaffen, recherchieren.
 - Fortbildungen besuchen.
 - Referent:innen zu Teamsitzungen oder Elternveranstaltungen einladen.
- ▶ Das Thema ‚Medien in der Kita‘ als regelmäßigen Tagesordnungspunkt auf Teamsitzungen verankern.
- ▶ Regelmäßiger Austausch mit Eltern, Elternerfahrungen nutzen





Fortbildungsinhalte – Basiskurs – mögliche Schwerpunkte

- ▶ Begriffliche Einordnungen Digitale Medien in der Kita
- ▶ Medienpädagogische Profilbildung (Sensibilisierung)
 - Qualifikation und Haltung päd. Fachkräfte
 - Entwicklung einer professionellen Haltung zum Thema Medieneinsatzes in der frühkindlichen Bildung (pädagogische Arbeit mit Medien von Null Jahren bis zum Schulübertritt)
- ▶ Medienwelten von Kindern kennen
 - Studien (Nutzung usw.)
 - Entwicklungspsychologische Grundalgen/Medienbezogene Fähigkeiten (Kognitiv, Sprachlich, Motorisch, Sozial, Emotional)
 - Rechtliche Grundlagen
 - Digitale Medien und Risiken in der frühen Kindheit
- ▶ Praxisimpulse: Einbindung von digitalen Medien in den Alltag der Kindertageseinrichtung und in die Bildungsangebote
- ▶ Verankerung frühkindlicher Medienbildung (z. B. Konzeption, Elternarbeit)
- ▶ Zusammenarbeit mit Eltern in Bezug auf Medienbildung

Nutzungserfahrungen mit digitalen Medien von Fachkräften ...



Quelle: MKFFI (2019). Digitale Medien in der frühkindlichen Bildung. Eine Handreichung für pädagogische Fachkräfte, Träger und Eltern in Kindertageseinrichtungen. NRW (S. 23)

Eine Pädagogik, die sich an der **kindlichen Lebenswelt** orientieren will, hat **die Aufgabe**, sich **allen Einflussfaktoren** der sich ständig verändernden Lebenswelt von Kindern **inhaltlich anzunehmen** und Kinder bei dieser Entwicklungsaufgabe zu begleiten und zu unterstützen.



Quellen

- ▶ Cohen, F. & Hemmerich, F. (2019). Nutzung digitaler Medien für die pädagogische Arbeit in der Kindertagesbetreuung. Kurzexpertise im Auftrag des BMFSFJ.
- ▶ Fthenakis, W. E. (2018). Bildung braucht digitale Kompetenz. Der Einsatz neuer Technologien in der frühen Bildung. Herausforderungen und Chancen. Darmstadt: Didacta Verband e.V..
- ▶ Reichert-Garschhammer (2020). Nutzung digitaler Medien für die pädagogische Arbeit in der Kindertagesbetreuung Expertise des IFP im Auftrag des BMFSFJ.
- ▶ DJI Impulse (2017). Das Forschungsmagazin des Deutschen Jugendinstitutes. Mit digitalen Medien groß werden. Sie Smartphone, Tablet und Laptop das Aufwachsen verändern, 3.
- ▶ Knauf, H. (2020). Digitalisierung in der Kita. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yVIfTi8Els8&t=563s> (Zugriff am 2.05.2022).
- ▶ MiniKIM (2020). Kleinkinder und Medien. Stuttgart: mpfs.
- ▶ MKFFI (2019). Digitale Medien in der frühkindlichen Bildung. Eine Handreichung für pädagogische Fachkräfte, Träger und Eltern in Kindertageseinrichtungen. NRW
- ▶ NAEYC & Fred Rogers Center (2012). *Key Messages of the NAEYC/Fred Rogers Center Position Statement on Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs*. URL: <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/sep2017/technology-and-interactive-media> (Zugriff am 15.10.2021)
- ▶ vom Orde, H. & Durner, A. (2019). Grunddaten Kinder und Medien 2019. München: IZI. URL: https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf (Zugriff am 010.10.2021).

Fotos Quellen:

- Folie 01: <https://www.selbststaendig.de/digitalisierung-vorteile-nachteile>
- Folie 03: https://www.zu-daily.de/daily/schulterblick/2016/06-30_adolfs-bildung-auf-dem-transfermarkt.php
- Folie 05: oben: <https://www.selbststaendig.de/digitalisierung-vorteile-nachteile>
unten: <https://monsieuringola.weebly.com/our-classroom.html>
- Folie 07: 1. <https://www.horizont.net/medien/nachrichten/Group-M-Prognose-Digitale-Mediennutzung-haengt-erstmal-lineare-TV-Nutzung-ab-166754>
2. https://owletcare.de/?gclid=Cj0KCQjwmuiTBhDoARIsAPiv6L-pbN1_LKExXAUGMVADNAktp2zrqwVyaFRTIypeEm8ybCOPKBWKFFAaAt1NEALw_wcB&gclidsrc=aw.ds
3. <https://www.thebooksatchel.com/parvathy-thirovothu-malayalam-film/>
4. <https://lunamag.de/2017/09/smart-toys-im-test-vernetztes-spielzeug-horcht-kinder-aus/>
- Folie 13: <https://www.istockphoto.com/de/vektor/baby-und-technologie-gm1197939639-342194151>
- Folie 18: <https://www.tagesschau.de/multimedia/video/video-41831.html>
- Folie 23: rechts: <https://www.augsburger-allgemeine.de/bayern/Bayern-Warum-in-Muenchner-Kitas-schon-Dreijaehrige-mit-Tablets-spielen-duerfen-id39158807.html>
links: <https://www.caritas-nah-am-naechsten.de/news-detail/6195/--caritas-setzt-auf-digitale-bildung-in-kitas>
- Folie 26: https://www.news4teachers.de/2021/10/tummelplatz-der-ideologen-wie-mit-ueberzogenem-datenschutz-und-unterrichtsmaterialien-vom-staat-die-digitalisierung-der-schulen-ausgebremst-wird/?xing_share=news
- Folie 33: <https://www.schau-hin.info/studien/medien-und-partizipation-das-sagen-die-studien>

Wichtig: Entwicklungspsychologische Grundlagen - Beispiel

Spätestens ab dem vollendeten 2. Lebensjahr nehmen Kinder digitale Medien als **Botschaften(Informations)vermittler und Aktionsfelder** wahr und nicht mehr nur als bloße Reizquelle:

- ▶ Zweijährige zeigen bereits **Interesse an Medieninhalten** und erste Vorlieben, sodass ab diesem Alter die Begleitung der digitalen Mediennutzung und Medienbildung in Familie und Kita beginnt.
- ▶ Die Gesten-Kommunikation, die für das Bedienen von Touchscreen und Apps notwendig ist, können auch schon jüngere Kinder intuitiv erlernen; denn Gesten wie **Drücken, Zoomen, Wischen** kommt ihnen Fähigkeiten sowie ihrer Art und Weise, sich mit Gegenständen auseinanderzusetzen, entgegen.

vgl. Theunert & Demmler, 2007; Michaelis 2015; **Eggert & Wagner, 2016**).