Unterstützt die frühkindliche Bildung von Medienkompetenzen Kinder beim Heranwachsen?

Anna Antony
Matrikelnummer: 765131

Research Project Interactive Media Design
Wintersemester 2022/23

h_da
HOCHSCHULE DARMSTADT
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Abstract

Das Ziel dieser Arbeit besteht darin herauszufinden, ob sich eine frühkindliche Bildung von Medienkompetenzen positiv auf das Heranwachsen von Kindern auswirkt. Die Digitalisierung verändert die Lebenswelten von nahezu allen Menschen. Dies betrifft nicht nur die Berufs- und Arbeitswelt, auch Bildungsinstitutionen wie Schulen und Kindertagesstätten sind vom digitalen Wandel betroffen. Viele Kinder wachsen mit digitalen Medien und Geräten auf und sehen diese als selbstverständliche Bestandteile ihres Lebens an, weswegen ein kompetenter Umgang mit diesen nötig ist. Fähigkeiten wie kritisches Denken oder die Auseinandersetzung mit einem bewussten Medien-Umgang ist für Erwachsene eher verständlich als für Kinder. Um im späteren Leben, sowie im Beruf bewusst mit Medien umgehen zu können, ist es wichtig, einen kritischen und refektierten Medienkonsum zu lehren, sowie einen kreativen und konstruktiven Umgang mit Medien zu vermitteln.
Jedoch unterscheiden sich die Meinungen, ab wann Kinder Medienkompetenzen beigebracht werden sollen. Dies möchte ich in dem vorliegenden Text untersuchen, um die Forschungsfrage beantworten zu können.

Inhaltsverzeichnis

1 Konventionen 5
1.1 Zitierweise 5
1.2 Methodik 5
1.3 Genderhinweis 6
1.4 Abkürzungsverzeichnis 6
1.5 Begriffserklärung 7

2 Motivation 9

3 Medienkompetenz 10
3.1 Was ist Medienkompetenz? 10
3.2 DigComp Framework 12
3.3 DQ Framework 14
3.4 Digital Citizenship Education Handbook 15
3.5 Zusammenfassung der Medienkompetenzen 16

4 Kinder und Medien 18
4.1 Digitale Medien in Familien 18
4.2 Die Frage nach der Zuständigkeit 25
4.3 Entwicklungsphase Frühe Kindheit 29

5 Schlussfolgerungen 33
5.1 Eingrenzen auf eine Kompetenz 33
5.2 Fazit 34

6 Literaturverzeichnis 36

7 Abbildungsverzeichnis 42

8 Erklärungen 44

Konventionen | 1

1.1 Zitierweise
1.2 Methodik
1.3 Genderhinweis
1.4 Abkürzungsverzeichnis
1.5 Begriffserklärung

1.1 Zitierstil

In dieser Forschungsarbeit zitiere ich nach den Richtlinien der American Psychological Association (APA). Diese geben vor, direkte und indirekte Zitate in Runden Klammern mit Autor, Jahreszahl und Seitenangabe anzugeben falls diese Informationen vorhanden sind. Im direkten Zitat wird die Quelle wörtlich übernommen, beim indirekten wird der sinngemäße Inhalt wiedergegeben. Alle Quellen sind zudem alphabetisch nach Nachnamen der Autoren im Literaturverzeichnis und Abbildungsverzeichnis sortiert und angegeben.

1.2 Methodik

Um die Forschungsfrage zu beantworten, wurde ausgewählte Literatur hinzugezogen. Diese umfasst Bücher, Fachartikel und andere Nachschlagewerke. Sie werden an benötigten Stellen zitiert, um meine Aussagen und Argumente zu kräftigen und Glaubwürdigkeit zu schaffen.
Zuerst wurde Medienkompetenz und deren Bestandteile recherchiert, um daraus im Anschluss die Erkenntnis zu ziehen, welche Fähigkeiten zur Erlangung von Medienkompetenz benötigt werden. Danach geht es um die Mediennutzung in Familien, sowie warum und ab welchem Alter es wichtig ist, Medienkompetenz zu erlernen.

1.3 Genderhinweis

In der vorliegenden Arbeit wird die geschlechtsunabhängige Form (z.B. Studierende) oder der Gender-Doppelpunkt (z.B. Schüler:innen) verwendet.

1.4 Abkürzungsverzeichnis

Abb. Abbildung
bzw. beziehungsweise
etc. et cetera, zu deutsch: und so weiter
o.J. ohne Jahr
o.D. ohne Datum
u.a. unter anderem
v.a. vor allem
z.B. zum Beispiel

1.5 Begriffserklärungen

Medienkompetenz
Medienkompetenz beschreibt die Fähigkeit einer Person, Medien den eigenen Bedürfnissen und Zwecken entsprechend sinnvoll zu nutzen und verantwortungsvoll mit ihnen umzugehen. Zurückzuführen ist der Begriff der Medienkompetenz auf den Erziehungswissenschaftler und Hochschullehrer Dieter Baacke (1973).

Medienpädagogik
Medienpädagogik setzt sich mit der Bildung und Erziehung von Kindern, sowie Jugendlichen in Kontext mit Mediennutzung als zentralen Faktor in unserem Alltag auseinander und beschäftigt sich mit den Bedingungen, unter welchen Kinder aufwachsen und den Umgang mit Medien erlernen (Baacke, 2022).

Medienerziehung
Medienerziehung ist ein Teilbereich der Medienpädagogik. Dieser umfasst den praktischen Teil der pädagogischen Vermittlung von Medienkompetenzen in Bildungseinrichtungen. Dazu gehören ebenfalls konkrete Aufgaben oder auch Projekte zur Vermittlung der Kenntnisse (Iskeln, 2012).

Medienmündigkeit
Medienmündig ist, wer die Medien möglichst beherrscht und „souverän über die eigene Zeit verfügen, sich Zeitsouveränität bewahren“ kann (Bleckmann, 2012).

Entwicklungspsychologie

Im Lehrbuch der Entwicklungspsychologie (Keller, 1998) werden als Teilgebiete die Sprachentwicklung, die Entwicklung des moralischen Urteils, die Gedächtnisentwicklung im Verlauf der Lebensspanne, die Entwicklung von Spiel- und Explorationsverhalten sowie die geschlechtliche Selektion und Individualentwicklung genannt. Darunter gibt es u.a. die drei Phasen bzw. Lebensabschnitte bei Kindern „Frühe Kindheit“ (3-6 Jahre), „Mittlere und späte Kindheit“ (6-11 Jahre) und „Jugend“ (12-19 Jahre) (Rossi & Hauser, 2014).

Motivation | 2

Im Sommersemester 2022 hatte ich die Möglichkeit, mich innerhalb des Electives „DePerspektiven“ mit dem Thema Vermittlung von Medienkompetenzen bei Kindern auseinanderzusetzen. Den Rahmen dafür bot das Oberthema Digitale Souveränität. Digitale Souveränität beschreibt die Fähigkeiten, um sich in der digitalen Welt selbstständig, selbstbestimmt und sicher ausleben zu können.
Währenddessen entwickelte ich ein großes Interesse daran, mich näher mit Medienkompetenzen zu beschäftigen, da ich die darunterfallenden Fähigkeiten selbst sehr wichtig finde, um in der heutigen Welt zurechtzukommen. Außerdem hatte ich im privaten Umfeld von Eltern, sowie beispielsweise während dem Praxissemester von Kolleg:innen mitbekommen, dass sie nicht wirklich wissen, wie genau sie ihren Kindern den Umgang mit Medien beibringen können und großen Respekt davor haben. Deswegen habe ich den Schluss gefasst, das Thema in meiner Bachelorarbeit weiter zu verfolgen.

Medienkompetenz | 3

3.1 Was ist Medienkompetenz?
3.2 DigComp Framework
3.3 DQ Framework
3.4 Digital Citizenship Education Handbook
3.5 Zusammenfassung der Medienkompetenzen

3.1 Was ist Medienkompetenz?

Zurückzuführen ist der Begriff der Medienkompetenz auf den Erziehungswissenschaftler und Hochschullehrer Dieter Baacke, der die Bezeichnung bereits in den 1970er-Jahren in einer Veröffentlichung thematisiert hatte (Baacke, 1973). Das Thema gewann jedoch erst im Zuge der Digitalisierung massiv an Bedeutung.
„Medienkompetenz soll aufs Ganze gesehen, den Nutzer befähigen, die neuen Möglichkeiten der Informationsverarbeitung souverän handhaben zu können. Auch der humane Fortschritt verläuft heute [...] über elektronische Technologien. Um an ihm teilhaben zu können, benötigen wir alle demnächst nicht nur Anschlüsse, um ans Netz gehen zu können. Wir müssen uns in der computerisierten Medienwelt auch zurechtfinden. Medienkompetenz will genau dies ermöglichen.“ (Baacke, 1997).
Medienkompetenz beschreibt also die Fähigkeit einer Person, verantwortungsvoll mit Medien umzugehen und den eigenen Bedürfnissen und Zwecken entsprechend sinnvoll zu nutzen. Der Begriff der Medienkompetenz ist allgegenwärtig. Es genügt nicht länger, die unzähligen Medienangebote lediglich zu konsumieren. Für eine gelingende Kommunikation und Teilhabe an der Digitalisierung braucht es einen kritischen und gewinnbringenden Umgang mit den Medien. Dies unterstützt auch die Kultusministerkonferenz. Sie sieht Medienkompetenz als Voraussetzung für die gesellschaftliche Teilhabe (Kultusministerkonferenz, 2017). Das bedeutet, dass Kinder Handwerkszeug benötigen, um diese Kompetenzen erwerben und um selbst eine reflektierte Haltung entwickeln zu können. Sie betonen auch die Wichtigkeit von Medienkompetenzen in Hinsicht auf das Berufs-

Die Kultusministerkonferenz wird in den folgenden Texten mit KMK abgekürzt.

leben, da durch die Digitalisierung „die berufliche Bildung in hohem Maß“ betroffen sei, sowie eine „Rückwirkung“ der Digitalisierung „auf Arbeits- Produktions- und Geschäftsabläufe“ vorhanden sei (Kultusministerkonferenz, 2017).

Six und Gimmler (2007) beschreiben Medienkompetenz als eine Schlüsselkompetenz, die für die Befriedigung individueller Bedürfnisse ebenso relevant ist wie zur Bewältigung beruflicher Aufgaben, zur privaten Alltagsbewältigung ebenso wie für das selbständige, lebenslange Lernen und für die Optimierung individueller Zukunftschancen gilt. Dabei sei Medienkompetenz als ein „multidimensionales Konstrukt“ aufzufassen, das eine Vielzahl an Kompetenzen für einen selbstbestimmten und funktionalen, reflektierten und persönlich wie sozial verantwortlichen selbstregulierten Medienumgang umfasst, angefangen von Technikkompetenz und Medienwissen bis hin zu Reflexions- und Bewertungskompetenzen sowie Nutzungs- und Verarbeitungskompetenzen (Six & Gimmler, 2007).

Schorb und Wagner (2013) verstehen Medienkompetenz als „Befähigung des Menschen zur souveränen Lebensführung in einer (zunehmend) mediatisierten Gesellschaft“.

Während meiner Recherche ist mir aufgallen, dass Medienkompetenz häufig mit der Beherrschung einer informatischen Kompetenz, wie zum Beispiel Grundlagen von Programmiersprachen zu erlernen, gleichgesetzt wird. Auch wird im Zusammenhang mit Medienkompetenz oft nur die Frage in den Vordergrund gestellt, ab wann Kinder ein Smartphone oder ähnliches bekommen sollen. Dies sind zwar wichtige Teilaspekte, allerdings umfasst Medienkompetenz viel mehr als das. Was das genau ist, erläutere

ich in den nächsten Kapiteln anhand von ausgewählten Frameworks und Handbüchern.

3.2 DigComp Framework

Im Digital Competence Framework for Citizens, DigComp, werden Schlüsselbereiche der digitalen Kompetenz identifiziert und beschrieben. Es handelt sich um ein EU-weites Instrument zur Verbesserung der digitalen Kompetenz der Bürgerinnen und Bürger, das den politischen Entscheidungsträger:innen bei der Formulierung von Richtlinien zur Förderung digitaler Kompetenzen und bei der Planung von Bildungs- und Ausbildungsinitiativen zur Verbesserung der digitalen Kompetenz bestimmter Zielgruppen helfen soll. Während meiner Recherche habe ich mit der aktuellen Version 2.2 des Frameworks auseinandergesetzt.
Das Framework ist in fünf zentrale Kompetenzfelder aufgeteilt: „Information and data literacy", „Communication and collaboration"; „Digital content creation"; „Safety" und „Problem solving". Diese bestehen aus 21 Kompetenzen. Jede dieser Kompetenzen wird wiederum in acht Entwicklungsstufen beschrieben. Dazu kommen Beispiele für Fähigkeiten, Schwierigkeitsgrade und Anwendungsfelder (Vuorikari et al., 2022).

Abb. 1: Die Teilbereiche des DigComp (Vuorikari et al., 2022)

Information and data literacy (Informations- und Datenkompetenzen)
Kompetenz, Informationsbedürfnisse zu artikulieren sowie digitale Daten, Informationen und Inhalte zu lokalisieren und abzurufen. Außerdem gehört dazu, die Relevanz von Quellen und ihrer Inhalte beurteilen zu können und digitale Daten, Informationen und Inhalte zu speichern, zu verwalten und zu organisieren.

Communication and collaboration (Kommunikation und Kollaboration)
Kompetenz, durch digitale Technologien unter Berücksichtigung der kulturellen und generationsübergreifenden Vielfalt zu interagieren, zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Ebenso ist ein Teil davon, sich in Organisationen durch öffentliche und private digitale Dienste zu engagieren und die eigene digitale Identität verwalten zu können.

Digital Content Creation (Erstellung digitaler Inhalte)
Kompetenz, digitale Inhalte zu erstellen und zu bearbeiten.
Dazu gehört, Informationen und Inhalte einer Wissensdomäne unter Berücksichtigung von Urheberrechten und Lizenzen zu verbessern und zu integrieren, sowie wie man verständliche Anweisungen für ein Computersystem gestaltet.

Safety (Sicherheit)
Kompetenz, Geräte, Inhalte, persönliche Daten sowie die Privatsphäre in digitalen Umgebungen zu schützen, sowie die physische und psychische Gesundheit zu schützen. Es gehört auch dazu, digitale Technologien für soziales Wohlbefinden und soziale Eingliederung einzusetzen und das Wissen über die Verwendung digitaler Technologien und ihrer Auswirkungen auf die Umwelt anzueignen.

Problem solving (Lösung von Problemen)
Kompetenz, Bedürfnisse und Probleme in digitalen Umgebungen zu identifizieren sowie konzeptionelle Probleme und Problemsituationen zu lösen.

Außerdem gehört dazu, digitale Tools zur Innovation von Prozessen und Produkten zu nutzen, sowie bei der digitalen Entwicklung auf dem Laufenden zu bleiben.

3.3 DQ Framework

Das DQ Institute setzt sich für die Festlegung globaler Standards für digitale Intelligenz ein. Sie argumentieren, dass digitale Kompetenzen nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch digitale Sicherheit, digitale Rechte und digitale emotionale Intelligenz umfassen sollten.
Das Framework wurde laut DQ international anerkannt und von der Coalition for Digital Intelligence (CDI) unterstützt, die 2018 von der OECD, IEEE SA und dem DQ Institute in Zusammenarbeit mit dem Weltwirtschaftsforum gegründet wurde, um digitale Kompetenz und digitale Fähigkeiten weltweit zu fördern (DQ Institute, 2019). Die IEEE Standards Association erkennt an, dass sie mit ihrem Framework den weltweit ersten globalen Standard für digitale Kompetenz, digitale Fähigkeiten und digitale Bereitschaft setzen (Wang, 2022).
Der Rahmen setzt sich aus 8 Bereichen zusammen, die 24 Kompetenzen ergeben. Die acht Bereiche sind: digitale Rechte; digitale Kompetenz; digitale Kommunikation; digitale emotionale Intelligenz; digitale Sicherheit; digitale Sicherheit; digitale Nutzung und digitale Identität. Jede der 24 Kompetenzen wird im Hinblick auf die Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen/Werte beschrieben, die eine Kompetenz darstellen und ist mit anderen digitalen Kompetenzrahmen verknüpft (DQ Institute, 2019).

Abb. 2: Die 24 Kompetenzen des DQ Frameworks (DQ Institute, 2019)

3.3 Digital Citizenship Education Handbook

Dieses Handbuch des Europarats zur Erziehung zur digitalen Bürgerschaft soll Pädagogen und anderen Interessierten helfen, diese zu verstehen und damit umzugehen. Es baut auf dem Referenzrahmen des Europarats für das langjährige Programm „Education for Democratic Citizenship“ auf und ergänzt das Handbuch als Teil eines kohärenten Ansatzes zur Bildung der Bürger für die Gesellschaft der Zukunft.
Es beschreibt 10 Bereiche der digitalen Bürgerschaft und enthält ein Merkblatt zu jedem Bereich, das Ideen, bewährte Verfahren und weitere Verweise enthält, um Pädagogen beim Aufbau der Kompetenzen zu unterstützen, die den Kindern helfen werden, wenn sie mit den Herausforderungen der digitalen Welt konfrontiert werden. Digitale Bürgerschaft und digitales Engagement umfassen ein breites Spektrum an Aktivitäten, von der Schaffung, dem Konsum, dem Austausch, dem Spielen und dem Knüpfen von Kontakten bis hin zum Erforschen, Kommunizieren, Lernen und Arbeiten. Digital kompetente Bürgerinnen und Bürger sind in der Lage, neue und alltägliche Herausforderungen in Bezug auf Lernen, Arbeit, Beschäftigungsfähigkeit, Freizeit, Integration und Teilhabe an der Gesellschaft zu bewältigen. Das Handbuch besteht aus drei Komponenten: „Being online“, „Well-being online“ und „Rights online“, die zusammenfassend 20 Kompetenzen beinhalten (Council of Europe, 2019).

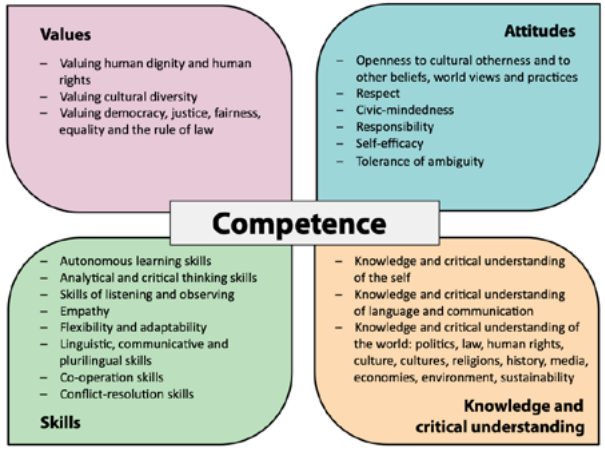

Abb. 3: Die 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur (Council of Europe, 2019)

3.5 Zusammenfassung der Medienkompetenzen

Die in den Frameworks genannten Fähigkeiten zur Erlangung von Medienkompetenzen lassen sich in fünf Bereiche teilen:

Soziale Kompetenzen sind für den Alltag in der Gesellschaft unerlässlich. Auch die digitale Welt ist Teil unserer Gesellschaft und von Menschen bevölkert. Um sich und andere zu schützen, zusammen zu arbeiten und um ein harmonisches Miteinander zu erreichen, sind bestimmte Werte und Fähigkeiten wichtig. Dazu gehören Empathie, Offenheit, Fairness, Fähigkeiten zur Konfliktlösung, Kommunikations- und Sprachfähigkeiten, Kooperationsvermögen.

Kritisches Denken ermöglicht es Menschen Dinge zu hinterfragen. Dies ermöglicht es, aus Daten, Fakten und Wissen selbstständig Schlüsse zu ziehen und eine eigene Meinung, Entscheidung oder Handlung abzuleiten. Im digitalen Kontext bedeutet das v.a. ein Verantwortungsvoller Umgang mit gegebenen Informationen zum Vermeiden von Scams und Pishing, extremistischen Inhalten/Hetze, Fakenews, Werbung, Propaganda, usw. und dem Erkennen von Gefahren.

Jemand der **rechtliche Kompetenzen** besitzt ist sich seiner eigenen Rechte und Pflichten in der Gesellschaft, sowie der Rechte und Pflichten Anderer bewusst, sowie deren gesetzlicher Grundlage. Er kann die Legalität seiner eigenen Taten sowie der Taten Anderer einschätzen. Nötige Verhaltensweisen zum Selbstschutz und Schutz anderer in Bezug auf illegale

Aktivitäten und Inhalte sind ihm bekannt.

Jemand der **digitaltechnische Kompetenzen** besitzt kann mit digitalen Technologien umgehen. Er besitzt einen Überblick über die verschiedenen Arten digitaler Technologien, weiß wie man digitale Technologien nutzt, kann einschätzen welche digitalen Technologien für bestimmte Nutzungszwecke geeignet sind und versteht die Vor- und Nachteile bestimmter digitaler Technologien. Er besitzt das Wissen und die Fähigkeit selbst digitale Technologien zu erstellen und für die Erstellung neuer Inhalte zu nutzen.

Jemand der ein **digitales Selbstverständnis** besitzt ist sich seiner Rolle in der digitalen Welt bewusst. Er kann einschätzen inwieweit er Einfluss auf die digitale Welt nimmt und inwieweit die digitale Welt Einfluss auf ihn nimmt. Er ist sich seiner digitalen Identität bewusst und besitzt das soziale, analytische, gesetzliche und technische Wissen und Know-How um diese eigenverantwortlich auszudrücken und zu schützen.

Wichtig zu verstehen ist hierbei auch, dass es sich bei der Aneignung der Fähigkeiten um einen Prozess handelt. Abhängig von dem Alter bzw. Entwicklungsstand einer Person, ist es nicht möglich, sich mit allen Bereichen der Medienkompetenz von Anfang an kritisch auseinandersetzen zu können. Ebenso gibt es Fähigkeiten, die nicht zwingend nur in digitaler Form erlernt werden müssen, wie zum Beispiel sozial-emotionale Kompetenzen, Kritisches Denken oder rechtliche Kompetenzen.

Kinder und Medien | 4

4.1 Digitale Medien in Familien
4.2 Die Frage nach der Zuständigkeit
4.3 Entwicklungsphase Frühe Kindheit

4.1 Digitale Medien in Familien

Die Digitalisierung ist in dem Alltag der Familien und damit auch bei den Kindern angekommen, die fast alle umgeben von digitalen Medien aufwachsen. Von klein auf entscheiden die Familien der Kinder, mit welchen Medien sie in Berührung kommen, wie nah sie an diese Medien herankommen und wie wichtig Medien für sie im Alltag werden (Theunert & Lange, 2012). Mittlerweile ist die Nutzung von digitalen Medien selbstverständlich und neue Generationen wachsen mit diesen von Anfang an auf.
Mit der KIM-Studie 2020 veröffentlicht der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest zum 13. Mal repräsentative Basisdaten zur Mediennutzung von Kindern in Deutschland. Für die Ausgabe in 2020 wurden 1.216 Kinder sowie deren Haupterzieher:innen befragt. Hier ist zu beachten, dass der Alltag in 2020 durch die COVID-19-Pandemie stark durch Einschränkungen beeinflusst wurde. Daher wurde der Zeitraum der Befragung laut mpfs in den Herbst verschoben, um als Basis der Umfrage einen weitgehend „normalen“ Schul- und Freizeitbetrieb voraussetzen zu können.
Die Familien, in denen sechs- bis 13-Jährige leben, sind mit einer hohen Anzahl an verschiedenen Medien ausgestattet. In allen Haushalten gibt es einen Fernseher und in nahezu allen Haushalten gibt es Internetzugang, Handy, Smartphone, Computer und Laptop. Laut den Erziehungberechtigten besitzt bereits die Hälfte der sechs- bis 13-Jährigen ein Handy oder Smartphone. Spielekonsolen, CD-Player und Fernseher sind ebenfalls zu circa einem Drittel vorhanden und ein Fünftel der Kinder hat Zugang zum Internet.

KIM steht für Kinder, Internet, Medien

Den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest wird in den folgenden Texten mit mpfs abgekürzt.

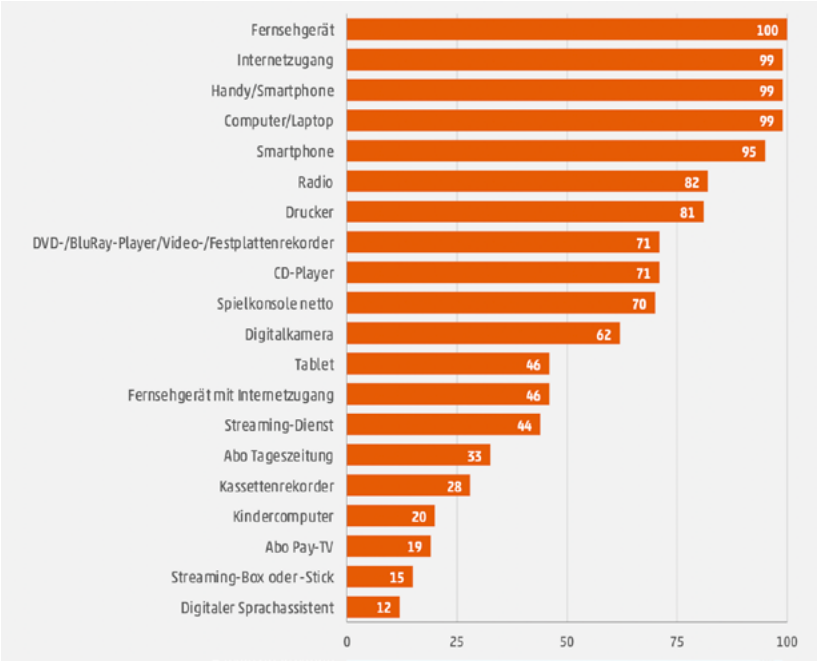

Abb. 4: Medienausstattung im Haushalt 2020; Auswahl, Angaben der Haupterzieher:innen, n=1.216 (KIM-Studie 2020)

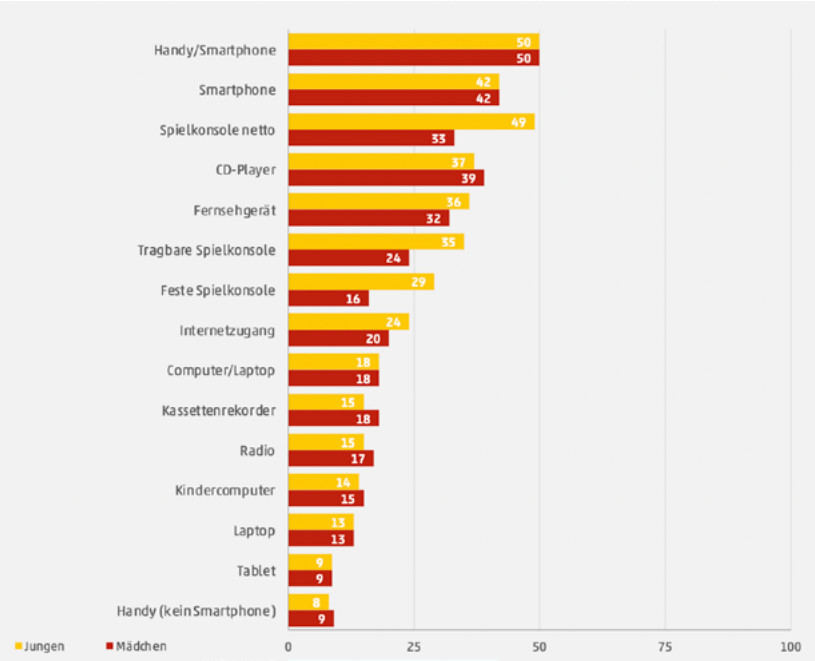

Abb. 5: Gerätebesitz der Kinder 2020; Angaben der Haupterzieher:innen, n=1.216 (KIM-Studie 2020)

Zusätzlich zu der KIM-Studie veröffentlicht der mpfs auch die mini-KIM-Studie. Dafür wurden insgesamt 600 Haupterziehende von Kindern im Alter zwischen zwei und fünf Jahren befragt. Die Medienausstattung der Haushalte ist hierbei sehr ähnlich zu denen der KIM-Studie 2020.

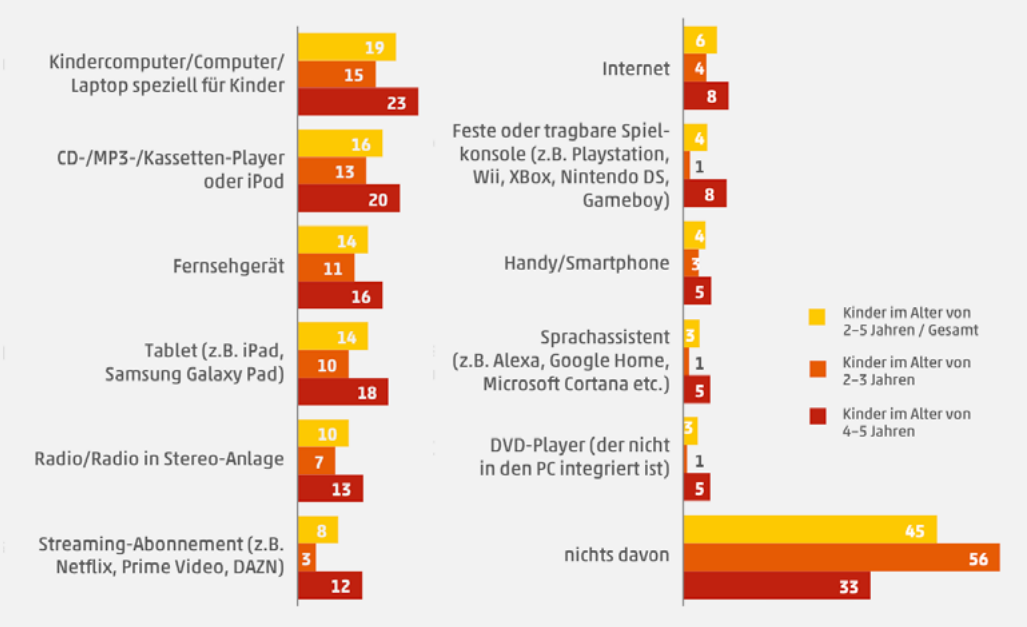

Abb. 6: Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten in 2020; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600 (miniKIM-Studie 2020)

Ab dem vierten bis fünften Lebensjahr fangen die Kinder an, mehr Zugang zu Medien zu haben. Prozentual zeigt sich der Anstieg vor allem beim Zugang zu einem Streaming- Abonnement (2-3 Jahre: 3%, 4-5 Jahre: 12%) sowie bei Computer/Laptop (2-3 Jahre: 15%, 4-5 Jahre: 23%) und Tablet (2-3

Jahre: 10 %, 4-5 Jahre: 18 %). Das wird auch an der Option „nichts davon" deutlich, da dieser Wert bei den vier- bis fünfjährigen von vorher knapp der Hälfte auf ein Drittel zurückgeht.

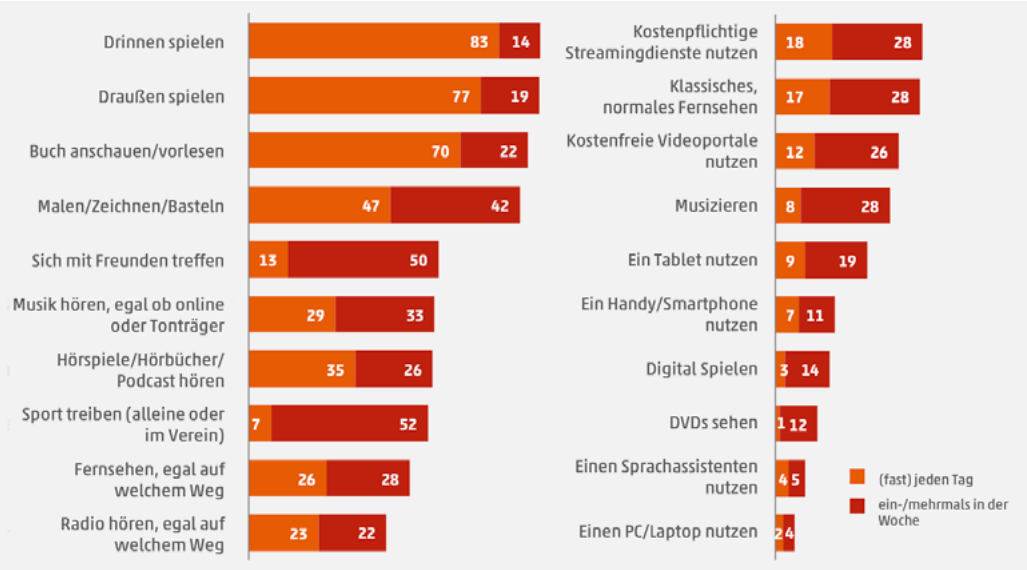

Abb. 7: Aktivitäten im Alltag; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600 (miniKIM-Studie 2020)

Zu den beliebtesten Aktivitäten der Kinder zählen das Spielen drinnen (83 %) und draußen (77 %). An dritter Stelle steht die Beschäftigung mit Büchern (70%). Weitere beliebte Alltags-Aktivitäten sind das Hören von Hörspielen/Hörbüchern/Podcasts (35 %) und Musik (29 %), sowie das Fernsehen (26 %) und das Radiohören (23 %). Kostenpflichtige Streaming-Dienste werden von 18 % der Kinder täglich genutzt, 17 % schauen täglich klassi-

sches Fernsehen und zwölf Prozent nutzen Videoportale wie YouTube.

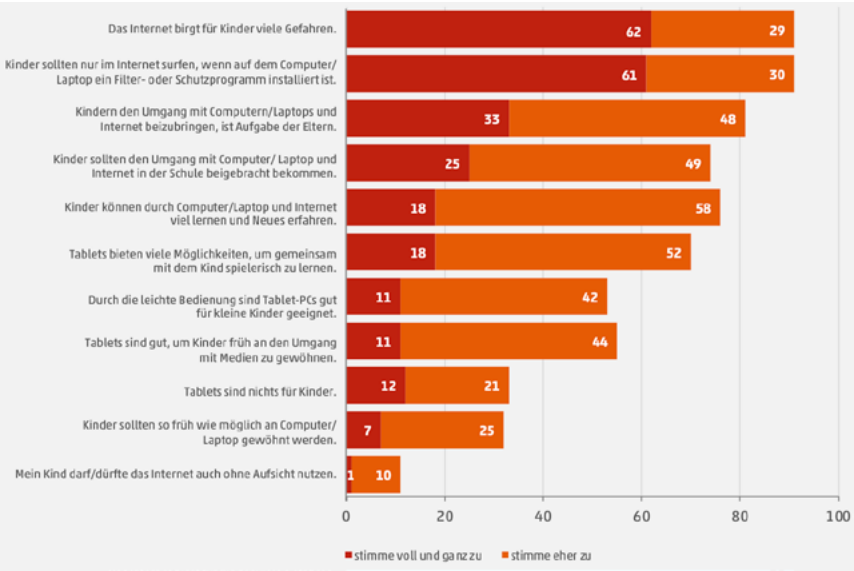

Abb. 8: Einschätzung zu verschiedenen Aussagen zu Computer und Internet; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600 (miniKIM-Studie 2020)

Im Rahmen der miniKIM-Studie wurden die Haupterzieher:innen außerdem um ihre Einschätzung zu verschiedenen Aussagen über Computer und Internet gebeten. Hier zeigt sich die Zwiespältigkeit der Einstellungen. Einerseits werden Computer und Internet mit Gefahren assoziiert und die Notwendigkeit eines Filters oder Schutzprogramms wird betont (jeweils insgesamt 91%). Andererseits wird aber auch die Möglichkeit, neue Dinge zu lernen, bejaht (76 %). Wenn es um die Vermittlung von Kompetenzen geht, sehen die Eltern in erster Linie sich selbst in der Verantwortung (81

%), gefolgt von der Schule (74 %). Elf Prozent der Eltern würden ihrem Kind erlauben, das Internet ohne Aufsicht zu nutzen. Obwohl mehr als drei Viertel der Meinung sind, dass PCs, Laptops und das Internet ein großes Potenzial für das Erlernen neuer Inhalte bieten, wird dies erst ab einem bestimmten Alter der Kinder als sinnvoll erachtet: Nur 32 Prozent der Haupterzieherinnen und Haupterzieher sprechen sich für eine frühe Einarbeitung aus. Was das Tablet betrifft finden zwei Drittel der Haupterzieher:innen, dass dieses viele Möglichkeiten bietet um spielerisch mit dem Kind zu lernen, 55 Prozent finden das Gerät geeignet um Kinder früh an den Umgang mit Medien zu gewöhnen. 53 Prozent sind der Überzeugung, dass Tablets für Kinder geeignet sind, da sie leicht bedienbar sind (miniKIM-Studie, 2020).

Wie aus den Studien hervorgeht, wachsen Kinder heutzutage in Haushalten mit einem sehr breiten Repertoire an Mediengeräten auf. In praktisch allen Familien gibt es Zugang zum Internet, mindestens ein Handy/Smartphone sowie ein Fernsehgerät. Neun von zehn Haushalten verfügen über einen Laptop/PC. Diese durch die Digitalisierung bedingten Veränderungen in der Familie betonen auch Theunert und Lange (2012). Der Einsatz von Medien in den Familien findet in zahlreichen Lebensbereichen statt: Unterhaltung, Entspannung und Freizeitgestaltung ebenso wie Lernen, Arbeiten und Kreativität oder Alltagsorganisation und Beziehungsleben und Gesellungsformen im engen und weiteren Familienkreis.
Auch wenn vielen Kindern digitale Medien zur Verfügung stehen, bedeutet das aber nicht, dass sie automatisch mit diesen umgehen können. Sie müssen die entsprechenden Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit

digitalen Medien trotzdem erst erlernen, um diese souverän nutzen zu können. Daher besteht der Bedarf, Kinder bei der Verarbeitung ihrer Medieneindrücke zu unterstützen und sie an einen kompetenten Umgang mit Medien heranzuführen. Die gemeinsame Herausforderung, Kinder in der digitalen Welt gut zu begleiten, ist ein wichtiges Thema in der Erziehungs- und Bildungspartnerschaft. Zum Beispiel fördert das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Projekte, die die Kompetenz zur Medienerziehung von Eltern und Fachkräften stärken, sowie Medienangebote für Kinder und Jugendliche unterstützen und den kreativen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien fördern. Dazu gehören unter anderem die Initiativen „Gutes Aufwachsen mit Medien“ und „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht“. Als kindergerechte Medienangebote zählen sie zum Beispiel die Kindersuchmaschine „Blinde Kuh“ und „Klick-Tipps.net“ aufgezählt. Hierbei erwähnt das BMFSFJ auch, dass Eltern stets miteinbezogen werden, da sie diejenigen sind, die Kinder an Medien heranführen (BMFSFJ, 2021).

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wird in den folgenden Texten mit BMFSFJ abgekürzt.

Wie durch die Befragung der Eltern zu ihrer Einschätzung zu Computer und Internet schon hervorging, sehen schon viele Eltern die Zuständigkeit für die Vermittlung von Medienkompetenzen bei sich selbst, aber auch zu einem Großteil bei Bildungseinrichtungen. In den nächsten Kapiteln möchte ich genauer untersuchen, von wem und ab welchem Alter Kinder Medienkompetenzen beigebracht bekommen sollten.

4.2 Die Frage nach der Zuständigkeit

Wie gerade schon erläutert, sieht laut KIM-Studie 2020 die Mehrheit der Erziehenden neben sich selbst vor allem die Schule in der Pflicht, Kinder zu einem verantwortungs- und sinnvollen Umgang mit Medien anzuleiten. Dafür setzt sich auch die KMK ein. 2017 veröffentlichte sie ein Handlungskonzept, in dem sie betonte, dass sich durch die Digitalisierung Medienkompetenz als vierte Kulturtechnik – neben Lesen, Schreiben und Rechnen – entwickelt und sieht sie als Voraussetzung für die gesellschaftliche Teilhabe (Kultusministerkonferenz 2017). Es gelte, eine selbstbestimmte und kritische Mediennutzung zu erlernen, noch bevor Medien zum ständigen Begleiter würden. Gleichzeitig läge es in den Händen von Pädagog:innen, Wege zu einem produktiven und kreativen Umgang aufzuzeigen. Mit der KMK-Strategie haben sich die Länder dazu verpflichtet, allen Schülerinnen und Schülern, die zum Schuljahr 2018/19 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sekundarstufe I eintreten, bis zum Ende der Pflichtschulzeit den Erwerb von wichtigen Kompetenzen für ein Leben Welt in der digitalen Welt zu ermöglichen (Kultusministerkonferenz 2017).
Auf Basis dieses Handlungskonzeptes hat das Kultusministerium in Hessen einen Praxisleitfaden für Schulen und Lehrkräfte entworfen. In diesem gehen sie auf die KMK, Grundlagen von Medienkompetenzen und Unterrichtsbeispiele ein. Innerhalb des Praxisleitfadens betonen sie außerdem, dass ein „schulisches Medienbildungskonzept als pädagogischer Rahmen erarbeitet" werden muss. Eine Herausforderung dabei ist jedoch, dass die Voraussetzungen der Umsetzung individuell von den Schulen abhängig ist

und dementsprechend Abweichungen herrschen werden (Kultusministerium Hessen, 2019). Nicht nur Hessen hat einen solchen Leitfaden erstellt, sondern auch alle anderen Bundesländer. Beispiele hierfür wären der Medienkompetenzrahmen NRW in Nordrhein-Westfalen und der Leitfaden „Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ in Schleswig-Holstein. Als konkrete Umsetzungsmaßnahme startete 2022 in Hessen das Schulfach „Digitale Welt“ an zwölf weiterführenden Schulen als Pilotprojekt. Solche Projekte sind der erste Schritt, um die Theorie aus den Leitfäden in der Praxis umzusetzen. Ob Familien ein solchen Angebot in Anspruch nehmen können, hängt von ihrem Standort und den Maßnahmen der Schulen in ihrer Umgebung ab.

Da ich schon in Kapitel 4.1 herausgefunden hatte, dass Medien schon im Vorschulalter ein gängiger Bestandteil im Leben von Kindern sind, habe ich mir auch die Situation in Kindergärten angeschaut.
Wie Friedrichs-Liesenkötter (2016) in ihrer Studie „Medienerziehung in Kindertagesstätten“ deutlich macht, sieht der Großteil der befragten zukünftigen Erzieher:innen innerhalb ihrer Studie die Nutzung digitaler Medien als „nicht pädagogisch wertvoll“ (Friedrichs-Liesenkötter 2018, S. 65) und „nicht kindgerecht“ an und sieht keine Notwendigkeit darin, diese in der Kindertagesstätte zu implementieren und will Kinder vor Medien eher beschützen. Die Kindertagesstätte ist für sie ein „Schutzraum vor ‚schlechten‘ [...] Medien“ (Friedrichs-Liesenkötter 2016). Auch das Niedersächsische Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung beschreibt in einem Artikel, dass der Einsatz von digitalen Medien in Kindertageseinrich-

Das Niedersächsische Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung wird in den folgenden Texten mit nifbe abgekürzt.

tungen zum Teil noch auf Skepsis stößt: „Häufige Reaktionen auf eine frühe Einbeziehung digitaler Medien sind z.B. die Betonung des Sucht-/ Gefahrenpotenzials sowie der Wunsch, medien- freie Räume zu erhalten." (Lepold, 2021).

Allerdings entspricht ein Schutzraum vor Medien nicht der Lebensrealität der Kinder, da sie schon von Anfang an in ihrem Leben von Medien umgeben sind. Das Erlenen des Umgangs mit diesen lässt sich nicht mehr auf das Erreichen eines Mindestalters festlegen.

Eder und Roboom (2016) weisen darauf hin, dass jedoch insbesondere die Kindertagesstätte ein geeigneter Raum sein kann, in dem Kinder spielerisch und pädagogisch begleitet den Umgang mit digitalen Medien erlernen, damit einem „passiven Konsumieren präventiv begegnet und ein kritisch-reflexiver Umgang erlernt werden kann" (Eder & Roboom 2016).

Der Kindergarten als der Ort, an dem Fachkräfte und Eltern täglich zusammentreffen, ermöglicht es, auch diejenigen Eltern zu erreichen und zu beraten, die ansonsten medienpädagogische Beratungsangebote nicht wahrnehmen würden. So besteht die Chance, Eltern darüber zu informieren, warum und wie in der Kita mit Medien gearbeitet wird, sowie Tipps und Anregungen zur familiären Medienerziehung zu vermitteln. Wenn Kinder frühzeitig in einem kindgerechten Rahmen einen kritischen und kreativen Medienumgang erleben, stärkt das ihre Medienkompetenz und sie können Medien selbstbestimmter als Informations-, Ausdrucks- und Bildungsmittel nutzen. Es würde in der Kindertagesstätte also nicht darum gehen, die Kinder von Medien oder deren Inhalten fernzuhalten, sondern diese mit ihnen gemeinsam innerhalb von entwicklungsgerechten Handlungs- und Erfah-

rungsräumen zu bearbeiten (Fleischer et al., 2019). Digitale Medien können für Kinder Chancen und Risiken zugleich bieten. Vor den Risiken sind Kinder, die digital kompetent sind, viel eher geschützt. Denn je früher sich Kinder aktiv und wertvoll begleitet mit Medien auseinandersetzen können, desto größere Chancen bestehen, dass sie beispielsweise nicht von Medien abhängig werden, sondern mit den Medien selbstbestimmt und kompetent umgehen können (Marci-Boehnke & Rath, 2013; Reichert-Garschhammer 2017). So ist das Ziel der frühen Medienförderung das medienkompetente, medienmündige Kind.
Für das Beibringen von Medienkompetenzen müssen Fachkräfte und Eltern fortgebildet werden und Eltern müssen sich „von Beginn an ihrer Vorbildrolle bewusst sein“ (JFF, o.D.). Gleichzeitig sollte es auch für Kinder altersgerechte Möglichkeiten geben, ihre Medienerfahrungen handelnd zu reflektieren und sich auch mit Medien kreativ zu entfalten.

Dadurch, dass es auf die jeweiligen Schulen ankommt, inwiefern sie Medienkompetenz vermitteln und in Kindertagesstätten der Einsatz von Medien noch stark diskutiert ist, gibt es für mich aktuell keine klare, einheitliche Antwort wo, ab wann und inwiefern Kinder Medienkompetenzen erlernen. Im Prozess des Medienkompetenz Erlernens gibt es jedoch eine immer vorhande Partei und zwar die Eltern. Diese sind die wichtigsten Vorbilder für ihre Kinder. Wie Eltern in Bezug auf Medien erzieherisch handeln, gibt damit den Rahmen vor, wie und welche sich Kinder Medien aneignen können (Fleischer et al., 2019). So können sie entwicklungsgerecht lernen

und (neue) Beziehungen aufbauen (Schofield, 2014).
Um besser einschätzen zu können, ob es für Eltern empfehlenswert wäre, ihren Kindern schon im Kindergartenalter Medienkompetenzen beizubringen, setze ich mich im folgenden Kapitel mit der Entwicklungsphase Frühe Kindheit auseinander.

4.3 Entwicklungsphase Frühe Kindheit

Im Kindergarten befinden sich Kinder in der sogenannten frühen Kindheit. Dieser Begriff kommt aus der Entwicklungspsychologie, welche sich mit verschiedenen Altersabschnitten beschäftigt und hierbei die Entwicklung des Denkens, der Sprache und der Informationsverarbeitung sowie die emotionale, soziale und moralische Entwicklung untersucht (Keller, 1998). Die Theorie beschreibt diese Entwicklung u.a. in den Phasen „Frühe Kindheit“ (3-6 Jahre), „Mittlere und späte Kindheit“ (6-11 Jahre) und „Jugend“ (12-19 Jahre) (Rossi & Hauser, 2014).

Géraldine Rossi und Debora Hauser (2014) gehen in ihrem Artikel „Entwicklungspsychologie — Was, wann?“ genauer darauf ein, welche Fähigkeiten und Merkmale sich in welchem Alter weiter ausprägen. So verbessert sich zum Beispiel die Koordination zwischen Fingern und Händen, der Wortschatz erweitert sich und die spielerische Auseinandersetzung mit der Umwelt rückt in den Vordergrund, sowie Interaktionen mit Gleichaltrigen. In seinem Fachtext „Entwicklungspsychologische Grundlagen der frühen Kindheit und frühpädagogische Konsequenzen“ beschreibt Hartmut

Kasten (2014), dass Kinder zum Abschluss des dritten Lebensjahres die Umgangssprache beherrschen und sie „nicht nur ihre Anliegen und Wünsche artikulieren, sondern auch einfache Situationen und Sachverhalte zutreffend sprachlich umschreiben“ können. Rossi und Hauser gehen wie Kasten auf die Rolle des „Als-ob-Spiels“ bei der sprachlichen Entwicklung von Kindern ein. So beschreiben sie, dass es drei Arten der spielerischen Auseinandersetzung mit der Umwelt gibt. Die erste Art ist das Rollenspiel, auch Als-ob-Spiel genannt, bei dem „bestimmte Objekte neue Funktionen (eine Schachtel wird zum Auto, das Kind spielt eine Hexe)“ erhalten. Die zweite Art ist das Funktionsspiel, dabei experimentiert das Kind mit Objekten in der Umwelt und lernt dessen Eigenschaften kennen, „z.B. Sand wird einfgefüllt und ausgeleert“. Als dritte Art wird das werkschaffende Spiel aufgezählt. Dieses erklären sie damit, dass sich währenddessen „zufällig ein Gegenstand, welcher Ähnlichkeit mit der Realität hat (Bausteine aufeindergereiht sehen aus wie ein Turm)“ entwickelt.

Soziale Entwicklung	**Interaktionen** mit Gleichaltrigen werden komplexer und sozial verträglicher.	Kooperative Spielformen werden möglich, wenn egozentrische Denkweisen überwunden werden und sich die Kinder gemeinsam einigen, womit und wie gespielt werden soll.
	Die **spielerische Auseinandersetzung** mit der Umwelt eröffnet ein breites Lernfeld und trägt entscheidend zur Sozialisation bei. Dabei werden die drei Arten Rollenspiel, Funktionsspiel und das werkschaffende Spiel unterschieden.	
	das **Rollenspiel:** das Kind engagiert sich gerne in sogenannten "Als-ob"-Spielen: bestimmte Objekte erhalten neue Funktionen (eine Schachtel wird zum Auto, das Kind spielt eine Hexe).	Das Rollenspiel bildet eine Brücke zur Wirklichkeit. Es hilft dem Kind, seine Erlebnisse zu verarbeiten und innere Spannungen abzubauen.
	das **Funktionsspiel:** das Kind experimentiert mit Umweltdingen und lernt Eigenschaften kennen.	Das Ziel ist, Freude an der Bewegung und an der zufällig bewirkten Veränderung zu haben. z.B. Sand wird eingefüllt und ausgeleert.
	Das **werkschaffende Spiel** ist gekennzeichnet durch Planung, Durchführung und Erkennbarkeit des Endproduktes.	Während des Spiels entwickelt sich zufällig ein Gegenstand, welcher Ähnlichkeit mit der Realität hat (Bausteine aufeinander gereiht sehen aus wie ein Turm). Die Freude an der Betätigung wechselt zur Freude am Produkt.
	Beziehungen zu den engsten Bezugspersonen in der Familie sind wichtig (Bindung) und eng, doch kommen weitere hinzu.	Freundschaften werden durch Vertrauen und gemeinsame Aktivitäten gebildet. Es zeigen sich jedoch beträchtliche individuelle Unterschiede in der Bereitschaft, Spielsachen mit anderen zu teilen.

Kognitive Entwicklung	**magisches Denken:** das Kind glaubt an übernatürliche Kräfte und Märchenwesen.	Naturerscheinungen werden höheren Mächten zugeschrieben. Die kindliche Umwelt ist stark emotional besetzt, was sich auf das seelische Gleichgewicht auswirkt.
	Egozentrismus: das Kind bezieht alles auf sich und schliesst von sich auf die Umwelt.	Das Kind glaubt, dass alle Dinge seiner Umgebung mit den gleichen Fähigkeiten ausgestattet sind, wie es selbst und auch belebt sind. So ist ein Tisch, an dem man sich gestossen hat ein böser Tisch, der einem absichtlich weh getan hat.
	Theory of mind: das Kind kann sich und anderen mentale Zustände (Wissen, Glauben, Denken, Fühlen) zuschreiben.	Kinder erkennen ab dem 4.Lebensjahr, dass andere Personen nicht die gleiche Weltsicht haben müssen und anders handeln als ihnen bekannt ist.
	bedeutsame Verbesserungen hinsichtlich der **exekutiven Kontrolle** (Überwachungs- und Steuerungsprozesse).	Das Kind lernt allmählich, seine Handlungen zu planen, flexibel auf einen Regelwechsel zu reagieren, Arbeitsgedächtnisprozesse zu überwachen und nicht zielführendes Verhalten zu unterdrücken.
	Gedächtnisvorgänge werden systematischer und strategischer.	Das Kurzzeitgedächtnis verbessert sich deutlich zwischen 4 und 7 Jahren. Bspw. liegt die Gedächtnisspanne für Wörter bei 4-Jährigen bei zwei bis drei Wörtern. Im Alter von 7 Jahren können bereits fünf Wörter behalten werden. Auftragskette im Kindergarten sollte also noch möglichst kurz sein.
		Je vertrauter die Situation oder das Ereignis (z.B. Einkaufen gehen) desto besser die Speicherung im Langzeitgedächtnis.
	Konzentration	Das Kind kann sich bis ca. 15 Minuten konzentrieren.

Abb. 9 & 10: Auszug aus der tabellarischen Übersicht von Fähigkeiten, die ein Kind in der frühen Kindheit erlernt. (Rossi & Hauser, 2014)

Kinder diesen Alters wollen lernen, ausprobieren und experimentieren und sind von sich aus neugierig und wissbegierig. „Heutzutage geht die Pädagogik davon aus, dass ein Kind alles in sich trägt, was es zum Lernen braucht“ (Baer, o.J.). Erziehende rücken in die Rolle eines Lernbegleitenden, der bei den Fähigkeiten des Kindes ansetzetzt, wie zum Beispiel die Neugier und das Interesse der Kinder zu lernen. Ebenso die Fähigkeit, sich Wissen anzueignen und neue Erfahrungen zu machen. Dazu gehört auch, dass ein Kind lernt, Probleme zu lösen, mit anderen Kindern zusammen etwas anzupacken und sich mit ihnen auszutauschen.
Dabei werden Werte vermittelt, die in unserer Gesellschaft wichtig sind:

Selbstbewusstsein, Selbstvertrauen, aber auch soziales Verhalten oder Rücksicht auf Schwächere. „Ihr Kind baut ein positives Selbstbild auf, sodass es mehr und mehr in die Lage kommt, Verantwortung zu übernehmen und auch mit Stress umzugehen“ (Baer, o.J.).

Grundsätzlich lässt sich also sagen, dass drei- bis sechsjährige Kinder durchaus in der Lage sind, erste Fähigkeiten zur Erlangung von Medienkompetenzen sammeln zu können.
Meine genaue Schlussfolgerung und das Fazit, ob nun eine frühkindliche Bildung von Medienkompetenzen Kinder beim Heranwachsen unterstützt, erläutere ich im nächsten, abschließenden Kapitel.

Schlussfolgerungen | 5

5.1 Eingrenzen auf eine Kompetenz
5.2 Fazit

5.1 Eingrenzen auf eine Kompetenz

Aufgrund des noch nicht ausgeprägten Entwicklungsstand in der frühen Kindheit, ist es für Kinder nicht möglich, sich mit allen Bereichen der Medienkompetenz kritisch auseinandersetzen zu können. Jedoch lassen sich Grundbausteine legen, um das Wissen mit zunehmendem Alter weiter ausbauen zu können.
Nach meiner Recherche ziehe ich die Schlussfolgerung, dass es sich bei einem weiterführenden Projekt eignen würde, sich auf einen Kompetenz-Bereich einzugrenzen. Hier denke ich, dass soziale Kompetenzen ein gutes Beispiel wären. Zu diesen Kompetenzen gehört zum Beispiel Kontakte aufnehmen, andere integrieren, Probleme miteinander lösen und Ideen gemeinsam entwickeln. Im Kindergarten sind Kinder zum ersten Mal bewusst unter vielen Gleichaltrigen und sammeln „erste bedeutsame sozial-emotionale Erfahrungen“ (Valentien, 2016). Das nifbe beobachtet, dass Kinder ab drei Jahren „etwa ein Viertel ihrer Zeit im Gruppenspiel“ verbingen und „mit ihren Altersgenossen häufiger als mit den pädagogischen Fachkräften“ interagieren. Außerdem hilft der Aufbau von sozialen Kompetenzen laut nifbe den Kindern dabei, „zu planen, entwickeln, Gefühle auszudrücken, Interaktionen aufrecht zu erhalten und sich im wahrsten Sinne des Wortes in neuen Rollen zu erproben“ (Licandro & Lüdtke 2013). Außerdem stärken soziale Kompetenzen die Kinder für „spätere Herausforderungen, wenn sie um die Mitte des Jahrhunderts erwachsen sein und die gesellschaftlichen Geschicke mitbestimmen werden“ (Pausewang, 2017).

5.2 Fazit

Der digitale Wandel ist ein allgegenwärtiger Bestandteil in Kindheiten. Doch sind Kinder nicht automatisch medienkompetent, nur weil sie von Anfang an als Digital Natives mit ihnen in Berührung kommen. Sie müssen den kompetenten, kritischen Umgang mit Medien erst lernen. Es geht aber nicht explizit nur um das Bedienen von technischen Geräten. Vielmehr geht es um einen bewussten, aktiven und kreativen Umgang mit Medien und die Fähigkeit sich kritisch mit diesen auseinandersetzen zu können.

Digital Native = Jemand, der im digitalen Zeitalter aufgewachsen ist

Hilft die frühkindliche Bildung von Medienkompetenzen also nun beim Heranwachsen?

Medienkompetenzen sind ein entscheidend dafür, um an der heutigen Gesellschaft teilzuhaben. „Öffentliche Diskussionen, Nachrichten, soziales Miteinander, gesellschaftliche Entscheidungsprozesse – um hier mitwirken, mitgestalten oder die persönliche Meinung zum Ausdruck bringen zu können, braucht es Kompetenz" (Pausewang, 2017). Diese Fähigkeiten entwickeln sich aber erst im Laufe der individuellen Entwicklung und abhängig vom sozialen Umfeld.

Wie schon erwähnt, ist das Erlangen der Medienmündigkeit für Kinder in der frühen Kindheit nur eingeschränkt möglich, da ihr kognitiver Entwicklungsstand eine vollständige kritische Auseinandersetzung noch nicht zulässt. Dennoch kann eine frühe Näherung zu der Thematik dazu führen, dass die Medienkompetenz mit fortschreitendem Alter besser erlernt werden kann. Deshalb ist es sinnvoll, bereits ab der frühen Kindheit bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln. Die Erlangung von Medienkom-

petenz ist ein stetiger Prozess, der mit dem Kind mitwächst. Aus diesem Grund brauchen Kinder hier Unterstützung von Eltern und Pädagog:innen, die sie beim Umgang mit Medien, insbesondere dem Internet, beraten und begleiten.

Literaturverzeichnis | 6

Baacke. (1973). Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. Juventa.

Baacke, D. (1997). Medienpädagogik. Niemeyer.

Baacke, D. (2022). Medienpädagogik (Grundlagen der Medienkommunikation, Band 1) (1. Aufl.). De Gruyter.

Bayerisches Arbeit Staatsministerium Für Arbeit Und Soziales, B. A. S. F. U. S. (o. D.). Frühkindliche Bildung im Kindergarten - Bayerischer Erziehungsratgeber. Bayerischer Erziehungsratgeber - Frühkindliche Bildung im Kindergarten. Abgerufen am 26. Oktober 2022, von https://www.baer.bayern.de/kinderbetreuung-schule/kindergarten/fruehkindliche-bildung-im-kindergarten/

Bleckmann, P. (2012). Medienmündig: wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen. Klett-Cotta.

Council of Europe. (2019). Digital citizenship education handbook. https://ec.europa.eu/newsroom/just/items/672450/en

Eder, Sabine/Roboom, Susanne (2016): Kamera, Tablet & Co. Im Bildungseinsatz. Frühkindliche Bildung mit digitalen Medien unterstützen. In: Lauffer, Jürgen/ Röllecke, Renate (Hrsg.): Krippe, Kita, Kinderzimmer. Medienpädagogik von Anfang an. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven. München: kopaed, S. 25-35.

Fachanforderungen - IQSH Fachportal. (o. D.). Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein. Abgerufen am 26. November 2022, von https://fachportal.lernnetz.de/sh/fachanforderungen.html

Fleischer, S., Hajok, D., Behr, J., de Reese, L., Dreyer, S., Eggert, S., Hensel, A., Keller, L. & Lutz, R. (2019). Medienerziehung in der digitalen Welt: Grundlagen und Konzepte für Familie, Kita, Schule und Soziale Arbeit. Kohlhammer.

Friedrichs-Liesenkötter, H. (2016). Medienerziehung in Kindertagesstätten: Habitusformationen angehender ErzieherInnen. Springer Publishing.

Friedrichs-Liesenkötter, Henrike (2018): „Und das Handy hat sie von der Zahnfee gekriegt." – Medienerziehung in Kindertagesstätten unter dem Blickwinkel des medienerzieherischen Habitus angehender Erzieher/innen. In: Brandt, Georg J. et al. (Hrsg.): Frühe Kindheit und Medien. Aspekte der Medienkompetenzförderung in der Kita. Opladen/Berlin/Toronto: Verlag Barbara Budrich, S. 53-76.

Frühkindliche Medienbildung. (o. D.). JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Abgerufen am 4. Dezember 2022, von https://www.jff.de/kompetenzbereiche/fruehkindliche-medienbildung/

Global Standards – DQ institute. (o. D.). Abgerufen am 20. Oktober 2022, von https://www.dqinstitute.org/global-standards/#contentblock1

Iskeln, Stefan (2012): Medienerziehung In: Sandfuchs, U.; Melzer, W.; Dühlmeier, B.; Rausch, A. (Hrsg.): Handbuch Erziehung. Bad Heilbrunn: Klinkhard. S. 682-686

Kasten. (2014, Juli). Entwicklungspsychologische Grundlagen der frühen Kindheit und frühpädagogische Konsequenzen. KiTa Fachtexte. Abgerufen am 17. November 2022, von https://www.kita-fachtexte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/KiTaFT_kasten_2014.pdf

Keller, H. (1998). Lehrbuch Entwicklungspsychologie. Hogrefe AG.

KIM-Studie 2020. (o. D.). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Abgerufen am 15. Oktober 2022, von https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/

Marci-Boehncke, G., Rath, M. (2013): Kinder – Medien – Bildung. Eine Studie zu Medienkompetenz und vernetzter Educational Governance in der Frühen Bildung (MedienBildungForschung, Band 2). München

miniKIM-Studie 2020. (o. D.). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Abgerufen am 15. Oktober 2022, von https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2020/

Lepold. (2021, Mai). Digitale Medien in der Kita. Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung. Abgerufen am 14. November 2022, von https://www.nifbe.de/component/themensammlung?view=item&id=1027:digitale-medien-in-der-kita&catid=134:medienkompetenz--medienpaedagogik

Licandro, U. & Lüdtke, U. M. (2013). Peer-Interaktionen: Sprachbildung in der und durch die Gruppe (nifbe-Themenhefte) (1. Aufl.). Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung.

Medienkompetenz stärken. (2021, 23. Juni). BMFSFJ. Abgerufen am 26. November 2022, von https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/medienkompetenz-staerken-75350

Medienkompetenzrahmen NRW. (o. D.). Abgerufen am 26. November 2022, von https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw

miniKIM-Studie 2020. (o. D.). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Abgerufen am 15. Oktober 2022, von https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2020/

Pausewang. (2017). Sozialkompetenzen - Was sie für die Gegenwart und die Zukunft der Kinder bedeuten können. Das Kita-Handbuch. Abgerufen am 28. November 2022, von https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/soziale-und-emotionale-erziehung-persoenlichkeitsbildung/2395/

Praxisleitfaden Medienkompetenz - Bildung in der digitalen Welt | kultus.hessen.de. (2019, 27. August). Abgerufen am 26. November 2022, von https://kultusministerium.hessen.de/infomaterial/Praxisleitfaden-Medienkompetenz-Bildung-in-der-digitalen-Welt

Reichert-Garschhammer, E . (2017): Das aktuelle Stichwort: Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken. Bildung Erziehung Betreuung von Kindern in Bayern, 22, S . 5-11.

Rossi & Hauser. (2014). Entwicklungspsychologie — Was, wann? Kanton Zug. Abgerufen am 20. November 2022, von https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/entwicklungspsychologie-2014-was-wann

Sandfuchs, U., Melzer, W., Rausch, A. & Dühlmeier, B. (2012). Handbuch Erziehung (1. Aufl.). UTB GmbH.

Schofield, C. (2014, 30. Mai). Parental mediation theory for the digital age. Communication Theory 21(2011): 323-343. https://www.academia.edu/2587641/Parental_mediation_theory_for_the_digital_age._Communication_Theory_21_2011_323-343

Schorb, Bernd, und Ulrike Wagner. 2013. Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme, Hrsg. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), 18–23. Berlin: ohne Verlag.

Six, U./Gimmler, R. (2007): Kommunikationskompetenz, Medienkompetenz und Medienpädagogik. In: Six, U., Gleich, U. & Gimmler, R. (2007). Kommunikationspsychologie - Medienpsychologie: Lehrbuch (1. Aufl.). Julius Beltz GmbH & Co. KG Weinheim: S. 271-296.

Strategie Bildung in der digitalen Welt. (o. D.). Abgerufen am 20. November 2022, von https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html

Theunert & Lange. (2012). „Doing Family“ im Zeitalter von Mediatisierung und Pluralisierung. Familie und Medien, 02, 10–21.

Valentien. (2016, Mai). Sozialemotionale Förderung in der Kita. Vom Projektleitfaden zum Qualitätsmerkmal. KiTa Fachtexte. Abgerufen am 30. November 2022, von https://www.kita-fachtexte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/KiTaFT_Valentien_2016-SozialemotionaleFoerderungKita.pdf

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415, von https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

Wang, O. (2022, 16. Oktober). New Standard Will Help Nations Accelerate Digital Literacy and Digital Skills Building. IEEE Standards Association. Abgerufen am 24. Oktober 2022, von https://standards.ieee.org/beyond-standards/new-standard-will-help-nations-accelerate-digital-literacy-and-digital-skills-building/

Abbildungsverzeichnis | 7

Abb. 1: Die Teilbereiche des DigComp
Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415, von https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

Abb. 2: Die 24 Kompetenzen des DQ Frameworks
Global Standards – DQ institute. (o. D.). Abgerufen am 20. Oktober 2022, von https://www.dqinstitute.org/global-standards/#contentblock1

Abb. 3: Die 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur
Council of Europe. (2019). Digital citizenship education handbook. https://ec.europa.eu/newsroom/just/items/672450/en

Abb. 4: Medienausstattung im Haushalt 2020; Auswahl, Angaben der Haupterzieher:innen, n=1.216
Abb. 5: Gerätebesitz der Kinder 2020; Angaben der Haupterzieher:innen, n=1.216
KIM-Studie 2020. (o. D.). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Abgerufen am 15. Oktober 2022, von https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/

Abb. 6: Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten in 2020; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600 &
Abb. 7: Aktivitäten im Alltag; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600 &
Abb. 8: Einschätzung zu verschiedenen Aussagen zu Computer und Internet; Angaben der Haupterzieher:innen, n=600
miniKIM-Studie 2020. (o. D.). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Abgerufen am 15. Oktober 2022, von https://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2020/

Abb. 9 & 10: Auszug aus der tabellarischen Übersicht von Fähigkeiten, die ein Kind in der frühen Kindheit erlernt.
Rossi & Hauser. (o. D.). Entwicklungspsychologie — Was, wann? Kanton Zug. Abgerufen am 20. November 2022, von https://www.zg.ch/behoerden/direktion-fur-bildung-und-kultur/schulinfo/fokus/entwicklungspsychologie-2014-was-wann

Erklärungen | 8

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle sinngemäß und wörtlich übernommenen Textstellen aus fremden Quellen wurden kenntlich gemacht.

Darmstadt, 11.12.2022 A. Anton

Ort, Datum, Unterschrift

Erklärung zur Archivierung

Hiermit erklären ich mich damit einverstanden, dass meine Forschungsarbeit archiviert wird.

Darmstadt, 11.12.2022 A. Anton

Ort, Datum, Unterschrift