

## KOMPETENZRAHMEN zur digitalen Bildung in Kindertageseinrichtungen<sup>1</sup>

Kinder sollen die **Verwendungs- und Funktionsweisen** von informationstechnischen Geräten und Medien, die ihren Alltag prägen, kennenlernen und dabei auch Fertigkeiten des praktischen Umgangs damit sowie Kompetenzen für eine sichere, verantwortungsvolle Internetnutzung erlangen.

Kinder sollen beim Umgang mit Medien in ihrer **Medienkompetenz** – als dem obersten Ziel von Medienbildung – gestärkt werden. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Medien zweckbestimmt und kreativ zu nutzen und damit eigene Werke zu erstellen.

### Basiskompetenzen

- Erfahrungen und Fertigkeiten im praktischen Umgang mit digitalen Medien sammeln (z.B. Medien im Alltag entdecken und bedienen lernen; Fotos mit Tablet machen und mit Drucker ausdrucken; Töne mit Tablet und Mikrofon aufnehmen und mit Lautsprecher anhören)
- mediale Zeichensysteme verstehen (z.B. „doppelte Natur“ von Bildern, Filmen erkennen, d.h. Repräsentation vs. Repräsentant; Programmformate, Realität und Fiktion unterscheiden)

### Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren

- Medien zur Information gezielt nutzen (z.B. Internet-Recherche) und digitale Lesewelten kennenlernen
- Absichten von Medien erkennen (z.B. Werbung erkennen; wissen, dass Werbung übertreibt, unwahr sein kann; lernen, „wahr“ und „falsch“ zu unterscheiden)

### Kommunizieren & Kooperieren

- Medien zur Kommunikation und zum sozialen Austausch nutzen
- Medien gemeinsam mit anderen Kindern nutzen und sich gegenseitig unterstützen
- Kenntnisse über Benimmregeln im Netz (Netiquette) erlangen (z.B. Recht am eigenen Bild, Umgang mit Fotos anderer, was sind peinliche Fotos, Datenschutz, Urheberrecht)

### Produzieren & Präsentieren

- Medien zum kreativem Ausdruck nutzen (z.B. Tablet, Kreativ-Apps) und damit eigene digitale Inhalte und Werke produzieren (z.B. Geräuscherätsel, Fotoserien, Hörspiele, Klanggeschichten; Bilderbücher, Filme)
- mit Medien Ausflüge, Projekte und Bildungsaktivitäten dokumentieren und präsentieren

### Schützen & sicher Agieren

- eigenen Medienumgang reflektieren (z.B. medienbezogene Gefühle wahrnehmen, ausdrücken und verarbeiten; erkennen, was ich mag/ nicht mag, was gut/ schlecht für mich ist; für mein Alter ungeeignete Medienangebote erkennen; Wissen, dass ich jederzeit Hilfe holen bzw. Nein sagen kann, wenn mir etwas Angst macht, seltsam vorkommt oder nicht behagt, was meine Freunde machen)
- mit digitalen Medien bewusst und kontrolliert umgehen und Alternativen zur Mediennutzung kennen lernen (z.B. Mediennutzungsregeln aufstellen und anwenden; Mediennutzung in viele analoge Aktivitäten einbetten; Risiken und Gefährdungen des Mediengebrauchs in Grundzügen erfassen)
- Kenntnisse über sichere Medien- und Internetnutzung (z.B. Sicherheitseinstellungen, Passwort, Datenschutz)

### Problemlösen & Handeln

- Medien zur Beantwortung eigener Fragen und zum Lernen nutzen
- altersgeeignete Kindermedien kennenlernen und dabei Wert- und Qualitätsbewusstsein entwickeln (z.B. Apps, Webseiten, Suchmaschinen für Kinder; Apps bewerten)
- IT-Konzepte für Problemlösungen und zum Verstehen der Informationsgesellschaft kennen lernen

### Analysieren & Reflektieren

- Kenntnisse über Art und Funktion digitaler Medien erlangen
- Medien als vom Mensch gemacht erkennen
- Nutzung, Bedeutung und Wirkung digitaler Medien kritisch reflektieren
- Grundkonzepte über automatisierte Informationsverarbeitung verstehen

<sup>1</sup> Quellen: Bildungs- und Erziehungsziele, wie sie im „Gemeinsamen Rahmen der Länder zur frühen Bildung in Kitas“ (JFMK/KMK 2004), in der Handreichung „Frühe Medienbildung“ (Fthenakis et al., 2009), die die Bildungspläne aller 16 Länder ausgewertet hat, in der Handreichung „Safer Internet im Kindergarten“ (BMUKK/ Safer Internet.at, 2013) und von Ohler/Nieding, 2019 <https://portal.hogrefe.com/dorsch/bildverstehen-entwicklung/> formuliert sind – Einbettung der Ziele in den KMK-Kompetenzrahmen, wie er in der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) verbindlich für den Schulbereich in Deutschland vereinbart worden ist

## Medienbezogene Kompetenzen des pädagogischen Personals in Kitas<sup>2</sup>

Zu den zentralen Kompetenzbereichen, die in der Pädagogen-Bildung zu entwickeln sind, zählen:

- Chancen digitaler Medien für den Bildungs- und Arbeitsprozess (er)kennen und gezielt nutzen
- Umgang mit digitalen Medien sicher beherrschen und diese zielgerichtet einsetzen, was mehr denn je kollegiale Kooperation und Kollaboration erfordert
- Fachkompetenzen in Medienpädagogik und -didaktik, Medienethik, Medien und Recht sowie digitale Qualitätsentwicklung der Kita erlangen
- sich lebenslang fort- und weiterbilden angesichts des schnellen technologischen Wandels

### Digitale Kompetenzen

- bereit und fähig sein, digitale Medien (Hard- und Software) für die eigene Arbeit technisch versiert zu nutzen – sich auch von medien erfahrenen Kindern, Eltern und Kollegen unterstützen zu lassen und von ihnen zu lernen
- durch Rechts- und Technikenntnis den Arbeits- und Bildungsprozess als sicheren Raum gestalten – auch Kinder und Eltern dafür sensibilisieren (z.B. Jugendmedien-, Daten-, Urheberrecht; Datensicherheit, Netiquette)
- im eigenen Medienumgang Vorbild sein für Kinder und Eltern (z.B. Online-Offline-Balance; mit Medien und eigenen/ fremden Daten inkl. Foto-, Film- und Tonaufnahmen in digitalen Räumen sicher und reflektiert umgehen)

### Medienpädagogische Kompetenzen

- medienpädagogische Kenntnisse aufweisen (z.B. Aufwachsen und Kinderrechte in der digitalen Welt, Chancen und Risiken für Kinder, Kompetenzrahmen zur digitalen Bildung in der Kita, Forschungsstand, entwicklungspsychologische Grundlagen und frühpädagogische Ansätze zur inklusiven Medien- und informatorischen Bildung)
- eigene Haltung zum Thema „Digitaler Medieneinsatz in der Kita“ reflektieren
- *Modell des intelligenten Risikomanagements* und dessen altersspezifische Schutzziele beim digitalen Medieneinsatz kennen und anwenden, z.B.
  - Geräte vorab gut sichern (Sicherheitseinstellungen) und gute Kindermedien wie Apps, Webseiten auswählen und prüfen (Empfehlungsdienste, Qualitätskriterien)
  - Kinder stets begleiten und mit ihnen Nutzungsregeln vereinbaren (z.B. nur kooperative Nutzung; Download als Erwachsenensache; Zeitvorgaben einhalten; Tablet nach Gebrauch wieder weglegen)
- digitale Medien als ergänzendes Werkzeug zu *pädagogischen Zwecken* reflektiert und alltagsintegriert einsetzen und dabei das Bildungspotenzial der kreativen Mediennutzung (Mehrwert) gezielt nutzen, z.B.
  - sich an den Kindern orientieren, an ihren Rechten, Mediene Erfahrungen, -kompetenzen und -interessen anknüpfen und auf ihre unterschiedlichen Bedürfnisse entwicklungsangemessen eingehen
  - Kindern eine aktive, kreative und kooperative Mediennutzung ermöglichen und diese stets in Gesprächen mit ihnen reflektieren (z.B. Erfahrungen, Sicherheitsthemen, Netiquette, Machart von Medien)
  - sicherstellen, dass die Kinder alle kreativen Verwendungsweisen digitaler Medien im Alltag und in Projekten quer durch alle Bildungsbereiche kennenlernen und das Herstellen eigener Medienprodukte als effektivste Lernform betonen
- Informatik mit Kindern entdecken, mit und ohne Computer (z.B. Programmieren bzw. Coding, Roboter)
- Effekte digitaler Mediennutzung auf die Kinder beobachten, bewerten und im Team besprechen

### Berufliche Handlungskompetenzen

- Lern-, Arbeits-, Präsentations- und Moderationstechniken mit digitalen Medien beherrschen
- Bildungspartnerschaft mit Eltern in der digitalen Welt effizient gestalten (z.B. Unterstützungsangebot kennen)
- DSGVO-konforme Kita-Apps und Cloud-Dienste für mittelbare pädagogische Aufgaben kennen und anwenden (z.B. Bildungsdokumentation, digitale Kommunikation, Datenspeicherung)
- Medienkonzept für die Kita im Team erstellen und weiterentwickeln
- Sharing, d.h. Erfahrungsaustausch und Kooperation mit Kolleg/innen (Team, andere Kitas), externen Fachleuten (z.B. Bildungsangebot-Entwicklung; Austausch über Online-Plattformen)
- Verantwortung für eigenen Kompetenzzuwachs übernehmen (z.B. Online-Portale, E-/Blended-Learning-Angebot für Kitas kennen und nutzen; sich mit neuer Forschung zur frühen digitalen Bildung befassen)

<sup>2</sup> Quellen: Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK, 2016); Handreichung „Safer Internet im Kindergarten“ (BMUKK/Safer Internet.at, 2013); Kernkompetenzen von Lehrkräften für das Unterrichten in einer digitalisierten Welt (Forschungsgruppe Lehrerbildung, Digitaler Campus Bayern, 2017)