



Vortrag im Rahmen der Fachtagung Forum Medienpädagogik
am 08.11.2018 in München

Was können Kinder? Kompetenzen verschiedener Altersstufen

PD Dr. Frank Niklas, akad. Rat
Universität Augsburg



Überblick über den Vortrag

- Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen
 - Medienrelevanz & -nutzung
 - Lernapps für Kinder
- Motorische und kognitive Voraussetzungen für die Mediennutzung und die kindliche Entwicklung
- Medienkompetenz
 - Was ist Medienkompetenz?
 - Wie entwickelt sich Medienkompetenz?
- Zusammenfassung



Vier zentrale Sozialisationsinstanzen

- Familie
- Kindergarten/Schule
- Peers
- (Neue) Medien

- Kinder leben in „digitalen Familien“:
 - ‚Medienreiche‘ Haushalte
 - Täglicher Kontakt mit einer Vielzahl an technischen Geräten
 - Digitale Technologien werden als ‚wichtig‘ und ‚interessant‘ erachtet



Kinder als „digital natives“

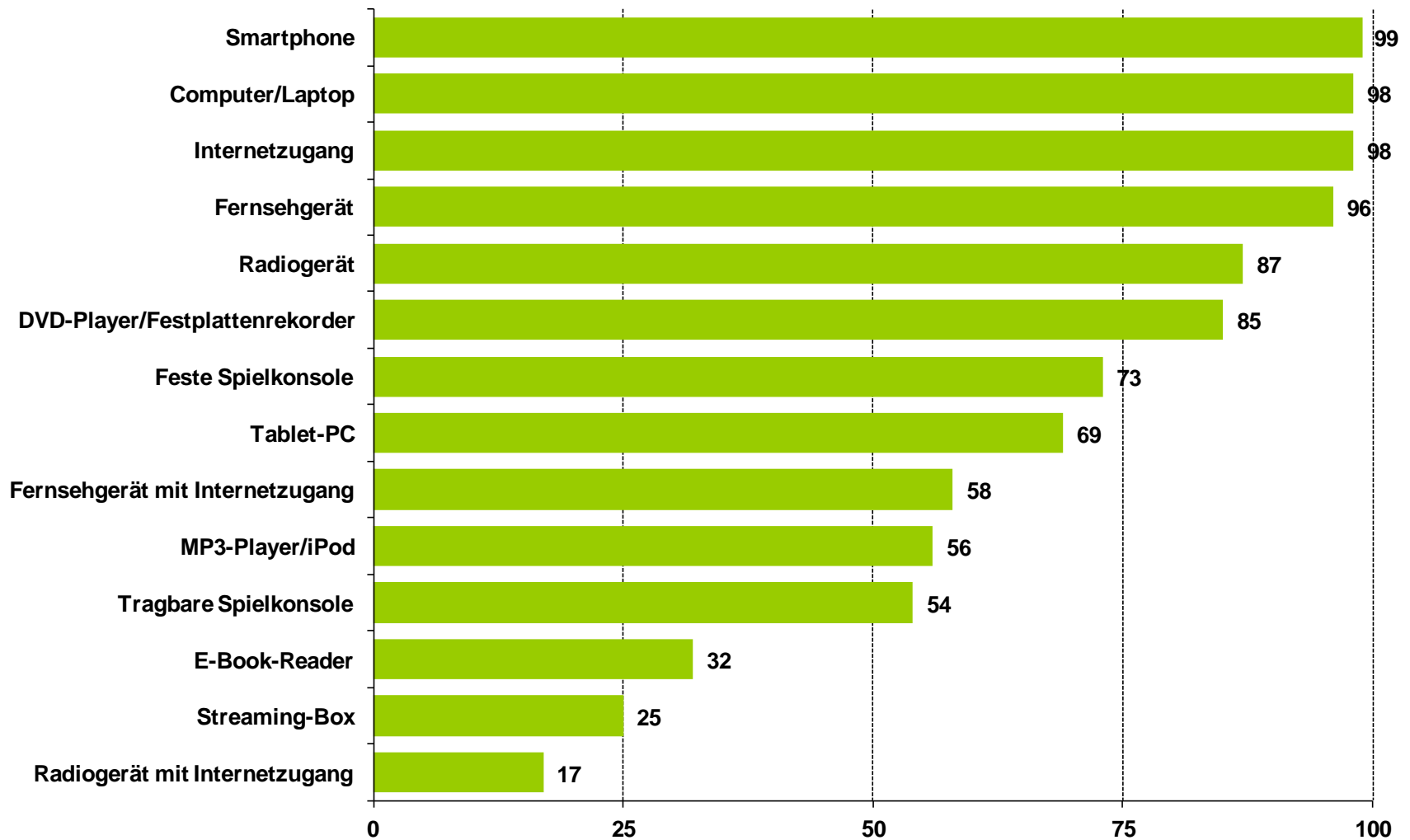
Lernen durch Beobachtung &
„learning by doing“

Risiken & Möglichkeiten

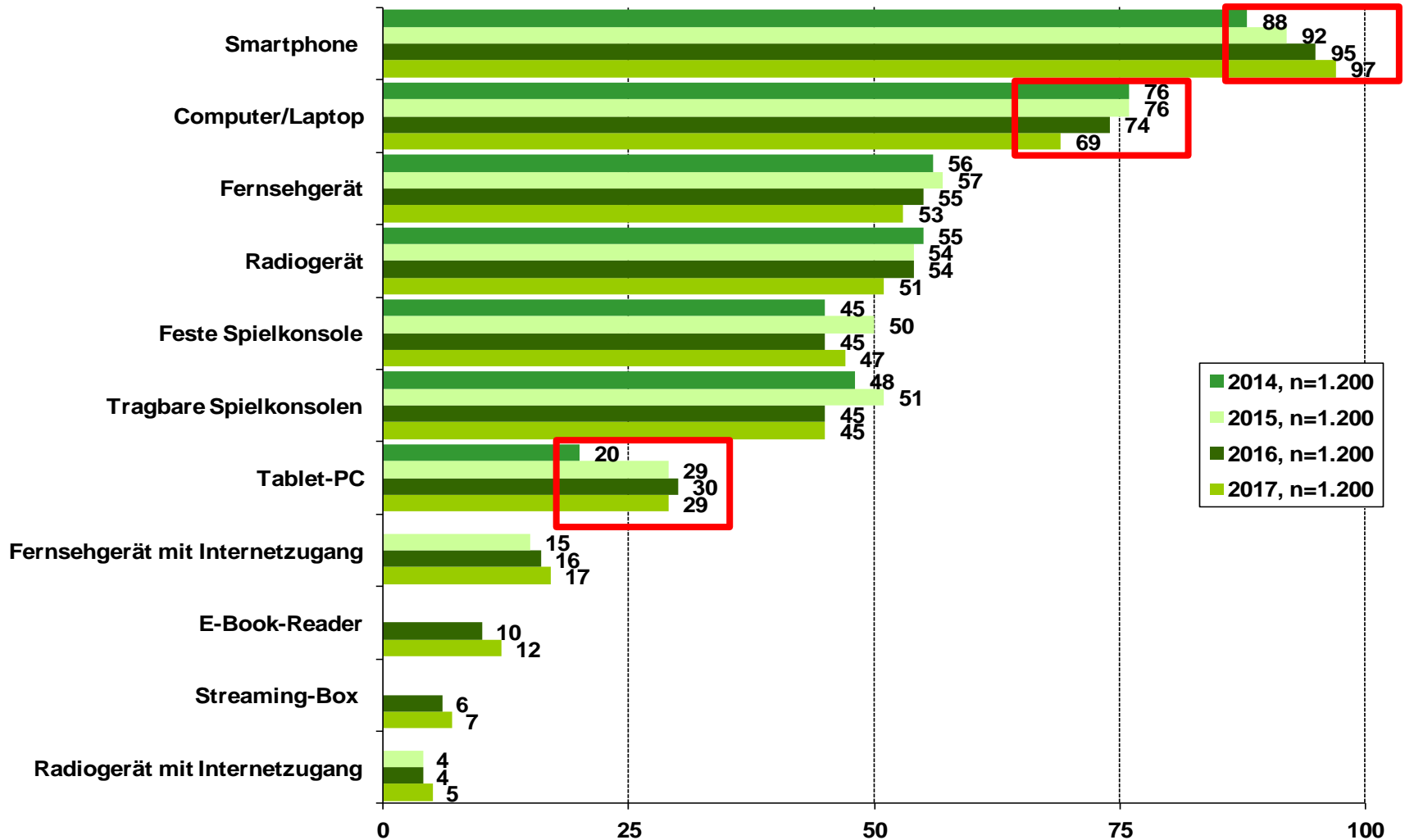


Medienrelevanz - Nutzungszahlen

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2017



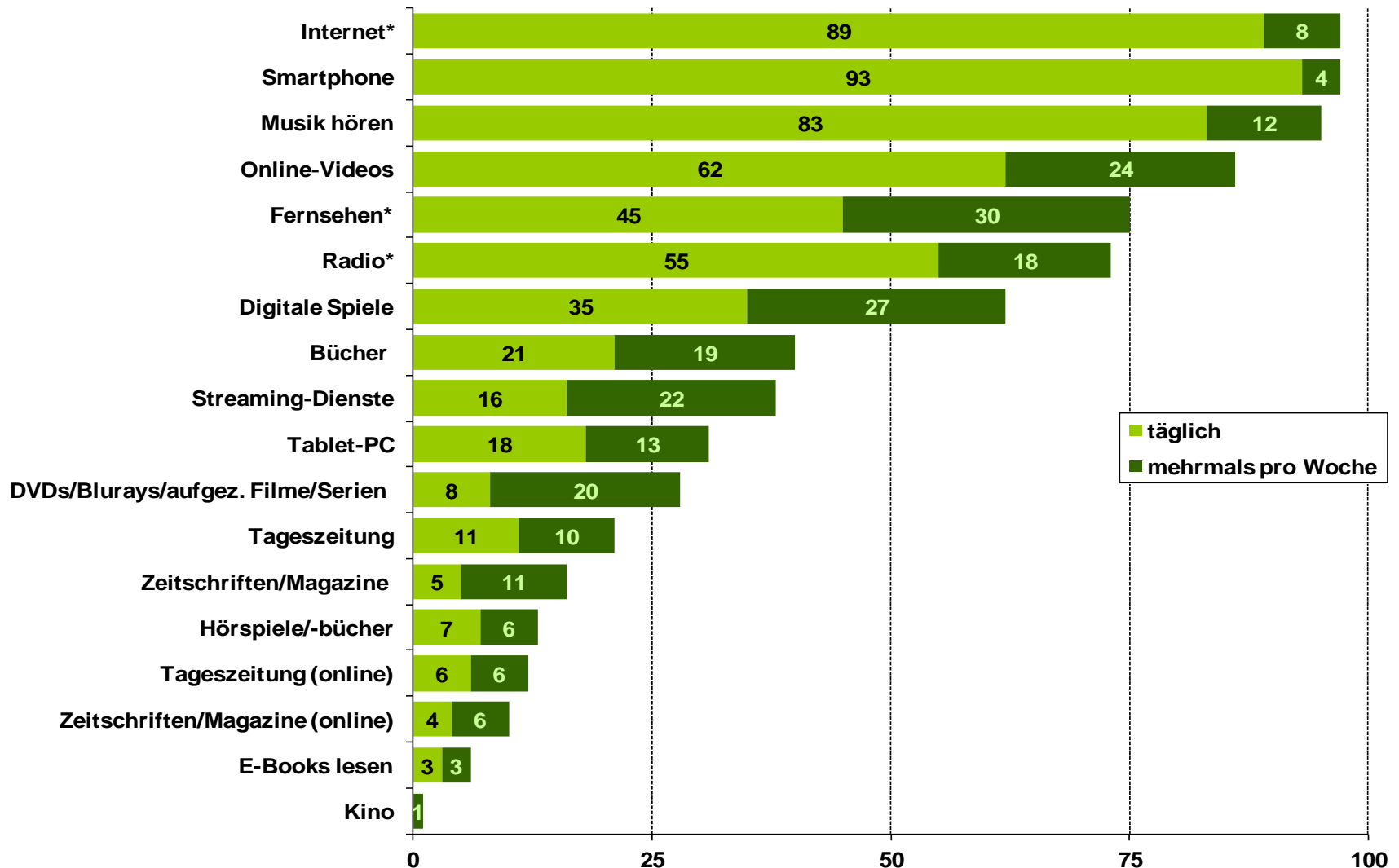
Gerätebesitz Jugendlicher 2014 - 2017 - Auswahl -





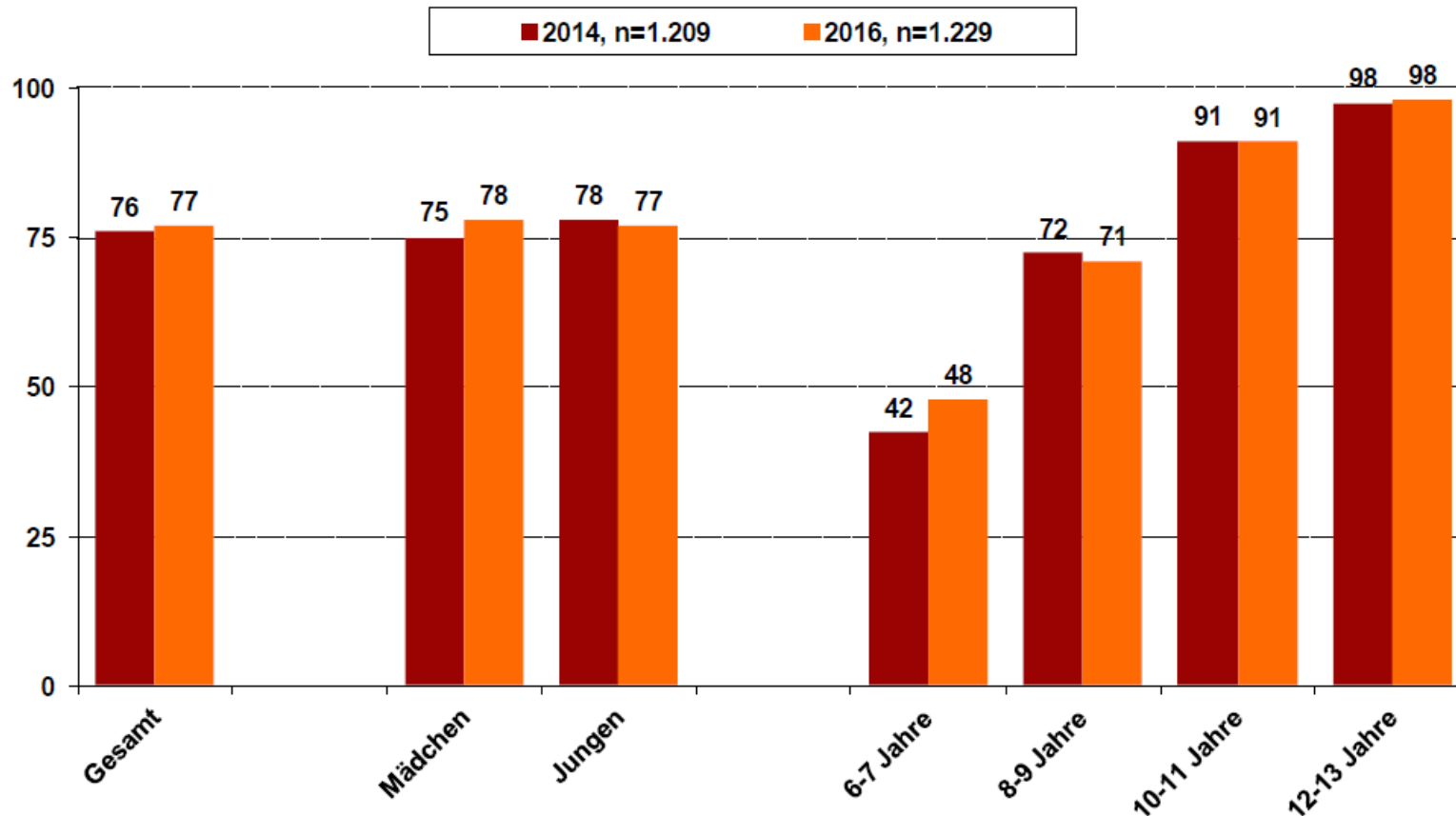
Medienrelevanz - Nutzungszahlen

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

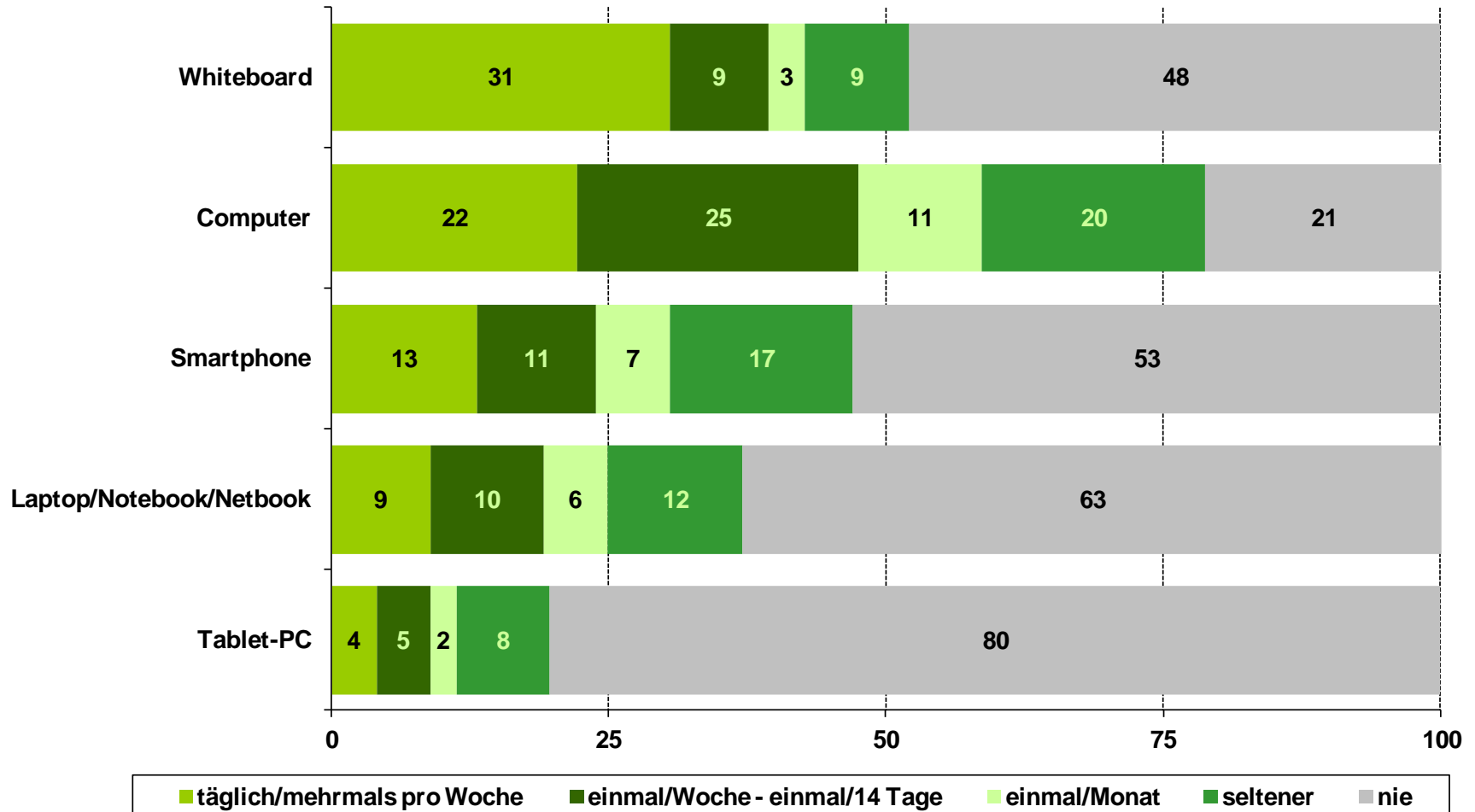
Kinder und Computer/Laptop 2016 - Nutzung zumindest selten -





Medienrelevanz - Nutzungszahlen

Nutzung digitaler Medien im Unterricht 2017



Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder 2014 - Angaben der Haupterzieher -

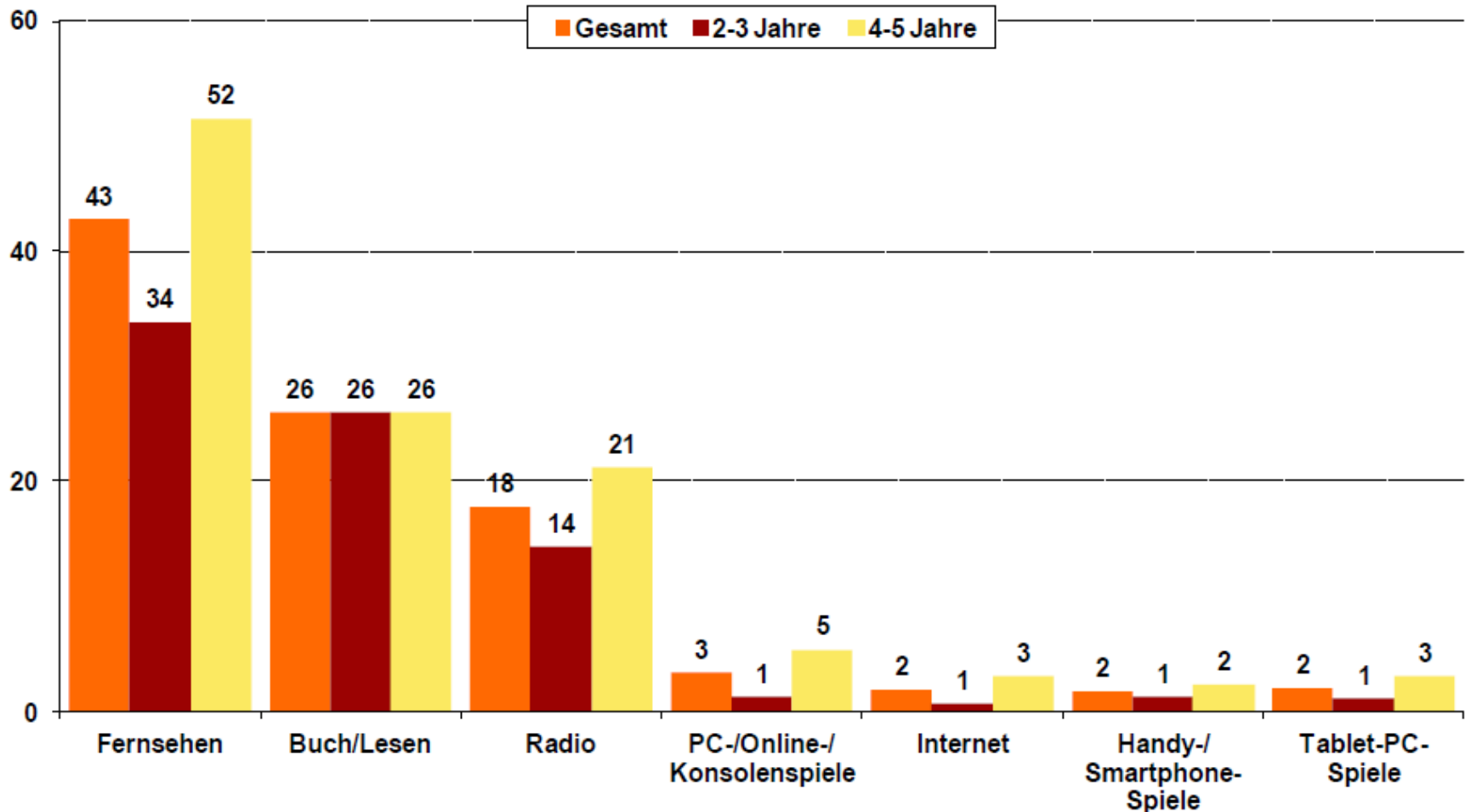


Table 1. Overview of overall percentages of families who participate in home digital technologies activities.

Sample	Television-based activities		Computer-based activities		Internet-based activities	
	Birth to three years	Three to five years	Birth to three years	Three to five years	Birth to three years	Three to five years
England (135)	86	82	42	72	38	62
Luxemburg (135)	88	84	38	68	36	61
Greece (135)	62	56	28	52	26	44
Malta (135)	66	58	32	62	28	46

Palaiolugu (2016)

- Ursprünglich wurde der Wechsel von der Fernseh- zur Computer- und Internetnutzung im Alter von acht Jahren beobachtet (Gutnick et al. 2011)
- Die Daten von Palaiolugu (2016) legen einen früheren Wechsel nahe

Quantitative Daten: Wie viele Klein- und Vorschulkinder haben Kontakt mit Apps? (Mütterangaben in Prozent)

Alter	Kind nutzt Apps* (ja/ nein)	Mutter/Kind-Aktivität Apps* (mindestens selten)	Touchscreen bedienen** (ja/nein)
Einjährige	11	19	67
Zweijährige	26	33	89
Dreijährige	31	39	89
Vierjährige	37	44	92
Fünfjährige	35	43	94
Sechsjährige	38	48	95
Gesamt	27	35	88

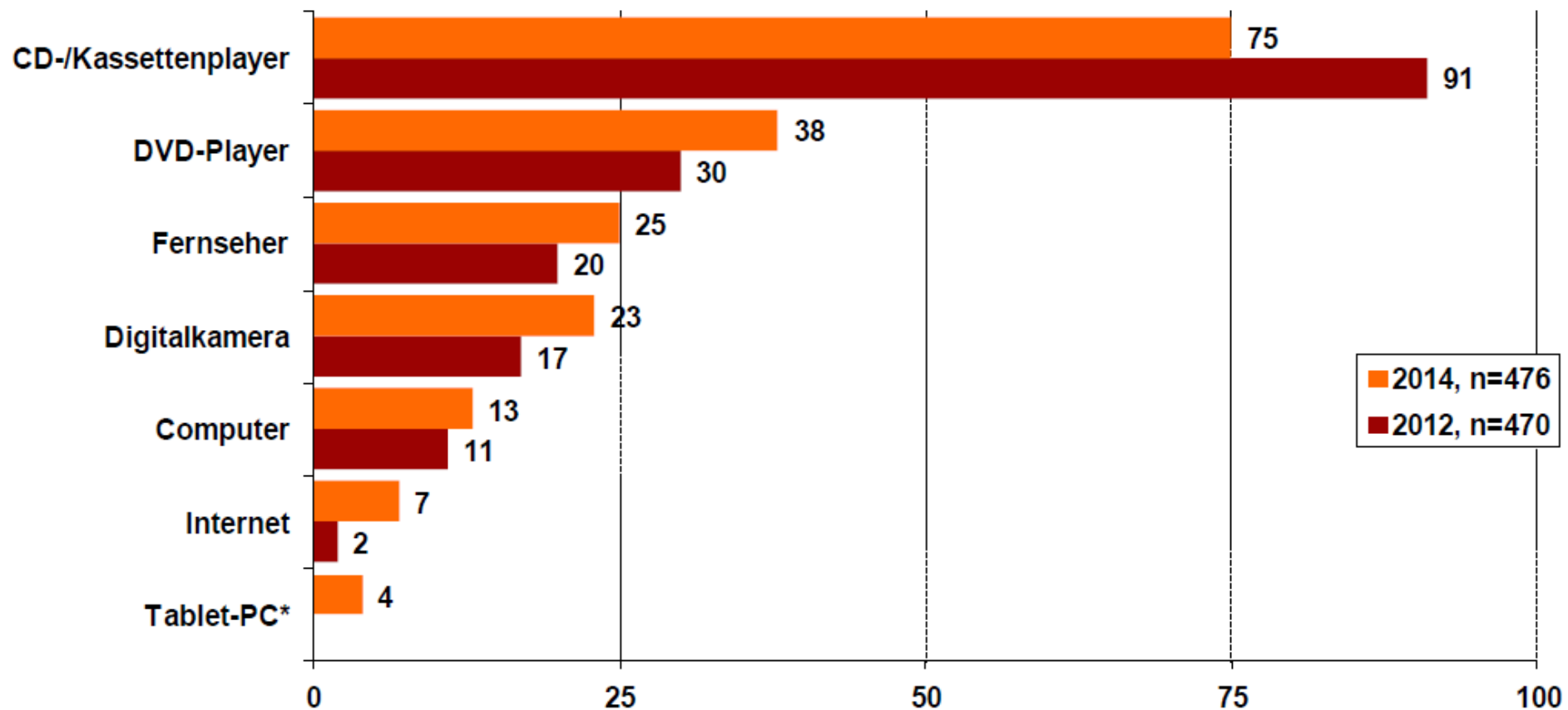
* Basis: Mütter von Klein- und Vorschulkindern, n = 1.815

** Basis: Mütter, die gemeinsam mit ihrem Kind Apps mindestens selten nutzen, n = 641

Quelle: Deutsches Jugendinstitut AID:A II; Datenbasis: AID:A II-Medienzusatzerhebung 2/2015

Welche Medien stehen den Kindern im Kindergarten/ in der Krippe zur Verfügung?

- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: miniKIM-Studie 2014, Angaben in Prozent, *2014 erstmals abgefragt
Basis: Haupterzieher, deren Kind in Kindergarten/Krippe geht

- Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen
 - Medienrelevanz & -nutzung
 - **Lernapps für Kinder**
- Motorische und kognitive Voraussetzungen für die Mediennutzung und die kindliche Entwicklung
- Medienkompetenz
 - Was ist Medienkompetenz?
 - Wie entwickelt sich Medienkompetenz?
- Zusammenfassung

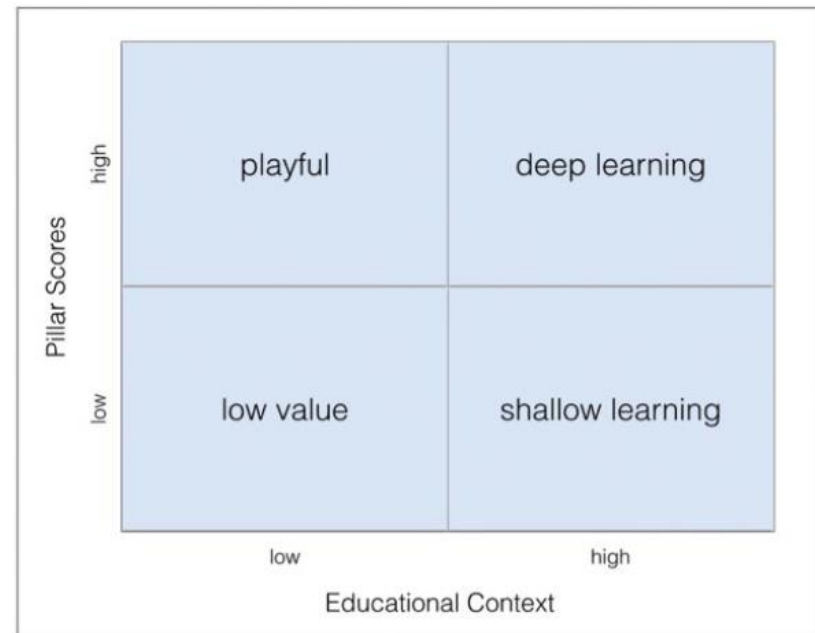
- ‘Explosion’ an verfügbaren Apps für junge Kinder in den letzten Jahren
(Hirsh-Pasek et al., 2015; Judge et al., 2015; Kankaanranta et al., 2017):
 - Bereits 2011 zielte die Mehrheit der meistverkauften Bezahl-Apps auf junge Kinder ab
 - Der Markt für diese Apps zeigt auch den größten Zuwachs
 - Januar 2015: 80,000 ‘Lern’Apps erhältlich in Apple’s App Store
 - 2014 fokussierten 60% der LernApps auf 5-Jährige und noch jüngere Kinder, 29% auf das Alter 6–8, und 11% auf das Alter 9–11

- Forschungsbefunde belegen, dass gute LernApps das kindliche Lernen unterstützen können (z.B. Berkowitz et al., 2015; Conrad Barnyak & McNelly, 2015; Maertens et al., 2016, Neumann, 2016).
- Allerdings nutzen die meisten Spiele und Apps nicht altersgerechte Lernansätze (Judge et al., 2015).

Lernapps sollten so aufgebaut sein,
dass sie Kinder zu

- (1) aktivem,
 - (2) vertieftem,
 - (3) bedeutsamen, and
 - (4) sozialem/interaktiven
- Lernen anregen.

“Not all screen time is bad”



Kinder lernen am meisten, wenn
diese Aspekte berücksichtigt werden
und das Lernen auf ein spezielles
Ziel hinausgerichtet ist.



- Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen
 - Medienrelevanz & -nutzung
 - Lernapps für Kinder
- **Motorische und kognitive Voraussetzungen für die Mediennutzung und die kindliche Entwicklung**
- Medienkompetenz
 - Was ist Medienkompetenz?
 - Wie entwickelt sich Medienkompetenz?
- Zusammenfassung

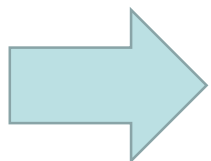
- Kinder benötigen bestimmte grob- und feinmotorische Fähigkeiten um neue Medien adäquat nutzen zu können:
 - Knöpfe drücken
 - Einen Touchscreen” benutzen (wischen bei „glatter“ Oberfläche)
 - Dosierung der Kraft zur Bedienung
 - Auge-Hand-KoordinationDiese Fähigkeiten erlangen Kinder in jungen Jahren
(Bewegungskontrolle mit ca. 2-3 Jahren)
- Kinder haben eine starke Präferenz für Tablet Computer:
 - Bildschirmgröße (größer als auf dem Smartphone)
 - Einfach zu benutzen (Touchscreen)
 - Leichtes Gewicht
 - Einfach zu tragen/transportieren

- Kognitiv setzen viele digitale Apps folgende Fähigkeiten voraus:

- Repräsentationale Einsicht
- Einfache Regeln verstehen,
- Entscheidungen treffen,
- Sortieren/Ordnen

Diese Fähigkeiten entwickeln Kinder im Alter zwischen 4 bis 7 Jahren (Basale repräsentationale Einsicht bereits ab ca. 18 Monaten)

- Drei- bis Vierjährige fragen während der App-Nutzung eher noch nach, anstatt zu experimentieren
- Oft fehlt jungen Kindern Vorwissen und auch Ausdauer



Umgang mit digitalen Medien muss gelernt werden

- 1. Lebensjahr:
 - Medien zunächst reine Reizquellen
 - Fehlende repräsentationale Einsicht
 - Fehlendes Vorwissen
 - Sehr kurze Aufmerksamkeitsspanne
 - Später: Medien als Spielzeug & Wahrnehmung von Gestik & Mimik
- 2. Lebensjahr:
 - Basale Bewegungsabläufe (drücken/wischen) möglich
 - Weiterhin fehlende(s) Vorwissen & Verständnis und Aufmerksamkeit
 - Beginn einer repräsentationalen Einsicht

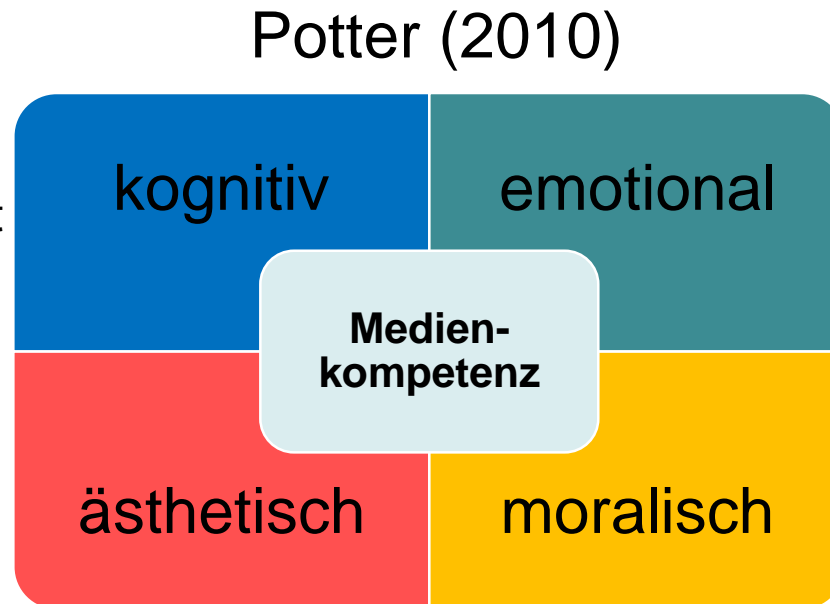
- 3. Lebensjahr:
 - Meist größeres Interesse an Medien
 - Verständnis einfacher digitaler Spiele
 - Wiederholungen wichtig
- Kindergartenalter:
 - Repräsentationale Einsicht (grundsätzlich) gegeben
 - Gezielter Einsatz von Bewegungsabläufen (drücken/wischen) möglich
 - Weiterhin Wiederholung sowie Bezug zur Lebenswelt der Kinder wichtig
- Vorschulalter:
 - Medien als Wissensquelle, zur Unterhaltung und als Spielgeräte
 - Nach wie vor Unterstützung durch Erziehende nötig (z.B. fehlende Leserechtschreibfähigkeiten)



- Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen
 - Medienrelevanz & -nutzung
 - Lernapps für Kinder
- Motorische und kognitive Voraussetzungen für die Mediennutzung und die kindliche Entwicklung
- Medienkompetenz
 - Was ist Medienkompetenz?
 - Wie entwickelt sich Medienkompetenz?
- Zusammenfassung

Wissen und Fähigkeiten, die ein (kritisches) **Verständnis** und einen (kritischen) **Umgang** mit Medien ermöglichen (z.B. Hobbs, 1997)

- Verständnis von einzelnen Symbolen
- Verständnis wie und warum eine Botschaft produziert wurde
- Genuss- und Kritikfähigkeit aus künstlerischer Perspektive



- Erkennen, welche Symbole welche Emotion auslösen und warum
- Werte inferieren, die einer Botschaft zugrunde liegen

- Modell von Potter (2013) -

Fortgeschrittene Fähigkeiten

- Kontextabhängige Bewertung von Nachrichten
 - Wissen um Gefahren
- Verständnis der Kontexte medialer Inhalte
 - Einnehmen moralischer Standpunkte
- Eigene Produktion von medialen Botschaften



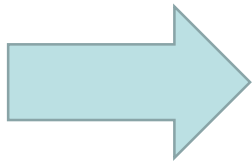
Basale Fähigkeiten

- Erkennen von Zeichen und der Symbolfunktion
 - Erkennen von Mustern
 - Verstehen der Bedeutung
- Wahl den Bedürfnissen angemessener Medien

Repräsentationale
Einsicht!

(vgl. DeLoache, 2005)

- „3-6-9-12“-Regel. Diese schlägt folgende Richtwerte vor:
- Keine Bildschirmmedien unter 3 Jahren
 - Keine eigene Spielekonsole vor 6 Jahren
 - Kein Handy oder Smartphone vor 9 Jahren
 - Keine unbeaufsichtigte Computer-/Internetnutzung vor 12 Jahren (außerdem evtl. Whitelist/Blacklist-Nutzung)



immer zutreffend?

- Medien als zentrale Sozialisationsinstanz, die eine wichtige Rolle für die kindliche Entwicklung spielt
- Kinder (und deren Eltern) brauchen Führung beim Umgang mit Medien
- Kinder als „digital natives“, die aber dennoch den (adäquaten) Mediengebrauch lernen müssen
- Motorische Voraussetzungen der Mediennutzung sind früh vorhanden, kognitive folgen erst später
- Medienkompetenz als lebenslanger Entwicklungsprozess