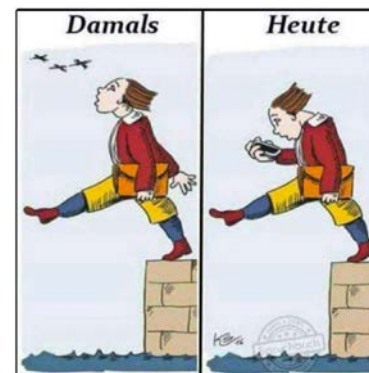


Die Gestaltung der Kommunikation im Kontext Kita in einer digitalisierten Welt

Stefan Aufenanger | Universität Mainz

<https://aufenanger.de> | aufenang@uni-mainz.de | [@aufenanger](https://www.instagram.com/aufenanger)

Digitalisierung verändert Familienleben





„Gesellschaftliche Strukturen müssen entwickelt werden, in denen die überschüssige Sinnproduktion aufgefangen, verarbeitet und normalisiert werden kann“ (Baecker 2007, 81)



Quelle: ARD Mediathek

Digitale Bildung als die Befähigung in einer digital geprägten Welt souverän und sozial verantwortlich handeln zu können und in Würde zu leben.

Bildungspolitische Aspekte

- Digitale Bildung/Bildung 4.0
- KMK-Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“
- Umsetzung in der Lehrer*innenbildung
- Informatische Kompetenzen
- Digitalpakt
- Qualitätsinitiative Lehrerbildung

Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (2016)

Sechs Kompetenzbereiche

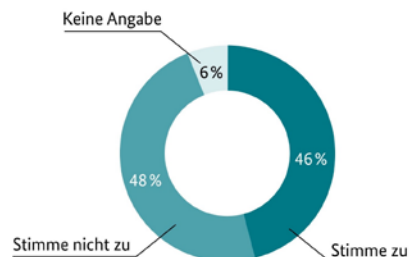
- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren



Kontroverse Einstellung

Uneinigkeit, ob Kleinkinder den Umgang mit digitalen Technologien lernen sollen

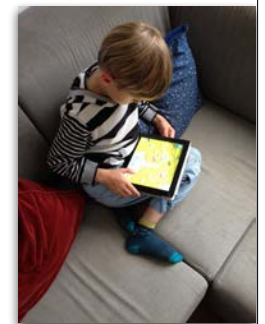
Beurteilung der Aussage: „In der Zukunft sollten bereits Kleinkinder wie selbstverständlich den Umgang mit digitalen Technologien lernen.“



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

Warum digitale Medien in der Kindheit?

- Veränderungen in den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen durch digitale Medien
- Digitale Kompetenzen als Voraussetzung mit einer veränderten Medienwelt souverän umgehen zu können
- Nutzung der pädagogischen Potenziale digitaler Medien



Digitale Bildung in der frühen Kindheit

Medienbildung in KiTas:

- Aufgreifen der veränderten Medienwelten von Kindern in ihrer familialen Umwelt
- Förderung von Medienkompetenz im Umgang mit Medien
- Nutzung von Medien für kreative Zwecke
- Erweiterung der Erfahrungs- und Lernräume von Kindern durch Medien

Fragen zu digitaler Medien in der frühen Kindheit

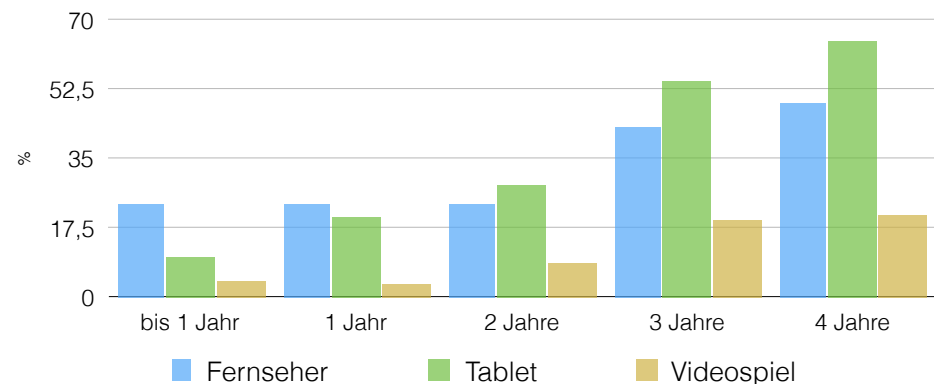
- Können Kinder mit digitalen Medien lernen?
- Gibt es negative Effekte auf ihre Persönlichkeit?
- Unter welchen Bedingungen treten die jeweiligen Effekte auf?
- Ab welchem Alter sollen Kinder digitale Medien nutzen dürfen?
- Ist der Einsatz digitaler Medien in Kindertageseinrichtungen sinnvoll?



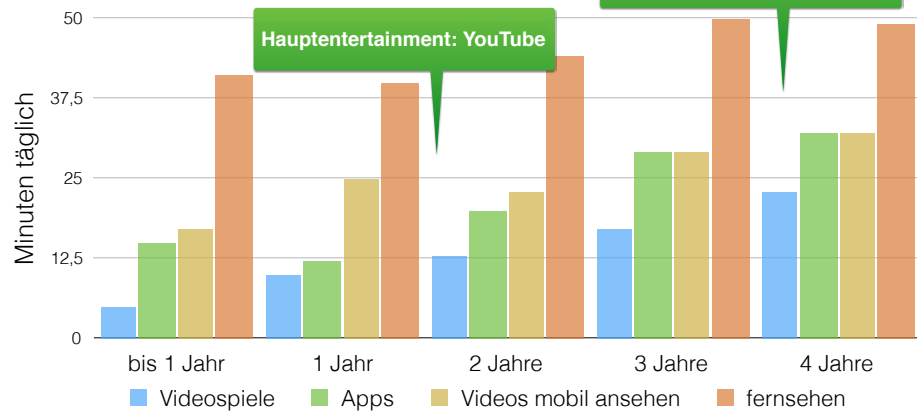
Kabali u.a. (2016): Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children

- Befragung von 348 Müttern mit Kindern zwischen 0 und 4 Jahren
- Stichprobe: überwiegend Minderheiten und mit niedrigem Einkommen

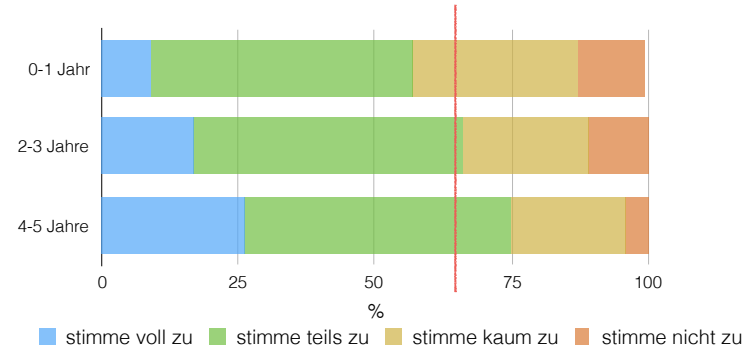
Medienbesitz (USA)



Nutzungszeiten (USA)

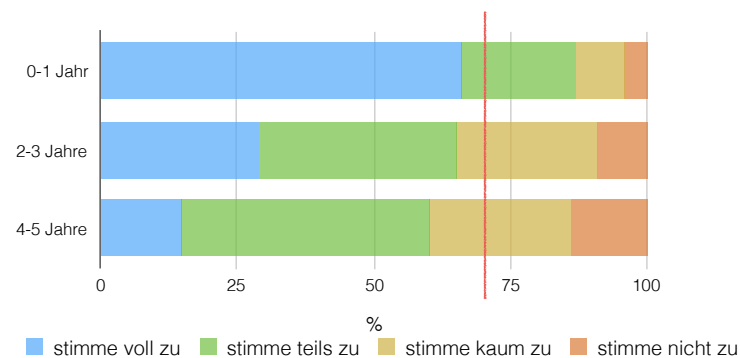


Früher Zugang zu digitale Medien



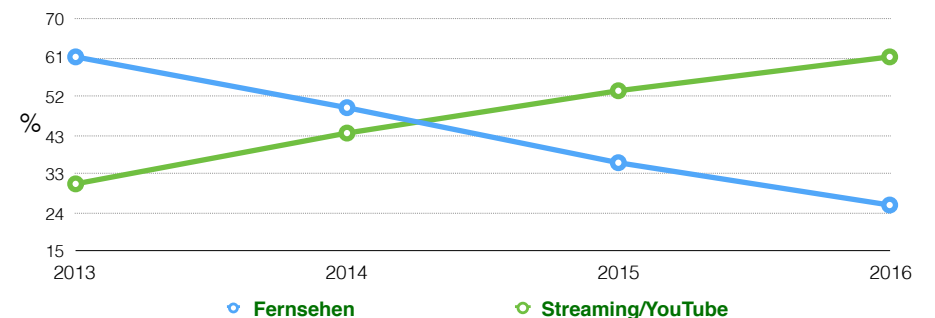
Repräsentative Befragung von 720 Müttern mit Kindern zwischen 0 und 5 Jahren (Aufenanger 2014)

Bildschirmmedien sind schädlich für mein Kind



Veränderte Mediennutzung

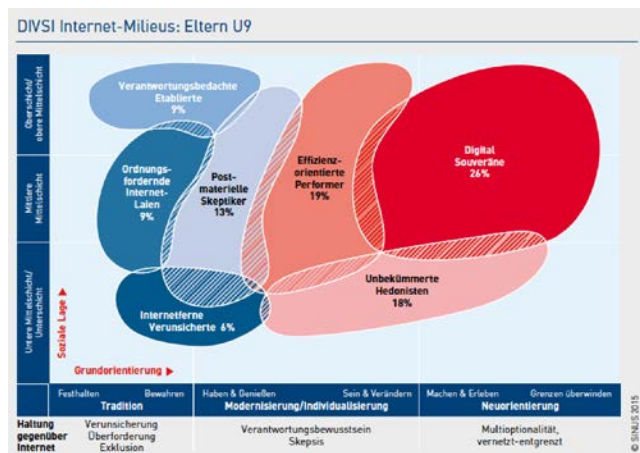
„How do you most often watch TV shows?“; Kinder 8-15 Jahre; USA



Quelle: KIDSAY 2017

DIVSI-U9-Studie

1.832 Eltern; 1.029 Kinder, 6-8 Jahre



- **Digital Souveränen (26%):**
hohe Affinität zu digitalen Medien; digitale Medien selbstverständlich im Familienalltag
- **Effizienzorientierte Performer (19%):**
Leistungsorientierung, Fortschrittsglaube und Flexibilität stehen im Zentrum ihrer Wertewelt. Sie sind sehr versierte und aktive Internetnutzer und sehen digitale Medien als Alltags erleichterung sowohl im beruflichen als auch im privaten Kontext.
- **Unbekümmerte Hedonisten (18%):**
aktiver und mit Blick auf ihre Kinder lockerer Umgang mit digitalen Medien und dem Internet
- **Postmaterielle Skeptiker (13%):**
kritische Einstellung gegenüber der Konsum- und Mediengesellschaft
- **Verantwortungsbedachte Etablierte (9%):**
pragmatischer, aber zurückhaltender Zugang zu digitalen Medien
- **Ordnungsfördernde Internet-Laien (9%):**
privat als auch beruflich wenige Berührungspunkte mit digitalen Medien
- **Internetferne Verunsicherte (6%):**
kaum Verständnis für die Existenz digitaler Technologien. Internet wird häufig als bedrohlich empfunden

Wissenschaftliche Auseinandersetzung

- Kaum neurowissenschaftliche Studien zum Thema, nur Verallgemeinerungen von anderen Studien
- Entwicklungspsychologie-Studien mit Schwerpunkt auf Effekte des Fernsehens: extensives Fernsehen führt zu Dickleibigkeit, Schlafstörungen und verminderte kognitive, soziale und emotionale Entwicklung
- (Medien-)Pädagogische Studien zum Potenzial von Tablets und Apps fehlen

BLIKK-Studie von deutschen Kinderärzten

Kinderärzte haben in Deutschland rund 5500 Kinder und Jugendliche untersucht und sie und ihre Eltern zu ihrem Umgang mit digitalen Medien befragt. Die Ärzte berichten jetzt unter anderem Folgendes:

- Nutzt die Mutter, während sie ihren Säugling betreut, parallel digitale Medien, hat das Kind eher Fütter- und Einschlafstörungen.
- 70 Prozent der Kinder im Kita-Alter nutzen das **Smartphone** ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich.
- Kinder unter sechs Jahren, die intensiv digitale Medien nutzen, haben häufiger Störungen bei der Sprachentwicklung, sind eher hyperaktiv oder können sich schlechter konzentrieren.
- Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 13 Jahren, die täglich mehr als eine Stunde digitale Medien nutzen, leiden häufiger unter Konzentrationsschwäche oder sind hyperaktiv. Sie konsumieren mehr süße Getränke und Süßigkeiten und haben eher Übergewicht.
- Sowohl jüngere als auch ältere Kinder mit hohem Medienkonsum sind eher unruhig und schnell ablenkbar.

Neurowissenschaften und digitale Medien

- „digitale Medien stellen Anforderungen an das Gehirn, wie sie auch bei anderen Aufgaben des Lebens üblich sind“ (23)
- „Die Anforderungen, die bei einem Action-Computerspiel an das Gehirn gestellt werden, sind die dieselben Anforderungen, wie wenn man ein besonders kompliziertes Spiel machen würde“ (23)
- „Es kommt letztlich nicht darauf an, ob eine Information über digitale Medien oder über andere medien vermittelt wird, sondern es kommt vor alle darauf an, welcher Inhalt vermittelt wird“ (23)

Medajan 2016

Mögliche positive Effekte

- Erweiterung der kreativen Spielräume von Kindern
- eigenständiges Spielen mit interaktiven Anwendungen stärkt Selbstbewusstsein
- Förderung sprachlicher Entwicklung
- Interaktive digitale Bücher ermöglichen starke Aktivität von Kindern

Problembereiche

- Reale Erfahrung versus mediale Erfahrung
- Touchscreen-Technologie versus Dinge begreifen
- Qualität der Inhalte
- Digitale Medien als ‚Zeitdiebe‘
- Pädagogische Einbettung der Mediennutzung









Turm von Hanoi-Studie (Huber u.a. 2016)

Forschungsdesign:

50 Kinder im Alter von 4- 6 Jahren (ø 5.1)

Aufgabe:

Turm von Hanoi-Problem lösen

	3D-Gruppe	2D-Transfer-Gruppe
1. Durchgang		
2. Durchgang		
3. Durchgang		
4. Durchgang		



Ergebnis:

2D-Transfer-Gruppe macht im 4. Durchgang weniger Fehler und benötigt weniger Zeit als 3D-Gruppe



Studie von Tarasuk, Demaria und Kaufman 2017
Ergebnis:

Bestätigung der Studie von Huber u.a. 2016

Empfehlungen der amerikanischen Kinderärzte (AAP; 2016)

- Kinder unter 2 Jahren: keine Bildschirmmedien;
Ausnahme: Video-Chat mit Familie + Tabletnutzung
- Nutzungszeiten digitaler Medien für 2-5-Jährige: max. tägliche 1 Stunde
- nur Qualitätsangebote wählen
- gemeinsame Mediennutzung
- digitale Medien kreativ und sozial nutzen
- Schlaf, Bewegung, Spiel, Vorlesen und soziale Interaktionen nicht vernachlässigen
- Keine Bildschirmmedien während des Essens und 1 Stunde vor Bettgezeit

Rijksmuseum Amsterdam App

A Generation of Zombie Children


Much can be said - and has been said - about modern culture, pop culture, and the way in which we are raising the next generation. Modern Western education is really not doing much for our kids, and the rise of all things geared to catering to young people - from MTV to the high tech revolution - is simply making things worse sadly.

Having discussed this often elsewhere, I don't intend to explore this at length. Indeed, this may be one of my shortest articles on record. This piece is merely an excuse to post a worrying pic I saw on the social media. When I first saw it a few days ago my spirit groaned a bit and my heart sank somewhat.

When I saw it posted again today, I shared it myself and wrote a brief comment about it. So just what is it that has got me writing yet another article? In a way it is simply representative of where our culture is at today, and where so many children in the West are at.

Let's go to the pic on the right: a bunch of bored kids completely ignoring one of the greatest paintings in the world by one of the world's greatest artists in one of the world's greatest art galleries. I speak to this because I have been to this place on a number of occasions.

This is of course Rembrandt's famous painting, "The Night Watch" which is housed at the Rijksmuseum in Amsterdam. This huge painting (2 by 14 feet) was painted in 1642, and originally titled, "The Company of captain Frans Banning Cocq and Lieutenant Willem van Ruytenburch preparing to march out."




Mediale Berichterstattung I

Few things require more hands-on attention than a young child. And there's little that's more **distracting** than the constant bleeping of our cell phones. When these two things compete for our attention, the results can be sobering. In a new animal-based study published in the journal *Translational Psychiatry*, scientists show that distracted parental attention may sometimes have detrimental effects on babies' development, especially their ability to process pleasure.



Cell-Phone Distracted Parenting Can Have Long-Term Consequences: Study

New research shows how cell phone distraction can deprive babies' developing brains of crucial developmental signals.

Few things require more hands-on attention than a young child, and there's little that's more distracting than the constant bleeping of our cell phones. When these two things compete for our attention, the results can be sobering. In a new animal-based study published in the journal *Translational Psychiatry*, scientists show that distracted parental attention may sometimes have detrimental effects on babies' development, especially their ability to process pleasure.

The study involved rats, but the implications, says one of the senior authors, could be very relevant for many parent-baby interactions in our technology-saturated world.

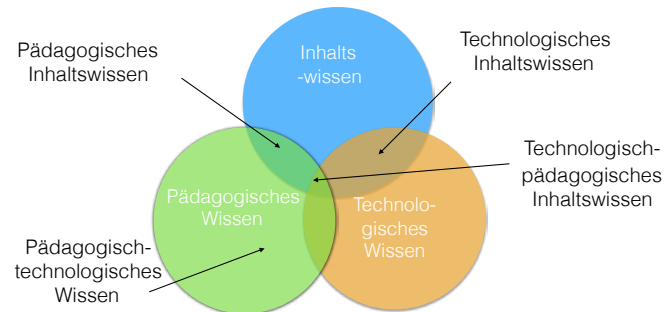
Dr. Tallie Baram, professor of pediatrics and anatomy/neurobiology at University of California, Irvine, and her colleagues used a rat model to study how good but disrupted attention from mothers can affect their newborns. Baram placed some mothers and their pups in modified cages that did not have sufficient material for nesting or bedding. This was enough to distract the mothers into running around looking for better surroundings and end up giving their babies interrupted and unreliable attention.

Dr. Tallie Baram, professor of pediatrics and anatomy/neurobiology at University of California, Irvine, and her colleagues used a rat model to study how good but disrupted attention from mothers can affect their newborns. Baram placed some mothers and their pups in modified cages that did not have sufficient material for nesting or bedding. This was enough to distract the mothers into running around looking for better surroundings and end up giving their babies interrupted and unreliable attention.

Implementation digitaler Medien

TPACK-Modell

Technology - Pedagogy - Content - Knowledge



Abwägung Technologie

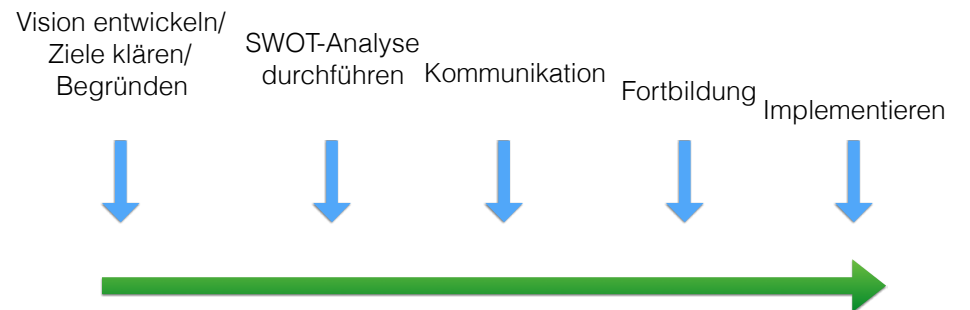
- Was soll pädagogisch-didaktisch mit digitalen Medien gemacht werden?
- Welche Möglichkeiten bieten die digitalen Medien?
- Welche Erfahrungen liegen mit den Geräten vor?
- Welche digitalen Medien lassen sich gut in vorhandene Netzwerke und Strukturen integrieren?

Schulentwicklung als Change Management

1. Dringlichkeit aufzeigen
2. Führungskoalition aufbauen
3. Vision und Strategie entwickeln
4. Die Vision kommunizieren
5. Hindernisse aus dem Weg räumen
6. Kurzfristige Erfolge sichtbar machen
7. Veränderung weiter antreiben
8. Veränderungen in der Organisations-Kultur verankern

8 Phasen-Modell von Kotter

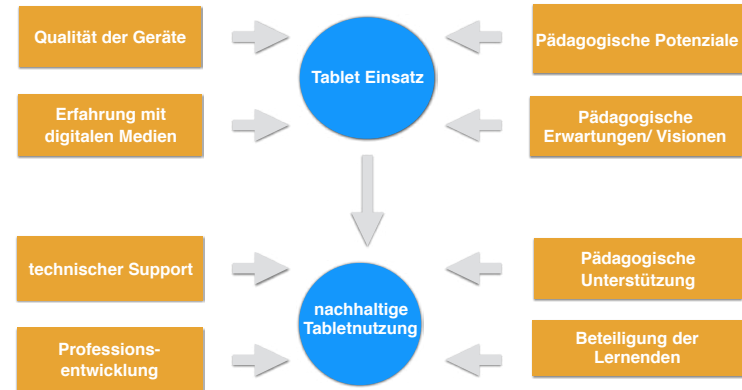
Implementationsprozess



Vie

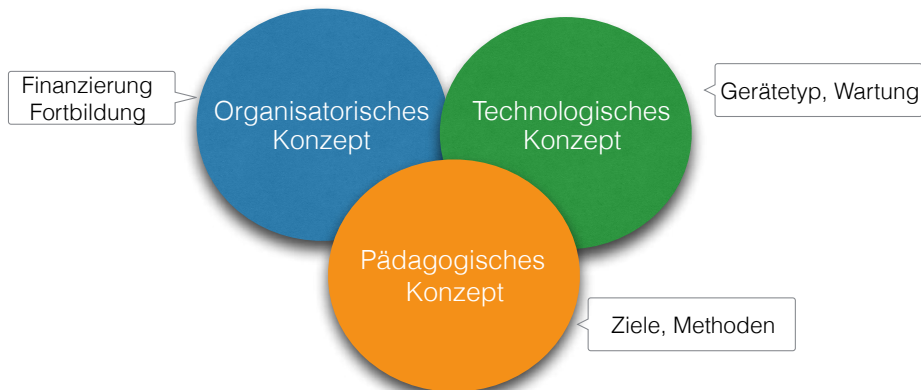
Strengths (Stärken)	Opportunities (Chancen)
<ul style="list-style-type: none"> • Wo stehen wir momentan? • Was sind unsere Stärken? • Worauf sind wir stolz? • Was läuft gut? 	<ul style="list-style-type: none"> • Was sind unsere Ziele? • Welche Verbesserungen wollen wir? • Was sollte besser laufen? • Was sind unsere Zukunftschancen?
Weakness (Schwächen)	Threats (Risiken)
<ul style="list-style-type: none"> • Was fehlt uns? • Wo haben wir Nachholbedarf? • Welche Kompetenzen benötigen wir? • Wo gibt es bei der Umsetzung Probleme? 	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Schwierigkeiten können auf uns zukommen? • Wo sind kritische Faktoren? • Womit müssen wir rechnen? • Wie gehen wir mit Problemen um?

en



Clark & Svanaes 2014

Medienentwicklungsplan

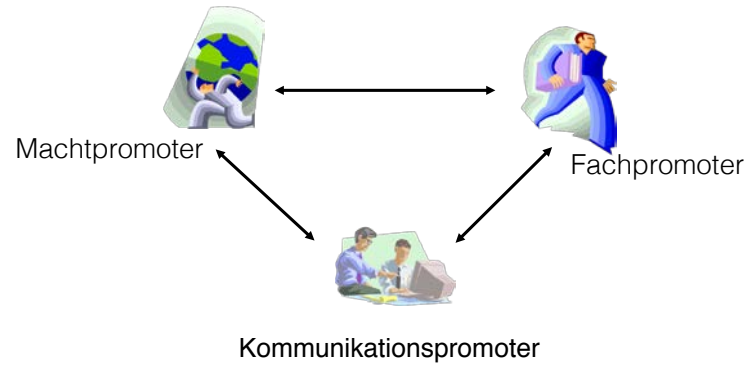


Schule als lernende Institution

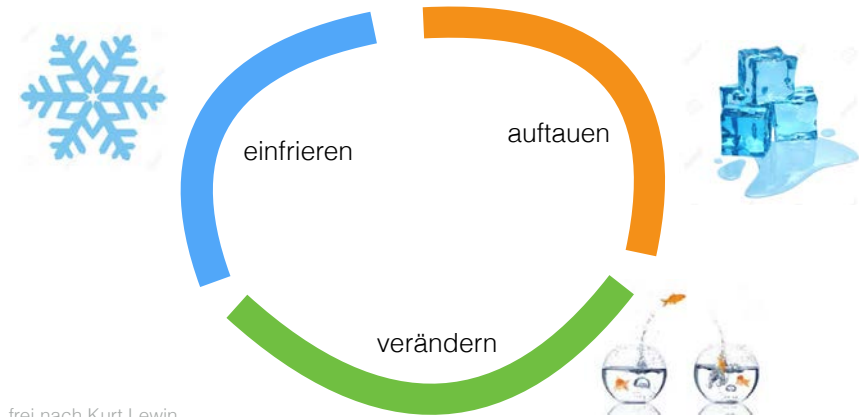
- Curriculumentwicklung
- Aus- und Fortbildung
- Organisationsentwicklung
- Unterstützer/Promoter



Innovationsstruktur

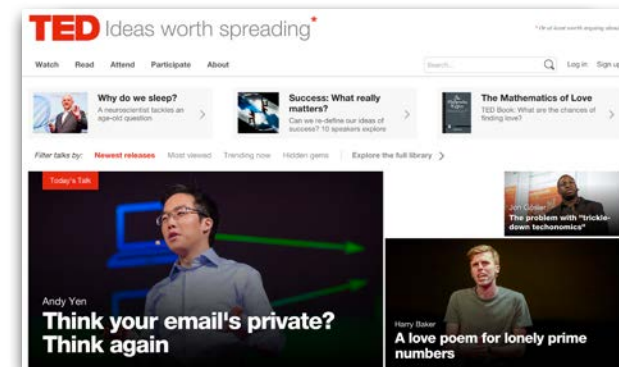


Veränderungen



Was bringt die Zukunft?

Informelles Lernen



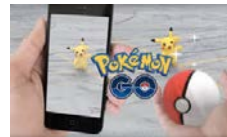
Diversität



Augmented/Virtual Reality



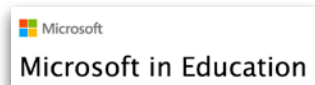
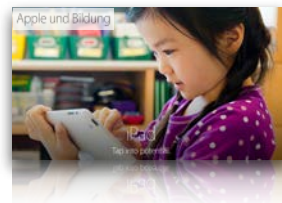
Pokémon GO



Oculus Rift/
Google Cardboard



Kommerzialisierung von Bildung



Besten Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

www.aufenanger.de | aufenang@uni-mainz.de | [@aufenanger](https://twitter.com/aufenanger)