

Digitale Bildung mit Kindern in der Kita gestalten Alle KinderRechte im Blick

Eva Reichert-Garschhammer
Stv Direktorin des IFP, Bayern



Staatsinstitut für
Frühpädagogik und
Medienkompetenz



Foto: Daniel Damm, © IFP

Das erwartet Sie:



1. **Aufwachsen im digitalen Zeitalter** > Handlungsempfehlungen ans Bildungssystem KITA
2. **Digitaler Bildungsauftrag Kita** – Kompetenzrahmen & kinderrechtsbasierte Umsetzung
3. **Gestaltung digitaler Bildung mit Kindern in der Kita** – Aktivitäten-Spektrum & Einbeziehung Eltern > **FILM**
4. **Auf dem Weg zur Kita digital** – Gelingensfaktoren & Prozessgestaltung
5. **Zeit für Ihre Fragen**

dM = digitale Medien (und Technologien)

1. Aufwachsen im digitalen Zeitalter

unter den Bedingungen von **Digitalität**

analog & digital zur *untrennbaren Einheit* verschmolzen



[LINK](#)

Kinderrechte.
digital

dM-Nutzung Kitakinder in der Familie = Regelfall

2018 ([Bay](#)) 72% in Krippe > über 90% im KiGa > 99% im Hort

2019 ([A](#)) **Einstiegsalter** im Ø 1 Jahr

2023 ([D](#)) **U6**: Filme/Fotos ansehen, Spiele spielen – **analoge Aktivitäten** noch Vorrang –
21% eigenes Tablet & 10% eigenes Handy/Smartphone

Umsetzung KinderRechte auf Teilhabe, Schutz & Bildung = EU-Vorgabe an Kitas

digitale Kompetenz als Teilhabe-Voraussetzung & 4. Kulturtechnik

dM-Nutzung **frühzeitig** einüben, um **digitale Kompetenz** entwickeln zu können

(vgl. *frühe Begegnung mit Bücher/Schrift für Literacy-Kompetenzentwicklung*, [NAYEC/FRC 2012/Didacta 2018](#))

1. Aufwachsen im digitalen Zeitalter



SWK-Handlungsempfehlungen – Bildungssystem „Kita“

1. Digitale Bildung als (*eigenes*) Bildungsziel in die Bildungspläne aufnehmen *

- Digitale **Medienbildung** & elementar-informatische Bildung
- Kooperation mit Eltern hierzu

2. Infrastruktur schaffen & Lehr-Lernmaterialien bereitstellen

- Technische Infrastruktur
- Medienkonzept
- Digitale Plattform für digitale Lehr-Lernmaterialien

3. Kita- & Lehrpersonal hierzu aus- & weiterbilden

- Aufnahme in Ausbildungslehrplänen
- **Weiterbildungsangebot** (*online/Präsenz*)
- Info-Kampagnen (*evidenzbasiert*)

* Analyse Bildungspläne aller Länder (teils veraltet)

BMFSFJ

GUTE
KITA
GESETZ

BMBF

Fördert
Forschung

1. Aufwachsen im digitalen Zeitalter

Umsetzung SWK-Empfehlungen – Beispiel BAYERN



BayBEP > 2017-20 Modellversuch & KITA HUB > 21 Digitalisierungsstrategie KITA > 24 BayBEP



[LINK](#)

<p>VERANSTALTUNGEN in Präsenz und online » mehr erfahren</p>	<p>KAMPAGNE Startchance kita.digital (2021 - 2026) » mehr erfahren</p>	<p>KITA HUB BAYERN Kommunikation, Weiterqualifizierung und Materialien » mehr erfahren</p>	<p>OFFENER ONLINE-KURS MOOC Startchance kita.digital » mehr erfahren</p>
<p>MEDIENECKE Digitalisierung und Medienkompetenz</p>	<p>PIXELWERKSTATT Lern- und Erprobungsraum Amberg</p>	<p>NETZWERK kita.digital vernetzt</p>	<p>MODELLVERSUCH Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken (2018 - 2020)</p>

Freie Materialsammlung

Offener Online-Kurs



- Pädagogik
- Technik
- Recht



1. Aufwachsen im digitalen Zeitalter

Umsetzung SWK-Empfehlungen – weitere Beispiele

Hessen



Drei Bausteine für die Medienarbeit in der Kita
Ene, mene, Medien

[LINK](#)

[LINK](#)

Niedersachsen



[LINK](#)

Kindgerechte
Medienbildung

Berlin



Fokus
Medienbildung

[LINK](#)



Online-Seminare ▾

Frühkindliche Bildung ▾

[LINK](#)



kids.digilab.berlin

Brandenburg

MEDIEN &
KINDHEIT

[LINK](#)

Sachsen



Medienbildung [LINK](#)

Praktische Medienarbeit [LINK](#)



[LINK](#)

kita dialogical

Sprachliche Bildung mit Medien gestalten



2. Digitaler Bildungsauftrag Kita

Verankerung im Bildungsplan – *Beispiel BAYERN*



§ 9 AVBayKiBiG (2005)

Informationstechnische Bildung, Medienbildung und -erziehung

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



11., überarbeitete BayBEP-Auflage (12/2024)

Neufassung Kap. 7.4 „*Digitale Medien und Technologien*“ von 2005, [LINK](#)

1. Digitaler Bildungsauftrag Kita

Anschlussfähiger Kompetenzrahmen (BayBEP) IFP 2018/20/21/24 [LINK](#)



Kompetenzbereiche

1. Bedienen & Anwenden*
2. Suchen, Verarbeiten & Aufbewahren*
3. Produzieren & Präsentieren*
4. Problemlösen & Handeln*
5. Kommunizieren & Kooperieren*
6. Analysieren & Reflektieren
7. Schützen & sicher Agieren



Kompetenzziele Kinder 0-10

Aus BayBEP 2005 zeitgemäß formuliert, ergänzt aus neueren Quellen:



In der Kita lernen Kinder alle kreativen Nutzungsweisen* von dM aktiv kennen (=digitale Bildung MIT dM als Werkzeug) und tauschen sich darüber mit anderen aus (=digitale Bildung ÜBER dM als Lerninhalt).

LEITZIEL: Kinder befähigen, mit dM **kreativ, kritisch & sicher** umzugehen

2. Digitalen Bildungsauftrag Kita umsetzen

Primat der Frühpädagogik (nicht der Technik!)



Vgl. Positionspapier aus Vorreiterland USA:

[Digitale Medien als Ressource für Kitas](#)

NAYEC/FRC (2012)/Didacta-Verband (2018)

Grundlage *aller* Entscheidungen über einen **angemessenen Einsatz von dM** im Bildungsprozess...

... ist eine **frühpädagogische Praxis**, die **sich orientiert**

- **am Kind**, an seinen **Bedürfnissen** und **Rechten** sowie
- **am Wissen** über kindliche **Entwicklung**, pädagogische **Qualität** (*Interaktionsqualität*) und lernwirksame pädagogische Konzepte



2. Digitalen Bildungsauftrag Kita umsetzen

KinderRechte als Richtschnur



Rechte auf Medienzugang, Informationsfreiheit, kulturelle Teilhabe ...

Teilhabe / Partizipation

**alle KinderRechte
in der Kita erfüllen**
*(unteilbar & gleichwertig
– ab Geburt)*

Schutz

Rechte auf Schutz vor Medienrisiken, der Privatsphäre & eigenen Daten

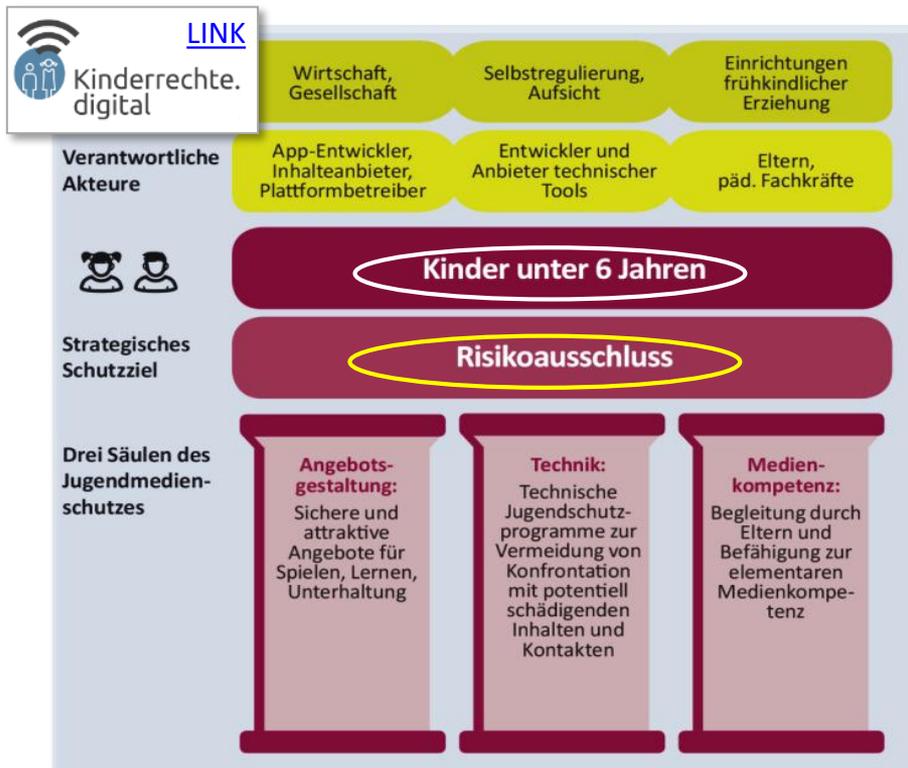
Bildung / Befähigung

Recht auf Bildung & (Medien)Kompetenzstärkung in der digitalen Welt



2. Digitalen Bildungsauftrag Kita umsetzen

KinderRechte als Richtschnur



Intelligentes Risikomanagement

Modell, um alle KinderRechte auf Teilhabe, Schutz & Befähigung in der digitalen Welt ab Geburt zu erfüllen

Konkretisiert & weiterentwickelt für Kitas im Bay. Modellversuch

Chancen- & Risikomanagement

Das *creative* Bildungspotenzial von dM mit U6-Kindern erschließen – in einem *risikofreiem* Rahmen.

[LINK](https://www.kinderrechte.digital) zur vollständigen Grafik im Portal Kinderrechte.digital

2. Digitalen Bildungsauftrag Kita umsetzen

KinderRechte als Richtschnur

Chancen- & Risikomanagement konkret

CHECKLISTE für digitale Bildungsaktivitäten in der Kita (IFP 2023)

Fachlicher Rahmen

- Frühzeitiger Beginn
- Kein Konsumieren
- Auswahl guter Kindermedien
- Kitaregeln zur Mediennutzung
- Einbezug der Eltern

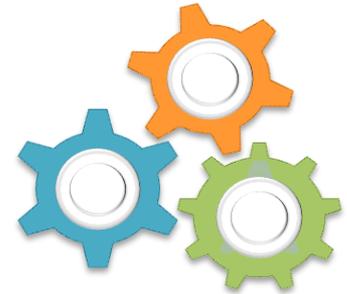
[LINK](#) Checkliste

[LINK](#) IFP-Studie KinderFragen



Pädagogische Umsetzung

1. Im Kitaalltag integriert
2. Ko-Konstruktiv
3. Selbstwirksam
4. Im Prozess lernend
5. Reflektierend
6. Emotional bedeutsam



Technik & Recht

- Sicherheitseinstellungen
- WLAN- & Gerätestrahlung minimieren
- Datenschutz, inkl. Recht am eigenen Bild/Wort
- Urheberrecht

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Alle 6 pädagogischen Prinzipien gut umgesetzt – *Beispiel*



Im
Wald

Kind entdeckt **KÄFER**, der sie fasziniert ... holt **Tablet**, um ihn mit **Tabletlupe** zu betrachten
... geht nicht gut ... holt **herkömmliche Lupe** ... geht gut

Kinder wollen Käfer den **anderen** Kindern **zeigen** ... sofort **wissen**, um welchen Käfer es sich handelt ...
finden gemeinsam **Lösung**: doch **Tablet** – Fotografieren, Recherchieren mit NaturbestimmungsApp

In der
Kita

Kinder zeigen ihre Käfer-Fotos... **recherchieren** auch in **Büchern**...
erstellen mit **Tablet** Portfolio-Eintrag ... **reflektieren** ihre dM-Erfahrungen



1. **Primär kürzere digitale Lernaktivitäten im Alltag *statt* Medienprojekte.**
analog & digital vernetzt – quer durch alle Bildungsbereiche
2. **Kinder als Akteur & Taktgeber.** *Ihre Themen, Situationen, Fragen*
3. **dM-Nutzung begleitet & im Dialog.** *digitale & Sprachbildung koppeln*



3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Breites Aktivitäten-Spektrum in der Kita



Kategorisierung

Aktivitäten-Spektrum für Online-Plattformen

nach *Medienarten*



[LINK](#)

nach *Bildungsbereichen*



[LINK](#)



[LINK](#)

nach

Handlungsformen



Materialsammlung
Online-Kurs



Medien *thematisieren*

Mit Medien *lernen*

Medien *produzieren*

Informatik *entdecken*



3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Medien thematisieren

OHNE digitale Medien



[LINK](#)

Gespräche, Philosophieren, Malen, (Rollen)Spiele

- Medien/Technik im Alltag
- Medienerfahrungen Kinder (*Vorlieben/Ängste* – *im Hort: Handy/Smartwatch, Social Media...* > *JFF: Medien-Emotionen würfeln*, [LINK](#))
- Medieninhalte (*Medien-Helden, Werbung ...* *im Hort: digitale Spiele, Influencer, ...*)

MIT digitalen Medien



dM-Nutzung **stets** im Dialog mit Kindern

- Kitaregeln dM-Nutzung, Vertrag > Tablet-Führerschein
- Sprachanlässe schaffen (*kooperative dM-Nutzung*)
- Gespräche führen (*Medien & Recht, sichere Nutzung* – *Medien-Manipulation ...*)
- dM-Einsatz reflektieren
- Apps bewerten („App des Monats“)

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Medien produzieren = mit Medien erzählen

Foto



- Personen/Themen
- Gestaltung & Auswahl
- Collagen > Geschichten
- **Spiel mit Greenscreen, Perspektiven ...**

Audio & Musik



- Geräusche-Rätsel
- **eigene Stimme**
- Hörspiele
- Kita-Nachrichten
- Musizieren ...

Film & Trickfilm



- **Wie Bilder laufen lernen**
- Stop-Motion-Filme
- Stop-Trick-Filme
- Puppentheater digital
- Erklärfilme ...

Bücher & Comics



multimedial erstellen

Kinderleicht mit Tablets & KreativApps – **nachhaltiger Ansatz**, wenn Dialog & Reflexion



1. dM als **kreatives & kommunikatives Werkzeug** nutzen (*vielfältige Bildungszwecke*)
2. **Bild- & Urheberrechte** thematisieren (*Regeln*) [LINK](#) – **Aufnahmen digital bearbeiten**
3. dM **durchschauen** lernen (*Entstehung, Absicht, Manipulation, Wirkungen*)

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Mit Medien lernen

Fragen & Forschen



[LINK](#)

Recherchieren Umwelt(vorgänge) erforschen

- Kindersuchmaschinen & -seiten
- NaturbestimmungsApps
- KreativApps
- Digitales Mikroskop, Endoskop

Bilderbuch betrachten & lesen



[LINK](#)



[LINK](#)

Bilderbuch-Kino mit Tablet & Beamer

- Bilder- & SachbuchApps, eBooks
- digitale Bibliotheken

Lese- & Hörstifte

Spiele & Lernen



ePortfolio Bildungsdokumentation

- KreativApps
- KitaApps mit Portfolio-Funktion

Schulvorbereitung Hausaufgaben im Hort Spiele im päd. Einsatz

- LernApps (*Sprache, Mathe ...*)
- LernquizApps

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Informatik entdecken

Fotos: Daniel Damm, E. Reichert-Garschhammer, L. Sassenhausen ©IFP



Coding & Robotik



Grundlagen Informatik

Computational Thinking
(ohne Technik)

- Algorithmen im Alltag entdecken
- Dinge ordnen, Muster erkennen...

Programmieren

Aufgaben lösen – Storytelling – eigene digitale Spiele gestalten

- Lernroboter
- ProgrammierApps

Creative Making



[LINK](#)

Technik gestalten

Tüfteln mit elektronischen Bauteilen – an eigenen Ideen

- Making-Materialien
- 3-D-Drucker

KI – künstliche Intelligenz

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Aktivitäten-Spektrum

Digitale Bildung in Krippen

Film „Digitale Bildung – bereits mit den Jüngsten!?“ (IFP/JFF)

Spektrum Aktivitäten fast genauso weit!

Fotos: Daniel Damm © IFP



„Diklusion“ = dM + Inklusion

Medien produzieren = *inklusive* Ansatz

Bildungsteilhabe & Kommunikation

digital unterstützen, z.B.

- **mehrsprachige** BilderbuchApps, digitale Bibliotheken, Lesestifte, LernApps
- **unterstützende** KommunikationsTools – digitale Seh- & Hörhilfen

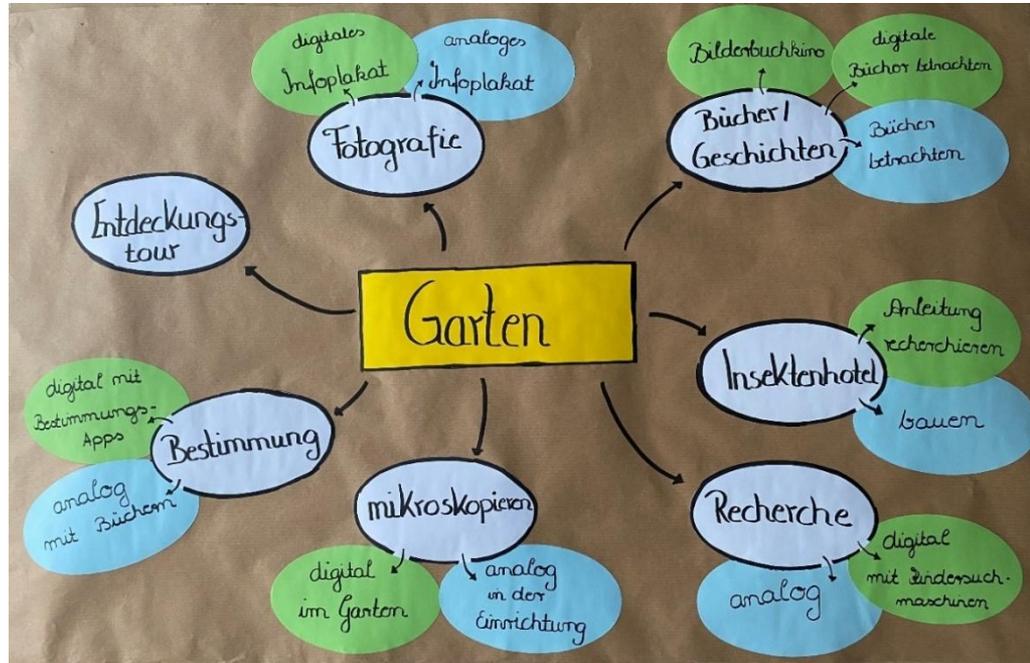


[LINK](#)

Raum für Inklusion - Barrierefreiheit in der Kita

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

In den päd. Kitaalltag integriert – *Beispiel*



Entwicklung & Foto: Patricia Lang-Kniesner (kita.digital.coachin)

Vielseitige **Auseinandersetzung** der Kinder **mit den Themen**, die sie aktuell interessieren

- **analog** & **digital** vernetzt im Sinne von Digitalität
- i.d.R. kurze **digitale** Aktivitäten (ergänzend, bereichernd)
- **Sprachbildung** stets integriert

Themen „Farben“ und „Weltall“

ebenso aufbereitet für Didacta 2023

[Apps und Instrumente in der fröhpädagogischen Landschaft](#) (Folien 9-11)

3. Digitale Bildung mit Kindern gestalten

Eltern als Partner einbeziehen



Eltern frühzeitig & regelmäßig ...

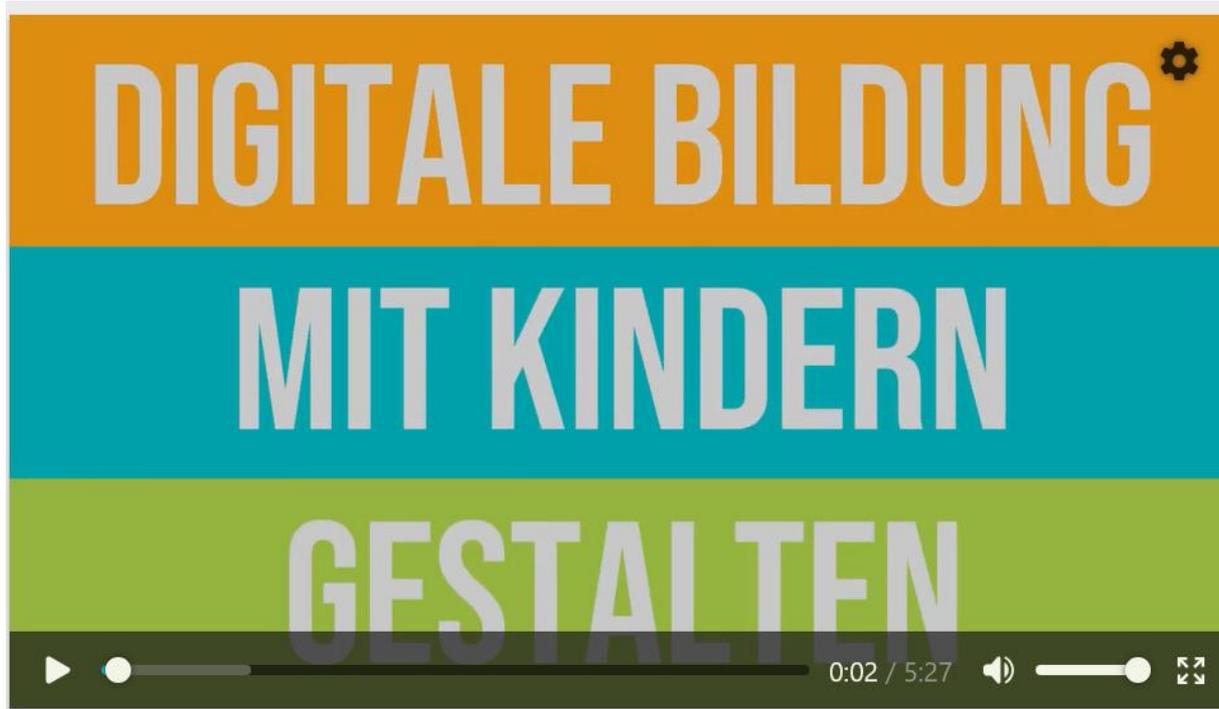
- ... informieren** wie dM in Kita genutzt werden
(z.B. Veranstaltungen, Filme, Infowand, Newsletter, Material-Auslage)
- ... einbeziehen** mit ihren Ideen & Kompetenzen
- ... anregen** v.a. durch Eltern-Kind-Aktionen (z.B. App-Ausprobier-Stationen)

Foto: P. Lang-Kniesner © IFP



Tipp: Unterstützende Angebote nutzen!

- Elterninfo-Portale (z.B. „Schau hin“)
- Referierende-Netzwerke im Land, [Suche über klicksafe](#)
- digitale Kommunikation / Veranstaltungen mit Eltern
(Stichwort „KitaApps“ – [LINK](#))



KITA HUB Bayern

[Trailer](#) 5 Min

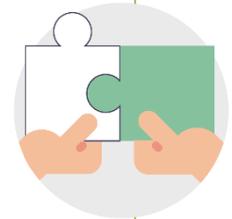
[Praxisfilm](#) 15 Min

4. Auf dem Weg zur digitalen Kita

Gelingensfaktoren

FAZIT Bayerischer Modellversuch (100 Modellkitas & 19 Mediencoaches)

- ✓ **Kitaleitung** – klares Bekenntnis zum digitalen Bildungsauftrag Kita
- ✓ **Träger** – ausreichend Ressourcen (*Technik, Zeit & Finanzmittel*)
- ✓ **Träger, Team & Eltern** – überwiegend positiv-ausgeschlossene Haltung
- ✓ **medienaffine Team-Mitglieder** – Stärkung im heterogenen Team
- ✓ **Einbezug Gesamtteam** – Zeit für Ausprobieren & Austausch
- ✓ **konzeptionelle Verankerung** – Kita-Konzeption, ggf. auch Medienkonzept
- ✓ **externe Unterstützung** – von Anfang an (*Fortbildung, Coaching, Kita-Netzwerk*)
- ✓ **Türöffner** – KitaApps für mittelbare Aufgaben (*hohe Arbeitsentlastung*)



Quellen: Abschlussbericht Lorenz/Schreyer, 2021 [LINK](#)

4. Auf dem Weg zu digitalen Kita

Zeitgemäße Technik



Stabiles WLAN – Hardware-Ausstattung

- Tablets als digitale Alleskönner (1-2 pro Gruppe) mit Zubehör (*Schutzhülle, Stativ, Mikrofon, Kopfhörer, Adapter ...*)
- Digitales Mikroskop & Endoskop
- Drucker – Beamer & Lautsprecher
- Lernroboter

Software-Ausstattung

- Grundset KinderApps
- KitaApp

IT-Management

- Tablet-, App-, Daten-Management
- IT- & Datenschutz-Support auf Trägerebene
- Medien- & Technik-Team in der Kita

Zum Weiterlesen – KITA HUB Bayern

Materialsammlung zu [Technik](#)

[IT-Ausstattung und IT-Management Kita](#) (IFP/JFF-Empfehlungen)

[KinderApp-Liste Kita](#) – Auswahlkriterien, geeignete App-Beispiele, App-EmpfDienste (IFP/JFF)

- [Steckbriefe KinderApps](#)
- [KinderApp-Einschätzbogen](#)

[KitaApps](#) (IFP-Expertise)

Checklisten Sicherheitseinstellungen: [iOS](#) – [Android](#)

4. Auf dem Weg zur digitalen Kita

Prozessgestaltung

7-Schritte-Modell (Lehrfilm)

1. Austausch im Team
2. Bedeutung erforschen
3. Mit Medienrisiken umgehen
4. Digitale Medien nutzen
5. Unsere digitale Bildungsarbeit reflektieren
6. Eltern als Partner einbeziehen
7. Medienkonzept entwickeln und in der Konzeption verankern



Fragebogen & Video-Tutorial

