

Sonja Gust von Loh, Maria Henkel

Informationskompetenz bei Kindergartenkindern

Abstract: Auch im Kontext der frühkindlichen Bildung sind Informations- und Medienkompetenz wichtige Aspekte. Der Begriff der Informationskompetenz taucht jedoch eher selten auf und wird durch den der Medienkompetenz ersetzt – auch wenn häufig das Gleiche gemeint ist. Neben dem Aspekt der Wichtigkeit lässt sich auch eine Unsicherheit unter Pädagogen und Eltern feststellen. Um ein sinnvolles Curriculum für Kindergärten und Kindertageseinrichtungen erarbeiten zu können, bedarf es erst einmal der Feststellung der Informationskompetenz von Kindern zwischen drei und sechs Jahren. Der Artikel befasst sich mit einer möglichen Feststellung von Informations- und Medienkompetenz anhand einer eigens dafür entworfenen Webapplikation. Auf Grundlage bestimmter Informationskompetenzindikatoren wurde diese speziell für Kinder entwickelt. Neben dieser App wird noch ein Informationskompetenzmodell für Kinder beschrieben, welches sich mit den Voraussetzungen für den Erwerb von Informationskompetenz in der frühen Kindheit auseinandersetzt.

Keywords: Informationskompetenz, Medienkompetenz, Kindergarten, Webapplikation, Kindheitsforschung

Medien und Informationen in der frühen Kindheitsphase

Medien sind im Kinderalltag allgegenwärtig und auch die digitalen Medien spielen eine immer größere Rolle. So gibt es zwei verschiedene Richtungen im Zusammenhang mit Medienforschung in der Kindheit. Zum einen zielt die Forschung auf die durch Medien resultierenden Kognitionen und Emotionen ab und zum anderen auf

Maria Henkel ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung für Informationswissenschaft an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Hier beschäftigt sie sich zur Zeit mit der Medien- und Informationskompetenz in der Kindheit sowie mit der Vermittlung von Informationskompetenz in internationalen Bibliotheken.

Sonja Gust von Loh promovierte an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und ist dort derzeit als akademische Rätin tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich des Wissensmanagements, der betrieblichen sowie der altersspezifischen Informationskompetenz.

kulturwissenschaftlich orientierte Sichtweisen.¹ Unsere Studie stellt den zweiten Punkt und dabei besonders die Kinder in den Fokus. Befragungen der Eltern und Erzieher sollen die Studien nur unterstützen bzw. einen Abgleich ermöglichen.

Bereits die Kleinsten (0–6 Jahre) sind freiwillig oder unfreiwillig mit Medien jeglicher Art konfrontiert. Nicht umsonst spricht man von Medienkindern bzw. *Digital Natives*. Die Meinungen, in welchem Maße Medien und Technologien Kindern in diesem Alter gut tun, gehen sehr auseinander. Da Medien jedoch nicht mehr aus dem Alltag einer Wissensgesellschaft wegzudenken sind, stellt sich die Frage, ob es sinnvoll ist, schon die Kleinsten fit im Bereich der Medien- und Informationskompetenz zu machen. Medienkompetenz kann man als eine Voraussetzung für die Informationskompetenz sehen, auch wenn die Grenzen oftmals fließend sind. So wurde auf der „European Conference on Information Literacy“ in Istanbul (2013) von „Media and Information Literacy“ (MIL) gesprochen.

An dieser Stelle soll nur kurz auf Informationskompetenz eingegangen werden. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Informationskompetenz zum Erhalten, Selektieren und Bewerten von Informationen befähigt und dazu dient, lebenslang lernen zu können. Abbildung 1 zeigt, dass dieser Ansatz der Informationskompetenz insgesamt drei Ebenen umfasst – die Grundkompetenz, die Medienkompetenz und die Informationskompetenz. Diese verschiedenen Ebenen hängen zwingend miteinander zusammen, wobei einzelne Felder innerhalb der Ebenen streng genommen weg gelassen werden können. Dieses Schaubild zeigt den Ansatz, wie Informationskompetenz bei Erwachsenen aussehen kann. Für einen Ansatz im Kleinkindalter ist dieser wegen der nicht vorhandenen Grundkenntnisse jedoch nicht geeignet. Kleine Kinder können in der Regel weder schreiben noch lesen und auch nicht rechnen. Dementsprechend muss das Modell stark modifiziert werden. Wir benötigen also eine vollkommen neue Herangehensweise.

¹ Lange, Andreas u. Johanna Mierendorff: Methoden der Kindheitsforschung. Überlegungen zur kindheitssoziologischen Perspektive. In: Ordnungen der Kindheit. Problemstellungen und Perspektiven der Kindheitsforschung. Hrsg. von Michael-Sebastian Honig. Weinheim [u. a.]: Juventa-Verl. 2009. S. 183–245, hier S. 183.

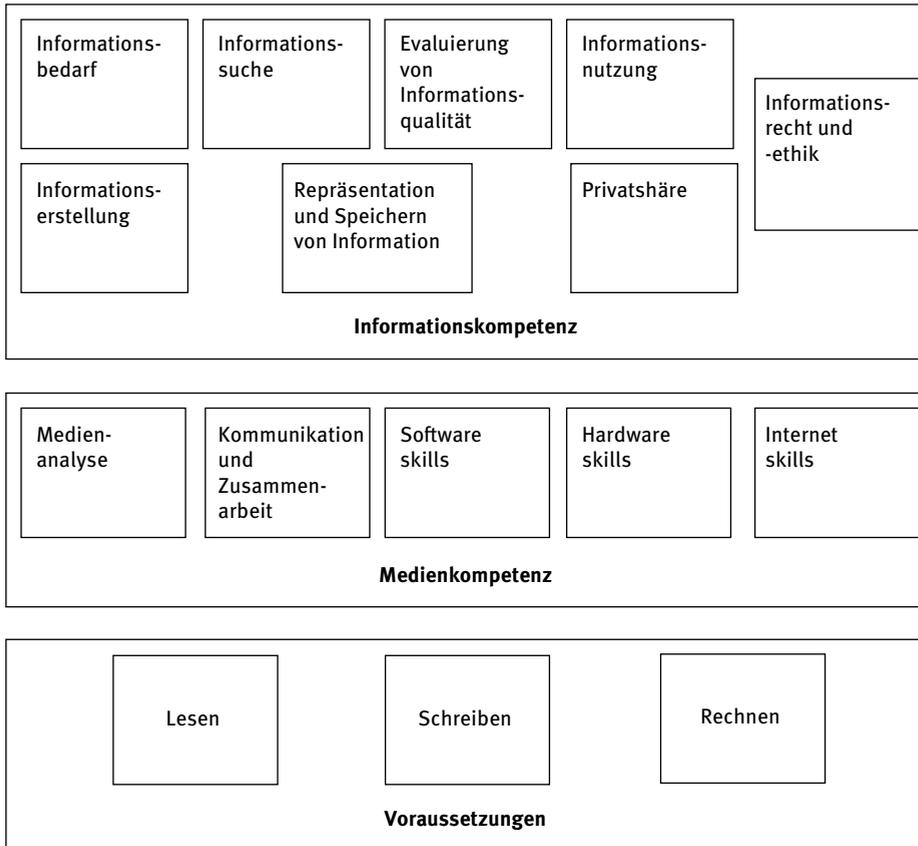


Abb. 1: Ebenen der Informationskompetenz.²

Auch für die Informationskompetenz von Kindern bieten sich drei Ebenen an. Das Modell ist bewusst so aufgebaut wie eine Pyramide (s. Abbildung 2). Die unterste Ebene stellt die Grundlage, wohingegen es nach oben hin immer spezifischer wird. Die erste Ebene der Grundkompetenz wird durch die Ebene der *Lernumgebung* ersetzt. Hier geht es nun nicht um Fähigkeiten, etwas auszuüben, sondern um – zunächst scheinbar banale – Aspekte, wie die Motivation eines Kindes, der Raum, in dem das Ganze ausgeübt wird, und der Spaßfaktor. Ohne Motivation oder Interesse eines Kindes sind insbesondere kleine Kinder schwer zu überzeugen, dass sie gewisse Dinge durchführen sollen. Generell ist jedoch die Neugier und somit auch die Moti-

² Gust von Loh, Sonja u. Wolfgang G. Stock: Informationskompetenz als Schulfach? In: Informationskompetenz in der Schule. Hrsg. von Sonja Gust von Loh u. Wolfgang G. Stock. München [u. a.]: De Gruyter Saur 2013. S. 1–20, hier S. 4.

vation, kindgerechte Dinge zu tun, jedem Kind angeboren und somit sehr hoch bei unserer Zielgruppe.³ Unter dem *Raum* verstehen wir, dass die Kinder die Möglichkeit haben, mit Medien unterschiedlicher Art umzugehen. Sowohl der Zugang zu Medien und Informationen als auch die Beschäftigung mit dem Kind bzw. Hilfestellungen seitens eines Erwachsenen sind hier ausschlaggebend. Außerdem muss das Kind die Möglichkeit haben, Dinge, die im Zusammenhang stehen, aktiv auszuprobieren. Der Spaßfaktor darf im Hinblick auf Kinder jeglichen Alters nicht fehlen. Es ist allgemein bekannt, dass Kinder auf spielerische Art und Weise lernen. Vor diesem Hintergrund sind das freie, aber auch das gelenkte Spiel und somit auch der Spaß ein wichtiger Aspekt der Bildung.⁴

Sind die Voraussetzungen der Lernumgebung gegeben, kann die nächste Ebene – die der Medienkompetenz – erreicht werden. Hier geht es um den aktiven Umgang mit Medien unterschiedlicher Art. Unter anderem stehen Hard- und Softwareaspekte im Fokus. Dabei geht es um für Erwachsene banal scheinende Sachen, wie z. B. das Ein- und Ausschalten eines Geräts, die Bedienung eines Tablets oder die Bedienung einer Maus. Die Herstellung von Inhalten spielt eine weitere tragende Rolle. Ziel ist es, durch Nutzung von Medien auch einen Output zu erreichen. Beispiele hierfür sind das Bearbeiten von Fotos oder das Erhalten bestimmter Informationen durch den Gebrauch von verschiedenen Medien. Bei der Reflektion handelt es sich um die kritische Auseinandersetzung mit Medien (z. B. Differenzierung zwischen Werbung und eigentlicher Sendung, wie fühlt sich das Kind nach oder bei der Nutzung verschiedener Medien). Es versteht sich von selbst, dass es hier nicht um eine Analyse von Medieninhalten geht, sondern eher simplere Aspekte behandelt werden, wie z. B. das Bewusstsein, dass ein Rechner an Strom angeschlossen ist, ein Tablet mit Akku läuft, welcher regelmäßig aufgeladen werden muss, oder dass elektronische Medien nicht hinuntergeworfen werden dürfen, weil sie sonst kaputt gehen.

Auf der oberen Ebene – der Ebene der Informationskompetenz – geht es weniger um die Medien an sich, als um die Umsetzung bestimmter Fragestellungen. Hierbei handelt es sich um die spezifischste Ebene. Diese wurde in Anlehnung an die Super3-Ebenen von Eisenberg und Robinson entwickelt.⁵ Die Bereiche der Super3 wiederum sind in Anlehnung an die Big6-Ebenen von Eisenberg und Berkowitz ins Leben gerufen worden.⁶ Bei Letzterem handelt es sich um ein Modell, um festzustellen, wie

³ Wentworth, Naomi & Sam Witryol: Curiosity, exploration, and novelty-seeking. In: Well-being. Positive development across the life course. Ed. by Marc H. Bornstein. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates 2003. S. 281–294, hier S. 281.

⁴ Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen: Kinder. Mehr Chancen durch Bildung von Anfang an. Düsseldorf 2011. S. 9.

⁵ Eisenberg, Michael A. & Laura Robinson: Teaching information and communications technology skills using the Super3. Columbus, OH: Linworth Pub. 2007.

⁶ Eisenberg, Michael B. & Robert E. Berkowitz: Teaching information & technology skills: The Big6 in Elementary Schools. Worthington, OH: Linworth Pub. 1999.

Menschen Informationsprobleme lösen.⁷ Wie der Name schon sagt, gibt es insgesamt sechs Bereiche:

- (1) Definition des Ziels: Informationsbedarf bestimmen, um die Aufgabe zu lösen, Erfassen der Aufgabe, was für Informationen werden benötigt?
- (2) Suchstrategien, um Informationen aufzufinden: Mögliche Quellen ermitteln, Evaluierung der Quellen
- (3) Informationen finden und Zugang zu Informationen: Intellektuelles Erfassen von Quellen
- (4) Nutzung von Informationen: Extraktion von Informationen aus bestimmten Quellen, wie können Quellen am besten genutzt werden? Welche Informationen aus den jeweiligen Quellen sind sinnvoll?
- (5) Synthese: Wissensorganisation aus unterschiedlichen Quellen, Präsentation von Informationen
- (6) Evaluierung: Einschätzen der jeweiligen Produkte, Einschätzen der Aufgabe, Verbesserungsmöglichkeiten, um die Aufgabe besser zu bewerkstelligen.⁸

Das Big6-Modell kann auf unterschiedliche Aspekte angewandt werden. Unter anderem wird dieses Modell auch in Schulen – zumindest im angloamerikanischen Raum – benutzt. Trotzdem dient es nicht nur dem Informationsalltag in der Schule, sondern ist auch auf anderen alltäglichen Gebieten nützlich und anwendbar. Für kleine Kinder ist dieses Modell jedoch zu komplex, so dass hier ein anderes benutzt werden muss. Auch Eisenberg & Robinson haben diese Problematik erfasst und in Anlehnung an das Modell der Big6 ein weiteres entwickelt: das Super3-Modell. Dieses ist letztlich eine Reduzierung der sechs Prozesse auf drei Ebenen:

- (1) Planen
- (2) Ausführen
- (3) Reflektieren⁹

Diese Ebenen können im Hinblick auf Kindergartenkinder ebenfalls verhältnismäßig umfassend sein. Deswegen wurde im vorliegenden Modell das Modell der Super3 noch einmal etwas vereinfacht. Gleich geblieben ist, dass Informationskompetenz bei kleinen Kindern ebenfalls aus drei verschiedenen Schritten, die letztlich auf jegliches Handeln der Kinder bezogen werden können, besteht. Hierbei geht es zunächst darum, dass ein Kind ein Informationsbedürfnis erfassen muss. Dieses kann sowohl

⁷ Randolph County School: District wide research model. <http://images.pcmac.org/Uploads/RandolphCountySchoolsNC/RandolphCountySchoolsNC/Departments/DocumentsCategories/Documents/RCS%20Big6%20Super3%20Handbook.pdf> (Stand: 17.06.2015).

⁸ The big6: Information & Technology Skills for Students Success. <http://big6.com/pages/about/big6-skills-overview.php> (Stand: 17.06.2015).

⁹ Eisenberg & Robinson, Teaching (wie Anm. 5).

intrinsischer als auch extrinsischer Natur sein, meistens wird es jedoch intrinsisch sein. Daraufhin plant das Kind, wie es mit Hilfe verschiedener Medien – oder einfach durch Fragen von Erwachsenen – das Informationsbedürfnis befriedigen kann (P). Nach dem Plan kommt es zur Tat oder Ausführung dessen, was geplant wurde (A), um in dritter Instanz ein Ziel zu erreichen bzw. zu reflektieren, ob das gewünschte Ergebnis nun eingetreten ist (R). Dieser Ablauf kann sich beliebig oft wiederholen, entweder bis das gewünschte Ziel erreicht ist oder aber auch um ein weiteres Ziel zu verfolgen. Je älter ein Kind ist, desto bewusster wird es den beschriebenen Prozess durchlaufen.

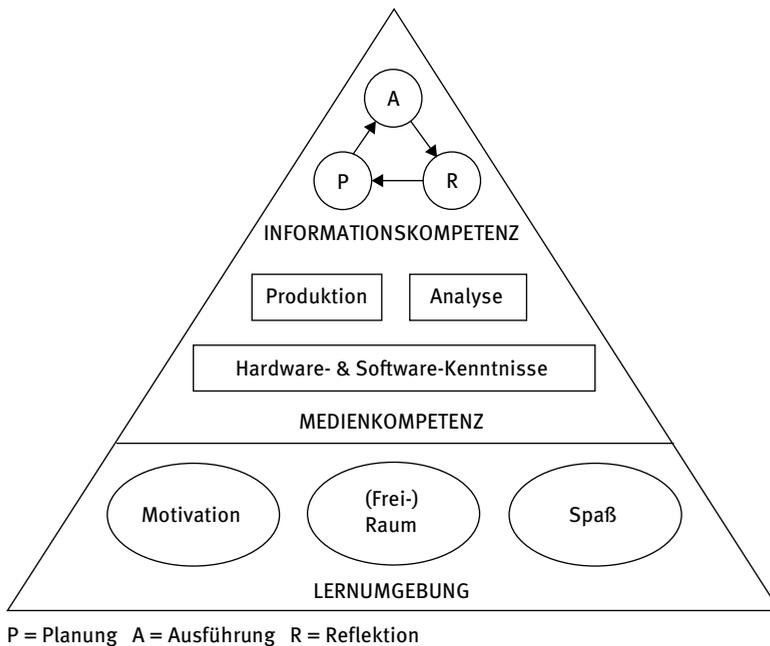


Abb. 2: Ebenen der Informationskompetenz bei Kindern.

Das Modell zur Informationskompetenz bei kleinen Kindern stellt die Grundlage für unsere empirische Studie dar. Diese hat sich zum Ziel gesetzt, das Informationsverhalten von Kindergartenkindern (Alter 3–6 Jahre) zu untersuchen. Insbesondere die Forschung mit Klein- und Vorschulkindern ist eine Herausforderung:

Kindheitsforschung kann als eine zentrale Herausforderung für die qualitative Forschung verstanden werden, denn die empirische Zuwendung zu Kindern/Kindheit betrifft letztlich ein For-

schungsfeld, in dem sich die Forschenden auf eine andere – und so paradox es klingen mag – ihnen (weitgehend) fremde Kultur beziehen.¹⁰

Schwierigkeiten bei der Kindheitsforschung, wo auch die Kinder im Mittelpunkt stehen und nicht nur erwachsene Angehörige oder Pädagogen befragt oder untersucht werden, sind vielfältig. Das Problem, welches sich bei Kindergartenkindern stellt, ist, dass eine Befragung umso schwieriger durchzuführen ist, je kleiner die Kinder sind. Aufgrund von entwicklungspsychologischen Gegebenheiten ergeben sich oft folgende Schwierigkeiten:

- Der sprachliche Ausdruck ist noch nicht vollständig entwickelt.
- Die Kinder haben Schwierigkeiten mit Zeit- und Mengenangaben.
- Kontrolle von Gestik und Motorik ist noch nicht ausgereift.
- Angst und Gehemmtheit gegenüber fremden Personen, somit auch gegenüber dem Interviewer, sind möglich.
- Es besteht die Möglichkeit, dass Ergebnisse aufgrund von sozial erwünschtem Antwortverhalten verfälscht werden.¹¹

Auch von Seiten des Wissenschaftlers kann es zu Schwierigkeiten kommen, da Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive perspektivisch verfasst sind. Diese sind abhängig von Fachdisziplinen, theoretischer Orientierung, Forschungsfragen, Haltung zu Kindern und Kindheiten und Motive und Methoden.¹²

Wieso wird Informationskompetenz im jungen Kindesalter benötigt?

Medien- und somit Informationskompetenz spielt zunehmend auch im Kindergarten eine Rolle. Auch wenn in diesem Kontext ausschließlich von Medienkompetenz gesprochen wird, lässt sich hierunter ebenso Informationskompetenz verstehen. Informationskompetenz im Kinderkontext ist von technischen Aspekten kaum trennbar, da einige Aspekte, die für Erwachsene im Zusammenhang mit Informationskom-

10 Mey, Günter: Den Kindern eine Stimme geben! Aber können wir sie hören? Zu den methodologischen Ansprüchen der neueren Kindheitsforschung. In: Forum: Qualitative Sozialforschung (2001) Bd. 2, Nr. 2, Art. 16.

11 Weise, Marion: Der Kindergarten wird zum „Forschungsort“ – Das Puppet Interview als Forschungsmethode für die Frühe Bildung. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik (2008) H. 11. S. 1–10, hier S. 3.

12 Heinzl, Friederike: Methoden und Zugänge der Kindheitsforschung im Überblick. In: Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Hrsg. von Friederike Heinzl. Weinheim: Juventa 2000. Bd. 18. S. 21–37, hier S. 21.

petenz unabdingbar sind, mit Kindern nicht realisierbar sind. Auch der Kindergarten muss sich mittlerweile an bestimmte Curricula halten und durch das Kibiz – das Kinderbildungsgesetz¹³ – werden bestimmte Anforderungen unumgänglich. Bereits in der Bildungsvereinbarung für Kindergärten von 2003 sind „Medien“ als ein Aspekt verankert.¹⁴ Es ist jedoch sehr bundeslandabhängig, inwiefern es konkrete Pläne gibt, was mit Medien im Kindergarten gemacht werden soll. Für Nordrhein-Westfalen gibt es bis dato keine genaue Vorstellung, wie Medienarbeit im Kindergarten aussehen soll. Das Kinderbildungsgesetz (Kibiz) beschreibt in § 13 das Bildungsangebot verhältnismäßig offen.¹⁵

Auch in wissenschaftlichen Studien in Deutschland ist Medienkompetenz Thema, nicht aber die Informationskompetenz.¹⁶ Generell gilt – auch in internationalen Studien – dass die Meinungen, wie sich der Medienumgang von Kindern auswirkt, sehr konträr sind. Die meisten Studien beschäftigen sich mit der Auswirkung von Mediennutzung auf die kindliche, kognitive Entwicklung. Einige Studien vertreten den Ansatz, dass Medien in der frühen Kindheit einen positiven Effekt haben.¹⁷ Bereits der Titel „Net Kids“ des Buches von Tapscott lässt erahnen, dass es eine unvermeidbare Tatsache ist, dass Kinder mit Medien konfrontiert werden.¹⁸ Der Ansatz von Jackson et al. geht sogar so weit zu beschreiben, dass Kinder, die regelmäßig Computerspiele – egal welcher Art – spielen, wesentlich kreativer sind, als ihre Altersgenossen.¹⁹ Dem gegenüber stehen Studien, die genau das Gegenteil vertreten. Spitzer z. B. hält jegliche digitale Medien für Kinder für ungeeignet bzw. für schädigend im Hinblick auf die kognitive Entwicklung von Kindern.²⁰

13 Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen: Kinderbildungsgesetz. www.mfkjks.nrw.de/web/media_get.php?mediaid=32292&fileid=109435&sprachid=1 (Stand: 22.4.2015).

14 Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen: Bildungsvereinbarung NRW: Fundament stärken und erfolgreich starten. www.gew.de/Binaries/Binary35452/NRW-Bildungsvereinbarung.pdf (Stand: 22.4.2015).

15 Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen: Kinderbildungsgesetz. www.mfkjks.nrw.de/web/media_get.php?mediaid=32292&fileid=109435&sprachid=1 (Stand: 22.4.2015).

16 Marci-Boehncke, Gudrun [u. a.]: Medienkompetent zum Schulübergang. Erste Ergebnisse einer Forschungs- und Interventionsstudie zum Medienumgang in der Frühen Bildung. In: *MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (2012) H. 22.

17 Tapscott, Don: *Net kids. Die digitale Generation erobert Wirtschaft und Gesellschaft*. Wiesbaden: Gabler 1998.

18 Tapscott, Net kids (wie Anm. 17).

19 Jackson, Linda A. [u. a.]: Information technology use and creativity. Findings from the Children and Technology Project. In: *Computers in Human Behavior* (2012). H. 28. S. 370–376.

20 Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer 2012, hier S. 11.

Da Medien und Technologien in der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft eine tragende Rolle spielen, sollten Kinder langsam, wohl dosiert und begleitet an Medien und an die daraus resultierende Informationskompetenz herangeführt werden. Es versteht sich von selbst, dass Medien nicht in einer Ausschließlichkeit konsumiert werden sollten. In Maßen macht es jedoch Sinn, Kinder mit der Problematik der Medien- und Informationskompetenz (MIL) zu konfrontieren. Bereits in der Schule kann ein Bewusstsein für MIL helfen, sowohl bei der Recherche für bestimmte schulische Themen, als auch für ein Bewusstsein dafür, wie mit Medien umgegangen werden kann. Die sogenannten *Digital Natives* müssen sowohl in der Schule als auch im Beruf mehr und mehr mit Medien und Informationen umgehen, dazu bedarf es beider Aspekte – der Medien- und der Informationskompetenz. Bei älteren Kindern oder Jugendlichen ist jedoch zu beobachten, dass Medienkompetenz vorhanden ist, nicht aber Informationskompetenz. Mit eigenen Daten wird zum Beispiel ohne Bedenken umgegangen und es fehlt eine Sensibilisierung für Privatsphäre. Die Tragweite ihrer Taten ist vielen Jugendlichen nicht bewusst.²¹ Ein Beispiel für bedenkliches Handeln im Netz findet man tagtäglich auf der Plattform www.YouNow.com. Das Videoportal wird von Kindern genutzt, um sich selber darzustellen und ihr tägliches Leben live ins Netz zu stellen. Um solch ein riskantes Verhalten zu vermeiden, bedarf es der Optimierung der Informationskompetenz.

Bereiche der Informationskompetenz im Kindesalter

Um für Informationskompetenz bereits in jungen Jahren zu sensibilisieren, müssen zunächst Bereiche definiert werden, wozu die Kinder schon fähig sind. Grundlage hierfür ist die Studie von Beutelspacher.²² Beutelspacher entwickelte einen prototypischen Fragebogen zum Abfragen von Informationskompetenz. Dieser Fragebogen richtet sich an diverse Gruppen – angefangen ab dem Schulalter. Sinn und Zweck dieses Fragebogens ist es, den Stand der Informationskompetenz von verschiedenen Probanden einheitlich zu erfassen. Hierfür unterscheidet Beutelspacher insgesamt sieben Bereiche mit unterschiedlichen Indikatoren. Die sieben Teilbereiche umfassen:

- (1) Informationsbedarf erkennen
- (2) Informationen suchen und finden
- (3) Informationen beurteilen

²¹ Förster, Thorsten: Informationskompetenz in der Sekundarstufe II. In: Informationskompetenz in der Schule. Hrsg. von Sonja Gust von Loh u. Wolfgang G. Stock. München [u. a.]: De Gruyter Saur 2013. S. 109–148, hier S. 119 f.

²² Beutelspacher, Lisa: Erfassung von Informationskompetenz mithilfe von Multiple-Choice-Fragebogen. *Information – Wissenschaft und Praxis* (2014) Bd. 65. H. 6. S. 341–352.

- (4) Informationen nutzen
- (5) Informationen organisieren
- (6) Informationen kommunizieren und publizieren
- (7) Verantwortungsbewusster Umgang mit Informationen²³

Wie unschwer zu erkennen ist, sind die Bereiche auf ältere Schulkinder und Erwachsene zugeschnitten. Vor allem im Bereich von Kindergartenkindern können keineswegs alle Bereiche übernommen werden. Um Informationskompetenz bei kleinen Kindern messen zu können bzw. Aussagen darüber tätigen zu können, haben wir uns passende Bereiche von den oben genannten herausgesucht.

Auch im Hinblick auf das Alter der Kinder muss noch nach Fähigkeiten unterschieden werden. Wir bilden deswegen zwei Gruppen – zum einen die Gruppe der 3–4 Jährigen und zum anderen die der 5–6 Jährigen. Drei- und Vierjährige sind in der Lage, drei Bereiche zu erfüllen. Es handelt sich um die Bereiche:

- (1) Informationsbedarf erkennen
- (2) Informationen suchen und finden
- (3) Informationen nutzen

Alle drei Aspekte werden selbstverständlich auf spielerische Art erfüllt und weniger gerichtet ausgeführt.

Bei den Fünf- und Sechsjährigen kommen zusätzlich zwei Bereiche hinzu, so dass sie bereits mit fünf Bereichen umgehen können. Zu nennen sind hier zusätzlich noch:

- (4) Informationen beurteilen
- (5) Informationen kommunizieren und publizieren

Der Bereich des Beurteilens ist bei Kindern weniger objektiv reflektiert, sondern stark subjektiv geprägt. Dennoch können Informationen beurteilt werden. Es besteht ein Bewusstsein für richtige und falsche Sachverhalte. Beim Aspekt der Kommunikation und der Publikation geht es primär um die Kommunikation. Mit fünf oder sechs Jahren können Kinder in der Regel schon gut kommunizieren und argumentieren. Dieser Bereich ist ein Grenzbereich, da auch Drei- oder Vierjährige bereits kommunizieren können. Dennoch ist es bei den Größeren fundierter und vor allem über spezielle Themen wird mehr gewusst. Publizieren muss bei Kindern in jungen Jahren eher durch Berichten ersetzt werden.

Zwei Bereiche von Beutelspacher²⁴ fallen gänzlich weg. Zum einen handelt es sich um den Bereich „Informationen organisieren“ und zum anderen um den „verantwortungsbewussten Umgang mit Informationen“. Insbesondere für den letzten Aspekt sind im Kindesalter – und zwar nicht nur im Kindergartenalter – die Eltern

²³ Beutelspacher, Erfassung, (wie Anm. 22), hier S. 344 f.

²⁴ Beutelspacher, Erfassung, (wie Anm. 22), hier S. 344 f.

verantwortlich. Sie müssen den Umgang mit Informationen vorleben und die Kinder für Gefahren – aber auch für Chancen – des Umgangs mit ihnen sensibilisieren.

Aufbau des Projekts

In unserem Projekt soll der Ist-Zustand von Kindern, Eltern und Erziehern in den oben genannten Bereichen erfasst werden. Hierfür werden Untersuchungen in Kindertagesstätten, zunächst im Bundesland Nordrhein-Westfalen, durchgeführt. Mittels Fragebögen für die Erwachsenen (Eltern und Erzieher) und einer speziell programmierten Web-App für die Kinder sollen zum einen Aussagen zum Stand der Informationskompetenz bei Kindergartenkindern gemacht werden und zum anderen über die Fähigkeit mit dem Medium *Tablet* umzugehen. Pro Kindergarten wird mit etwa 10–15 Kindern gearbeitet. Zum Abgleich einiger Ergebnisse werden die jeweiligen Eltern interviewt oder sie füllen einen Fragebogen aus. Ein weiterer Aspekt, der durch die Befragung der Eltern abgedeckt werden soll, ist, inwiefern Medien- und Informationskompetenz überhaupt Thema für das jeweilige Kind ist. Man weiß, dass es häufig eine unterschiedliche Wahrnehmung zwischen Kind und Erwachsenem hinsichtlich dessen gibt, was vom Kind verstanden oder gemeint wird und was Erwachsene zu beobachten meinen.²⁵ Bereits junge Kinder verfügen über ein Eigenleben, welches auch den Eltern verborgen bleibt.²⁶ In diesem Projekt geht es nicht nur um den reinen Umgang mit verschiedenen Medien, sondern auch darum zu schauen, inwiefern Kinder aktiv die Fähigkeit besitzen, mit den digitalen Medien zu arbeiten und Informationen umzusetzen. Das am häufigsten genutzte elektronische Medium – der Fernseher – spielt in dieser Studie so gut wie keine Rolle. Es geht primär um den Umgang mit neuen Medien, mit denen aktiv gearbeitet werden kann, und um den Umgang mit Informationen.

Fazit

Informations- und Medienkompetenz ist in der heutigen Gesellschaft eine Schlüsselkompetenz, die immer wichtiger wird. Aus diesem Grund muss man die Überle-

²⁵ Scott, Jacqueline: Children as respondents. Methods for improving data quality. In: Survey measurement and process quality. International Conference on Survey Measurement and Process Quality. Held April 1–4, 1995 in Bristol, United Kingdom; invited papers. Ed. by Lars Lyberg [u. a.]. New York, NY: Wiley 1997. S. 331–350, hier S. 332.

²⁶ Lipski, Jens: Zur Verlässlichkeit der Angaben von Kindern bei standardisierten Befragungen. In: Methoden der Kindheitsforschung. Ein Überblick über Forschungszugänge zur kindlichen Perspektive. Hrsg. von Friederike Heinzel. Weinheim: Juventa 2000 (Kindheiten 18). S. 77–86, hier S. 82.

gung anstellen, inwiefern bereits kleine Kinder einen gezielten Umgang mit Medien pflegen sollten. Das Bewusstsein, dass es hier um einen notwendigen Aspekt der frühkindlichen Bildung geht, ist zumindest ansatzweise bereits in vielen Curricula für die deutschen Kindergärten erkennbar. Um Anhaltspunkte zu bekommen, an welcher Stelle bei der Arbeit mit Kindern angesetzt werden kann, muss im ersten Schritt ermittelt werden, wie Kinder zum einen mit neuen digitalen Medien und zum anderen mit Informationen umgehen. Hierzu dient die oben beschriebene Studie. Mittels einer App, die aus kleinen Spielen besteht, werden verschiedene Indikatoren der Informationskompetenz abgefragt. Nicht alle Informationskompetenzindikatoren können auf der kindlichen Ebene berücksichtigt werden. Außerdem muss auch zwischen Kindern unterschiedlichen Alters und Entwicklungsstufen differenziert werden. Des Weiteren ist auch ein neues Modell der Informationskompetenz von Nöten, da Kinder zwischen drei und sechs Jahren in der Regel nicht über die Grundkompetenzen für Informationskompetenz (Lesen, Schreiben und Rechnen) verfügen. Um einen Ansatzpunkt zur Informationskompetenz bei jungen Kindern zu finden, wird die App in Kindergärten eingesetzt. Bei dieser Feldforschung geht es zum einen um die Medienkompetenz, aber auch um die Informationskompetenz. Generell ist zu beobachten, dass die Kinder das Tablet bereits gut beherrschen. Diejenigen, die noch nie mit einem Tablet gespielt haben, sind anfangs vorsichtig, verstehen aber sehr schnell wie das Medium zu bedienen ist.