

Schlussfolgerungen des Rates über die Rolle der frühkindlichen Bildung und der Grundschulbildung bei der Förderung von Kreativität, Innovation und digitaler Kompetenz

(2015/C 172/05)

DER RAT DER EUROPÄISCHEN UNION —

VOR DEM HINTERGRUND DER BEMÜHUNGEN DER UNION, EINE DIGITALE WIRTSCHAFT AUFZUBAUEN ⁽¹⁾,

GESTÜTZT AUF:

1. die Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen, in der die für die Entwicklung der digitalen Kompetenz ⁽²⁾ erforderlichen Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen definiert sind als Teil der Schlüsselkompetenzen, die alle Menschen für ihre persönliche Entfaltung, soziale Integration, Bürgersinn und Beschäftigung benötigen ⁽³⁾, und in der hervorgehoben wird, dass der allgemeinen und beruflichen Bildung eine Schlüsselrolle zufällt, wenn es darum geht, zu gewährleisten, dass alle jungen Menschen die Möglichkeit haben, diese Kompetenz zu entwickeln und zu verbessern;
2. die Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten vom 22. Mai 2008 zur Förderung von Kreativität und Innovation durch allgemeine und berufliche Bildung, in denen insbesondere hervorgehoben wird, dass den Lehrern und der Lernumgebung eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, das kreative Potenzial eines jeden Kindes zu stärken und zu unterstützen ⁽⁴⁾;
3. die Schlussfolgerungen des Rates vom 12. Mai 2009 zu einem strategischen Rahmen für die europäische Zusammenarbeit auf dem Gebiet der allgemeinen und beruflichen Bildung ⁽⁵⁾, in denen die Förderung von Kreativität und Innovation auf allen Ebenen der allgemeinen und beruflichen Bildung unter den vier strategischen Zielen dieses Rahmens genannt und der Erwerb von bereichsübergreifenden Schlüsselkompetenzen wie der digitalen Kompetenz als in dieser Hinsicht entscheidende Herausforderung bezeichnet wird;
4. die Schlussfolgerungen des Rates vom 27. November 2009 über die Medienkompetenz im digitalen Umfeld, in denen hervorgehoben wird, dass es gilt, nicht nur einen breiteren Zugang zu neuen Technologien, sondern auch ihre verantwortungsvolle Nutzung zu fördern ⁽⁶⁾;
5. die Schlussfolgerungen des Rates vom 20. Mai 2011 zur frühkindlichen Betreuung, Bildung und Erziehung (FBBE) ⁽⁷⁾, in denen anerkannt wird, dass eine hochwertige frühkindliche Betreuung, Bildung und Erziehung als Ergänzung der zentralen Rolle der Familie das eigentliche Fundament für Spracherwerb, ein erfolgreiches lebenslanges Lernen, soziale Integration, persönliche Entwicklung und Beschäftigungsfähigkeit bildet und dabei sowohl den Erwerb von kognitiven wie auch nichtkognitiven Fähigkeiten begünstigt;
6. die Schlussfolgerungen des Rates vom 29. November 2011 zu kulturellen und kreativen Kompetenzen und ihrer Rolle beim Aufbau des intellektuellen Kapitals Europas ⁽⁸⁾, in denen darauf hingewiesen wird, dass diese Kompetenzen ein nachhaltiges und integratives Wachstum in Europa fördern, und zwar insbesondere durch die Entwicklung innovativer Produkte und Dienstleistungen;
7. die Schlussfolgerungen des Rates vom 29. November 2011 über den Schutz der Kinder in der digitalen Welt ⁽⁹⁾, in denen betont wird, dass Kinder für die potenziellen Risiken in der digitalen Welt sensibilisiert werden müssen, und in denen dazu aufgerufen wird, in Schulen und Einrichtungen der frühkindlichen Betreuung, Bildung und Erziehung auf eine kohärente Vermittlung von Online-Sicherheit und Medienkompetenz hinzuwirken;
8. die Schlussfolgerungen des Rates vom 26. November 2012 zur Lese- und Schreibkompetenz, in denen hervorgehoben wird, dass sich die Bildungssysteme die Bedeutung der neuen Technologien für die Lese- und Schreibkompetenz bislang nicht in vollem Umfang zunutze machen und dass eine Überarbeitung der Lernmaterialien und der Lernmethoden angesichts der zunehmenden Digitalisierung sowie die Unterstützung der Lehrer bei der Anwendung neuer pädagogischer Konzepte die Motivation der Lernenden stärken kann ⁽¹⁰⁾;

⁽¹⁾ Schlussfolgerungen des Europäischen Rates vom 24./25. Oktober 2013 (EUCO 169/13, Abschnitt I, insbesondere Nummern 1 bis 12).

⁽²⁾ „Computerkompetenz umfasst die sichere und kritische Anwendung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) für Arbeit, Freizeit und Kommunikation. Sie wird unterstützt durch Grundkenntnisse der IKT: Benutzung von Computern, um Informationen abzufragen, zu bewerten, zu speichern, zu produzieren, zu präsentieren und auszutauschen, über Internet zu kommunizieren und an Kooperationsnetzen teilzunehmen.“ usw.

⁽³⁾ ABl. L 394 vom 30.12.2006, S. 10.

⁽⁴⁾ ABl. C 141 vom 7.6.2008, S. 17.

⁽⁵⁾ ABl. C 119 vom 28.5.2009, S. 2.

⁽⁶⁾ Dok. 15441/09.

⁽⁷⁾ ABl. C 175 vom 15.6.2011, S. 8.

⁽⁸⁾ ABl. C 372 vom 20.12.2011, S. 19.

⁽⁹⁾ ABl. C 372 vom 20.12.2011, S. 15.

⁽¹⁰⁾ ABl. C 393 vom 19.12.2012, S. 1.

9. die Schlussfolgerungen des Rates vom 26. November 2012 zur Europäischen Strategie für ein besseres Internet für Kinder⁽¹⁾, in denen hervorgehoben wird, dass dem Bildungswesen und den Eltern die wichtige Aufgabe zufällt, die Kinder dabei zu unterstützen, die vom Internet gebotenen Möglichkeiten sicher und nutzbringend auszuschöpfen, und dass Lehrer und Eltern mit den sich ständig weiterentwickelnden neuen Technologien Schritt halten müssen;
10. die Schlussfolgerungen des Rates vom 20. Mai 2014 zu wirksamer Lehrerbildung, in denen hervorgehoben wird, wie wichtig es ist, dass Lehrer sich selbst ausreichende Kenntnisse digitaler Lernmittel und freier Lehr- und Lernmaterialien aneignen, um in der Lage zu sein, diese in ihrer Lehrtätigkeit wirksam einzusetzen und die Lernenden in die Lage zu versetzen, ihre digitale Kompetenz zu entwickeln⁽²⁾;

SOWIE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DER IN DER ANLAGE GENANNTEN ZUSÄTZLICHEN HINTERGRUNDINFORMATIONEN —
STELLT FEST, DASS:

1. die Förderung von Kreativität, Innovation und digitaler Kompetenz durch entsprechende Bildung in jungen Jahren⁽³⁾ zu einem späteren Zeitpunkt insofern Vorteile bringen kann, als dadurch das Fundament für das weitere Lernen gelegt wird, Kenntnisse in einem viel größeren Umfang weiterentwickelt werden können und generell alle Kinder stärker befähigt werden, ein kreatives und kritisches Denken zu entwickeln und zu verantwortungsbewussten Bürgern für das Europa von morgen heranzuwachsen, die in der Lage sind, die Herausforderungen einer zunehmend vernetzten und globalisierten Welt zu bewältigen;
2. die Fähigkeit zu Innovation und zur Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen weitgehend auf der Nutzung der Vorteile der digitalen Revolution beruht, die die Volkswirtschaften und Gesellschaften in erstaunlichem Tempo laufend verändert, was bedeutet, dass in Zukunft der wirtschaftliche Erfolg unter anderem davon abhängen wird, dass die Bürgerinnen und Bürger über kreative und innovative Fähigkeiten sowie eine hohe digitale Kompetenz verfügen;
3. sich Europa der Herausforderung stellen und allen Bürgerinnen und Bürgern die Möglichkeit bieten muss, ihr kreatives Potenzial oder ihr Innovationspotenzial zu entfalten und ihre digitale Kompetenz durch lebenslanges Lernen weiterzuentwickeln, damit der zunehmende Bedarf an Nutzern mit digitalen Kompetenzen und an IKT-Fachkräften gedeckt werden kann;

KOMMT DAHER WIE FOLGT ÜBEREIN:

in Bezug auf Kreativität und Innovation

1. Den Systemen der allgemeinen und beruflichen Bildung sowie dem nichtformalen und informellen Lernen fällt eine entscheidende Rolle zu, wenn es darum geht, bereits in jungen Jahren kreative und innovative Fähigkeiten zu entwickeln, die nicht nur im Hinblick auf die Verbesserung der künftigen wirtschaftlichen Wettbewerbsfähigkeit und Beschäftigungsfähigkeit entscheidend sind, sondern auch im Hinblick auf die Förderung der persönlichen Entfaltung und Entwicklung, der sozialen Inklusion und des Bürgersinns.
2. Lehrern und FBBE-Fachkräften fällt eine entscheidende Rolle zu, wenn es darum geht, die Neugierde, Phantasie und Experimentierfreudigkeit von Kindern zu stimulieren und ihnen zu helfen, nicht nur Grundfertigkeiten und spezielle Kenntnisse zu entwickeln, sondern auch die Querschnittskompetenzen zu erwerben, die Voraussetzung für Kreativität und Innovation sind, wie etwa kritisches Denken, das Lösen von Problemen und das Ergreifen von Initiativen.
3. Spielerisches Lernen, das auch Spiele und digitale Instrumente mit pädagogischem Wert einschließen kann, fördert nicht nur Phantasie, Intuition und den kritischen Verstand, sondern auch die Fähigkeit, zusammenzuarbeiten und Probleme zu lösen, und ist daher für die Entwicklung und das Lernen jedes Kindes, insbesondere in den ersten Lebensjahren, von großer Bedeutung.
4. All dies hat enorme Auswirkungen im Hinblick auf die Modernisierung der pädagogischen Konzepte, der Lehrmittel und der Lernumgebung und im Hinblick auf die Erstausbildung und die Fortbildung von Lehrkräften und FBBE-Fachkräften, die gewährleisten müssen, dass diese Personen in der Lage sind, Kreativität und Erfindergeist bei Kindern zu fördern, indem sie bei der Gestaltung ihres Unterrichts in dieser Hinsicht mit gutem Beispiel vorangehen;

und in Bezug auf die digitale Kompetenz

5. Zwar können digitale Instrumente wichtige Unterrichtsaktivitäten, -erfahrungen und -materialien nicht ersetzen, doch wenn solche Instrumente, wo dies angezeigt ist, bereitgestellt und in die Lehr- und Lernprozesse integriert werden, kann dies helfen, die Qualität und Wirksamkeit dieser Prozesse zu steigern, die Schüler stärker zu motivieren und ihr Verständnis und ihre Lernergebnisse zu verbessern.

⁽¹⁾ ABl. C 393 vom 19.12.2012, S. 11.

⁽²⁾ ABl. C 183 vom 14.6.2014, S. 22.

⁽³⁾ Die in diesen Schlussfolgerungen genannten Bildungsphasen entsprechen weitgehend

- ISCED-Level 02 (Pre-primary education/frühkindliche Bildung): „Education designed to support early development in preparation for participation in school and society. Programme designed for children from age 3 to the start of primary education.“ [Bildung zur Förderung einer frühzeitigen Entwicklung als Vorbereitung auf die Schule und die Teilnahme am gesellschaftlichen Leben. Programme für Kinder ab drei Jahren bis zur Einschulung].
- ISCED-Level 1 (Primary education/Primarbereich): „Programme typically designed to provide students with fundamental skills in reading, writing and mathematics and to establish a solid foundation for learning.“ [Programme, die üblicherweise der Vermittlung grundlegender Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen sowie einer soliden Grundlage für weiteres Lernen dienen].

6. Die wirksame und altersgerechte Entwicklung der digitalen Kompetenz im Rahmen der FBBE und der Grundschulbildung hat erhebliche Auswirkungen auf pädagogische Konzepte, Bewertung, pädagogische Ressourcen und Lernumgebungen und kann zur Verringerung der digitalen Kluft beitragen.
7. Ebenso von Bedeutung sind die Auswirkungen auf die Erstausbildung und die berufliche Fortbildung von Lehrern und FBBE-Fachkräften, denn es muss sichergestellt sein, dass sie die Fähigkeit, die Methodik und die Fertigkeiten zur Förderung der wirksamen und verantwortungsvollen Nutzung der neuen Technologien für pädagogische Zwecke und zur Unterstützung der Kinder bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen erwerben.
8. In einer Welt, in der viele Kinder tendenziell mit digitalen Medien recht vertraut sind, fällt der allgemeinen und beruflichen Bildung ebenfalls eine wichtige Rolle zu, wenn es darum geht, die sichere und verantwortungsvolle Nutzung der digitalen Instrumente zu fördern und Medienkompetenz zu entwickeln, d. h. die Fähigkeit, digital erzeugte Inhalte nicht nur abzurufen, sondern — was viel wichtiger ist — solche Inhalte auszulegen, zu nutzen, auszutauschen, zu erzeugen und kritisch zu bewerten;

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN UNTER GEBÜHRENDER BERÜCKSICHTIGUNG DER SUBSIDIARITÄT UND DER INSTITUTIONELLEN AUTONOMIE,

in Bezug auf Kreativität und Innovation

1. Ausbildungseinrichtungen für Lehrer und für FBBE-Fachkräfte sowie Anbieter von Fortbildungen dazu anzuregen, ihre Programme so anzupassen, dass sie neuen Lernmitteln Rechnung tragen, und geeignete pädagogische Konzepte zu entwickeln, die auf die Förderung von Kreativität und Innovation bereits in jungen Jahren abzielen;
2. gegebenenfalls die Bildungsanbieter oder die zuständigen Behörden dazu anzuhalten, Schulen und FBBE-Einrichtungen angemessen auszustatten, damit sie die kreativen und innovativen Fähigkeiten fördern können;
3. die Anbieter von Erstausbildungs- und Fortbildungsprogrammen für Lehrer und für FBBE-Fachkräfte dazu anzuhalten, wirksame Methoden zur Förderung der Neugierde, der Experimentierfreudigkeit, des kreativen und kritischen Denkens und des kulturellen Verständnisses, etwa durch Kunst, Musik und Theater, zu berücksichtigen und die Möglichkeiten von Kreativpartnerschaften zu sondieren;
4. die Entwicklung von Aktivitäten des formalen, nichtformalen und informellen Lernens für Kinder, die auf die Stimulierung von Kreativität und Innovation ausgerichtet sind, zu fördern, wobei anzuerkennen ist, dass auch Eltern und Familien eine wichtige Aufgabe zukommt;

und in Bezug auf die digitale Kompetenz

5. den Zugang zu IKT und deren Förderung sowie die Entwicklung von digitalen Kompetenzen durch einen altersgerechten Kontakt mit digitalen Instrumenten und die Einbeziehung solcher Instrumente während der gesamten frühkindlichen Bildung und Grundschulbildung zu erleichtern, wobei anzuerkennen ist, dass auch Eltern und Familien eine wichtige Aufgabe zukommt und die verschiedenen Altersstufen unterschiedliche Lernbedürfnisse haben;
6. die Entwicklung und Nutzung digitaler Instrumente für Unterrichtszwecke und pädagogischer Konzepte zu fördern, die zur Verbesserung der Kompetenzen in allen Bereichen — insbesondere Lesen und Schreiben, Rechnen, Mathematik, Naturwissenschaften, Technologie und Fremdsprachen — beitragen können, damit einige der in den neuesten internationalen Studien genannten Probleme angegangen werden können⁽¹⁾;
7. die Anbieter formaler Bildung oder die zuständigen Behörden gegebenenfalls dazu anzuhalten, Schulen und Einrichtungen der frühkindlichen Bildung ausreichend für die Förderung der altersgemäßen Entwicklung digitaler Kompetenzen auszustatten, indem sie insbesondere in größerem Umfang verschiedene digitale Instrumente und Infrastrukturen bereitstellen;
8. Lehrer- und FBBE-Ausbildern, Lehrern, FBBE-Fachkräften und Schulleitern nahelegen, im Rahmen ihrer Erstausbildung und Fortbildung selbst ausreichende digitale Kompetenzen zu erwerben, einschließlich der Fähigkeit, die Informationstechnologien für Unterrichtszwecke zu verwenden sowie wirksame Methoden zur Förderung der Medienkompetenz in den ersten Lebensjahren zu entwickeln;

⁽¹⁾ Die Ergebnisse der PISA-Studie von 2012 (in der 15-jährige Schüler in Lesen, Mathematik und Naturwissenschaften getestet wurden) zeigen, dass in Bezug auf das für 2020 gesetzte Richtziel — Anteil der Schüler mit schlechten Leistungen bei den Grundkompetenzen von höchstens 15 % — zwar Fortschritte erzielt wurden, die EU insgesamt jedoch einen erheblichen Rückstand im Bereich Mathematik aufweist. Empfohlen werden kontinuierliche Bemühungen in allen Bereichen, insbesondere in Bezug auf Schüler mit niedrigem sozioökonomischen Status. Die Ergebnisse der ersten Europäischen Erhebung zur Sprachenkompetenz (2012) zeigen ein insgesamt niedriges Niveau der Kompetenzen in sowohl der ersten als auch der zweiten getesteten Fremdsprache; allerdings bestehen Unterschiede zwischen den einzelnen Mitgliedstaaten.

9. zu untersuchen, inwieweit digitale Instrumente das Lernen in unterschiedlichen Lernumgebungen unterstützen und individuelle Lernkonzepte bieten können, die für ein breites Spektrum von Fähigkeiten — von der Hochbegabung bis zur Minderbegabung — sowie für sozial benachteiligte Kinder und Kinder mit spezifischen Bedürfnissen geeignet sind;
10. die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Schulen und Lehrern auf regionaler, nationaler sowie europäischer und internationaler Ebene u. a. mit Hilfe von *eTwinning* zu fördern;
11. zu sondieren, ob in Bezug auf innovative Instrumente und digitale Kreativität eine Zusammenarbeit mit der Open-Source-Gemeinschaft möglich ist;
12. sich in der frühkindlichen Bildung und der Grundschulbildung um die Förderung der Medienerziehung und -kompetenz, insbesondere des sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Technologien, zu bemühen;

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN UND DIE KOMMISSION,

1. geeignete Maßnahmen und Initiativen zu ergreifen, mit denen Kreativität, Innovation und digitale Kompetenzen in der frühkindlichen Bildung und der Grundschulbildung gefördert werden sollen, und zur Förderung derartiger Maßnahmen und Initiativen die europäischen Mittel wie das Programm Erasmus+ und die Europäischen Struktur- und Investitionsfonds effizient zu nutzen;
2. die Zusammenarbeit, den Austausch bewährter Vorgehensweisen und das Voneinanderlernen in Bezug auf die Förderung von Kreativität, Innovation und digitalen Kompetenzen im Rahmen der frühkindlichen Bildung und der Grundschulbildung und des nichtformalen und informellen Lernens zu fördern und weiterzuentwickeln;
3. Untersuchungen durchzuführen, um Beispiele für die wirksamsten Methoden und Vorgehensweisen zu ermitteln, mit denen Lehrer und FBBE-Fachkräfte Kindern in jeder Phase der FBBE und der Grundschulbildung bei der Entwicklung kreativer und innovativer Fähigkeiten und bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen helfen können; in diesem Zusammenhang ist soweit angezeigt die Umsetzung der Grundprinzipien des Qualitätsrahmens für FBBE zu prüfen;

UND FORDERT DIE KOMMISSION AUF,

1. die laufenden Arbeiten der „ET2020“-Arbeitsgruppen über Querschnittskompetenzen und digitales und Online-Lernen fortzusetzen, um soweit angezeigt Kreativität, Erfindergeist und digitale Kompetenzen von früher Kindheit an zu fördern;
2. die Zusammenarbeit und das Voneinanderlernen auf europäischer Ebene sowohl im Rahmen des Strategischen Rahmens „ET2020“ als auch über das Programm Erasmus+ zu fördern;
3. die in diesen Schlussfolgerungen behandelten Bereiche im Rahmen der bestehenden Instrumente und Berichte, jedoch ohne zusätzlichen Verwaltungsaufwand weiter zu beobachten.

ANHANG

Weitere Hintergrundinformationen

1. Abschlussbericht der EU-Gruppe hochrangiger Sachverständiger für Alphabetisierung, September 2012 ⁽¹⁾;
2. Mitteilung der Kommission vom 25. September 2013 „Die Bildung öffnen: Innovatives Lehren und Lernen für alle mithilfe neuer Technologien und frei zugänglicher Lehr- und Lernmaterialien“ ⁽²⁾;
3. Veröffentlichung der Europäischen Kommission von 2013: „Comenius — Examples of good practices“ ⁽³⁾;
4. Veröffentlichung der Europäischen Kommission, des Europäischen Schulnetzes und der Universität Lüttich von 2013: „Survey of Schools: ICT in Education“ ⁽⁴⁾;
5. Veröffentlichung der OECD von 2013: „Innovative Learning Environments“ ⁽⁵⁾;
6. Hochrangige europäische Konferenz über „Bildung im digitalen Zeitalter“ am 11. Dezember 2014 in Brüssel;
7. Bericht (2014) der Arbeitsgruppe „FBBE“ mit einem Vorschlag für die Grundprinzipien eines Qualitätsrahmens für die frühkindliche Betreuung, Bildung und Erziehung ⁽⁶⁾.

⁽¹⁾ Siehe http://ec.europa.eu/education/policy/school/doc/literacy-report_en.pdf

⁽²⁾ 14116/13 + ADD 1.

⁽³⁾ Siehe http://ec.europa.eu/education/library/publications/2013/comenius_en.pdf

⁽⁴⁾ Siehe <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KK-31-13-401-EN-N.pdf>

⁽⁵⁾ Siehe http://www.oecd-ilibrary.org/education/innovative-learning-environments_9789264203488-en

⁽⁶⁾ http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/archive/documents/ecec-quality-framework_en.pdf