

. Medienerziehung

Ein wesentlicher und zukünftig immer wichtiger werdender Teil der Arbeit in Kindertageseinrichtungen ist das Thema **Medienerziehung mit dem Ziel, Medienkompetenz zu erreichen.** Im Kindergarten wird die Grundlage geschaffen!

Das Baden-Württembergische Landesmedienzentrum LMZ überschreibt eine auf der Homepage veröffentlichten Studie mit der Überschrift

Viele „Wischer“, aber nur wenige „IT-Versteher“

Dann folgt die Überschrift

Selbständig Wissen aneignen – das ist für viele schwierig.

Textauszüge:

Fast alle Internet-Nutzer/-innen in Deutschland können recherchieren (87 Prozent), aber nur 61 Prozent können auch beurteilen, ob die Informationsquelle seriös ist...

*Die Kompetenz zur Wissensaneignung ist insgesamt gering ausgeprägt. Nur (etwas) mehr als zwei von fünf Online-Anwender/-innen trauen sich zu, sich selbst Wissen anzueignen. Es bestehe deswegen die Gefahr, dass sich viele Menschen auf die Hilfe Dritter (zum Beispiel auf Weiterbildungen) verlassen oder ihren Status Quo einfach akzeptieren, so die Studienmacher in ihrer Zwischenbilanz (**Digital Skills Gap, Seite 83**), Zugriff 9.2021*

Es folgt die Überschrift

Digitale Spaltung der Gesellschaft

Textauszug:

Die Gesellschaft ist gespalten, meint der Cyberkriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger: Auf der einen Seite gibt es die große Mehrheit mit Wischkompetenz, auf der anderen Seite eine Minderheit mit Medienkompetenz. Die „Wischer“ gehen souverän mit Anwendungen und Geräten um, nutzen Apps, recherchieren Infos im Internet, chatten, verschicken Fotos und Texte. Es fehlen ihnen jedoch

tiefergreifende Fähigkeiten, um selbständig Probleme zu lösen. Nur eine medienaffine Minderheit, die „IT-Versteher“ sehen sich in der Lage, selbständig dazuzulernen, neues Wissen anzuwenden, um sich oder anderen zu helfen.

Laut Studie besteht bei der Problemlösungskompetenz der größte Handlungsbedarf. 54 Prozent der Befragten mit hoher Bildung trauen sich zu, Internet- und Computerproblemen zu lösen oder anderen zu helfen, bei mittlerer Bildung sind es 33 Prozent, bei niedriger Bildung nur noch 19 Prozent.

10.1 Der NaturKindergarten möchte zur größtmöglichen Medienkompetenz beitragen, indem Kindern ermöglicht wird, selber die notwendigen Voraussetzungen zu entwickeln. Wir sind deshalb ein Kindergarten, in dem nur Medien genutzt werden, die durchschaubar, nachvollziehbar und nachahmbar sind, die durch malen, sprechen, singen, mimen, werken und SPIELEN selbsttätig aus eigenem Antrieb mit Begeisterung angeeignet werden.

"Freies Spiel schafft die menschliche Intelligenz Mit dem freien Spiel beginnt jedes Kind im Alter von wenigen Wochen. Wenn seine elementaren Bedürfnisse nach Nahrung und Liebe befriedigt sind, wird es in seiner wachen Zeit die Umgebung beobachten, seinen Körper wahrnehmen, und aus zunächst reflexhaften Bewegungen zunehmend gezielte entwickeln. Im Spiel entwickelt es seine Motorik, seine Imagination und schließlich sein bildhaftes und symbolisches Denken, das Voraussetzung ist für den Erwerb sämtlicher Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen bis hin zum Umgang mit dem Computer..."

... Von Geburt an bringt das Kind alles mit, was es zum Erwerb aller Kompetenzen braucht. Die Fähigkeit zum freien Spiel ist eine genetische Anlage. Das Spiel selbst ist gleichzeitig Methode, Medium, Antrieb und Belohnung. Im freien Spiel wird das Kind zum Akteur seiner Entwicklung"

Literatur

Gründler, Elisabeth C./ Schäfer, Norbert:
Naturnahe Spiel- und Erlebnisräume: planen, bauen, gestalten. Neuwied, Kriftel und Berlin 2000, Zugriff 9.2021

10.2 Wir sind ein von elektronischen und digitalen Medien freier Kindergarten“,

und setzen uns ein „für ein Recht auf bildschirmfreie Kitas, Kindergärten und Grundschulen“ (Manfred Spitzer, s.u.)

Wir möchten, dass die uns anvertrauten Kinder mit Kopf, Herz und Hand lernen. Sie sollen ihre Erfahrungen im originären dreidimensionalen Raum machen, sie sollen die Dinge im wahrsten Sinne des Wortes „begreifen (anfassen, berühren und befühlen)“. Sie sollen im sozialen Kontakt zu anderen Kindern ihre Welt entdecken. Die Sprachförderung findet bei uns z.B. durch Fingerspiele, Märchen, Erzählungen, Rollenspiele u.ä., also im sozialen Miteinander statt. So verhält es sich mit allen Bildungszielen, die wir als Bildungseinrichtung verfolgen. Dies wird an anderer Stelle näher ausgeführt.

„Kinder brauchen Musik, Sport, Natur und soziale Resonanz, um sich gesund zu entwickeln. Das schafft keine Software!“ (Manfred Spitzer, s.u.)

Was heißt das für uns konkret?

Für das Personal:

keine Handynutzung in den Gruppenräumen

Für die Eltern:

Handyverbot auf dem ganzen Gelände



Wie kommen wir dazu, ein solches Postulat aufzustellen?

Viele Wissenschaftler (Neurologen, Psychologen, Hirnforscher und Pädagogen) sagen, dass Kinder an die Mediennutzung frühestens ab dem 12. Lebensjahr herangeführt werden sollten, weil Synapsen, Neuronen und Rezeptoren lange Zeit erst lernen müssen, was Körper sind, was Materie ist, und zwar haptisch. In dieser Phase der Entwicklung sind Erfahrungen auf der zweidimensionalen Bildschirmoberfläche nicht förderlich, sondern eher kontraproduktiv. Wir können auch dem häufigen Argument, die Kinder müssten frühzeitig auf die Mediennutzung vorbereitet werden nicht folgen. Was würden Sie sagen, „wenn

- die deutsche Automobilindustrie den Führerschein für 3-jährige fordern würde. Schließlich müsse man die Kleinen frühzeitig auf die neue Technologie der Fortbewegung vorbereiten. Deutschland sei nun einmal die Welt-Auto-Nation Nummer 1 und da könne man sich nicht leisten, gegenüber anderen zurückzufallen.
- die Vereinigung der deutschen Winzer und Bierbrauer durchgesetzt hätte, dass im Land des Bieres und Weines die nachkommende Generation schon im Kindergarten und in der Grundschule flächendeckend und verpflichtend ein Alkoholkompetenztraining erhält – beginnend mit einem halben Schnaps am Tag. Das müsse sein, denn wir wollen unseren Vorsprung im Knowhow nicht verlieren, liegen wir doch im europäischen Durchschnitt beim Schnaps-Ausschank in unseren Bildungseinrichtungen deutlich abgeschlagen im unteren Mittelfeld.

10.3 Junge Menschen brauchen Kontakt mit ihresgleichen,

mit verständnis- und liebevollen Erwachsenen und mit der Natur. Den Umgang mit digitaler Informationstechnik hingegen – sei es in der Freizeit oder in Bildungseinrichtungen wie Kindertagesstätten und Schulen – brauchen sie nicht.“ (Manfred Spitzer, Ulm, Digital 0.0, Wider die postfaktische Bildungspolitik)

„Allzu verständlich sind die Ängste der Eltern, die ihre Kinder chancenlos in der digitalen Welt glauben, wenn diese nicht schon im Kindergartenalter Apps programmieren lernen. Schon diese besorgte Ausgangsfrage klammert die Hauptfrage aus: auf welche Welt sollen die Kinder vorbereitet werden? Auf die Fähigkeit, in der Arbeitswelt bedingungslos zu funktionieren, sich im Konkurrenzkampf durchzusetzen, die Wachstumsideologie zu verinnerlichen, oder sollen sie zu sozial verantwortungsbewussten, kritischen Bürgern erzogen werden, mit einer Bildung, die selbständiges Denken ermöglicht? Wer legt denn die Lern- und Erziehungsziele fest?

Bei uns haben Google, Apple, Microsoft, Bertelsmann und Telekom die Bildung in die Hand genommen. Die Hauptinitiative der Digitalisierung der Bildung kommt von der IT-Branche. Im Zwischenbericht der Plattform „Digitalisierung in Bildung und Wissenschaft“ steht, wer das Bildungsministerium berät – nämlich Akteure der IT-Wirtschaft: Vom Bitkom und der Gesellschaft für Informatik (GI) über Microsoft und SAP bis zur Telekom und zum Hasso-Plattner-Institut für Softwaresystemtechnik (HPI) sind alle vertreten.

Mit der Digitalisierung verwandeln wir unser Leben, privat wie beruflich, in einen Riesencomputer. Alles wird gemessen, gespeichert, analysiert und prognostiziert, um es anschließend zu steuern und zu optimieren“(HOFSTETTER 2016:37). Wer hat ein Interesse an den Daten der Kinder, wer sammelt sie, wer will sie in welche Richtung steuern?“

(Vortrag bei SÖS (Stuttgart Ökologisch Sozial), 15.05.2017, Peter Hensinger, Berichte über diese Veranstaltungen und PDFs der Vorträge können auf www.s-oe-s.de heruntergeladen werden)

8.5. Fazit:

Daher haben wir uns in Anlehnung an Pestalozzi für das Lernen mit Kopf, Herz und Hand entschieden.

„Pestalozzi lehnte sich dabei an die aus dem Altertum stammende Einteilung des Seelenlebens in Denken, Fühlen und Wollen (Handeln) an. Diese 'Grundkräfte' sind die intellektuellen, die sittlichen und die physischen Kräfte. Symbolisch findet diese Dreiheit ihr Abbild in den Organen Kopf, Herz und Hand. Was meint Pestalozzi genau mit diesen drei Begriffen?

Kopf: alle seelisch-geistigen Funktionen, die den Menschen zur Erkenntnis der Welt und zu einem vernünftigen Urteil über die Dinge führen. Dazu gehören Wahrnehmung, Gedächtnis, Vorstellung, Denken und Sprache.

Herz: Er meint damit nicht bloß den gesamten Gefühlsbereich, der alle unsere Wahrnehmungen und Gedanken begleitet, sondern vorerst einmal die sittlichen Grundgefühle der Liebe, des Glaubens, des Vertrauens und der Dankbarkeit, die Tätigkeit des Gewissens, das Erahnen-Können, das Werten.

Hand: Statt von 'physischen Kräften' spricht Pestalozzi oft auch von 'handwerklichen Kräften', von 'Kunst-Kräften', von 'Berufs-Kräften', von 'häuslichen Kräften' oder sogar von 'gesellschaftlichen' Kräften. Alle diese Bezeichnungen zeigen, dass Pestalozzi, wenn er von 'Hand' spricht, das praktische Handeln des Menschen im Auge hat, in welchem sich Handgeschicklichkeit und Körperkraft mit gesundem Menschenverstand und Willen zur fruchtbaren Tat verbinden.

Anknüpfend an diese Dreiteilung ergeben sich nun zwei grundlegende Forderungen:

- Erstens soll jede der drei Grundkräfte an sich selbst zur größtmöglichen Entfaltung gebracht werden;
- und zweitens sollen die drei Grundkräfte in Harmonie miteinander entwickelt werden.

Diese Harmonie aber ergibt sich dadurch, dass sich die Kräfte des Kopfs und der Hand den gebildeten Kräften des Herzens unterordnen. Mit anderen Worten: Liebe, Glaube, Sittlichkeit sollen das Denken und Handeln des Menschen durchdringen.“

(Dr. Arthur Brühlmeier,
www.bruehlmeier.info/erziehung.htm)



10.5 Material, auf deren Grundlage wir zu unserer Entscheidung gelangt sind!

Karin Krey: Kritische Analyse zum Einsatz neuer Medien im Elementarbereich

„Prof. Stefan Aufenanger behauptet: Bereits Kinder mit drei Jahren könnten konstruktiv und produktiv arbeiten, wenn "der Computer im Kindergarten in ein pädagogisches Projekt eingebunden ist". Dadurch würde die sprachliche und kognitive Entwicklung von Kindern zum Teil positiv beeinflusst.

Dem widerspricht der Kriminologe Prof. Christian Pfeiffer vehement. Sprache könne nur durch menschliches Gegenüber und liebevolle Zuwendung erlernt werden. Der Umgang mit dem Computer lenke die Kinder lediglich ab und koste ihre Konzentration. Er verweist auf Längsschnittuntersuchungen von drei- bis sechsjährigen Kindern aus den USA, die eine Zunahme an Hyperaktivität aufzeigten, wenn diese frühzeitig an Bildschirme herangeführt wurden. Folgen seien Fettleibigkeit und Zunahme an Gewalttätigkeit.

Die Kita-Zeitschrift "Entdeckungskiste" (2003) thematisiert diesbezüglich Verhaltensauffälligkeiten. Von auffälligem Verhalten wird gesprochen, wenn es signifikant vom alters- und entwicklungsgemäßen Verhalten abweicht. In den Blickpunkt geraten unter anderem Aggressivität und Wahrnehmungsstörungen. Aggressivität zeigt sich symptomatisch durch mangelnde Verhaltenskontrolle, Stimmungsschwankungen oder innere und äußere Unruhe. Als Ursache einer erhöhten Aggressivitätsbereitschaft

sehen die Autoren unter anderem psychischen Stress. Dieser könne durch einen erhöhten Fernsehkonsum und der damit verbundenen mangelnden Bewegung und hoher Lärmbelastigung entstehen. Kindliche Wahrnehmung bildet sich aus, wenn alle Sinne trainiert und miteinander in Wechselwirkung stehen. Die Akkommodation¹⁾ (Piaget) verlangt aber nach einem ganzheitlichen Informationsgewinn im direkten Umgang mit Personen und Dingen, die nicht durch Computer-Lernprogramme oder Fernsehsendungen ersetzbar seien. Medien werden als Hemmfaktoren betrachtet, die den Kindern die Zeit stiehlt, ihre innenwohnenden Kräfte zu entfalten.

Eine konträre Argumentation konnte ebenso herausgearbeitet werden, wenn ausschließlich der Fernsehkonsum betrachtet wird. Postman (1994, S. 93) konstatiert zur Bedeutung des Fernsehens: Es verlange keinerlei Fähigkeiten und entwickle auch keine. Es sei für Kinder leicht zugänglich und entziehe den Erwachsenen die Kontrolle über das, was Kinder sehen und hören. Werden Sendungen jedoch gezielt ausgewählt, bieten zum Beispiel die "Sendung mit der Maus" (Bachmair 2007, S.69), "Löwenzahn" oder "Willi will's wissen" ein lehrreiches Programm, welche über ein großes Kinderpublikum verfügen (Anmerkung unsererseits: aber noch nicht im Kindergartenalter).

Bezugnehmend auf die kritischen Einwände von Manfred Spitzer und Christian Pfeiffer zur Fettleibigkeit des Kindes kann in der Tat von einer "Zunahme an Übergewicht bei Kindern" (Gesundheitsberichterstattung des Bundes 2008) gesprochen werden. Den Zusammenhang von Medienkonsum und Fettleibigkeit belegt eine Längsschnittstudie aus Berlin (Thüringer Zeitschrift der Bildungsgewerkschaft GEW, Heft 03/2009, S. 14).“



¹⁾ Die Begriffe **Akkommodation** und **Assimilation** stammen aus der Psychologie und beschreiben den Prozess, bei dem die Menschen neue Erfahrungen in vorhandene Gedankenmuster aufnehmen und einordnen. Sie bestimmen anschließend unser Verhalten, unsere Denkweise und unsere Taten. Während die Assimilation das neue Wissen in das bereits vorhandene Denkschema einordnet, entstehen durch die Akkommodation neue Erkenntnisse, neues Denken und neue Verhaltensmuster – kurz: Die persönliche Entwicklung schreitet stärker voran...

(Das Kita-Handbuch, herausgegeben von Martin R. Textor und Antje Bostelmann, <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/medienerziehung-informationstechnische-bildung/2080>)

Bernhard Junginger in der Augsburgener Allgemeinen am 29.05.2017

„Schon für Säuglinge wird die übermäßige Nutzung von Smartphones inzwischen zum Problem: Wenn Mütter während des Stillens ständig auf den Bildschirm starren, dann trinken oder schlafen die Babys schlechter. Bindungsstörungen können die Folge sein, wenn die Eltern während der Betreuung ihrer Kleinkinder digitale Medien nutzen. Und schon 70 Prozent der Kinder im Kindergartenalter spielen heute mehr als eine halbe Stunde täglich selbst am Smartphone – meist an dem der Eltern. Das hat oft gravierende Folgen: Die

Kinder werden zappelig, leiden unter Konzentrationsstörungen und sind in ihrer Sprachentwicklung gestört.

Übermäßiger Konsum von digitalen Medien gefährdet die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen massiv, so lautet das Fazit der **Blick-Studie**, die Marlene Mortler (CSU), die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, gestern in Berlin vorgestellt hat. Für die Studie hatten rund 80 Kinderärzte aus ganz Deutschland im Rahmen der vorgeschriebenen Vorsorgeuntersuchungen bei fast 6000 Kindern den Zusammenhang von Mediennutzung und Gesundheit erfasst.

Motorische Hyperaktivität, das sogenannte Zappelphilipp-Syndrom, kommt bei Zwei- bis Fünfjährigen mit einem Smartphonegebrauch von einer halben Stunde täglich zweieinhalb Mal so oft vor wie normalerweise.

Ein übermäßiger Medienkonsum gefährdet die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, wie aus dieser Studie hervorgeht. Bereits Babys unter einem Jahr haben demnach Fütter- und Einschlafstörungen, wenn die Mutter parallel zu Betreuung ihres Kindes digitale Medien nutzt. Zudem benutzen schon 70 Prozent der Kinder im Kita-Alter das Smartphone ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich.

Zwei- bis Fünfjährige sind der Studie zufolge bei regelmäßiger Nutzung von Bildschirmmedien nicht nur zappelig und haben Konzentrationsstörungen. Bei täglicher Mediennutzung zeigen sich zudem Störungen bei der Sprachentwicklung. Die Kinder sind außerdem oft unruhig und schnell ablenkbar.

Für Marlene Mortler ist klar: „In den Händen von Kleinkindern haben Smartphones und Tablets nichts zu suchen“.

In Deutschland gelten mittlerweile rund 600.000 Jugendliche und junge Erwachsene als internetabhängig und zweieinhalb Millionen als problematische Internetnutzer. "Wir müssen die gesundheitlichen Risiken der Digitalisierung ernst nehmen", erklärte Mortler. "Kleinkinder brauchen kein Smartphone." Sie müssten erst einmal lernen, mit beiden Beinen sicher im realen Leben zu

stehen. Es sei daher dringend notwendig, Eltern beim Thema Mediennutzung Orientierung zu geben, forderte die Drogenbeauftragte.

(<https://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Wie-Smartphones-schon-Saeuglinge-und-Kinder-krank-machen-id41598501.html>)



10.5 Mediensucht: Warum kein Aufschrei? Publiziert von Ralf Lankau Politik schützt Kinder nicht vor medialen Suchtgefahren

Das „Bündnis für humane Bildung“ fordert, dass die Bundesregierung mediale Suchtgefahren für Kinder endlich ernst nimmt. „Wie viele Warnungen vor diesen Risiken werden noch in den Wind geschlagen, bevor Politiker handeln?“, fragt der Kinder- und Jugendarzt Dr. Uwe Büsching, Kooperationspartner des Bündnisses. Der Kinder- und Jugendarzt ist auch Vorstandsvorsitzender der Stiftung „Jugend und Kind“. Dr. Büsching verweist auf eine aktuelle Stellungnahme der Suchtkommission, die für die jugendpsychiatrische Fachgesellschaft und Verbände (DGKJP, BAG KJPP, BKJPP) tätig ist: „Bis zum Schulbeginn sollen Kinder nur analog und nicht mit Hilfe digitaler Medien lernen und spielen“, schreibt die Kommission im Januar. „Suchtfördernde Verstärkungsmuster in Games müssen gesetzlich eingeschränkt werden.“ Denn die Ärzte sehen eine „Vielzahl von positiven Verstärkern“, um die Mediennutzung der Kinder zu intensivieren. „Damit benennen die Kollegen ganz klar Suchtmechanismen, die in digitale

Medienangebote eingebaut sind, um schutzlose Kinder in Abhängigkeit zu bringen“, erklärt dazu der Kinder- und Jugendarzt Dr. Büsching. Das sei ein Skandal, denn im Kindergarten würden auch keine Schnapsproben abgehalten.

Warnzeichen gibt es genug: im Oktober 2019 ließ die Krankenkasse „pronovaBKK“ 100 Kinderärzte befragen, welche Rolle digitale Medien in ihrer Sprechstunde spielen. Die Ärzte stellten Zusammenhänge her zwischen einer zunehmenden Mediennutzung und verschiedenen Diagnosen: 92 Prozent beobachteten eine Verbindung mit Übergewicht; 86 Prozent mit sozialen Auffälligkeiten; 82 Prozent mit Lernentwicklungsstörungen und 81 Prozent mit motorischen Defiziten. „Sicher, es sind Eindrücke aus der täglichen Praxis-Arbeit“, so Dr. Büsching. „Aber gerade deshalb sollten wir auf die Kinderärzte hören.“ Erschreckend sei auch, dass 74 Prozent der befragten Kollegen der Aussage zustimmten: „Von Seiten der Eltern wird die Mediennutzung ihrer Kinder völlig verharmlost.“

Dr. Büsching war selbst 2017 an der BLIKK-Studie beteiligt, die nachgewiesen hat, wie sehr digitale Geräte den Alltag kleiner Kinder durchdringen: „70 Prozent der Kinder im Kita-Alter benutzen das Smartphone ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich.“ Bei Säuglingen stellten die Wissenschaftler „Fütter- und Einschlafstörungen“ fest, wenn Eltern bei deren Betreuung digitale Medien nutzten. Das sei ein wichtiger Hinweis auf Bindungsstörungen. Auch die „American Academy of Pediatrics“ (AAP) empfiehlt seit 2011, Kleinkinder nicht mit Bildschirmen zu konfrontieren, weil das u. a. zu Sprachentwicklungsstörungen führen kann.

„Es folgt Studie auf Studie“, sagt dazu Prof. Dr. Manfred Spitzer, Leiter der psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm. Er ist auch Gründungsmitglied im „Bündnis für humane Bildung“ und kritisiert: „Der digitale Blindflug der Politik geht aber weiter!“ Auf Kosten einer Generation, die um wesentliche Entwicklungschancen betrogen wird, so Spitzer. Es müsste längst ein Aufschrei in der Öffentlichkeit erfolgen, stattdessen würden

Milliarden aus dem Digitalpakt versenkt, und zwar in fragwürdigen IT-Projekten an deutschen Schulen. „Wir benötigen dringend in den Kindergärten und Grundschulen eine Kompensation der digitalen Überflutung, wie sie in vielen Familien üblich ist“, sagt der Experte. „Kinder brauchen Musik, Sport, Natur und soziale Resonanz, um sich gesund zu entwickeln. Das schafft keine Software!“ Daher unterstützt Spitzer die europaweite Petition, die sein Bündnis mit dem anthroposophischen Netzwerk ELIANT gestartet hat: „Für ein Recht auf bildschirmfreie Kitas, Kindergärten und Grundschulen“. Spitzer ist überzeugt: „Wer Kinder früh schützt, gibt Ihnen mehr Chancen im digitalen Zeitalter.“

**(Pressekontakt: Ingo Leipner / Mob. 0162-8192023 / presse@aufwach-s-en.de
Presseinformation: 13.02.2020 Bündnis für humane Bildung, eine Interessengemeinschaft (IG) vertreten durch: Peter Hensinger, Prof. Dr. phil. Ralf Lankau und Ingo Leipner)
Interview mit Prof. Dr. phil. Ralf Lankau, Mitglied des Bündnisses für humane Bildung**

Interview mit Prof. Dr. phil. Ralf Lankau, Mitglied des Bündnisses für humane Bildung

Woran machen Sie fest, dass Digitaltechnik im Unterricht keinen Nutzen hat?

Ralf Lankau: Dazu gibt es viele Studien, angefangen von der OECD- über die PISA-Studie 2015 bis zu John Hatties Meta-Studie "Visible Learning". Oder nehmen wir das kürzlich veröffentlichte Gutachten "Bildung 2030" des Aktionsrats Bildung der Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft.

Was steht in dem Gutachten drin?

Ralf Lankau: Auf Seite 78 von "Bildung 2030" wird eine Studie zitiert, der zufolge hiesige Grundschul Kinder, die mindestens einmal wöchentlich Computer im Unterricht nutzen, in den Domänen Mathematik und Naturwissenschaften sogar statistisch signifikant niedrigere Kompetenzen aufwiesen als diejenigen, die seltener als einmal pro Woche mit dem Computer hantierten.

**(Torsten Engelbrecht:
<https://www.heise.de/tp/features/Technologie-in-unseren-Schulen-schadet-mehr-als-sie-nuetzt-3766725.html?seite=all>)**



H.G. Butzko (Kabarettist) erwähnt in seinem Programm „echt jetzt“ dass, während es in Frankreich ein Verbot von Smartphones an allen Schulen gibt, man in Südkorea Jugendlichen bis zum 18. Lebensjahr nur Geräte, auf denen zahlreiche Apps und Funktionen blockiert sind, erlaubt, in Deutschland Bund und Länder für den „Digitalpakt Schule“ 5 Mrd. Euro zur Verfügung stellen.

Was davon zu halten ist, versucht er durch Zitate namhafter Entwickler aus dem Silicon Valley zu verdeutlichen. Im Folgenden haben wir einige der Zitate aufgeführt:

„Die Leute, die all diese Produkte entwickelt haben, sind privilegierte, kinderlose Egozentriker mit einem limitierten Verständnis von Kultur“

(Anthony (Tony) Fadell (*1969), US-amerikanischer Computeringenieur, gilt als der Erfinder des Konzepts des Musikabspielers iPod mit dem dazugehörigen Onlinemusikgeschäft iTunes)

„Der kalte Schweiß bricht mir aus, wenn ich darüber nachdenke, was ich und meine Kollegen da in die Welt gesetzt haben, obwohl Handys eigentlich als

Kommunikationsinstrumente angeboten werden, dienen sie tatsächlich vor allem den Bedürfnissen des Einzelnen und sind Mittel der Selbstüberhöhung (z.B. Selfies)“

(Anthony (Tony) Fadell, s.o.)

„Diese egozentrische Art des Designs fällt nun auf die jüngste Generation, die mit ihm aufwächst zurück. Am schlimmsten ist es bei Kindern. Nimmt man Kindern das Handy weg, ist es so, als würde man ihnen ein Stück ihrer selbst entreißen. Die Entzugserscheinungen halten tagelang an.

(Anthony (Tony) Fadell, s.o.)

„Die DAK hat festgestellt, 100.000 Jugendliche sind Social Media süchtig, weil facebook diese permanente „gefällt mir“ Bestätigungsfeedback absichtlich eingebaut hat, weil sie wissen, dass man damit eine Schwäche in der menschlichen Psyche ausnutzen kann.“

(Shawn Parker, ehemaliges Vorstandsmitglied von facebook)

„Man weiß, dass durch diese ganzen Smileys, Emojis, Daumen hoch- und Herzchensymbole kleine Glückshormonausschüttungen stattfinden, die Suchtmechanismen auslösen. Ich habe geholfen, ein Monster zu schaffen. Weiß Gott, was es den Gehirnen unserer Kinder antut.“

(Shawn Parker, s.o.)

HG Butzko erwähnt,

dass Steve Jobs (Gründer von Apple und Produzent des iPads), Tim Cook (Chief Executive Officer (CEO) des Unternehmens Apple) und ihre Kollegen/Kolleginnen im Silicon Valley längst erkannt haben, was sie im Hinblick auf Kinder entwickelt haben. Sie schicken ihre Kinder zu Waldorf- oder Montessorischulen, weil dort Smartphones, Tablets und Computer verboten sind. Wir hätten doch in Deutschland ein Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit, um Kinder davor zu bewahren, suchtkrank zu werden. Dazu sei Bier und Wein erst ab dem 16. Lebensjahr, harter Alkohol und Glücksspiel erst ab dem 18. Lebensjahr erlaubt. Dabei:

„ist das Handy nichts anderes als ein Glücksspielautomat in der Hosentasche“

(Tristan Harrys, ehemaliger Designer bei Google)

„Ständig holen wir das Handy heraus, in der Hoffnung auf eine Belohnung. Das Tückische, weil wir nicht wissen wann die Belohnung kommt, schauen wir ständig nach. Variable Belohnung ¹⁾ heißt das Prinzip, das uns süchtig macht.“

(Tristan Harrys, s.o.)

HG Butzko erwähnt,

dass der durchschnittliche Handynutzer täglich ca. 100mal auf sein Handy guckt.

„Nicht wir tragen die Schuld am Verführt werden, sondern die Unternehmen, die uns mit ihrer Software verführen. Diese Unternehmen haben ganze Abteilungen mit Designern, die nur damit beschäftigt sind, Apps zu entwerfen, die uns möglichst lange binden, selbst, wenn wir uns längst überfressen haben. Die wollen, dass wir möglichst viel Zeit mit ihnen verbringen, weil mehr Zeit mehr Daten bringt, und Daten bringen höhere Einnahmen.“

(Tristan Harrys, s.o.)

„Smartphones sind nützlich, aber ich bereue die Schattenseiten.“

(Loren Brichter, gilt als Erfinder des Pull-To-Refresh Prinzips ²⁾)

„Digitalisierungskonzerne sind Imperien der Verhaltensmanipulation und Zeitvernichtungsdienste, die Handynutzern, ohne dass sie es merken, Terminplan und Konsumverhalten diktieren.“

(Jaron Lanier, Pionier bei Atari, Entwickler der Virtual Reality, Mitarbeiter in der Forschungs- und Patentabteilung bei Microsoft)

„Facebook und Co zerreißen die Grundlagen unserer Gesellschaft“

(Chamath Palihapitiya, ehemaliger Vizepräsident von Facebook)

¹⁾ Das Geheimnis der variablen Belohnung:

Ganz einfach: Um Deinen Hund nicht zu langweilen und ihn bei Laune zu halten. Wenn Du ihn variabel belohnst, machst Du Dich für

ihn nicht so leicht lesbar und dadurch interessanter. Durch immer neue Lobweisen wird Dich Dein Hund aufmerksamer wahrnehmen, da Deine Handlung für ihn nicht vorhersehbar ist. Das unterstützt Eure Beziehung zueinander. Arbeite auch mal nach dem Spielautomateneffekt: mal kommt ein Gewinn, mal nicht, mal größer, mal kleiner.

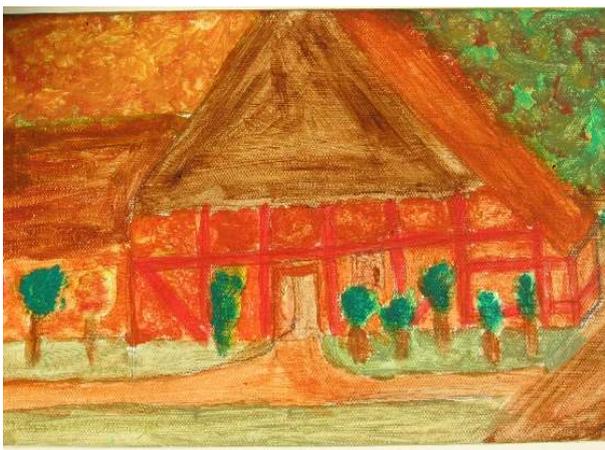
(<https://www.ziemer-falke.de/das-geheimnis-der-variablen-belohnung/>)

„Spielautomaten funktionieren nach dem Prinzip der „variablen Belohnung“. Eine Aktion des Spielers löst in der Regel eine unmittelbare Reaktion aus. Dieser Effekt kann süchtig machen und ist am stärksten zu beobachten, wenn die Belohnung variabel und nicht voraussehbar ist. Bei diesem Beispiel heißt das, dass der Gewinn entweder komplett ausbleibt oder jedes Mal eine unterschiedliche Höhe aufweist. Moderne Apps schaffen es erstaunlich gut, dieses Konzept zu adaptieren. Im Prinzip wird also ein Spielautomat betätigt, wenn man den Pull-To-Refresh Mechanismus der Mail-App auslöst, bei Facebook auf das kleine Welt-Icon klickt, um die neuen Benachrichtigungen zu sehen oder bei Tinder nach rechts wischt.“

(Robin Wiegand

<https://www.zuehlke.com/blog/psychologisch-e-mechanismen-erfolgreicher-apps/#>)

¹⁾ des Pull-To-Refresh Prinzip:



Loren Brichter hat Schimpansen bei einer Versuchsanordnung beobachtet, wie sie nach dem Experiment mit einem Finger an einer Klappe in der Wand gezogen haben, um an ihre Belohnung zu kommen. In der gleichen Weise

müssen wir über die Oberfläche des Handys ziehen, um an die Belohnung zu kommen.

(„echt jetzt“ von H.G. Butzko

<https://www.3sat.de/kabarett/3satfestival/hg-butzko-echt-jetzt-104.html>)

Die Erziehungsmethode von Steve Jobs und Bill Gates

„2007 führte Gates, der ehemalige Geschäftsführer von Microsoft, zu Hause eine Beschränkung der Bildschirmzeit ein, als seine Tochter begann, ein fast schon ungesundes Faible für ein Videospiele zu entwickeln. Bis zum Alter von 14 Jahren erlaubte er seinen Kindern zudem keine Mobiltelefone. (Heute beträgt das Durchschnittsalter, in dem Kinder ihr erstes Handy bekommen, 10 Jahre.)

Jobs, bis zu seinem Tod im Jahr 2011 Geschäftsführer von Apple, sagte der „New York Times“ im selben Jahr in einem Interview, dass er es seinen Kindern nicht gestattete, das erst neu erschienene iPad zu benutzen. „Wir begrenzen die häusliche Technologienutzung unserer Kinder“.

Im Buch „Screen Schooled“ stellen Clement und Miles die These auf, dass vermögende Silicon-Valley-Eltern das suchterzeugende Potenzial von Smartphones, Tablets und Computern eher zu begreifen scheinen, als es die allgemeine Öffentlichkeit tut — trotz der Tatsache, dass diese Eltern häufig ihren Lebensunterhalt damit verdienen, in genau diese Technologien zu investieren oder zu entwickeln.

So würde es nach der Meinung der Autoren zumindest an Durchschnittsschulen aussehen. Einige spezielle Schulen im Silicon Valley, so wie die Waldorf-Schule, sind auffallend low-tech. Sie verwenden reguläre Kreidetafeln und HB-Bleistifte. Anstatt das Programmieren zu erlernen, werden den Kindern Werte und Normen wie Zusammenarbeit und Respekt beigebracht. In der Brightworks-Schule im Valley beispielsweise erlernen die Kinder Kreativität, indem sie Dinge bauen und in Baumhäusern unterrichtet werden.“

(Die Erziehungsmethode von Steve Jobs und Bill Gates, die alle Eltern umsetzen sollten, Chris Weller

<https://www.businessinsider.de/karriere/bewerbung/steve-jobs-bill-gates-kinder-erziehung-2017-10/>

„**Steve Jobs** wurde von einem New-York-Times Reporter einmal gefragt: „Ihre Kinder müssen das iPad lieben, oder?“ der damalige Apple-Mitbegründer und CEO (Chief Executive Officer, Geschäftsführer) antwortete daraufhin: „Sie haben es noch nicht verwendet. Wir schränken die Zeit, die unsere Kinder zu Hause mit Technologie verbringen, ein.“

Wie die Webseite **Offgridquest.co** in Erfahrung gebracht hat, schotten gerade führende Entwickler und Ingenieure im Silicon Valley ihre Kinder vor (zu viel) Berührung mit Unterhaltungselektronik ab. Manche drehen den Spieß sogar massiv um und schicken ihre Zöglinge in alternative, nicht-Technik basierte Schulen, wie die Waldorfschule in Los Altos. Hier sind Computer verpönt.“

(Steve Jobs: Wieso für seine Kinder das iPad tabu war <https://www.maclife.de/news/steve-jobs-seine-kinder-ipad-tabu-war-10068113.html> von Christian Remse)

Das wollen wir im NaturKinderGarten:

Medienerziehung soll zu Medienkompetenz führen



Medien waren schon immer ein stark prägender Einfluss und Wegbereiter in der

Menschheitsentwicklung und die der einhergehenden Kulturentwicklung. Höhlenbilder, Sprache, Erzählung, Gesang, Zeichensprache und Tanz waren die ersten menschlichen Ausdrucksweisen um sich miteinander auf etwas einzustimmen, etwas zu

überliefern oder Wissen weiter zu geben. Medien haben immer dann einen positiven Sinn, wenn sie genutzt werden, um den Menschen in seiner Entwicklung zu dienen und zu unterstützen. Sie erzeugen sich aber nicht von selbst. Sondern hinter den Inhalten stehen einzelne Menschen oder Organisationen., die den Anspruch verfolgen, gut, sachlich und fachlich zu informieren, aufzuklären und auf Fakten hinzuweisen., mit dem Ziel, das selbständige Erkennen und Denken, den Erhalt der Freiheit und das soziale und demokratische Staatswesen zu sichern. Sinnvoller Mediengebrauch ist also Bildung und eine wichtige Kommunikation. Ohne Medien würden wir beispielsweise die globalen Zusammenhänge der Klimakrise nicht verstehen und würden keinen Anlass zum Handeln erkennen.

Die Kehrseite der modernen Medienwelt ist bekannt. Unser pädagogisches Ziel berücksichtigt den Hirnreifungsprozess und das Kindeswohl. Das Recht auf Kindheit zu sichern bedeutet auch, dass wir sie kindgerecht dem Alter entsprechend an die Grundlagen von guter Kommunikation und Information heranführen. Die kindliche Hirnentwicklung wird vor Überforderung und Fehlentwicklung geschützt! Für gesunde Kinder und zukünftig starke Menschen ist das Lernen durch Spielen mit allen Sinnen der richtige Weg.

Die im Konzept beschriebenen Bausteine „Partizipation der Kinder“ und „Beschwerdeverfahren“ sind beispielsweise Lernbereiche, in denen Kinder erfahren, dass über verschiedene Ausdrucksweisen wie Sprache, Körpersprache, Bild und Lieder, Erzählungen oder Rollenspiele, die das betreffende Thema aufgreifen, Konflikte gelöst und Missverständnisse bereinigt werden können. Beispielsweise kann ein aus der freien Phantasie entsprungenes Puppenspiel, eine persönliche Frage oder eine eigene Meinung an die Spielfreundinnen und Spielfreunde herantragen. Um solche Ausdrucksweisen anzuregen, nutzen die Fachkräfte als Vorbilder ebenfalls dieses Mittel und regen zur Nachahmung an.

Ziel aller Lernprozesse:

Freude und Begeisterung, ausgelöst durch die Zufriedenheit über das eigene Lernvermögen

Mit dem Wissen, dass im Alltag der Familien die modernen digitalen Medien eine große Bedeutung haben und nicht vor den Kindern versteckt werden können und sollen, wollen wir ganz bewusst im Einklang mit den Eltern einen Ausgleich bieten und nutzen im Kitaalltag keine digitalen Medien und auch keine anderen Tonträger. Nur der Fotoapparat wird für die Bildungsdokumentation hin und wieder genutzt.