

Mediale Einflüsse auf die kindliche Entwicklung Welche Chancen und Risiken gibt es in Bezug auf Entwicklung?

Bachelorarbeit zur Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Arts

Vorgelegt am Fachbereich SBE – Soziale Arbeit, Bildung und Erziehung der Hochschule Neubrandenburg

von

Melissa Josefine Tonne

2019

Erstprüfer: Prof. Dr. Werner Freigang

Zweitprüfer: Prof. Dr. Andreas Speck

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Exkurs Begriffsklärung	4
Die kindliche Entwicklung	5
Die Entwicklungstheorie von Piaget	
Die Entwicklung als Aufgabe	
Die Wahrnehmung in der Kindheit	
Die Motorische Entwicklung	
Die Denkfähigkeit	
Das Erlernen vom Lernen	
Das Erierien vom Lernen	14
Medien	16
Zur KIM-Studie	
Welche Medien gibt es?	16
Medienausstattung der Haushalte	
Gerätebesitz der Kinder	
Die Freizeitgestaltung im Zusammenhang mit Medien	
Die Wichtigkeit der Medien im Alltag	
Wie sehen die Auswirkungen von Medien auf die kindliche Entwi	_
Verdummen die Kinder durch die Medien?	
Das Spiel am PC	25
Lieber in der Wohnung als im Wald?	
Handlungsmöglichkeiten der Eltern	
Schlussbetrachtung	34
Ouellenverzeichnie	20

Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich damit, welche Einflüsse Medien auf die kindliche Entwicklung haben und welche möglichen Chancen und Risiken dabei vorhanden sind.

Ziel der Forschung ist es, herauszufinden wie die Medien die Kinder beeinflussen und ob dieser Einfluss auch Chancen oder Risiken mit sich bringt und wie diese aussehen können.

Heutzutage wachsen Kinder in einem Umfeld auf, welches von den Medien in einem enormen Ausmaß beeinflusst wird.

So medial geprägt, wie die Kindheit heutzutage ist, war sie in der Geschichte der Entwicklung der Medien noch nie zuvor. Einhergehend damit kennen die jetzigen Erwachsenen diesen Zustand nicht aus ihrer eigenen Entwicklung, denn die Medien und ihre Wichtigkeit haben sich im Laufe der Zeit stark verändert.

Wenn man heute in ein Kinderzimmer hineinschaut und gleichzeitig an sein eigenes Kinderzimmer denkt, wird einem auffallen, dass die Kinder von den Medien stärker umgeben sind, als man es selbst noch war.

Oft befinden sich in Kinderzimmern Medien wie Musikanlagen, Computer, Spielekonsolen, Smartphones oder Handys und/oder einem Fernseher.

Dass sich dort unter anderem auch noch Bücher und das eventuell nicht mal wenig, befinden, wird auf den ersten Blick nicht unbedingt klar.

So scheint es oft, als wären die Kinder in einem "Medienparadies" und würden sich mit nichts anderem im Laufe ihrer Entwicklung, als mit Medien beschäftigen (Vgl. Bergmann, 2000, S. 126).

Doch kann man dieser Annahme zustimmen?

Ein Teil der Arbeit deckt die wirkliche Nutzung der Medien auf und zeigt, wie sich diese und den letzten Jahren verändert hat und von welcher Art die genutzten Medien sind.

Wenn man die Chancen der Medien beachtet, ist festzustellen, dass durch die Medien die Fantasie des Kindes belebt wird, sodass Vergnügen und Spaß entstehen.

Wenn man es aus dieser Sicht betrachtet, sind Medien etwas Bedeutendes für die Kinder und z.B. die Entwicklung ihrer Kreativität und Fantasie.

Doch die Medien geraten immer wieder in die Kritik und es wird ihnen nachgesagt, dass sie der Jugend einen leichten Zugang zu gewaltverherrlichenden und pornografischen Inhalten ermöglichen. Man sagt ihnen nach, dass sie schuld daran sind, dass die Kinder einen Bewegungsmangel haben, ihnen soziale Beziehungen fehlen und sie keine guten Noten in der Schule haben. Für all diese Punkte werden die Medien in der Gesellschaft gerne verantwortlich gemacht (Vgl. Gugel, 2011, S. 5).

In dieser zunehmend medial geprägten Lebenswelt ist daher die Frage "Wie beeinflussen die Medien die kindliche Entwicklung?" unumgänglich.

Eng daran geknüpft ist somit auch die Frage "Welche Chancen und Risiken bestehen dabei?".

Erziehungsberechtigte haben es in dieser "neuen" Situation schwer ein richtiges Maß für die Nutzung der Medien zu finden und dieses Maß den Kindern zu erklären.

Daher ist eine richtige Übertragung von Kompetenzen an die Kinder besonders wichtig.

Die Mediennutzung muss ein zweckmäßiger Bestandteil des Alltags der Kinder sein, damit diese davon im Alltag profitieren und entwicklungsfördernde Erfahrungen nicht ausgeblendet werden (Vgl. Kleimann, 2011, S. 19).

In der vorliegenden Bachelorarbeit soll das Thema der medialen Einflüsse auf die kindliche Entwicklung und die Chancen und Risiken, die dabei möglich sind, behandelt werden.

Die folgende Bachelorarbeit beginnt im ersten Kapitel mit der Begriffsklärung der, für das Thema, wichtigen Begriffe; "Kinder" und "Medien".

Anschließend wird im zweiten Kapitel auf die kindliche Entwicklung unter anderem auch auf die Entwicklungstheorie von Piaget und die unterschiedlichen Entwicklungsarten, eingegangen. Es geht dabei um die Entwicklung als Aufgabe, die Wahrnehmung in der Kindheit, die motorische Entwicklung, die Denkfähigkeit und um das Erlernen vom Lernen.

Im Anschluss daran wird es im dritten Kapitel um die Medien gehen.

Hierfür ist es zunächst einmal wichtig, mit der KIM-Studie zu beginnen und im weiteren Verlauf darauf einzugehen, welche Medien es gibt, wie die Haushalte medial ausgestattet sind, welche Geräte die Kinder besitzen, wie die Freizeitgestaltung im Zusammenhang mit Medien aussieht und welche Wichtigkeit die Medien im Alltag haben.

Im darauffolgenden Kapitel vier werden die Auswirkungen der Medien auf die kindliche Entwicklung und dessen Chancen und Risiken untersucht.

Hierbei wird im Kapitel 4.1 die Frage geklärt, ob die Kinder durch die Medien verdummen und anschließend im Kapitel 4.2 auf das Spielen am PC eingegangen.

Die letzten beiden Fragen, die im vierten Kapitel untersucht werden, sind einmal, ob die Kinder lieber in der Wohnung als im Wald spielen und welche Handlungsmöglichkeiten die Eltern haben.

Abgeschlossen wird die vorliegende Arbeit mit einer Schlussbetrachtung.

Aus Gründen der Lesbarkeit bedient sich der vorliegende Bericht meist männlicher Substantive, schließt die weibliche Form der Begriffe jedoch selbstverständlich mit ein. Wenn z. B. von Nutzern die Rede ist, so sind stets Nutzerinnen und Nutzer gemeint.

Exkurs Begriffsklärung

Es werden im Folgenden die Begriffe "Kinder" und "Medien" definiert, um einen besseren Überblick über das Thema "Mediale Einflüsse auf die kindliche Entwicklung" zu bekommen.

Nach dem §7 Abs. 1 Nr. 1 des SGB VIII ist ein Kind, wer noch keine 14 Jahre alt ist.

Abs. 2 sagt, dass auch derjenige ein Kind ist, wer noch nicht das 18. Lebensjahr vollendet hat (Vgl. §7 Abs. 1; Abs. 2 SGB VIII).

Der Begriff der Medien stammt ursprünglich aus dem lateinischen und leitet sich von dem Wort "medium", was in etwa so viel heißt wie "Mittel".

Schlussfolgernd wird also alles als Medium bezeichnet, was mittels technischer Kommunikationskanäle Kontakt zwischen Personen herstellt, oder Informationen vermittelt.

Marshall McLuhan (1911-1980) und Niklas Luhmann (1927-1998) waren für die zwei populärsten Varianten eines universalen Medienbegriffs verantwortlich. "The extension of man" also die Erweiterung des Menschen ist die Annahme von McLuhan.

Er nahm an, dass der Mensch seine natürlichen Möglichkeiten mit Hilfe von Werkzeugen, wie z.B. Funk, Telefon oder Brief erweitert.

Diese erhöhen und veranschaulichen die Einwirkungsmöglichkeiten auf die Umwelt. Durch die oben genannten Beispiele gab es einen erweiterten Kommunikationsradius.

Auch Straßen waren nach McLuhans Ansicht Medien, da dort die Handlungsreichweite durch die schnelleren Fortbewegungsmöglichkeiten erweitert werden konnte.

Laut Niklas Luhmann lassen sich Medien nur durch ihre Zusammenhänge zu Formen bestimmen. Es ist also all das ein Medium, was Formen aufnehmen kann und somit flexibel ist.

Beispielhaft dafür nannte er die Luft, da sie Schallwellen aufnehmen und übertragen kann und Sandkörner, da sie aufgrund ihrer losen Verbindung die Form von Fußabdrücken annehmen.

Medien besitzen keine starren Eigenschaften, sondern sind von Perspektiven und Betrachtung abhängig, was bedeutet, dass zwar alle Sandkörner die Form des Fußabdrucks annehmen, sich die Form des Sandkorns an sich aber nicht ändert.

Aufgrund dessen, dass diese beiden Medienverständnisse sehr allgemein gehalten sind, bedarf es eines allgemeinen Medienbegriffs.

Fasst man diesen allgemeinen Begriff semiotisch auf, werden nur kommunikative und auf Zeichen basierende Zusammenhänge verstanden.

Unter der Voraussetzung, dass in der Kommunikation interpretationsfähige Zeichen verwendet werden, ist die Analyse von Medien auf die Kommunikation untereinander eingegrenzt. Die Medien haben eine vermittelnde Funktion zwischen den Menschen.

Die Funktion wird dann für das Versenden von Botschaften genutzt. Analoge Medien besitzen dabei ein konkretes gemeinsames Funktionsprinzip.

Bei dem Schallereignis, der Aufnahme des Schallereignisses, der Vinyl Pressung und dem Abspielen der Schallplatte funktioniert es beispielsweise durch das Analogie Prinzip. Diese Art von Ähnlichkeit zwischen dem, was darzustellen ist und der Form der Speicherung, funktioniert bei digitalen Medien hingegen nicht mehr.

Die Daten werden hierbei in ein anderes Zeichensystem übersetzt und folgen somit nicht mehr dem Analogie Prinzip, sondern folgen ihrer eigenen Logik (Vgl. Böhn/Seidler 2008, S. 16ff).

Die kindliche Entwicklung

Das folgende Kapitel befasst sich mit der kindlichen Entwicklung der frühen und mittleren/späten Kindheit, also der Altersspanne von 3-6 und 6-11 Jahren. Ich gehe zunächst auf die Entwicklung eines Kindes ein, um im Folgenden anhand dessen die Einflüsse der Medien auf die Altersgruppen darstellen zu können.

Entwicklungstheorien beziehen sich zwar immer auf die Altersstufen, jedoch kann man davon ausgehen, dass Entwicklung ein lebenslanger Prozess ist.

Man bindet bestimmte Entwicklungsphasen nicht starr an ein bestimmtes "biologisches" Alter, sondern geht davon aus, dass eine abgegrenzte Stimulation vieler Faktoren als wichtig für die Reichweite und Qualität von Entwicklungsprozessen ist.

Die Entwicklung lässt sich anhand verschiedener Theorien ausdeuten, bei denen jeweils unterschiedliche Dimensionen menschlicher Entwicklung im Vordergrund stehen.

Einige von ihnen gehen eher in die biologisch-medizinische Richtung und andere orientieren sich stärker an der Disziplin Psychologie (Kognitive Theorie).

Die Lernfähigkeit, auf die ich auch noch eingehen werde, zählt zwar nicht zur Grundlagentheorie der Entwicklungstheorie, ist aber eine im Mittelpunkt stehende Theorie der Psychologie.

Im Folgenden werde ich auf eine Entwicklungstheorie genauer eingehen und anhand dieser die kindliche Entwicklung beschreiben (Vgl. Baacke, 1999, S. 149f.).

Die Entwicklungstheorie von Piaget

Piagets Entwicklungstheorie wendet sich explizit gegen lerntheoretische Konzepte und geht davon aus, dass sich denkpsychologische Strukturen ausbilden müssen, damit die menschliche Entwicklung stattfinden kann. Zu seinen Grundannahmen zählen folgende Punkte:

1. Die menschliche Entwicklung ist eine Interaktion zwischen der Anpassung an eine Situation oder einen an Gegenstand, zu der das Kind bestimmt ist (Akkommodation) und der beim Kleinkind ausgeprägten Tätigkeit, die Umwelt dem eigenen Handlungs- und Vorstellungsbestand anzupassen (Assimilation).

Akkommodation gelingt nicht immer direkt, ist aber von Bedeutung, wenn die Assimilation nicht mehr ausreicht, um sich zu Orientieren.

Piaget bringt mit diesen zwei Begriffen Elemente seiner Umwelttheorie mit in sein Konzept ein.

2. Durch dieses Zusammenspiel der beiden Elemente kommt es zu einer Entstehung bestimmter Schemata.

Schemata meint kategorisierte Verallgemeinerung und Einordnung von Eindrücken und Fähigkeiten.

Jeder Mensch entwickelt eine Vielzahl an Schemata, wie z.B. Sprach-, Farbwahrnehmungs-, Orientierungs-, und Verstehens- und Deutungsschemata.

In diesen Schemata ordnet sich das entwickelte kognitive Potential des heranwachsenden Menschen zu möglichster Weisheit.

3. Diese beschriebenen Vorgänge sind nur möglich, wenn eine Verbindung von Handlungen und Denkleistungen stattfindet.

Das Denkvermögen eines Menschen entwickelt sich nämlich erst durch Erfahrungen mit der Welt, durch den Umgang mit ihren Gegenständen und durch bestimmte Personen.

Es bildet sich nicht einfach so von sich aus, sondern soziale Stimulationen und die Zusammensetzung von Lernprozessen ist notwendig.

- 4. Die Entwicklung der Denk- und Handlungsmöglichkeiten geschieht in abschließenden Stufen. Eine Entwicklungsstufe ist dabei immer Voraussetzung für eine nächste Stufe. Es wird durch unterschiedlich aufgebaute Erkenntnisinstrumente Verschiedenes erfahren.
- 5. Das was die Entwicklung antreibt, ist das Streben nach einem Gleichgewicht. Durch Erfahrungen mit einem Ungleichgewicht vollbringt das Kind ständig innere Koordinierungsleistungen und baut immer komplexere Strukturen auf.

Ein vollkommenes Gleichgewicht kann zwar nie erreicht werden, jedoch gibt es eine höchstmögliche Stufe, welche einen zufriedenstellenden Umfang an kognitivem Gleichgewicht bietet.

Zusammenfassend kann man zu den Grundannahmen sagen, dass nach Piaget, die Entwicklung nach höchstmöglicher Aufklärung über die Welt strebt (Vgl. Baacke, 1999, S. 158f.).

Guckt man darauf, was Piaget über die Entwicklung der 6-12Jährigen sagt, wir deutlich, dass die konkreten intellektuellen Operationen ein entscheidendes Kriterium für diese Altersspanne sind.

Es bedeutet, dass das Kind es nun beherrscht, einzelne Handlungen zu verinnerlichen und zu Schemata zusammenfassen.

Kinder sind dann schulfähig, wenn bestimmte Handlungen genauso gut im Denken, wie in der äußeren Wirklichkeit durchgeführt werden.

Ein Bespiel dafür lässt sich an der Entwicklung des Invarianz Begriffs darstellen. Damit dieser sich entwickeln kann, muss vorher eine Objektpermanenz vorhanden sein.

Diese entwickelt sich ca. gegen Ende des ersten Lebensjahres. Objektpermanenz meint, dass das Kind in der Lage ist, ein Gegenstand als solchen wiederzuerkennen.

Bei dem Invarianzbegriff geht es um das Wissen, dass sich die physikalischen Eigenschaften nicht ändern, wenn nichts hinzugefügt oder weggenommen wird, obwohl sich das Aussehen der Objekte ändert. Die Invarianz physikalischer Konstanten der Objekte wie z.B. die Substanz, das Gewicht und das Volumen eines Gegenstands, zu erkennen, ist für die Kinder schwierig.

Dieses Erkennen der Invarianzen der physikalischen Konstanten wird erst im Schulalter gebildet. Mit ca. 7,5 Jahren wird die Invarianz der Substanz, mit 10 Jahren die Invarianz des Gewichts und mit 11,6 Jahren die Invarianz des Volumens verstanden.

Für diese Altersspanne ist es, besonders für die kognitive und emotionale Entwicklung, wichtig, dass neue Beziehungen entstehen. Es muss etwas Neues geschaffen werden und oft sind die Erfahrungen mit den Eltern vorläufig gesättigt.

Somit ist der Schuleintritt eine Erweiterung und Erneuerung der Lebenswelt und eine wesentliche Veränderung in der Vielfalt der Bezugspersonen.

In dieser Phase des Heranwachsens kommen die meisten Kontaktmöglichkeiten auf die Kinder zu (Vgl. ebd., S. 158ff.).

Die Kinder wurden beim Streben nach Autonomie unterstützt, wenn es den Eltern gelungen ist, sie in der Phase der sensomotorischen Intelligenz durch Körperkontakt, Schutz, Freundlichkeit und Nähe, ein Vertrauen in die Mitmenschen und die Welt zu entwickeln.

Durch diese Unterstützung haben die Eltern dem Kind eine prosoziale Grundeinstellung mit auf den Weg gegeben, welche sich auch in der Treue gegenüber den Eltern widerspiegeln wird.

Es entwickelt sich bei dem Kind ein Interesse etwas zu schaffen und sein noch Verletzliches und Entwicklungsfähiges Ich zu festigen. Dieses Interesse verbindet sich mit der Fähigkeit, das Denken immer weiter von dem eigenen Standpunkt und der eigenen Perspektive zu trennen und sich auch darauf zu besinnen, wie das Wahrnehmungsfeld aus der Perspektive anderer gesehen wird.

Der im Kleinkindalter vorhandene Egozentrismus, also die Haltung, dass die eigene Person das Zentrum allen Geschehens ist und Dinge nur aus der eigenen Sicht betrachtet werden, ist somit überwunden.

Dieser Egozentrismus war zuvor notwendig, damit die Orientierung des Kindes gegenüber der Außenwelt Stabilität erlangt und eine Basis des Ichs entsteht, damit sich das Kid unbefangen auf Sachen und Menschen einlassen kann (Vgl. ebd., S. 158ff.).

Die Entwicklung als Aufgabe

In dem vorangegangenen Text wurde gesagt, dass das Kind im Schulalter zunehmend in der Lage ist, konkrete intellektuelle Operationen durchzuführen und diese Durchführung dem Werkssinn, also dem Handeln "von sich aus" entsprechen.

Dieses Handeln des Kindes wird z.B. in der Schule mit anderen Kindern im Spiel und Experiment erarbeitet und vor allem durch, von der Gesellschafft geschaffene Einrichtungen, unterstützt.

Diese Einrichtungen wie z.B. Schule und Hort ermöglichen es, dem Interesse des Kindes gerecht zu werden, vertreten aber nicht nur die Interessen des Einzelnen, der sie besucht, sondern auch die derer, die diese Institutionen geschaffen haben.

Dies meint, dass die Kinder sich zwar dort verwirklichen sollen, aber gleichzeitig dienen diese Institutionen auch der Einführung in Kulturtechniken (Lesen, Schreiben, Rechnen) und der Erfüllung der gesellschaftlichen Erwartungen, damit die Kinder später in der Gesellschaft Leistungen vollbringen können und an die Stelle ihrer Eltern treten.

Durch diese Institutionen entwickeln sich sowohl subjektive als auch objektive Erwartungshaltungen, bei denen sich im besten Falle ein Ergänzungs- und Durchdringungsverhältnis ergibt.

Im ungünstigsten Falle könnte sich ein Widerspruch dazwischen entwickeln, indem das Kind lieber spielen möchte, um sich selbst zu verwirklichen, aber durch die Schule zum Arbeiten gezwungen wird. Dieser Widerspruch löst in dem Kind persönliche Krisen aus (Vgl. ebd., S 167f.).

Die Wahrnehmung in der Kindheit

Der Begriff Wahrnehmung beschreibt einen physiologischen und psychologischen Prozess, der zur Gewinnung und Verarbeitung von Informationen dient. Diese Informationen werden aus äußeren und inneren Reizen gewonnen und es führt entweder bewusst oder unbewusst zu einem Erkennen und Auffassen von Gegenständen und Vorgängen.

Mitbestimmt wird der Wahrnehmungsprozess dabei durch Gestalttendenzen (Organisationsprinzipien der menschlichen Wahrnehmung), Interessen, Gedächtnisinhalte, Gefühle, Erwartungen und Stimmungen.

Durch die Wahrnehmungen schafft man sich ein Vorstellungsbild von seiner Umwelt und strukturiert seine Umwelt nach Relevanzen und Reichweiten, damit man sich in ihr orientieren kann.

Die Wahrnehmung ist grundlegend und ein erfolgreiches motorisches Verhalten ist ohne die Wahrnehmungsfähigkeit genauso unmöglich wie die Entwicklung von Intelligenz. Altersbeobachtungen können bestätigen, dass Kinder im Alter von 9 Jahren scharfblickende, aufmerksame und treffend erkennende Beobachter sind.

Sie denken nicht zu kompliziert und verlieren sich nicht in gedankenabschweifenden Abstraktionen, sondern sind sachbezogen und konzentriert.

Ihnen fehlt dabei auch nicht die nötige Flexibilität, falls sie ihr Wahrnehmungsurteil ändern müssten. Sie sind somit sogar Jugendlichen und Erwachsenen voraus, da es diesen oft schwer fällt den Wahrnehmungsgegenstand, aufgrund zu komplizierter Annahmen, zu erkennen.

Kinder in diesem Alter sind in der Lage Dinge aus der Sicht eines anderen zu beurteilen und aus einer Gesamtheit das Wesentliche auszuwählen.

Es lässt sich außerdem ein Anstieg der Differenzierungsfähigkeit vermerken wie bei der Farb- und Formwahrnehmung.

Denkprozesse begleiten die Wahrnehmung zunehmend.

Gerade bei Kleinkindern sind Wahrnehmungen stark von Emotionen begleitet. Bilder, Bewegungen und eigene Handlungen gehen beim Kleinkind noch ineinander über und werden nicht in Wachbewusstsein und Schlaf unterteilt.

Die älteren Kinder (9-12-Jährige) leben zwar auch in einer magisch-durchtränkten Welt, aber können im Gegensatz zu den jüngeren schon grenzen zwischen Vorstellung und Realität, Hoffnung, Traum und Wirklichkeit zu ziehen.

Dadurch sind sie zur bewussten ästhetischen Wahrnehmung in der Lage.

Kinder jüngeren Alters leben unreflektiert in der Welt und können im Gegensatz zu älteren Kindern nicht die Schönheit einer Landschaft oder die Stimmung eines Sommerabends genießen und empfinden.

Die älteren Kinder haben ein ursprünglich-vitales Verhältnis zu den Menschen und ihrer Umwelt. Die Kinder distanzieren sich nicht von der Umwelt, sondern gehen vielmehr in

ihr auf, ohne über die Folgen ihres Verhaltens nachzudenken. Kinder benötigen deshalb Umwelten, in denen sie sich orientieren können (Vgl. ebd., S. 159ff.).

Ihre Lebendigkeit bedarf jedoch auch in gewissem Maße einer Verlockung des Unüberschaubaren, um ihrem Bedürfnis nach Welterkenntnis und dem Suchen nach starken Eindrücken gerecht zu werden. Ein Grund warum Fernsehen und digitale Medien die Kinder so sehr faszinieren ist, dass dabei außergewöhnliche Eindrücke zur Verarbeitung offeriert werden.

Die Kinder sind jedoch nicht in der Lage zu distanzieren und diese Bilder kognitiv zu verarbeiten, wodurch eine Überlastung entstehen kann und diese mitunter auch gefährlich werden kann.

Solange eine Reizüberflutung von außen kommt und nicht im Lebensraum durch aktive Verarbeitung Verlässlichkeit gewinnen kann, sollte sie durch die Erwachsenen abgewehrt werden (Vgl. ebd., S. 160ff.).

Die Motorische Entwicklung

In der Vorschulzeit sind die Jungen den Mädchen in grobmotorischen Bewegungen überlegen, welche überwiegend Körperkraft erfordern.

Die Mädchen hingegen haben die Formen des Springens und der Fortbewegung für sich entdeckt. Die Jungen können den Entwicklungsvorsprung in diesem Alter noch durch schnelle verschiedene motorische Koordinationsleistungen ausgleichen.

Es wirkt so, als hätten die Jungen im motorischen Bereich einen größeren Fortschritt bei den Bewegungsformen erlangt und seien den Mädchen überlegen, da ihre motorische Entwicklung spätestens mit zum Eintreten der Pubertät unverändert bleibt.

Motorik schließt vor allem die Lust zur Bewegung ein und kann nicht nur als eine körperliche Koordinationsleistung interpretiert werden (Vgl. Baacke, 1999, S. 177).

Die mittleren Kindheitsjahre sind essenziell für die Entwicklung, da hier je nach Art der Kultur und Herkunft wichtige motorische Fähigkeiten wie Radfahren, Schwimmen und Tauchen, Schlittschuhfahren, Fußball spielen, Seil springen oder aber auch schielen, schnipsen, mit dem Auge zwinkern und pfeifen, erlernt werden.

Anhand Bewegungsbehinderter Kinder wir deutlich, von welche Rolle die Möglichkeit zur körperlichen Bewegung spielt, da diese Kinder von Bewegungsspielen, welche einen großen Teil zum Vorstellungs-, Phantasie-, Gefühls- und Willensleben des Kindes beitragen, zumeist ausgeschlossen sind.

Sobald die Kinder in die Schule kommen, wird mit dieser wilden Tobe-Zeit Schluss gemacht und es wird ein zivilisiertes Verhalten von den Kindern erwartet. Sie müssen lernen im Unterricht still zu sitzen, zuzuhören und den Füller richtig halten zu können.

Auch in den Pausen oder im Sportunterricht können sie nicht ihrer Bewegung freien Lauf lassen, da es auch hier Regeln und Grenzen gibt, die einzuhalten sind. Durch diese Eingrenzung von außen wird die kindliche Seele domestiziert (Vgl. Baacke, 1999, S. 177f.).

Die Denkfähigkeit

"Intelligenz" beschreibt ein Gebilde, welches jeweils eine bestimmte Zahl von Aspekten im Bereich der geistigen Tätigkeit umfasst. Die geistige Tätigkeit ist für die Bewältigung kulturspezifischer Aufgaben einer Gesellschaft besonders wichtig.

Die Intelligenz wird heutzutage durch Intelligenztests gemessen, bei denen die Entwicklung, die Umwelt und die psychophysiologische Konstitution wichtige Einfluss Faktoren für die Entwicklung der Intelligenz darstellen.

Intelligente Leistungen stellen den Mittelpunkt schulischer Förderung dar und spielen aber auch in der allgemeinen Gesellschaft, bei der Selbstfindung und der sozialen Anerkennung eine entscheidende Rolle .

Kinder verknüpfen Reize, die eine Reaktion bei ihnen auslösen und entwickeln die "Intelligenz" durch Lernen. Sie können jedoch auch erworbenes Wissen wieder löschen oder verlernen (Vgl. Baacke, 1999, S. 179f.).

Das Erlernen vom Lernen

In der Schule lernen die Kinder etwas, ohne aus dem direkten Lernzusammenhang die Lerninhalte herzuleiten. Kinder haben auch vor dem Beginn der Schullaufbahn viele Lernerfahrungen gemacht, wobei es aber drei gravierende Unterschiede zwischen dem schulischen- und dem Lernen, was vor der Schule stattfand, gibt.

Das Lernen, welches außerhalb der Schule stattfindet, vollzieht sich eher von selbst und benötigt kein systematisches Training. In der Schule werden eher kognitive Fähigkeiten erlernt und außerhalb der Schule lernen die Kinder über/mit kulturellen und sozialen Aktivitäten wie z.B. das Fernsehen.

In der Schule geht es nicht um das emotionale Lernen, also dass ein Thema gelernt wird, welches interessant gefunden wird, sondern es wird allen Kindern der gleiche Inhalt weitergegeben, die Kinder sollen so viel objektives Wissen wie möglich erwerben.

Die Qualität des Lernprozesses spielt eine entscheidende Rolle. Kinder sollten ein zweckmäßiges Interesse an Lernstrategien entwickeln. Dies kann durch das Üben der Auseinandersetzung mit den eigenen kognitiven Prozessen, also einer Metakognition oder eines Metagedächtnis, geschehen.

Dadurch verfügen die Kinder dann über Wissen über das eigene Wissen.

Kleinere Kinder haben noch keine feste Vorgehensweise dafür sich Dinge besser oder schneller zu merken. Sie können, wenn überhaupt nur Assoziationen im Kopf haben, können aber nicht die Wichtigkeit des Gewussten abschätzen.

Schulkinder hingegen entwickeln komplexere Behaltens-Strategien, damit sie sich entscheidende Inhalte eines Textes merken können.

Es können beispielsweise wichtige Stellen unterstrichen werden, in kurze Worte gefasst und der Text in eigenen Worten wiedergegeben werden, um zu kontrollieren, ob das Gelernte überhaupt verstanden wurde.

Damit dies geschehen kann müssen die Kinder im Vorfeld überhaupt erfassen können, welche Inhalte des Themas wesentlich sind.

Dies können 8-Jährige z.B. noch nicht, 10-Jährige finden den Kerninhalt meist heraus und die 12-Jährigen können die wichtigsten von den unwichtigen Punkten unterscheiden.

Dieser Prozess läuft relativ von selbst ab und die Behaltens Fähigkeit entwickelt sich quasi von sich selbst heraus.

Diese entwickelten Gedächtnisstrategien können auch trainiert werden, indem man die Kinder zuerst auf diese Strategien hinweist und sie diese dann immer mehr von allein anwenden.

Es gibt einen großen Posten an Möglichkeiten, wie die Intelligenzentwicklung beeinflusst werden kann. Der Bezug zwischen konkreten Operationen (eine deutliche Handlung, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen) und dem verallgemeinernden Schlussfolgern bleibt wesentlich.

Verallgemeinerungsprozesse finden erst im Jugendalter statt und eröffnen sich aus reinen Begriffskombinationen und orientieren sich somit an reinen Denkwegen.

Vor allem Grundschüler lernen das Lernen des Lernens am besten über Projekte, bei denen sie die Verbindung von geplanten Handlungen und durchgeplantem Handeln überblicken können.

Nach solchen Projekten sind die Kinder in der Lage dies auch in ihrem Lebensumfeld anzuwenden und gehen z.B. beim Bau einer Lehmhütte oder eines Floßes oder auch bei der Anwendung eines Computerprogrammes effizienter und konstruktiver vor (Vgl. Baacke, 1999, S. 186ff.).

Medien

Zur KIM-Studie [Kinder, Internet, Medien]

Seit 1999 gibt es die Studienreihe KIM, was genauer gesagt Kinder+ Medien, Computer+ Internet bedeutet.

Seit dem Beginn bekommt das Thema immer mehr an Bedeutung, da sich die Medien und deren Nutzer im Laufe der Zeit stark veränderten und aktualisierten.

Durch gezielte Fragen und Konzepte konnte ein ausführliches Bild über die Mediennutzung der befragten Personen erzeugt werden. Einige Inhaltliche Fragen der Studie sind unter anderem welche Art von Medien genutzt wird, über welchen Zeitraum und mit welcher Häufigkeit diese genutzt werden, mit welchen Medien die Haushalte ausgestattet sind, welche Medien im Besitz der Kinder sind und wie die Freizeitgestaltung der Kinder aussieht.

Mit diesen Fragen beschäftigt sich der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) seit 20 Jahren. Der Forschungsverbund besteht aus zwei Komponenten: der 'Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg' und der 'Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz'.

Der Forschungsverbund erschließt zusammen mit dem Südwestrundfunk in der KIM-Studie das Medienverhalten der 6- bis 13-jährigen und ihren Haupterziehern. Bei den Untersuchungen der KIM-Studie von 2016 wurden ca. 1200 Kinder und deren Haupterzieher mit einem Fragebogen befragt (Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S 3).

Welche Medien gibt es?

Da der Schwerpunkt dieser Arbeit auf den Medien Smartphone, Tablet und Pc liegt, wird im Folgenden hauptsächlich auf diese drei eingegangen.

Das erste Medium, welches behandelt wird, ist das Smartphone.

In der KIM- Studie wurden Kinder, welche auf jeden Fall ein Smartphone nutzen, genauer zu ihrem Handyumgang befragt.

Sie wurden zu 14 unterschiedlichen Handytätigkeiten befragt und sollten sagen, wie oft sie diese ausüben. Bei dem täglichen Gebrauch steht an erster Stelle mit 38% die Kommunikation durch Textnachrichten. Ungefähr 40% der Kinder nutzen täglich Apps oder das Internet.

Wenn man die regelmäßige Handynutzung betrachtet, stehen bei den 6-13 Jährigen als verwendete Handyfunktionen Telefonate mit den Sorgeberechtigten ganz oben, denn ca. 75% werden in der Regel von ihren Eltern angerufen, oder rufen diese von selbst an.

Gleich nach den Anrufen folgen das Empfangen und Versenden von Text-Nachrichten über die verschiedensten Wege wie z.B. SMS, WhatsApp, andere Messenger und gerätespezifische Messenger.

Bei sieben von zehn Kindern erfolgt diese Kommunikation über Text-Nachrichten mindestens einmal pro Woche. Wenn andere Personen als die Eltern anrufen, nehmen ca. 60% der Kinder diese Anrufe entgegen.

Die Hälfte aller Kinder nutzt das Handy regelmäßig zum Spielen und ungefähr jeder Zweite benutzt auch die Foto- und Videofunktion.

Im Internet surfen nahezu 47% der Kinder mindestens einmal pro Woche mit dem Smartphone und Apps werden von 44% genutzt.

Die Mädchen haben mit 21% eine größere Affinität zum Erstellen von Fotos und Videos und mit 17% auch zum Versenden von Sprachnachrichten.

Nur 11% der Jungen erstellen regelmäßig Fotos und Videos und weitere 12% versenden nur Sprachnachrichten. Die Jungs hingegen liegen mit 27% beim Spielen von Handyspielen weiter vorn als die Mädchen. Bei den Mädchen spielen nämlich nur 19% Handyspiele.

Je älter die Kinder werden, umso mehr wächst die Handynutzung. Vor allem das Senden von Textnachrichten erreicht einen neuen Höhepunkt.

Waren es bei den 6-7-Jährigen nur 7% welche täglich Textnachrichten versendet hat, so sind es bei den 12-13-Jährigen schon 56%.

Das zweite Medium, auf das ich eingehen werde, ist das Tablet.

Auch wenn der Anteil der Kinder, welche ein Tablet nutzen, noch relativ gering ausfällt, ist dies von Bedeutung, da diese Art von Medium seit der KIM-Studie von 2014 von damals 19% auf 28% der 6- 13-Jährigen, die dieses Medium nutzen, angestiegen ist.

Die Kinder wurden zur Nutzungshäufigkeit verschiedener Tätigkeiten am Tablet interviewt. Die Kinder schätzen das digitale Spielen als wichtigste Funktion des Gerätes ein, da 56% der Kinder mindestens einmal pro Woche mit dem Tablet Spiele spielen.

50% der Kinder gehen auch mindestens einmal pro Woche mit dem Tablet ins Internet. Weitere 46% schauen sich regelmäßig auf dem Tablet Fotos und Videos an. Die wenigsten Kinder malen am Tablet und fertigen digitale Kunstwerke (16%) oder spielen mit anderen Kindern online über das Internet (13%).

Wenn man die nahezu tägliche Nutzung mit der mindestens wöchentlichen vergleicht, ist kein wirklicher Unterschied erkennbar. Nur das Spielen am Tablet hat dann eine größere Wichtigkeit als die Internetnutzung und das Anschauen von Fotos und Videos (Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S 8).

Medienausstattung der Haushalte

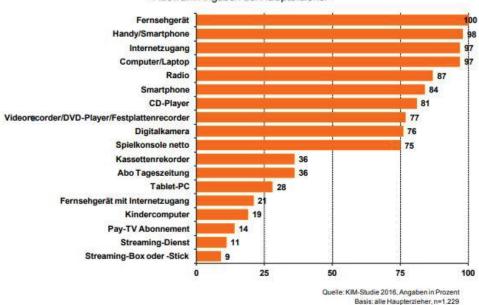
Die 6 bis 12Jährigen wachsen heutzutage in Haushalten, welche medial oft sehr gut ausgestattet sind, auf. In der Regel verfügen fast alle Haushalte über Fernseher, Handy/Smartphone, einen Internetzugang und Computer/Laptop.

Bei fast 90% gibt es ein Radio im Haushalt, 84% verfügen über ein Smartphone und ca. 75% haben eine Digitalkamera und Spielekonsolen. Die Ausstattung mit Smartphones und Tablets steigt immer mehr an, nämlich im Vergleich zur Erhebung von 2014, um 9%.

Der Besitz eines Kassettenrekorders und das Abonnement einer Tageszeitung liegt auf gleicher Höhe, nämlich bei 39%. Ein Tablet-PC haben 28% und Internetfähiges Fernsehen oder Kindercomputer besitzen um die 20% aller Haushalte. Rund 15% aller Haushalte haben sich bisher für Pay-TV, Streamingdienste wie (Netflix, Amazon und Maxdome) oder eine Streaming Box oder – Stick entschieden (Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S 8f.)

Medienausstattung im Haushalt 2016

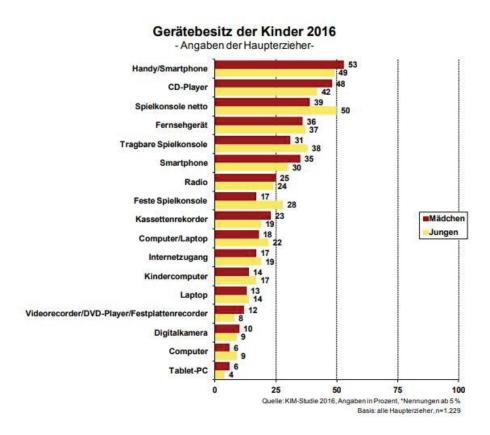
- Auswahl/Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016

Gerätebesitz der Kinder

Nach Angaben der Sorgeberechtigten sieht der Besitz der Kinder folgendermaßen aus:



Quelle: KIM- Studie 2016

Knapp die Hälfte aller Jungen und Mädchen im Alter von 6- 13 Jahren besitzen ein Smartphone/Handy (konventionelles Handy eingeschlossen), einen CD-Spieler und eine

Spielekonsole.

Einen Fernseher und ein eigenes Smartphone besitzen ca. ein Drittel der Kinder. 24% der Jungen und Mädchen besitzen ein eigenes Radio, 21% einen eigenen Kassettenrekorder und ein Fünftel hat einen eigenen Computer oder Laptop, wobei aber

nur 18% auch einen eigenen Internetzugang in ihrem Kinderzimmer haben.

Auf dem letzten Platz liegen Tablets mit 4% der Jungen und 6% der Mädchen. An der Abbildung lässt sich erkennen, dass die Jungen ein höheres Ausstattungskontingent aufweisen als die Mädchen. Dies wird besonders anhand der Spielekonsolen deutlich. Bei Kassetten- bzw. Videorekordern, Digitalkameras und Smartphones weisen jedoch die Mädchen einen größeren Besitz auf (Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S 8f).

Die Freizeitgestaltung im Zusammenhang mit Medien

Je älter die Kinder werden, desto mehr ändert sich auch ihre Freizeitgestaltung.

Die Bedeutung von Hausaufgaben und Lernen wird größer und man trifft sich mehr mit Freunden oder in Jugendgruppen.

Ein großer Anstieg ist vor allem beim Musik hören, Spielen an der Konsole oder PC, bei der Handy-/Smartphone Nutzung, beim Fotografieren aber auch bei der offline Computernutzung zu verzeichnen.

Auch die Internetnutzung nimmt mit steigendem Alter der Kinder enorm zu:

Bei den Sechs- bis Siebenjährigen nehmen nur knapp 25% regelmäßig Internet-Dienste in Anspruch. Das sieht bei den Zwölf- bis 13-Jährigen schon anders aus, hier nutzen ca. 87 % regelmäßig das Internet. In Hinsicht auf das Ansehen von Onlinevideos sieht es hier ähnlich aus.

20

Hier schauen 6-7Jährige zu 13% und 12-13Jährige zu 60% mindestens einmal pro Woche.

Auch bei der Nutzung von Tablet-PCs ist ein Anstieg zu verzeichnen. Mindestens einmal pro Woche wird es bei den 6-7Jährigen von 12% und bei den 12-13-Jährigen von 28% genutzt.

Wenn die Kinder älter werden verändern sich auch ihre Aktivitäten. Spielen (drinnen und draußen), Familienausflüge aber auch kreative Tätigkeiten wie Basteln und Malen werden seltener ausgeübt.

Hörspiele und Hörbücher aber auch Brett- und Gesellschaftsspiele haben bei älteren Kindern einen geringeren Stellenwert (Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2016, S 10ff).

Die Wichtigkeit der Medien im Alltag

Je nach Situation spielen Medien im Alltag eine unterschiedliche Rolle und sind oft auch von den Phasen eines Tages abhängig. Die Frage nach der subjektiven Wichtigkeit geht diesen Situationen auf den Grund.

Am Anfang des Tages ist das Radio ganz vorne bei den genutzten Medien. 22% der Kinder stehen quasi mit dem Radio auf. Beim Frühstück sind es sogar dann schon 33%, die das Radio als wichtig erachten. Auf dem Schulweg und in den Hofpausen wird dann gern das Handy oder Smartphone oder der MP3-Player genutzt.

Beim Mittag kommt bei 13% wieder das Radio zum Einsatz. Am Nachmittag greifen die Kinder am meisten auf Musik, also MP3- Player und CDs zurück.

Wenn die Familie beim Abendbrot zusammensitzt, schauen knapp 30% Fernsehen.

Fast zu gleichen Teilen spielen Bücher und MP3- Player und CDs eine Rolle beim zu Bett gehen.

In allen Phasen des Tages gilt jedoch, dass für die Mehrheit der Kinder keines der zur Auswahl gestellten Medien eine signifikante Bedeutung hat (Ebd. S.18).

Wie sehen die Auswirkungen von Medien auf die kindliche Entwicklung aus bzw. was sind mögliche Chancen und Risiken?

Verdummen die Kinder durch die Medien?

Oft stellt man sich die Frage, ob die Medien die Kinder oder im Allgemeinen die Menschen "verdummen" lassen. Es zeigt sich durch die KIM-Studie, dass es einen Zusammenhang zwischen der Bildschirmzeit eines Kindes und dem Notenspiegel gibt, was durch weitere Studien belegt wird, die auch auf die negative Entwicklung des Schulerfolgs hinweisen, wenn Kinder viel Zeit spielend oder konsumierend vor den Bildschirmen verbringen.

Wenn man dies unter der Tatsache, dass die Kinder heute immer mehr mit Medien aufwachsen und die Schulen auch medial aufrüsten, betrachtet, scheint dies sehr negativ für die Entwicklung der Kinder zu sein.

Unter diesen Umständen sind viele Eltern besorgt um die Entwicklung ihrer Kinder und es bleibt wenig Raum darüber nachzudenken, welche praktischen Möglichkeiten und neue Fähigkeiten die Kinder durch Medien entwickeln können.

Oft wird, wenn man im alltäglichen Leben über die Medien spricht alles über einen Kamm geschert (Vgl. Milzner, 2016, S. 46ff.).

Das heißt es wird kein großer Unterschied zwischen den einzelnen Medien gemacht und somit gibt es eine geringe Trennschärfe, bei der es die Gefahr gibt, dass verschiedene Inhalte durcheinandergebracht werden und dadurch ein verzerrtes Ergebnis vorliegt.

Durch dieses durcheinanderbringen, kommt es auch zu teilweise hinterfragbaren Ergebnissen innerhalb von Studien. Behauptet eine Studie z.B., dass durch die Nutzung von Medien die schulische Leistung enorm sinkt, dann muss dies nicht unbedingt an dem Medium an sich liegen, sondern kann auch an der Entwicklungsphase des Kindes im Allgemeinen liegen.

In Phasen, in denen das Kind seinen eigenen Kopf hat und sich nach und nach schulisches Desinteresse einstellt, lenkt es sich in seiner Freizeit mit etwas ab. Ob dies nun Fußball, Bücher oder Medien sind liegt dann in der Entscheidung des Kindes und somit ist das schulische Desinteresse nicht unbedingt dem Medium zu verschulden.

Mit Ergebnissen aus Studien lässt sich die Situation von Kindern und Medien nicht verallgemeinern.

Wenn die Nutzungsdauer, die Häufigkeit und die Art der Medien untersucht werden, wird z.B. nicht darauf geachtet, was die Gründe dafür sein können und wie die Zusammenhänge von sozialen Kontakten und Computerspiel z.B. aussehen. Es wird nicht hinterfragt, ob es jemanden gibt, der mit dem Kind spielt, obwohl dies vor allem für die Entwicklung der Intelligenz des Kindes von Bedeutung ist. Es macht einen Unterschied, ob ein Kind beim Spielen kommunizieren kann oder auf sich allein gestellt ist.

Es ist also zu leicht gesagt, dass Kinder durch die Medien verblöden und das Lernen verlernen würden.

Oft hat die Gesellschaft dabei das Ideal einer Kindheit im Hinterkopf, bei der die Kinder nur draußen sind, im Schlamm spielen, auf Bäume klettern und sich draußen viel bewegen.

Dieses Ideal würde aber auch beinhalten, dass Kinder nie mit ferngesteuerten Autos oder Dampfmaschinen gespielt hätten und nie Flugzeuge fliegen lassen haben oder an Modellautos oder ähnlichem gebaut haben.

Es erzeugt den Eindruck, dass die industrielle Welt und die technische Entwicklung ein reines Erwachsenenthema sei und die Kindheit ausschließlich naturnah gestalten zu sei.

Auch um die sprachliche Entwicklung im Zusammenhang mit Medien sorgen sich die meisten Eltern.

In Studien ist zwar belegt, dass durch einen erhöhten Medienkonsum (vor allem durch Computerspiele), die sprachliche Entwicklung beeinträchtigt ist, zweifelhaft ist jedoch, woran das genau liegt. Man benötigt zwar für die meisten Computerspiele kein anspruchsvolles Sprachvermögen, jedoch ist dies noch kein Grund dafür, dass dies dann auch auf längere Sicht zu Schäden führt.

Man braucht nämlich weder für das Spielen mit einer Carrera-Bahn, Lego noch für das Fußballspielen großartig viel Sprache. Spiele wie Lego oder das Bauen von Modelleisenbahnen sind weitestgehend auf visuelle Darstellungen in der Bauanleitung reduziert.

Wenn die sprachliche Intelligenz eines Kindes an der Art des Spielzeuges liegen würde, dürfte diese also gar nicht mehr existieren. Denn wie spricht man denn z.B. beim Fußball spielen? In kurzen bündigen Sätzen, wenn nicht sogar in einzelnen Wörtern.

Dies ist aber nicht geschehen, denn die Sprache lebt und entwickelt sich stetig weiter. Dies geschieht unter anderem durch Rapper-Deutsch, das Nachahmen von Immigrantensprachen, durch selbst entwickelte Jugendsprache und vieles mehr (Vgl. Milzner, 2016, S. 62ff.).

Man kann also sagen, dass wenn die Sprache bei Kindern und Jugendlichen nachlässt und sie nicht mehr in der Lage sind Zusammenhänge erzählerisch darzustellen, es nicht hauptsächlich an den Medien und Spielen selbst liegt, sondern daran, dass es den Kindern an einbindender Kommunikation fehlt.

Kinder, die sich regelmäßig über ihr Spielen austauschen können, Comics und Bücher zur Verfügung haben und mit denen auch nachgedacht und gemeinsam diskutiert wird, dessen Sprache wird durch das Spielen definitiv nicht schlechter.

Die Voraussetzung für neue Stimuli in der Sprache sind Erwachsene und auch andere Kinder, mit denen das Kind diskutieren, sich austauschen und gemeinsam erzählen kann.

Oft hört man auch von einer "Verdummung" durch die Medien, doch in wie fern "verdummt" der Mensch durch die Medien eigentlich?

Wenn von einer "Verdummung" gesprochen wird, meint es oft, dass gewisse Teile unserer Intelligenz und unseres Gehirns durch die Nutzung von Medien einige Einbuße zu verzeichnen haben. Dies stimmt jedoch nicht, da die Computer unser Denken nur verändern. Verdummen könnte man es nur nennen, wenn manche Intelligenzfaktoren wichtiger sein würden als andere.

Da dies nicht dem Intelligenzforschungsstand entspricht, hat man es also nur mit einer Umverteilung der Intelligenz zutun. Die Intelligenz der folgenden Generationen ist dann natürlich anders ausgeformt, als uns das bisher bekannt war.

Dies ist jedoch in keiner Weise schlimm, sondern ihre Welt wird nur einfach anders sein als unsere. Doch sind dadurch zwangsläufig wichtige Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen in Gefahr? Die Angst, dass man durch die Medien und vor allem den Computer das Lesen verlernen könnte stammt aus den 80-er Jahren, also dem Beginn der Computerisierung der Gesellschaft.

Und genauso lange haben die Menschen bis heute scheinbar nicht das Lesen verlernt, denn was tut man unter anderem an einem Computer? Richtig. Man liest.

Beim Rechnen und Schreiben sieht das ein klein wenig anders aus, da dies beides Kompetenzen sind, denen es an Übung bedarf, damit es keine Probleme damit gibt. Dies war jedoch auch vor den Medien schon der Fall und somit ist es auch nicht richtig allein den Computer dafür verantwortlich zu machen, denn Reize, die die Kinder vom regelmäßigen Üben ablenken, gibt es überall (Vgl. Milzner, 2016, S. 63ff.).

Das Spiel am PC

In wie weit sind jedoch Computerspiele für die kindliche Entwicklung gefährdend?

Betrachtet man einmal das Spiel an sich, wird deutlich, dass es beim Spielen darum geht Rollenmuster auszuprobieren, neue Fähigkeiten auszubilden, kreativen Impulsen zu folgen und Spaß zu haben. Das Spiel hat, egal wie alt man ist, einen hohen Stellenwert in unserem Leben. Einzig die Art des Spiels unterscheidet sich im Laufe unseres Lebens.

Wenn wir als Kinder das Spiel nutzen, um die Welt kennen zu lernen, so nutzen wir Spiele wie Karten-, Fußball-, oder Schachspiele als Erwachsener dazu uns im logischen Denken und in der Beweglichkeit zu üben. Spielen im Allgemeinen trägt also zur Selbstfindung bei (Ebd. S. 70f).

Faktoren, die für Spiele charakteristisch sind, sind z.B. Neugier, die benötigt wird, damit das Kind zum Spielen animiert wird, dann die Möglichkeit kreativ werden zu können, denn wenn Spielverläufe zu starr vorgegeben sind, ist dies nicht immer gegeben, die Möglichkeit körperlich aktiv zu werden und schließlich die Freiheit das Spiel so zu gestalten, wie man es möchte.

An diesen Faktoren lässt sich erkennen, dass ein einziges Spiel nie alle Charakteristika miteinschließt, sondern verschiedene Spiele unterschiedliche Fertigkeiten und Fähigkeiten fördern.

Man unterscheidet deshalb zwischen körperlich aktiven Spielen, kreativorientierten Spielen und strategischen Spielen.

Die Forschung ist fest davon überzeugt, dass das Spiel für die kindliche Entwicklung, die Sozialisation und die Entwicklung von Fähigkeiten eine immens hohe Bedeutung hat.

Sind Mediale Spiele eigentlich "richtige" Spiele? Bei den meisten Computerspielen gibt es wenig kreative Freiheit und die Verläufe des Spiels sind vorgegeben.

Jedoch bedeutet spielen auch lustvolles trainieren und Neugier, womit es zu den Charakteristika eines Spiels passen würde.

Es gibt auch Spiele, die körperbezogen sind wie z.B. Spiele an einer Wii Konsole, Spiele die strategischer Art sind (die meisten mit militärischem Inhalt), kreative Spiele, bei denen man durch vorhandene Ressourcen Städte, Landschaften und den Alltag virtueller Menschen gestalten kann (wie z.B. Minecraft oder die Sims) und Spiele, bei denen die Gesamtheit des Spiels überschaubar ist, aber viele Varianten möglich sind, wie bei vielen Smartphone Spielen unter anderem Candy Crush.

Auch wenn die meisten medialen Spiele nicht gerade die körperliche Aktivierung hervorbringen und der Kreativitätsfaktor bei vielen Spielen gering ist, kann man diese nicht verteufeln, denn auch Brettspiele wie Schach, Mensch Ärgere dich nicht, Skat und Monopoly fördern nicht in erster Linie die körperliche Aktivität und Kreativität, da man innerhalb klarer Regeln agiert.

Oft sind gerade die Computerspiele, die die Erwachsenen als wenig fördernd einstufen, die Spiele, die den Kindern Spaß bereiten und Spaß ist nun mal der Sinn eines Spiels.

Oft verstehen die Eltern nicht die Komplexität eines Computerspiels und denken vielleicht sogar, dass man beim Spielen am Computer nur bunte Kugeln schießt und an etwas dreht.

Setzt man sich einmal mit der Spielewelt auseinander, so wird klar, dass diese viel facettenreicher und vielschichtiger ist, als zuerst angenommen. Spiele sind so facettenreich, dass man sie nicht mal kategorisieren kann.

Es gibt Spiele, die spielt man allein oder zu zweit, oder direkt online mit anderen.

Es gibt Spiele, die in bunten Animationswelten spielen und solche, bei denen die Grafik gewollt keine realen Formen hat wie z.B. bei Minecraft. Dann gibt es Spiele, die auf Schnelligkeit angelegt sind und wieder andere, bei denen man seine Ausdauer unter Beweis stellen muss, indem man lange überlegt und mit Vorsicht agiert.

Natürlich gibt es auch Kriegsspiele und Spiele, bei denen man in der Wildnis eine Zivilisation erstellen muss.

Die Spiele beinhalten mittlerweile oft kinderbuchtaugliche Dialoge und beeindruckende Bilder (Vgl. Milzner, 2016, S.71ff.).

Lieber in der Wohnung als im Wald?

Eine Sorge der Eltern, die noch bleibt, ist die Sorge um die ausreichende körperliche Aktivität der Kinder draußen an der frischen Luft.

Oft hört man auch die Behauptung, dass die heutigen Kinder durch diese Art der "modernen" Kindheit geschädigt werden und Störungsbilder im psychischen Bereich und andere Probleme wie Fettleibigkeit und Defizite in der Körperbeherrschung entstehen.

Kinderärzte sind sich drüber einig, dass diese Probleme gar nicht erst entstanden wären, wenn der Lebensraum von Kindern ein größerer wäre. Vor 20 Jahren ungefähr sah der Lebensraum der Kinder noch anders aus, da sie sich mehr draußen aufhielten und somit mehr zu entdecken hatten.

Heute beschränkt sich der Lebensrum auf ein kleineres Umfeld, weil die Kinder viel mehr Zeit in geschlossenen Räumen verbringen, in denen natürlich viel mehr und auch andere eher technische Stimulanzien vorhanden sind als es früher der Fall war.

Durch diese Reduktion im Lebensraum sind die Kinder in ihrer Entwicklung eingeschränkt.

Es ergibt sich ein Mangel an der Freiheit, erkunden zu können.

Die Naturentfremdung und der damit verbundene Freiheitsverlust, geschieht heutzutage immer früher.

Es beginnt etwas ganz normales plötzlich zu fehlen, nämlich der Kontakt zu Pflanzen, Bäumen, zu natürlichem Wasser und zu Tieren.

Es ist jedoch schwer jemanden, der dies nicht gewohnt ist und auch nicht weiß, was ihm fehlt, dazu zu bringen die Motivation zu bekommen, um beispielsweise in den Wald zu gehen, um die Natur zu entdecken.

Mittlerweile ist der bespielte Raum von Kindern so sehr geschrumpft, dass man es sich schwer vorstellen kann, dass ein Kind mal mehr als einen Kilometer entfernt von Zuhause draußen spielt.

Wie soll dies auch geschehen, wenn die Kinder auf jedem Weg, bei dem sie gehen eine Begleitung haben, sei es vom Hort oder der Schule nach Hause oder zum Besuchen eines Freundes oder einer Freundin.

Dass Tiere eine sehr starke Wirkung auf uns Menschen haben wird deutlich, wenn man beispielsweise auf die Wirkung achtet, die Hunde bei einem Menschen haben.

Wenn z.B. auf einer psychiatrischen Station ein Pfleger einmal seinen Hund dabei hat, kann man beobachten, dass die Menschen von ganz allein und selbstverständlich Kontakt zu dem Tier suchen und diesem mit einer Offenheit begegnen.

Nach dem Biologe Andreas Weber ist es auch möglich, dass auch das Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom AD(H)S auf einen Mangel an Lebensraum/Spielraum zurückzuführen ist. Dieser Ansicht würden sich auch viele Kinderärzte anschließen.

Ein bestimmender Faktor im Alltag der Eltern ist die Angst.

Die Angst der Eltern ihren Kindern könne etwas geschehen, wenn sie z.B. auf einen Baum klettern oder allein von der Schule nach Hause gehen (Vgl. Milzner, 2016, S.86ff.).

Jedoch führt das Vermeidungsverhalten der Eltern die Kinder vor größeren Lebens- und weiteren Erfahrungsräumen, fernzuhalten, zu nicht weniger Angst und mehr Ruhe, denn nur ein Auseinandersetzen mit Ängsten ist die Lösung zu innerer Ruhe.

Doch ist es wirklich so, dass die Kinder die Neugier, Spielfreude und Entdeckerlust, also das, was für die Kindheit so prägend ist, wirklich in wachsendem Ausmaß in die virtuelle Welt investieren? Und muss man dagegen steuern? Man sollte man unter Berücksichtigung der veränderten Lebenswelten darauf achten, dass die Kinder auch außerhalb der virtuellen Welt ihrer Neugier, Spielfreude und Entdeckerlust nachgehen können.

Es geht darum, dass die Kinder gleichzeitig die Spiele und die Natur entdecken wollen.

Die Mischung macht es also. Die Erwachsenen müssen den Kindern helfen sich zurechtzufinden und sich an Dingen, die das Kind neu gelernt und entdeckt hat, erfreuen (Vgl. Milzner, 2016, S.90).

Handlungsmöglichkeiten der Eltern

Damit die Kinder als junge Menschen in der heutigen Welt zurechtkommen, bedarf es zweierlei Dinge.

Sie müssen mit der Technik umgehen können, die diese Welt bestimmt und müssen zu sich selbst eine Beziehung entwickeln können, in der sie ihr eigenes Potenzial voll ausschöpfen können und somit eine Möglichkeit haben ein glückliches Leben zu führen.

Wer also sein Kind fördern möchte, der sollte es ihm ermöglichen, die Medienwelt entdecken zu können.

Die Kinder entdecken diese Welt mit genau der gleichen Energie, mit der sie auch Wälder und die Natur erkunden, da der biologische Antrieb der Gleiche ist.

Die Sorgen über die Gefahren, die im Netz lauern, müssten genau die gleichen sein, wie die, wenn die Kinder in den Wald gehen, denn auch hier lauern nicht weniger Gefahren, sondern einfach Gefahren anderer Art.

Doch wie kann man die Nutzung der Medien dosieren? Eltern, Erzieher, Psychologen und Kinderärzte raten an, klar begrenzte Zeiten für die Medien zu schaffen. Dies ist wichtig für die Kinder, da diese kein Gefühl dafür haben, wann es Zeit ist, das Medium beiseite zu legen. Am besten sollte man das klärt man dieses zeitliche Limit vorab klären heißt es. Bis hierhin scheint diese Maßnahme nachvollziehbar.

Doch warum genau gibt es diese Limits bei Medien mit Bildschirmen?

Wie wäre es, wenn man sich einmal vorstellen würde, dass ein Kind diese zeitliche Begrenzung auch bei anderen Dingen wie z.B. bei Papier hätte.

Man würde dem Kind sagen, dass es je nach Alter, eine bestimmte Zeit mit dem Papier bekommt.

Grundsätzlich wäre Papier in Ordnung, aber eine längere Nutzungsdauer könnte für das kindliche Hirn schädlich sein. Deshalb würde man auf die Zeit achten, was jedoch miteinschließt, dass wenn die festgelegte Dauer vorbei ist, auch weitere Aktivitäten, die mit dem Papier im Zusammenhang stehen, gelaufen wären.

Nun dürfte das Kind demensprechend nicht mehr malen oder eine Geschichte schreiben, denn all diese Aktivitäten wären ja mit dem "Papier" verbunden. Bei dem Papierbeispiel wird deutlich, dass dies eine eher komische Vorstellung ist, aber jedoch gleichzeitig von den zeitgenössischen Bildschirmregulationen nicht weit weg ist.

Man könnte an dieser Stelle nun das Argument, ein Blatt Papier sei nicht das gleiche wie ein Bildschirm, anbringen, doch man muss dazu sagen, dass grundsätzlich kein elementarer Unterschied dazwischen besteht.

Sowohl der Bildschirm als auch das Blatt Papier sind Oberflächen, die zur Verfügung gestellt und beide leer sind und darauf warten, dass mit ihnen etwas gemacht wird oder sie gefüllt oder ausgemalt werden.

Weiß heißt das nun im Umkehrschluss?

Viel schlauer als ein Bildschirmverbot oder eine Eingrenzung wäre das Teilnehmen, bei dem, was das Kind vor dem Bildschirm macht. Dies kann durch eine zaghafte Teilnahme, also einem Interesse an dem Kind, erfolgen.

Man kann sich von den Kindern z.B. in die Welt der Spiele einführen lassen und sollte sich weniger Sorgen um alles machen Diese Sorgen spüren die Kinder nämlich und werden dadurch verunsichert, da ihnen in dem Moment nicht das Gefühl von Sicherheit und Selbstbewusstsein gegeben wird, was sie so sehr benötigen.

Es wäre von Vorteil also einen zeitgemäßen Blickwinkel zu schaffen, mit dem man die Dinge sowohl erwachsen und kindlich gleichzeitig sehen kann.

Dies geschieht vor allem durch Empathie. Es ist wichtig, sich in das Kind hineinversetzen zu können, um es zu verstehen und einen anderen Blickwinkel bekommen zu können.

Wer sich eine Bewusstseinshaltung schafft, mit der man gleichzeitig die erwachsene Sorge und die erwachsenen Forderungen aber auch die kindlichen Probleme und Entwicklungsbereitschaft, versteht, kann tiefergehend begreifen, was in der digitalen Welt wirklich zu tun und zu lassen ist.

Es gibt weniger Konflikte, wenn man das Kind und seine Gefühle versteht.

Stellt man sich einmal einen elfjährigen Jungen vor, der gerade mitten im Spiel steckt und gerade dabei ist kleine Monster zu jagen und zu bekämpfen oder mit guter Überlegung dabei ist herauszufinden, wie manche Systeme in Gang gebracht werden, so wäre eine zeitliche Eingrenzung, die eventuell genau in diesem Moment enden würde absolut schrecklich für ihn.

Zu genau diesem Zeitpunkt ist die Spieldynamik nämlich in vollem Gange und die Begeisterung auf dem Hochpunkt und man würde diese unterbinden und zwar nur, weil dieser vorgegebene zeitliche Rahmen jetzt einfach um ist.

Ist es nicht so, dass etwas, was uns Freude bereitet, uns begeistert, gut für uns ist?

Es gibt zwei vollkommen gegensätzliche Positionen, zwischen denen vermittelt werden muss. Diese zwei Positionen tragen wir auch noch als Erwachsene in uns verankert haben, nur dass diese beiden dann nicht auf zwei Personen verteilt sind, sondern beide in uns wohnen. Wir hätten gerne Fast Food, aber wissen gleichzeitig darüber Bescheid, dass es ungesund ist.

Dieses Wissen ändert aber nicht zwingend gleich die Lust darauf und wir entscheiden in dem Moment welcher Position in uns wir nachgeben.

Essen wir lieber etwas Gesundes, weil wir wissen, dass Fast Food uns schadet, oder geben wir uns der Lust hin und genehmigen uns mal eine Ausnahme, weil der Geschmack so toll ist?

Diese Positionen lassen sich damit vergleichen, wie wir die Computerspiele gegenüber unseren Kindern sehen. Wir vergleichen sie quasi unterbewusst mit Fast Food.

Es ist verlockend, aber gleichzeitig auch schädlich und genau aus diesem Grund erlauben die Eltern ein bisschen, da es ja s viel Spaß bereitet, aber nicht zu viel, weil es gleichzeitig nicht gesund ist.

Ein Kind benötigt zwar Verbote, um sich selbst nicht zu schaden, aber nur, wenn diese Verbote sinnvoll sind, also ein bestimmtes Wissen voraussetzen. Bei der Ernährung verfügen die Eltern meistens über so ein Wissen, ei den Medien hingegen oft nicht.

Wer nicht das Wissen darüber hat, warum beispielsweise Computer schaden sollen, der kann gar nicht begründen, warum er etwas verbietet und es entstehen willkürliche Verbote.

Es ist viel sinnvoller, wenn man den Kindern erklärt, was die Aktivität am Bildschirm mit ihnen macht. Man sollte den Kindern im Bezug auf die digitalen Medien Selbstkompetenz und Medienkompetenz beibringen.

Bei der Selbstkompetenz geht es darum sich durch die digitale Welt nicht so sehr verführen zu lassen, dass man sich selbst irgendwann nicht mehr wahrnehmen kann und an seinen Grundbedürfnissen vorbeiagiert.

Auch Medienkompetenz zu erlernen ist besonders wichtig, da die Kinder die Möglichkeiten, die es gibt, um sich vor Cybermobbing schützen zu können, kennenlernen müssen und nicht saubere Geschäftsangebote und zwielichtige Kontaktangebote erkennen sollten (Vgl. Milzner, 2016, S.210ff).

Schlussbetrachtung

Wie in der Arbeit gezeigt werden konnte, wird deutlich, dass die Entwicklung der Menschen ein lebenslanger Prozess ist, der sich von unterschiedlichen Theorien aus deuten lassen kann. Es gibt nicht die eine richtige Theorie, sondern verschiedene, bei denen unterschiedliche Dimensionen der Menschen im Vordergrund stehen.

Bei Piaget wird deutlich, dass die Entwicklung durch das Streben nach Gleichgewicht angetrieben wird, auch wenn ein vollkommenes Gleichgewicht nicht zu erreichen ist. Für Piaget ist es oberste Priorität, dass die Entwicklung nach höchstmöglicher Aufklärung über die Welt strebt.

Durch Institutionen wie Schule und Hort entwickeln sich subjektive und objektive Erwartungshaltungen und im besten Falle ergibt sich ein Ergänzungs- und Durchdringungsverhältnis. Es gibt also in der heutigen Gesellschaft die Ansicht, dass die kindliche Entwicklung als Aufgabe verstanden wird, die nicht nur durch die Eltern, sondern auch durch Institutionen wie Schule und Hort zu bewältigen ist. Damit die Erwartungshaltungen der Gesellschaft, nämlich, dass die Kinder später, wenn sie erwachsen sind, sich erfolgreich in die Gesellschaft und Arbeitswelt integrieren, erfüllt werden, ist es wichtig, dass die Kinder in ihrer Entwicklung begleitet und unterstützt werden.

Nachdem auf die unterschiedlichen Entwicklungsarten eingegangen wurde, wird deutlich, dass die Entwicklung in unterschiedlichen Dimensionen und Bereichen geschieht, welche somit durch die Medien auch unterschiedlich beeinflusst werden.

Man kann nicht davon ausgehen, dass bestimmte Medien die gesamte Entwicklung des Kindes beeinflussen, sondern immer nur bestimmte Teile wie z.B. die Wahrnehmung, die Motorik, die Denkfähigkeit, oder das Lernen.

In der Arbeit zeigt sich deutlich, dass die Medien innerhalb der Haushalte in den letzten Jahren immer mehr geworden sind und eine immer größer werdende Bedeutung erlangt haben.

Der Medienbesitz und die Medienausstattung der Haushalte sind in den letzten Jahren immer weiter angestiegen und es gibt kaum Kinder, die noch kein Medium in der Hand hielten oder sich mit einem beschäftigt haben.

Es wird außerdem deutlich, dass sich die Freizeitaktivitäten mit steigendem Alter verändern und die Mediennutzung zunimmt.

Die Sorgen, die innerhalb der Gesellschaft oft bestehen, werden in der Arbeit abgewogen und es zeigt sich, dass dahinter oft eine Vermischung von Tatsachen und nicht ausreichendes Wissen über das Thema "Medien" steckt.

Es werden oft nicht die Bedingungen, die bei der Frage "Wie der Einfluss der Medien auf die Entwicklung ist" hinterfragt.

Nimmt man als Beispiel einmal die sprachliche Entwicklung. Zu der Überlegung, ob beispielsweise Computerspiele die sprachliche Entwicklung beeinflussen, kann man sagen, dass bei Computerspielen zwar nicht gesprochen wird und wenig zu lesen ist, jedoch sieht das bei anderen spielerischen Aktivitäten wie z.B. bei Lego, beim Fußball spielen oder beim Bauen von Modelleisenbahnen, die nicht mit Medien im Zusammenhang stehen, nicht anders aus.

Im nächsten Abschnitt der Arbeit wurde die Frage gestellt, ob die Medien die Kinder "verdummen" lassen.

"Verdummen" bedeutet, dass gewisse Teile unseres Gehirns durch die Nutzung von Medien Einbuße zu verzeichnen haben. Dies ist nicht der Fall, denn bei der Nutzung von Medien findet im Gehirn nur eine Umverteilung der Intelligenz statt, da einfach andere Areale des Gehirns beansprucht werden. Die Intelligenz der folgenden Generationen ist somit anders ausgeformt, als uns das bisher bekannt war.

Das Spiel hat in der Entwicklung des Menschen einen hohen Stellenwert. Spiele, egal in welcher Form sind gut für die Entwicklung des Kindes und fördern ihre Neugier, Kreativität oder Fantasie. Auch wenn die meisten medialen Spiele nicht gerade die körperliche Aktivierung hervorbringen und der Kreativitätsfaktor bei vielen Spielen gering ist, kann man diese nicht verteufeln, denn auch Brettspiele wie Schach, Mensch Ärgere dich nicht, Skat und Monopoly fördern nicht in erster Linie die körperliche Aktivität und Kreativität, da man innerhalb klarer Regeln agiert.

Die mediale Spielewelt ist facettenreicher und vielschichtiger als man annimmt. Sie ist sogar so vielfältig, dass man diese kaum kategorisieren kann.

Die berechtigte Sorge, dass die Kinder zu wenig Zeit draußen an der frischen Luft verbringen und nur noch mit Medien beschäftigt sind, ist nicht nur auf die Medien zurückzuführen. Auch die Tatsache, dass Kinder im Laufe der Zeit immer mehr Zeit in geschlossenen Räumen verbringen, weil Eltern oft Angst haben die Kinder z.B. in der Stadt, allein vor die Tür gehen zu lassen, hat im Umkehrschluss die Folge, dass die Kinder sich dann innerhalb der Wohnung beschäftigen, wo natürlich die Medien vorhanden sind.

Man sollte man unter Berücksichtigung der veränderten Lebenswelten darauf achten, dass die Kinder auch außerhalb der virtuellen Welt ihrer Neugier, Spielfreude und Entdeckerlust nachgehen können. Es geht darum, dass die Kinder gleichzeitig die Spiele und die Natur entdecken wollen. Nach dem Biologe Andreas Weber ist es auch möglich, dass auch das Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom AD(H)S auf einen Mangel an Lebensraum/Spielraum zurückzuführen ist.

Die Eltern sollten sich einmal mit der Technikwelt auseinandersetzten, damit sie wissen, wie sie damit umgehen können und ihr Kind besser verstehen können. Bei der Wissensaneignung über Medien ist es auch möglich, dass die Eltern diese mit dem Kind gemeinsam entdecken.

Es ist wichtig die Angst hintenanzustellen und sich damit auseinanderzusetzten wie man sein Kind medial richtig fördern kann und dem Kind Medienkompetenz beizubringen.

Durch das Erlangen von Medienkompetenzen wissen sich die Kinder gegen Cybermobbing und vor zwielichtigen Angeboten im Internet zu schützen. Die Medien und die Nutzungsdauer sollten altersentsprechend begrenzt werden und es sollte auf die Auswahl und Inhalte der Spiele z.B. geachtet werden. Willkürliche Verbote, die keinen Sinn ergeben sollten durch die Eltern nicht aufgestellt werden, denn oft entstehen diese aus Unwissen über die Medien.

Die Medien sind also nicht ausschließlich positiv oder ausschließlich negativ. Die Medien haben viele Chancen bei der Entwicklung, da man die Kinder durch die Medien und ausgewählte Programme und Spiele mit Lerninhalten fördern und weiterbringen kann.

In der Schule werden heutzutage immer mehr Medien genutzt, somit ist auch hier ein Vorwissen und ein Wissen über den richtigen Umgang sehr positiv und von großer Bedeutung.

Die Kinder spielen gern mit den Medien und können durch mediale Spiele an ihre Grenzen gehen und sich somit immer wieder auf vielfältige Art und Weise neu entdecken.

Bei den Medien bestehen aber auch Risiken, die beachtet werden sollten. Durch den richtigen Umgang und das Beibringen von Selbst- und Medienkompetenz, können die Risiken durch die Eltern gut eingegrenzt werden. Bei der Selbstkompetenz geht es darum sich durch die digitale Welt nicht so sehr verführen zu lassen, dass man sich selbst irgendwann nicht mehr wahrnehmen kann und an seinen Grundbedürfnissen vorbeiagiert.

Und bei der Medienkompetenz ist besonders wichtig, dass die Kinder die Möglichkeiten, die es gibt, um sich vor Cybermobbing schützen zu können, kennen und unreine Geschäftsangebote und zwielichtige Kontaktangebote erkennen.

Die oberste Priorität der Eltern sollte die zeitliche Eingrenzung und der Inhalt der Medien sein, damit das Risiko in eine unkontrollierte Abhängigkeit zu geraten oder auf nicht altersentsprechende oder schädliche Inhalte zu gelangen, gemindert ist.

Quellenverzeichnis

§7 Absatz 1 Satz 2 SGB VIII

Baacke, Dieter: Die 6-12 Jährigen – Eine Einführung in die Probleme des Kindesalters. 6. Aufl. 1999 Winheim u.a.

Bergmann, Susanne: Mediale Gewalt – Eine reale Bedrohung für Kinder?. Berlin 1999.

Böhn, Andreas/ Seidler, Andreas: Mediengeschichte – Eine Einführung. 2008 Tübingen

Gugel, Günther: 200 Methoden für Schule und Lehrerbildung – Das große Methoden-Manual für aktivierenden Unterricht. 2011 Beltz

Kleimann, Matthias: Medienlotsen gesucht - Konzeption und Evaluation einer Unterrichtseinheit zur Prävention problematischer Mediennutzungsmuster bei Schülerinnen und Schülern dritter bis fünfter Klassen im Rahmen des Berliner Längsschnitt Medien. 2011 Baden-Baden

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest: KIM-Studie 2014 – Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2014/KIM_Studie_2014.pdf [Stand 25.06.2019]

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest: KIM-Studie 2016 – Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM 2016 Web-PDF.pdf [Stand 25.06.2019]

Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest: Medien und die Entwicklung des Kindes – Infoset Medienkompetenz 10 Fragen-10 Antworten. URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Infoset/PDF/MPFS Infoset Entwicklung 2016.pdf [Stand 25.06.2019]

Milzner, Georg: Digitale Hysterie – Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen. 2016 Weinheim