



Medienkompass

Eine Orientierungshilfe
für Eltern
im Medien-Dschungel

Überarbeitete Neuauflage



Liebe Leserin, lieber Leser,

die Medienlandschaft verändert sich in rasendem Tempo. Ende 2022 wurde der Textgenerator ChatGPT veröffentlicht. Das führte zu einem enormen Hype um sogenannte künstliche Intelligenz. Was seit Jahrzehnten im Hintergrund vieler Apps zur Anwendung kam, findet man nun zur eigenen Verfügung in Suchmaschinen, in Schreibprogrammen oder als Bildgeneratoren usw. Das bringt zusätzliche Herausforderungen für die Schule, aber auch für die Erziehung im Elternhaus. Daher haben wir für die 5. Aufl. des „Medienkompass“ den Text nochmals überprüft und an einzelnen Stellen etwas verändert und ergänzt.

Die Coronakrise führte zu einer deutlichen Ausweitung der Nutzungszeiten digitaler Geräte. Sie zeigte aber auch, dass die direkte menschliche Begegnung für das Leben und Lernen unverzichtbar ist. Denn nur im realen Leben kann man die menschlichen Fähigkeiten entwickeln, die man notwendig braucht, um der Verantwortung gerecht zu werden, die der kompetente Gebrauch digitaler Tools voraussetzt. Wie können wir Kindern helfen, zu selbstbewussten und kritisch denkenden Menschen heranzuwachsen? Was

können wir tun, um die Entwicklung ihrer sozialen Fähigkeiten zu unterstützen? Mit dieser Broschüre versuchen wir eine Orientierungshilfe zu geben, die sich aus den Erkenntnissen und Erfahrungen der Waldorfpädagogik speist.

Die Texte sind in Zusammenarbeit der Autor:innen und auch durch den Austausch mit Eltern auf Elternabenden, in Gesprächsrunden auf der Ebene der Landeselternräte und auf Bundesebene entstanden.

Dadurch ist uns auch bewusst, wie schwierig angesichts der Macht der Medien und der Medienindustrie die Erziehungsaufgabe auf diesem Feld ist und wie oft man als Eltern ratlos dasteht.

Deshalb schließen sich die Autor:innen dieser Broschüre Diane Levin, Professorin für Early Childhood Education in Boston, an, die über ihre Arbeit sagte: "We try to tell parents not to make it perfect but to make it a little less bad."

Dabei wünschen Ihnen gutes Gelingen

Franz Glaw, Edwin Hübner

Kinder stark machen

Es geht um Medienmündigkeit

Wir – Eltern und Pädagogen – haben ein großes Interesse daran, dass unsere Kinder lernen, wie man mit Medien aller Art sinnvoll umgeht. Und dafür muss schon in frühester Kindheit die Basis gelegt werden. Allerdings muss die Entwicklung des Kindes berücksichtigt werden. Zur Medienmündigkeit kann man sich erst allmählich befähigen.

Medienmündigkeit muss der Entwicklung des Kindes entsprechend stufenweise aufgebaut werden. Das ist wie beim Autofahren. Mit gutem Grund legt der Gesetzgeber fest, dass junge Menschen erst ab dem vollendeten 18. Lebensjahr alleine ein Auto fahren dürfen. Jedem leuchtet diese Festlegung unmittelbar ein, denn Autofahren setzt eine gereifte Urteils- und Verantwortungsfähigkeit voraus. Was für den Umgang mit Verkehrsmitteln selbstverständlich ist, gilt auch für die Nutzung von Informationstechnologien wie Smartphone, Computer und Internet. Hier bedarf es ebenfalls einer inneren Reife, bevor man diese Geräte sinnvoll verwenden kann und vor den Gefahren, die sie mit sich bringen, gefeit ist.

Allerdings scheiden sich an diesem Punkt die Auffassungen: Viele sind der Meinung, dass Computer, Tablets, Smartphones überall vorhanden sind,



deshalb sei es unumgänglich, Kindern möglichst früh zu zeigen, wie man mit diesen Geräten richtig umgeht. Diese Auffassung scheint einleuchtend zu sein – auf die allgegenwärtigen motorisierten Fortbewegungsmittel wird diese Argumentation allerdings nicht angewandt. Autos sind weit verbreitet, dauernd haben die Kinder damit zu tun, aber niemand folgert daraus, dass die Kinder bereits im Kindergartenalter praktische Fahrstunden zu nehmen hätten. Aus der weiten Verbreitung eines Gerätes im Alltag kann man keineswegs ableiten, dass es notwendig wäre, Kinder so früh wie möglich in die Handhabung dieses Gerätes einzuweisen. Die Propagierung der frühen Handhabung elektronischer Geräte bedient vor allem die Profitinteressen großer Konzerne. Diese dürfen aber für die Erziehung keine Bedeutung haben.



Foto: Jannifischer.de

Entscheidend ist die Frage, ob das Kind von seiner inneren Reife her den Anforderungen, welche die Geräte stellen, gewachsen ist. Genau da liegt das Grundproblem der Medienerziehung.

Der Kompetenzerwerb für den Umgang mit Medien – überhaupt mit modernen Technologien – hat nämlich eine unabdingbare Voraussetzung: **die Entwicklung der Kompetenz in Bezug auf sich selbst, das heißt Schulung von Konzentrationsfähigkeit, Empathiefähigkeit, Selbstdisziplin, Frustrationstoleranz, Kreativität usw.**

Am Umgang mit allen Medien zeigt sich, wie selbstständig und stark ein Mensch ist: Lässt er sich von den Annehmlichkeiten und Möglichkeiten der Technologien verführen und gibt sich damit selbst ein Stück weit auf oder hat er sich zu einem starken

Charakter entwickelt, der seine eigenen Wege geht, der Geräte auch ausschalten kann, wenn er sie nicht braucht. **Das zeichnet die Medienmündigkeit gegenüber der bloßen Medienkompetenz aus: Nutzt man die Geräte für eigene bewusste Interessen – oder erliegt man ihren Versuchungen.**

Der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen beschreibt die Situation mit der Formel „Wir sind medienmächtig, aber noch nicht medienmündig“ (Pörksen 2021). Bevor man intelligente Technologien beherrschen kann, muss man sich selbst beherrschen lernen. Die Grundfrage ist daher: Wie werden wir selbst und wie werden vor allem unsere Kinder stark?

Kinder stärken – das ist das Anliegen dieses Ratgebers.



Frühe Kindheit, 0–7 Jahre

Zwei Standbeine: indirekte und direkte Medienpädagogik

Medienpädagogik muss sich an der Entwicklung des Kindes orientieren. Ein:e 16-jährige:r Jugendliche:r soll mit Informationstechnologien sinnvoll umgehen können, ein:e Sechsjährige:r dagegen muss erst noch die basalen Kulturfähigkeiten erwerben, die der Mediennutzung zugrunde liegen: beispielsweise Schreiben und Lesen. Und ein dreijähriges Kind hat noch die Aufgabe, den eigenen Leib als „Instrument“ seines Handelns auszubilden.

Aller Medienpädagogik liegen daher zwei Fragen zugrunde:

- Was muss man dem Kind ermöglichen, damit es inmitten einer von Technik und Medien geprägten Welt leiblich gesund aufwachsen und sich seelisch stark entwickeln kann?
- Wie lernt das Kind die Medienwelt verstehen, sinnvoll handhaben und kreativ weiterzuentwickeln?

Medienpädagogik beinhaltet also zwei große Bereiche, die man mit **indirekter** und **direkter** Medienpädagogik bezeichnen kann. Die indirekte Medienpädagogik richtet ihr Augenmerk darauf, den jungen Menschen so zu erziehen, dass er in einer Zeit,

in der die Technik unser Leben immer mehr durchdringt, zu einer selbstbewussten, starken und selbstständigen Persönlichkeit heranwächst. Die direkte Medienpädagogik hilft den jungen Menschen, die Medienlandschaft umfassend zu verstehen sowie sinnvoll und verantwortlich zu nutzen.

Stellt man die Entwicklung des Kindes in den Mittelpunkt der Erziehung, so ist die indirekte Medienerziehung vor allem in der frühen Kindheit gefragt und bleibt das ganze Leben lang wichtig. Dagegen beginnt die direkte Medienerziehung je nach Medium in unterschiedlichen Lebensaltern. Für die digitalen Medien liegt der Schwerpunkt in der Pubertät. Mit der beginnenden Schulzeit geschieht ein allmählicher Übergang. *(Dieser Gedanke wird ausführlich dargestellt in: Kullak-Ublick 2015 sowie in: Hübner 2015, S. 270 ff.)*

Entwicklungsabschnitte auf dem Weg zum Erwachsenwerden

Kinder brauchen Zeit, um leiblich und seelisch in Ruhe reifen zu können.

Reifungsprozesse bedürfen der Unterstützung von außen, indem Eltern und Erzieher den Kindern alles ermöglichen, was sie für ihre Entwicklung brauchen, und das von ihnen fernhalten, dem sie noch nicht gewachsen sind. Um diese schmale Gratwanderung zwischen Ermöglichen und



Kindheit, 6–14 Jahre



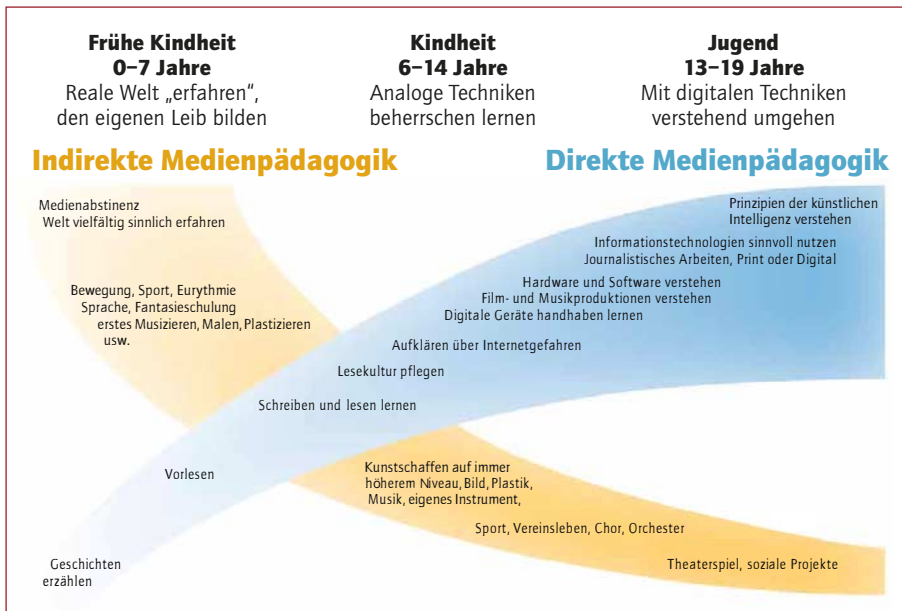
Jugend, 13–19 Jahre

Foto: iStockphoto

Schützen vollziehen zu können, muss man den Verlauf der kindlichen Entwicklung kennen. Drei große Entwicklungsabschnitte sind auf dem Weg zum Erwachsenenalter zu beobachten:

- **Frühe Kindheit – von der Geburt bis etwa zum siebten, achten Lebensjahr.**
- **Kindheit – vom siebten, achten Lebensjahr bis zum Beginn der Pubertät.**
- **Jugend – von der Pubertät bis zum Beginn des jungen Erwachsenenalters.**

Eine gesunde Medienerziehung orientiert sich an diesen Entwicklungsschritten. Sie unterstützt die Entwicklungsaufgaben des Kindes, indem sie ausgleichende Gewichte zu schädlichen Medienwirkungen anbietet, und sie hilft dem Kind, die Basis zu legen, von der aus es später kompetent und sinnvoll mit **allen Medien** umgehen kann. Im Folgenden werden die drei Lebensabschnitte jeweils für sich betrachtet und deren zentrale Entwicklungsaufgaben charakterisiert. Dazu werden Tipps gegeben, wie man Kinder unterstützen kann. Empfehlungen zum altersgerechten Umgang mit Medien schließen sich an.



Frühe Kindheit



Das Kleinkind will für seine gesamte Biografie fundamentale Entwicklungsaufgaben bewältigen:

■ **Motorik** Es will seinen Leib als Instrument der Seele beherrschen lernen, das heißt, dass es fähig wird, seine Grob- und Feinmotorik zielgerichtet zu gebrauchen; dazu gehört vor allem, dass es aufrecht gehen kann.

■ **Sprache** Die Beherrschung der Sprache ist die zweite menschliche Grundfähigkeit, die sich das Kind selbst erarbeitet. Dadurch wird es fähig, das, was es innerlich fühlt und denkt, seiner

Umgebung mitzuteilen, und auch zu verstehen, was die anderen Menschen fühlen und denken. Indem es sprechen lernt, legt das Kind die Basis für seine Begegnung mit dem „Du“.

■ **Fantasievolles Denken** An die Beherrschung der Sprache schließt sich die dritte menschliche Fähigkeit an: das selbstständige Denken. Kinder denken sehr bildhaft, sind aber noch weit davon entfernt, die Welt logisch abstrakt zu verstehen. Die fantasievolle kindliche Kreativität ist die Basis, auf der das spätere logisch-abstrakte Denken ruht.

„Alle Erziehung ist nur Handreichung zur Selbsterziehung.“

EDUARD SPRANGER (1882–1963),
PHILOSOPH UND PÄDAGOG

■ **Reifung der Sinne** Gehen, sprechen und denken lernen sind die drei unmittelbar ins Auge fallenden Entwicklungsaufgaben des Kindes. Im Hintergrund vollzieht sich allerdings noch eine weitere: die gesunde Ausbildung der Sinne. Mit der Sinnesreife legt das Kind das leibliche Fundament für seine Wahrnehmung der Welt. Es braucht etwa sechs bis acht Jahre, bis die Sinne weitgehend ausgereift sind.

Diese Reifung ist sehr stark mit der gesunden Strukturierung des Gehirns verbunden. Alles, was der Mensch in seiner frühen Kindheit erlebt, bildet sich im Wachstum seiner Gehirnstrukturen ab. Diese können in einem späteren Lebensalter nur mit starken Anstrengungen verändert werden.

Deshalb ist es für das Kind und sein ganzes späteres Leben entscheidend, welche Erlebnisse es in der frühen Kindheit hat und welche Erfahrungen es machen darf. In der aktiven Auseinandersetzung mit seiner realen Umwelt – am „Greifen“ – entwickelt das Kind die körperlichen Grundlagen für seine späteren intellektuellen Fähigkeiten – das „Be-greifen“.

Ungefähr ab dem vierten Lebensjahr beginnt das Kind seine grob- und feinmotorischen Fähigkeiten zu erweitern. Es kann nun in der Regel beispielsweise seine Brote selbst bestreichen oder die Schnürsenkel seiner Schuhe – so-

weit überhaupt noch vorhanden – selbst binden, es kann Treterroller oder Fahrrad fahren. Die Spielgeräte auf den Spielplätzen lernt es, selbstständig zu erklettern oder auf ihnen zu balancieren, es kann mit Buntstiften umgehen, leichte Bastelarbeiten durchführen usw. Die Sprachfähigkeit hat sich in der Regel gut entwickelt, und das Kind ist mehr und mehr in der Lage, seine Gefühle und Gedanken anderen mitzuteilen. Sein räumlicher und zeitlicher Gesichtskreis beginnt sich zu erweitern. Der Raum, den das Kind überschaut, wird größer, auch Vergangenes und Zukünftiges wird in gegenwärtige Vorstellungen integriert. Indem es in den Kindergarten geht, verlässt es den Bereich der Familie. Es wird etwas selbstständiger, sein Spielverhalten differenzierter, raumgreifender und es bezieht die Spielkameraden mit ein.

Diese Entwicklung gilt es zu unterstützen. Im Folgenden sind stichwortartig einige Anregungen gegeben, die dem Kind helfen, sich in seiner werdenden Persönlichkeit zu stärken.

Was ist wichtig für eine gesunde Entwicklung?

■ Bewusste Pflege der Beziehung

Die wichtigste Erfahrung im Leben des Kindes ist das Erlebnis von inniger Beziehung. Der liebevolle, heitere, bejahende Kontakt zu den Menschen der Umgebung ist eine gute Voraussetzung für die Entwicklung einer stabilen Persönlichkeit. Eltern sind heute beruflich oft sehr belastet. Daher kann es hilfreich sein, einen „Zeit-Ort“ einzurichten – einen regelmäßigen „Termin“ sozusagen –, an dem man mit dem Kind gemeinsam etwas macht: ein Spiel, etwas vorlesen, zusammen einen Kuchen backen oder woran man eben gerade Freude hat. In jedem Fall ist es wichtig, dass das Kind in die alltäglichen Arbeiten des Haushaltes einbezogen wird und seinen Fähigkeiten gemäß mithelfen kann.

■ **Vielfältige Bewegung** Kinder bewegen sich sehr gerne. Dadurch lernen sie ihren Bewegungsapparat zu beherrschen und sich im umgebenden Raum zu orientieren. Dazu brauchen sie viele Möglichkeiten, vorzugsweise in der freien Natur, damit sie rennen, klettern, springen, balancieren und so weiter können. Um auch die Feinmotorik zu üben, sind Gelegenheiten zum Basteln, Malen, Obst- und Gemüseschneiden usw. sehr empfehlenswert.

■ Vielfältiger Umgang mit Sprache

Die gute Ausbildung der Muttersprache ist gegenwärtig nicht mehr für alle Kinder selbstverständlich. Sprache entwickelt sich im lebendigen Dialog mit den Bezugspersonen. Erwachsene, mit denen sie im direkten Austausch viel sprechen können, die ihnen spannende Geschichten, Märchen oder Sagen vorlesen oder sogar frei erzählen, helfen ihnen, einen möglichst differenzierten Wortschatz zu bilden.

Was aber ist, wenn die Kinder in den Tausenden von Stunden, die sie mit Medien verbringen, wichtige, soziale Erfahrungen nicht machen können, die für ihre Entwicklung von Bedeutung wären?

REMO LARGO (1943–2020), KINDERARZT



■ **Anregungen zur Fantasie** Eine oft weit unterschätzte Fähigkeit des Menschen ist die Fantasie. Sie liegt aller menschlichen Kreativität zugrunde. Deshalb braucht ein Kind in seiner Umgebung Erfahrungen, die die Fantasie herausfordern und anregen. Je weniger ein Spielzeug eine festgelegte „Aussage“ hat, desto mehr ist das Kind herausgefordert, die Fantasie zu betätigen: leere Malblätter anstelle von Malbüchern, wenig gestaltete Holzklötze, Tücher usw. statt detailgetreuer Automodelle oder lebensecht geformter Puppen.

■ **Unmittelbare Lebenserfahrung**

Um seine Sinne gesund ausbilden zu können, braucht das Kind unmittelbare sinnliche Erfahrungen: Buddeln im Sand und Matsch, Farberleben beim Malen, beim Kochen helfen, auf Geräusche lauschen beim Waldspaziergang, Feuer machen, Höhlen bauen, Tiere streicheln und füttern usw. Wichtig ist dabei das rechte Maß zwischen Reizarmut und Reizüberflutung.

■ **Vorbild und Nachahmung** In der frühen Kindheit wirkt vor allem das, was Erwachsene den Kindern vorleben. Ermahnungen oder Erklärungen helfen wenig. Da gilt in besonderem Maße, was ein vielfach zitierter Spruch sagt: „Wir können unsere Kinder erziehen, wie wir wollen, am Ende machen sie uns doch alles nach.“



Bildschirmmedien hemmen die gesunde Entwicklung

■ Übermäßiger Gebrauch von Smartphone, Fernsehen und Computer

Sobald ein Mensch sich mit seinem Smartphone beschäftigt, ist er von seiner unmittelbaren Umgebung weitgehend isoliert. Deswegen ist ja auch das Telefonieren während des Autofahrens gesetzlich verboten. Eine mit dem Handy telefonierende oder chattende Mutter ist zwar leiblich bei ihrem Kind, aber seelisch ganz „woanders“. Die Beschäftigung mit dem Gerät schiebt sich als Keil zwischen Mutter und Kind. Ihre Beziehung ist für eine Weile weitgehend unterbrochen. Ein Ähnliches gilt, wenn im

Erfahrungen – Petra (29) erzählt:

„Es schlich sich von alleine ein, dass unser ältester Junge (3) auf einmal jeden Abend eine 20-minütige Folge einer Serie auf DVD anschaute. Als dann die jüngere Schwester auch diese Gewohnheit annahm, hatten wir jeden Abend Geschrei, weil sie weiterschauen wollten. Das ging uns ziemlich auf die Nerven. Dann entschlossen wir uns, das rigoros zu ändern und das abendliche Fernsehschauen auf das Wochenende zu reduzieren und zudem nur noch am Nachmittag, nicht mehr unmittelbar vor dem Schlafengehen. Wir haben dann stattdessen aus Kinderbüchern vorgelesen. Die Umstellung der Gewohnheit war gar nicht so schwer, wie wir dachten. Mit der jetzigen Regelung kommen wir alle gut zurecht.“

Hintergrund der Fernseher läuft. Untersuchungen zeigen, dass dann der sprachliche Austausch abnimmt und auch das Spiel der Kinder unkonzentrierter und fragmentierter wird (*Lembke/Leipner 2015, S. 27 ff.*). Handy-, TV- und PC-Zeiten der Eltern sind vom Kind her gesehen „beziehungslose“ und „sprachlose“ Zeiten. Sie gehen dem Aufbau und der Pflege der stabilen Eltern-Kind-Beziehung verloren.

■ **Bildschirmkonsum** Beim Konsum von Bildschirmmedien ist Folgendes der Fall:

- **Der Mensch sitzt, d. h., er reduziert seine leiblichen Bewegungen auf ein Minimum.**
- **Von allen Sinnen werden nur Auge und Ohr angesprochen.**

Je länger also ein Kind fernsieht, desto weniger Zeit hat es, um seine Motorik auszubilden. Die Aktivität der Sinne wird auf Ohr und Auge reduziert, d. h., Augen und Gehör werden übermäßig beansprucht (Reizüberflutung), die anderen Sinne kommen zu kurz; die sensorische sowie die sensomotorische Integration wird behindert. Die eigene Fantasietätigkeit wird praktisch ausgeschaltet. Sie wird zudem durch die gesehenen Bilder überlagert. Das alles zusammen beeinträchtigt die gesunde Entwicklung des kindlichen Gehirns.



Foto: Adobe Stock



Empfehlungen zum Umgang mit Medien in der frühen Kindheit

■ **Keine Bildschirmmedien unter vier Jahren** Es fördert die Entwicklung des Kindes, wenn in den ersten vier Lebensjahren das Kind keinen Bildschirmmedien ausgesetzt ist – auch nicht „passiv“, denn TV und Co. beeinträchtigen vor allem die Sprach- und Bewegungsentwicklung.

■ **Vor- und Grundschulzeit: je weniger, desto besser** Im Kindergartenalter und in der beginnenden Schulzeit – und auch darüber hinaus – gilt: Je weniger ferngesehen wird, desto besser. Kinder sollten vor allem nicht regelmäßig (linear) fernsehen bzw. Videos auf den verschiedensten Plattformen schauen, um (schlechte) Gewohnheiten zu vermeiden.

■ **Keine Bildschirmgeräte im Kinderzimmer** Wenn Kinder in ihrem Zimmer über ein eigenes Fernsehgerät verfügen, schauen sie im Durchschnitt pro Tag mehr als eine Stunde länger fern als ihre Altersgenossen (*Möble, Kleimann, Rehbein 2007, S. 12 und 18*). Gleiches gilt für Spielkonsolen, PCs, Tablets etc.

■ **Kinder vor dem Bildschirm nicht alleine lassen** Häufig sind Filminhalte für Kinder unverständlich oder wirken emotional belastend. Deshalb hilft es ihnen, wenn sie Filme mit einem Erwachsenen zusammen anschauen.

Wenn gemeinsam ein Film angeschaut wird, können die Erwachsenen ihren Kindern bei dem Verständnis der Zusammenhänge und der Beurteilung der Inhalte helfen.

■ **Von Bildschirmspielzeug ist abzuraten** Die Fixierung auf den kleinen Bildschirm und die gleichförmige Handhabung der virtuellen Bilder durch Tippen oder Wischen unterbindet die differenzierte Ausbildung der Feinmotorik der Hände und schränkt die Sinneserfahrungen ein.

■ **Kein Handy oder Smartphone in Kinderhand** Ein Handy oder Smartphone hat in Kinderhänden nichts verloren, denn die Mikrowellenstrahlung, die von diesen Geräten ausgeht, wenn sie mit dem Netz verbunden sind, birgt für Kinder ein besonderes gesundheitliches Risiko (weitere Informationen im Abschnitt „Mobilfunk“).

■ **Keine Spielkonsole** Dem Kind eine eigene Spielkonsole zu schenken, ist vom pädagogischen Gesichtspunkt aus gesehen eine schlechte Idee. Denn die virtuellen „Spiele“ verdrängen tendenziell die realen selbst erdachten Spiele, und die Versuchung, doch länger zu spielen, als die Eltern erlaubt haben, ist in diese „Spiele“ sozusagen „eingebaut“.



■ **Gemeinsam Filme aussuchen** Wenn Kinder einen Film anschauen möchten, dann ist es für sie hilfreich, wenn dieser zusammen mit dem Erwachsenen ausgesucht wird, oder man besucht gemeinsam eine Kinovorstellung.

■ **Hörbücher in Maßen** Auch Hörbüchern sind nur in geringem Maße zuträglich, vor allem ist darauf zu achten, dass sie nicht nur als Geräuschkulisse dienen, sondern dass die Kinder dabei aufmerksam zuhören. Bei den zahlreichen und sehr beliebten Angeboten auf dem Gebiet sollte man in Erwägung ziehen, welche Bedeutung die erzählte Geschichte hat und wie wichtig dabei das Beisammensein mit dem Kind ist. Geschichten vorlesen, ist immer auch mit einer kommunikativen Begegnung verbunden. Diese persönliche Zuwendung lässt man sich vielleicht allzu leicht „ab-

kaufen“ – teilweise für sehr viel Geld. Für die Redakteurin Meike Laaff ist beispielsweise die Toniebox „unverschämte teuer und ein goldener Käfig“. (Laaff 2021) Hinzu kommt die bedenkliche Anbindung über ein Nutzerkonto an die Firmen-Cloud, der man sein WLAN-Passwort anvertrauen muss, zu der Laaff meint: „Kinder in diese Logik hineinwachsen zu lassen, widerspricht dem Anspruch, sie zu mündigen und bewussten Nutzerinnen und Nutzern digitaler Technologie zu erziehen.“ (a.a.O.)

■ **Zusammenfassend** Zugespitzt formuliert ist das medienpädagogische Motto für die frühe Kindheit: Die spätere Medienmündigkeit des Jugendlichen wurzelt in einer frühkindlichen Medienabstinenz.

*Eine Kindheit ohne Computer ...
ist der beste Start ins digitale Zeitalter.*

GERALD LEMBKE, INGO LEIPNER

**Vorschläge für eine aktive,
vorbereitende Medienerziehung im
Vorschulalter**

■ **Vorlesen ist gut, Erzählen aber auch** Der sachgerechte Umgang mit Medientechnologien setzt nicht-technologische Fähigkeiten voraus, die in der frühen Kindheit entwickelt werden. Es ist deshalb wichtig, dass die Sprachfähigkeit und die Kreativität geschult werden; die Pflege der verbalen Kommunikation hat also einen besonderen Stellenwert. Alle Kinder habe Freude daran, wenn ihnen Mutter oder Vater eine selbst erfundene Geschichte erzählen. Daher der Rat: „Trauen Sie sich etwas zu – erzählen Sie **Ihre** Geschichte!“ Man kann sich auch über gemeinsam betrachtete Bilder in Bilderbüchern unterhalten. Das Vorlesen von Kinderbüchern ist ebenfalls sehr zu empfehlen; es ist die erste Stufe der direkten Medienpädagogik.

■ **Basteln, Malen, Plastizieren, Gestalten von Kalendern, Bilderbüchern, Collagen, Fotoalben etc.** Das schult die Kreativität, weil die Kinder produktiv tätig sein können. Sie erleben sich als Könnler, was sich positiv auf ihr Selbstvertrauen auswirkt. Das wiederum ist eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung eines standfesten und widerstandsfähigen Charakters, der später einmal technische Medien kritisch und kreativ nutzen kann.

■ **Singen, Tanzen, Rollenspiel, (Puppen-) Theaterspiel** Auch in diesen schöpferischen, produktiven, die Umgebung mitgestaltenden Betätigungen wird Selbstwirksamkeit und Sozialkompetenz geübt. Erlebnisse des Alltags können verarbeitet werden. Auf elementare Weise erlebt das Kind, wie etwas hervorgebracht werden kann, was sich andere Menschen dann anschauen.

■ **Produktion vor Konsum** Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass es sinnvoll ist, der **Produktion**, also der **Eigentätigkeit** gegenüber der **Rezeption** den Vorrang zu geben, denn das Verständnis für mediale Produkte wird erleichtert, wenn man selbst an Herstellungsprozessen beteiligt war.

Erfahrungen – Anja (35) erzählt:

„Mein damals fünfjähriger Sohn kam eines Tages nach Hause und wollte auch einmal einen Film sehen, so wie er es von seinen Freunden kannte. Wir hatten nämlich keinen Fernseher zu Hause und schauten auch keine Filme, als er klein war. Also haben wir an einem Samstag die Couch hergerichtet, den Laptop davor aufgestellt und schauten in aller Ruhe zusammen einen Kinderfilm an. Ich habe manches auch kommentiert, damit er die Handlung versteht. Im Schnitt schauen wir uns seitdem einmal im Monat gemeinsam einen Film an. Grundregel: nur am Wochenende. Mein Sohn ist mit dieser Regelung zufrieden und ich auch, denn er kann stundenlang alleine oder auch mit Kameraden fantasievoll spielen und hat so viel Zeit für seine eigenen Ideen.“

Kindheit



Wenn mit dem Zahnwechsel die erste Lebensperiode allmählich endet, verlagert sich der Entwicklungsschwerpunkt des Kindes.

Die Strukturbildung des Nerven-Sinnes-Systems ist weitgehend abgeschlossen. Der eigene Leib wird nun recht gut beherrscht. Der Entwicklungsschwerpunkt geht auf den Erwerb von Kulturfähigkeiten über: schwimmen, schreiben und lesen, ein Instrument beherrschen lernen, mit Werkzeugen umgehen können, Skateboard fahren usw.

Das Kind beginnt mehr und mehr, seinen **seelischen Innenraum** auszubilden. Es hat jetzt gleichermaßen ein Bedürfnis nach Welterfahrung und (immer noch) nach Schutz durch Erwachsene. Es sucht erwachsene Menschen, denen es vertrauen kann, zu denen es aufschauen kann und durch die es die Welt kennen- und verstehen lernt.

Wie alle Menschen haben Kinder starke Bedürfnisse. Dazu gehören:

- soziale Bindungen erleben und sich wahrgenommen fühlen,
- sich gebraucht fühlen, anerkannt werden, Verantwortung tragen dürfen und können,
- selbst tätig sein dürfen,
- etwas lernen, die Welt erfahren können, kleinen und großen Abenteuern begegnen,
- das Leben als sinnvoll erfahren.

All diese Bedürfnisse sind berechtigt, und ihre Befriedigung hilft, ein gutes Selbstwertgefühl zu entwickeln. Das trägt sehr zu einem kompetenten Umgang mit Medien bei, denn eine der großen Versuchungen durch technische Medien, denen Grundschulkin- der noch nicht gewachsen sind, besteht darin, dass man mit ihrer Hilfe viele dieser Bedürfnisse ersatzweise und damit nur scheinbar befriedigen kann.

Für ein selbstbestimmtes Leben ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche lernen, wie sie ihre Bedürfnisse auch ohne technische Hilfsmittel im realen Leben befriedigen können.





Anregungen zur Unterstützung der gesunden Entwicklung

Die Pflege der Beziehung zu den Kindern erfordert von den Erwachsenen Klarheit, Zeit und Vertrauen.

Dabei kommt es nicht so sehr auf die Menge der mit dem Kind verbrachten Zeit an, sondern vor allem auf die Qualität des Zusammenseins: Wenn nur wenig möglich ist, dann sollte die wenige Zeit für eine intensive Begegnung genutzt werden.

- **Für gemeinsame Tätigkeiten bieten sich solche an**, die sowieso gemacht werden müssen, wie zum Beispiel kochen, Wäsche zusammenlegen, sauber machen etc.; dabei lernen Kinder nebenbei eine Menge lebenspraktischer Handlungsabläufe und gewöhnen sich auch daran, selbstständig kleine Verpflichtungen verantwortlich zu übernehmen.
- **Statt die Kinder während der Essenszubereitung vor den Bildschirm zu setzen**, damit man selber „schnell kochen“ kann, können auch schon 3- und 4-jährige Kinder Käse reiben, Salat waschen oder Gemüse schneiden; dann erfahren sie eine erste Form der Selbstwirksamkeit und üben nebenbei ihre feinmotorischen Fähigkeiten.

- **Wenn für etwas ältere Kinder die Möglichkeit besteht**, den Nachbarn oder den Großeltern zu helfen, sei es einkaufen, Rasen mähen oder den Hund ausführen, ist das eine schöne Möglichkeit, den sozialen Horizont zu erweitern und Anerkennung zu erhalten.

- **Alles praktische Tun führt**, je besser es geübt und gekonnt wird, zu dem das Selbstbewusstsein stärkenden Gefühl: „Ich kann etwas!“

- **Jedes Kind genießt es, wenn mit ihm gebastelt wird**, wenn es Geschichten vorgelesen bekommt (wenn es bereits lesen gelernt hat, kann man sich auch mal abwechseln), wenn man beim Spaziergehen etwas sammelt, das man hinterher zu Marmelade, einem Mobile oder einem Mosaik verarbeitet kann, wenn man zusammen Spiele spielt und vieles andere mehr.

- **Eine kleine Werkbank** mit Material und Werkzeugkiste beispielsweise kann die selbstständige und kreative Tätigkeit fördern. Malbretter, Stifte, Papier, Klebstoff usw. regen das künstlerische Tun der Kinder an.



Foto: Infrateche.de

Bei der Bedürfnisbefriedigung ist allerdings zu beachten, dass es nicht darum geht, „kleine“ Bedürfnisse jederzeit sofort zu bedienen. Im Gegenteil: Es ist wichtig, dass Kinder Frustrationstoleranz erwerben, damit sie nicht gleich bei jeder kleinen Widrigkeit des Lebens zu einer Ersatzbefriedigung greifen. Kinder müssen lernen, Bedürfnisse aufzuschieben. Es muss z. B. nicht immer und überall Essen und Trinken greifbar sein, und auch nicht jederzeit ein Erwachsener zum Spielen oder Vorlesen verfügbar sein.

Das Erlebnis, steigenden Anforderungen gewachsen zu sein, ist ein sehr wichtiger Aspekt in der Erziehung zur Eigenständigkeit. Kinder müssen erleben, wie man beispielsweise beim Sport oder Musikmachen immer besser werden kann, und dass man im realen Leben ein höheres „Level“ erreichen kann. Vielleicht darf bzw. soll das 7-jährige Kind mal alleine Pudding kochen, das 10-jährige den Pizzateig herstellen und das 14-jährige ab und zu eine ganze Mahlzeit für die Familie zubereiten.

Es ist sehr sinnvoll, das Kind dabei zu unterstützen, Freundschaften zu pflegen, Sport zu treiben und ein Musikinstrument spielen zu lernen. Sportvereine und Jugendmusikschulen bieten für Kinder interessante Möglichkeiten an. Auch wenn es überraschen sollte:

Solche Aktivitäten haben auch eine suchtpräventive Wirkung. Denn durch ein vielfältiges Engagement lernt das Kind sich im Leben zu verankern, und das schützt vor der Versuchung, im „Virtuellen“ nach scheinbarem Ersatz zu suchen.

Zuletzt sei auf ein Bedürfnis hingewiesen, das wenig bis gar nicht als solches wahrgenommen wird, aber unsere heutige Zivilisation deutlich prägt: das Bedürfnis nach Bildern. Rudolf Steiner wies darauf hin, dass dem als eigentliches Bedürfnis die Sehnsucht nach eigenen inneren, imaginativen Bildern zugrunde liegt. Auf die Befriedigung dieses Bedürfnisses zielt die gesamte Foto- und Filmindustrie ab.

Die Fähigkeit, sich eigene Bilder zu schaffen, macht Kinder stark, weil sie dadurch innerlich beweglich werden und sich auf neue Gegebenheiten einstellen können. Selbst geschaffene Fantasiebilder bleiben innerlich lebendig und stärken das Autonomiegefühl, im Gegensatz zu den vorgegebenen äußerlichen Bildern, die von der Industrie geliefert werden. Die Förderung aller künstlerischen Tätigkeiten trägt dazu bei, dass sich die Urteils- und Handlungsfähigkeit in Bezug auf Bild- und Tonproduktionen ausbildet.



„Alles Große, das in der Welt vollbracht wurde, spielte sich zuerst in der Fantasie eines Menschen ab, und wie die Welt von morgen aussehen wird, hängt zum großen Teil vom Maß der Einbildungskraft jener ab, die heute lesen lernen.“

ASTRID LINDGREN

Erfahrungen – Ernst (44) erzählt:

„Als meine Tochter Rahel noch im Kindergarten war, hatte ich damit begonnen, ihr Märchen und kleine Erzählungen vorzulesen. Das machte uns beiden viel Spaß. Später wurde es dann zu einer festen Institution des Tages. Abends vor dem Abendessen nahmen wir uns eine halbe Stunde Zeit zum gemeinsamen Lesen, manchmal auch länger. Im Laufe der Grundschuljahre lasen wir viele Klassiker der guten Kinderbuchliteratur: Otfried Preußler, Selma Lagerlöfs Nils Holgersson, Erich Kästner, Astrid Lindgren, Michael Ende usw. Manchmal wurde auch nicht vorgelesen, weil Rahel über etwas sprechen wollte, was ihr Kummer machte oder was sie mir unbedingt erzählen wollte. Im Rückblick glaube ich, dass das ein wichtiger Baustein für ihre Entwicklung war, der auch manche schwierige Erfahrung, die sie in der Familie machen musste, ausgeglichen hat.“

Medien in der beginnenden Schulzeit

Die Euphorie über die grandiosen Möglichkeiten der Informationstechnologien trieb den Medienbegriff in die Einseitigkeit.

Durch den Computer als neues Medium vergaß man, dass bereits die Schrift ein Medium ist. Es wird übersehen, dass die Beherrschung der Schrift die unerlässliche Basis ist, auf der alle anderen Kompetenzen bezüglich der Informationstechnologien aufbauen. Wer nicht gut schreiben und lesen kann, kann das Internet praktisch kaum nutzen. Indem man also die Kinder in das Schreiben und Lesen einführt, beginnt die direkte Medienpädagogik. Vor aller Computerkompetenz liegt aber die Schriftkompetenz. Das bedeutet, dass man in den ersten Schuljahren den Kindern dabei hilft, ein aktives Verhältnis vor allem zu Büchern auszubilden.

Müttern und auch Vätern ist wärmstens zu empfehlen, dass sie sich die Zeit zum regelmäßigen Vorlesen nehmen. Zu Beginn der Schulzeit helfen Eltern damit ihren Kindern, die unerlässliche Basis für die spätere kompetente Nutzung der Informationstechnologien zu legen – denn was nutzt z. B. Wikipedia, wenn man nicht richtig lesen kann?

Es gibt sehr viele gute Kinderbücher, und es gehört auch zum Aufbau einer umfassenden Allgemeinbildung, dass Kinder wenigstens die bedeutendsten Kinderbuchautoren kennen.

Computer haben die Bücher nicht ersetzt, sondern sind hinzugekommen. Wenn man die Kinder zu früh auf den Umgang mit dem Computer spezialisiert – aus einem vermeintlichen Modernitätsanspruch heraus –, macht man sie letztlich für die Gesamtheit der Medien inkompetent.

Studien zeigen, dass die Lesekompetenz des Kindes mit steigender Bildschirmnutzung schwindet. Kinder profitieren also viel mehr davon, wenn ihnen vorgelesen wird, wenn sie beim Lesen unterstützt werden, wenn sie gemeinsam mit den Eltern den Kosmos der guten Kinderbücher erobern dürfen.

Fazit: Das Buch ist bis zur Pubertät das beste Medium im Leben des Kindes. Fernsehen und Surfen im Internet sowie Computerspiele sollte das Kind dagegen nur in geringem Maße genießen. Es ist dringend davon abzuraten, dass das Kind unbeaufsichtigt ein Smartphone oder Tablet zur Verfügung hat.

Tipps zum Umgang mit elektronischen Medien

- **Bis weit in die Pubertätszeit hinein** sollten Fernseher, Computer und sonstige elektronische Medien aus den Kinderzimmern fernbleiben. Ansonsten erhöht sich die durchschnittliche Verweildauer allein vor dem TV-Gerät beträchtlich (Möble, Kleimann, Rehbein 2007, S. 12 u.18).
- **Eine deutliche Begrenzung** der Bildschirmzeit ist angeraten – und regelmäßige bildschirmfreie Tage sind wichtig, um falsche Gewohnheiten zu vermeiden. Verbringt ein Kind mehr als 5 Stunden wöchentlich vor dem Bildschirm, wird die Entwicklung der Lese- und Rechenfähigkeit beeinträchtigt (Möble 2012, S. 193 ff.).
- **Wenn sich das Kind bereits angewöhnt hat**, zu viel Zeit mit Bildschirmmedien zu verbringen, dann kann man nach interessanten Alternativenangeboten suchen, beispielsweise Puzzle, Basteleien oder gemeinsame Unternehmungen, Wanderungen, Freunde besuchen, Spielenachmittage oder Lesen. Dafür müssen Eltern unter Umständen ihren eigenen Alltag – so weit das möglich ist – umstrukturieren, indem sie größere Aufmerksamkeit auf gemeinsame Aktivitäten legen.
- **Die Altersfreigaben für Filme** stellen keine pädagogischen Empfehlungen dar, sondern nur eine unterste Altersgrenze. Man kann durchaus jeweils drei Jahre dazuaddieren, wenn man mit dem Kind zusammen einen Film ansehen will.
- **Altersfreigaben für Computerspiele (USK)** enthalten keine Angaben zum Suchtpotenzial eines Spiels. So sind z. B. die meisten Glücksspiele, in denen kein echtes Geld eingesetzt wird, wie Online-Poker, ab 0 Jahren freigegeben, aber für Kinder nicht geeignet.
- **Die Nutzung des Internets** sollte nicht ohne Begleitung eines Erwachsenen erfolgen, mit dem sich das Kind über die aufgerufenen Inhalte austauschen kann. Die Wahrscheinlichkeit, dass das Kind auf ungeeignete Inhalte stößt, ist sehr hoch. Eltern ist das Buch der Schulleiterin Silke Müller „Wir verlieren unsere Kinder“ (2023) sehr zu empfehlen.
- **Wenn gelegentlich keine Begleitung möglich ist**, ist es gut, wenn für das Kind ein eigenes Benutzerkonto mit einer speziellen Filtersoftware eingerichtet ist. Damit können die aufrufbaren Inhalte vorher ausgewählt und auch eine technische Zeitbegrenzung in den Benutzereinstellungen festgelegt werden. Wenn man ein Zeitkontingent für die Woche vorgibt, können besonders ältere Schulkinder (ab 12 Jahre) lernen, die zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll einzuteilen. Eltern sollten sich darauf allerdings nicht bedingungslos verlassen, denn sehr schnell erfahren die Kinder von älteren Freund:innen, wie man Filter aushebeln und umgehen kann.
- **Eltern wollen mit Recht ihre Kinder vor Gefahren im realen Leben schützen** und sollten dies genauso im Internet tun. Denn auch im virtuellen Raum gibt es viele existenzielle Risiken, nicht zuletzt das massive Problem des Cyberroomings. *Weitere Informationen:*

saferinternet.at/zielgruppen/eltern, klicksafe.de/cybergrooming

- **Es gibt speziell für Kinder** im Internet eingerichtete Seiten, die nur geeignete Inhalte zur Verfügung stellen, z. B.: fragfinn.de, helles-koepfchen.de, blinde-kuh.de. Man kann mithilfe einer Schutzsoftware eine „Whitelist“ vorgeben, d. h. eine Liste von Webseiten, die für Kinder geeignet sind und die das Kind aufrufen kann. Jugendgefährdende Inhalte werden durch diese Software ausgeschlossen. Noch wirksamer ist der Schutz, wenn er auf der Ebene des Routers eingerichtet wird, welcher die Verbindung zum Internet herstellt.
- **Zusammenfassend: Computer- und Internetnutzung sollte nur in Begleitung Erwachsener oder wenigstens über eine eingerichtete und funktionierende Schutzsoftware stattfinden.**

Anregungen für eine vorbereitende Medienarbeit im frühen Schulalter

- Ein Daumenkino zusammen mit dem Kind basteln und darin eine Geschichte erzählen.
- Schattenspiele, Papiertheater (Pemberger 2023), Theaterspiele mit den Kindern veranstalten.
- Geschichten erzählen und als kleines „Buch“ aufschreiben.
- Hörspiele ausdenken und aufzeichnen.
- Mit Kindern Filme anschauen und mit ihnen darüber sprechen oder kreativ weiter verarbeiten.

Weitere Anregungen findet man bei Pemberger 2023.

Erfahrungen – Achim (36) berichtet:

Wir haben keinen Fernseher mehr, aber einen Beamer und eine große Leinwand, die wir bei Bedarf ausrollen. Wenn die zwei älteren Kinder einen Film anschauen wollen, dann suchen wir auf dem PC gemeinsam aus, was wir sehen wollen, und schauen uns das dann zusammen an. Die Jüngste, die gerade 2 Jahre alt geworden ist, schaut nicht mit. Wir sorgen dafür, dass sie während dieser Zeit in Ruhe spielen kann. Entweder ist meine Frau mit ihr zusammen und ich bei den Älteren oder umgekehrt: Ich unternehme etwas mit der Kleinen und meine Frau schaut sich mit den beiden Älteren den Film an.

Erfahrungen – Julian (27) erzählt:

„Mit jedem Medium lässt sich kreativ-schöpferisch umgehen, natürlich auch mit digitalen Medien. Mich hat als Kind eine

Funktion meiner ersten Digitalkamera, die ich zur Konfirmation bekommen habe, besonders intensiv zum Spielen und Kreieren angeregt: Stop-Motion-Filme sind aneinandergereihte Fotos, die sich untereinander nur geringfügig unterscheiden. Sie lassen eine Sequenz zum Bewegtbild werden. Stop-Motion-Filme erlauben es, allerlei Objekte ‚zum Leben‘ zu erwecken. Knetfiguren lernen Laufen, Lego-Häuser werden wie von Geisterhand gebaut, Menschen bekommen Superkräfte und Spielzeugautos fahren rasante Rennen. Besonders Letzteres hat mich und meine Brüder damals tagelang beschäftigt. In den Autorennen sind die wildesten Stunts passiert. So verbindet ein Stop-Motion-Film das Spiel mit Objekten auf schöne und einfache Weise mit digitaler Technik, denn sie erlaubt es mit wenig Aufwand, die Filme zu bearbeiten und wiederzugeben.“

Jugendzeit



Die körperlichen Veränderungen prägen den Beginn der Pubertät.

Der Wachstumsschub, die Veränderung der Stimmlage und die Geschlechtsreife fallen besonders ins Auge. Mit der leiblichen Entwicklung geht eine seelische Entwicklung einher.

Das kindliche Erleben löst sich aus seiner bisherigen sozialen Geborgenheit heraus und sucht seine eigene Verwurzelung in der Welt. Das ist ein langer Prozess, der sich über viele Jahre hinzieht. Dabei haben die Jugendlichen eine Reihe von Entwicklungsaufgaben zu bewältigen.

Die vielleicht wichtigste Aufgabe ist die Herausbildung und der Aufbau einer eigenen Identität. So wie das Kleinkind lernen musste, aufrecht zu gehen, muss der Jugendliche jetzt im Seelischen seinen eigenen Standpunkt finden und sich im Leben behaupten lernen.

Eine weitere Entwicklungsaufgabe des Jugendlichen ist, soziale Beziehungen aufzubauen und den damit einhergehenden Verantwortungen gerecht zu werden. Daran schließt sich die Herausforderung an, in der bestehenden Gesellschaft den eigenen Ort zu finden und in vielfältiger Weise dialogisch mitzugestalten. Je besser ein Kind gelernt hat, die Sprache zu beherrschen, desto leicht-

ter wird ihm dies als Jugendlichen fallen.

Einer dritten Entwicklungsaufgabe des Jugendlichen liegt die menschliche Fähigkeit des Denkens zugrunde. Nur mithilfe des Denkens ist der Mensch in der Lage, über das Hier und Jetzt seiner Gegenwart hinauszugehen, zukünftige Vorhaben zu planen und Ideale zu verfolgen. Jugendliche entwickeln – vor allem gegen Ende der Jugendzeit – viele Ideale. In ihnen äußert sich ihr Lebenstraum, aus dem heraus sie die Frage nach dem Motiv ihrer zukünftigen Biografie bewegen. Die Jugendlichen fragen sich, was sie erreichen wollen, aber auch, wie sie die Welt im Sinne ihrer Ideale verändern können. Es stellt sich dann die praktische Frage, welche Ausbildung angestrebt werden soll und darüber hinaus, wie man die eigenen Lebensmotive realisieren kann. „Was sind meine Ziele und was muss ich tun, damit ich sie verwirklichen kann?“ – so könnte man diese Grundfrage des Jugendalters formulieren, die oft weit bis in das junge Erwachsenenalter hinein bewegt wird.

Das Urteilsvermögen der Jugendlichen ist zunächst noch sehr an ihr Gefühlsleben gekoppelt und oft wenig von den tatsächlichen Gegebenheiten her bestimmt. Die ordnende Kraft der sachlichen Urteilsfähigkeit



muss noch ausgebildet werden. Das ist vor allem eine Aufgabe der schulischen Pädagogik. Jugendliche brauchen Erfahrungs- und Übungsfelder, auf denen sie lernen können, eigene und sachgemäße Urteile zu bilden und damit auch emotionale Stabilität zu entwickeln. Dazu muss der Mensch lernen, sich von seinen Gefühlen unabhängig machen zu können und wilentlich geführte Denkprozesse – auch *gegen* die eigenen Gefühle – zu vollziehen. Im Urteilen stellt sich der Mensch als Einzelner in ein Verhältnis zur Welt. Daraus resultiert dann die Fähigkeit, sich selbst als Individuum zutreffend beurteilen zu können. Eine gesunde Selbstreflexivität bildet sich nur heraus, wenn der Mensch seine Umgebung objektiv zu reflektieren in der Lage ist. Und das ist auch eine wichtige Voraussetzung für den Alltag mit computergenerierten Plattformen aller Art, wie sie das Internet bietet.

Das Jugendalter ist eine Zeit der Selbsterkundung und des Erkundens von Grenzen. Jugendliche suchen nach Antworten auf die Fragen „Wer bin ich? Was kann ich? Wo will ich hin?“ Zu Grenzerkundungen gehört das Überschreiten von Grenzen, zur Selbsterkundung gehört das Abgrenzen gegenüber dem Gewordenen und Gewohnten.



Dabei will auch das individuelle Urteil ausgebildet werden. Das zeigt sich in der Freude am Argumentieren und vor allem auch in der Freude am Widerspruch. Eltern und Lehrer erhalten hierbei mitunter die – nicht immer erfreuliche – Rolle des „Sparringspartners“, wenn Argumente auf ihre Überzeugungskraft und Tauglichkeit hin geprüft werden sollen. Auch im sozialen Miteinander kann es sein, dass die Grenzen der Toleranz getestet werden, und es besteht die Gefahr, dass der innere Kontakt und das Vertrauen in die Erziehenden verloren gehen, wenn diese die Bedürfnisse und Möglichkeiten der Jugendlichen falsch einschätzen. Es bleibt dem Erwachsenen die Aufgabe des Erziehens, die sich von der eines Freundes oder einer Freundin unterscheidet. Für den Bereich des Umgangs mit Medien gilt deshalb, dass Vereinbarungen sinnvoll sind, die die Interessen der Beteiligten und die zunehmende Selbstständigkeit der Jugendlichen berücksichtigen und die



Foto: fotofreize.de

in sinnvollen Zeitintervallen auf ihre Tauglichkeit hin überprüft werden. Im Gespräch können da Fragen der Qualität „Was willst du? Welche Erfahrungen hast du gemacht? Passt das zu deinen Intentionen?“ sehr hilfreich sein.

An vielen Schulen haben wir bereits die Erfahrung gemacht, dass Urteile und Empfehlungen von Erwachsenen wegen des Verdachts „Die wollen uns nur den Spaß verderben“ oder aufgrund mangelnder Sachkenntnisse der Erwachsenen abgelehnt werden, dass aber Ratschläge von älteren Jugendlichen, die mitunter sogar weitergehend sind, akzeptiert werden. Vor diesem Hintergrund wurden mancherorts Mediencouts ausgebildet, die in jüngeren Klassen informieren, beraten und wertvolle Tipps geben. Das lässt sich auf den privaten Bereich übertragen, wenn man ältere Geschwister, Verwandte oder Freund:innen einbezieht.

Im Hinblick auf das Ziel, „medienmündig“ zu werden, ist eine aktive Beschäftigung mit Medien sinnvoll, d. h., dass man Medieninhalte produziert, statt sie bloß zu konsumieren. Nicht nur das Durchschauen der entsprechenden Produktionsgesetzmäßigkeiten, sondern auch die Möglichkeit, seiner eigenen Gedanken- und Gefühlswelt in vielerlei Medienformen virtuos Gestalt zu verleihen und sie auch vielen Menschen – z. B. in einer Radiosendung des Lokalfunks – mitzuteilen, tragen zur Medienmündigkeit bei.

Auch wenn hier vor allem die Schule mit ihren pädagogischen Angeboten gefragt ist, können Eltern entsprechende Aktivitäten unterstützen oder anregen.

Erfahrungen: Phillip (23), Student, erinnert sich: *Als 13-Jähriger hatte ich meinen eigenen Computer, und ich interessierte mich vor allem für Flugsimulatoren. Ich war gleichzeitig gemeinsam mit einigen Schulkameraden Mitglied in einem Segelflugverein und verbrachte die Wochenenden auf dem Fluggelände. Die Faszination, die die Computersimulation auf Freunde ausübte, konnte aber nicht annähernd mit meinen realen Erfahrungen im Cockpit mithalten. Zudem lernte ich einiges über Funktechnik und Wetter sowie durch die Werkstattarbeit viele handwerkliche Fähigkeiten. Auch Teamwork war stets gefragt.*

Was fördert die Entwicklung Jugendlicher?

Idealerweise ist die Schule ein Ort, an dem Jugendliche viele Anregungen finden, um ihre Entwicklungsaufgaben zu bewältigen. Aber das ist nicht immer der Fall. Sie sind vielfach zu wenig oder nur einseitig gefordert.

Deshalb ist es hilfreich, wenn sie beispielsweise in einem Sportverein, einem Chor oder Orchester oder vielleicht auch der freiwilligen Feuerwehr einen weiteren Ort finden, an dem sie Herausforderungen zu bewältigen haben und Erfolge erleben können.

Eltern tun gut daran, jede Gelegenheit zu unterstützen oder auch anzuregen, dass Jugendliche mit anderen sinnvolle gemeinsame Unternehmungen planen und durchführen. Das gilt z. B. auch für das Erüben eines Musikinstruments. Denn an ihm erweitern sie einerseits ihre Fähigkeiten und zugleich auch ihre Ausdauer.

Scheitern Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben, dann ist die Gefahr gegeben, dass sie in den verschiedenen Angeboten des Internets einen scheinbaren Ersatz finden, der unter Umständen ein Suchtpotenzial in sich birgt.

Medienpädagogik im Jugendalter

Wenn vom Elternhaus gesetzte Grenzen zu früh wegfallen, besteht die Gefahr, dass die Beschäftigung mit dem Internet – bei Jungen überwiegend mit Onlinespielen – überhandnimmt und vernünftige Zeiten weit überschreitet.

Gegenwärtig beträgt bei den 14- bis 19-Jährigen für alle verfügbaren Medien die gesamte Nutzungszeit pro Tag mehr als 8 Stunden (ARD/ZDF 2020). Der Aufenthalt in digitalen Räumen ist für viele Jugendliche so intensiv geworden, dass die Anwesenheit dort nicht mehr eine Ausnahme, sondern eine tagfüllende neue Normalität ist (Schmidt 2022). Mit gravierenden Folgen. Das bedeutet unter anderem, dass den Jugendlichen Zeit fehlt, um die eigentlichen Entwicklungsaufgaben des Jugendalters gut zu bewältigen – dazu gehört auch die Aufgabe, sich eine möglichst gute und gründliche Schulbildung zu erarbeiten.

Wenn man den Eindruck hat, dass die Jugendlichen in der Schule in Bezug auf die Gefahren des Internets nicht gründlich genug aufgeklärt werden, sollte man das zu Hause thematisieren, ebenso die immensen Einflüsse der Werbung, die vor allem auf den Social-Media-Kanälen durch KI-optimierte Verfahren auf den Nutzer individuell zugeschnitten sind. So bei-



spielsweise die gerade bei Kindern sehr beliebte Plattform TikTok, die bereits 2019 Instagram und Facebook überholt hat. Diese harmlos erscheinende App nutzt sogenannte „Hashtag Challenges“ als besonders verführerische Art der Werbung und arbeitet vor allem mit psychologisch hoch wirksamen Algorithmen, die sich über den Botenstoff Dopamin und die Anregung des Belohnungssystems in der Welt der Glücksspiele als effektive Suchterzeuger bewährt haben. „TikTok ist wie Lotto spielen“, sagt Nadine Breaty, ein erfolgreicher Star der TikTok-Szene (Böhm et al. 2021)!

Auch eine sehr geschickte und wirkungsvolle politische Einflussnahme bei vorwiegend jungen Menschen wurde inzwischen kritisch diagnostiziert.

Wichtig ist auch zu wissen, wie das soziale Umfeld der Jugendlichen mit Medien umgeht; deshalb ist der Austausch mit anderen Eltern sehr emp-

fehlenswert. Auf Elternabenden führt das natürlich immer wieder zu Diskussionen. Das Ideal ist, dass ein Konsens der gemeinsamen Handhabung bei den Eltern einer Klasse und Schule erreicht wird. In der Regel wird es allerdings nur bei einem Teil der Elternschaft zu einer gemeinsamen Haltung kommen. Damit ist aber auch schon etwas erreicht, denn so kann kein Kind sagen: „Alle anderen haben aber ...“

„Eltern haben mindestens 12 Jahre Zeit, ihr Kind zu erziehen. Wenn es in die Pubertät kommt, können sie nur hoffen, dass sie ihre Sache gut gemacht haben. Der Jugendliche kann nun nur noch vom Leben selbst erzogen werden.“

REMO LARGO, JUGENDJAHRE: KINDER DURCH DIE PUBERTÄT BEGLEITEN, MÜNCHEN, S. 258

Elektronische Medien: Gefährdungen und Chancen

Gefährdungen

Mit 10 bis 12 Jahren vollzieht sich im kindlichen Umgang mit der Medienlandschaft ein deutlicher Wandel: Das Internet und die sozialen Netzwerke gewinnen jetzt eine besondere Anziehungskraft.

Die angehenden Jugendlichen können zwar mit ihren Geräten oft virtuoser umgehen als Erwachsene, aber ihnen fehlt noch weitgehend die Fähigkeit, das, was sie im Internet finden, sachgemäß zu beurteilen. Die Risiken und Gefahren, die im Internet lauern, können sie nicht wirklich einschätzen. Dazu fehlen ihnen die Lebenserfahrung, die Abgrenzungsmöglichkeit und das Wissen. Darum brauchen Kinder und angehende Jugendliche die Hilfe der Erwachsenen.

Das Internetportal TheDIGForKids bringt die Gefährdung der Kinder auf die kurze Merk-Formel: „CCCC“ Content, Commerce, Contact, Culture (thedigforkids.com/childreninternetrisks/).

Man kann die Risiken so auflisten:

- **Inhalte (Content)** Rechtsradikalismus, Islamismus, Satanismus, Pornografie, Sekten aller Art, Magersuchtsforen, Suizidforen, Tasteless-Videos usw.
- **Verführung (Commerce)** Werbung, aggressives Marketing, Spam, Poker-Seiten, Erotik-Angebote, Betrug, Abzocke usw.
- **Kontakte (Contact)** falsche Kontakte, Verführung, verbaler sexueller Missbrauch durch Pädophile, realer Missbrauch bei herbeigeführten physischen Kontakten.
- **Illegales und Mobbing (Culture)** Herunterladen illegal verbreiteter Musikdateien, Spiele, Programme und Filme sowie andere Verstöße gegen Urheberrechte, Herunterladen von Schadsoftware, Mobbing.

Wenn Kinder also mit der Nutzung des Internets vertraut gemacht werden, ist es wichtig, dass sie die Grundregeln und Vorsichtsmaßnahmen vermittelt bekommen, die sie für eine sichere Nutzung des Internets brauchen, und außerdem auch erfahren, wie man sinnvoll im Internet sucht.

Das Grundziel ist dabei, dass Kinder lernen, ein „Medialitätsbewusstsein“ zu entwickeln. Das bedeutet: Kinder müssen verstehen, dass sie mit dem Internet eine mediale Konstruktion betreten, die sich von der realen Lebenswelt unterscheidet, aber dennoch gravierende Rückwirkungen auf den Alltag haben kann. Deshalb gibt es Grundregeln, die man im Netz beachten muss.

Neben den rechtlichen Aspekten (Genauerer siehe „Internet und Recht – Informationen für Eltern“) müssen Kinder auch erfahren, was Cybermobbing ist und wie man sich dagegen wehren kann. Sie müssen sich aber auch vor falschen Annäherungsversuchen durch Cybergrooming von Pädophilen schützen können.

Diese Urteilsfähigkeit zu entwickeln, ist ein langer Prozess, der sich bis zum Ende der Schulzeit hinzieht und sich im Erwachsenenalter fortsetzt. Die Schule kann im Wesentlichen nur die Urteilsfähigkeit mit den Schülerinnen und Schülern üben sowie Informatio-

nen und Beratungen anbieten. Bei der Beachtung der angeratenen Vorsichtsmaßnahmen im alltäglichen Leben mit sozialen Netzwerken sind in erster Linie die Eltern gefragt, aber auch ältere Geschwister, Verwandte und Freund:innen.

Eine weitere Gefährdung ist die Versuchsung, die „Online-Zeit“ immer mehr auszudehnen. Dies kann im schlimmsten Fall bis zur Online-Sucht führen.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA 2020) veröffentlichte Mitte Dezember 2020 aktuelle Studiendaten. Bei einer Befragung von 7.000 Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 12 und 25 Jahren im Sommer 2019 lag der Anteil der 12- bis 17-Jährigen, die eine problematische Internetnutzung aufzeigen, bei 30,4 %. 2015 lag dieser Wert noch bei 21,7 %. Der Anteil der Jugendlichen, bei denen man eine internetbezogene Störung vermuten muss, lag in der Studie von 2019 bei 8,4 %. Die Dramatik der Entwicklung der letzten Jahre zeigt sich, wenn man diesen Wert mit dem der beiden Vorgängerstudien von 2015 und 2011 vergleicht: 2011 lag der Wert noch bei 3,2 %; er stieg auf 5,8 % im Jahr 2015, um vier Jahre später bei 8,4 % zu liegen. Das ist eine Verdoppelung innerhalb eines Jahrzehnts! Man muss allerdings dazu ergänzen, dass im jungen Erwachsenenalter diese Zahl wieder etwas zurückgeht, sie betrug 2019 bei den 18- bis 25-Jährigen immer noch 5,5 % (2011: 2,1 %).

Diese Zahlen wurden vor den coronabedingten Einschränkungen des Lebens erhoben. Nach dem ersten „Lockdown“ im Jahr 2020 erhöhte sich allerdings, wie eine Studie der DAK zeigte, die Nutzungszeit bei den Jugendlichen um 75 %. Die DAK weist besorgt darauf hin, dass sich durch die Pandemie die Computerspielsucht ausweiten könnte. (Die Studie der DAK hat für die Diagnose, ob ein riskanter Umgang mit dem Internet vorliegt, andere Diagnosekriterien als die BzgA und kommt daher zu niedrigeren Zahlen, was das riskante und pathologische Spielverhalten betrifft (dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/studie-medien-sucht-2020_12652).

Die JIM-Jugendstudie kam 2022 zu dem Ergebnis, dass die tägliche Online-Zeit der 16- und 17-Jährigen bei 210 Minuten (also 3,5 Std.) und bei den 18- bis 19-Jährigen bei 233 Minuten (knapp 4 Std.) liegt (mpfs.de/studien/jim-studie/2022/). Die Postbank Jugend-Digitalstudie 2023 kam sogar zu dem Ergebnis, dass Jugendliche zwischen 16 und 18 Jahren in Deutschland fast 64 Stunden pro Woche im Internet unterwegs seien (presseportal.de/pm/6586/5544327).

Chancen durch aktive Medienarbeit

Der Umgang mit elektronischen Medien bringt nicht nur Gefahren mit sich, sondern bietet auch vielfältige Möglichkeiten der Persönlichkeitsentwicklung. Dazu bedarf es aber, allen Mythen von „Digital Natives“ zum Trotz, auch im Jugendalter der Aufklärung und Anleitung, um zu lernen, wie man sich diese Chancen sinnvoll erschließt und nutzt.

- **Die schier unerschöpfliche Informationsquelle Internet sollte sachkundig verwendet werden.** Dazu gehört die Nutzung verschiedener Suchmaschinen einschließlich Fachdatenbanken, der Einsatz von Suchoperatoren, die gezielte Suche nach Dateitypen, die Einschränkung auf bestimmte Domains oder Zeiträume, die Unterscheidung von Werbung und „neutralen“ Ergebnissen u. v. m.
- **Insbesondere beim Online-Lexikon Wikipedia kann man sicherer in der Beurteilung werden,** wenn man die Versionsgeschichte, die Diskussionsseiten, die Benutzerbeiträge und andere ergänzende Spezialseiten befragt, und vor allem auch, wenn man selbst etwas zu diesem Wissensschatz als angemeldeter Benutzer beiträgt.
- **Generell sollten Jugendliche Kriterien kennenlernen, anhand derer die Vertrauenswürdigkeit einer Internetseite beurteilt werden kann:** Identität des Verfassers bzw. Betreibers, Impressum, Angaben über Personen und Hintergründe, Referenzen, ungewöhnliche Domainendung (z. B. .vu, .to), Objektivität, Sachlichkeit, Aktualität usw.
- **Das gilt insbesondere für sogenannte Phishing-Mails,** bei denen

man z. B. mit Rechtsklick/Eigenschaften oder im Quelltext der Mail herausfinden kann, ob es sich wirklich um den angegebenen Absender handelt.

- **Die Nutzung von Textgeneratoren wie ChatGPT** setzt in erhöhtem Maße eine fundierte Urteilsicherheit voraus, vor allem aber eine gute Allgemeinbildung sowie die Disziplin, die generierten Texte auf Stimmigkeit zu kontrollieren. Hier stellt sich der Schule eine neue Anforderung, die jedoch unbedingt im häuslichen Umfeld unterstützt werden muss: Die Entwicklung der Urteilsbildung zu unterstützen.
- **Statt bloßer Rezeption medialer Inhalte sollte die Produktion eine bedeutende Rolle spielen:** Vom Daumenkino über das Mutoskop zum Stop-Motion-Film und Erklärvideo, vom kurzen „Kollegengespräch“ über ein Unterrichtsthema im Radioformat zum Radiofeature, das als Podcast oder im lokalen Rundfunk verbreitet wird.
- **Dadurch ist es möglich, dass die Nutzung elektronischer Medien den Weltzugang** nicht verstellt, sondern gerade ermöglicht und erweitert. Recherche ist primär Ausdruck meines Interesses an der Welt und an den Menschen und macht fördernde Begegnungen und Erfahrungen möglich.

Empfehlungen für Smartphone, Computer und Tablet zu Hause

Computer und Internet sind außerordentlich praktische Arbeits- und Kommunikationswerkzeuge für Schüler:innen der oberen Klassen, für Studierende und für alle Erwachsene.

Ein 5-jähriges Kind hat dagegen im

Internet nichts verloren, ein Smartphone gehört ebenfalls nicht in seine Hände. Zwei 16-jährige Mädchen, welche die Aufgabe hatten, einmal aufzuschreiben, zu welchen Vorsichtsmaßnahmen sie 12-jährigen Kindern im Umgang mit dem Internet raten würden, schrieben am Ende ihrer (langen) Liste: „Du bist erst zwölf, eigentlich brauchst du noch gar kein Internet.“ Tatsächlich ist auch noch ein 12-jähriges Kind von dessen Strukturen und Inhalten völlig überfordert. Es ist nicht angebracht, das Internet zu verteufeln, aber Eltern müssen sich darüber im Klaren sein, dass ein freier Zugang zu allen angebotenen Inhalten nicht nur sehr viele sinnvolle Informationen bietet, sondern, wie ein Jugendkoordinator der Polizei einmal sagte „auch allen Schmutz dieser Welt“ (siehe auch Müller 2023). Für den häuslichen Umgang der Kinder mit Computern kann man die folgenden Empfehlungen geben:

- **Keinen eigenen Computer im Kinderzimmer.** PC oder Tablet an „öffentlichen“ Orten nutzen: Beispielsweise im Wohnzimmer oder elterlichen Arbeitszimmer, sodass man jederzeit sehen kann, was das Kind am PC macht.
- **Keine Administratorrechte** am PC oder Smartphone für das Kind.
- **Mit Kindern im Gespräch bleiben.** Interesse aufbringen für das, was Kinder im Internet erleben, mit wem sie wo im Internet kommunizieren, welche Spiele sie spielen.
- **Von Kindern lernen.** Eltern kennen sich häufig weniger gut im Umgang mit Geräten und Programmen aus als ihre Kinder. Das kann man nutzen, um sich von den Kindern helfen zu lassen.
- **Altersangaben unbedingt einhalten.** Viele Spiele (vor allem auch gewalthaltige) sind für die seelische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen schädlich. Bei Jugendlichen gilt es als besonders „cool“, Spiele zu spielen, für die sie noch zu jung sind. Für Eltern besonders wichtig: Die Altersangaben erfolgen nicht nach pädagogischen oder entwicklungspsychologischen Gesichtspunkten; man kann deshalb getrost drei Jahre und mehr dazuzählen.
- **Schutz, nicht Big Brother.** Es geht nicht darum, die Kinder zu überwachen, sondern sie vor Gefahren, denen sie noch nicht gewachsen sind, zu schützen.
- **Vorbildfunktion bedenken.** Der eigene Umgang mit Computern, Smartphones usw. wirkt auf die Einsicht und Gewohnheiten der Kinder stärker als alle Belehrungen.
- **Zeitliche und inhaltliche Vereinbarungen treffen.** Das hilft Konflikte und zermürbende Diskussionen zu vermeiden. Gemeinsam vereinbarte Familienregeln sind sehr zu empfehlen.
- **Technische Hilfsmittel einsetzen.** Es kann eine Hilfe sein, Software zu installieren, die vorgibt, welche Seiten Kinder im Internet aufrufen können. Informationen zu Kinder- und Jugendschutzsoftware findet man z. B. bei klicksafe.de/jugendschutzprogramme.
- **Sich regelmäßig fortbilden.** Man kann eine Weiterbildung beispielsweise im Rahmen von Elternabenden erbitten. Auch im Internet findet man Informationsmaterial für Eltern, beispielsweise bei klicksafe.de, digitale-helden.de.

Mobilfunk





Foto: Adobe Stock

Internet und Mobilfunk entwickelten sich seit dem Beginn der 1990er-Jahre parallel.

Mit der Entwicklung des Smartphones sind die mobilen Geräte an das Internet angeschlossen. Das eröffnet einerseits viele Möglichkeiten, birgt aber besonders für Kinder gesundheitliche Risiken durch die hochfrequenten elektromagnetischen Felder.

Bereits ab den 1930er-Jahren wurde beobachtet, dass der Aufenthalt in hochfrequenten Feldern, wie sie beispielsweise Radarstationen abgeben und von heutigen Mobilfunkgeräten genutzt werden, bedenkliche gesundheitliche Folgen haben kann. Mit der Ausbreitung der Mobilfunknetze kamen weltweit diese Folgen immer mehr zum Vorschein. Man fasst eine Reihe von Beschwerden unter dem Namen Mikrowellensyndrom zusammen:

- **Störung des gesunden Schlafes**
- **Kopfschmerzen**
- **Ohrgeräusche und Schwindel**
- **Innere Unruhe, Gereiztheit, Nervosität**
- **Appetitverlust, Übelkeit**
- **Erschöpfung, Müdigkeit bereits morgens beim Aufstehen**
- **Depressive Tendenzen im Sinne einer Erschöpfungsdepression**
- **Konzentrationsstörungen und Störungen vor allem des Kurzzeitgedächtnisses**
- **Verhaltens- und Lernstörungen bei Kindern**
- **Herz-Kreislauf-Probleme wie Herzrhythmusstörungen oder Bluthochdruck**

Bis heute zeigen viele Studien, dass sich auch Auswirkungen auf die Gehirnfunktionen beobachten lassen (Veränderungen im EEG, Blut-Hirn-Schranke öffnet sich). Auch sind deutliche Hinweise auf eine krebserregende Wirkung festgestellt worden. In vielen Versuchen stellt man darüber hinaus auch eine die Gene schädigende Wirkung der Mobilfunkstrahlung fest. (Einen guten Überblick über den gegenwärtigen Forschungsstand gibt diagnose-funk.de.)

Weltweit weisen zahlreiche Ärzteorganisationen auf die gesundheitlichen Risiken der Mobilfunktechnologie hin. Die Ärztekammer für Wien beispielsweise gibt zehn Tipps, wie man diese Risiken vermindern kann (meinegesundheits.at/cdscontent/load?contentid=10008.559176&version=1391180634).

Zur gesundheitlichen Gefährdung kommt die Tatsache, dass sich die zwischenmenschliche Kommunikation verändert.

Durch die mobilen Geräte ist die Möglichkeit einer weltweiten grenzenlosen Kommunikation gegeben; mit dieser geht allerdings die Versuchung einher, dass man sich fortwährend mit seinem Gerät beschäftigt. Etwa 88-mal pro Tag – so eine konservative Studie – schaut ein durchschnittlicher Smartphone-Nutzer auf sein Gerät, etwa 53-mal bedient er eine Geräte-



funktion. Das heißt, alle 18 Minuten beschäftigt sich ein Mensch mit seinem Mobilfunkgerät (Markowetz 2015, S. 12 f.). Dadurch gewöhnt er sich ein Verhalten an, das seine geistige Leistungsfähigkeit vermindert; er verlernt, sich auf eine Sache zu konzentrieren. Die ungebremste Smartphone-Nutzung hat – so Markowetz – eine „unmittelbare Störung unserer Produktivität und einen Verlust an Lebensglück“ zur Folge (Markowetz 2015, S. 17). Ja, selbst wenn das Smartphone nur still neben dem Menschen liegt, reduziert sich dessen Leistungsvermögen (Ward et al. 2017; Skowronek et al. 2023).

Die Hinwendung zu einer Stimme aus dem Apparat hat tendenziell den Vorrang gewonnen gegenüber dem realen, im Hier und Jetzt anwesenden Mitmenschen. Die unüberlegte Nutzung der Mobilfunktechnologie bein-

haltet das Risiko, dass man nicht bemerkt, wie die reale Kommunikation zu erodieren beginnt.

Es kann sich nicht darum handeln, Informationstechnologie wieder abschaffen zu wollen, sondern nur darum, kritische Aspekte bewusst wahrzunehmen und individuelle Gegengewichte zu setzen. Wenn Kinder mit im Haushalt leben, ist es wichtig, ihnen zu zeigen, wie man der Nutzung von Radio, TV, Internet, Mobilfunk usw. Zeiten der äußeren und inneren Ruhe entgegensezt. Das gehört zum kompetenten Gebrauch moderner Kommunikationstechnologien dazu.

Dafür einige Tipps:

- Technikfreie Räume in der Wohnung einrichten; zum Beispiel das Kinderzimmer und das Schlafzimmer.
- Ruhezeiten für Smartphone, TV und PC (bestimmte Stunden am Tag oder vielleicht sogar einen längeren Zeitraum). Familien mit Kindern könnten beispielsweise das Motto aufstellen: „Sonntags sind Mama und Papa für die Kinder da!“ Anregungen dazu findet man beispielsweise bei medienfasten.org.
- Bei gemeinsamen Mahlzeiten bleiben die Geräte ausgeschaltet.
- Das Smartphone wird am Abend ins „Handy-Hotel“ gelegt.

Fazit: Gerade in einer Zeit, in der hoch technisierte Kommunikationsmöglichkeiten allgegenwärtig sind, muss im buchstäblichen Sinne der real anwesende Mensch wieder wichtig werden.

Erfahrungen – Tobias (20), Student, berichtet: *„Im letzten Sommer verlor ich beim Tanzen auf einem Musikfestival mein Smartphone. Da sich mein Zweitgerät zusammen mit einem Freund in Amerika befand, nahm ich zunächst einmal mit einem schlichten Handy vorlieb, das lediglich Telefonieren und Simsen erlaubt. Ich entdeckte das Festnetztelefon neu und die Möglichkeit, WhatsApp auf dem Computer so zu installieren, dass es nicht permanent aktiv ist. Ich stellte fest, dass ich nichts vermisste und dass mein Leben deutlich entspannter ist, weil ich nur zu bestimmten Zeiten Nachrichten lese und nicht alle paar Minuten abgelenkt werde. Auch die Konzentration auf mein Studium klappt deutlich besser. Das Angebot meiner Eltern, mir zum Geburtstag ein neues Smartphone zu schenken, lehnte ich ab und bin stattdessen stolzer Besitzer eines neuen Fahrrads.“*

Im Zeitalter der Virtualität

Die Corona-Krise hatte eine massive Auswirkung auf Lehren und Lernen in der Schule, vor allem aber auch auf die Kinder und Jugendlichen.

Im Bereich der Schule gab es einen deutlichen Schub in Richtung des Unterrichtes mithilfe von Informationstechnologien. Wobei das nicht mit Medienpädagogik verwechselt werden darf.

Medienpädagogik eröffnet den Kindern und Jugendlichen das Verständnis, wie Informationstechnologien funktionieren, und zeigt ihnen, wie man sinnvoll damit umgehen kann. Medienpädagogik fragt also, wie sich der Mensch selbst zu bilden hat, damit er mündig mit Medien umgehen kann.

Pädagogik mit Medien dagegen setzt Informationstechnologien ein, um Schüler:innen ein spezielles Schulthema zu vermitteln, beispielsweise Englisch, Mathematik, Deutsch usw. Die Frage der Mediendidaktik ist also genau umgekehrt: Wie setzt man Informationstechnologien geschickt ein, damit Menschen ein bestimmtes Thema möglichst gut lernen können?

Die Corona-Krise hat deutlich gezeigt, dass in der Schule das leibliche Zusammensein für ein gesundes und tief-



gehendes Lernen unerlässlich ist. Durch die Corona-Krise sind die Jugendlichen jetzt noch länger online als vorher. Damit einher geht eine Verschiebung der Freizeitgestaltung. In der Shell-Jugendstudie 2002 gaben 62 % der Befragten „sich mit Leuten treffen“ als häufigste Freizeitaktivität an, 2019 waren es nur noch 55 %. „In Klubs oder zu Partys gehen“ wurde 2002 von 30 % als Freizeitaktivität genannt, 2019 – also vor Corona – waren es nur noch 13 %. Das Internet als „Freizeitraum“ gewann mit dem Beginn des neuen Jahrhunderts an Bedeutung. 2019 waren junge Menschen täglich 3,65 Stunden im Netz (Albert et al. 2019, S. 224).

Wenn derart viel Zeit mit einer bestimmten Technologie verbracht wird, dann hat dies eine Rückwirkung auf



Foto: bildstock.de

den Menschen, vor allem auf junge Menschen. Diese Rückwirkung hat die US-amerikanische Psychologin Jean Twenge deutlich charakterisiert:

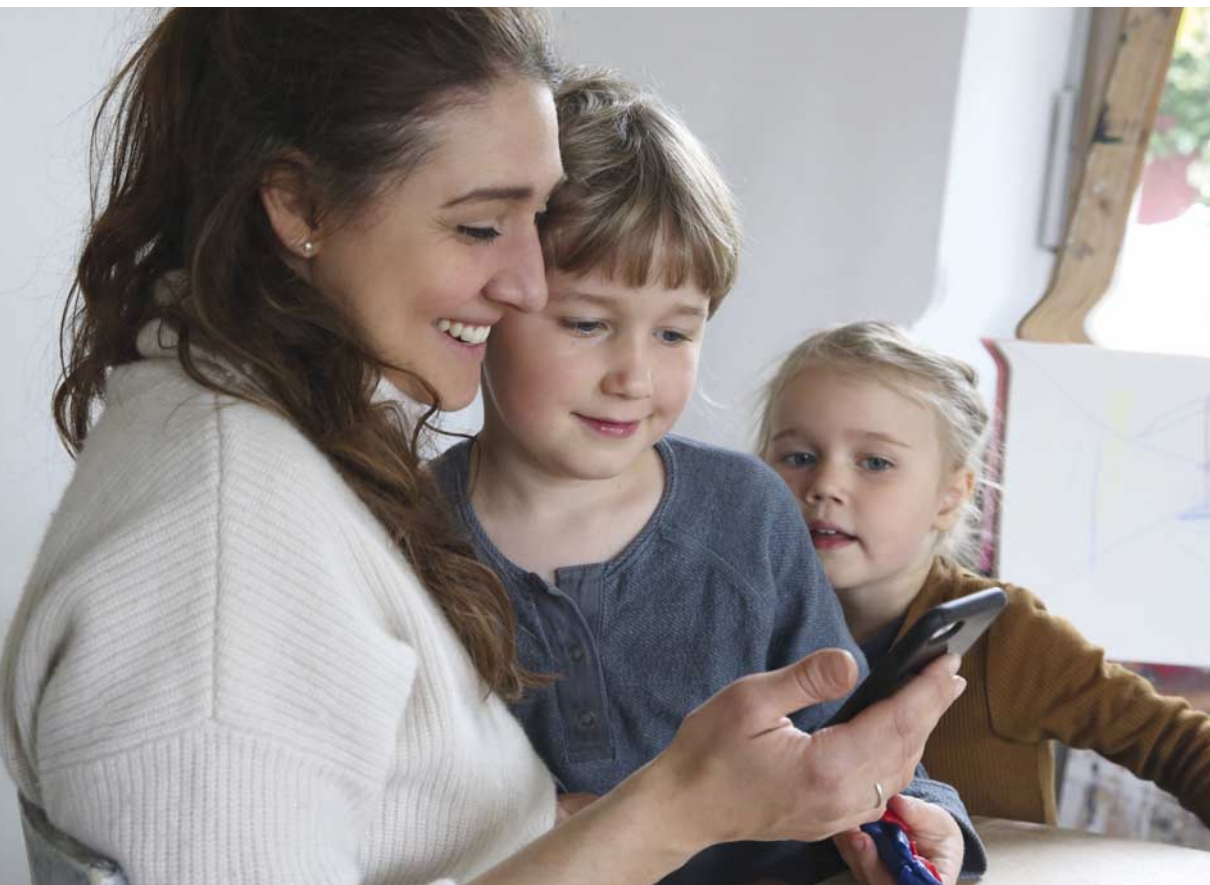
Das Leben eines Teenagers war physisch noch nie so sicher wie gegenwärtig: Sie sind in weniger Autounfälle verwickelt, haben weniger Alkoholkonsum, es gibt weniger Teenager-Schwangerschaften usw. Dagegen waren sie psychisch noch nie so verwundbar wie heute: depressive Symptome steigen, die Suizidrate nimmt wieder zu (Twenge 2018, S. 171 f.).

In Deutschland wurden während der Corona-Zeit bei fast jedem dritten Kind depressive Symptome und psychosomatische Beschwerden festgestellt (copsy-studie.de).

Der Neurowissenschaftler und Arzt Joachim Bauer diagnostizierte 2023 einen zunehmenden Realitätsverlust, weil Menschen zu viel Zeit mit Medien verbringen. Künstliche Intelligenz, wie zum Beispiel ChatGPT, wird unsere Alltagswelt in immer größerem Maße verändern, vor allem werden viele Arbeitsplätze verloren gehen. Zugleich arbeiten weltweit IT-Unternehmen an der Entstehung eines globalen dreidimensional erlebbaren virtuellen Raumes, den Mark Zuckerberg als Metaverse bezeichnete. Hier liegt die Versuchung, dass die Menschen aus der anstrengenden Realität in die Virtualität fliehen, dass sie ihr Selbst aus der realen Welt in die virtuelle verlagern und damit einen Realitäts-transfer vollziehen. Der unkritische und zeitlich ausgedehnte Gebrauch des Smartphones ist eine Vorstufe dieses Realitätsverlusts (Bauer 2023).

Das müssen Eltern wissen, denn es hat sehr ernste Folgen für die Zukunft ihrer Kinder. Nicht nur in der Schule, sondern vor allem in den Familien muss ein Ausgleich geschaffen werden. Diese Aufgabe müssen Eltern und Kinder gemeinsam bewältigen. Das setzt voraus, dass auch die Eltern sich stärken.

Eltern stärken



Was will ich?

Wenn man seine Kinder in unserer medialisierten Zivilisation verantwortlich begleiten möchte, ist es unerlässlich, sich zuerst ein Bewusstsein darüber zu verschaffen, welche Chancen und Risiken bestimmte Medien in sich bergen. Es kann hilfreich sein, das eigene Mediennutzungsverhalten – beispielsweise die ständige Erreichbarkeit – zu reflektieren und bewusst anzupassen. Auf dieser Grundlage kann man sich darüber klar werden, was man für sein Kind will. Was will ich ihm ermöglichen, wo setze ich Grenzen, wo gehe ich Kompromisse ein? Wenn man sich so einen Standpunkt erarbeitet hat, kann man Position beziehen – sowohl gegenüber den Kindern als auch gegenüber anderen Eltern und Großeltern usw. Häufig haben Eltern Angst, dass ihr Kind nicht mitreden kann in der Peergroup, dass es zum:zur Außenseiter:in oder gar gemobbt wird, wenn es nicht über die neueste mediale Ausrüstung verfügt. Diese Angst ist durchaus berechtigt, weil es eben auch vorkommt. Je mehr ein Kind aber Selbstvertrauen entwickelt hat und alternative erfüllende Betätigungen zur Verfügung hat, desto weniger anfällig ist es für derartige Anfechtungen und umso weniger Sorgen müssen sich die Eltern machen.

Unter Umständen muss man sich in solche Konflikte einmischen, mit den entsprechenden Eltern Kontakt aufnehmen, die Situation auf dem Elternabend ansprechen, in jedem Fall sein Kind unterstützen.

Sich gegenseitig unterstützen

Die eigenen Bemühungen werden enorm unterstützt, wenn man sich mit anderen Eltern zusammentut und gemeinsame Regeln verabredet, zum Beispiel, dass bei gegenseitigen Besuchen nicht vor dem Bildschirm gesessen wird oder dass abends beim Schlafengehen kein Smartphone mit ins Zimmer genommen wird. Dem Argument der Kinder „Alle anderen dürfen aber!“ wird damit der Boden entzogen.

Überhaupt zeigen die Erfahrungen auf Elternabenden, dass fast immer mehrere Eltern da sind, die erzählen, dass ihr Kind behauptet: „Ich bin die Einzige, die ...“ Auch die gemeinsame Freizeitgestaltung mit anderen Familien kann für Kinder und Eltern attraktiv sein, bzw. die gegenseitige Abwechslung bei der Betreuung der Kinder beugt dem Sitzen vor dem TV oder Computer vor, wenn die Kinder andernfalls alleine zu Hause wären.

Kein Handy/Smartphone ohne vorherige Familien-Vereinbarung!

Oft sind Eltern im Nachhinein überrascht, wie ihr Sohn oder ihre Tochter in den Bann eines Gerätes, beispielsweise Smartphones, gezogen wird, und wie der Umgang damit alle vernünftigen Maße sprengt, wenn er oder sie erst mal unbeschränkten Zugang hat. Dabei erweist es sich als schwierig, im Nachhinein eingrenzende Regeln aufzustellen. Deshalb ist es empfehlenswert, sich vorher zu besinnen und entsprechende Absprachen zu treffen. Allerdings muss man sich als Mutter oder Vater sicher sein, dass man die Einhaltung der Regeln prüfen und die evtl. angedrohten Konsequenzen auch durchsetzen kann!

Tipp: Gemeinsam aufgestellte Regeln und Konsequenzen für Kinder und Eltern sorgen für mehr Akzeptanz bei den Kindern.

Anregungen für eine solche Vereinbarung geben die Internetseite: mediennutzungsvertrag.de und das Buch „iRules“ von Janell B. Hofmann.

Zusammenwirken von Elternhaus und Schule

Die Corona-Pandemie brachte teilweise drastische Veränderungen im Hinblick auf das Mediennutzungsverhalten mit sich. Vielfach aus Not wurden schon im Bereich der Grundschule WhatsApp-Gruppen, Video-

konferenzen und Cloud-Anwendungen zu selbstverständlichen Hilfsmitteln für das schulische Lernen. Vieles davon hat sich dauerhaft etabliert und ist auch von einer gewissen Fortschrittsaura umgeben. Und selbst vorsichtige Eltern sehen keine Möglichkeit, diese stark angewachsene Bildschirmnutzung zu verhindern, weil sie ja vermeiden wollten, dass ihr Kind von der Lerngemeinschaft ausgeschlossen wird. Und sie erleben sich vielfach ohnmächtig gegenüber dem Argument „Alle anderen haben das auch“.

Umso wertvoller und hilfreicher ist es da, wenn man auf die Wirksamkeit einer Institution setzen kann, die so etwas wie einen „Geist“, moderner gesagt, ein „Leitbild“ hat und dieses auch lebt. Dort gelten dann durchaus andere Regeln als außerhalb. Regeln, die von allen Mitgliedern dieser Institution nicht nur befolgt, sondern auch geschätzt werden. „Das ist hier so“ oder „Das machen wir hier so“ ist Ausdruck dieses Geistes, der gerade junge Menschen stark unterstützen kann.

An einer Waldorfschule haben Eltern und Lehrer:innen die Möglichkeit, eigene Regeln für das Miteinander und eben auch für die Mediennutzung aufzustellen. Diese Regeln und die daraus entstehenden Gewohnheiten besitzen eine Wirksamkeit, die ein ein-



Foto: Interfächer

zernes Elternpaar oder ein:e einzelne:r Klassenlehrer:in nie erreichen könnte. Sie werden zur selbstverständlichen und tragenden Schulkultur. Dabei kann diese Broschüre eine Hilfe sein, auf deren Grundlage in regelmäßigen Zeitabständen auf den Elternabenden ein Austausch zum Thema Medien-nutzung stattfindet. Denn gerade auf diesem Feld ist eine Zusammenarbeit von Elternhaus und Schule unabdingbar.

Ideal ist es dabei, wenn auch ein Medienkonzept vorhanden ist, das die gesamte Schulzeit umfasst und das sich Kollegien, Eltern und Schüler:innenvertretungen gemeinsam erarbeitet haben.

Dabei spielt das Konzept der indirekten und direkten Medienpädagogik eine wesentliche Rolle. Es bleibt dann nicht beim simplen Schwarz-Weiß, beim „Medien-Ja“ oder „Medien-Nein“, sondern man erkennt, dass auch bei der Frage des Medieneinsatzes die Entwicklung des Kindes und die Förderung der Gesundheit im Mittelpunkt stehen. Zu diesem „Alles-zu-

seiner-Zeit“ gehört dann auch der sinnstiftende Einsatz im geeigneten Zusammenhang.

Wenig Sinn ergibt es beispielsweise, dass eine dritte Klasse der Elternschaft ein selbst produziertes Hörspiel präsentiert. Das geht doch viel erlebnis- und erfahrungsgesättigter in Form eines „Live-Hörspiels“, bei dem die Kinder auch die Freude und die Anerkennung der Eltern erleben. Wenn andererseits eine Schülerin der 12. Klasse zu ihrem Kolloquium bei den Jahresarbeiten externe Gäste einlädt, ist es äußerst hilfreich, wenn sich die Gäste vorab die PDF-Version der schriftlichen Arbeit durchlesen oder vielleicht sogar die Entwicklung der Arbeit im Blog der Schülerin online verfolgen konnten. Dann ist eine Basis für ein vertieftes Gespräch gelegt.

Der Einsatz digitaler Techniken ist also kein Selbstzweck und nicht per se sinnvoll.

Unterstützung durch Vernetzung

Im Zeitalter der technischen Vernetzung ist es wichtig, dass sich die Menschen auch konkret, gewissermaßen leibhaftig von Angesicht zu Angesicht vernetzen. Ein guter Austausch ist eine Stütze für die Lösung der eigenen Fragen und Schwierigkeiten. Eine Vernetzung auch über die eigene Schule hinaus ist in mehrfacher Hinsicht denkbar.

Nachbarschulen | Der Austausch von Schulen untereinander hilft, den Blick über den Tellerrand der eigenen Schule hinaus zu erweitern. So kann es hilfreich sein, wenn Eltern einer Nachbarschule am Elternabend von ihren Erfahrungen berichten und das Gleiche umgekehrt auch geschieht. Von guten Erfahrungen kann man lernen, Fehler müssen nicht wiederholt werden.

Medienkonzept | Ein in sich stimmiges und entwicklungsfähiges Medienkonzept setzt die Medien-Abstinenz in den unteren Klassen in eine sinnvolle Entwicklung fort, wenn ab der Mittelstufe eine gründliche und in den Unterricht integrierte praktische Medienschulung erfolgt. Ein sinnvolles Medienkonzept überzeugt auch kritische Eltern, die Medienabstinenz in den unteren Klassen mitzutragen. Die Entwicklung eines schulumfangsden

Erfahrungen – Ein Mathematiklehrer (53) berichtet: „Es war auf einer Klassenfahrt mit einer 10. Klasse. Während einer Pause kam ich mit zwei Schülern ins Gespräch über das Online-Rollenspiel World of Warcraft, das damals sehr beliebt war. Sie erzählten, dass sie beide sehr viel Zeit in dem Spiel verbracht hatten. Eigentlich seien sie spielsüchtig gewesen. Ihre Eltern haben dann viel Stress gemacht, damit sie damit aufhören. Mittlerweile hätten sie eingesehen, dass die Eltern recht hatten. ‚Jetzt versuchen wir auch den Bernd aus der Parallelklasse, der mit uns gespielt hat, davon wegzubekommen‘, war ihre abschließende Bemerkung.“

Medienkonzepts, das nicht nur in Papierform existiert, sondern für alle nachvollziehbar an der Schule lebt, erfordert sehr viel Arbeit und braucht eine längere Zeit. Aber es lohnt sich: Vieles wird einfacher und man erhält eine große „pädagogische Dividende“.

Für die Entwicklung eines anspruchsvollen Medienkonzepts gibt es das Angebot für Beratung und Begleitung durch das Team vom Tessin-Lehrstuhl für Medienpädagogik an der Freien Hochschule Stuttgart (medienpaedagogik@freie-hochschule-stuttgart.de).





Initiative Smarter Start | Der 2019 in Hamburg als Elterninitiative gegründete Verein Smarter Start ab 14 e.V. hat sich zum Ziel gesetzt, Eltern dabei zu unterstützen, ihren Kindern eine smartphone-freie Grundschul- und Unterstufenzeit zu ermöglichen. Über die Website smarterstartab14.de können sich Eltern einer Klassenstufe zusammenschließen, die ein Smartphone für ihre Kinder erst ab 14 Jahren befürworten. So vermindert sich der Druck, dem sich Eltern und Kinder gleichermaßen ausgesetzt sehen, ein Smartphone zu kaufen, nur weil alle anderen Kinder auch eins haben. Die Gründer dieser Plattform haben sich dabei von der erfolgreichen amerikanischen Initiative waituntil8th.org, gemeint ist die 8. Klasse) inspirieren lassen.

Alles zu spät?

Und wenn es trotz allem guten Willen oder aufgrund von Unkenntnis doch so weit gekommen sein sollte, dass ein Kind/ein:e Jugendliche:r in ein besorgniserregendes Nutzungsverhalten gerutscht ist, ist es angesagt, sich als Eltern Hilfe zu holen. Sei es bei einer Erziehungshilfestelle oder direkt bei einer Mediensucht-Beratungsstelle. Die örtlich nächstgelegene Beratungsstelle findet man unter: fv-medienabhaengigkeit.de. Auch wenn es sehr mühsam und aufwendig sein kann, aus einer Gefährdungs- oder anfänglichen Suchtsituation wieder herauszukommen, so lohnt es sich auf jeden Fall, den Weg zu gehen, denn ein glückliches Leben kann nur in Unabhängigkeit, also in Freiheit geführt werden!

Internet und Recht – Informationen für Eltern

„Digitalisierung prägt unsere Lebenswelt“, so lautete im September 2022 die Überschrift einer Veröffentlichung auf der Website des Bundesministeriums für Bildung und Forschung ([bmbf.de/bmbf/de/bildung/digitalisierung-und-mint-bildung/digitalpakt-schule/digitalpakt-schule_node.html](https://www.bmbf.de/bmbf/de/bildung/digitalisierung-und-mint-bildung/digitalpakt-schule/digitalpakt-schule_node.html)). Als Folge der Corona-Pandemie wurde der DigitalPakt Schule finanziell beträchtlich erweitert, um Strukturen zu schaffen und die pädagogische Qualität zu gewährleisten. Das Jahr 2022 war kaum vergangen, die Mittel noch nicht vollständig abgerufen, da erschien der nächste Megatrend am Horizont: Seit November 2022 ist ChatGPT (eine sog. „Künstliche Intelligenz zur Textgenerierung“) verfügbar. Im Mai 2023 hatten bereits 53 Prozent der Schüler:innen ChatGPT genutzt ([bitkom.org/Presse/Presseinformation/ChatGPT-in-Schule-nutzen](https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/ChatGPT-in-Schule-nutzen)). Die EU hat die Notwendigkeit gesetzlicher Regulierung festgestellt und deshalb eine EU-KI-Verordnung sowie eine KI-Haftungsrichtlinie auf den Weg gebracht. Die Gesetzesentwicklung folgt somit den technischen Entwicklungen und versucht, passende rechtliche Rahmenbedingungen zu gestalten.

Es hat sich jedoch nichts daran geändert, dass Jugendliche mit wachsendem Urteilsvermögen nach genauen Erklärungen verlangen, warum bestimmte Verhaltensweisen rechtliche

Auswirkungen haben können. Im Fahrschulunterricht werden Jugendliche, die mit 17 Jahren den Führerschein erwerben, selbstverständlich mit den Gesetzen des Straßenverkehrsrechts vertraut gemacht. Genau so ist auch das Internet ein Raum, in welchem es gesetzliche Regeln gibt: die allgemeinen Gesetze zum Persönlichkeitsrecht, das Recht am eigenen Bild, das Urheberrecht und auch das Strafrecht. Die wenigsten wissen jedoch, welche Konsequenzen ein simpler „Mausklick“ haben kann und wie sie sich beispielsweise von einem unerwünschten Kaufvertrag wieder lösen können. In sozialen Medien werden mitunter Bilder ausgetauscht, ohne Rücksicht auf die Belange der Beteiligten zu nehmen.

Recht auf informationelle Selbstbestimmung.

Der Schutz von personenbezogenen Daten, z. B. vom Recht am eigenen Bild, von der E-Mail-Adresse, von der Handynummer, ist kein Selbstzweck, sondern wesentlicher Bestandteil des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts (Art. 2, 1. Abs. 1 GG). Daraus leitet sich der Anspruch des Einzelnen auf informationelle Selbstbestimmung ab. Dies ist die Befugnis, selbst bestimmen zu können, wann und in welchem Umfang man persönliche Lebenssachverhalte preisgeben möchte. Was der Gesetzgeber unter „personenbezoge-

nen Daten“ versteht, ist in Art. 4 DS-GVO definiert. „Personenbezogene Daten“ sind alle Informationen, die sich auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen; als identifizierbar wird eine natürliche Person angesehen, die direkt oder indirekt, insbesondere mittels Zuordnung zu einer Kennung wie einem Namen (...), zu einer Online-Kennung oder zu einem oder mehreren besonderen Merkmalen, die Ausdruck der physischen, physiologischen, genetischen, psychischen, wirtschaftlichen, kulturellen oder sozialen Identität dieser natürlichen Person sind, identifiziert werden kann. Bei solchen Informationen kann es sich beispielsweise um schriftliche Aufzeichnungen, aber auch Fotos, Videos oder Tonaufnahmen handeln. Verwendet man solche personenbezogenen Daten unbefugt, also ohne Einwilligung (Art. 6 Abs. 1 lit. a) DS-GVO) des/der Betroffenen, oder ohne eine andere in Art. 6 DS-GVO genannte Rechtsgrundlage, ist dies strafbar (Art. 84 DS-GVO; § 42 BDSG nF). Der oder die Betroffene muss den unbefugten Umgang mit seinen Daten nicht hinnehmen, sondern kann u. a. Löschung der widerrechtlich gespeicherten Daten verlangen.

Internetstrafrecht

Heutzutage gelangt man über das Internet an zahllose Informationen. Dabei ist nicht immer leicht zu unterscheiden, wann eine Meinung geäußert und wann von Tatsachen gesprochen wird. Das Grundgesetz sieht das Recht auf freie Meinungsäußerung (Art. 5 Abs. 1 GG) als hohes Gut an. Allerdings ist dieses Recht nicht grenzenlos; zu beachten ist dabei die

Wechselbezüglichkeit zwischen dem Schutz der persönlichen Ehre und dem Grundrecht der Meinungsfreiheit. Die Verbreitung von Hass- oder Gewaltpropaganda über das Internet verstößt deshalb nicht nur gegen Interessen der Allgemeinheit, sondern auch gegen Rechte des Einzelnen und stellt eine Straftat (§ 130 StGB) dar.

Ganz allgemein gesprochen: Für das Internet gelten keine Ausnahmeregeln, sondern die Gesetze „wie im richtigen Leben“. Dies hat der Gesetzgeber an verschiedenen Stellen durch entsprechende Regelungen klargestellt. In § 184d StGB steht deshalb beispielsweise, dass auch derjenige nach §§ 184 bis 184c StGB (Verbreitung pornografischer Schriften) bestraft wird, der eine „pornografische Darbietung durch Rundfunk, Medien oder Teledienste verbreitet“. Daneben hat der Gesetzgeber zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gewaltdarstellungen und pornografischen Inhalten im Internet das Jugendschutzgesetz und den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag erlassen. Immer wieder werden über soziale Netzwerke auch Kettenbriefe versandt, bei denen den Empfängern damit gedroht wird, ihnen werde Unheil zustoßen, wenn er oder sie die Nachricht nicht umgehend an Freunde und Bekannte weiterleite. Der Weiterversand solcher Nachrichten kann strafrechtlich als Nötigung gewertet werden.

Ferner ist es wichtig, immer wieder zu betonen, dass jeder Besuch im Internet Spuren hinterlässt. „Persönliche Daten“ werden nicht ohne Grund als Rohstoff der Zukunft bezeichnet. Auch wenn man meint, „man habe

doch eigentlich nichts zu verbergen“, können die eigenen Daten für Dritte einen hohen Wert haben. Beispiele hierfür sind der lukrative Handel mit persönlichen Daten und Informationen oder der Datenmissbrauch. Beispiel für Letzteres ist der Identitätsdiebstahl. Folge hiervon kann im besten Fall die Inanspruchnahme auf Zahlung einer fremden Bestellung sein, im ungünstigsten Fall gerät man unberechtigterweise ins Visier staatlicher Überwachungsmaßnahmen. Deshalb stellt schon das Vorbereiten des Ausspähens und Abfangens von Daten einen Straftatbestand dar (§ 202c StGB).

In diesem Zusammenhang ist nochmals besonders auf die Notwendigkeit der Sicherung von WLAN-Verbindungen hinzuweisen, auch wenn man nach aktueller Rechtslage nicht mehr automatisch dafür haftet, wenn Dritte – also beispielsweise Gäste oder Freunde – illegal Musik, Filme oder Spiele hochladen. Denn Rechteinhaber können von WLAN-Betreibern immer noch verlangen, einzelne, konkret benannte Internetseiten zu sperren. Dies ist dann möglich, wenn über die Internetseiten ein Nutzer urheberrechtlich geschützte Inhalte illegal verbreitet. Weitere Informationen: klicksafe.de/materialien/spielregeln-im-internet-1-durchblicken-im-rechte-dschungel, irights.info.

Wie eingangs bereits ausgeführt, hatten im Mai 2023 schon mehr als die Hälfte aller Schüler:innen bereits ChatGPT genutzt. Die Versuchung, ausbildungs- oder prüfungsrelevante Texte von ChatGPT erstellen zu lassen, ist groß. Nichtsdestotrotz stellt dies eine Täuschung dar, wenn die Ar-

beit ohne Kennzeichnung fremder Texte die darin enthaltenen „Gedanken“ und/oder Formulierungen übernimmt.

Urheberrecht

Das Urhebergesetz schützt künstlerische oder wissenschaftliche Leistungen, die eine künstlerische oder originelle Ausdrucksform haben. Der Urheberrechtsschutz beginnt mit der Schöpfung eines Werkes und ist unabhängig von einer Registrierung. Bei diesen Werken kann es sich beispielsweise um Fotos, Texte oder Musik- und Filmdateien handeln. Als Nutzer:in muss man deshalb sorgfältig prüfen, ob solche Werke im Internet gratis angeboten und damit „automatisch“ urheberrechtsfrei sind. Bei dem Download von Musikdateien kann es in Zweifelsfällen ratsam sein, sich an die GEMA (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) zu wenden. Kostenlos angebotene Streaming-Dienste mit Filmangeboten sind in der Regel illegal. Wer beispielsweise auf YouTube den Mitschnitt einer Fernsehserie hochlädt, verstößt gegen das Urhebergesetz und kann sich dabei sogar strafbar machen, §§ 106 ff. StGB. Dies gilt erst recht, wenn zuvor ein Kopierschutz (Verschlüsselung des Videoinhaltes einer DVD o. Ä.) umgangen wird (§§ 95a i. V. m. § 108b StGB).

Zwar kann man sich für eigene Zwecke von urheberrechtlich geschützten Werken eine sog. „Privatkopie“ anfertigen, aber auch nur dann, wenn hierfür keine Kopierschutzmaßnahmen umgangen werden und die Kopie

nicht „Erwerbszwecken“ dient. Außerdem muss das Werk – beispielsweise ein Musikvideo – legal hergestellt und veröffentlicht worden sein. Ergänzend schützt das „Kunsturheberrechtsgesetz“ besondere Persönlichkeitsrechte, wie z. B. das Recht am eigenen Bild. Jeder Mensch soll grundsätzlich selbst bestimmen können, ob er fotografiert wird und ob und wie diese Fotos in der Öffentlichkeit verbreitet werden. So ist die Veröffentlichung von Fotos einer Disco-Veranstaltung im Internet deshalb grundsätzlich nur mit Einwilligung der Abgebildeten zulässig. Besondere Schwierigkeiten bereitet die Abgrenzung zum Anwendungsbereich der DS-GVO. Für das Anfertigen von Personenfotos ist deshalb auch die DS-GVO zu beachten. Besonders geschützt ist der private Lebensbereich: Wer unbefugt Fotos von einer anderen Person in einer Wohnung herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt, macht sich nach § 201a StGB strafbar.

Bei der Nutzung von KI-Sprachmodellen wie ChatGPT stellt sich ferner die Frage, wem Urheberrechte an den Ergebnissen zustehen können. Eine abschließende Klärung der damit einhergehenden Rechtsfragen steht allerdings noch aus. Des Weiteren dürfen bei der Nutzung von ChatGPT keine personenbezogenen Daten verarbeitet werden.

Fernabsatzverträge und Haftung im Internet

Die meisten Jugendlichen haben schon über das Internet Musikdateien heruntergeladen, Kleidungsstücke

oder andere Waren gekauft oder an einer Internetauktion teilgenommen.

Die wenigsten werden dabei wissen, ob und wie dabei ein (Kauf-)Vertrag zustande kommt. Hierfür genügt der schon erwähnte einfache Mausclick. Minderjährige im Alter zwischen 7 und 17 Jahren sind beschränkt geschäftsfähig (§ 106 BGB). Wenn sie einen (Kauf-)Vertrag abschließen möchten, benötigen sie die Einwilligung ihrer Eltern. Kaufen Minderjährige aber etwas von ihrem Taschengeld (sog. „Taschengeldparagraf“, § 110 BGB), gilt der Vertrag als von Anfang an wirksam, weil in der Überlassung des Taschengeldes die stillschweigende Einwilligung der Eltern zu sehen ist.

Schließt der Jugendliche einen solchen wirksamen Vertrag im Internet, gelten hierfür besondere Bestimmungen zum Schutz der Verbraucher (§§ 312c ff. BGB).

Unter den im Gesetz genannten Voraussetzungen kann man sich von einem Kauf durch Ausübung eines Widerrufsrechts wieder lösen. Eine Begründung dafür ist nicht erforderlich.

Wollen Jugendliche selbst als Verkäufer tätig werden, brauchen sie hierfür die Einwilligung der Eltern. Die Einwilligung ist auch dann erforderlich, wenn Jugendliche eine eigene Homepage zu kommerziellen Zwecken einrichten. Unabhängig davon sind die Haftungsrisiken, die sich aus dem Telemediengesetz ergeben, zu beachten. Denn Jugendliche werden als Betreiber einer Homepage zum „Diensteanbieter“ und haften deshalb für eigene und u. U. auch für fremde Inhalte. Existiert eine Kommentarfunktion auf der Homepage oder werden Inhalte

verlinkt, haften Jugendliche dann ab Kenntniserlangung auch für Inhalte Dritter. Umgekehrt ist auch Vorsicht geboten, wenn Jugendliche selbst Äußerungen oder Kommentare in sozialen Netzwerken, Internetforen oder Blogs abgeben. Denn dann gelten über § 7 Telemediengesetz wieder die allgemeinen Gesetze, also beispielsweise das Strafgesetzbuch, das Bürgerliche Gesetzbuch, aber auch das Bundesdatenschutzgesetz und das Grundgesetz. Solange der oder die Blogbetreiber:in aber keine Kenntnis von etwaigen rechtswidrigen Inhalten hat, ist er hierfür nicht verantwortlich; es bleibt also bei der Verantwortlichkeit der Jugendlichen, die entsprechende Äußerungen abgegeben haben.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass der Gesetzgeber bestrebt ist, den technologischen Entwicklungen durch neue Gesetze einen angemessenen Rechtsrahmen zu geben. Wenn die Heranwachsenden sich im Internet rechtssicher bewegen wollen, ist es ratsam, wenn sie ihre Rechte kennen. Die Herausforderung, vor der Eltern und Schule stehen, liegt darin, diese Kenntnis den Heranwachsenden in angemessener Weise zu vermitteln. Bei diesem Zusammenwirken zwischen Eltern, Lehrer:innen und Jugendlichen können erstere vermutlich viel von den Jugendlichen lernen, wie sich diese neue Technologien aneignen.

Literatur

- Albert Mathias et al. (2019): Jugend 2019. Eine Generation meldet sich zu Wort. 18. Shell Jugendstudie, hrsg. v. Shell Deutschland Holding. Weinheim, Basel: Beltz.
- ARD/ZDF-Massenkommunikation 2020. Langzeitstudie. ard-media.de/media-perspektiven.
- Bauer, Joachim (2023): Realitätsverlust. Wie KI und virtuelle Welten von uns Besitz ergreifen und die Menschlichkeit bedrohen. München: Wilhelm Heyne.
- Böhm, Markus et al. (2021): TikTok und sein mächtiger Algorithmus. Hier werden Stars kreiert – und Menschen verheizt. In: DER SPIEGEL 51/2021.
- Bzga, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2020): Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. bzga.de.
- Hofmann, Janell Burley (2016): iRules. Was Eltern über Selfies, Sexting und Gaming wissen müssen. Berlin: Bananenblau.
- Hübner, Edwin (2015): Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien. Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik, Stuttgart: edition waldorf.
- Jordan, Marcus von (2023): Social Media Sieger: AfD. piqd.de.
- Kullak-Ublick, Henning; Arbeitskreis Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik im Bund der Freien Waldorfschulen e.V., in Kooperation mit der Aktion mündige Schule e.V. (Hrsg.) (2015): Struwwelpeter 2.0. Medienmündigkeit und Waldorfpädagogik.
- Laaff, Meike (2021): Eltern melken leicht gemacht. In: DIE ZEIT 47/2021.
- Largo, Remo (2021): „Kinderjahre. Die Individualität des Kindes als erzieherische Herausforderung“, Piper Taschenbuch.
- Lembke, Gerald/Leipner, Ingo (2018): Die Lüge der digitalen Bildung. Warum unsere Kinder das Lernen verlernen. München: Redline.
- Markowetz, Alexander (2015): Digitaler Burnout. Warum unsere permanente Smartphone-Nutzung gefährlich ist. München: Droemer.
- Möller, Christoph (Hrsg.) (2023): Internet- und Computersucht. Ein Praxisbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer.
- Möble, Thomas (2012): „dick, dumm, abhängig und gewalttätig?“. Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien. Baden-Baden: Nomos.
- Möble, Thomas et al. (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos.
- Müller, Silke (2023): Wir verlieren unsere Kinder. Gewalt. Missbrauch. Rassismus. Der verstörende Alltag im Klassen-Chat. München: Droemer.
- Pemberger, B. (Hrsg.) (2023): analog vor digital. Medien- und Informatikprojekte zum Begreifen. Praxisbuch Analog-Digidaktik 1: Grundschule, analog-digidaktik.de/.
- Pörksen, Bernhard (2021): Die große Gereiztheit: Wege aus der kollektiven Erregung. München: Hanser.
- Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Möble, Thomas (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. KfN Forschungsbericht Nr. 108.
- Schmidt, Robin (2022): Jugendpädagogik einer digitalen Lebenswelt. In: Wiehl, Angelika; Steinwachs, Frank: Studienbuch Waldorf-Jugendpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Skowronek, Jeanette et al. (2023): The mere presence of a smartphone reduces basal attentional performance. *Sci Rep* 13, 9363 (2023). doi.org/10.1038/s41598-023-36256-4.
- Twenge, Jean (2018): Me, MySelfie and I. Was Jugendliche heute wirklich bewegt. München: MoSaik.
- Ward, Adrian et al. (2017): Brain Drain: The Mere Presence of One's Own Smartphone Reduces Available Cognitive Capacity. *Association for Consumer Research*. doi.org/10.1086/691462.
- Zum Weiterlesen:
- Bleckmann, Paula (2012): Medienmündig. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bleckmann, Paula; Leipner Ingo (2018): Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. München: Knauer.
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (2022): Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln. bzki.de/bzki/zukunftswerkstatt/gefuehrdungsatlas (Download).
- Hübner, Edwin (2023): ChatGPT. Symptom einer technischen Zukunft. Aufgaben der Schule im Zeitalter der Mechanisierung des Geistes. Stuttgart: edition waldorf.
- Leipner, Ingo (2020): Die Katastrophe der digitalen Bildung. Warum Tablets Schüler nicht klüger machen – und Menschen die besseren Lehrer sind. München: Redline.
- Rosen, Larry (2013): Die digitale Falle. Treibt uns die Technologie in den Wahnsinn? Heidelberg: Springer Spektrum.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.
- Spitzer, Manfred (2015): Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. München: Droemer.
- Spitzer, Manfred (2018): Die Smartphone-Epidemie. Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Turkle, Sherry (2012): Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. München: Riemann.

Vorwort_1

Kinder stark machen_2

Zwei Standbeine: indirekte und direkte Medienpädagogik_4

Entwicklungsabschnitte auf dem Weg zum Erwachsenwerden_4

Frühe Kindheit_6

Was ist wichtig für eine gesunde Entwicklung?_8

Bildschirmmedien hemmen die gesunde Entwicklung_10

Empfehlungen zum Umgang mit Medien in der frühen Kindheit_11

Vorschläge für eine aktive, vorbereitende Medienerziehung im Vorschulalter_13

Kindheit_14

Anregungen zur Unterstützung der gesunden Entwicklung_16

Medien in der beginnenden Schulzeit_19

Tipps zum Umgang mit elektronischen Medien_20

Anregungen für eine vorbereitende Medienarbeit im frühen Schulalter_21

Jugendzeit_22

Was fördert die Entwicklung Jugendlicher?_26

Medienpädagogik im Jugendalter_26

Elektronische Medien: Gefährdungen und Chancen_28

Empfehlungen für Smartphone, Computer und Tablet zu Hause_30

Mobilfunk_32

Im Zeitalter der Virtualität_36

Eltern stärken_38

Was will ich?_39

Sich gegenseitig unterstützen_39

Kein Handy/Smartphone ohne vorherige Familien-Vereinbarung!_40

Zusammenwirken von Elternhaus und Schule_40

Unterstützung durch Vernetzung_42

Alles zu spät?_43

Internet und Recht – Informationen für Eltern_44

Impressum: Herausgeber: Bund der Freien Waldorfschulen, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Potsdamer Str. 86, 10785 Berlin
waldorfschule.de, instagram.com/waldorfschule, facebook.com/waldorfschule

Stand: 5. überarbeitete Auflage, Januar 2024 / Text: Corinna Boettger, Stefan Feinauer, Franz Glaw, Edwin Hübner

Mit Dank für hilfreiche Tipps und kritische Anmerkungen: Jörg Schüler, Maria Hübner, Paula Bleckmann

Gestaltung: lierl.de / Fotos: lottefischer.de, Adobe Stock

Bestellung: waldorfschule-shop.de / Gedruckt auf Blaues-Engel-Recyclingpapier 1/2024_3.000

Die Medienwelt ist raschem Wandel unterworfen. Auf unserer Homepage werden wir für Sie unter
waldorfschule.de/paedagogik/medienkompass Ergänzungen zur vorliegenden Broschüre sammeln.