

Die Gefahren werden zu wenig bedacht

5 *Tablet und Smartphone in der Kita – ein kritischer Blick*

Dieser Beitrag ist eine überarbeitete und ergänzte Fassung eines vorigen Artikels der Autoren: „Digitale Medien in der Kita – die Risiken werden unterschätzt“ aus der Zeitschrift Frühe Bildung, 4/2017, Hogrefe-Verlag.

10

Digitale Medien in der Kindertagesstätte sind keineswegs unumstritten. Bei allen Chancen bergen sie auch Gefahren, die es kritisch unter die Lupe zu legen gilt.

Auf einen Blick

15 Der Beitrag setzt sich kritisch mit einer allzu optimistischen Bewertung des Umgangs mit digitalen Medien im Kindesalter auseinander. Dabei ist nicht die Verteufelung der Medien sein Ziel, sondern die Aufklärung des Gefährdungspotenzials. Dazu untersucht er die negativen Auswirkungen digitaler und Bildschirmmedien auf die motorische, kognitive und sozial-emotionale Entwicklung von Kindern. Hier gibt es eine Reihe Besorgnis erregender Forschungen. Zwar sind noch weitere Daten zu erheben,
20 es muss aber von einer leichtfertigen Einführung digitaler Medien in der Kita gewarnt werden, bevor die Fachkräfte und Eltern umfassend informiert sind und ihr eigenes Verhalten bei der Nutzung digitaler Medien reflektiert haben.

25 Die Nutzung von digitalen Medien (dM) beziehungsweise Bildschirmmedien (BSM) im Feld der frühkindlichen Bildung, Betreuung und Erziehung wird zunehmend intensiv und teilweise sehr kontrovers diskutiert (zum Beispiel Neuß, 2017). Zugleich zeigen die vorliegenden Untersuchungen, dass die dM und BSM zur Lebensrealität auch schon von kleinen Kindern gehören und mit steigendem Alter einen immer größeren Teil der Tageszeit einnehmen:

- Die Zwei- bis Dreijährigen schauen im Durchschnitt 23 Minuten fern (mpfs, 2014);
- 30 • die Hälfte der Vierjährigen verbringt mehr als 30 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien;
- ab drei Jahren verdoppelt sich die Nutzungsdauer am Wochenende im Vergleich zur Nutzungsdauer unter der Woche;
- die Hälfte der fünfjährigen Kinder verbringt unter der Woche mindestens 40 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien, am Wochenende mehr als 70 Minuten (ZNL, ohne Jahr; Karg, 2014);
- 35 • jedes fünfte Kind im Alter bis fünf Jahren spielt täglich, 55 % ein oder mehrmals pro Woche PC Spiele (mpfs, 2014).

40 Unter dem Begriff Bildschirmmedien werden folgende Geräte verstanden: Handy, Tablet, Smartphone, Computer und vergleichbare Geräte, mit denen auch das Internet genutzt werden kann; verbunden. Damit ist die Nutzung entsprechender Software, von den verschiedenen Apps über Lernprogramme bis zu elektronischen Spielen und den so genannten sozialen Medien (Facebook etc.). Der Begriff Bildschirm Medien ist weiter gefasst und schließt das Fernsehen mit ein.

45 Im bildungswissenschaftlichen Diskurs werden vielfach Chancen und Nutzungsmöglichkeiten der neuen Medien einseitig hervorgehoben (zum Beispiel Reichert-Garschhammer 2016 und in diesem Heft; Eder und Roboom 2014). Ebenso betonen Verlautbarungen von Ministerien und Bildungspläne (Überblick: Neuß 2016) vielfach die Notwendigkeit, auch schon junge Kinder mit dem Gebrauch der dM vertraut zu machen. Dabei werden potentielle Risiken des dM-Gebrauchs für junge Kinder nicht oder nur sehr randständig erwähnt. Dieser Beitrag möchte kritisch reflektieren, welche möglichen
50 Auswirkungen die Nutzung von dM für Kinder im Kita-Alltag haben kann und darauf aufmerksam machen, dass im gesamtgesellschaftlichen Bewusstsein häufig die gesundheitlichen Gefahren und Risiken von digitalen Medien entweder bagatellisiert, ausgeblendet oder nicht wahrgenommen werden.

Entwicklungspsychologische Befunde zur Nutzung digitaler Medien

55

Vorab ist festzustellen, dass empirisch nicht gesichert ist, welchen (längerfristigen) Einfluss die (Be-) Nutzung von dM auf die kindliche Entwicklung hat. Es gibt keine Langzeitstudien zur Wirkung der DM auf kindliche Entwicklungsprozesse in den verschiedenen Kompetenzbereichen. Die Langzeitstudie von Grund und Schulz (2017) gibt erste Hinweise, wobei zum Ausgangsdatum 2010 die Tablet- und Smartphone-Nutzung bei weitem noch nicht so verbreitet war wie 2017. So muss mit generellen entwicklungspsychologischen und -pädagogischen Erkenntnissen argumentiert werden und es können Analogieschlüsse, zum Beispiel durch Übertragung von Studienergebnissen zur Auswirkung des Fernsehens – als eines zentralen BSM – oder den Folgen von intensiver dM-Nutzung im Jugendalter herangezogen werden.

65

Aufbauend auf entwicklungspsychologischen Erkenntnissen findet sich im fachwissenschaftlichen Diskurs das frühpädagogische Leitparadigma des „kompetenten“ Kindes, dass sich selbst aktiv mit der Welt auseinandersetzt und sich diese angeeignet. Dies geschieht „ganzheitlich“, später auch „domänenspezifisch“, in der Regel mit allen Sinnen, handelnd in der dreidimensionalen Welt und im Spiel experimentierend. Eine bedeutende Rolle haben die erwachsenen Bezugspersonen, die den Prozess der Weltaneignung konstruktiv begleiten und in entwicklungsförderlicher Interaktion passgenaue Anregungen in der „Zone der nächsten Entwicklung“ des Kindes geben. Auf Quellenangaben zu diesem Leitparadigma wird aus Platzgründen verzichtet.

75

Vor diesem Hintergrund werden im Folgenden die Argumente der Befürworter einer frühen dM-Nutzung in Kitas kritisch hinterfragt. Bezugspunkt ist dabei vor allem der Beitrag von Reichert-Garschhammer (2016), der exemplarisch für eine Vielzahl ähnlicher digital-euphorischer Veröffentlichungen steht:

80

Motorische Entwicklung

im Bereich der Motorik wird konstatiert, dass „die Touchscreen Funktion für sie (die Kinder) höchst attraktiv (sei), da die Gestenkommunikation wie drücken, zoomen, wischen ihren Fähigkeiten sowie ihrer Art und Weise entgegenkommt, sich mit Gegenständen auseinanderzusetzen“ (Reichert-Garschhammer 2016, S. 6). Hier sollte zumindest bedacht werden, dass „Wischen“, die Hauptfunktion auf dem Tablet, keinerlei objektspezifische Repräsentationen auf sensomotorischen Zwischenschichten im Gehirn hinterlässt und somit nur eingeschränkte Leistungen dieser Hirnareale ermöglicht. Greifen - als eine Voraussetzung des Begreifens - ist eine dreidimensionale Tätigkeit mit entsprechenden neurophysiologischen Repräsentationen; zweidimensional ausgerichtete Tätigkeit erlaubt keine vollständigen objektspezifischen Repräsentationen (Kiefer et al., 2007). Kiefer et al. (2015) konnten bspw. deutliche Vorteile des Handwriting gegenüber dem Typewriting feststellen.

85

90

Kognitive Entwicklung

Hinsichtlich der kognitiven Entwicklung wird zum Teil darauf verwiesen, dass „digitale Medien... hervorragende Lernhelfer“ (Reichert-Garschhammer, 2016, S. 7) seien. Hier konnten allerdings Christakis et al. schon 2004 zeigen, dass eine Bildschirmnutzung im frühen Kindergartenalter mit Aufmerksamkeitsstörungen korreliert. Ennemoser und Schneider (2007) zeigten, dass häufige Computernutzung im späten Kindergartenalter mit späteren Lesestörungen korreliert. Und auch bei jungen Erwachsenen konnte gezeigt werden, dass Mediengebrauch schädlich für das Erreichen von Bildungszielen ist (Tossel et al., 2014, s. a. Zusammenstellung bei Grund und Schulz, 2017). Im schulischen Rahmen konnte festgestellt werden, dass digitale Medien nicht zu besseren Lernleistungen führen, sondern diese nicht oder negativ beeinflussen (zum Beispiel Fryer, 2013; Fuchs und Woessmann, 2004).

95

100

105

Der Verweis auf den vielseitigen Anreigungscharakter der dM („Mithilfe von Tablet und Apps können mit Kindern digitale Malereien, Bilder- und Geräuscherätsel, Fotogeschichten und Collagen, Bilderbücher, Hörspiele, Trickfilme ... erstellt werden“, Reichert-Garschhammer 2016, S. 8) muss relativiert werden. Schugar und Schugar (2013, Schugar et al. 2013) zeigten, dass E-Bücher mit besonders vielen

110 „Gimmicks“ (man klickt auf den Vogel und dann macht er Krach) - also Möglichkeiten des Kindes, den
(dann ablenkenden) Inhalt des Mediums zu beeinflussen - dazu führt, dass die Kinder 43 % der mit
dem E-Book verbrachten Zeit mit Klicken statt mit Lesen verbringen. Eine weitere hierzu passende
115 Untersuchung von Langen und Walgermo (2013) als auch die Forschung von Cheng et al. (2014) zeig-
en, dass Lernen mit E-Books weniger effizient beziehungsweise nachhaltig ist. Dies wurde vor allem
über den Aspekt der Verarbeitungstiefe von Erlerntem überprüft.

115 **Sozial-emotionale Entwicklung**

115 Noch kritischer scheinen die Befunde zu den Auswirkungen auf die sozial-emotionale Entwicklung
und Interaktionskompetenzen der Kinder: Sowohl für die Entwicklung von Selbstregulationsfähigkeiten,
zur Emotionsdifferenzierung als auch zur Empathieentwicklung braucht es den präsenten, feinfüh-
120 ligen und responsiven Erwachsenen als reales Gegenüber (zusammenfassend: Fröhlich-Gildhoff,
Mischo und Castello 2016). Eine sorgfältig konzipiert Studie von Miosga (2016 a,b,c) vergleicht die
Interaktion zwischen Erwachsenen/r und Kind in Vorlesesituationen mit Büchern und Tablets/E-
Books - dabei überwiegen differenzierte Sprache, Blickkontakt und weitere Interaktionsparameter in
der „tabletfreien“ Kommunikation deutlich. Parish-Morris et al. (2013), die sich mit den Auswirkun-
125 gen des E-Books auf das dialogische Lesen und die Sprachentwicklung von Kindern beschäftigt haben,
zeigten, dass die Sprache der Kinder beim Lesen von E-Büchern weniger reich ist. Vor allem aber
wurde festgestellt, dass es signifikante Unterschiede im Hinblick auf das Erinnern von Details und Rei-
henfolge von Ereignissen (Tiefenstruktur der Geschichte) zwischen E-Book und normalem Buch gab.
Das vereinzelt zu lesende Argument, mit digitalen Medien könnten auch eher Väter oder sogenannte
bildungsferne Eltern eher zu Vorlesesituationen mit ihren Kindern motiviert werden (z. B. Ehmig und
130 Seelmann, 2014), muss empirisch - u. a. auch langfristig - weiter abgesichert werden. Es gibt zumin-
dest einige internationale Studien, die darauf hinweisen, dass fachlich nicht begleitete Computernut-
zung die bereits vorhandenen Bildungsunterschiede innerhalb der Gesellschaft eher verstärken kann
(Malamud und Pop-Elches 2011; Belo et al. 2012).

135 Die Langzeitstudie von Grund und Schulz (2017) zeigt einen Zusammenhang zwischen sozioökonomi-
schem Status und Mediennutzung in Kindheit und Jugend: Für die Gesamtmediennutzung in der Ju-
gend stellen Schicht und Gesamtmediennutzung in der Kindheit signifikante Vorhersagefaktoren dar:
Je niedriger die Schicht und je höher die frühe Mediennutzung ist, desto höher ist auch die Medien-
nutzung im Jugendalter.

140 **Konkrete Gefahren im höheren Alter**

140 Nach den jüngsten Zahlen der Jugend-Medienstudie JIM (mpfs 2016) verfügen 97 % (2012: 43 %) der
Befragten Mädchen und 93 % (2012: 51 %) der Jungen über ein Smartphone (N= 1200, Alter 12-19
Jahre). Handy und Smartphone stehen mit Abstand auf Platz 1 der Mediennutzung; das Internet wird
von 87 % täglich, von weiteren 9 % der Befragten mehrmals wöchentlich angesteuert. Die Kommuni-
145 kation läuft in erster Linie über WhatsApp (95 % regelmäßige Nutzung), Instagram (51 %) und Face-
book (43 %). Nach der breiten Befragung der DAK (2015; N= 5480) verbringen 44 % der 15- bis 16-
jährigen täglich durchschnittlich mehr als vier Stunden vor Bildschirmmedien, dabei korrelieren
PC/Smartphones und Fernsehnutzung positiv. In der Studie von Grund und Schulz berichteten die be-
fragten Jugendlichen gar von einer durchschnittlichen gesamten Nutzung von Bildschirmmedien von
150 314 Minuten am Tag, also mehr als fünf Stunden; davon entfallen 144 Minuten auf „Social Network
Nutzung“. Ahonen 2013 stellte fest, dass junge Erwachsene durchschnittlich 150mal am Tag aufs
Smartphone schauen und 110 Nachrichten versenden – dies bedeutet, dass diese Gruppe in ihrer
Wachzeit alle zehn Minuten auf das Medium schaut. Nach klassischen psychiatrischen Diagnosesyste-
men könnte derartiges Verhalten im Bereich der Zwangserkrankungen oder stoffunabhängigen
155 Suchterkrankungen eingestuft werden.

Es wird aktuell die Zahl der Computer- oder Internetsüchtigen in Deutschland bei Jugendlichen und
jungen Erwachsenen auf eine Rate zwischen 4,8 % (König et al., 2016) und 5,7 % (Wartberg, Kriston
und Thomasius, 2017) geschätzt. Darüber hinaus wird bei weiteren 14,5 % von einem deutlichen

160 Gefährdungspotenzial bezüglich der Nutzung ausgegangen (König et al., 2016). Zwischen der Inter-
netsucht und weiteren psychischen Auffälligkeiten wie Angst, Depression und der Vernachlässigung
sozialer Kontakte bestehen signifikante Zusammenhänge (Wartberg, Kriston und Thomasius 2017;
Grund und Schulz 2017). Hierbei ist die mittlerweile rasant zunehmende Gruppe der (potenziell süch-
tigen) SmartphonenuutzerInnen noch nicht einbezogen, da es in Deutschland noch keine zuverlässigen
165 Daten diesbezüglich gibt. Erste Hinweise finden sich in der Studie von Grund und Schulz (2017): Hier
erreichen beziehungsweise überschreiten 44,4 % der befragten Jugendlichen (Selbstauskunft) in ei-
nem standardisierten Fragebogen zu Internetabhängigkeit den Cut-Off-Wert zur Abhängigkeit.

Zumindest auf internationaler Ebene gibt es eine Reihe von Studien, die Zusammenhänge zwischen
170 intensiver Nutzung der dM mit Aufmerksamkeitsstörungen (Ophir et al. 2009; Lillard et al. 2011,
2015; Gausby 2015), Schlaflosigkeit (vgl. Thomée 2012; Hysing et al. 2015; Lemola et al. 2015), gerin-
gerer Gedächtnisleistung (vgl. Sparrow et al. 2013), gesteigerter Ängstlichkeit (Przybylski et al. 2013)
und zunehmendem Empathieverlust (Richards et al. 2010) festgestellt haben. Maaß et al. (2009)
175 stellten Zusammenhänge zwischen Intensität des PC-/Internetkonsums und Verhaltensauffälligkei-
ten, u. a. ADHS, fest. Weiterhin konnten Lepp et al. (2013) zeigen, dass körperliche Fitness mit zuneh-
mender Nutzung des Smartphones geringer wird. „In vielen Untersuchungen wurde ein Zusammen-
hang zwischen intensivem Medienkonsum, Bewegungsmangel und Fettleibigkeit nachgewiesen
(Lehmkuhl und Frölich 2013)“ (Grund und Schulz 2017, S. 561). In einer folgenden Studie (2014) zeig-
ten Lepp et al., dass die Nutzung des Smartphones (in Stunden täglich) signifikant mit schlechteren
180 Studienleistungen und höherer Angst zusammenhängt. In einer weiteren Studie von Barr et al. (2015)
wurde angemerkt, dass die Genauigkeit des Denkens mit der Häufigkeit der Nutzung des Smartpho-
nes abnimmt. Von den Autoren wurde angemerkt, dass Smartphones dazu führen, dass die Un-
lust/Unfähigkeit zum Nachdenken zunimmt, da die Untersuchten sich auf ihr Smartphone verlassen.
Diese ständige Verfügbarkeit von Wissen durch ein Smartphone lässt sich möglicherweise auf die
185 Nutzung solcher „Lernbegleiter“ in Kitas und Schulen übertragen und als nicht sinnvoll erscheinen.

Konsequenzen für pädagogische Kontexte und besonders die Kita

Angesichts der fehlenden Daten über die Auswirkungen der dM direkt, andererseits der zum Teil er-
schreckend hohen dM-Nutzung im Jugendalter und den Studienergebnissen zu den Zusammenhän-
190 gen zwischen intensiver dM-Nutzung und verschiedenen körperlichen und seelischen Symptomen
muss vor einer leichtfertigen oder euphorischen Einführung von Tablets, Smartphones etc. in Kinder-
tageseinrichtungen gewarnt werden. Auch wenn diese Medien außerhalb der Kindertagesstätte zu
Lebensrealität der Kinder zu gehören scheinen, sollte ein fachlicher Umgang mit diesem Thema be-
deuten:

- 195 • dass die pädagogischen Fachkräfte in vertiefter Weise Medienkompetenzen erwerben, und
dazu gehört an erster Stelle die selbstkritische Auseinandersetzung mit der eigenen Nutzung
der dM. Erwachsene sind Vorbilder – diese Funktion muss im Bildschirmmediengebrauch in
professionellen Settings insbesondere Weise reflektiert werden.
- 200 • dass die Eltern in guter Weise über die Risiken der (starken) Nutzung aller Bildschirmmedien
aufgeklärt werden, dass auch sie dazu eine Vorbildfunktion einnehmen müssen. Sie müssen
wissen, dass das Smartphone oder Tablet den präsenten und responsiven Kontakt zwischen
Erwachsenen und Bezugspersonen stört, wenn nicht gar verhindert. Ebenso kritisch soll das
Beruhigen oder Ablenken/Beschäftigen der Kinder im Alltag, zum Beispiel beim Essen, im Kin-
derwagen, in der Straßenbahn... thematisiert werden.
- 205 • dabei ist nicht die Verteufelung der Medien, das Ziel, sondern die Aufklärung des Gefähr-
dungspotenzial. Dazu gehört, dass Empfehlungen, wie sie zum Beispiel Neuss (2012, S. 23) in
der (guten!) Broschüre der BZgA zur BSM-Nutzung gegeben hat, eingehalten werden. Diese
besagen:
 - 210 • Für Kinder bis drei Jahre: keine beziehungsweise minimale BSM-Zeit am Tag, für die Alters-
gruppe vier bis sechs Jahr: maximal 30 Minuten BSM am Tag – jeweils interaktiv von Erwach-
senen begleitet.

- Es geht um Konzepte, die einen förderlichen Beitrag zur Entwicklung des Kindes haben – und diese können nicht primär darin bestehen, erst einmal alle Kitas mit möglichst vielen digitalen Endgeräten auszustatten. Wenn ältere (!) Kinder in der Kita dM in enger Begleitung von Erwachsenen begrenzt nutzen, so ist sicherzustellen, dass dies in Kooperation mit Eltern erfolgt und die täglichen Nutzungszeiten nicht überschritten werden. Besonders wichtig ist, sehr genau abzuwägen, in welchen Situationen überhaupt der dM-Gebrauch gegenüber anderen Weltbegegnungs- und -aneignungsformen einen Vorteil bieten kann.
- 215
- 220 Zudem ist zu beachten, dass nach wie vor Industrie-unabhängige Studien fehlen, welche die Wirksamkeit von digitalen Medien für und auf die Entwicklung der Kinder auch im Langzeitverlauf untersuchen. Im Bereich anderer Stoffe, wie zum Beispiel Pharmaka, werden diese nur nach einem langjährigen Prozess der stufenweise Erprobung zugelassen. Es ist nicht nachzuvollziehen, warum diese Vorsicht nicht auch bei einem Stoff gelten soll, der später zumindest für einen relativ großen Teil der
- 225 Jugendlichen negative Folgen hat. Die Vorsitzenden der drei großen digitale Unternehmen, Bill Gates (Microsoft), Steve Jobs (Apple) und Jeff Bezos (Amazon) haben ihren Kindern den Smartphone- und Tablet-Gebrauch erst ab 14 Jahren erlaubt. Es ist nicht zu verstehen, warum diese Medien zum Alltag in Kindertageseinrichtungen gehören sollen.
- 230 *Die Literaturliste kann bei der Redaktion angefordert werden.*

Quelle: Fröhlich-Gildhoff, Klaus; Fröhlich-Gildhoff, Michel (2017): Die Gefahren werden zu wenig bedacht. Tablet und Smartphone in der Kita - ein kritischer Blick. In: TPS - Theorie und Praxis in der Sozialpädagogik. Leben, Lernen und Arbeiten in der Kita. Evangelische Fachzeitschrift für die Arbeit mit Kindern. Heft 10 im Jahr 2017. Klett Kita-Verlag, Stuttgart. S. 16-19.

Aufgaben

1. Fassen Sie die Gefahren digitaler Medien (und Bildschirmmedien) in einer grafischen Strukturierung (z. B. einer Mind-Map) zusammen.
2. Formulieren Sie Aufgaben für eine Kindertagesstätte mit dem Ziel, Kinder sowie deren Familien widerstandsfähig gegen die Gefahren digitaler Medien (und Bildschirmmedien) zu machen.
3. Schreiben Sie eine fachliche Debatte in einem Chat-Forum des Internetauftritts eines Kindergartens zu Gefahren und Chancen der Nutzung digitaler Medien (und Bildschirmmedien) im Kindergarten und in der Familie. Beziehen Sie sich dabei auf Aussagen aus dem Text. Zu „Pro“-Argumenten könnten Sie z. B. Informationen aus Texten von Roboom heranziehen.
4. Die Angaben im Text sind bereits einige Jahre alt, seitdem ist z. B. die Internetnutzung deutlich verbreiteter und umfangreicher geworden. Recherchieren und notieren Sie neuere Entwicklungen in der Nutzung von digitalen Medien und Bildschirmmedien durch Kinder, z. B. aus aktuellen JIM-Jugend/Medien-mpfs-Studien.