

# Empfehlungen zu Bildschirmmedien: Das Grundschulalter

Die heutige Digitalisierung ist weder mit 2004 noch mit 2044 vergleichbar. Welches Ziel wird verfolgt, wenn sie schon im Kita-Alter propagiert wird? Wenn Schüler\*innen mit der Technik von heute für die technischen Anforderungen von morgen lernen sollen? Wenn die Grundschule mit der digitalen Kompetenz eine „vierte Kulturtechnik“ vermitteln soll?



Uwe Büsching

Ne wieder hatte ich Gelegenheit, einen Kaninchenstall zu bauen, aus Haselnussgrünholz mit dem Großvater eine Flöte zu schnitzen, mit Mutter Marmelade aus Gartenobst zu kochen, Handball in einer Mannschaft zu spielen oder mich gar zu verlaufen. Welche Erfahrungen nehmen wir unseren Kindern, wenn wir Videospiele, Fernsehen, Internet, Mobilphone usw. für hochmodern und unentbehrlich vorleben? Nur wer weiß, was er beim Computerspielen in der realen Welt verpasst, kann als medienmündig gelten.

Ohne die Fähigkeit einschätzen zu können, wo, wann und wie digitale Bildschirmmedien vorteilhaft sind, oder erkennen zu können, ob eine Information real oder fake ist, wird niemand medienmündig. Erst wenn Lern-, Sinnes- und Lebenserfahrungen Spuren hinterlassen haben, werden digitale Bildschirmmedien zu einem schadenfreien Unterhaltungsmedium oder zur interaktiven Kommunikation. So gerüstet, wird ein Leben mit einem selbstbestimmten Umgang mit der sich ständig verändernden digitalen Medienwelt ermöglicht.

Der Digitalpakt 2.0 verschaffte allen Schüler\*innen einen Laptop. Ist es gutgemeinte Bildungspolitik oder sind es wirt-

schaftliche Interessen? Dieses Verlangen nach Marktzuwachs wird durch vielfältige Wechselbeziehungen an die Politik lanciert. Der Staat hat viele Möglichkeiten, drei sind von besonderer Bedeutung:

- 1) Die Rahmenbedingungen der Marktwirtschaft im Sinne der Förderung der Digitalisierung gestalten,
- 2) staatliche Aufgaben an verschiedene Organisationen zu delegieren und
- 3) das Schulsystem mit den vorhandenen direktiven Strukturen und mit Finanzzuwendungen zu steuern.

## Die vierte Kulturtechnik?

Um die zwingende Notwendigkeit der Digitalisierung hervorzuheben, wurde z.B. in Bayern die Aufgabe der Grundschulen neu definiert: Neben den drei traditionellen Kulturtechniken Lesen, Schreiben, Rechnen sollte als vierte „der kompetente Umgang mit digitalen Bildschirmmedien vermittelt werden“. Kulturtechnik bezeichnet die Kenntnis eines gemeinsamen Systems von Symbolen, Bedeutungen, Normen und Regeln (z. B. Zahlen, Schriftzeichen). Zweifellos verän-

dert die Digitalisierung die traditionellen Kulturtechniken, aber ist sie schon deshalb eine eigenständige vierte?

Die Entwicklung im Bildungswesen ist „im hohen Maß besorgniserregend“ (Fach Deutsch, Institut zur Qualitätsentwicklung im Bildungswesen). Ursächlich werden die Corona-Infektionen nebst Isolierungsmaßnahmen sowie die Digitalisierung genannt. Für die einen sind sie eher Folge der Digitalisierung, die anderen streiten diesen Zusammenhang ab. Nach einem Gutachten der Goethe-Universität Frankfurt (Päd. Psych.) belegen die Leistungen der Schüler\*innen einen negativen Effekt von Schulschließungen, insbesondere bei jüngeren Schülern und Schülern aus Familien mit niedrigem sozioökonomischem Status. Im Ergebnis war der „Distanzunterricht (Homeschooling mit Digitalisierung) genauso effektiv wie Sommerferien.“

Die Digitalisierung der Schulen wurde in einem vom schwedischen Parlament bestellten Gutachten der Stockholmer Universität, Karolinska Institutet, so dramatisch beschrieben, dass nicht nur in Schweden eine Umkehr der Digitalisierung in Kita und Schule einzette.



© Maria - stock.adobe.com

Besonders nachdenklich stimmte im Dezember 2023 die Entschuldigung von Mattias Tesfaye, Dänemarks sozialdemokratischer Minister für Kinder und Unterricht, dass die dänische Regierung Jugendliche zu „Versuchskaninchen in einem digitalen Experiment“ gemacht habe.

Selbst wenn „Experten“ dies oftmals behaupten: Das Erlernen des Umgangs mit digitalen Medien ist nicht existentiell! Eine umfangreiche englische Studie belegte: Je länger das Handyverbot an Schulen bestand, desto besser waren die Schulleistungen. In Frankreich dürfen Schüler das Handy in den Schulen und auf Schulausflügen bis zum Alter von 15 Jahren nicht nutzen.

Wenn aber nicht nur Ranzen, sondern auch die digitalen Bildschirmmedien für die Schule benötigt werden, dann wird beides zugleich Bestandteil des Kinderzimmers. Eltern wird die Beschränkung digitaler Bildschirmmedien durch die Schule weiter erschwert. Jetzt wird der bewusste, abwägende Umgang ab Geburt erste Früchte tragen. Nun muss beim Internetgebrauch die Vertrauensbasis gefestigt werden: gerade bei Themen, die Kindern wichtig sind, Eltern aber eher verunsichern. Kinder stoßen auf Inhalte, die nicht altersgerecht oder sogar jugendgefährdend sind. War die elterliche Begleitung bisher wertschätzend, wird diese auch jetzt nicht als Kontrolle empfunden. Nicht alles, was Schüler\*innen im Namen der angeblich notwendigen Digitalisierung der Bildung aufgetragen wird, verfolgt pädagogisch hochwertige Ziele.

## Die Begleitung fortsetzen

Leider befürchten viele Eltern, dass ein Smartphone für den sozialen Anschluss unerlässlich ist und unterschreiben den Handykaufvertrag mit dem Kind. Datenschützer\*innen kritisieren nicht nur den Zugriff auf das komplette Adressbuch, den z.B. WhatsApp bei der Installation fordert. Kettenbriefe, Cybermobbing oder Abo-Fallen in Spamnachrichten gehören zu den Risiken, über die Eltern besser Bescheid wissen sollten, wenn der Nachwuchs über WhatsApp chattet. SCHAU HIN (BMFSFJ) gibt detaillierte Informationen.

Wenn Kinder gelernt haben, verantwortungsvoll mit dem Internet umzugehen, können Eltern freizügiger werden.



Kinder entscheiden, wie viel Zeit ihres Lebens im Netz stattfindet. Auch wenn letztlich Eltern festlegen, ab welchem Alter ein Kind allein über Computer, Tablet oder Smartphone verfügt und inwieweit Filter- oder Jugendschutzprogramme angewendet werden, im Grundschulalter haben die Erfahrungen im realen Leben Vorrang. Wenn sich Eltern für die aktuellen Trends und Challenges, Kanäle und Influencer ihrer Kinder interessieren, bekommen sie frühzeitig Warnhinweise zu Fehlentwicklungen.

Selbstständigkeit, auch bei Gebrauch digitaler Medien, birgt Gefahren und Risiken. Durch Vorsicht und Umsicht können diese verringert, aber nicht vermieden werden. Eltern begleiten Kinder bei den ersten Geburtstagsfeiern, beim Schwimmen lernen, beim Schulweg, beim Einkaufen. Warum also nicht beim Erkunden des Internets? Begleitung garantiert klare Regeln, Vertrauen und regelmäßige Gespräche über Inhalte als eine solide Basis. Das Ziel muss sein, einen sicheren, fairen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Bildschirmmedien zu erreichen. Nur, weil etwas vorhanden ist, muss es nicht auch gebraucht werden. Nur wer die Alternativen zu Internet, digitalen Spielen, Smartphones und Apps kennt, kann auch entscheiden, was jeweils wichtig ist.

## Die Bildschirmzeit begrenzen

Gerade im Grundschulalter ist Begleitung notwendig und muss die tägliche Nutzungszeit stark eingegrenzt werden. Fünf Stunden digitale Bildschirmmedienzeit pro Woche, nicht pro Tag! Grundschulkinder sind keine kleinen Erwachsenen. Grundschulkinder fragen nach Regeln, suchen nach Wissen, erklären mit ihren Erfahrungen. Dabei sind sie oft un-

vorsichtig, eben kindlich. Sie entwickeln Logik und rationales Denken (konkrete Operationen), sie beginnen sich Räume und Zeiten vorzustellen, können nach Kriterien sortieren. Aber formal-abstrakt, wie es für die komplexe Nutzung digitaler Medien notwendig wäre, sind sie nicht. Andererseits haben sie eine lebhafte Phantasie, neigen zu mystischem Denken und werden fälschlicherweise zu oft ermahnt, vernünftig zu sein.

Kulturelle und sozioökonomische Einflüsse sind mitentscheidend für die Varianz der Lernfortschritte. Wesentlich ist auch die Aufmerksamkeitsspanne, aber diese wird durch dysregulierte Gebrauch digitaler Bildschirmmedien verkürzt. (Kinder erwerben nun im Grundschulalter eine kognitive Kontrolle, womit sensorische, motorische, kognitive und emotionale Prozesse so modelliert werden, dass eine optimale Anpassung an augenblicklich relevante Aufgaben, Instruktionen und Zielsetzungen möglich wird.) Digitale Bildschirmmedien in Begleitung der Eltern haben dann einen Platz, wenn viel Unterstützung für diese Entwicklung gewährt wurde. Es lohnt, die Medienzeit zum Thema mit anderen Eltern auch bei Elternabenden zu machen. Wo Digitalisierung zu viel Raum einnimmt, werden Fähigkeiten verlorengehen oder vielleicht gar nicht erst angelegt und trainiert. Der Mensch wird abhängig. Die Digitalisierung hat geniale Errungenschaften, aber das Lernen und die geistige Beschäftigung mit einem Thema darf sie nicht ersetzen.

Digitale Bildschirmmedien bieten eine Fülle von Konkurrenz und Vergleichsmöglichkeiten mit Gleichaltrigen. Es erfordert viel Verständnis von Eltern für diesen Gruppendruck, wenn sie den Medienkonsum ihres Kindes begrenzen



© Gebet86 - stock.adobe.com

wollen. Das Kind lernt sich als eigenständig kennen, die Einschätzungen seines Selbst, seiner Fähigkeiten, seiner Lebensqualität werden immer realistischer. Es soll seine Persönlichkeit (Extroversion, Verträglichkeit, Offenheit für Neues, Neurotizismus, Gewissenhaftigkeit) finden und nicht den Influencern nacheifern. Vor Beginn der Grundschulzeit standen psychometrische Ansätze zur Entscheidung über Schulreife, nicht über Medienreife. In der Schule werden Leistungsanforderungen gestellt, Erfolgsergebnisse sind wesentlich für die Ausbildung von Kompetenz, Selbstkonzept und Selbstwertgefühl, sie formen Bewusstsein von Anstrengungen und Fähigkeiten und begründen soziale Beziehungen. Klassenarbeiten haben keine Return-Taste.

Der Stellenwert körperlicher Aktivitäten für Geschicklichkeit (körperlich-kinästhetische Intelligenz, Embodiment oder körperbezogenen Lernerfahrungen) und Selbstwertgefühl scheint jedem, außer den Anbietern digitaler Bildschirmmedien, bekannt. Tischtennisspielen oder Werken und Chatten sind zeitgleich nicht möglich. Auch digitales Spiel kann den Selbstwert durch Erreichen immer höherer Level steigern. Also wird eine Levelerhöhung durch In-App-Käufe angeboten. Aufregung ist jedoch unnötig, wenn das Grundschulkind mal mit einem Klick etwas gekauft hat: Ein Kaufvertrag mit Minderjährigen bedarf grundsätzlich der Zustimmung der Eltern. Dieser Anlass ist willkommen, ermöglicht er doch die Diskussion, ob das Erreichen eines höheren Levels wirklich Zuspruch oder gar Lob und Anerkennung verdient? Wird dadurch der Selbstwert des Kindes gesteigert?

Absurd wird es, wenn Kindern das Erreichen höherer Level finanziert wird. Kommt wirklich eine hohe digitale Kompetenz zu den Werten – sportliches Können, schulische Leistungen und gute Freundschaften – hinzu? Fragen Sie die Kinder, welchen Wert digitale Spiele wirklich für sie haben. Dem gegenüber fördert das reale Bewegungsspiel die Intelligenzsentwicklung, die soziale Einbindung, die Konzentrationsfähigkeit und die Lernfreude, weil Bewegung die Hirndurchblutung und die Vernetzung der Hirnzellen untereinander anregt. Je früher, umso intensiver.

## Gefahren im Spielebereich

Dabei offenbarten vermeintlich kinderfreundliche Programme der Computerspiele und deren Apps erhebliche Mängel, nach Recherchen von jugendschutz.net (von allen Bundesländern durch die Jugendminister\*innen gegründet, handelt in gesetzlichem Auftrag. Aufgaben im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)). Der Spielspaß bleibt nicht ungetrübt: 99 von 100 Spiele-Apps sind hinsichtlich ihres Umgangs mit Kinder-, Daten- und Verbraucherschutz kritisch, mehr als 60 Prozent zeigen sogar so gravierende Mängel, um in mindestens einer Prüfkategorie als sehr riskant eingestuft zu werden.

Besondere Vorsicht ist bei Spiele-Apps mit integrierten Kommunikationsfunktionen geboten: Keine einzige bot ein ausreichendes Sicherheits- und Moderationskonzept und öffnete so Cybermobbing und -grooming Tür und Tor, obwohl gerade die Daten von Kindern mit besonderer Sorgfalt behandelt werden müssten. Informationen erhalten Eltern auf diversen Seiten vor dem Kauf (siehe Kasten). Die Bundeszentrale für Kinder- und

Jugendmedienschutz (BzKJ, eine Behörde des BMFSFJ) setzt sich sehr dafür ein, eine bessere und striktere Einhaltung von Datenschutzregelungen und mehr Transparenz zu erreichen, um Verbraucherinnen und Verbrauchern eine souveräne Entscheidung zu ermöglichen.

Um die großen Chancen und Herausforderungen der Zukunft zu meistern und menschlich zu gestalten und nicht der Technik zu überlassen, benötigen wir freie, kreative, selbstständig denkende und Verantwortung übernehmende Menschen. Dies sollte Ziel von Erziehung und schulischer Ausbildung sein. Nur weil das Nachtleben zu unserer Welt gehört, planen wir doch keinen Ausflug in das Nachtleben mit Kindern. Nur weil digitale Bildschirmmedien aus der heutigen Welt nicht mehr wegzudenken sind, muss nicht jedes Grundschulkind die Möglichkeit haben, zu jeder Zeit und ohne Kontrolle zu surfen, zu gamen, zu chatten. Selbstbestimmte Medienabstinenz („Ich bin dann mal offline.“) gehört zur Medienmündigkeit. Umfassende basale Sinneserfahrungen fördern Selbstwert und beugen Krankheiten vor. Auch Mediensucht ist eine Sucht.

In der nächsten Folge: die Sekundarstufe I

## Korrespondenzadresse:

Dr. Uwe Büsching  
Kinder- und Jugendarzt  
Beckhausstr. 165, 33611 Bielefeld  
Tel.: 0171 - 9482854  
Mail: ubbbs@gmx.de

Red.: cb

## Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter

Klicksafe  
Schau-hin - BMFSFJ  
BzGA (kindergesundheit-info.de und ins-Netz gehen.info)  
BzKJ (Berichte)  
Landesmedienzentrum Baden-Württemberg  
ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften  
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis  
FAQ von c't – magazin für computertechnik jugendschutz.net (app-geprüft.net und JMStV) spielbar.de  
spieleratgeber-nrw.de