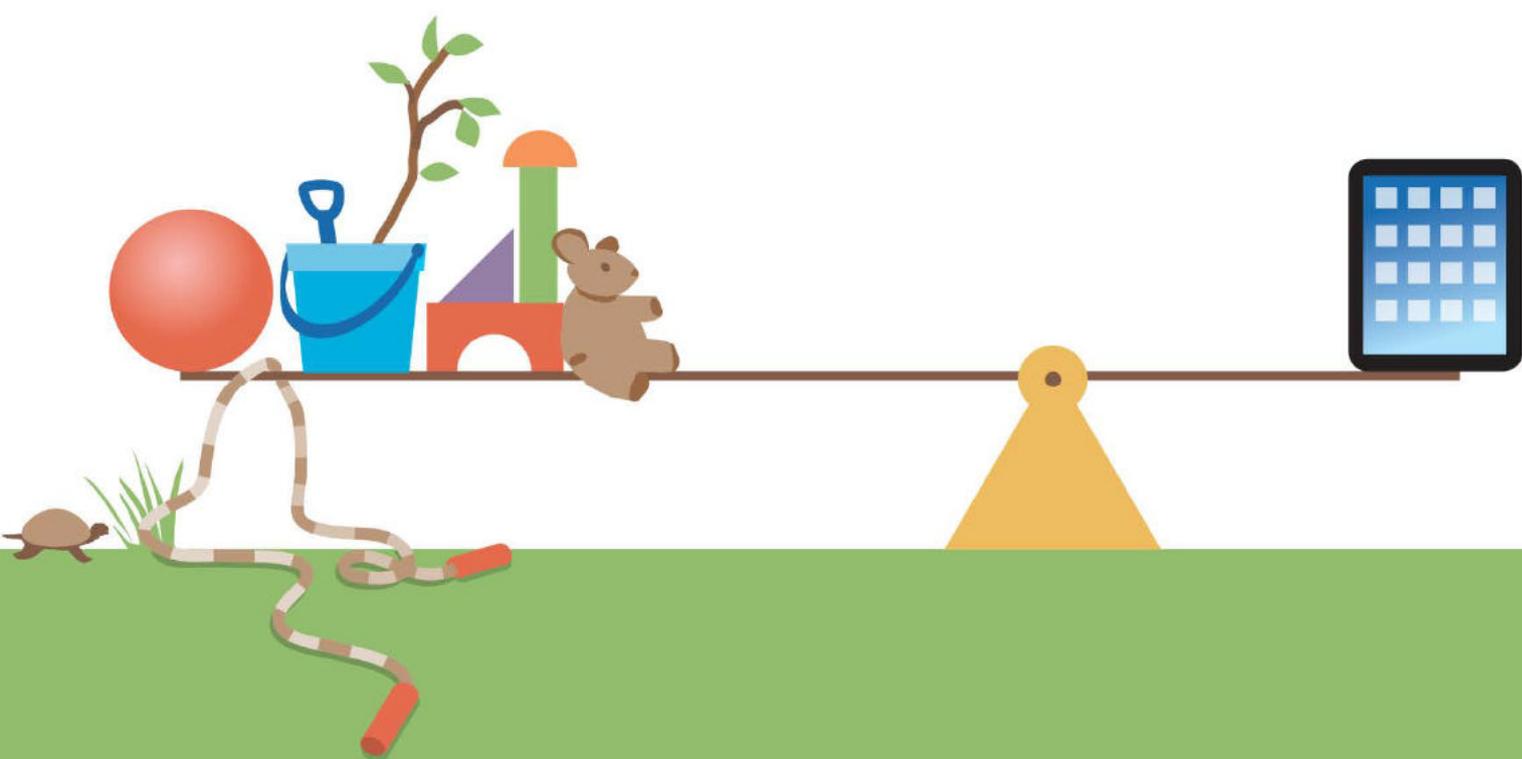


WEGE AUS DEM
BILDSCHIRM-DILEMMA:

KLEINE KINDER, TECHNOLOGIE
UND FRÜHE BILDUNG



CAMPAIGN FOR A COMMERCIAL-FREE CHILDHOOD • ALLIANCE FOR CHILDHOOD •
TEACHERS RESISTING UNHEALTHY CHILDREN'S ENTERTAINMENT

Wege aus dem Bildschirm-Dilemma: Kleine Kinder, Technologie und Frühe Bildung
Originaltitel: Facing the Screen Dilemma: Young children, technology and early education
© 2012 The Campaign for a Commercial-Free Childhood and the Alliance for Childhood

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe, Februar 2014

Übersetzung: Lorenzo Ravagli

Erstdruck der englischen Originalausgabe, Oktober 2012

Einband und Grafik: Sonya Cohen Cramer Editing: Colleen Cordes

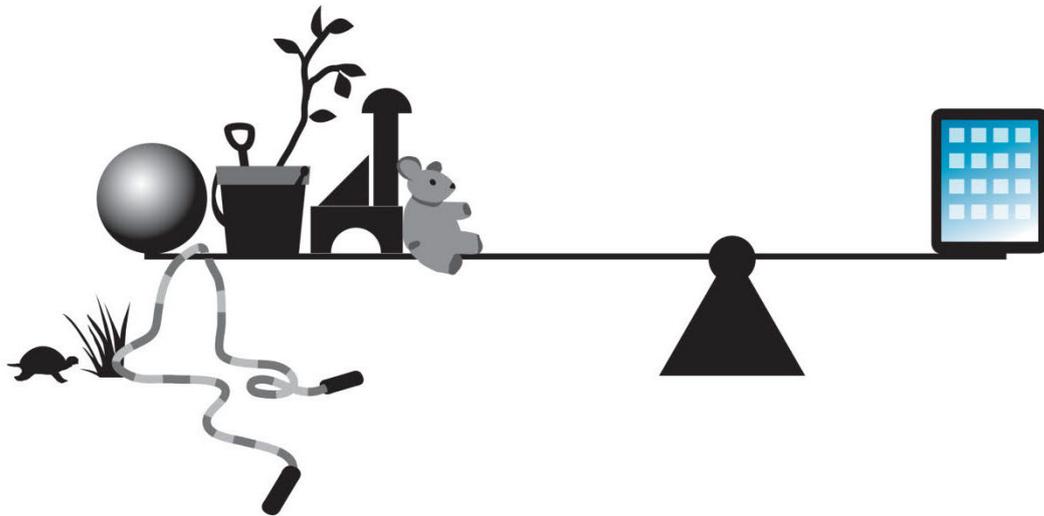
Proofreading: Shara Drew and Niki Matsoukas, Irmela Fenner (dt.)

Anfragen für Nachdrucke bitte auf Englisch an info@allianceforchildhood.org Diese Übersetzung ist auch online verfügbar unter www.commercialfreechildhood.org.

Vorgeschlagene Zitation: Campaign for a Commercial-Free Childhood, Alliance for Childhood, & Teachers Resisting Unhealthy Children's Entertainment (2014). Wege aus dem Bildschirm-Dilemma: Kleine Kinder, Technologie und Frühe Bildung (Facing the Screen Dilemma: Young children, technology and early education). Engl. Original: Boston, MA: Campaign for a Commercial-Free Childhood; New York, NY: Alliance for Childhood.

FACING
THE SCREEN DILEMMA:

YOUNG CHILDREN, TECHNOLOGY AND EARLY EDUCATION



CAMPAIGN FOR A COMMERCIAL-FREE CHILDHOOD

ALLIANCE FOR CHILDHOOD

TEACHERS RESISTING UNHEALTHY CHILDREN'S ENTERTAINMENT

INHALT

VORWORT ZUR ENGLISCHEN AUSGABE.....	1
VORWORT ZUR DEUTSCHEN AUSGABE.....	2
EINLEITUNG.....	3
WAS SAGT DIE FORSCHUNG ÜBER BILDSCHIRME UND KLEINE KINDER?	4
WICHTIG FÜR EINRICHTUNGEN MIT UND OHNE BILDSCHIRME	11
WAS BILDSCHIRMFREIE EINRICHTUNGEN BEACHTEN SOLLTEN.....	14
WAS SIE BEIM BILDSCHIRMEINSATZ BEACHTEN SOLLTEN	18
FAZIT.....	20
EMPFEHLUNGEN/CHECKLISTE ZUM BILDSCHIRMMEDIENEINSATZ IN EINRICHTUNGEN FÜR KLEINE KINDER	21
ANMERKUNGEN UND QUELLEN	22
ZUM WEITERLESEN	26
ZUM WEITERLESEN AUF DEUTSCH	27
ÜBER DIE AUTORINNEN	28

DANKSAGUNGEN

Wir sind folgenden Kritikern für ihre weisen und gedankenreichen Anregungen dankbar: Nancy Carlsson-Paige, EdD; Sherry Cleary, MS; Colleen Cordes; Cliff Craine; Katherine Clunis D’Andrea, MA, MS; June Goldstein, MA; Jane Healy, PhD; Geralyn Bywater McLaughlin, MEd; Linda Rhoads, MS; Mary L. Ross; Mary Rothschild, MA; Yvonne Smith, MS; John Surr, JD; und Rosario Villasana, MA.

Wir danken insbesondere Josh Golin, der uns drängte, diese Arbeit auf uns zu nehmen und geduldig zahlreiche Entwürfe las und kommentierte.

Danksagung zur deutschen Aussage: Wir danken dem Bund der Freien Waldorfschulen für die Beteiligung an den Übersetzungskosten.

VORWORT ZUR ENGLISCHEN AUSGABE

Die Verfasser dieses Leitfadens repräsentieren drei Organisationen, deren gemeinsame Zielsetzung die Gesundheit von Kindern ist. Wir teilen die Sorge über den zunehmenden Missbrauch von Bildschirmmedien, vor denen inzwischen nicht einmal mehr die kleinsten Kinder verschont bleiben. Wir sind von der herausragenden Bedeutung des freien, kreativen kindlichen Spiels, der authentischen Naturerfahrung und der unmittelbaren Begegnung von Kindern untereinander und den sie betreuenden Erwachsenen überzeugt. Und wir stellen fest, dass die Zeit vor dem Bildschirm diese und andere wesentliche Erfahrungen der frühen Kindheit zunehmend beeinträchtigt.

Wir alle haben Jahrzehnte für kleine Kinder und mit ihnen gearbeitet. Wir besitzen Erfahrungen im Vorschul-Unterricht und der Verwaltung entsprechender Bildungseinrichtungen, in der Lehrerbildung und der Spieltherapie. Wir haben uns intensiv darum bemüht, die schädlichen Auswirkungen von Bildschirmmedien auf kleine Kinder einzudämmen. Trotzdem sind wir nicht technophob. Wir twittern, schreiben Texte, bloggen, skype, und genießen auf vielfältige Weise den Umgang mit neuen Technologien. Wir haben Medienprogramme für kleine Kinder gestaltet, in diesen mitgewirkt und auf ihre Inhalte Einfluss genommen; wir helfen Lehrern bei der Bewältigung der Auswirkungen von Medien auf die Kinder in ihrem Klassenzimmer; und arbeiten mit einer Vielzahl von Familien zusammen, die mit Problemen der Bildschirmnutzung zu kämpfen haben.

Wir sind in großer Sorge. Die Beweise für die Schäden, die unsere mediengesättigte, vom Kommerz getriebene Kultur der Gesundheit, der Entwicklung und der Lernfähigkeit unserer Kinder zufügt, häufen sich. Nicht nur, was die Kinder am Bildschirm erleben, sondern auch, was sie real nicht erleben durch am Bildschirm verschenkte Zeit: beides wirkt sich auf ihr Leben aus. Wir teilen die Ansicht der amerikanischen Akademie der Kinderärzte und anderer öffentlicher Gesundheitsorganisationen, dass viele kleine Kinder zu viel Zeit vor Bildschirmen verbringen – dass Babys und Kindergartenkinder überhaupt von ihnen ferngehalten werden und ältere nur einen sorgfältig abgewogenen Zugang zu ihnen erhalten sollten.

Wir glauben, dass alle, die beruflich mit kleinen Kindern zu tun haben, sich um des Wohlbefindens dieser Kinder willen mit dem Problem der Bildschirmmediennutzung beschäftigen sollten. Sie sollten wohlinformierte Entscheidungen über deren Einsatz in Klassenzimmern oder Kindergärten und Tagesstätten treffen und mit Eltern zusammenarbeiten, um Art und Umfang der Bildschirmnutzung so zu gestalten, dass sie ihren Schutzbefohlenen am zuträglichsten ist.

Susan Linn, EdD

Campaign for a Commercial-Free Childhood (CCFC)

Joan Almon

Alliance for Childhood

Diane Levin, PhD

Teachers Resisting Unhealthy Children 's Entertainment (TRUCE)

**Bildschirmmedien
bewirken drastische
Veränderungen im
Alltag von Kindern.
Diese Tatsache stellt
Erzieher vor ein
komplexes Dilemma.**

VORWORT ZUR DEUTSCHEN AUSGABE

Wo aber Gefahr ist, wächst das Rettende auch

Die Herausforderungen von Zeitraub und Reizüberflutung durch Bildschirmmedien in der Kindheit sind in den USA noch um ein Vielfaches drängender als in Deutschland. Das zeigen Daten aus den USA, denen wir in dieser deutschen Ausgabe zusätzlich aktuelle Zahlen aus Deutschland gegenüberstellen. Diese Ergänzungen haben wir durch *kursive Schriftart* kenntlich gemacht. Deutschland hinkt den USA um etwa 10-15 Jahre „hinterher“, was die Nutzungszeiten und Ausstattungsquoten angeht. Wir hoffen, dass die vorliegende Handreichung dazu beiträgt, dass eine gleichzeitig medienkritische, aber auf unvermeidliche Medienerlebnisse von kleinen Kindern sensibel eingehende Pädagogik praktiziert wird.

Ein paar Worte zur Entstehung dieser Übersetzung:

Die Idee, dass eine deutsche Übersetzung der Handreichung Not tut, ist schon kurz nach dem Erscheinen des englischen Originals 2012 aufgekommen. Der Bund der freien Waldorfschulen und das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen konnten für die Finanzierung der Übersetzung und des Drucks gewonnen werden. Der konkrete Anlass, dieses Vorhaben anzugehen war dann, dass mit Prof. Diane Levin eine der Mitautorinnen der vorliegenden Handreichung nach Deutschland kommt. Sie tritt auf der Jubiläumskonferenz der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaften in dem von uns eingereichten Symposium „Between enhancing media literacy and preventing media addictions“ im März 2014 in Berlin als Hauptreferentin auf. Dabei könnte es viel um Theorie gehen. Vorwiegend um Praxis geht es in der vorliegenden Handreichung. Wir hoffen hiermit einen Beitrag zu leisten, dass es in Deutschland gelingt, die Weichen doch etwas anders zu stellen als damals in den USA. Es sollte wohl möglich sein, nicht nur aus den eigenen Fehlern, sondern auch aus Fehlentwicklungen in anderen Regionen der Erde zu lernen!

Hannover, den 24.2.2014

Paula Bleckmann und Thomas Mößle

(Abteilung Prävention in der Arbeitsgruppe Internet- und Computerspielabhängigkeit in Deutschland, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen)

EINLEITUNG

Digitale Wandtafeln. Smartphones. Tablets. E-Books, – und vieles mehr. Der rasant zunehmende Einfluss neuer Bildschirmgeräte stellt eine besondere Herausforderung für Fachkräfte dar, die sich mit kleinen Kindern beschäftigen. Ein heute geborenes Kind wird einen technologischen Wandel erleben, den sich nur wenige von uns überhaupt vorstellen können. Wie können wir das Wachstum, die Entwicklung und das Lernen von Kindern in einer Welt, die durch Technologien radikal verändert wird, am besten unterstützen?

Eine Antwort auf diese Fragen, die sich wirklich an den kindlichen Entwicklungsbedürfnissen orientiert, wird durch eine Reihe von Faktoren erschwert. Die neuen Technologien sind faszinierend und werden oft unbesehen mit Fortschritt gleichgesetzt. Sie entwickeln sich so schnell, dass wir uns in unseren Bemühungen um den Erwerb von Anwendungsfertigkeiten so sehr abstrampeln, dass dabei oft die erzieherischen, entwicklungspsychologischen, ethischen und sozialen Aspekte ihrer Gestaltung und Nutzung ganz in den Hintergrund treten.

Eine große Herausforderung besteht zunächst darin, überhaupt objektive Informationen darüber zu beschaffen, ob man irgendeine Form von Bildschirmmedien in der Umgebung kleiner Kinder überhaupt einsetzen soll. Viele der erhältlichen Informationen kommen von Firmen, deren Gewinne vom Verkauf dieser Geräte oder den für sie angebotenen Inhalten abhängt, oder von Organisationen, die von solchen Firmen finanziell unterstützt werden. Es besteht ein Mangel an unabhängigen Untersuchungen über ihre Auswirkungen – und der größte Teil dieser Untersuchungen bezieht sich auf das Fernsehen. Gleichzeitig wird die Finanzierung von Einrichtungen für kleine Kinder, besonders in Gemeinden mit geringen Mitteln, zunehmend auf digitale Technologien ausgerichtet – was ihren Einsatz verständlicherweise anziehend erscheinen lässt.

Um die Dinge weiter zu verkomplizieren, werden die neuen Technologien – wie Smartphones und Tablets – als »interaktiv« angepriesen, im Gegensatz zu den »alten Technologien« wie Fernsehen und Video. Aber eine solche Etikettierung kann in die Irre führen. Wenn neue Technologien Kindern lediglich die Wahl zwischen einer Anzahl vorprogrammierter Möglichkeiten anbieten, wie viel wahres Geben und Nehmen erlauben sie dann wirklich, wieviel echte Inter-Aktion?

Diese Handreichung für die Praxis soll Ihnen und damit indirekt auch den Familien, mit denen Sie zusammenarbeiten, dabei helfen, wohlinformierte Entscheidungen zu treffen: Ob, warum, wie und wann sollten Bildschirmmedien bei kleinen Kindern einsetzen? Sie bietet eine Zusammenfassung der Forschung zu Bildschirmzeit und kleinen Kindern. Und sie bietet sowohl eine Anleitung für jene, die ihre Angebote bildschirmfrei halten wollen, als auch für jene, die sich für die Verwendung von Technologie in ihren Einrichtungen entscheiden. Dabei sind mit „Einrichtungen“ neben Kindertagesstätten und Kindergärten alle Formen der Kinderbetreuung auch außerhalb von Institutionen gemeint, wie Tagesmütter, Mutter-Kind-Gruppen etc.

Terminologie

In diesem Leitfaden werden die Ausdrücke »Bildschirmmedien«, »Bildschirme«, »Bildschirmtechnologien«, und »Medien« synonym für elektronische Geräte mit Bildschirmen verwendet. Unsere Bedenken bezüglich Bildschirmmedien und kleiner Kinder beziehen sich dabei nicht in gleichem Maße auf digitale Fotografie oder Programme wie Skype, die der Kommunikation mit entfernten Familienangehörigen dienen können.

Die Vereinigung amerikanischer Kinderärzte (AAP) und andere öffentliche Gesundheitsorganisationen empfehlen bei Kindern unter 2 Jahren den vollständigen Verzicht auf Bildschirme, bei älteren Kindern eine Begrenzung auf ein bzw. zwei Stunden täglich (Schulaufgaben ausgenommen).

American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media (2010).

WAS SAGT DIE FORSCHUNG ÜBER BILDSCHIRME UND KLEINE KINDER?*

Die neuen Technologien werden nicht anstelle von Fernsehen und Video im Leben der Kinder verwendet, sondern zusätzlich: Die Bildschirmzeiten nehmen zu.

Schon im Babyalter beginnen Bildschirmmedien das Leben vieler kleiner Kinder zu beeinflussen. Sie haben die Kindheit nachhaltig verändert.^{1,2,3} Wie aber fördern wir die Gesundheit, die Entwicklung und das Lernen kleiner Kinder in einer digitalen Welt am besten? Bisher konnte die Forschung keinerlei Nutzen der Bildschirmzeit bei Babys und Kindern bis zu 3 Jahren nachweisen.⁴ Bei älteren Kindern kommt alles auf den Kontext an, in dem sie Medien benutzen, auf die Art der Inhalte, die sie erleben, und die Zeit, die sie vor dem Bildschirm verbringen.⁵

Bei Kindern über drei Jahren zeigen Untersuchungen, dass die sehr dosierte Beschäftigung mit umsichtig gestalteten medialen Inhalten positive soziale Verhaltensweisen fördern⁶ und zum Lernen beitragen kann,⁷ besonders, wenn ein verantwortlicher Erwachsener aktiv beteiligt ist.⁸ Andererseits können manche Bildschirminhalte Kindern schaden. Spiele und digitale Aktivitäten, die Kinder an vorgefertigte Handlungsschemata binden, haben sich als kreativitätsmindernd erwiesen.⁹ Der Konsum medialer Gewalt hängt mit Aggression, Verminderung der Empfindlichkeit gegen Gewalt und einem Mangel an Empathie für Opfer zusammen.¹⁰ Mediengewalt ist auch mit schlechten Schulleistungen verbunden.¹¹

Selbst die formalen Aspekte des Medieninhalts – die visuellen Techniken, die bei ihrer Gestaltung benutzt werden – können sich negativ auf kleine Kinder auswirken. Bei Vorschulkindern wurde gezeigt, dass schon 20 Minuten eines hektisch geschnittenen Comicfilms eine negative Auswirkung auf die Aufmerksamkeit, die Fähigkeit zum Bedürfnisaufschub, auf die Selbstbeherrschung und die Problemlösefähigkeit haben.¹²

Für die Gesundheit, die Entwicklung und das Lernen kleiner Kinder ist es ebenso wichtig, die Bildschirmzeiten zu begrenzen, wie die konsumierten Inhalte zu kontrollieren. Die neuen Technologien tauchen eben nicht anstelle von Fernsehen und Videos im Leben der Kinder auf – sondern zusätzlich. In der Summe hat sich die Zeit vermehrt, die sie vor dem Bildschirm verbringen.¹³ Hohe Bildschirmnutzung ist bei Kindern mit einer Vielzahl von Problemen verbunden, einschließlich Fettleibigkeit,¹⁴ Schlafstörungen,^{15, 16} Lern-,¹⁷ Aufmerksamkeits-¹⁸ und sozialen Problemen.¹⁹ Und die Bildschirmzeit fehlt ihnen für andere Aktivitäten, die nachweislich ihrem Wachstum und ihrer Entwicklung förderlicher sind.²⁰

Die Mediennutzung beginnt im Babyalter. An einem beliebigen Tag sehen 29% der Babys unter einem Jahr durchschnittlich 90 Minuten fern oder Videos. 23% haben einen Fernseher in ihrem Schlafzimmer.²¹ Die Zeit, die Kinder in den ersten Lebensjahren mit Bildschirmen verbringen, nimmt rapide zu. An jedem beliebigen Tag zwischen ihrem ersten und zweiten Geburtstag sehen 64% aller Babys und Kleinkinder etwas mehr als durchschnittlich 2 Stunden fern oder Video. 36% haben einen Fernseher in ihrem Schlafzimmer stehen.²² Kaum etwas ist über die Zeit bekannt, die Kinder unter 2 Jahren gegenwärtig mit Smartphones und Tablets zubringen, aber 2011 wurden Fischer-Price-Apps für Babys und Kleinkinder millionenfach heruntergeladen.²³ *Für Deutschland liegen für die jüngste Altersgruppe von Geburt bis zwei Jahre keine belastbaren Daten zur Mediennutzung vor.*

* Eine Version dieses Abschnittes erschien zuerst in Linn, S. (2012). *Healthy kids in a digital world: A strategic plan to reduce screen time for children 0-5 through organizational policy and practice change*. Ein Bericht der Campaign for a Commercial-Free Childhood für das Kaiser Permanente Community Health Initiatives Grants Program. Zugänglich unter: <http://www.commercialfreechildhood.org/healthykidsdigitalworld>

An jedem beliebigen Tag...

...verbringen in den USA 29% der Babys unter einem Jahr Zeit mit Fernsehen oder Videos, dabei im Schnitt 90 Minuten lang. Bei Kindern zwischen 12 und 24 Monaten sind es 64%, die im Schnitt etwas mehr als 2 Stunden Fernsehen oder Videos ausgesetzt sind.

Die Daten über die Bildschirmzeit bei Vorschulkindern variieren. Aber selbst die konservativsten Schätzungen gehen davon aus, dass Kinder in den USA zwischen 2 und 5 Jahren 2,2 Stunden am Tag fernsehen oder Videos anschauen.²⁴ Andere Studien berichten tägliche Bildschirmnutzungszeiten bei Vorschulkindern zwischen 4,1²⁵ und 4,6²⁶ Stunden am Tag.

Für Deutschland liegen zur Mediennutzung 2-5jähriger Kinder mit der miniKIM (Feierabend, S., U. Karg, and T. Rathgeb, KIM-Studie 2012. MPFS) aktuelle Daten vor. Die Nutzungsdauer liegt für 4- bis 5-jährige Kinder bei 55 Minuten pro Tag vor dem Fernseher, während es bei den 2 bis 3-Jährigen 30 Minuten sind. Der Computer wird von den 4- bis 5-jährigen Kindern 7 Minuten am Tag genutzt, bei den 2- bis 3-Jährigen ist es im Schnitt noch eine einzige Minute. Mit Computer-/Konsolen- und Onlinespielen beschäftigen sich 2- bis 3-Jährige 1 Minute pro Tag, in der Altersgruppe der 4- bis 5-Jährigen sind es schon 8 Minuten.

Die Ausstattung mit eigenen Mediengeräten ist bis auf Audiogeräte in Deutschland im Kindergartenalter noch eher niedrig. Die weiteste Verbreitung haben Kassettenrekorder und CD-Player: Etwa jedes vierte Kind zwischen zwei und fünf Jahren besitzt ein solches Gerät. Etwa sieben Prozent haben einen eigenen Kindercomputer. Bei den Spielkonsolen sind tragbare Geräte (5 %) etwas häufiger als stationäre (3 %). Über einen eigenen Fernseher oder einen MP3-Player verfügen drei Prozent der Zwei- bis Fünfjährigen. Ein sehr deutlicher Anstieg mit dem Alter zeigt sich jedoch zum Beispiel bei der Ausstattung mit tragbaren Spielkonsolen (2-3 Jahre: 1 %; 4-5 Jahre: 10 %) und Kindercomputern (2-3 Jahre: 3 %; 4-5 Jahre: 11 %).

Am wenigsten verzichten können 2-3-Jährige laut Angaben ihrer Eltern noch auf Bücher (62 %) Die „Bindung“ an Bücher nimmt jedoch bei den 4- bis 5-Jährigen mit 26 % deutlich ab. Auf Fernsehen können von den 2- bis 3-jährigen Kindern noch 22 % am wenigsten verzichten, während es bei den 4- bis 5-Jährigen mit 54 % die höchste Bindungskraft besitzt.

Je älter die Kinder werden, umso mehr nimmt die Bildschirmzeit zu und die Kinder nutzen zunehmend, mehr als ein Medium gleichzeitig. Rechnet man das Multitasking ein, dann konsumieren in den USA 8- bis 18-Jährige durchschnittlich 7 Stunden und 11 Minuten Bildschirmmedien am Tag – was einer Zunahme von 2,5 Stunden in 10 Jahren entspricht.²⁷

In Deutschland liegt die Gesamtbildschirmzeit für 15jährige Mädchen bei 3 Stunden und 57 Minuten an einem durchschnittlichen Werktag, bei 5 Stunden und 8 Minuten an einem Wochentag. Für 15jährige Jungen liegen die Zeiten mit 5 Stunden 27 Minuten bzw. 7 Stunden und einer Minute noch deutlich darüber, so dass nun auch für deutsche Jugendliche gilt, dass sie mehr Zeit vor dem Bildschirm verbringen als mit irgendeiner anderen Tätigkeit außer Schlafen (Baier, D., Pfeiffer, C., Rabold, S., Simonson, J., & Kappes, C. (2010). Kinder und Jugendliche in Deutschland: Gewalterfahrungen, Integration, Medienkonsum. Zweiter Bericht zum gemeinsamen Forschungsprojekt des Bundesministeriums des Innern und des KFN).

Eine weitere Erforschung der Auswirkungen dieser Trends tut Not. Es gibt zum Beispiel gewisse Hinweise darauf, dass Vorschulkinder, die zu Hause begrenzten Zugang zu einem Computer

»Unsere Innenwelt macht uns zu dem, was wir sind, sie erlaubt uns, zu träumen, zu staunen und mitzufühlen. Das allein ist wesentlich. Und das wird immer den entscheidenden Unterschied in unserer Welt ausmachen.«

Fred Rogers

haben, beim Lernen profitieren könnten, während dasselbe für Videospiele nicht gilt. Aber die Forscher haben dabei nicht untersucht, was die Kinder am Computer taten. Sie haben auch festgestellt, dass es förderlicher ist, einen Computer nur einmal in der Woche zu benutzen, als jeden Tag – was nahelegt, dass kleine Ursachen große Wirkungen haben und dass zu viel Bildschirmzeit das Lernen kleiner Kinder beeinträchtigen könnte.²⁸

Um ein Gespür dafür zu erhalten, wie und warum zu viel Bildschirmzeit das Lernen negativ beeinflusst und andere Probleme bei Kindern nach sich ziehen oder verschlimmern kann, ist es wichtig, sich zuerst über die Bedingungen des gesunden Wachstums und der gesunden Entwicklung kleiner Kinder Klarheit zu verschaffen.

DIE PFLEGE DER GESUNDEN GEHIRNENTWICKLUNG

Die heutige Wissenschaft bestätigt, was Menschen, die beruflich mit kleinen Kindern zu tun haben, seit Jahren wussten – dass Babys und kleine Kinder lernen, indem sie ihren ganzen Körper und all ihre Sinne einsetzen. Um sich optimal entwickeln zu können, benötigen sie nicht nur Nahrung und Sicherheit, sondern auch Liebe. Sie benötigen Berührung und viel Austausch von Angesicht zu Angesicht mit den für sie sorgenden Erwachsenen. Kinder blühen auf, wenn man mit ihnen spricht, ihnen vorliest und mit ihnen spielt. Sie brauchen Zeit für interaktives, kreatives und körperlich aktives Spiel, für Interaktionen des Gebens und Nehmens mit anderen Kindern und Erwachsenen. Sie ziehen Nutzen aus einer nahen Verbindung zur Natur und aus Gelegenheiten, ihre Welt aktiv zu erforschen.²⁹

In den letzten Jahrzehnten haben Entdeckungen der Neurowissenschaften deutlich gemacht, warum die frühen Lebensjahre so entscheidend sind. Die Grundstruktur des menschlichen Gehirns entwickelt sich in einem fort dauernden, gesetzmäßigen Prozess, der vor der Geburt beginnt und sich bis ins Erwachsenenalter fortsetzt. Frühe Erfahrungen prägen im wörtlichen Sinn die Form, in der das Gehirn sich ausbildet. Eine solide Grundlage in den ersten Jahren erhöht die Wahrscheinlichkeit einer späteren positiven Entwicklung. Eine schwache Grundlage bewirkt das Gegenteil.³⁰

Babys besitzen zu Beginn ihres Lebens eine ungeheure Zahl von Neuronen, von denen manche vernetzt sind, andere nicht. Während die Kinder wachsen und sich entwickeln, entscheiden ihre Erfahrungen darüber, welche Neuronen sich mit anderen verbinden. Wiederholte Erfahrungen verstärken die entsprechenden Verknüpfungen und prägen Verhalten, Gewohnheiten, Werte und künftige Reaktionen des Kindes auf neue Erfahrungen. Die Erfahrungen, welche den Kindern vorenthalten werden, beeinflussen die Entwicklung des Gehirns allerdings auch. Neuronen, die nicht benutzt werden, oder synaptische Verknüpfungen, auf die nicht ständig zugegriffen wird, verkümmern, während die verbleibenden verstärkt werden.³¹ Mit anderen Worten: Es hat lebenslange Auswirkungen, womit kleine Kinder ihre Zeit verbringen. Im Guten wie im Schlechten können wiederkehrende Handlungen – also auch solche wie Fernsehen, das Spielen von Videospiele oder mit Telefon-Apps – zu biologisch verfestigten Gewohnheiten werden.³² Ja, die Verhaltensforschung zeigt, dass kleine Kinder später umso mehr fernsehen, je mehr sie das auch schon früher tun³³ und dass es ihnen immer schwerer fällt, den Kasten abzuschalten.³⁴

Die Forschung zur Bildschirmsucht hat sich früher weitgehend auf das Fernsehen konzentriert. Aber neuere Studien belegen ein entsprechendes Suchtpotential von Computern und Videospielen.³⁵ Neue bildgebende Verfahren liefern biologische Belege für die suchterzeugenden

Eigenschaften mancher Bildschirmmedien. Dopamin, ein Neurotransmitter, der mit Lust, Belohnung und gesteigerter Wachheit verbunden ist, wird in ähnlicher Weise bei bestimmten, intensiv animierten Videospiele ausgeschüttet,³⁶ wie beim Konsum suchterzeugender Drogen.³⁷ Bei einer Umfrage unter Heranwachsenden zwischen 8 und 18 Jahren sagte jeder vierte, er sei »süchtig nach Videospiele.«³⁸

DIE AUSWIRKUNGEN EXZESSIVEN MEDIENKONSUMS AUF ENTWICKLUNG UND WOHLBEFINDEN

Die Forschung bringt viele der gesundheitlichen und sozialen Probleme heutiger Kinder mit dem Ausmaß ihres Medienkonsums in Zusammenhang.

Die Erosion des kreativen Spiels und des Austauschs mit Erwachsenen: Studien belegen, dass zwei Aktivitäten, die für die gesunde Entwicklung und das Lernen essenziell sind, um so mehr abnehmen, je mehr Zeit kleine Kinder vor Bildschirmen verbringen.³⁹ Sie ziehen Kinder vom lebendigen, kreativen Spielen ab – jener Art des Gebens und Nehmens, die Kinder spontan ausleben und kontrollieren, und die ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten entspricht.⁴⁰

Und sie reduzieren auch ihre Interaktionen mit den sie umgebenden Erwachsenen. Selbst wenn Eltern mit ihren Kindern zusammen fernsehen oder Videos anschauen, verbringen sie weniger Zeit mit anderen gemeinsamen Aktivitäten.⁴¹ Und Eltern sprechen weniger mit ihren Kindern, wenn sie zusammen fernsehen, als bei anderen Aktivitäten.⁴² Ja, sie sprechen sogar weniger mit ihren Kindern, wenn der Fernseher auch nur im Hintergrund läuft.⁴³ Auch neuere Technologien können die Unterhaltungen zwischen Eltern und Kindern beeinträchtigen. Die sogenannten interaktiven elektronischen Bücher – bei denen digitale Bilder mit Töneffekten oder Worten oder einfachen Bewegungen auf Berührung reagieren – sind weniger geeignet, jene Art von Interaktion zwischen Kindern und Erwachsenen anzuregen, welche die Lesefähigkeit der Kinder fördert.⁴⁴

Bei kleinen Kindern wurden die Töne und Bewegungsabläufe vieler E-Books mit einem geringeren Verständnis der erzählten Geschichten in Beziehung gebracht. Sie könnten die sich entwickelnde Lesefähigkeit beeinträchtigen.⁴⁵ Es gibt so gut wie keine Forschung zur Lesefähigkeit kleiner Kinder und dem Internet. Aber Untersuchungen bei Erwachsenen haben gezeigt, dass Besonderheiten des Internet – wie Hyperlinks und der schnelle Zugang zu Informationen – sowohl das Verständnis des Gelesenen als auch das tiefere Nachdenken unterminieren können.⁴⁶

Je älter die Kinder, umso mehr Zeit verbringen sie am Bildschirm

Die Daten über die Bildschirmzeit von Vorschulkindern in den USA variieren. Die konservativsten Schätzungen gehen von 2.2 Stunden am Tag bei Kindern zwischen 2 und 5 Jahren aus. Andere sprechen von 4.1 bis 4.6 Stunden Bildschirmnutzung am Tag. Zählt man das Multitasking hinzu, verbringen Heranwachsende zwischen 8 und 18 Jahren 7.5 Stunden am Tag an Bildschirmen.

Beeinträchtigung des Lernens, der Schulleistungen und der Beziehungen zu Gleichaltrigen: Untersuchungen zeigen, dass Bildschirmmedien bei Kindern unter drei Jahren ungeeignete Hilfsmittel für das Erlernen von Sprache und Wortschatz sind,⁴⁷ ja sie zeigen sogar, dass das Erlernen der Sprache durch sie verlangsamt wird.⁴⁸ Im Gegensatz dazu führt gemeinsames Spielen zu signifikanten Fortschritten

Im Guten wie im Schlechten können wiederkehrende Handlungen – also auch solche wie Fernsehen, das Spielen von Videospiele oder mit Smartphone-Apps – zu biologisch verfestigten Gewohnheiten werden.

»Bei Google und Konsorten stellen wir Technologien her, die so einfach sind, das selbst Hirntote sie benutzen könnten. Es gibt keinen Grund, zu glauben, dass Kinder sich dies später nicht auch selbst anzueignen vermöchten.«

Google Manager Alan Eagle, zitiert in Richtel, (2011, October 21). A Silicon Valley school that doesn't compute. New York Times, p. A1.

beim Gebrauch und beim Verständnis von Sprache.⁴⁹ Wenn die Kinder 10 Jahre alt werden, führt jede Stunde, die sie als Kleinkinder zusätzlich ferngesehen haben, zu geringeren Schulleistungen, insbesondere beim Rechnen, zu einer geringeren körperlichen Aktivität und der Tendenz, durch Klassenkameraden in die Opferrolle gedrängt zu werden.⁵⁰

Schulkinder, die täglich zwei oder mehr Stunden am Bildschirm hängen, leiden stärker unter seelischen Problemen, unter anderem an Hyperaktivität, emotionaler Unausgewogenheit und Schwierigkeiten mit Gleichaltrigen.⁵¹

Da die Zeit am Bildschirm mit zunehmendem Alter zunimmt, muss betont werden, dass die negativen Effekte sich später fortsetzen. Fernsehen und Videospiele stehen in Beziehung zu Aufmerksamkeitsproblemen.⁵² Jugendliche, die mehr als 3 Stunden täglich fernsehen, vernachlässigen in der Regel ihre Hausaufgaben, entwickeln eine Abneigung gegen die Schule, bekommen schlechte Noten und riskieren langfristig ein Schulversagen.⁵³ Die Untersuchung neuer Medien steht noch ganz am Anfang. Während (mediale) soziale Netzwerke bei kleineren Kindern angepriesen werden, kommt eine Untersuchung der Universität Stanford zum Ergebnis, dass Mädchen zwischen 8 und 12, die sich intensiv in sozialen Netzwerken bewegen, weniger glücklich und sozial unsicherer sind als ihre Altersgenossinnen.⁵⁴

Kindliches Übergewicht: Schon in der frühen Kindheit stellt Bildschirmzeit einen wichtigen Risikofaktor für Übergewicht dar.^{55 56 57} Je mehr Zeit Vorschulkinder mit Fernsehen verbringen, umso mehr Junkfood⁵⁸ und Fastfood⁵⁹ nehmen sie zu sich. Tatsächlich nehmen Kinder mit jeder Stunde, die sie zusätzlich fernsehen, durchschnittlich zusätzlich 167 Kalorien zu sich.⁶⁰

Untersuchungen zeigen zudem, dass zusätzliche Nahrungsaufnahme und Übergewicht auch zum Videospielen in Beziehung stehen.⁶¹ Und während interaktive Videospiele als Mittel angepriesen wurden, um Kinder zu eigenen Erfahrungen zu ermuntern, zeigen in Wahrheit Kinder, die solche Videospiele besitzen, wie zum Beispiel solche, die auf der Wii-Konsole laufen, keinerlei erhöhte körperliche Aktivität.⁶²

Schlafstörungen: Fernsehen führt auch zu unregelmäßigen Schlafmustern bei Babys und Kleinkindern⁶³ und zu Schlafstörungen bei Vorschulkindern⁶⁴ sowie Kindern zwischen 6 und 12 Jahren.⁶⁵ Videospiele führen bei Kindern und Jugendlichen ebenfalls zu Schlafstörungen.⁶⁶

Überflutung mit schädlicher Werbung: Seit es das Fernsehen gibt, zielen Bildschirmmedien mit Werbung speziell auf Kinder ab. Beworben werden Nahrungsmittel, Spielzeuge, Kleider und jeder erdenkliche Schnickschnack. Seit dem Abbau der staatlichen Regulierung in den 1980er Jahren (in den USA) und der Zunahme von für Kinder produzierten Medien hat sich die an dieses Publikum gerichtete Werbung exponentiell vermehrt. 1983 gaben Unternehmen jährlich 100 Millionen US-Dollar für Kinder-Werbung aus⁶⁷, heute sind es 17 Milliarden.⁶⁸

Die meisten Bildschirmmedien für Kinder haben einen kommerziellen Hintergrund. Und beliebte Bildschirmfiguren bewerben regelmäßig Produkte und zusätzliche Medien für kleine Zuschauer – zum Schaden ihrer Gesundheit und ihres Wohlbefindens. Kindliche Fettsucht,⁶⁹ Unzufriedenheit mit dem eigenen Körper⁷⁰ und Essstörungen,⁷¹ Sexualisierung,⁷² Jugendgewalt,⁷³ Familienstress,⁷⁴ jugendlicher Alkohol-⁷⁵ und Tabakkonsum⁷⁶ sind Folgen der Werbung und des Vertriebs über Bildschirme. Ebenso der Niedergang des kreativen Spiels.⁷⁷ Außerdem zeigen

Untersuchungen, dass Fernsehen und Videos, unabhängig von ihrem kommerziellen Inhalt, weniger geeignet sind, Kreativität und Phantasie zu fördern, als Bücher – die erheblich mehr vom Kind fordern.⁷⁸

Über 30 Jahre lang haben die Ernährungs-, Werbe-, Medien- und Spielzeugindustrie sinnvolle staatliche Regulierungen der Vermarktung von Produkten an Kinder verhindert. Sie haben eine Vielzahl von Möglichkeiten, Kinder zu erreichen, aber Bildschirmwerbung ist ihr bevorzugtes Einfallstor. Die Begrenzung der Zeit, die Kinder vor dem Bildschirm zubringen, ist eine der wenigen, unmittelbar wirksamen Strategien, um den Zugang der Marktmächte zu den Kindern und ihren Einfluss auf sie zu begrenzen.

ÜBER DIE DIGITALE KLUFT

Befürworter der Integration neuer Technologien in die Umgebung kleiner Kinder behaupten, Kinder aus einkommensschwachen Familien müssten sich Fähigkeiten des Umgangs mit Technologien aneignen, weil sie ansonsten hinter den Kindern aus reicheren Familien zurückbleiben würden.⁷⁹ Da viele Kinder aus einkommensschwachen Familien auch an Erfahrungen ärmer sind, die für das Lernen und die Beherrschung der Schrift wichtig sind, wie frühzeitiger Umgang mit einem reichen und vielfältigen Wortschatz⁸⁰ oder Zugang zu Büchern,⁸¹ wird behauptet, durch die Verzögerung oder Beschränkung möglicher Erfahrungen mit neuen Technologien werde ein weiteres Hindernis für den Schulerfolg errichtet.

Der Begriff »digitale Kluft« (»digital divide«) wurde in den 1960er Jahren geprägt, um ungleiche Chancen beim Zugang zur Computertechnologie zu beschreiben.⁸² In den 1990er Jahren erweiterte sich seine Bedeutung und schloss nun auch den ungleichen Zugang zum Internet ein.⁸³ Diese Ungleichheit besteht weiterhin, aber die Kluft schließt sich.⁸⁴ Die Bedeutung der digitalen Kluft hat sich verändert, besonders im Hinblick auf Kinder. Die Sorge darüber, wie sie die neuen Bildschirmmedien nutzen, wie viel Zeit sie mit ihnen verbringen, und was sie dafür aufgeben, wächst.

Laut einer 2011 veröffentlichten Umfrage verbringen in den USA Kinder zwischen 0 und 8 Jahren aus einkommensschwachen Familien erheblich mehr Zeit mit Fernsehen und Videos als ihre Altersgenossen aus einkommensstärkeren Familien.⁸⁵ Aus ihr ist zu entnehmen, dass immer noch eine bedeutende Kluft beim Besitz von PCs und tragbaren Geräten wie Smartphones und Tablets besteht.⁸⁶

Gleichzeitig ergibt sich aus den Daten einer Umfrage, die sich auf den Zusammenhang des Einkommensniveaus und des Zeitmaßes der Beschäftigung mit neuen Technologien beziehen, ein anderes Bild. Kinder aus allen Einkommenschichten verbringen nämlich etwa dieselbe Zeit mit dem Spielen an digitalen Geräten oder mit anderen an den Computer gebundenen Aktivitäten, einschließlich Hausaufgaben.⁸⁷

Erzieher kleiner Kinder benötigen zweifellos zusätzliche Informationen, um wohlüberlegte Entscheidungen hinsichtlich der Technologie und der Bedürfnisse von Kindern aus unteren Einkommenschichten treffen zu können. Die zunehmende Erreichbarkeit und Verbilligung mobiler Geräte wird sich auf den Zugang und das Zeitmaß der Beschäftigung von Kindern mit solchen Geräten auswirken. Gegenwärtig gibt es jedenfalls keinen Beweis dafür, dass die Einführung von Bildschirmmedien in der frühen Kindheit dazu führt, dass sie sich mit ihnen besser auskennen, wenn sie älter sind. Mit anderen Worten: wir können keinen Evidenz basierten Vergleich zu den Fähigkeiten

Die heutige Wissenschaft bestätigt, was Menschen, die beruflich mit kleinen Kindern zu tun haben, seit Jahren wussten – dass Babys und kleine Kinder lernen, indem sie ihren ganzen Körper und all ihre Sinne einsetzen.

mit Büchern umzugehen herstellen. Schließlich gibt es einen dringenden Bedarf für Untersuchungen, die klären, ob die Einführung jedweder Art von Bildschirmmedien in der frühen Kindheit zu einer Vergrößerung oder Verringerung der bestehenden Kluft führt.

FAZIT

Wir benötigen mehr unabhängige Forschung zur Frage, welche Auswirkungen die Bildschirmmedienutzung auf kleine Kinder hat. Aber ob man nun der Auffassung ist, Einrichtungen für kleine Kinder sollten Bildschirme einbeziehen oder nicht – es gibt genügend Beweise, um folgendes Fazit zu ziehen: Viele kleine Kinder verbringen auf Kosten anderer wichtiger Beschäftigungen zu viel Zeit mit Bildschirmen. Es gibt keinerlei Beweise dafür, dass Bildschirme einen erzieherischen Wert für Babys und Kleinkinder haben, aber manches deutet darauf hin, dass sie schädlich sein könnten. Gewisse sorgfältig beaufsichtigte Erfahrungen mit qualitativ hochwertigen Inhalten können Kinder über 3 Jahren von Nutzen sein. Aber am allerwichtigsten für Kinder sind das aktive und kreative Spiel, Erlebnisse in der Natur und unmittelbare Begegnungen mit den sie betreuenden Erwachsenen. Und unabhängig vom Inhalt ist extensiver Konsum von Bildschirmmedien schädlich für gesundes Wachstum und Entwicklung.

Auf der Grundlage der vorliegenden Forschungsergebnisse bieten die folgenden drei Abschnitte dieses Leitfadens praktische Informationen und Vorschläge, die der eigenen Urteilsbildung über den Einsatz von Bildschirmmedien bei kleinen Kindern dienen sollen.

Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte, der Amerikanische Verband für Volksgesundheit (American Public Health Association, APHA), und das Nationale Zentrum für Quellen zu Gesundheit und Sicherheit in Kinderpflege und Früherziehung (National Resource Center for Health and Safety in Child Care and Early Education) haben folgende Richtlinien zu Bildschirmen in Kinderpflege und Früherziehung veröffentlicht:

- In Pflege- und Erziehungseinrichtungen sollte der Konsum von Fernsehen, Video und DVD, sowie die Benutzung von Computern Kindern unter 2 Jahren nicht erlaubt werden.
- Bei Kindern ab zwei Jahren sollte die gesamte Zeit, die sie mit Medien verbringen, auf nicht mehr als 30 Minuten in der Woche begrenzt werden und ausschließlich erzieherischen Zwecken oder der körperlichen Betätigung dienen.
- Während der Mahlzeiten oder Essenspausen sollte das Ansehen von Videos oder DVDs oder das Fernsehen nicht erlaubt sein.
- Die Benutzung von Computern sollte auf 15 Minuten begrenzt werden, ausgenommen Hausaufgaben und solche Kinder, die unterstützende Computertechnologie aus gesundheitlichen oder anderen Gründen benötigen.
- Eltern oder andere Erziehungsberechtigte sollten darüber informiert werden, dass Bildschirmmedien im Angebot der Einrichtung enthalten sind.
- Alle Bildschirmmedien sollten frei von Werbung und Schleichwerbung (Markenpräsentationen) sein. TV-Programme, DVDs und Computerspiele sollten angesehen und geprüft werden, bevor man sie Kindern zugänglich macht, um sicherzustellen, dass sie keine Werbung oder Markenpräsentationen enthalten.

American Academy of Pediatrics, American Public Health Association, National Resource Center for Health and Safety in Child Care and Early Education (2011). *Caring for our children: National health and safety performance standards; Guidelines for early care and education programs* (3rd ed.). Elk Grove Village, IL: American Academy of Pediatrics; Washington, DC: American Public Health Association.

WICHTIG FÜR EINRICHTUNGEN MIT UND OHNE BILDSCHIRME

Fachleute, die heute mit Kindern arbeiten, sollten unbedingt verstehen, wie Bildschirme die Entwicklung und das Lernen der Kinder beeinflussen, unabhängig davon, welche Rolle Bildschirme in ihrer Einrichtung spielen. Und sie sollten dieses Verständnis in ihre Arbeit mit Kindern und Eltern einbringen.*

In Betreuungs- und Bildungseinrichtungen in Deutschland ist der Einsatz von Bildschirmmedien nach Angaben der bereits erwähnten miniKIM-Studie im Vergleich zu den USA (noch) nicht verbreitet. Kassettenrekorder oder CD-Player kommen in 91 % der Einrichtungen zum Einsatz. 30 % der Haupterziehenden in den Krippen und Kindergärten geben an, einen DVD-Player zu verwenden, gefolgt von 20 %, deren Einrichtung über einen Fernseher verfügt. In 17% der Einrichtungen kommen Digitalkameras zum Einsatz, noch weniger Computer (11%), und nur 2% setzen in der Arbeit mit den Kindern das Internet ein.

1. **Versuchen Sie herauszufinden, ob und wie Technologie die Leistungen und das Verhalten der Ihnen anvertrauten Kinder beeinflusst und arbeiten Sie dann daran, allen schädlichen Wirkungen, die Sie erkennen können, etwas entgegenzustellen.** Wenn Kinder im Elternhaus und anderswo Bildschirm-medien ausgesetzt sind, beeinflusst dies das Lernen der Kinder und ihr Verhalten in der Einrichtung – zum Beispiel, ihre Interessen, was sie wissen und zu wissen begehren, wie sie spielen, und was sie spielen möchten. Im Hinblick auf diesen Problemkreis können Sie folgendes tun:
 - Helfen Sie Kindern, die für ihr Spielverhalten von Bildschirminhalten und -tätigkeiten abhängig sind, sich für selbstgesteuerte Aktivitäten in der realen Welt zu begeistern, die unabhängig davon sind, am Bildschirm etwas zu verfolgen, das letztlich jemand anders programmiert hat. Die Förderung des kreativen Spiels ist eine der wirkungsvollsten Methoden, um dies zu erreichen. Die Kinder in Tätigkeiten in der realen Welt einzubinden, wie zum Beispiel Kochen, Gartenarbeit oder Arbeiten mit Holz, eine andere.
 - Unterstützen Sie die Kinder bei ihren Bemühungen, die Inhalte zu verarbeiten, die sie auf den Bildschirmen sehen. Wenn sie zum Beispiel über das sprechen, was sie erlebt haben, wenn sie es nachspielen oder Bilder dazu malen, dann suchen sie häufig nach einer Möglichkeit, etwas zu verstehen oder zu verarbeiten, was sie quält. Wenn sie darauf achten, wie sie dieses Bedürfnis zum Ausdruck bringen, können sie daraus lernen, was für eine Art von Unterstützung sie benötigen, um mit dem Erlebten zurecht zu kommen. Den Kindern das Vertrauen zu geben, dass sie mit Ihnen über das Erlebte sprechen können, ist einer der besten Wege, ihre Bemühungen zu unterstützen, dem Erlebten einen Sinn zu geben und die Schlussfolgerungen zu beeinflussen, die sie möglicherweise daraus ziehen.

* Für mehr Informationen zur Anwendung vieler Vorschläge in diesem Abschnitt, siehe D. Levin, Beyond Remote-Controlled Childhood: Teaching Young Children in the Media Age über die Möglichkeiten, mit den Auswirkungen von Medien in ihrem Klassenzimmer oder ihrer Einrichtung umzugehen. (Washington, DC, National Association for the Education of Young Children, in press.)

Der Konsum von Bildschirmmedien zu Hause und anderswo wird das Lernen und Verhalten der Kinder im Klassenzimmer beeinflussen – zum Beispiel ihre Interessen, was sie wissen und wissen möchten, wie sie spielen und was sie spielen möchten.

Helfen Sie Eltern dabei, bildschirmfreies, kreatives Spiel zu Hause zu fördern und seien Sie sich der positiven Auswirkungen dieses Spiels auf Lernen und Entwicklung bewusst. Machen Sie Vorschläge für Spielmöglichkeiten, die mit geringen Kosten verbunden sind und kleine Kinder begeistern können.

2. Arbeiten Sie mit Eltern in Fragen der Technologie eng zusammen.

- Teilen Sie den Eltern mit, wie Sie auf den Konsum von Bildschirmmedien eingehen, und warum Sie sich für ihren speziellen Zugang entschieden haben. Und fragen Sie die Eltern danach, wie sie zu Hause mit Bildschirmmedien umgehen.
- Lassen Sie die Eltern wissen, dass Sie sich als Berater und nicht als Kritiker verstehen, die ihre Bemühungen unterstützen, die Probleme mit Bildschirmmedien zu lösen, die in ihrem Familienleben auftreten können.
- Nutzen Sie die üblichen Kommunikationswege mit den Eltern, um Informationen darüber zu teilen:
 - Wie elektronische Technologien die Entwicklung und das Lernen beeinflussen können, und welche Strategien es gibt, die sie bei ihren Bemühungen unterstützen, mit deren Einfluss zurechtzukommen.
 - Ihre speziellen Beobachtungen darüber, wie Bildschirmmedien die ihnen anvertrauten Kinder möglicherweise beeinflussen und Strategien, die sie entwickelt haben, um diesem Einfluss zu begegnen.
 - Helfen Sie Eltern, umsichtige Entscheidungen über die Quantität und Qualität des Bildschirmmedienkonsums im Leben ihrer Kinder zu treffen.
 - Stellen Sie sicher, dass sie das kulturelle Erbe, die ökonomischen Umstände und die jeweiligen Werte der Eltern und Kinder berücksichtigen, mit denen sie arbeiten.
 - Weisen Sie auf spezifische Quellen hin, die Eltern helfen, mit Medien und Technologie zu Hause umzugehen. Zum Beispiel:
 - TRUCE Action Guides (www.truceteachers.org) unterstützen Eltern dabei, mit Bildschirmmedien zurechtzukommen und setzen sich auf positive und nutzerfreundliche Art für das kreative Spiel ein.
 - Die von Michelle Obama ins Leben gerufene »Let's Move!«-Initiative (www.letsmove.gov) hilft Eltern, sich für körperliche Aktivitäten ihrer Kinder als Alternative zu Medienkonsum einzusetzen und gibt Empfehlungen zur Mediennutzung.
- Bemühen Sie sich darum, die Kommunikation der Eltern untereinander zu fördern, so dass sie sich bei ihrem Austausch über Medienfragen wohlfühlen und sich gegenseitig unterstützen. Organisieren Sie zum Beispiel eine Vorführung der Filme »Consuming Kids« oder »Mickey Mouse Monopoly« (die Filme sind hier erhältlich: www.mediaeducation.org – *diese gibt es leider nicht mit deutschen Untertiteln, wohl aber den kanadischen Film „The Corporation“, aus dem der Abschnitt zur Manipulation durch Werbung gezeigt werden könnte, oder auch „Vorsicht Bildschirm!“ von Manfred Spitzer*), um dadurch die Diskussion unter den Eltern anzuregen.

3 Stellen Sie sich die Frage nach dem Kosten-Nutzen-Verhältnis für Investitionen in Technologie.

Stellen die Ausgaben für die Ausrüstung, die Ausbildung Ihrer Mitarbeiter und den ständigen Unterhalt den besten Einsatz der begrenzten Mittel dar, die vielen Einrichtungen für kleine Kinder zur Verfügung stehen?

4. Beteiligen Sie sich an der bildschirmfreien Woche, einem nationalen Ereignis, bei dem Kinder, Familien, Schulen und ganze Gemeinden Bildschirme ab- und »das Leben einschalten«.

- *In Deutschland gibt es zwar die bildschirmfreie Woche nicht als nationales Ereignis, aber z.B. als Initiative „One week – no media“ www.one-week-no-media.de. Die bildschirmfreie Woche stellt eine wunderbare Möglichkeit dar, das Leben ohne Bildschirmunterhaltung zu genießen. Abgesehen davon, dass sie Spaß macht, schenkt Sie Ihnen Zeit, um über folgendes nachzudenken: 1) wie Bildschirmmedien das Leben von Kindern und Familien zu Hause und in der Schule beeinflussen; 2) wie das Leben ohne Bildschirmunterhaltung sich anfühlt; 3) was Kinder und Familien, abgesehen vom Medienkonsum, gerne tun würden; und 4) wie man das, was jeder während der bildschirmfreien Woche über sich und andere lernt, nutzen kann, um langfristige Änderungen beim Konsum von Bildschirmmedien herbeizuführen.*
- Hinweise für die Organisation finden Sie *unter <http://www.one-week-no-media.de/vorbereitung.php> oder auf Englisch im »Screen-Free Week Organizer's Kit« (www.screenfree.org). Dort erfahren Sie, wie und wo Sie anfangen können.*

WAS BILDSCHIRMFREIE EINRICHTUNGEN BEACHTEN SOLLTEN

Eine bildschirmfreie Umgebung anzubieten, ist eine wertvolle und pädagogisch solide Entscheidung. Viele ausgezeichnete Vorschulen, Betreuungseinrichtungen und Kindergärten wählen diese Möglichkeit. Wenn sie aber im Gegensatz zu den herrschenden Gewohnheiten steht, kann es zur Herausforderung werden, diese Entscheidung Eltern und anderen gegenüber zu rechtfertigen. *In Deutschland ist bisher der Einsatz von Bildschirmgeräten in Einrichtungen für Kinder vor Schuleintritt eher die Ausnahme als die Regel (s.o.).* Eltern suchen für ihre Kinder die besten Angebote. Vielleicht brauchen sie Hilfe, um zu verstehen, warum eine bildschirmfreie Umgebung ihrem Kind eine breit angelegte Grundlage für das Lernen vermittelt. Seien Sie also auf Fragen vorbereitet. Die besten Antworten werden sie selbst finden, aber im Folgenden werden einige typische Fragen aufgeführt, sowie einige Gesichtspunkte für ihre mögliche Beantwortung. Wenn Sie die Informationen aus dem Abschnitt über die Forschung weitergeben, wird Ihnen dies ebenfalls bei der Erklärung ihrer Entscheidung helfen.

Warum legen Sie so großen Wert auf das praktische Lernen und kreative Spielen, statt den Kindern Zeit zu geben, mit Hilfe der Technologie zu lernen?

Längsschnittstudien zeigen, dass das Erfahrungslernen – bei dem die Betreuungspersonen junge Lerner auf kreative Weise körperlich aktivieren, verbunden mit ausreichender Zeit für das freie Spiel – entscheidend dafür ist, dass Kinder in der Vorschule und im Kindergarten gedeihen.⁸⁸ Es gibt keine vergleichbaren Untersuchungen, die ähnliche Lernerfolge für das Bildschirmlernen nachweisen. Die Inhalte des letzteren mögen reichhaltig erscheinen. Aber die aktuelle Erfahrung des Bildschirmlernens verblasst vor dem Lernen, das den Geist, die Gefühle und den Körper mit allen Sinnen einbezieht. Außerdem fördert die Forschung, über die oben berichtet wurde, zunehmende Beweise für die Schäden zutage, die zu viel Bildschirmzeit verursacht.

Manche Erzieher und professionelle Therapeuten berichten, dass viele Schulkinder inzwischen eine spezielle Therapie benötigen, um den Gebrauch ihrer Hände zu erlernen.⁸⁹ Dieser Sachverhalt zieht vermehrt Aufmerksamkeit auf sich, muss aber noch genauer erforscht werden. Aber es scheint so, als wären Kinder weniger imstande, ihre Hände für kreative Tätigkeiten und Arbeiten zu benutzen, als dies früher der Fall war. Die Hand ist zu einer Vielzahl komplexer Bewegungen veranlagt. Aber Kinder verbringen immer mehr Zeit damit, ihre Hände nur für eine engbegrenzte Zahl von Bewegungsabläufen zu benutzen, die Bildschirme und digitale Spielzeuge erfordern.

Der Schulleiter einer Grundschule erklärte der *New York Times*, warum er einen professionellen Therapeuten anstellte, um mit all seinen Schülern zu arbeiten, nicht nur mit solchen, die durch Behinderungen beeinträchtigt sind, wie es normalerweise der Fall ist.

»... in den letzten fünf Jahren habe ich eine dramatische Zunahme von Kindern erlebt, deren Hände zu kraftlos sind, um eine Schere zu halten oder irgendwelche künstlerischen oder handwerklichen Projekte zu bearbeiten, was sie wiederum auf's Schreiben vorbereitet.« Viele Kindergartenkinder in seiner Gemeinde, so der Schulleiter, hätten theoretischen Musikunterricht genossen oder an von Erwachsenen geleitetem Sportunterricht oder Yoga teilgenommen. Und die meisten hätten eine beträchtliche Zeit vor dem Fernseher oder dem Computerbildschirm verbracht. Aber nur ganz wenige besäßen die uneingeschränkte

»Man könnte mit gutem Recht behaupten, kreatives Spielen sei so zentral für die Entwicklung des Kindes, dass es in die Definition des Kindseins mit aufgenommen werden müsste.«

American Academy of Pediatrics

Fähigkeit, zu laufen, zu springen oder zu hüpfen, oder Kuchen aus Sand anzufertigen oder Zweige zu zerbrechen. ›Ich bin sehr für Schuldisziplin‹, meinte er, ›aber zur Zeit erzähle ich meinen Eltern, dass auch das Modellieren mit Ton, das Spielen im Sand oder Bearbeiten von Knetmasse wichtige Fähigkeiten entwickelt, welche die Kinder in der Schule benötigen.‹⁹⁰

Eine Einrichtung ohne Technologie scheint so altmodisch. Gerät mein Kind nicht ins Hintertreffen, wenn es nicht an die digitalen Technologien herangeführt wird?

Es gibt keinerlei Beweise für die verbreitete Meinung – die von Medienkonzernen massiv unterstützt wird – Kinder müssten so früh als möglich anfangen, damit sie im digitalen Zeitalter Erfolg haben können. Früh übt sich, wer ein Meister werden will? Die Forschung zu Computerspielsucht zeigt eher das Umgekehrte: Früh übt sich, wer ein Medien-Knecht werden will. Je billiger Smartphones und andere neue Technologien werden, desto mehr kleine Kinder verbringen zu viel Zeit mit ihnen. Große Wegbereiter der Computerindustrie wie Bill Gates und Steve Jobs hatten vor ihrem zwölften Lebensjahr keinerlei Berührung mit Computern. Aber beide machten reichliche Erfahrungen mit ihren Händen als sie jünger waren. Gates war Pfadfinder und Jobs berichtet über seine Liebe zum Basteln mit den Innereien von Radios und Fernsehern, als er klein war.

Das Basteln, eine kreative Form, Dinge spielerisch mit den Händen zu erforschen, hat sich als eine Beschäftigung erwiesen, die für die spätere Problemlösung im Ingenieurwesen und auf anderen Gebieten von großer Bedeutung ist.⁹¹ Da solche Formen der praktischen Erfahrung Kreativität und konstruktive Problemlösungen fördern, sind sie insbesondere für kleine Kinder von Bedeutung, deren Leben von Bildschirmen beherrscht wird. Forschungen zeigen, dass die Kreativität in unserer Gesellschaft zurückgeht,⁹² obwohl sie für ein sinnerfülltes Leben und den Erfolg bei der Arbeit entscheidend ist. Eine weltweite Umfrage unter 1.500 Firmenchefs hat ergeben, dass sie in der Kreativität die wichtigste Eigenschaft eines Unternehmensleiters sehen.⁹³

Andreas Schleicher ist ein Bildungsanalytiker bei der OECD, für die er die PISA-Tests koordiniert.⁹⁴ Er besucht Klassenzimmer in den Ländern, die bei den Tests am besten abschneiden, um herauszufinden, warum. Er sagt, die erfolgreichen Bildungssysteme stützten sich in erster Linie »auf pädagogische Erfahrung und nicht auf digitale Spielzeuge«.⁹⁵

Mein Vorschulkind ist schon besonders weit entwickelt. Zu Hause vollbringt es auf den Touchscreens die erstaunlichsten Dinge. Sollten wir diese Art von Intelligenz nicht auch in der Schule fördern?

Technologische Fertigkeiten stellen nur eine Form von Intelligenz dar. Aber es gibt viele andere Formen, die in der frühen Kindheit entwickelt werden müssen, insbesondere körperliche Fähigkeiten, sozial-emotionales Lernen, die kognitiven Fähigkeiten, die aus der aktiven Erkundung der realen Umgebung des Kindes und der Lösung der durch sie aufgegebenen Probleme hervorgehen, die Fähigkeit des Sprechens, und nicht zuletzt, der kreative Umgang mit einer Vielzahl unterschiedlicher Spielsachen. Sie auszubilden, erfordert Zeit und oft auch Unterstützung seitens Erwachsener, wenn sie voll entwickelt werden sollen. In pädagogischen Einrichtungen für kleine Kinder haben diese auch die einzigartige Möglichkeit, mit anderen an Projekten zu arbeiten, gemeinsam Gebäude zu errichten, und gehalt- und bedeutungsvolle Spielszenarien zu entwickeln. Wir erleben zusammen Bücher und Geschichten, welche die Phantasie der Kinder anregen, durch die sie die Töne und Bilder zum Leben erwecken – im Unterschied zu den Hightech-Versionen, die all das für sie erledigen. In unserer Einrichtung achten wir auf die Ausbildung all dieser Fähigkeiten.

Kinder blühen auf, wenn man mit ihnen spricht, ihnen vorliest und mit ihnen spielt. Sie brauchen Zeit für interaktives, kreatives und körperlich aktives Spiel, für das Geben und Nehmen mit anderen Kindern und Erwachsenen. Sie ziehen Nutzen aus einer nahen Verbindung zur Natur und aus Gelegenheiten, ihre Welt aktiv zu erforschen.

Die neuen Technologien sind faszinierend und werden oft unbesehen mit Fortschritt gleichgesetzt. Sie entwickeln sich so schnell, dass wir uns in unseren Bemühungen um den Erwerb von Anwendungsfertigkeiten so sehr abstrampeln, dass dabei oft die erzieherischen, entwicklungspsychologischen, ethischen und sozialen Aspekte ihrer Gestaltung und Nutzung ganz in den Hintergrund treten.

Sind Bildschirmmedien nicht nur ein neues Werkzeug? Warum sollten wir sie nicht einfach als ein weiteres Werkzeug in der Umgebung kleiner Kinder betrachten?

Elektronische Bildschirmmedien sind Werkzeuge, aber diese machtvollen Geräte wurden in erster Linie für Erwachsene, für deren Bedürfnisse und Fähigkeiten, entwickelt. In ihrer ganzen Geschichte hat die Menschheit Werkzeuge benutzt, die ihr Leben mitgeprägt haben. Es ist von großem Nutzen, wenn Kinder zuerst einfache Werkzeuge handhaben lernen – zum Beispiel Hammer und Nägel, Koch- oder Gartengeräte –, Gegenstände, die sie selbst vollkommen kontrollieren und bedienen können.

Bildschirmmedien verbergen, was wirklich vor unseren Augen und Händen vorgeht. Die Arbeit spielt sich in ihrem Inneren ab und wurde von Programmierern irgendwo auf der Welt festgelegt. Kinder möchten wissen, wie Dinge funktionieren. Üblicherweise nehmen sie Dinge auseinander und versuchen, sie wieder zusammenzusetzen. Versuchen Sie das einmal mit einem Computer oder einem Tablet!

Da Veränderungen auf einem Bildschirm so schnell vonstatten gehen und so faszinierend sind, werden Kinder leicht passiv und sind zufrieden damit, wenn die Technologien bestimmen, wo's langgeht, statt dass sie ihre eigenen Fähigkeiten einsetzen und ihrer Neugier folgen.

Gerade weil digitale Technologien mächtige Werkzeuge sind, benötigt man ein reifes Urteilsvermögen, um zu wissen, wann und wie man sie richtig einsetzt – und wie man die Klippen des Missbrauchs umschiff. Es gibt Möglichkeiten, die Kinder vorzubereiten, damit sie später ihr eigenes reifes Urteil fällen können, das auf ihren eigenen Erfahrungen und Ideen beruht. Wenn man ihnen einfach hochkomplexe Werkzeuge in die Hand gibt, dann bringt man sie um wichtige Entwicklungsschritte im Lernprozess und kann dazu beitragen, dass sie übermäßig von dem abhängig werden, was ihnen andere anbieten.⁹⁶

Wodurch unterscheiden sich passive und interaktive Bildschirme? Wäre es nicht hilfreich, wenn man kleinen Kindern einfach anstelle der passiven Technologien, wie Fernsehen oder Videos, interaktive Technologien zur Verfügung stellte?

Der Ausdruck »passive Medien« wird oft von Befürwortern der neuen Technologien in Einrichtungen für kleine Kinder benutzt, um Medien zu kennzeichnen, bei denen Kinder einfach nur zuschauen, wie Fernsehen oder Videos. »Interaktive Medien« sind zum Beispiel Touchscreens, die es Kindern erlauben, zu beeinflussen, was auf dem Bildschirm geschieht. Aber diese Unterscheidung macht in Wahrheit keinen Sinn. Umsichtig gestaltete Fernseh- und Videoprogramme für Kinder über 3 Jahren – und nebenbei auch Bücher – können interaktiv sein, wenn sie Kinder dazu ermutigen, mit Vorstellungen und Gefühlen umzugehen, oder wenn sie Kinder dazu anregen, anschließend neue Aktivitäten auszuprobieren. Eine App oder jede Art von Aktivität, die neue Technologien benutzt, kann »passiv« sein, wenn sie lediglich die Nachahmung fördert, programmierte Verhaltensweisen oder eine Auswahl aus vorgegebenen Antworten zulässt. Solche Produkte beschäftigen aktiv nur die Fingerspitzen der Kinder und nicht ihr Gedankenleben oder ihre Gefühle.

Lisa Guernsey schreibt im Magazin Slate:

»Kenner der kindlichen Entwicklung sagen, kleine Kinder lernen am besten, wenn sie ganz bei der Sache sind und dabei das Gefühl haben, das Geschehen zu kontrollieren. Sie ermuntern Eltern, Spiele mit offenem Ende auszusuchen und Spielzeuge, die es ihnen erlauben, selbst zu experimentieren und in ihrem eigenen Tempo kreativ zu sein. Zur Zeit gibt es aber praktisch keine Apps, die dieser Anforderung entsprechen.«⁹⁷

Sie zitiert außerdem eine australische Untersuchung, welche die zehn meistverkauften Apps für kleine Kinder in Australien, den USA und Großbritannien unter die Lupe nahm. Die Wissenschaftler fanden heraus, dass nur 2% der 30 Programme ein offenes Ende hatten und kreativ waren, während 78% im wesentlichen Drill- und Übprogramme waren. Die übrigen Apps boten Wahlmöglichkeiten zwischen einer begrenzten Zahl von Alternativen.⁹⁸

Aber keine einzige App oder kein einziges digitales Medium ist so lebendig und interaktiv wie ein Lehrer aus Fleisch und Blut, ein Elternteil oder ein Spielkamerad es zu sein vermag.

Ich möchte mit den Eltern an der Reduktion der Bildschirmzeit zu Hause arbeiten. Sie fragen mich häufig, ob es eine Richtlinie gibt, in der steht, wie viel zu viel ist. Können Sie mir einen Rat geben?

Die Antwort auf Ihre Frage ist kompliziert. Verbände des Gesundheitswesens empfehlen Eltern in ihren Richtlinien, den Bildschirmkonsum zu Hause bei Kindern unter 2 Jahren gänzlich zu vermeiden und ihn bei Kindern ab 2 Jahren auf eine bis zwei Stunden am Tag zu begrenzen. Aber viele Lehrer sind der Auffassung, dass selbst diese Zeit die Fähigkeit mancher kleinen Kinder beeinträchtigen kann, ihre eigenen Spielideen, Selbstkontrolle und andere benötigten Fähigkeiten zu entwickeln.

Eine Möglichkeit, Eltern zu helfen, besteht darin, sie zu fragen, ob sie eine Bestandsaufnahme der Zeit machen können, die ihre Kinder an Bildschirmen verbringen. Wann sind sie mit dem Bildschirm beschäftigt? Wie schwer fällt es ihnen, wieder auszuschalten? Ist die Bildschirmnutzung zu einem Streitthema in der Familie geworden? Ermutigen Sie die Eltern, die Inhalte sorgfältig auszuwählen. Helfen Sie ihnen dabei, einen Plan auszuarbeiten, der sich in ihrer Familie umsetzen lässt. Einige mögen sich für eine Beschränkung der Bildschirmzeit auf das Wochenende entscheiden, andere für eine gänzliche Abschaffung des Medienkonsums.

Mein Kind ist behindert und zieht aus unterstützenden Technologien großen Nutzen. Gelten in diesem Fall dieselben Empfehlungen für die Begrenzung der Bildschirmzeit?

Individuelle Antworten auf die Bedürfnisse von Kindern sind immer möglich, sowohl zu Hause als auch in der Schule. Unterstützende Technologien sind vielen Kindern mit Behinderungen äußerst hilfreich. Gleichzeitig ist es für Kinder aber auch wichtig, dass sie – wenn immer möglich – Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln, die keine technologische Unterstützung benötigen. Je vielfältiger die Fähigkeiten, die ein Kind entwickeln kann, desto besser.

Ich arbeite in einer bildschirmfreien Einrichtung für Familien mit geringem Einkommen. Ginge es nach mir, bliebe unser Klassenzimmer bildschirmfrei. Aber uns wurden Tablets geschenkt. Nun stehe ich unter dem Druck, sie einzusetzen, aber ich will nicht, dass sie unsere Arbeit mit den Kindern dominieren. Was soll ich tun?

Sie sind in einer schwierigen Lage. Es bedarf dringend weiterer Untersuchungen, um festzustellen, ob die Einführung von Bildschirmmedien irgendeinen Einfluss auf die Kluft beim Zugang zu diesen Technologien hat. Aber wenn die Entscheidung, Tablets zu benutzen, nicht revidierbar ist, dann gibt es wenigstens hilfreiche Vorschläge im betreffenden Abschnitt dieses Leitfadens («Wenn Sie sich für Bildschirme entscheiden»). Die wichtigsten sind: treffen Sie wohldurchdachte Entscheidungen, schaffen Sie Regeln und Routinen, und wählen sie die Bildschirmaktivitäten sorgfältig aus. Sie können immer noch sicherstellen, dass Ihre Kinder die meiste Zeit mit jener Art von lebendigem, kreativem Spiel und dem Erfahrungslernen zubringen, die für ihre Entwicklung so zentral sind. Wenn immer möglich, verbringen Sie Zeit mit ihnen im Freien.

Verbände des Gesundheitswesens haben Richtlinien für Krippen und Kindergärten aufgestellt: Bildschirmnutzung »sollte Kindern unter 2 Jahren nicht erlaubt werden. Für Kinder ab 2

Die Verhaltensforschung zeigt, dass kleine Kinder später umso mehr fernsehen, je mehr sie das auch schon früher tun und dass es ihnen immer schwerer fällt, den Kasten abzuschalten.

Jahren sollte ... die gesamte Bildschirmzeit auf nicht mehr als 30 Minuten pro Woche begrenzt werden, und allein erzieherischen Zwecken oder der körperlichen Aktivität dienen.«⁹⁹

Schließlich: helfen Sie Eltern, das bildschirmfreie, kreative Spiel zu Hause zu pflegen und seien Sie sich seiner Vorteile für das Lernen und die Entwicklung bewusst. Machen Sie konkrete Vorschläge für Spiele, die mit keinen großen Kosten verbunden sind und kleine Kinder fesseln können. Einfache Haushaltsmaterialien wie ein Laken, das über einen Tisch gelegt wird, um eine Höhle oder ein Haus zu bilden, können Kinder oft stundenlang beschäftigen.

WAS SIE BEIM BILDSCHIRMEINSATZ BEACHTEN SOLLTEN

Je mehr Sie die Dinge vorher durchdenken, bevor Sie die Kinder einbeziehen, umso weniger Stress, Konflikte oder schleichende Ausbreitung von Bildschirmmedien werden Sie erleben.

Wenn Sie sich für die Nutzung von Bildschirmen mit Kindern entscheiden, dann sollten Sie das auf eine wohlüberlegte Art und Weise tun, welche nicht die Probleme vermehrt, die mit Bildschirmen verbunden sind, sondern stattdessen die Beschäftigung der Kinder mit praktischen Erfahrungen und Lernprozessen fördert, die ihrer Altersstufe angemessen sind.

Seien Sie umsichtig: Entwickeln Sie eine gut durchdachte Begründung für die Nutzung der Technologie, die Sie aussuchen. Beantworten Sie Fragen wie die folgenden:

- Wird diese Technologie etwas bewirken, was ich *nicht* ebenso gut oder sogar besser ohne sie erreichen könnte? Und wenn ja, worum handelt es sich?
- Wie genau wird diese Technologie das, was ich ohnehin tue, um die Lern- und Entwicklungsziele der Kinder zu erreichen, *verstärken* oder *erweitern*?
- *Verbindet* sie sich mit den schulischen Aktivitäten, die sich ohnehin schon im Klassenzimmer abspielen oder *baut* sie auf diesen auf? Und wenn ja, auf welche Weise?
- Wie stelle ich sicher, dass die Kinder diese Technologie so nutzen, dass ihre vorhandenen Kenntnisse und Fähigkeiten bereichert und vertieft werden?
- Kann ich der Bildschirmnutzung klare Grenzen setzen, so dass sie sich nicht schleichend im Klassenzimmer ausbreitet? Und wie?
- Wie kann ich sicherstellen, dass Bildschirmaktivitäten Kinder nicht abhängig machen und sie von der handgreiflichen Beschäftigung mit der realen Welt abziehen?

Binden Sie die Technologie in Regeln und klare Abläufe ein. Je mehr Sie die Dinge vorher durchdenken, bevor Sie die Kinder einbeziehen, umso weniger Stress, Konflikte oder schleichende Ausbreitung der Technologie werden Sie erleben. Besprechen Sie mit den Kindern zum Beispiel folgende Fragen:

- Was für eine Technologie genau werden wir benutzen?
- Wann kann man sie benutzen und wann *nicht*? Ein genauer Zeitrahmen ist wichtig. Wenn die Bildschirmaktivitäten einen klar erkennbaren Endpunkt haben, hilft dies bei der Einhaltung des Zeitrahmens.

Fördern Sie die Beteiligung und das Lernen der Kinder aktiv, vor, während und nach der Bildschirmnutzung.

- *Beobachten* und *dokumentieren* Sie, was *die Kinder tun*. Achten Sie auf Dinge wie: Was benutzen sie? Wie benutzen sie es? Welche Unterschiede erkennen Sie zwischen den Aktivitäten der einzelnen Kinder? Sind bei den Aktivitäten, welche die Kinder aussuchen oder nicht, Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen oder je nach Bildungs- und Migrationshintergrund erkennbar? Wie hängt das, was sie tun, mit den Zielen zusammen, die Sie mit dieser Aktivität erreichen wollen? Geschehen Dinge, die Sie nicht erwartet haben? Wie können Ihre Beobachtungen in das einfließen, was Sie als nächstes mit den Kindern tun und wie sie es tun? Treten negative Aspekte der Aktivität auf, die Sie nicht vorausgesehen haben?
- *Sprechen* Sie nachher mit den Kindern über ihre Aktivität. Was denken sie über ihre Erlebnisse und was empfinden sie an ihnen? Welche Beziehungen können sie zu ihren Erlebnissen in der wirklichen Welt herstellen, welche zu den praktischen schulischen Erfahrungen, die durch die Bildschirmaktivität möglicherweise bereichert werden sollten? Wie können sie das Gelernte für ihre Aktivitäten jenseits des Bildschirms nutzen?
- *Behalten Sie im Auge*, was die Kinder tun, wenn die Bildschirmaktivität vorüber ist. Fällt es ihnen schwer, aufzuhören? Wie geht es ihnen mit der Umstellung auf Aktivitäten jenseits des Bildschirms? Wie bringen sie das, was sie am Bildschirm getan haben, in ihre anderen Aktivitäten ein?

Suchen Sie die Bildschirmaktivitäten sorgfältig aus. Die folgenden Fragen werden Ihnen bei Ihrer Auswahl helfen:

Was haben sie für einen Inhalt? Vermeiden Sie Inhalte mit rassistischen, ethnischen oder geschlechtlichen Stereotypen und solche, die Gewalt oder Produktplacement enthalten (also beliebte Medienthemen oder Charaktere nutzen, um für den Verkauf von Produkten zu werben).

- *Was leistet ihr Inhalt*, das die Aktivitäten ohne Bildschirm nicht zu leisten vermögen? Könnte er die Kinder negativ beeinflussen? Wenn ja, auf welche Weise?
- Fördert der Inhalt positive soziale Interaktionen und das Spielen der Kinder? Wenn ja, wie? Oder bewirkt er genau das Gegenteil?
- Wird die Bildschirmaktivität den normalen Ablauf des Unterrichtsgeschehens beeinträchtigen – das heißt, wird es schwierig sein, sie zu beenden, weil es keinen klar erkennbaren Endpunkt gibt, oder weil sie so »aufregend« und mitreißend ist, dass alles andere langweilig erscheint? Wird sie die Interaktionen zwischen den Kindern beeinflussen und wenn ja, wie?
- Wird sie die sozialen Interaktionen der Kinder beeinflussen und wenn ja, wie?

Denken Sie gut darüber nach, wo Sie die Bildschirme hinstellen und versuchen Sie diese möglichst unauffällig zu platzieren. Zum Beispiel:

- Stellen Sie die Bildschirme an einem klar definierten Ort auf, an dem kleine Gruppen von Kindern sie benutzen können, ohne jene, die mit etwas anderem beschäftigt sind, abzulenken.
- Vermeiden Sie die Ablenkung, die Bildschirme hervorrufen können, wenn sie nicht in Gebrauch sind, indem Sie große zudecken und kleine wegräumen.

Bisher konnte die Forschung keinerlei Nutzen der Bildschirmzeit bei Babys und Kindern bis zu 3 Jahren nachweisen. Bei älteren Kindern kommt alles auf den Kontext an, in dem sie Medien benutzen, auf die Art der Inhalte, die sie erleben, und die Zeit, die sie vor dem Bildschirm verbringen.

FAZIT

Es besteht kein Zweifel, dass Bildschirmmedien das Leben der Kinder drastisch verändern. Diese Tatsache stellt Erzieher kleiner Kinder vor ein komplexes Dilemma. Wie können wir das Wachstum, die Entwicklung und das Lernen in einer Kultur unterstützen, die zunehmend von Bildschirmen abhängig ist?

Wir hoffen, dass die Informationen in diesem Leitfaden Ihnen dabei helfen, sich über einige Kernfragen klarzuwerden: Sollten Bildschirmmedien in die Aktivitäten einer Bildungs- und Betreuungseinrichtung einbezogen werden? Wenn nicht, warum? Und wenn ja, warum, wie, wann und wie stark?

Welche Entscheidung Sie auch treffen mögen, wir hoffen, dass Sie damit die Eltern erreichen, und Ihnen dabei behilflich sein können, hinsichtlich der Bildschirmzeit ihrer Kinder und der Inhalte, die sie ihnen zugänglich machen, umsichtige Entscheidungen zu treffen. Schließlich hoffen wir, dass sie weiterhin den Kindern zuteil werden lassen, was sie am dringendsten benötigen – das lebendige, kreative Spiel, Zeit in der Natur, und jede Menge gehaltvoller, bildschirmfreier Zeit mit den Erwachsenen, die sie betreuen.

EMPFEHLUNGEN/CHECKLISTE ZUM BILDSCHIRMMEDIENEINSATZ IN EINRICHTUNGEN FÜR KLEINE KINDER

1. Fachkräfte sollten über die Auswirkungen von Bildschirmmedien auf kleine Kinder gut informiert sein.

Einzelne Einrichtungen sollten unbedingt klare Leitlinien entwickeln, die auf aktuellen Forschungsergebnissen beruhen. Ob Sie Technologie in Ihrer Einrichtung benutzen oder nicht – Sie sollten auf jeden Fall folgende Empfehlungen beachten:

Setzen Sie sich für Kurse und Fortbildungsprogramme ein, die Lehrern und Betreuern dabei helfen, aktiv das Für und Wider und die Auswirkungen der Bildschirmmedien auf ihre Arbeit mit Kindern zu prüfen.

Setzen Sie sich mit den Behauptungen über den Nutzen der neuen Technologien ernsthaft und offen auseinander, aber auch – wie sie es bei jedem Verkaufsgespräch tun würden – mit gesunder Skepsis. Stützen sich die Behauptungen auf unabhängige, seriöse Forschung? Profitiert die Person oder Organisation vom Verkauf des Produkts, das sie anpreist oder werden diese vom Hersteller finanziell unterstützt?

Unterstützen Sie die Entwicklung von best-practice-Beispielen, die wissenschaftlich abgesichert sind. Setzen Sie sich für mehr unabhängige Forschung ein, die mögliche positive und negative Langzeitauswirkungen – von Bildschirmmedien auf kleine Kinder untersucht.

2. Treffen Sie über Bildschirmmedien-einsatz wohlüberlegte Entscheidungen.

Wenn Sie Technologie im Klassenzimmer einsetzen, dann sollten Sie

wissen, warum und was Sie mit ihr zu erreichen hoffen. Sollten Sie Bildschirmmedien nicht einsetzen, dann müssen Sie wissen, warum Sie diese Entscheidung getroffen haben. Wägen Sie Kosten und Nutzen sorgfältig gegeneinander ab. Neue Technologien können teuer sein. Rechnen Sie damit, dass Sie in Fortbildungen, in Anschaffung, Unterhalt und Ersatz investieren müssen. Angesichts begrenzter Budgets sollten Sie einschätzen, was Ihre Einrichtung gewinnen und welche alternativen Möglichkeiten sie aufgeben würde, bevor Sie in Bildschirmmedien investieren.

3. Denken Sie daran, dass der Verzicht auf Bildschirme eine realistische Option ist.

Wie bei all Ihren Entscheidungen, die das Klassenzimmer betreffen, sollten auch jene für oder gegen die Technologie die wirklichen Bedürfnisse Ihrer Kinder berücksichtigen. Auch wenn der Einsatz von Bildschirmen in Einrichtungen für kleine Kinder immer populärer wird, bleibt die Entscheidung für eine bildschirmfreie Umgebung, die das kreative Spiel ins Zentrum stellt, eine gut begründbare pädagogische Option.

4. Arbeiten Sie eng mit den Eltern zusammen.

Eine wohlinformierte Entscheidung über den Einsatz von Bildschirmmedien in Ihrem pädagogischen Setting können Sie kaum treffen, ohne zu wissen, wie viel Zeit die Kinder zu Hause vor dem Bildschirm verbringen und welche Inhalte sie dort konsumieren. Finden Sie heraus, warum und wie die Kinder Bildschirme zu Hause nutzen. Helfen

Sie den Eltern dabei, Spaß zu haben, erschwingliche Alternativen zum Medienkonsum zu entwickeln und klare zeitliche Grenzen zu setzen. Unabhängig von den Inhalten schadet es Kindern, wenn sie einen beträchtlichen Teil ihrer wachen Zeit vor dem Bildschirm verbringen. Helfen Sie Eltern, die den Konsum von Bildschirmmedien zu Hause erlauben, zu verstehen, wie wichtig eine sorgfältige Auswahl der Inhalte ist. Auch wenn Kinder nur wenige Stunden am Bildschirm verbringen, – durch gewaltsame, sexualisierte, stereotypisierende und kommerzialisierte Inhalte werden sie auf jeden Fall geschädigt.

5. Die Umgebung von Babys und Kleinstkindern sollten Sie auf jeden Fall bildschirmfrei halten und älteren

Kindern ihrem Alter entsprechende, klare Zeitgrenzen setzen. Es gibt keinerlei Beweise dafür, dass Bildschirmzeit Kinder unter 2 Jahren irgendwie fördert, aber einige Beweise dafür, dass sie ihnen schadet. Wenn Sie älteren Kindern einen Zeitrahmen vorgeben, berücksichtigen Sie die gesamte Zeit, die sie vor Bildschirmen verbringen, also die Zeit zu Hause und im Klassenzimmer. Es gibt einige wenige Hinweise darauf, dass Bildschirmzeit Kinder unter drei Jahren fördern kann, aber die Zeit, die Kinder zwischen 2 und 3 Jahren vor dem Bildschirm verbringen, sollte so gering wie möglich bemessen sein. Für kleine Kinder über 3 Jahren sollten die von Gesundheitsverbänden empfohlenen maximalen 1 bis 2 Stunden pro Tag mehr als ausreichend sein.

ANMERKUNGEN UND QUELLEN

- 1 Comstock, G. & Scharrer, E. (2007). *Media and the American child*. Burlington, MA: Academic Press.
- 2 Rideout, V. & Hamel, E. (2006). *The media family: Electronic media in the lives of infants, toddlers, preschoolers, and their parents*, p. 5. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Foundation.
- 3 Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H., & Shim, M. (2007). Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics*, 119(5), pp. 1006-1015.
- 4 American Academy of Pediatrics Council on Communications (2011). Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), pp. 1040-1045.
- 5 American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media (2010). Media education. *Pediatrics*, 126(5), pp. 1012-1017; American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media (2011). Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), pp. 1040-1045; und Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *Future of Children*, 18(1), pp. 39-61.
- 6 Mares, M-L, Palmer, E., & Sullivan, T. (2008). Prosocial effects of media exposure. In Calvert, S. L. & Wilson, B. J. (Eds.), *The handbook of children, media, and development*, pp. 268-289. Thousand Oaks, CA: Sage.
- 7 Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008).
- 8 Bittman, M., Rutherford, L., Brown, J., & Unsworth, L. (2011). Digital natives? New and old media and children's outcomes. *Australian Journal Of Education*, 55(2), pp. 161-175; American Academy of Pediatrics Council on Communications (2009). Media violence. *Pediatrics*, 124, pp. 1495-1503.
- 9 Haugland S. W. & Wright J. L. (1997). *Young children and technology: A world of discovery*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- 10 American Academy of Pediatrics Council on Communications (2009). Media violence. *Pediatrics* 124, pp. 1495-1503.
- 11 Mössle, T., Kleimann, M., Rehbein, F., & Pfeiffer, C. (2010). Media use and school achievement—boys at risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28(3), pp. 699-725.
- 12 Lillard, A. S. & Peterson, J. (2011). The immediate impact of different types of television on young children's executive function. *Pediatrics*, 128(4), pp. 644-649.
- 13 Rideout, V. (2011). *Zero to eight: Children's media use in America*, p. 44. San Francisco, CA: Commonsense Media; Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*, p. 2. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- 14 Wijga, A. H., Scholtens, S., Bemelmans, W. J., Kerkhof, M., Koppelman, G. H., Brunekreef, B., & Smit, H. A. (2010). Diet, screen time, physical activity, and childhood overweight in the general population and in high risk subgroups: Prospective analyses in the PIAMA birth cohort. *Journal of Obesity*, 2010. Besucht am 2. März 2012, unter: <http://www.hindawi.com/journals/jobes/2010/423296/>
- 15 Thompson, D. A. & Christakis, D. (2005). The association between television viewing and irregular sleep schedules among children less than 3 years of age. *Pediatrics*, 116(10), pp. 851-856.
- 16 Barlett, N. D., Gentile, D. A., Barlett, C. P., Eisenmann, J. C., & Walsh, D. (2012). Sleep as a mediator of screen time effects on children's health outcomes. *Journal of Children and Media*, 6(1), pp. 37-50.
- 17 Pagani, L., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 164(5), pp. 425-431. Besucht am 7. Februar 2012, unter: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/reprint/164/5/425.pdf>
- 18 Swing, E. S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D.A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(8), pp. 214-221.
- 19 Pagani, L., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010).
- 20 Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006). Time well spent? Relating television use to children's free-time activities. *Pediatrics*, 117(2), pp. 181-191.
- 21 Rideout, V. (2011). Eine zusätzliche Analyse der ursprünglich durch Commonsense Media publizierten Daten wurde am 4. Oktober 2012 von Melissa Saphir und Vicky Rideout für diese Publikation durchgeführt.
- 22 Ibid.
- 23 Laporte, N. (2012, July 10). Where iPads have toddler-proof cases, and toy design is child's play: Prototype. *International Herald Tribune*, p. 20.
- 24 Rideout, V. (2011), p. 18.
- 25 Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, A. (2011). Preschoolers' total daily screen time at home and by type of child care. *Journal of Pediatrics*, 158(2), pp. 297-300.
- 26 The Nielsen Company (2009). TV viewing among kids at an eight-year high. Besucht am 19. Juli 2010, unter: http://blog.nielsen.com/nielsenwire/media_entertainment/tvviewing-among-kids-at-an-eight-year-high/
- 27 Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010), p. 45
- 28 Li, X. & Atkins, M. S. (2004). Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics*, 113(6), pp. 1715-1722.
- 29 Siehe Schonkoff, J. & Phillips, D. (Eds.) (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Washington, DC: The National Academies Press; and Healy, J. (2004). *Brain development and learning from birth to adolescence* (3rd ed.). New York, NY: Three Rivers Press. Über die positiven Auswirkungen der Zeit, die Kinder in der Natur verbringen, siehe Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature deficit disorder* (expanded and revised ed.). New York, NY: Algonquin Press. Mehr Informationen über die positiven Auswirkungen der Naturerfahrung auf Kinder bietet das Children and Nature Network, das eine Serie von Monografien zur

wissenschaftlichen Forschung zusammengestellt hat, die sich mit der schwindenden Zeit beschäftigen, die Kinder in der Natur verbringen und den positiven Wirkungen der Beziehung zur Natur. Besucht am 21. September 2012, unter: <http://www.childrenandnature.org/documents/C118/>

30 Siehe National Scientific Council Center on the Developing Child at Harvard University (2007). The science of early child development: Closing the gap between what we know and what we do. Besucht am 30. August 2007, unter: www.developingchild.net

31 Schonkoff, J. & Phillips, D. (Eds.) (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Washington, DC: The National Academies Press; and Healy, J. (2004).

32 See Carr, N. (2010). *The shallows: What the internet is doing to our brains*, p. 34. New York, NY: Norton.

33 Certain, L. K. & Kahn, R. S. (2002). Prevalence, correlates, and trajectory of television viewing among infants and toddlers. *Pediatrics*, 109(4), pp. 634-642.

34 Christakis, D. & Zimmerman, F. (2006). Early television viewing is associated with protesting turning off the television at age 6. *Medscape General Medicine*, 8(2), p. 63.

35 Grüsser, S. M., Thalemann, D. R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), pp. 290-292; Hart, G. M., Johnson, B., Stamm, B., Angers, N., Robinson, A., Lally, T., & Fagley, W. H. (2009). Rapid communication effects of video games on adolescents and adults. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1), pp. 63-65.

36 Koeppe, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T., . . . Grasby, P. M. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, 393, pp. 266-268.

37 Carr, N. (2010), pp. 17-35.

38 Harris Interactive (2007). Video game addiction: Is it real? Besucht am 1. Oktober 2010, unter: <http://www.harrisinteractive.com/NEWS/allnewsbydate.asp?NewsID=1196>

39 Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006). Time well spent? Relating television use to children's free-time activities. *Pediatrics*, 117(2), pp. 181-191.

40 Siehe Vibbert, M. M. & Meringof, F. L. K. (1981). *Children's production and application of story imagery: A cross-medium investigation* (Tech.Rep. No. 23). Cambridge, MA: Harvard University, Project Zero. Siehe auch Valkenberg, P. M. (2001). Television and the child's developing imagination. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*, pp. 121-134. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

41 Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006).

42 Mendelsohn, A. L., Berkule, S. B., Tomopoulos, S., Tamis-LeMonda, C. S., Huberman, H. S., Alvir, J., & Dreyer, B. P. (2008). Infant television and video exposure associated with limited parent-child verbal interactions in low socioeconomic status households. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 162(5), pp. 411-417.

43 Kirkorian, H. L., Pempek, T. A., Murphy, L. A., Schmidt, M. E., & Anderson, D. R. (2009). The impact of background television on parent-child interaction. *Child Development*, 80(5), pp. 1350-1359.

44 Parish-Morris, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Maller, B. (2008). Electronic console books: Independent effects on dialogic language in parents and children. *Boston University Conference on Language Development*, p. 10.

45 De Jong, M. T. & Bus, A. G. (2002). Quality of book-reading matters for emergent readers: An experiment with the same book in regular or electronic format. *Journal of Educational Psychology*, 94(1), pp. 145-155.

46 Einen höchst lesenswerten und umfassenden Überblick zur Forschung über die Auswirkungen der neuen Technologien auf die Vertiefung des Denkens und andere Aspekte der Gehirnentwicklung, bietet Carr, Nicholas. *The shallows: What the internet is doing to our brains* (2010). New York, NY: W. W. Norton & Company.

47 Robb, M. B., Richer, R. A., & Wartella, E. A. (2009). Just a talking book? Word learning from watching baby videos. *British Journal of*

Developmental Psychology, 27(1), pp. 27-45; Krcmar, D., Grela, B., & Lin, K. (2007). Can toddlers learn vocabulary from television? An experimental approach. *Media Psychology*, 10(1), pp. 41-63; and Kuhl, P. K., Tsao, F. M., & Liu, H. M. (2003). Foreign-language experience in infancy: Effects of short-term exposure and social interaction on phonetic learning. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 100, pp. 9096-9101.

48 Chonchaiya, W. & Pruksananonda, C. (2008). Television viewing associates with delayed language development. *Acta Paediatrica*, 97(7), pp. 977-982.

49 Smilansky, S. (1990). In E. Klugman, & S. Smilansky (Eds.), *Children's play and learning: Perspectives and policy implications*, p. 35. New York, NY: Teachers College Press.

50 Pagani, L., Fitzpatrick, C., Barnett, T. A., & Dubow, E. (2010). Prospective associations between early childhood television exposure and academic, psychosocial, and physical well-being by middle childhood. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 164(5), pp. 425-431. Besucht am 7. Februar 2012 unter: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/reprint/164/5/425.pdf>

51 Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126(5), pp. 1011-1017.

52 Swing, E. S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(8), pp. 214-221; Landhuis C. E., Poulton R., & Welch D., & Hancox, R. J. (2007). Does childhood television viewing lead to attention problems in adolescence? *Pediatrics*, 120, pp. 532-537.

53 Johnson, J., Brook, J., Cohen, P., & Kasen, S. (2007). Extensive television viewing and the development of attention and learning difficulties during adolescence. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 161(5), pp. 480-486. Besucht am 2. Oktober 2012, unter: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/reprint/161/5/480.pdf>

54 Roy, P., Nass, C., Meheula, L., Rance, M., Kumar, A., Bamford, H., . . . Zhou, M. (2012). Media use, face-to-face communication, media

- multitasking, and social well-being among 8- to 12-year-old girls. *Developmental Psychology*, 48(2), pp. 327-336.
- 55 Wijga, A. H., Scholtens, S., Bemelmans, W. J., Kerkhof, M., Koppelman, G. H., Brunekreef, B., & Smit, H. A. (2010).
- 56 Landhuis, E. C., Poulton, R., Welch, D., & Hancock, R. J. (2008). Programming obesity and poor fitness: The long-term impact of childhood television. *Obesity*, 16(6), pp. 1457-1459.
- 57 Jago, R., Baranowski, T., Baranowski, J. C., Thompson, D., & Greaves, K. A. (2005). BMI from 3-6 years of age is predicted by TV viewing and physical activity, not diet. *International Journal of Obesity*, 29(6), pp. 557-564.
- 58 Harrison, K., Liechty, J., & The Strong Kids Program (2011). U.S. preschoolers' media exposure and dietary habits: The primacy of television and time limits of parental mediation. *Journal of Children and Media*, 6(1), pp. 18-36.
- 59 Tavaras, E. M., Sandora, T. J., Shih, M. C., Ross-Degnan, D., Goldmann, D. A., & Gillman, M. W. (2006). The association of television and video viewing with fast food intake by preschool-age children. *Obesity*, 14, pp. 2034-2041.
- 60 Weicha, J. L., Peterson, K. E., Ludwig, D. S., Kim, J., Sobol, A., & Gortmaker, S. L. (2006). When children eat what they watch: Impact of television viewing on dietary intake in youth. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 160(4), pp. 436-442. Besucht am 7. Februar 2012, unter: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/reprint/160/4/436>
- 61 Chaput, J. P., Visby, T., Nyby, S., Klingenberg, L., Gregersen, N. T., Tremblay, A., . . . Sjödén, A. (2011). Video game playing increases food intake in adolescents: A randomized crossover study. *American Journal of Clinical Nutrition*, 93(6), pp. 1196-1203; Tremblay, M. S. & Willms, J. D. (2003). Is the Canadian childhood obesity epidemic related to physical inactivity? *International Journal of Obesity-Related Metabolic Disorders*, 27(9), pp. 1100-1105.
- 62 Baranowski, T., Abdelsamad, D., Baranowski, J., O'Connor, T. M., Thompson, D., Barnett, A., . . . Chen, T. (2012). Impact of an active video game on healthy children's physical activity. *Pediatrics*, 129(3). Besucht am 7. Februar 2012, unter: <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2012/02/22/peds.2011-2050.full.pdf+html>
- 63 Thompson, D. A. & Christakis, D. (2005). The association between television viewing and irregular sleep schedules among children less than 3 years of age. *Pediatrics*, 116(10), pp. 851-856.
- 64 Garrison, M. M., Liekweg, K., & Christakis, D. A. (2011). Media use and child sleep: The impact of content, timing, and environment. *Pediatrics*, 128(1), pp. 29-35.
- 65 Barlett, N. D., Gentile, D. A., Barlett, C. P., Eisenmann, J. C., & Walsh, D. (2012).
- 66 Dworak, M., Schierl, T., Bruns, T., & Strüder, H. (2007). Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep patterns and memory performance of school-aged children. *Pediatrics*, 120(5), pp. 978-85.
- 67 Schor, J. (2004). *Born to buy*, p. 21. New York: Scribner.
- 68 James McNeil quoted in Horovitz, B. (2006, November 22). Six strategies marketers use to make kids want things bad. *USA Today*, p. 1B. Besucht am 2. März 2008, unter: http://www.usatoday.com/money/advertising/2006-11-21-toy-strategies-usat_x.htm
- 69 Institute of Medicine of the National Academies (2006). *Food marketing to children and youth: Threat or opportunity?*, p. 2. Washington, DC: The National Academies Press.
- 70 Hargreaves, D. & Tiggemann, M. (2002). The effect of television commercials on mood and body dissatisfaction: The role of appearance-schema activation. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 21(3), pp. 287-308.
- 71 Becker, A. E., Burwell, R. A., Herzog, P. H., & Gilman, S. E. (2002). Eating behaviors and attitudes following prolonged exposure to television among ethnic Fijian adolescent girls. *British Journal of Psychiatry*, 180, pp. 509-514.
- 72 American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls (2007). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*, p. 3. Washington, DC: American Psychological Association. Besucht am 25. März 2008, unter: www.apa.org/pi/wpo/sexualization.html
- 73 American Academy of Pediatrics (2000, July 26). Joint statement on the impact of entertainment violence on children. Congressional Public Health Summit. Besucht am 9. Februar 2008, unter: <http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>
- 74 Buijzen, M. & Valkenburg, P. M. (2003). The effects of television advertising on materialism, parent-child conflict, and unhappiness: A review of research. *Applied Developmental Psychology*, 24(4), pp. 437-456.
- 75 Federal Trade Commission (1999). *Self-regulation in the alcohol industry: A review of industry efforts to avoid promoting alcohol to underage consumers*, p. 4. Washington, DC: Federal Trade Commission.
- 76 National Cancer Institute (2001, November). Changing adolescent smoking prevalence. *Smoking and Tobacco Control Monograph*, No.14, NIH Pub. # 02-5086.
- 77 Greenfield, P. M., Yut, M., Chung, M., Land, D., Kreider, H., Pantoja, M., & Horsely, K. (1993). The program-length commercial. In G. Berry & J. Keiko (Eds.), *Children and television: Images in a changing socio-cultural world*, pp. 53-72. Newbury Park, CA: Sage.
- 78 See Vibbert, M. M. & Meringof, F. L. K. (1981). *Children's production and application of story imagery: A cross-medium investigation* (Tech.Rep. No. 23). Cambridge, MA: Harvard University, Project Zero. Siehe auch Valkenberg, P. M. (2001). Television and the child's developing imagination. In D. G. Singer & J. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*, pp. 121-134. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- 79 The Fred Rogers Center for Media and Early Learning & the National Association for the Education of Young Children (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*, p. 4. Besucht am 2. Oktober 2012, unter: http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf

- 80 See Hart, B. & Risley, T. (1995). *Meaningful differences in the everyday experience of young American children*. New York: Paul H. Brookes Publishing.
- 81 Neuman, S. & Celano, D. (2001). Access to print in low-income and middle-income communities: An ecological study of four neighborhoods. *Reading Research Quarterly*, 36(1), pp. 8-26.
- 82 The technology gap (1967). *Time*, 89(2), p. 20.
- 83 U.S. Department of Commerce, National Telecommunications and Information Administration (NTIA) (1995). Falling through the net: A survey of the "have nots" in rural and urban America. Besucht am 2. Oktober 2012, unter: <http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/fallingthru.html>
- 84 Zucker, K. & Smith, A. (2012). *Digital differences*. Pew Charitable Trust: Pew Internet and American Life Project. Besucht am 25. September 2012, unter: <http://pewinternet.org/Reports/2012/Digital-differences/Main-Report/Internet-adoption-over-time.aspx>
- 85 Rideout, V. (2011), p. 26.
- 86 Ibid, p. 20.
- 87 Ibid; Kinder aus Familien mit weniger als \$ 30.000 US-Dollar Jahreseinkommen bringen durchschnittlich 25 Minuten am Tag mit Videospielen zu und 5 Minuten mit anderen Aktivitäten am Bildschirm, einschließlich Hausaufgaben oder andere pädagogische Aktivitäten. Kinder aus Familien mit mehr als 75.000 US-Dollar Jahreseinkommen verbringen durchschnittlich 26 Minuten am Tag mit Videospielen und 5 Minuten mit anderen Computeraktivitäten. Kinder aus Familien mit einem jährlichen Einkommen zwischen 30.000 und 70.000 US-Dollar verbringen 22 Minuten täglich mit Videospielen und 8 Minuten mit anderen Computeraktivitäten.
- 88 For review of relevant research see Almon, J. & Miller, E. (2011). *The crisis in early education: A research-based case for more play and less pressure*. College Park, MD: Alliance for Childhood; and Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. College Park, MD: Alliance for Childhood. Besucht am 15. September 2012, unter: www.allianceforchildhood.org/publications
- 89 Author's conversations with educators and occupational therapists; and Tyre, P. (2010, February 24). Watch how you hold that crayon. *The New York Times*. Besucht am 15. September 2012, unter: <http://www.nytimes.com/2010/02/25/fashion/25Therapy.html?pagewanted=all>
- 90 Ibid, Tyre, P.
- 91 Brown, S. & Vaughan, C. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*, pp. 9-11. New York, NY: Avery-Penguin.
- 92 Britannica Editors (2010, October 18). The decline of creativity in the United States: 5 questions for educational psychologist Kyung Hee Kim. *Encyclopedia Britannica Blog*. Besucht am 6. Oktober 2012, unter: <http://www.britannica.com/blogs/2010/10/the-decline-of-creativity-in-the-united-states-5-questions-for-educational-psychologist-kyung-hee-kim/>
- 93 Baley, M. (2011, February 7). Is creativity the number 1 skill for the 21st century? *Psychology Today*. Besucht am 17. September 2012, unter: <http://www.psychologytoday.com/blog/working-creativity/201102/is-creativity-the-number-1-skill-the-21st-century>
- 94 The PISA exam (Programme for International Student Assessment) is given to about 175,000 15-year-olds from the world's wealthiest countries. Besucht am 15. September 2012, unter: <http://www.oecd.org/pisa/>
- 95 Ripley, A. (2010, October 20). Brilliance in a box: What do the best classrooms in the world look like? *Slate*. Besucht am 15. September 2012, unter: http://www.slate.com/articles/news_and_politics/the_hive/2010/10/brilliance_in_a_box.html
- 96 Alliance for Childhood (2004). *Tech tonic: Towards a new literacy of technology*, pp. 71-84. College Park, MD: Alliance for Childhood. Besucht am 28. September 2012, unter: http://www.allianceforchildhood.org/sites/allianceforchildhood.org/files/file/pdf/projects/computers/pdf_files/tech_tonic.pdf. Provides guidelines and principles for developing a deeper technology literacy, from using the simplest technologies in early childhood to the most advanced in high school and college.
- 97 Guernsey, L. (2012, May 2). Can your preschooler learn anything from an iPad app? *Slate*. Besucht am 23. September 2012, unter: http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2012/05/interactive_screen_time_for_kids_do_education_al_ipad_apps_teach_toddlers_anything_.html
- 98 Goodwin, K. & Highfield, K. (2012). *iTeach and iLearn—An examination of 'educational' apps*. (Conference report of study of top 10 selling apps in each of three countries—the United States, the United Kingdom, and Australia). Early Education and Technology for Children Conference, 2012. Besucht am 23. September 2012, unter: http://www.eetconfer-ence.org/wp-content/uploads/Examination_of_educational_apps.pdf
- 99 From *Caring for our children: National health and safety performance standards; Guidelines for early care and education programs* (3rd ed.).

- Alliance for Childhood. *Fool's Gold: A Critical Look at Computers in Childhood, Second Printing* (2001, July). Edited by Colleen Cordes and Edward Miller. College Park, MD: Alliance for Childhood.
- Carlsson-Paige, Nancy. *Taking Back Childhood: A Proven Roadmap for Raising Confident, Creative, Com-passionate Kids* (2008). New York, NY: Hudson Street Press.
- Carr, Nicholas. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* (2010). New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Cordes, Colleen and Edward Miller. *Tech Tonic: Towards a New Literacy of Technology* (2004). College Park, MD: Alliance for Childhood.
- Giroux, Henry and Grace Pollock. *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence (Updated and Expanded Edition)* (2010). Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Healy, Jane. *Your Child's Growing Mind: Brain Development and Learning From Birth to Adolescence* (2004). New York, NY: Broadway Books.
- Healy, Jane. *Failure to Connect: How Computers Affect our Children's Minds – and What We Can Do About It* (1999). New York, NY: Simon & Schuster.
- Levin, Diane and Nancy Carlsson-Paige. *The War Play Dilemma: What Every Parent and Teacher Needs to Know (2nd Edition)* (2006). New York, NY: Teachers College Press.
- Levin, Diane and Jean Kilbourne. *So Sexy So Soon: The New Sexualized Childhood and What Parents Can Do to Protect Their Kids* (2008). New York: Ballantine Books.
- Levin, Diane. *Beyond Remote-Controlled Childhood: Teaching Young Children in the Media Age* (In press). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Linn, Susan. *Consuming Kids: The Hostile Takeover of Childhood* (2004). New York, NY: The New Press.
- Linn, Susan. *The Case for Make Believe: Saving Play in a Commercialized World* (2008). New York, NY: The New Press.
- Miller, Edward and Joan Almon. *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School* (2009). College Park, MD: Alliance for Childhood.
- Oppenheimer, Todd. *The Flickering Mind: Saving Education from the False Promise of Technology* (2004). New York, NY: Random House.
- Orenstein, Peggy. *Cinderella Ate My Daughter: Dispatches from the Front Lines of the New Girlie-Girl Culture* (2012). New York, NY: Harper.
- Skenazy, Lenore. *Free-Range Kids, How to Raise Safe, Self-Reliant Children (Without Going Nuts with Worry)* (2010). Hoboken, NJ: Jossey-Bass.
- Tobin, Joseph Jay. *Good Guys Don't Wear Hats: Children's Talk About the Media* (2000). New York, NY: Teachers College Press.
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2012). New York, NY: Basic Books.
- Van Evra, Judith. *Television and Child Development* (2004). London: Routledge.

ZUM WEITERLESEN AUF DEUTSCH

- Bleckmann, Paula (2012). *Medienmündig - wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Carr, Nicholas (2011). *Wer bin ich, wenn ich online bin...: und was macht mein Gehirn solange? - Wie das Internet unser Denken verändert*. Karl Blessing Verlag.
- Cordes, Colleen und Miller, Edward (2002). *Die pädagogische Illusion: Ein kritischer Blick auf die Bedeutung des Computers für die kindliche Entwicklung*. Freies Geistesleben.
- Gaschke, Susanne (2011). *Die verkaufte Kindheit. Wie Kinderwünsche vermarktet werden und was Eltern dagegen tun können*. München: Pantheon.
- Habisreutinger, Julei (1996). *Sendepause. 365 mal fernsehfrei und Spaß dabei*. Beust Verlag.
- Möller, Christoph und Glaschke, Vanessa (2013). *Computersucht - Was Eltern tun können*. Paderborn: Schöningh.
- Mößle, Thomas und Bleckmann, Paula (2012). *Medienratgeber für Eltern. 18-seitiger Zickzack-Leporello als schriftliches Begleitmaterial zu MEDIA PROTECT*. Eigenverlag, zu bestellen für 0,30 € über Paula.Bleckmann@kfn.de.
- Schiffer, Sabine (2013). *Bildung und Medien - Was Eltern und Pädagogen wissen müssen*. Wassertrüdingen: HWK Verlag.
- Spitzer, Manfred (2005). *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Klett.
- Turkle, Sherry (2012). *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*. München: Riemann.

ÜBER DIE AUTORINNEN

Susan Linn, EdD, leitet die Kampagne für eine werbefreie Kindheit, die sie auch gegründet hat. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Kinderkrankenhaus Boston, und lehrt an der Harvard Medical School Psychiatrie. Sie hat zwei Bücher und zahlreiche Artikel über kreatives Spielen und die Auswirkungen von Medien und Marketing auf Kindern verfasst. Sie trat als Psychologin und preisgekrönte Bauchrednerin zusammen mit ihren Puppen in Mister Rogers Neighborhood und zahlreichen Videos auf, die Kindern dabei helfen, mit schwierigen Themen wie Rassismus oder elterlicher Depression umzugehen. 2006 wurde ihre Arbeit für Kinder vom Vorstand der American Psychological Association offiziell gewürdigt.

Joan Wolfsheimer Almon hat die Allianz für die Kindheit 1999 mitbegründet und leitete sie, bis sie 2011 die Programmdirektion übernahm. Sie leitet die Kampagnen der Allianz zugunsten des kindlichen Spiels, das spielerische Lernen in Vorschule und Kindergarten, und gegen die übermäßige Nutzung von Bildschirmen in der Kindheit. Sie begann 1971 mit kleinen Kindern zu arbeiten und wurde Waldorferzieherin. Sie unterrichtete nahezu 20 Jahre in Maryland und bereiste danach als Schulberaterin Afrika, Asien, Südamerika und Europa. Sie liebt es, Kindern Märchen zu erzählen und die Erzählungen durch Marionettentheater zu beleben.

Diane E. Levin, PhD, ist Professorin für die frühe Kindheit am Wheelock College in Boston. Sie lehrt, schreibt und engagiert sich für die Frage, wie unterschiedliche Kräfte in der Gesellschaft – zum Beispiel Krieg und Konflikt, ökonomische Krisen, Medien, Marketing und Spielzeug – die Entwicklung von Kindern, ihr Lernen, Verhalten und Spielen beeinflussen und was Eltern, Lehrer und die Gemeinschaft im Allgemeinen tun können, um Schäden vorzubeugen und positive Einflüsse zu fördern. Sie hat acht Bücher verfasst bzw. mitverfasst. Früher unterrichtete sie im Kindergarten und seelisch verwahrloste Vorschulkinder. Sie gehört zu den Gründerinnen der Vereinigungen „Lehrer gegen ungesunde Unterhaltung für Kinder“ (www.truceteachers.org), „defending the early years“ (www.deyproject.org) und der Kampagne für eine werbefreie Kindheit (www.commercialfreechildhood.org).

WEGE AUS DEM

BILDSCHIRM-DILEMMA:

KLEINE KINDER, TECHNOLOGIE

UND FRÜHE BILDUNG



Digitale Wandtafeln. Smartphones. Tablets. E-Books, und vieles mehr. Der rasant zunehmende Einfluss neuer Bildschirmgeräte stellt eine besondere Herausforderung für die Berufsgruppen dar, die sich mit kleinen Kindern beschäftigen. Wie können wir das Wachstum, die Entwicklung und das Lernen von Kindern in einer Welt, die durch Technologien radikal verändert wird, am besten unterstützen?

Wege aus dem Bildschirm-Dilemma soll Erziehern und Erzieherinnen bei der Entscheidung helfen, ob, warum, wie und wann sie Bildschirmmedien bei kleinen Kindern einsetzen. Der Leitfaden gibt einen Überblick der Forschung zum Thema Bildschirmzeit und kleine Kinder. Und er enthält Anleitungen für die Praxis, sowohl für bildschirmfreie Einrichtungen als auch für solche, die sich für den dosierten Bildschirmmedieneinsatz entscheiden.

CAMPAIGN FOR A COMMERCIAL-FREE CHILDHOOD (Kampagne für eine werbefreie Kindheit) unterstützt Eltern bei ihren Bemühungen, ein gesundes Familienleben zu pflegen, indem sie sich für die Abschaffung des ausbeuterischen Marketings einsetzt, das sich speziell an Kinder richtet. Wir ziehen Unternehmen für maßlose Werbekampagnen zur Verantwortung und unterstützen eine Politik, die den Zugriff von Werbeunternehmen auf Kinder begrenzt. Außerdem setzen wir uns für eine werbefreie Schule ein. Die CCFC organisiert auch die nationale bildschirmfreie Woche.
www.commercialfreechildhood.org


Campaign for a Commercial-Free Childhood

DIE ALLIANCE FOR CHILDHOOD (Allianz für die Kindheit) unterstützt politische und pädagogische Programme, die sich für die gesunde Entwicklung von Kindern, die Liebe zum Lernen und die Freude am Leben einsetzen. Zu den gegenwärtigen Kampagnen gehören die Wiederherstellung des kindlichen Spiels und des spielerischen Erfahrungslernens in Vorschulen und Kindergärten sowie die Entwicklung der Dekade der Kindheit von 2012–2022. www.allianceforchildhood.org



TEACHERS RESISTING UNHEALTHY CHILDREN'S ENTERTAINMENT (Lehrer gegen ungesunde Unterhaltung für Kinder) ist eine Grassroots-Organisation, die Handlungsanleitungen für Lehrer und Eltern entwickelt, um schädlichen Auswirkungen der Medien und der kommerziellen Kultur auf das kindliche Spiel, Verhalten und den Schulerfolg entgegenzusteuern.
www.truceteachers.org

