

"Mediale Lebensrealität und Entwicklungspsychologie"

**Fachtag
Apps & Co. in der Kita
Mediale Lebensrealität
0- bis 6-Jähriger**

Mainz, 20. November 2018

Prof. Dr. Klaus Fröhlich-Gildhoff
Evangelische Hochschule Freiburg
Zentrum für Kinder- und Jugendforschung
Michel Fröhlich-Gildhoff
Psychologe (M.Sc.)
Gesundheitswissenschaftler (B.Sc.)



ZfKJ

Ziel → Sensibilisierung für die Thematik

Voraussetzung für einen kompetenten, reflektierten Umgang mit Medien in Kitas sind **reflektierte, für den Umgang mit Medien sensibilisierte Fachkräfte!**

Fragen → Wie gehe ich persönlich mit Medien um? Wann nutze ich sie, wie nutze ich sie, welchen Stellenwert haben Medien in meinem Leben, wieviel Zeit verbringe ich mit der Mediennutzung?

Selbstversuch

- Hören Sie uns zu 😊 und

Beobachten Sie sich selbst:

Wie oft denke ich an mein Smartphone?

Wie oft „zücke“ ich es?

Wie oft würde ich gerne, mache es aber nicht da ich es ja beobachten soll?

Bin ich durch mein Smartphone abgelenkt?

Wie geht es mir damit?

Gliederung

- (1) Einstieg: Der Hype um digitale Medien in der Kita
- (2) Daten zur Präsenz der neuen Medien
- (3) Entwicklungspsychologie: Das ganzheitlich lernende Kind
- (4) Folgen (übermäßiger) Nutzung der digitalen Medien im Jugendalter
- (5) Fazit und Empfehlungen

(1) Einstieg: Der Hype um digitale Medien in der Kita

Das Thema „Digitale Medien in der KiTa“ ist „in“
– es gibt zahlreiche Positionierungen, Hinweise,
Fachtage (wie heute hier),

Zwei Beispiele

- Dr. Eva Reichert-Garschhammer, stellvertr. Direktorin des Staatsinstituts für Frühpädagogik München (2016, S. 7f):
- Internet-Nutzung ist eine „Kulturtechnik“.
- „Daher sind bereits junge Kinder frühzeitig und umfassend zu befähigen, sich in einer digitalisierten Welt zurechtzufinden. Dies gelingt am besten über eigene Erfahrungen und praktische Kenntnisse“.
- „Bisher wurden Waldtage vielleicht mit einem Bilderbuch eingeführt. Heute gibt es auch gute Apps, mit denen die Kinder ins Thema einsteigen können (z.B. bestekinderapps. de/natur-lern-apps), bevor es mit Becherlupe, Sammelbeutel und Proviant hinaus in den Wald geht. Mit in den Wald kommt auch das Tablet, um Tierspuren, Pflanzen und Nester fotografieren, Tierstimmen aufnehmen und vor Ort Pflanzen bestimmen zu können. Zurück in der Kita wird gemeinsam geforscht, bestimmt und analysiert“.

Aus: FoKi: Fokus Kinder: KiTa-Entwicklungen in Rheinland-Pfalz auf den Punkt gebracht.

Herausgeber: Hochschule Koblenz, Fachbereich Sozialwissenschaften, Institut für Bildung, Erziehung und Betreuung in der Kindheit | Rheinland-Pfalz www.ibeb-rlp.de

Wofür ist ein Handy/Tablet in der Kita aus Ihrer Sicht von Nutzen?

Anne Spiegel (Ministerin für Familie, Frauen, Jugend, Integration und Verbraucherschutz des Landes



Rheinland-Pfalz): *„Handys und Tablets können Kinder auf spielerische Weise an die digitale Welt heranzuführen. Das ist wichtig, denn sie werden zukünftig in einer noch digitaleren Welt leben. Meine Kinder haben in ihrer Kita gute Erfahrungen mit einer Medienecke gemacht, wo sie unter Anleitung Neue Medien ausprobieren können.“*

Wofür nutzt du ein Handy/Tablet in der Kita?

Diese Frage wurde den Kindern über die Vorlesefunktion eines iPads gestellt. Über die Gestensteuerung konnten sie diese eigenständig abhören. Die Antworten wurden mit dem Sprachassistenten gesprochen und umgewandelt.



Emma (2 Jahre):
„Ich kann von der kleinen Raupe eine Farbe aussuchen und mit ohne meine Finger malen.“



Das Problem

Wir wissen wenig bis nichts darüber, welchen Einfluss das Nutzen der digitalen Medien (dM) auf (kleine) Kinder hat.

Es fehlen sichere Daten – dies wären Längsschnittdaten – so müssen wir Analogieschlüsse vornehmen,

- aus den Erkenntnissen über die seelische und körperliche Entwicklung von Kindern
- Aus Erkenntnissen über die Zusammenhänge der Nutzung digitaler Medien und seelischer/körperlicher Erkrankungen in späteren Lebensaltern (Jugend)

Zu den Begrifflichkeiten:

„Medien“ sind nicht nur dM, sondern auch Bücher,...

„soziale Netzwerke“ sind nicht nur Facebook etc. sondern Familie, Freunde, Gesprächsrunden,...

(2) Präsenz der neuen Medien I

- die 2-3 Jährigen schauen im Durchschnitt 23 min fern (mpfs, 2014);
- die Hälfte der 4-Jährigen verbringt mehr als 30 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien;
- ab 3 Jahren verdoppelt sich die Nutzungsdauer am Wochenende im Vergleich zur Nutzungsdauer unter der Woche;
- die Hälfte der 5jährigen Kinder verbringt unter der Woche mindestens 40 Minuten pro Tag mit Bildschirmmedien, am Wochenende mehr als 70 Minuten (ZNL. O.J.; Karg, 2014; BLIKK Studie, 2017);
- jedes fünfte Kind im Alter bis fünf Jahren spielt täglich, 55 Prozent ein- oder mehrmals pro Woche PC Spiele (mpfs, 2014)
- Daten zur Mediennutzung Älterer folgen später

(3) Das ganzheitlich lernende Kind

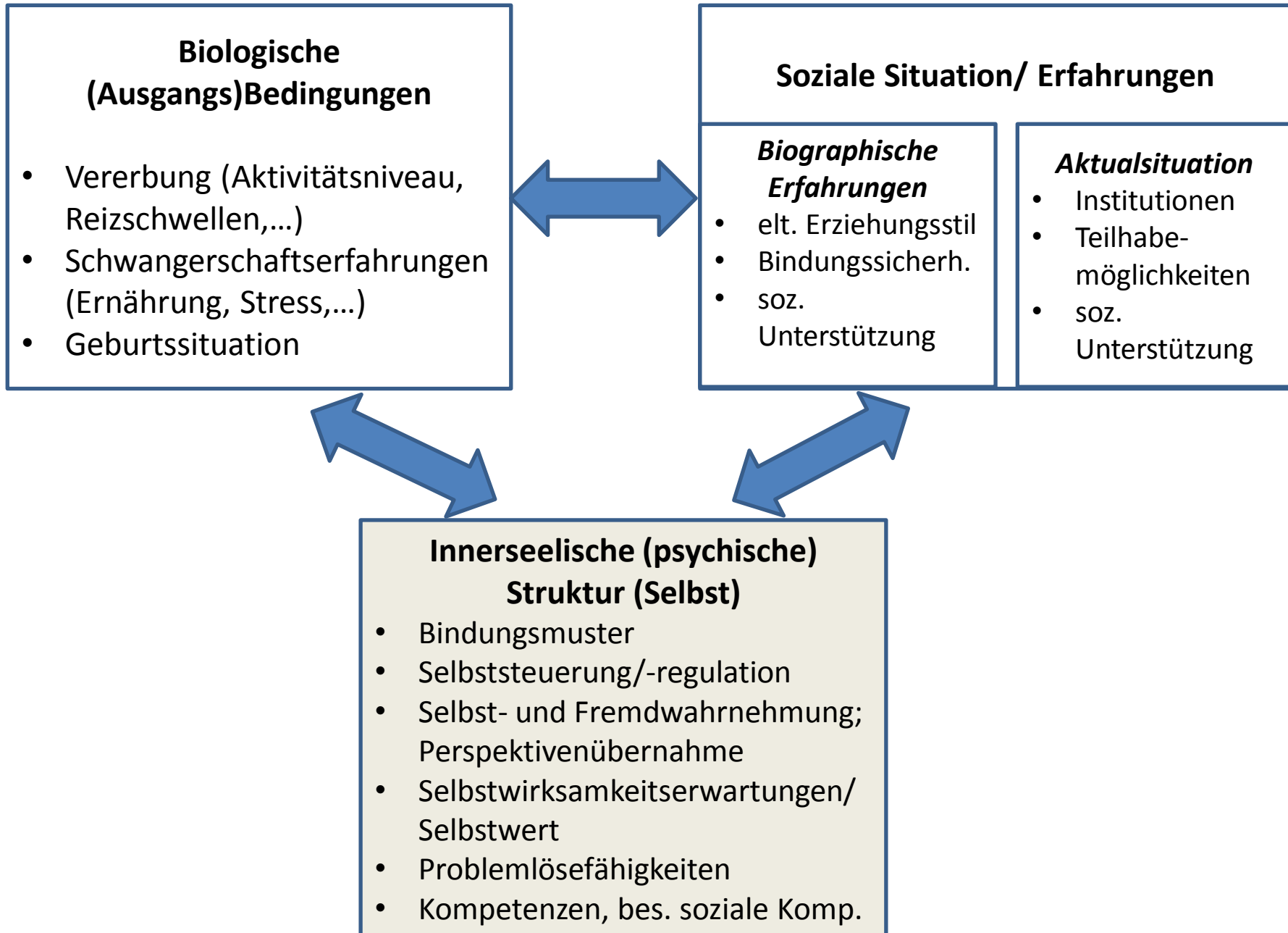
Zentrales Paradigma der Entwicklungspsychologie, auch des „Bildes vom Kind“ in der Früh-/Kindheitspädagogik:

Das „kompetente Kind“ will sich von der ersten Lebensminute an selbst-aktiv die Welt aneignen/erobern.

Aus den Umwelterfahrungen und deren Verarbeitung entwickelt sich die innerpsychische Struktur, das „Selbst“, das die Grundlage bildet für weitere Kontakte zur Um- und Mitwelt .

Kinder brauchen zum Aufbau einer stabilen Selbst-Struktur und von Welt-Begegnungsfähigkeiten die Erfahrung einer haltgebenden, stabilen, feinfühligem Beziehung zu einem erwachsenen Bezugsperson (Ko-Konstruktion)

Allgemeines Bio-Psycho-Soziales Modell



Wichtige Aspekte des Lernens (und der entsprechenden Hirnentwicklung) in den ersten Jahren

- Sensomotorische Entwicklung
Abgleich der Sinnessysteme, Kreuzvalidierung,
sensorische Integration
- Bedeutung der Dreidimensionalität
- Affektregulation (Selbststeuerung) und
Emotionsdifferenzierung → dazu braucht es das
lebendige Gegenüber [still face]
- Soziale Kompetenzen (Kontakt herstellen,
aufrecht erhalten, beenden, Aushandeln ←
Spiegelung/Feedback; direkte Rückmeldung,
Vorbilder...)

Pro und Contra I

Pro (Reichert-Garschhammer, 2016)

- Motorik mag „die Touchscreen-Funktion für sie [die Kinder] höchst attraktiv [sein], da die Gestenkommunikation wie drücken, zoomen, wischen, ihren Fähigkeiten sowie ihrer Art und Weise entgegenkommt, sich mit Gegenständen auseinanderzusetzen“ (Reichert-Garschhammer, 2016, S. 6)

Contra: Entwicklungspsychologie

- „Wischen“ keinerlei objektspezifische Repräsentationen auf senso-motorischen Zwischenschichten im Gehirn hinterlässt und somit nur eingeschränkte Leistungen dieser Hirnareale ermöglicht. Greifen – als eine Voraussetzung des Be-Greifens – ist eine dreidimensionale Tätigkeit mit entsprechenden neurophysiologischen Repräsentationen; zweidimensional ausgerichtete Tätigkeit erlaubt keine vollständigen objektspezifischen Repräsentationen (Kiefer et al., 2007, 2015).

Pro und Contra II

Pro:

hinsichtlich der kognitiven Entwicklung wird darauf verwiesen, dass „digitale Medien... hervorragende Lernhelfer“ (Reichert-Garschhammer, 2016, S. 7) seien.

Contra:

- Bildschirmnutzung im frühen Kindergartenalter korreliert mit Aufmerksamkeitsstörungen (Christakis et al., 2004)
- häufige Computernutzung im späten Kindergartenalter korreliert mit späteren Lesestörungen Ennemoser & Schneider (2007).
- im Bereich der Schule führen digitale Medien nicht zu besseren Lernleistungen, sondern beeinflussen diese nicht oder negativ (z.B. Fryer, 2013; Tossel et al., 2015; s.a. BLIKK-Studie, 2017)

Pro und Contra III

Pro

- Digitale Medien haben vielseitigen Anregungscharakter, bieten neue Möglichkeiten der Auseinandersetzung mit der Welt (Zitate am Anfang)

Contra

- Nutzung von E-Bücher mit besonders vielen „Gimmicks“ führt dazu, dass die Kinder 43% der mit dem E-Book verbrachten Zeit mit Klicken anstatt mit Lesen verbringen (Schugar, Smith & Schugar, 2013)
- Lernen mit E-Books ist weniger effizient bzw. nachhaltig (Mangen & Walgermo, 2013; Cheng et al. ,2014)

Pro und Contra IV

Pro:

- Ebooks etc. geben neue Anregungen,
- ermöglichen auch Eltern, die selbst wenig Bücher lesen, neue Kommunikationsformen mit den Kindern (z.B. Ehmig & Seelmann, 2014),

Contra

- Eine sorgfältig konzipierte Studie von Miosga (2016a,b) vergleicht die Interaktion zwischen Erwachsenem/r und Kind in Vorlesesituationen mit Büchern und Tablets/E-Books – dabei überwiegen differenzierte Sprache, Blickkontakt und weitere Interaktionsparameter in der „tabletfreien“ Kommunikation deutlich.
- die Sprache der Kinder ist beim (Vor-)Lesen von E-Büchern weniger reich ist (Parish-Morris et al., 2013)
- Internationale Studien weisen darauf hin, dass fachlich nicht begleitete Computernutzung die bereits vorhandenen Bildungsunterschiede innerhalb der Gesellschaft eher verstärken kann (Malamud & Pop-Elches, 2011; Belo et al., 2012).

Folgen der übermäßigen Nutzung digitaler Medien I

Nutzung elektronischer Medien von mehr als 30 Minuten täglich ...

- ...hängt im Alter von zwei bis fünf Jahren (U7- U9- Untersuchungen) mit Entwicklungsauffälligkeiten (Konzentration, Sprache, Hyperaktivität) zusammen
- ... geht im Alter von sieben bis zehn Jahren (U10-U11) mit Entwicklungsauffälligkeiten (Konzentration, Hyperaktivität) ...
- ... sowie in der J1-Phase (mit ca. 12 bis 14 Jahre) insbesondere mit Konzentrationsstörungen einher.

BLIKK-Medien – Bewältigung, Lernverhalten, Intelligenz, Kompetenz und Kommunikation – Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien- Studie im Auftrag des BMG, 2017

Folgen II: Körperliche Folgen

- **Übergewicht:** Zusammenhang zwischen Häufigkeit der Bildschirmnutzung und Übergewicht ist in vielen Studien nachgewiesen (z.B. Zimmermann & Bell, 2010)
- Deutliche **Zunahme an Kurzsichtigkeit**
- „In den vergangenen Jahren ist die Anzahl kurzsichtiger Menschen vor allem in den Industrieländern rasant angestiegen. So sind in Deutschland inzwischen 50 Prozent aller jungen Erwachsenen von einer Kurzsichtigkeit betroffen...
- „Die Zunahme ist vor allem auf sehr frühen und intensiven Gebrauch von PCs, Smartphones und Tablets bei gleichzeitig immer kürzeren Tagesaufenthalten im Freien zurückzuführen“, (Eter, 2018)

DOG-Präsidentin Prof. Nicole Eter, Direktorin der Klinik und Poliklinik für Augenheilkunde am Universitätsklinikum Münster. https://www.dog.org/wp-content/uploads/2018/01/PM-DOG-2018-Mediennutzung-September-2018_F.pdf

(4) Wie kann es im Jugendalter weitergehen??

- Studienlage etwas besser
- 5-6% Internetabhängige + etwa 15% mit gesundheitsgefährdendes Nutzungsverhalten (Koenig et al. 2016)
- 12-18- jährige männliche Jugendliche spielen im Durchschnitt 122min Video- und Computerspiele am Tag (Bitkom-Studie, 2014)
- durchschnittliche Gesamtnutzung von Bildschirmmedien von 314 Minuten am Tag (Grund & Schulz, 2017)

Folgen (übermäßiger) Nutzung der digitalen Medien im Jugendalter

- Auswirkungen auf Schlaf
- Auswirkungen auf Aufmerksamkeit
- Auswirkungen auf Psychopathologien (Angst und Depression)
- Körperliche Auswirkungen
- Internet- und Computerspielabhängigkeit

Auswirkungen auf Schlaf

- Vermehrtes Auftreten von Schlafstörungen geht mit vermehrter Nutzung digitaler Medien einher (Thomé, 2012)
- Mehr als 4 Stunden vor dem Bildschirm → 50% erhöhtes Risiko erst nach einer Stunde einzuschlafen (Hysing et al., 2015)
- Ursachen der Schlafstörungen durch dM
 - (1) die zeitliche Verdrängung der Schlafenszeit
 - (2) die Stimulation durch den Konsum
 - (3) Beeinflussung des Melatoninhaushalts

Auswirkungen auf Aufmerksamkeit

- Aktivierung des SP alle 9-12min. → Etablierung eines Verhaltensmusters gestörter Aufmerksamkeit (Ophir et., 2009)
- Zusammenhang der Nutzung von Bildschirmmedien und dem Auftreten von ADHS (Lillard et al., 2011, 2015)
- Nutzung mehrerer Bildschirme → Verminderung der Fähigkeit zum Ausblenden von Ablenkungen (Gausby, 2015)

Auswirkungen auf Psychopathologien (Angst und Depression)

- Zunehmender Empathieverlust, je mehr Zeit Jugendliche vor dem Bildschirm verbringen (Richards et al., 2010)
- Signifikanter Zusammenhang zwischen der vor dem Bildschirm verbrachten Zeit und dem Auftreten von Depressionen (Nakazawa et al., 2002)
- FoMO geht mit stärkerer Nutzung sozialer Medien einher, sowie schlechter Stimmung und geringerer Lebenszufriedenheit (Przybylski et al., 2013)
- Erlernung von dysfunktionalen Stressbewältigungsmustern (Rehbein et al., 2010)

Körperliche Auswirkungen

- Mit jeder Extrastunde Fernsehkonsum des Kindes im Jahr 1997 war der BMI im Jahr 2002 11% höher, unabhängig vom Inhalt und der Sportlichkeit des Kindes (Zimmermann & Bell, 2010)
- Körperliche Fitness ist mit zunehmender Nutzung des Smartphone geringer (Lepp et al., 2013)
- Körperliche Folgen der Computerspielsucht / Internetsucht: Bewegungsmangel, Vitaminmangel, Schlafmangel, Überbeanspruchung der Handgelenke, Nackenverspannungen, Ernährungsprobleme

Internet- und Computerspielabhängigkeit (nach DSM-5)

- Andauernde Beschäftigung
- Entzugssymptome
- Toleranzentwicklung
- Erfolglose Versuche der Beendigung
- Verlust an anderen Interessen
- Ignorieren von negativen Konsequenzen
- Täuschen des Umfelds
- Nutzen zur Stressbewältigung
- Gefährdung/ Verlust von Bekanntschaften, Beruf etc.
- → 5 der 9 Kriterien in den letzten 12 Monaten

(5) Fazit: Konsequenzen und Empfehlungen

- Digitale Medien gehören zur Lebensrealität der Kinder, wichtig ist ein reflektierter Umgang! →
- Medienkompetenz der pädagogischen Fachkräfte in Kita und Schule (Vorbildfunktion)
- Bei Kindern: Ziel: Medienmündigkeit (medienkompetent sind/werden sie sowieso)
 - Kinder sollen immer über ihre Erfahrungen mit dM/BSM sprechen können!!!
- Vorbildfunktion Eltern ← Aufklärung
- Zahlen von Neuss (2012, S. 23) in der (guten!) Broschüre der BZgA zur BSM-Nutzung
 - für Kinder bis 3 Jahre: keine, bzw. „minimale“ BSM-Zeit am Tag,
 - für die Altersgruppe 4-6 Jahre: maximal 30 min BSM am Tag – **jeweils interaktiv von Erwachsenen begleitet...**

	BZgA	no-ZOFF.ch	BLIKK - Stichprobe					
Alter	elektronische Medien (inkl. Hörmedien)	Bildschirmmedien	Alter BLIKK	Geschlecht und Nutzungszeit	Fernseher	Smartphone	Kombination Fernseher und Smartphone	Internet
0 - 3 Jahre	gar nicht	gar nicht	0 - 3 Jahre	keine Datenlage				
3 - 6 Jahre	< 30 Min./Tag	< 30 Min./Tag	2 - 5 Jahre	Mädchen > 30 Min./Tag	50,17%	4,62%	49,79%	1,96%
				Jungen > 30 Min./Tag	50,48%	6,08%	50,26%	2,8%
6 - 9 Jahre	< 45 - 60 ¹⁶ Min./Tag	< ca. 45 Min./Tag	7 - 8 Jahre	Mädchen > 30 Min./Tag	77,82%	11,43%	76,67%	6,13%
				Jungen > 30 Min./Tag	77,03%	10,59%	77,08%	8,24%
9 - 12 Jahre	keine Angabe	< 60 Min./Tag	9 - 14 ¹⁷ Jahre	Mädchen > 60 Min./Tag	40,8%	45,92%	72,43%	19,32%
				Jungen > 60 Min./Tag	39,96%	38,58%	67,83%	22,8%

Empfehlungen II

Kindern ab vier Jahren in der Kita sollten zeitlich begrenzt, altersgerecht

- ... in sinnvolle Nutzungen digitaler Medien (Fotos, Videos, Musik...) eingeführt werden
- ... die Unterschiede und Grenzen zwischen virtueller Realität und „analoger Welt“ kennenlernen
- ... immer wieder Alternativen zur dM Nutzung erleben
- ... an das Thema Schutz persönlicher Daten herangeführt werden

Schluss

Die Vorsitzenden der drei großen Digitalunternehmen, Bill Gates (Microsoft), Steve Jobs (Apple) und Jeff Bezos (Amazon) haben ihren Kindern den Smartphone und Tablet-Gebrauch erst ab 14 Jahren, den unkontrollierten Internet-Zugang noch später erlaubt.

Es ist nicht zu verstehen, warum diese Medien zum Alltag in Kindertageseinrichtungen gehören sollen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit



www.zfkj.de

www.resilienz-freiburg.de

froehlich-gildhoff@eh-freiburg.de