

# PRAXISPROJEKT

an der SRH Fernhochschule Riedlingen



©pixabay/Gerd Altmann

## Tablet, Playstation & Co.: Was macht der digitale Wandel mit unseren Kindern?

Roja Scheffel  
Lange Reihe 52  
14532 Kleinmachnow

[Roja.scheffel@googlemail.com](mailto:Roja.scheffel@googlemail.com)

## Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	1
Abkürzungsverzeichnis .....	3
1. Einführung.....	4
1.1 Allgemeine Problemstellung .....	5
1.2 Ziel der Arbeit .....	7
1.3 Aufbau .....	8
2. Die Nutzung digitaler Medien im Grundschulalter .....	8
2.1 Begriffsklärung.....	9
2.1.1 Digitalisierung .....	9
2.1.2 Medienkompetenz .....	10
2.1.3 Verhaltensauffälligkeiten .....	11
2.2 Potenziale und Risiken der Digitalisierung.....	12
2.2.1 Potenziale.....	13
2.2.2 Risiken.....	16
2.4 Ableitung der Hypothesen .....	23
3. Methodik .....	23
3.2 Die Zielgruppe .....	24
3.3 Darstellung der Einrichtungen .....	24
3.3 Das Verfahren .....	24
3.3.1 Vorgehensweise und Operationalisierung .....	25
3.3.3 Aufbau der Onlinebefragung .....	27
3.3.4 Pretest.....	28
4. Ergebnisse .....	29
4.1 Darstellung der Ergebnisse .....	30
4.2 Zusammenfassung .....	37
5. Erstellung eines Informationsflyers .....	39
5.1 Design des Flyers .....	39
5.2 Inhaltliche Schwerpunkt.....	39
5.3 Einsatz.....	40
6. Diskussion.....	40
6.1 Kritische Selbstreflexion .....	41

6.2 Diskussion der Ergebnisse .....	42
7. Fazit und Ausblick.....	43
Literaturverzeichnis .....	45
Internetquellenverzeichnis .....	48
Abbildungsverzeichnis .....	52
Tabellenverzeichnis .....	53
Anhang .....	54

## Abkürzungsverzeichnis

Abb.	=	Abbildung
ADHS	=	Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung
ADS	=	Aufmerksamkeitsdefizitstörung
BLIKK	=	Bewältigung Lernverhalten Intelligenz Kompetenz Kommunikation
bzw.	=	beziehungsweise
CDU	=	Christlich Demokratische Union Deutschlands
ggf.	=	gegebenenfalls
ICD	=	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems
KI	=	Künstliche Intelligenz
m.E.	=	meines Erachtens
sog.	=	sogenannte
u.a.	=	unter anderem
vgl.	=	vergleiche
z.B.	=	zum Beispiel

## 1. Einführung

Der digitale Wandel ist in vollem Gang und digitale Medien spielen bereits im Grundschulalter eine wesentliche Rolle. Die Generation „Kindheit 2.0“ (Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 7) wächst mit einer enormen Bandbreite an digitalen Möglichkeiten auf. Und obwohl laut der durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeföhrten KIM-Studie 2018 das Interessengebiet „Freunde/Freundschaft“ für die befragten 6-13-jährigen immer noch Platz 1 belegt, wird das Thema „Handy/Smartphone“ bereits von zwei Dritteln der Befragten als besonderes Interessensgebiet genannt und ca. drei von fünf Kindern können sich der Studie zufolge für „Internet/Computer/Laptop“ und „Computer-/Konsolen-/Onlinespiele“ begeistern (Abb. 1, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2019). Von den Elf- bis Vierzehnjährigen nutzen laut einer 2017 durchgeföhrten Studie des Marktforschungsinstituts Forsa (Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analysen mbH) mittlerweile bereits 93 Prozent digitale Technologien (Scoyo, 2017). Spielkonsolen stehen laut Feierabend et al. (2014) Kindern in 75% aller Haushalte zur Verfügung und jedes zweite Kind im Alter von 6-10 besitzt bereits ein eigenes Handy (Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 9) - noch 2014 betraf das nur jedes 5. Kind unter 10 Jahren (Zeit.de, 2019).

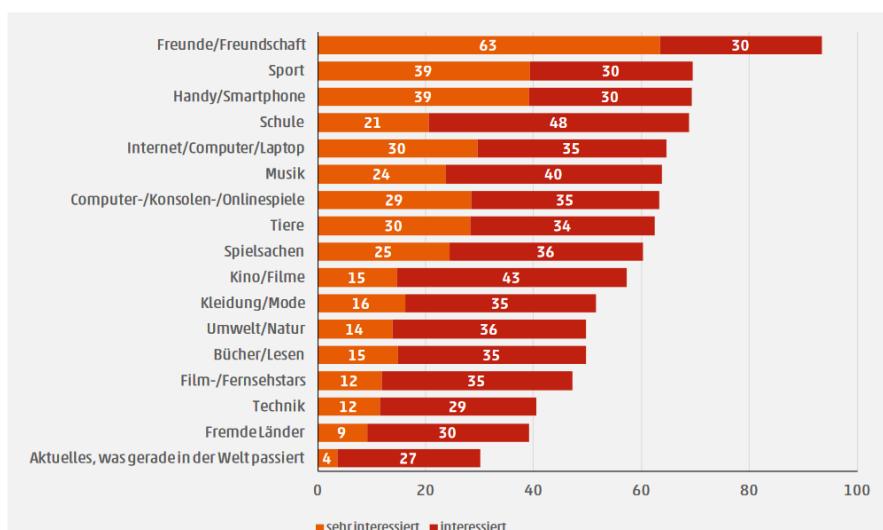


Abb. 1: Themeninteressen Sechs- bis 13-Jährigen in Deutschland 2018  
Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2019

Durch diese Entwicklung der letzten Jahre sind sowohl das Nutzungsverhalten der Kinder und auch die Entwicklung von Internet- bzw. Computerspielabhängigkeiten verstärkt in das öffentliche und wissenschaftliche Interesse geraten. Die Mehrheit der auf diesen Umstand bezogenen Untersuchungen legt den Fokus allerdings auf die Medien Fernsehen oder Videospiele – zum digitalen Konsum auch neuerer Medienformate existieren demgegenüber wenig Ergebnisse (Poulain, 2018, S. 1-2). Die vorliegende Arbeit möchte die Auswirkungen des Medienkonsums von Kindern im Grundschulalter auch im Hinblick auf digitale Formate untersuchen und dabei gleichzeitig den Aspekt der Medienkompetenz auf Seiten der Kinder, aber auch der Eltern einbeziehen, die im Rahmen der Digitalisierung in Zukunft unabdingbar und hoch relevant sein wird.

## **1.1 Allgemeine Problemstellung**

Die neuen technologischen Möglichkeiten verändern die Art der Kommunikation, des Arbeitens und auch des Lernens. Bereits Grundschulkinder nutzen Apps zur Aneignung von Wissen, sie chatten mit Klassenkameraden via WhatsApp oder nutzen die großen Social Media Plattformen wie YouTube, Pinterest oder TicToc. Und längst schon ist die Digitalisierung auch in den Schulen und Kinderbetreuungseinrichtungen angekommen: Es gibt Streit um Handys im Unterricht oder Probleme mit Mobbing im Hausaufgabenchat.

Aber wie wirkt sich die Digitalisierung auf die kindliche Entwicklung aus? Spätestens seit dem Buch „Digitale Demenz“ des Neurologen Manfred Spitzer äußern sich immer mehr kritische Stimmen zur Nutzung digitaler Medien durch Grundschulkinder. Und auch Ergebnisse des Forschungsprojekts LIFE Child des Leipziger Forschungszentrums für Zivilisationskrankheiten zeigen eindeutige Ergebnisse. Das Projekt untersucht über einen langen Zeitraum in einer Längsschnittstudie Schwangere, Neugeborene, Kinder und Jugendliche hinsichtlich der Entwicklung von Zivilisationserkrankungen wie z.B. Diabetes oder Herz- Kreislauf-Erkrankungen und hat außerdem das Ziel, die psychische und körperliche Entwicklung vom Säugling bis zum Erwachsenen zu erheben,

wobei ein wesentlicher Schwerpunkt auf dem Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen liegt. In diesem Zusammenhang zeigen die Untersuchungsergebnisse des Projekts, dass ein verstärkter Konsum digitaler Medien häufiger zu Verhaltensauffälligkeiten wie Hyperaktivität und Unaufmerksamkeit und auch zu mehr emotionalen Problemen bei Kindern führt (Poulain, 2018, S. 9). Und laut Statista konsumieren bereits 60% der vier- bis sechsjährigen bereits sehr viel mehr Medien als von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung empfohlen wird – am Wochenende sind es sogar 84% (Wagner, P., 2019).

Die Digitalisierung bietet aber auch eine Reihe neuer Möglichkeiten. Durch den Einsatz neuer Informationstechnologien können Prozesse in der Privatwirtschaft und der öffentlichen Verwaltung vereinfacht werden. Zeitliche und regionale Einschränkungen werden durch Onlineangebote reduziert und es ist möglich Leistungen anzubieten, ohne dass der Empfänger physisch anwesend sein muss. Individuelle Vereinfachungen von Prozessen sind auch im Hinblick auf die Gesundheitsbildung und -förderung oder für die Informationsvermittlung und das Lernen möglich (Ärzteblatt, 2018). In diesem Zusammenhang beleuchtet z.B. die Studie „Smart Country – Vernetzt. Intelligent. Digital“ der Bertelsmann Stiftung die Chancen der Digitalisierung und präsentiert einen „Forderungskatalog für ein digitales Deutschland“ (Bertelsmann Stiftung, 2018).

Wie ist es nun möglich, mit den Potenzialen aber auch den Risiken der Digitalisierung sinnvoll umzugehen? Wodurch können die Vorteile der Digitalisierung genutzt und die individuellen Risiken minimiert werden? Wie also lässt sich der digitale Wandel für Kinder entwicklungsgerecht gestalten? Und welchen Beitrag können oder müssen Schule und Eltern leisten, damit die Medienkompetenz der Kinder gestärkt wird und Medien in einem entwicklungsgerechten Ausmaß konsumiert werden können? Diese Fragen sind für die Kinder, die innerhalb der Digitalisierung aufwachsen von enormer Bedeutung. Aber auch für die Eltern ergeben sich viele neue Fragestellungen und ganz neue Kommunikationsfelder. Während Grundschüler bereits wie selbstverständlich und häufig unbedarfte innerhalb ihrer digitalen Umwelt agieren, fallen viele Eltern in der Nutzungskompetenz allerdings kontinuierlich

hinter ihren Kindern zurück (Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 7). Und trotz der häufigen Nutzung digitaler Formate lernen 45% der 6- bis 10-jährigen weder in der Schule noch zu Hause etwas über den verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit digitalen Medien (Scoyo, 2017). Für die Eltern stellt es eine enorme Herausforderung dar, ihre Kinder unter Beachtung der vielfältigen Formate und der kontinuierlichen Weiterentwicklung in der digitalen Welt zu begleiten und zu unterstützen (Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 8).

## **1.2 Ziel der Arbeit**

Die vorherigen Ausführungen zeigen, wie wichtig eine für Kinder entwicklungsgerechte Gestaltung des digitalen Wandels ist und wie schwierig es häufig für die Eltern ist, adäquat mit den omnipräsenten Medienangeboten im Rahmen ihres Erziehungsauftrags umzugehen.

Ziel dieser Arbeit ist es, die in diesem Zusammenhang aktuellen Forschungsergebnisse zum Einfluss des Medienkonsums auf das Verhalten von Grundschulkindern zu beleuchten. Gleichzeitig werden mittels einer in Schule und Hort durchgeführten Onlineumfrage die Mediennutzungsgewohnheiten der Kinder erhoben, um Rückschlüsse auf problematische Bereiche ziehen und entsprechende Handlungsempfehlungen zur Unterstützung der Eltern ableiten zu können (Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 8). Abschließend werden die gesammelten Ergebnisse zusammenfassend in Form von Hintergrundinformationen und praktischen Hinweisen in einem entsprechenden Flyer für die Eltern von Grundschulkindern dargestellt. Dies soll zu einem selbstsicheren und gut informierten Umgang bei der Vermittlung eines angemessenen Nutzungsverhaltens bezüglich digitaler Medien beitragen und die Eltern dadurch darin unterstützen, ihre Kinder auf dem Weg in die digitale Welt zu begleiten.

Darüber hinaus soll die Arbeit einen Impuls für die von den Kindern besuchte Schule bzw. Kinderbetreuungseinrichtung bieten, indem zum einen die Einstellungen der Eltern dem Medienkonsum ihrer Kinder gegenüber deutlich werden und sie zum anderen durch die Ausgabe des entwickelten Flyers die

Bereitschaft demonstriert, zusammen mit den Eltern an einem entwicklungsgerechten Umgang mit digitalen Medien arbeiten zu wollen. Nicht zuletzt wirkt sich ein durch die im Flyer formulierten Anregungen eventuell veränderter Umgang mit Medien im häuslichen Umfeld positiv auf die Konzentrationsfähigkeit und Ausgeglichenheit der Kinder und damit auch auf die Arbeit mit ihnen innerhalb der Einrichtung aus.

### 1.3 Aufbau

Aufgrund der Fülle an Veröffentlichungen und zur Verfügung stehendem Ausgangsmaterial zur Erstellung dieser Arbeit sind Eingrenzungen unumgänglich. Daher werden für die Untersuchung der Fragestellung lediglich die bedeutsamsten Annahmen aus der Entwicklungspsychologie und wesentliche Ergebnisse bekannter Studien und Untersuchungen einbezogen.

## 2. Die Nutzung digitaler Medien im Grundschulalter

Laut einer repräsentativen Umfrage des Marktforschungsinstituts Forsa nutzten bereits im Jahr 2017 ganze 74 Prozent der Grundschüler digitale Medien, wobei 45 Prozent der Kinder weder in der Grundschule noch im häuslichen Umfeld den Umgang mit ihnen vermittelt bekommen. Dabei sind gerade die Eltern gefragt: Während sich der Studie zufolge nur etwa 18% der Kinder bei Fragen zum Umgang mit digitalen Medien an ihre Lehrer wenden, bauen 93% der Kinder auf ihre Eltern, wenn sie Fragen zum Datenschutz oder der zielgerichteten Nutzung digitaler Instrumente haben. Eltern tragen damit eine große Verantwortung für die Entwicklung der digitalen Kompetenz ihrer Kinder (scoyo.de, 2017).



Abb. 2: Kinder & Neue Medien  
Quelle: Scoyo.de, 2017b

Während sie als Mitglied der „*Generation X*“ zwar den Internetboom und die Globalisierung voll mitbekommen haben, können dennoch nur knapp 29% sicher mit den digitalen Instrumenten umgehen, die ihr Kind als Mitglied der sogenannten „*Generation Z*“ (auch: „*Generation YouTube*“) nutzt. Und je älter die Kinder werden, desto weniger können die Eltern ihre Kinder auf dem Weg der Digitalisierung unterstützen, die für Vertreter dieser Generation ein ganz normales Lebensumfeld darstellt (Hagemes & Ternès, 2018, 239-242): Längst schon werden Malvorlagen, Lieblingssongs oder Lerninhalte digital gesucht, der Austausch mit den Klassenkameraden findet nachmittags über die WhatsApp-Gruppe statt und zur Unterhaltung werden mit den Freunden TicToc-Videos gedreht.

## 2.1 Begriffsklärung

Einige im Rahmen der Arbeit bedeutsamen Begriffe sind sehr vielschichtig und werden aus diesem Grund im Folgenden erläutert.

### 2.1.1 Digitalisierung

Die 1969 erfolgte digitale Vernetzung von Computern erlebte in den letzten Jahrzehnten eine rasante Entwicklung vom ursprünglich durch das amerikanische Bundesverteidigungsministerium genutzte Netzwerk durch die in den 80er Jahren möglich werdende grafische Darstellung von Daten zu einem Massenmedium, das mittlerweile öffentlich-rechtliche Einrichtungen, Unternehmen und Privatpersonen verbindet (Kollmann & Schmidt, 2016, S. 2-3). Seitdem hat sich die Art der Kommunikation massiv verändert und ein Informationsaustausch zwischen Privatpersonen ohne digitale Kommunikationskanäle ist für viele nicht mehr denkbar. Darüber hinaus werden digitale Medien immer stärker auch für unterschiedliche Planungs- und Handlungsprozesse genutzt: Zeitungen und Zeitschriften werden als ePaper konsumiert, Filme auf digitalen Plattformen geschaut, Reisen im Internet gebucht und Verkehrsmeldungen auf dem Handy verfolgt. 2017 waren laut einer ARD/ZDF-Onlinestudie in Deutschland bereits 62 Millionen Personen im WWW aktiv (Statista.de, 2018). Und die Digitalisierung schreitet voran:

Zukünftig werden sich verschiedene Medien stärker vernetzen und das Leben der Menschen noch ausgeprägter mit der Nutzung digitaler Medien verbunden sein (Auersperg & Eichenberg, 2018, S.7). Verstärkt wird die Entwicklung neben der ständig wachsenden Bandbreite an digitalen Möglichkeiten für das Individuum auch durch die wirtschaftlichen Ziele der die Formate entwickelnden Unternehmen und durch das Interesse Deutschlands daran, seine Position im internationalen Vergleich bei der Nutzung digitaler Instrumente zur Kommunikation zwischen Staat und Bürgern zu verteidigen und zusätzlich in Teilbereichen aufzuholen. Denn laut dem Innovationsindikator 2018, der jährlich erscheinende Studie zur Innovationsstärke des Wirtschaftsstandorts Deutschland, belegt Deutschland zwar Platz vier im internationalen Vergleich, kann aber in keinem der Teilbereiche Wirtschaft, Wissenschaft, Bildung, Staat und Gesellschaft eine Topplatzierung erreichen (Innovationsindikator, 2018, S. 5-6). Digitalisierung ist damit ein vielschichtiger Prozess, der die verschiedenen Ebenen Gesellschaft, Wirtschaft und Privatleben betrifft und damit maßgebliche Folgen für die Gesellschaft und das Individuum hat.

### **2.1.2 Medienkompetenz**

Der Ursprung des Begriffes „Medienkompetenz“ liegt in den 90er Jahren. Er wurde von dem Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke eingeführt und beschreibt „die Fähigkeit, in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen“ (Angenent, Heidkamp & Kergel, 2019, S. 107), also die Medien und dadurch vermittelte Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv nutzen zu können. Basierend auf dieser Definition und der Annahme, dass Kommunikation eine Form des Handelns darstellt, postuliert Baacke, dass sich kommunikatives Handeln mit Medien nicht nur auf die einfache Rezeption beschränkt, sondern auch den „produktiven Umgang“ und die Kommunikationsgestaltung mittels Medien umfasst. Darauf aufbauend entwickelt er ein vierdimensionales Modell der Medienkompetenz, das bis heute zu den einflussreichsten Modellen der Medienkompetenz zählt und die Dimensionen Medienkritik (1), Medienkunde (2), Mediennutzung (3) und Mediengestaltung (4) beinhaltet (Prasse & Schaumburg, 2019, S. 107-108).

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend definiert Medienkompetenz als die Fähigkeit, Medien „dem Alter entsprechend selbstbestimmt, verantwortungsbewusst, kritisch und kreativ“ nutzen zu können (Abb. 3, Auersperg & Eichenberg, 2018, S. 27).

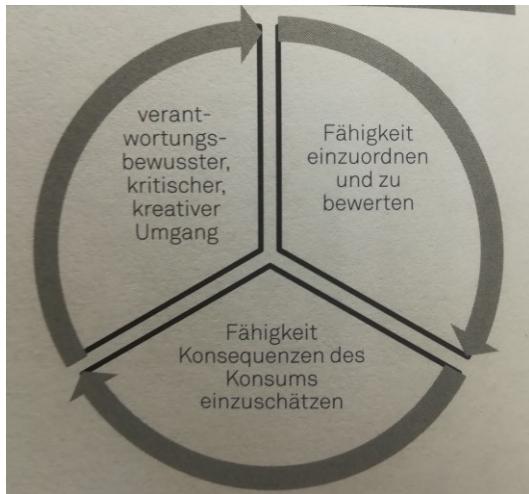


Abb. 3: Medienkompetenz: Fähigkeitsbereiche (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2013)  
Quelle: Auersperg, F., Eichenberg, C. (2018), S. 28

### 2.1.3 Verhaltensauffälligkeiten

Eine Verhaltensauffälligkeit bezeichnet „allgemein das Verhalten eines Menschen, das gegen Erwartungsnormen des Umfeldes durch Intensität und/oder wiederholtes Auftreten in einem Maße verstößt, das sie Vertreter dieser Erwartungsnormen das Verhalten mehr oder minder mißbilligen [...]“ (Stangl, 2019). Verhaltensauffälligkeiten treten bei ca. 20% der Kinder auf und haben meist einen multifaktoriellen Ursprung, sie entstehen also durch das Wechselspiel verschiedener Einflussgrößen.

Neben internen kindbezogenen Faktoren, wie z.B. Frühgeburt, perinatalen Komplikationen, dem Temperament des Kindes und seiner Resilienz, spielt die erfolgreiche Bewältigung von Entwicklungsaufgaben eine wichtige Rolle. Die Voraussetzungen dafür liegen im Erwerb von Fähigkeiten innerhalb sog. „sensibler Phasen“. Werden in diesen Phasen Entwicklungen versäumt, kann das später nur sehr schwer nachgeholt oder ausgeglichen werden und z.B. Entwicklungsverzögerungen begünstigen (Lohaus und Vierhaus, S. 267-271).

Darüber hinaus existiert eine Vielzahl an Risiko- und Schutzfaktoren, die die Gefahr der Entstehung von Verhaltensauffälligkeiten im Grundschulalter fördern oder verringern können, wie z.B. pränatale Faktoren (u.a. Alkohol-, Nikotin- und Drogenkonsum der Mutter während der Schwangerschaft), familiäre Faktoren (z.B. Schwierige Beziehungsmuster innerhalb der Familie, dissoziales Verhalten von Mutter und/oder Vater oder psychische oder schwere körperliche Erkrankungen der Bezugspersonen), Bindungsqualität, Peerbeziehungen oder kritische Lebensereignisse (Schuster, 2017, S. 267-273). Und nicht zuletzt spielt die wechselseitige Einflussnahme von Eltern und Kindern eine Rolle: Das Verhalten der Eltern fördert bestimmte Verhaltensweisen oder -auffälligkeiten, während umgekehrt auch die Kinder mit ihrem Verhalten auf die Eltern einwirken (Lohaus & Vierhaus, 2015, S. 217-218).

In den letzten Jahren hat eine stetig steigende Anzahl von Grundschulkindern mit Verhaltensauffälligkeiten zu kämpfen. Dabei reicht die Spanne von mangelnder Impulskontrolle über das Gefühl des „Ausgebranntseins“ und Prüfungsangst bis hin zu Essstörungen oder Depressionen. Zu den am häufigsten diagnostizierten Verhaltensauffälligkeiten im schulischen Kontext zählt aktuell sicherlich die Aufmerksamkeits-Hyperaktivitätsstörung (ADHS), die Unaufmerksamkeit, Überaktivität und Impulsivität des Kindes beinhaltet. Neben der Annahme genetischer Faktoren als Ursachen zeigen laut Schuster (2017) verschiedene Studien, dass auch Umwelteinflüsse die Symptomatik einer ADHS begünstigen, wie z.B. Frühgeborenen, ein niedriges Geburtsgewicht, oder auch das Ausmaß des Medienkonsums – nach einer Längsschnittstudie von Nikkelen et al. (2014) sind Kinder mit einer bestimmten genetischen Ausstattungen anfälliger für den Konsum gewaltbetonter Medien, dessen Ausmaß wiederum mit der Ausprägung von ADHS-Symptomatiken korreliert (Schuster, 2017, S. 2 und S. 117-122).

## **2.2 Potenziale und Risiken der Digitalisierung**

Die Besonderheit des sich aktuell vollziehenden digitalen Wandels liegt in der Herausforderung, eine Balance zwischen der effektiven Nutzung der damit einhergehenden Chancen und Möglichkeiten unter Berücksichtigung und

Kompensation möglicher Risiken. Im Folgenden werden die von der Autorin innerhalb des Digitalisierungsprozesses als besonders relevant eingestuften Potenziale und Risiken aufgeführt und erläutert.

### **2.2.1 Potenziale**

Die Digitalisierung bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten und Potenzialen, die zukünftig noch stärker an Bedeutung gewinnen werden. Im Folgenden werden einige wesentliche aufgeführt.

#### **Dimension Flexibilität**

Die Nutzung digitaler Medien bietet durch eine zeit- und ortsunabhängige Kommunikation eine enorme Flexibilität: So ermöglicht sie z.B. im Rahmen der Vereinbarkeit von Beruf und Familie Eltern die flexible Kinderbetreuung und neue Möglichkeiten in der Betreuungsorganisation pflegebedürftiger Angehöriger (Zimmermann, 2016, S. 211). Familien können ihren Alltag mittels Apps organisieren und ihre Planung gemeinsam flexibel gestalten. Eine weitere wesentliche Entwicklung liegt in der Möglichkeit des ortsunabhängigen Arbeitens. Nicht umsonst erlebte das digitale Nomadentum in den letzten Jahren einen echten Boom (Microsoft News, 2010). Dies lernen Kinder ganz selbstverständlich und „nebenbei“ und können die medialen Instrumente für ihre eigenen Bedürfnisse nutzen und anpassen.

#### **Dimension Beziehungsgestaltung**

Die Nutzung mobiler Kommunikationsmöglichkeiten durch Messenger-Dienste wie z.B. WhatsApp kann die Stabilität innerfamiliärer Beziehungen erhalten. Dies bestätigen Forschungsergebnisse aus der Familienforschung, nach denen digitale Kommunikationsmöglichkeiten auch der Beziehungsgestaltung dienen. Berufstätige oder alleinerziehende Eltern können für das Kind gut erreichbar sein und z.B. durch eine kurze Chatnachricht Rückmeldungen geben. Kinder können ihren Eltern ebenfalls Nachrichten schicken, um z.B. mitzuteilen, dass sie zu Hause sind und den Eltern damit Sicherheit geben. Dabei wirken diese Möglichkeiten bei jüngeren Kindern eher als Instrument der beiderseitigen Rückversicherung, während sie später durch die Kompensation räumlicher

Trennung und durch die Möglichkeit der ständigen Erreichbarkeit das Einfordern von Selbstbestimmung fördert und so Ablöseprozesse begünstigt. Durch die Nutzung digitaler Kommunikationsmittel können darüber hinaus neue soziale Bindungen leicht ausprobiert und gestaltet werden (Hugger, Fleischer & Tillmann, 2014, S. 37-38). Selbst über große Entfernungen hinweg können Freundschaften, Familienbeziehungen oder Ferienbekanntschaften gepflegt werden – auch über Sprach- und Generationsgrenzen hinaus (Zimmermann, 2016, S. 219).

### **Dimension Teilhabe**

Die Digitalisierung bietet verschiedene Formen der Teilhabe. So haben durch Barrierefreiheit z.B. auch körperlich eingeschränkte Menschen die Möglichkeit, an Prozessen (beispielsweise öffentlichen Diskursen), teilzunehmen. Sie bietet den niedrigschwälligen Zugang zu Informations- und Hilfsangeboten und die Möglichkeit, des individuellen Austausches zu äußerst verschiedenen Themen (auch über Stadt- und Landesgrenzen hinweg), wodurch auch Personen aus Randgruppen Kontakte aufbauen und pflegen können. Die heutigen Grundschulkinder wachsen mit diesen Möglichkeiten auf. Durch die Vermittlung einer angemessenen Medienkompetenz erfahren sie, dass Inhalte in den digitalen Medien u.a. auch die Vielfalt unserer Gesellschaft darstellen und dass sie sie entweder für sich selbst oder andere zur Teilhabe nutzen können und es bei der professionellen Erstellung von Medienangeboten wichtig ist, auch auf Barrierefreiheit und die Darstellung von Vielfalt zu achten.

### **Dimension Bildung und Wissen**

Bisher hat die Digitalisierung die Schule noch nicht umfassend erreichen können. Aber auch hier existieren vielfältige Chancen. Kindern könnten auf persönlichen Endgeräten individuelle und auf die jeweilige Leistungsstufe zugeschnittene und stets aktuelle Lerninhalte zur Verfügung stehen, deren Bearbeitung unabhängig vom Klassenzimmer erfolgen kann (Zimmermann, 2016, S. 212). Fallen Kinder vom Leistungsstand her hinter ihren Klassenkameraden zurück, können entsprechende Programme Schwierigkeiten feststellen und durch individuelle Förderprogramme bearbeiten. Interessant ist in diesem Zusammenhang eine Studie von Rueda et al. (2005) zur Wirksamkeit

von computergestützten neuropsychologischen Aufmerksamkeitstrainings hinsichtlich der exekutiven Aufmerksamkeit. Sie ergab, dass sich die Leistungen der Teilnehmer im Alter von sechs Jahren nach der Durchführung des Trainings signifikant verbesserten (Margraf & Schneider, 2019, S. 469). Auch auf die Verfügbarkeit von Wissen hat die Digitalisierung Auswirkungen. Zu fast allen erdenklichen Themen können Wissensinhalte erfahren werden. Und die Wissenschaft profitiert ebenfalls von der Digitalisierung. Weltweite Kollaborationen werden möglich, Daten können leicht archiviert und die Datenerfassung standardisiert werden. Kinder mit digitaler Kompetenz sind darauf gut vorbereitet (Borgwardt, 2018, S. 40-41).

### **Dimension öffentliche Verwaltung**

Im Vergleich zu anderen Ländern liegt Deutschland laut dem „E-Participation Index“ der Vereinten Nationen in der Nutzung digitaler Instrumente zur Kommunikation zwischen Staat und Bürgern im Ranking aktuell noch relativ weit hinten (Bertelsmann Stiftung, 2017, S. 35-36). Es ist aber anzunehmen, dass sich dies innerhalb der nächsten Jahrzehnte verändert. So werden amtliche Verzeichnisse, behördliche Prozesse und Behörden untereinander stärker vernetzt werden und den Bürgern Angebote zielgruppengerecht mittels digitaler Möglichkeiten präsentieren (z.B. hinsichtlich der Steuererklärung oder KFZ-Anmeldung). Darüber hinaus bietet die Digitalisierung die Möglichkeit der Gestaltung einer Plattform für ein stärkeres, gesellschaftliches Engagement (Heuermann et al., S. 34, 2018). Wer entsprechende Kompetenzen besitzt, kann diese Instrumente sinnvoll für sich nutzen.

### **Dimension Politik**

Durch die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten, die die Digitalisierung mit sich bringt, können Bürgerinnen und Bürger in Deutschland Politiker mittlerweile direkt adressieren und damit einen direkten Einfluss auf individuelle und demokratische Rechte haben. Ein aktuelles Beispiel stellt das Video „Die Zerstörung der CDU“ des YouTubers Rezo ja lol ey dar (Rezo ja lol ey, 2019), das in den Tagen vor der Europäischen Parlamentswahl 2019 in den Medien für besondere Aufmerksamkeit sorgte und das beweist, dass die sozialen Medien

mittlerweile den politischen Diskursraum und die Möglichkeiten der politischen Mobilisierung erweitert haben (Deutschlandfunk, 2019). Dieser Umstand bietet für die Generation Z enorme Potenziale. Allerdings geht von ihm auch eine digitale Bedrohung für die Demokratie aus: Die Mobilisierung funktioniert in mehrere Richtungen und Big Data, KI und die großen Digitalkonzerne erschweren den Schutz der Grundrechte (Friedrich-Ebert-Stiftung e.V., 2019). Umso wichtiger erscheint es, den heutigen Grundschülern auch in diesem Bereich frühzeitig eine entsprechenden Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln.

### **2.2.2 Risiken**

Neben den Möglichkeiten und Chancen die die Digitalisierung bietet, werden auch einige Risiken diskutiert. So wird vor allem der Einfluss des Medienkonsums während bestimmter Entwicklungsphasen kritisch betrachtet. Nach Havighurst (1972) müssen Kinder in den verschiedenen Altersstufen bestimmte Entwicklungsaufgaben erfolgreich bewältigen, um eine optimale Entwicklung zu durchlaufen. Bei einer unzureichenden Entwicklung kann es zu einem abweichenden Verhalten und einer Begünstigung der Entwicklung psychischer Störungen kommen. Zusätzlich gibt es während der kindlichen Entwicklung sogenannte „sensible Phasen“, die eine optimale Basis zum Erlernen bestimmter Fähigkeiten bieten. Werden Entwicklungen in dieser Phase nicht vollzogen, können sie später nur schwer nachgeholt werden (Lohaus & Vierhaus, S. 271). Vor allem der Medienkonsum innerhalb dieser Phasen wird in der aktuellen Literatur kritisch diskutiert. Einige der in der Literatur diskutierten Risiken werden im Folgenden dargestellt.

#### **Dimension Bewegung**

Ein steigender Medienkonsum wird häufig mit Bewegungsmangel von Kindern und der Zunahme von Übergewicht und Adipositas in Zusammenhang gebracht. Die Neurobiologin Dr. Gertrud Teuchert-Noodt betont in diesem Zusammenhang, dass die durch den Konsum geringe körperliche Aktivität auch langfristige Folgen hat: Vor allem im frühen Kindesalter bereiten die

Nervenzellen im Kleinhirn einen Ordnungsplan vor, aus dem durch vielfältige körperliche Aktivitäten ein erster Verschaltungsplan erstellt wird und in der Folge durch „aktivitätsgesteuerte Kompensation“ entsprechend Aktivmuster in die Senso-Motorik und das Großhirn integriert werden. Wird diese Entwicklung durch zu wenig Bewegung eingeschränkt, kann dies laut Teuchert-Noodt beim Schulkind zu raumbezogenen, kognitiven Defiziten führen (Teuchert-Noodt, 2016, S. 53).

### **Dimension Entwicklung von Störungen**

Im Rahmen der sogenannten BLIKK-Studie haben Kinderärzte 2017 in Deutschland rund 5.500 Kinder und Jugendliche untersucht und ihre Eltern bezüglich des Nutzungsverhaltens hinsichtlich elektronischer Medien und den möglichen Auswirkungen auf einzelne Entwicklungsbereiche befragt. Die Ergebnisse zeigen, dass ein Medienkonsum von mehr als 30 Minuten täglich verstärkt mit Entwicklungsstörungen im Bereich Konzentration und Hyperaktivität einhergehen kann (Büsching & Riedel, 2017, S. 7). Diese Ergebnisse werden durch Ergebnisse der LIFE Child-Langzeitstudie gestützt, bei der Wissenschaftler der Universität Leipzig den Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computern und Handys und dem Auftreten von Aufmerksamkeitsstörungen nachweisen konnten (Poulain, 2018, S. 9).

Interessant sind in diesem Zusammenhang vor allem auch die Ausführungen der Neurobiologin Teuchert-Noodt (2016). Sie leitet aus der jüngsten Forschung zum Hippocampus (Chen et al.) ab, dass der Reifungsprozess des Kindes in der sensiblen Phase, in der zwei wesentliche Instanzen aktiviert werden - nämlich das Belohnungssystem als limbische Instanz und als kortikale Instanz das Kontrollsystem (Stirnhirn) - durch eine beschleunigte Raum-Zeit-Wahrnehmung aufgrund der Nutzung von Medien behindert werden kann.

Durch den Belohnungsschaltkreis im Unterbewusstsein besteht außerdem die Gefahr der Verzahnung physischer und psychischer Abhängigkeit, die zusammen mit der oben beschriebenen defizitären Stirnhirnreifung ihrer Einschätzung nach Störungen der kognitiven Wahrnehmung, der Aufmerksamkeit (ADS), der Bildung des Langzeitgedächtnisses und sogar das Asperger Syndrom erklären kann (Teuchert-Noodt, 2016, S. 54-55).

## **Dimension Selbstkontrolle**

Im Gegensatz zu anderen Primaten dauert die Reifung des Gehirns beim Menschen relativ lang. Erst wenn grundlegende Fähigkeiten und Inhalte gelernt wurden, können in der Folge auch komplexere Lernvorgänge im Gehirn gemeistert werden. Während Säuglinge noch einfach nur reagieren, ermöglicht die Entwicklung des Gehirns dem Kind zunehmend komplexere Input- und Outputprozesse zu verarbeiten bzw. zu steuern. Während allerdings Erwachsene Bedürfnisse und Handlungen bereits sehr bewusst steuern können, unterliegen Kinder häufig noch reflexhaften Reaktionen. Dadurch fällt ihnen die Selbstkontrolle noch relativ schwer (Spitzer, 2012, S. 162-166). Eine im Jahr 2011 durchgeföhrte Untersuchung von Lillard & Petersen konnte zeigen, dass eine hohe Reizdichte beim Fernsehkonsum direkte negative Auswirkungen auf kognitive Leistungen zur Folge hat: Zwei Gruppen von vierjährigen Kindern bekamen zwei unterschiedliche Formate präsentiert – einen modernen Cartoon mit schnellen Schnitten und einen realistischen Lehrfilm, während die dritte Gruppe neun Minuten lang zeichnete.

Nachfolgende Tests zur Funktion des Frontalhirns ergaben, dass sich die Fähigkeit zur Selbstkontrolle durch den Cartoon besonders stark verminderte. Dies bedeutet, dass nicht nur spezifisch für eine bestimmte Altersgruppe ungeeignete Inhalte negative Auswirkungen haben, sondern auch die Höhe der Reizdichte eine entscheidende Rolle spielt (Spitzer, 2012, S. 249).

## **Dimension Steuerung durch Algorithmen**

Kinder könnten zukünftig beim digitalen Lernen mittels Big-Data-Analysen überwacht werden: Wie oft werden beim Lernen Pausen gemacht? Werden die Hausaufgaben vollständig und innerhalb eines bestimmten Zeitraums erledigt? Wie schneidet der Schüler im großflächigen Vergleich zu anderen ab und wie viele Fehler werden in welchem Zeitraum produziert? Denkbar wäre längerfristig auch die Messung von Aufmerksamkeit und Konzentration des jeweiligen Schülers bei der Bearbeitung von Aufgaben. Die Folge wäre ein noch höherer und auf viele Kinder negativ wirkender Leistungsdruck (Zimmermann, 2016, S. 212).

## Dimensionen Gewalt

Immer wieder wird ein enger Wirkungszusammenhang zwischen dem Konsum gewaltverherrlichender Medien und einem gewaltbereiten Verhalten diskutiert. Während modernere medienpädagogische Konzepte den Nutzer als selbstbestimmt agierende Individuen betrachten, der den Wirkungen von Medien keineswegs schutzlos ausgeliefert ist, sehen bewahrpädagogische Ansätze in der Mediengewalt ein erhebliches Risiko für gewaltauslösendes Verhalten (Moser, 2019, S. 163). Die Forschung hinsichtlich der Auswirkungen des Medienkonsums mit gewalttätigen Inhalten auf die psychische kindliche Gesundheit und ein aggressives Verhalten befindet sich nach Lambert et al. aktuell noch in den Anfängen. Um das Risikopotenzial dieser Dimension einordnen zu können bietet es sich deshalb an, verschiedene Untersuchungsergebnisse zum Thema einzubeziehen. Die Autorin bezieht sich dabei auf vier wesentliche Annahmen:

1. Ein entscheidendes Experiment wurde von Albert Bandura im Rahmen seiner „Bobo-Doll-Studie“ durchgeführt. Bei einem Versuchsaufbau wurde 40 Jungen und 40 Mädchen im Rahmen des sogenannten „Rocky-Experiments“ ein Film mit Gewaltinhalten präsentiert. Einer Gruppe wurde ein Film gezeigt in dem der Hauptdarsteller für sein aggressives Verhalten belohnt wurde, der anderen Gruppe ein Film in dem aggressives Verhalten des Darstellers bestraft wurde. Zusätzlich gab es zwei Kontrollgruppen. In seinen Auswertungen kam Bandura (1973) zu dem Ergebnis, dass „Kinder, die die Belohnung aggressiver Modelle erlebten“, mehr Aggressionsnachahmung zeigten (Moser, 2019, S. 169-170 & Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt).
2. Nach der Habitualisierungs- und Kultivierungsthese nimmt die Sensibilität bei wiederholtem Konsum gewaltbetonter Inhalte kontinuierlich ab, was nach Kunczik und Zipfel (2010) in der Folge zu Gewöhnungseffekten führen kann (Moser, 2019, S. 170). Diese Annahme konnte auch durch eine Studie von Engelhardt et al. (2011) bestätigt werden. Dabei wurde bei Probanden eine sogenannte P3-Hirnreaktion bei der Präsentation gewaltbetonter Inhalte gemessen. Hatten die Versuchspersonen gewalttätige Videospiele gespielt, fiel die P3-Reaktion geringer aus, was auf eine Desensibilisierung schließen lässt. Zusätzlich zeigten die Probanden mit den stärksten Anzeichen für eine Desensibilisierung in einer nachfolgenden Situation, in der sie anderen

Personen gegenüber aggressives Verhalten zeigen konnten, am ausgeprägtesten aggressive Verhaltensweisen (Gerrig, R. J., & Zimbardo, 2015, S. 688).

3. Skripttheoretische Modelle basieren als kognitionstheoretischer Ansatz auf der Annahme, dass Verhaltensweisen durch sog. „Skripte“ bestimmt werden. Diese Skripte beinhalten Strategien, die vom Individuum auf Basis der Beobachtung des Problemlöseverhaltens anderer gespeichert werden, um sie im Rahmen einer konkreten Situation zu erproben und bei Erfahrung abzurufen. Van Evra (2004) postuliert in diesem Zusammenhang, dass Gewalt in Medien von Kindern als Problemlösestrategie in kognitiven Skripten abgespeichert und später abgerufen werden kann. Je häufiger Gewalt konsumiert wird, desto häufiger werden entsprechende Skripte abgerufen und desto stärker auch ein aggressives Verhalten gezeigt.

4. Die „Frustrations-Aggressions-Hypothese“ (Dollard et al., 1939) geht davon aus, dass aggressives Verhalten immer ein Frustrationserleben voraussetzt, das in Situationen entsteht, in denen Individuen in ihrer Zielerreichung behindert werden (Gerrig, R. J., & Zimbardo, 2015, S. 687). Diese Annahme wurde zwar später von Miller reformuliert, der das auf den Konsum von Mediengewalt folgende aggressive Verhalten nur als eine mögliche Verhaltenskonsequenz definiert (Moser, 2019, S. 170). Dennoch erscheint es in diesem Zusammenhang nur logisch, dass Kinder, die im Rahmen eines digitalen Spiels unterbrochen werden, ein tendenziell aggressives Verhalten zeigen. Im Ergebnis lässt sich festhalten, dass die Auswirkungen des Konsums gewaltbetonter Medieninhalte auf die kindliche Psyche oder ein in der Folge aggressives Verhalten noch nicht hinreichend erforscht ist, aber die bisherigen wissenschaftlichen Erkenntnisse durchaus eine Kausalität begründen, weshalb auch im Rahmen dieser Arbeit davon ausgegangen wird, dass die Dimension Gewalt im Medienkonsum von Grundschulkindern durchaus ein Risiko darstellt.

## Dimension Pornographie

Durch das Internet sind pornographische Inhalte für jeden verfügbar. Kinder treffen dadurch leicht unbeabsichtigt auf pornographische Inhalte. Nach dem Theologen und Ethiker Schirrmacher (2008) ist Pornographie bereits das „irreführende Hauptwerkzeug der Aufklärung Jugendlicher und Kinder“

geworden.“. Dabei besteht zum einen die Gefahr, dass die Kinder die Inhalte nicht richtig einordnen können. Sie sind irritiert und überfordert und entwickeln unter Umständen auch Fehlinterpretationen. Zudem brauchen Kinder Beziehungs- und sinnlich-körperliche Erfahrungen, die z.B. durch die Darstellung von Sexualität als Ware im Internet in der sensiblen Entwicklungsphase von Identität und Körperlichkeit verstörend wirken können. Wird die offen dargestellte Sexualität im Netz als normal bzw. nicht mehr als intimer Vorgang empfunden, kann es darüber hinaus zu unerwünschten Abstumpfungseffekten kommen (Niewswiodek-Martin, 2008, S. 65-69). Außerdem sieht die Autorin zusätzlich die Gefahr der Zurschaustellung – die Hemmschwelle, Bilder von Mitschülern digital zu verbreiten, kann sinken und damit im schlimmsten Fall zu Mobbing im Netz führen. Hier ist eine gute Zusammenarbeit von Eltern, Pädagogen und Kinder- und Jugendarbeit unerlässlich.

### **Dimension Sucht**

Das Thema „Sucht“ spielt bei digitalen Medien eine immer größere Rolle innerhalb der Forschung. So wird das Smartphone bereits als „Suchtmittel und Einstiegsdroge“ bezeichnet (Hensinger, 2019, S. 16) und 2019 wurde der Punkt „Gaming Disorder“ im ICD-11 aufgenommen (ICD-11, 2019). Und es scheint naheliegend, dass ein Suchtverhalten im Interesse der Hersteller und Entwickler digitaler Formate ist. Schließlich sollen die Konsumenten das Angebot häufig und lange nutzen, um hohe Werbekosten einfordern zu können und den Nutzer „bei der Stange zu halten“. Tristan Harris, ein ehemaliger Google-Mitarbeiter dazu: „Selbst wenn Facebook nur diese halbe Stunde Ihrer Aufmerksamkeit behalten will, muss es tiefer in den Hirnstamm hineinkriechen und eine Gewohnheit, eine unbewusste Sucht erzeugen, etwas, das Sie impulsiv immer wieder tun wollen. Ich habe das selbst in den Laboren gelernt“ (Hensinger, 2019, S. 16). Nach Rehbein und Zensus (2013) liegt eine pathologische Nutzung von Medien vor, wenn sie zu einer Einengung des Denkens und Verhaltens auf die Mediennutzung, ein Verlust der Kontrolle über die Nutzungszeiten [...] und eine Fortsetzung des Verhaltens trotz negativer sozialer wie leistungsbezogener Konsequenzen“ vorliegt (Schuster, 2017, S. 204).

Bereits 33% der Grundschüler im Alter von 6-13 nutzen mindestens einmal pro Woche Onlinespiele. Diese Form des digitalen Spielen birgt einige Gefahren. Durch das Mehrspielerprinzip und die „persistente“ Spielwelt<sup>1</sup> fällt es Kindern häufig schwer, das Spielen zu beenden. Schließlich möchten sie niemanden im Stich lassen und da das Spiel weiter geht, auch wenn man sich ausklinkt, möchte man ungerne etwas „verpassen“. Studien, die die Prävalenzen für Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen untersucht haben, zeigen allerdings keine konsistenten suchtartigen Mediennutzungen – bei Langzeitstudien zeigt sich nach teils exzessiver Nutzung durch die Kinder häufig zu einem späteren Zeitpunkt eine verringerte Nutzung bzw. Remission. Dies lässt die Vermutung zu, dass eine übermäßige Nutzung nicht zwangsläufig auch eine Zeitstabilität besitzt, sondern z.B. im Rahmen bestimmter Entwicklungsphasen erfolgt und vom Eintritt in eine neue Entwicklungsphase abgelöst wird. Dennoch zeigen auch einige wissenschaftliche Erkenntnisse, dass eine Gruppe der Kinder und Jugendliche mit exzessiver Mediennutzung unter „sozialen, psychischen und auch gesundheitlichen Problemen leidet“ (Evers-Wölk & Opielka, 2016, S. 121). Dabei ist der problematische Medienkonsum nach einer Längsschnittstudie von Rehbein und Mößle von Schulkindern vor allem dann am höchsten, wenn „life is not going so well“ (Schuster, 2017, S. 205). Auch lässt der Mechanismus der Konditionierung nach Pawlow die Vermutung einer möglichen Entwicklung von Suchtverhalten zu. Bei der klassischen Konditionierung wird ein zunächst neutraler Reiz (z.B. ein Online-Spiel) durch die Kopplung mit einem unkonditionierten Reiz (z.B. dem biologischen Reiz „positive Emotion“) zu einem konditionierten Reiz wird. In der Folge ist das Spiel für den Nutzer grundsätzlich mit einer positiven Emotion belegt. Die operante Konditionierung bezieht sich auf die Stärkung eines Verhaltens durch verschiedene Vorgänge, u.a. durch Belohnungssysteme. Diese werden beim Spielen im Gehirn aktiviert und zum anderen durch bestimmte Belohnungssysteme innerhalb der Spiele berücksichtigt (Evers-Wölk & Opielka, 2016, S 78-81 & Schuster, 2017, S. 6).

---

<sup>1</sup> „Bezeichnung für eine virtuelle Welt, die dauerhaft ist und prinzipiell rund um die Uhr für Spielende erreichbar ist.“ (Bundeszentrale für politische Bildung, 2019)

## Weitere Dimensionen

Zwei wesentliche Risiken der Digitalisierung spielen für Kinder im Grundschulalter noch keine wesentliche Rolle, weswegen sie im Rahmen dieser Arbeit keine weitere Beachtung finden, aber dennoch kurz erwähnt werden sollen. Dabei handelt es sich zum einen um die **Dimension Politik**, bei der neben vielen Chancen für die Gestaltung politischer Diskurse z.B. auch ein Risiko im Schutz der Grundrechte existiert (Friedrich-Ebert-Stiftung e.V., 2019) oder Plattformen für Extremismus bietet. Zum anderen soll die **Dimension Suizid** zumindest erwähnt werden. So existieren neben Suizidforen mit Hilfsangeboten z.B. auch Selbstmordchats, in denen sich Menschen zum gemeinsamen Suizid verabreden.

## 2.4 Ableitung der Hypothesen

Aus den vorangegangenen Darstellungen wird deutlich, dass ein nicht kindgerechter Medienkonsum neben vielfältigen Chancen auch ein erhebliches Risikopotenzial beinhaltet. Im Rahmen dieser Arbeit wird aufgrund vorheriger Ausführungen angenommen, dass ein übermäßiger Medienkonsum einen Einfluss auf die Entwicklung von Auffälligkeiten im Verhalten zeigt. Daraus ergeben sich folgende Hypothesen, die innerhalb der anschließenden Untersuchung durch Verifikation oder Falsifikation überprüft werden:

**Nullhypothese H0:** „Zwischen dem Konsum digitaler Medien und Auffälligkeiten im Verhalten bei Grundschülern besteht kein Zusammenhang“.

**Alternativhypothese H1:** „Es besteht ein Zusammenhang zwischen dem Konsum digitaler Medien und der Entwicklung von Auffälligkeiten im Verhalten von Grundschülern“.

## 3. Methodik

Die operative Auseinandersetzung mit dem Untersuchungsgegenstand erfolgt auf Basis der formulierten Hypothesen. Im Folgenden wird das Vorgehen dargestellt.

### 3.2 Die Zielgruppe

Um kontrollierbare statistische Ergebnisse zu erhalten, wurde die Befragung durch zwei Zufallsstichproben realisiert: Die eine Stichprobe besteht aus Eltern von Kindern, die Schüler der Seeberg-Grundschule sind und/oder in der angeschlossenen Horteinrichtung betreut werden, die andere aus Eltern, die in Social-Media-Gruppen (Facebook und WhatsApp) für Eltern aktiv sind. Dadurch konnten möglichst viele Eltern befragt werden und es wurde eine möglichst repräsentative Abbildung der Grundgesamtheit generiert. Insgesamt bestand die Stichprobe damit aus 92 Befragungsteilnehmern.

### 3.3 Darstellung der Einrichtungen

Die Grundschule *Auf dem Seeberg* in Kleinmachnow existiert seit dem Schuljahr 2005/06. An der Schule gibt es ca. 280 Schülerinnen und Schüler, die von 16 Lehrern und Lehrerinnen betreut werden. Der angegliederte Hort besteht aus 8 Gruppen, in denen knapp 161 Schüler nachmittags betreut werden. Das Projekt wurde mit der Direktorin der Schule, der Verantwortlichen des KITA-Verbundes Kleinmachnow und der Horterzieherin Indra Stahr im Vorfeld ausführlich besprochen

### 3.3 Das Verfahren

Um den Umgang mit digitalen Medien von Kindern im Grundschulalter und deren Eltern in Verbindung mit möglichen Verhaltensauffälligkeiten und eventuell mangelnder Medienkompetenz empirisch zu untersuchen, wurde ein standardisierter Fragebogen im Rahmen einer Onlinebefragung eingesetzt.

Folgende Fragestellungen wurden dabei berücksichtigt:

- Welches zeitliche Nutzungsverhalten bildet die Stichprobe ab?
- Wie stufen die Eltern den Stellenwert digitaler Medien ein?
- Existiert ein Zusammenhang zwischen Nutzung digitaler Medien und Verhaltensauffälligkeiten (Konzentration oder Hyperaktivität)?
- Existieren im häuslichen Umfeld Regeln hinsichtlich der Nutzung?
- Wie schätzen Eltern die Medienkompetenz ihrer Kinder und auch von sich selbst ein?

- Besteht bei die Eltern ein Bedarf oder Interesse an Informationsangeboten zum Umgang mit digitalen Medien?

### 3.3.1 Vorgehensweise und Operationalisierung

Da aufgrund der vorherigen Ausführungen angenommen werden kann, dass die Medienkompetenz eine wesentliche Rolle im Umgang von Grundschülern mit verschiedenen Medien und damit auch einen Einfluss auf die eventuelle Entwicklung von Verhaltensauffälligkeiten als Folge eines nicht kindgerechten Konsums hat, wird für die vorliegende Arbeit die Formulierung der Fragen für die Erstellung der standardisierten Onlinebefragung in Anlehnung an das „Bielefelder Medienkompetenzmodell“ von Dieter Baacke vorgenommen (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, 2019). Dazu wird der Untersuchungsgegenstand „Medienkonsum und dessen Auswirkungen auf das Verhalten von Grundschülern“ in Dimensionen aufgelöst (Mayer, 2013, S. 33) und entsprechenden Indikatoren zugeordnet. Baacke unterscheidet in Bezug auf den Begriff Medienkompetenz die Dimensionen *Medienkritik*, *Medienkunde*, *Mediennutzung* und *Mediengestaltung*. Diese werden für den Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit um die Dimensionen *Kontrollfähigkeit* und *Craving* ergänzt.

Dimension	Indikatoren
Medienkritik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mediales Hintergrundwissen</li><li>• Wissen darüber, dass nicht alle Inhalte in der medialen Darstellung wahr oder realistisch sein müssen</li><li>• Fähigkeit zur Selbstreflexion</li></ul>
Medienkunde	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wissen über verschiedene Medien und das Bewusstsein für die unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten (informativ)</li><li>• Fähigkeit, die verschiedenen Medien bedienen zu können (instrumentell-qualifikatorisch)</li></ul>
Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rezeptionskompetenz (rezeptiv-anwendend)</li><li>• Interaktive Handlungskompetenz</li><li>• Rezeptionssituation</li></ul>
Mediengestaltung	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit, neu verfügbare Inhalte gestaltend einzubringen</li></ul>
Kontrollfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit, den Beginn, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren</li><li>• Kontrollverhalten hinsichtlich für das Alter ungeeigneter Inhalte</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fähigkeit zur Akzeptanz konsumfreier Zeiten</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wachsende Bedeutung des Spielens über andere Interessen und tägliche Aktivitäten hinaus</li><li>• Täuschung von anderen bezüglich Häufigkeit</li><li>• Weiterspielen trotz negativer Konsequenzen</li></ul>

Tabelle 1: Dimensionale Analyse

Quelle: eigene Darstellung

Die Dimensionen können wie folgt definiert werden:

**Medienkritik** bezieht sich auf vorhandenes Wissen hinsichtlich der Verbreitung von Informationen durch Medien, z.B. auch, dass bei einigen Medien vor allem ein wirtschaftliches Interesse die Auswahl ihres Angebots bestimmt. Durch ein entsprechendes Hintergrundwissen werden Entwicklungen in den digitalen Medien nicht kritiklos akzeptiert, sondern dahingehend geprüft, wie sie die Nutzung der Medien ggf. beeinflusst. Außerdem beinhaltet diese Dimension die Fähigkeit, die Wirkungen digitaler Medien zu erkennen, z.B. hinsichtlich sozialer Netzwerke und deren sozialisierenden Einfluss.

**Medienkunde** beschreibt das Vorhandensein relevanten Wissens über Medien und deren Zusammenhänge. Dies betrifft z.B. die Frage nach der Finanzierung, die Vernetzung der Medien untereinander oder wie Informationen im Internet entstehen und verbreitet werden. Zusätzlich bezieht sich diese Dimension auf die Fähigkeit, Medien und Anwendungen effektiv nutzen zu können (wie z.B. die Einarbeitung in eine Software oder das Bedienen einer Anwendung).

**Mediennutzung** bezeichnet die Kompetenz, Medien effektiv nutzen zu können - und zwar nicht nur passiv, sondern auch gestaltend. Dies betrifft z.B. Entscheidungen über die geeignete Wahl des digitalen Instruments, die Nutzungshäufigkeit oder den Zeitpunkt. Darüber hinaus bezieht sich die Dimension auf den mittlerweile vielfältigen Aspekt des interaktiven Handelns. Dazu gehören z.B. die Nutzung sozialer Plattformen wie Facebook oder Instagram und die Verbreitung dort präsentierter Inhalten, die Erstellung und Verbreitung von Podcasts, YouTube- oder TicToc-Videos, die Nutzung von Online-Banking-Angeboten oder die Buchung von Reisen im Netz.

**Mediengestaltung** bezieht sich auf den Umstand, dass Medien einem ständigen Veränderungsprozess unterliegen und die Nutzer der Medien diesen Prozess beeinflussen können, indem sie durch einen innovativen Umgang mit

den Medien die Routinen erweitern und Neues schaffen. Diese Dimension findet im Rahmen der vorliegenden Arbeit keine Beachtung, da davon ausgegangen werden kann, dass Grundschulkinder in diesem Bereich über sehr eingeschränkte Möglichkeiten verfügen.

**Kontrollfähigkeit** wird im Rahmen dieser Arbeit als eigene Dimension aufgeführt. Inhaltlich könnte sie der Dimension Mediennutzung zugeordnet werden. Aufgrund ihrer großen Bedeutung bei der kindlichen Nutzung von Medien und den auf sie bezogenen Schwierigkeiten im Umgang der Eltern mit dem Medienkonsum ihrer Kinder bekommt sie von der Autorin einen eigenen Stellenwert zugeordnet.

**Craving** beschreibt das psychische Verlangen nach der Nutzung digitaler Medien. Diese Dimension wird von der Autorin für die vorliegende Arbeit als wesentlich eingeschätzt, da ihre Nichtbefriedigung zu Beeinträchtigungen der psychischen Befindlichkeit, wie z.B. Unruhe oder Nervosität führen kann (Schuster, 2017, S. 203-205). Die Relevanz zeigt sich auch darin, dass im 2019 veröffentlichten ICD-11 erstmals der Punkt "Gaming Disorder" unter der Kategorie "Substanzgebundene und Verhaltenssüchte" 6C51 aufgenommen wurde.

### 3.3.3 Aufbau der Onlinebefragung

Dem quantitativen Untersuchungsdesign entsprechend wurde für diese Arbeit ein standardisierter Fragebogen erstellt (vgl. Anhang, [Onlinebefragung](#)), der den teilnehmenden Eltern vorgegebene Antwortmöglichkeiten präsentiert (Echterhoff, Hussy, Schreier, 2013). Dabei wurden die drei häufigsten Fragetypen verwendet (Diekmann, 2008, S. 476-478):

1. **Geschlossene Fragen** mit vorgegebenen Antwortkategorien und [halboffene Fragen](#) mit Antwortkategorien und einem Feld für Freitext,
2. **Fragen mit möglichen Mehrfachantworten**,
3. **Filterfragen**, die nur einen Teil der Befragten betreffen.

Die Befragung besteht aus insgesamt 23 Fragen und vier weiteren Fragen als Folge von Filterfragen, für deren Bearbeitung insgesamt ca. 15 Minuten eingeplant werden und die sich folgendermaßen aufteilen:

- 1. Soziodemographische Fragen** (Fragen 1-4): Hier werden Informationen zum Geschlecht und Alter der Eltern und der Kinder in Form geschlossener Fragen erhoben.
- 2. Fragen zum Medienkonsum** (Fragen 5-7): Diese Fragen beziehen sich auf die Häufigkeit, die genutzten Inhalte und die allgemeine Einstellung der Eltern gegenüber dem Medienkonsum mittels Mehrfachnennungen.
- 3. Fragen zur Einschätzung der Eltern hinsichtlich Risiken und Potenzial digitaler Medien** (Fragen 8-10): Hier werden Einschätzungen zu Potenzialen und Risiken mittels geschlossener und halboffener Fragen erfragt.
- 4. Abfrage von Regeln zur Mediennutzung** (Fragen 11-12): Eine geschlossene Filterfrage erhebt mittels halboffener Frage mit Mehrfachnennungen eventuell von den Eltern vorgegebene Nutzungsregeln.
- 5. Fragen zu den Auswirkungen des Medienkonsums:**  
Mittels geschlossener Filterfrage werden mögliche Gründe für Auseinandersetzungen als Folge des Medienkonsums erfragt (Fragen 13 und 14). Durch geschlossene Fragen wird außerdem eine mögliche Konzentrationsminderung nach der Mediennutzung abgefragt (Fragen 15 und 16) sowie das Auftreten körperlich unruhigen Verhaltens (Fragen 17 und 18).
- 6. Fragen zum Craving** (Fragen 19-20): Hier wird auf einer fünfstufigen Likert-Skala das Nutzungsverlangen des Kindes bzw. der Kinder erhoben.
- 7. Medienkompetenz Kinder** (Fragen 21-23): Die Fragen beziehen sich auf die Medienkompetenz bei Kindern und werden durch die Einschätzung der Eltern auf einer fünfstufigen Likert-Skala und als Antwort auf eine geschlossene Frage bzw. halboffene Frage dargestellt.
- 8. Medienkompetenz Eltern** (Fragen 24-25): Hier erfolgt die Einschätzung der Eltern hinsichtlich ihrer eigenen Kompetenz auf einer fünfstufigen Likert-Skala.
- 9. Unterstützende Angebote** (Fragen 26-27): Abschließend werden mittels Auswahlfragen Präferenzen bei möglichen unterstützenden Angeboten erfragt.

### 3.3.4 Pretest

Der Pretest dient im Vorfeld der Befragung als Voruntersuchung, um Auskunft über die Qualität des Instruments zu erhalten – also ob es eine valide und reliable Datenerhebung ermöglicht. Dabei wird z.B. die Übersichtlichkeit des

Fragebogens, die durchschnittliche Beantwortungsdauer, die Verständlichkeit der Fragen oder während der Beantwortung eventuelle auftretende Schwierigkeiten für die Teilnehmer erfragt (Häder, 2015, S. 395-396).

Für die vorliegende Untersuchung wurde ein Pretest mit 17 Personen durchgeführt. Drei Teilnehmer sind Mitarbeiter der Einrichtungen (eine Klassenlehrerin der Klassenstufe 5, eine Horterzieherin mit Kenntnissen der empirischen Sozialforschung sowie die stellvertretende Hortleiterin), vier Teilnehmer sind Eltern, deren Kinder die Seebergschule und den Hort am Hochwald besuchen, fünf Teilnehmer sind Eltern deren Kinder keine der beiden Einrichtungen besuchen aber ebenfalls im Grundschulalter sind und drei Teilnehmer sind Personen, die keine oder kleinere Kinder haben aber ein großes Interesse am Thema Digitalisierung besitzen. Die Rückmeldungen der Teilnehmer waren alle positiv. Das Thema wurde als äußerst interessant eingestuft und die Fragen als leicht verständlich und beantwortbar bewertet. Der Umfang wurde durch die Komplexität der Fragestellungen, die sich auf die Abfrage mehrerer Kinder bezieht, als angemessen beurteilt. Es gab lediglich Anmerkungen zu den Fragen bezüglich Häufigkeit der Nutzung verschiedener Medien und den Auswirkungen des Konsums auf die Konzentrationsfähigkeit. Hier wurde vorgeschlagen, die Skalenpunkte („sehr häufig“ bis „nie“ bzw. „Bei einer längeren Nutzung“) genauer zu definieren. Dies wurde durch Ergänzungen (z.B. „täglich oder mehrmals täglich“ bzw. eines definierten Zeitrahmens „Bei einer längeren Nutzung (ab 90 Minuten) ist mein Kind häufiger unkonzentriert“ umgesetzt.

#### 4. Ergebnisse

Zur Untersuchung der Forschungsfrage wurde als Instrument eine Onlinebefragung gewählt. Um zu vermeiden, dass der Stichprobenumfang zu gering ausfällt, wurden zwei Stichproben erhoben. Eine bestand aus Eltern der Seebergschule und des angeschlossenen Horts (25 Teilnehmer), die andere aus Eltern, die über Social-Media-Kanäle (Facebook und Instagram) angesprochen wurden (67 Teilnehmer). Insgesamt bestand die Stichprobe

damit aus 92 Teilnehmern ( $N=92$ ), Beide Datensätze wurden für die Auswertung zusammengeführt.

#### 4.1 Darstellung der Ergebnisse

Im Folgenden werden die Stichproben deskriptiv in Bezug auf die wichtigsten Ergebnisse für den Untersuchungsgegenstand dargestellt. Aufgrund des begrenzten Umfanges erfolgt hier lediglich eine einfache Darstellung der Daten.

##### Digitale Medien – Chance oder Risiko?

Die Analyse der Ergebnisdaten zeigt, dass knapp 38% der befragten Eltern die Nutzung digitaler Formate als Chance für ihre Kinder sehen, während ca. 26% sie eher als Risiko sehen. Ungefähr 30% der Eltern sind sich nicht sicher, ob sie die Nutzung eher als Risiko oder eher als Chance einstufen sollen.

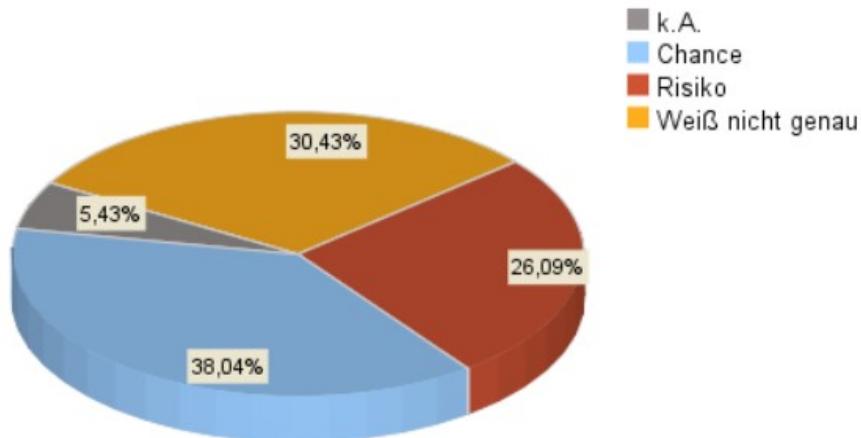


Abb. 4: Einschätzung der Eltern: „Sehen Sie die Nutzung digitaler Formate eher als Chance oder als Risiko für Ihr Kind?“  
Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

##### Allgemeine Einschätzung der Eltern zur Nutzung digitaler Formate

Bei der allgemeinen Einschätzung der Eltern von digitalen Formaten wurde die Aussage, dass der Medienkonsum von Kindern Auswirkungen auf das Verhalten hat, mit 23,3% am häufigsten ausgewählt, gefolgt von der Meinung, dass es wichtig ist, dass Kinder den Umgang mit digitalen Medien lernt.

Meinung Digitale Medien <sup>a</sup>		Antworten		Prozent der Fälle
		N	Prozent	
Ohne digitale Medien geht es heutzutage nicht.	51	17,7%	57,3%	
Eine häufige Nutzung von digitalen Medien bei Kindern stört mich sehr.	33	11,5%	37,1%	
Mir ist wichtig, dass mein Kind Pausen bei der Nutzung digitaler Medien einlegt.	61	21,2%	68,5%	
Ich gebe oft nach, wenn es um die Nutzung digitaler Medien geht.	11	3,8%	12,4%	
Ich finde es wichtig, dass mein Kind den Umgang mit digitalen Medien lernt.	65	22,6%	73,0%	
Ich denke, dass der Medienkonsum Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern hat.	67	23,3%	75,3%	
Gesamt	288	100,0%	323,6%	

Abb. 5: Was denken Eltern allgemein über den Medienkonsum von Kindern?  
Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

### Potenzial und Risiken sozialer Medien

Ein wesentliches Potenzial der digitalen Medien sehen die befragten Eltern in dem leichten Zugang zu Informationen und Bildungsinhalten und in der Entwicklung technischer Kenntnisse. Auch die Förderung des medialen und/oder vernetzten Denkens sowie die einfache Möglichkeit zur Kontaktplege mit Freunden werden von den Eltern als Vorteil der Nutzung digitaler Medien gesehen.

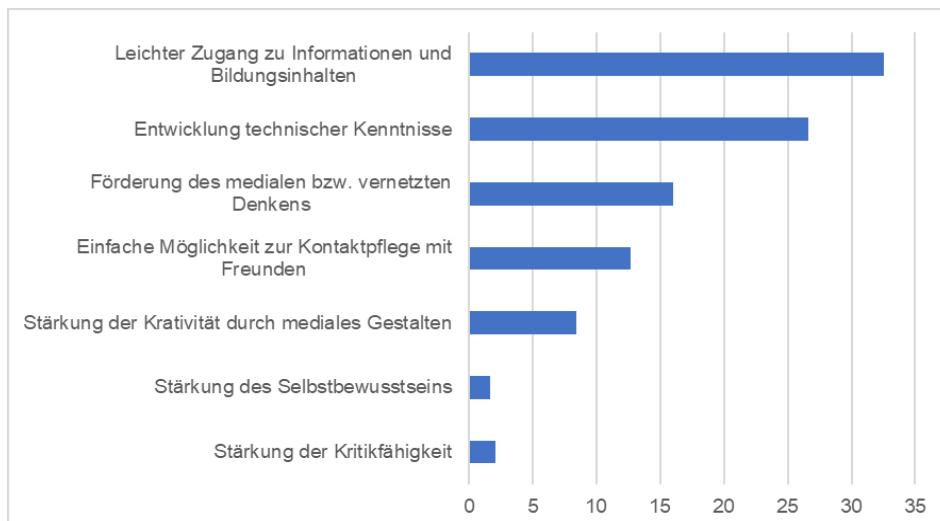


Abb. 6: Potenzial digitaler Medien  
Quelle: eigene Darstellung

Das größte Risiko digitaler Medien sehen Eltern im Suchtpotenzial, gefolgt vom Konsum ungeeigneter Inhalte. Zusätzlich genannt wurden u.a. „weniger Erfahrungen im realen Leben“, „aggressives Verhalten direkt nach der Nutzung“, die „Übernahme von Verhalten und Bewegungsabläufen“ (Beispiel: Fortnite-Tanz) oder auch „nachteilige Auswirkungen auf die Rechtschreibung“ oder die „unreflektierte Nutzung, wenn Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte die Nutzung nicht thematisieren“.

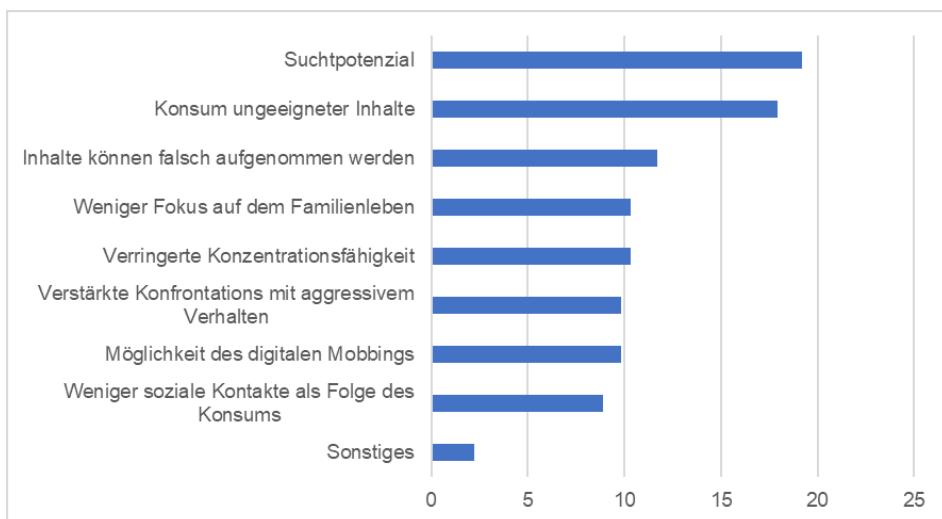


Abb. 7: Risiken digitaler Medien  
Quelle: eigene Darstellung

### **Themen der Auseinandersetzung in Bezug auf die Nutzung digitaler Formate zwischen Eltern und Kindern**

Am häufigsten kommt es zwischen Eltern und Kindern zu Auseinandersetzungen bezüglich der Nutzungsdauer (46,8%). Mit 30,5% der Teilnehmerangaben treten nach dem Konsum digitaler Formate Konflikte aufgrund einer stärkeren Gereiztheit des Kindes auf. Mit 12% spielt auch die heimliche Nutzung eine Rolle, so wie mit 10% die Vernachlässigung von Schulaufgaben. Die Art der Nutzung oder der Verzicht auf Treffen mit Freunden wurde hingegen nur bei 5% der gewählten Antworten ausgewählt.

Streitpunkte <sup>a</sup>		Antworten		Prozent der Fälle
		N	Prozent	
Nutzungsdauer	66	46,8%	83,5%	
Gereiztheit des Kindes nach dem Konsum	43	30,5%	54,4%	
Vernachlässigung von Schulaufgaben	10	7,1%	12,7%	
Art der Nutzung	5	3,5%	6,3%	
Verzicht auf Treffen mit Freunden	5	3,5%	6,3%	
heimliche Nutzung	12	8,5%	15,2%	
<b>Gesamt</b>	<b>141</b>	<b>100,0%</b>	<b>178,5%</b>	

Abb. 8: Themen der Auseinandersetzung in Bezug auf digitale Medien  
Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

### Zusammenhang zwischen Medienkonsum und körperlich unruhigem oder auffälligem Verhalten

Die Mehrheit der befragten Eltern sieht keine Korrelation zwischen Medienkonsum und körperlich unruhigem oder auffälligen Verhalten – knapp 30% können einen Zusammenhang bestätigen, während knapp 60% keinen Zusammenhang sehen.

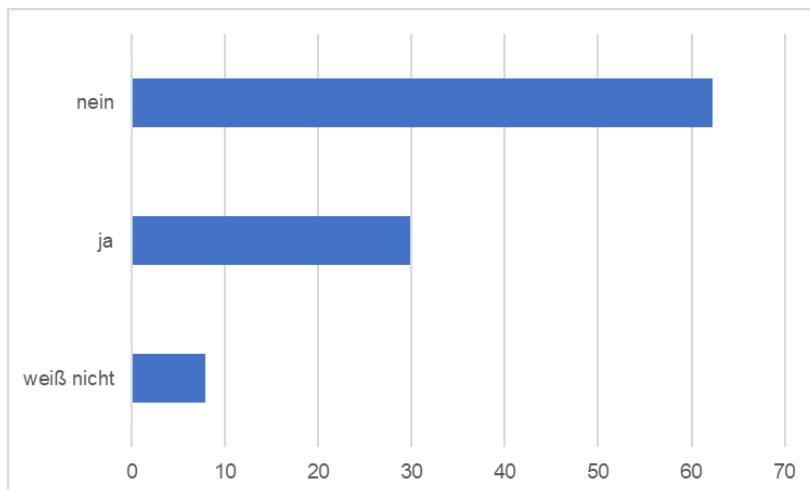


Abb. 9: Auswirkungen auf körperliches Verhalten  
Quelle: eigene Darstellung

### Art der körperlichen Auswirkungen

Von den 30% der befragten Eltern die einen Zusammenhang zwischen dem Medienkonsum und körperlich unruhigem oder auffälligem Verhalten sehen, wurde am häufigsten ein hoher Bewegungsdrang nach der Nutzung bestätigt, gefolgt von schwierigerem Einschlafen und einer schlechteren Konzentrationsfähigkeit.

		Antworten		Prozent der Fälle
		N	Prozent	
Körperliche Auswirkungen <sup>a</sup>	Einen besonders großen Bewegungsdrang nach der Nutzung digitaler Medien.	13	31,0%	50,0%
	Schwierigkeiten beim Stillsitzen - z.B. für Hausaufgaben.	8	19,0%	30,8%
	Schwierigeres Einschlafen als wenn wir z.B. am Abend noch ein Gesellschaftsspiel spielen oder etwas vorlesen.	11	26,2%	42,3%
	Die Konzentrationsfähigkeit ist deutlich schlechter.	10	23,8%	38,5%
<b>Gesamt</b>		42	100,0%	161,5%

Abb. 10: Art der körperlichen Auswirkungen

Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

### Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Konzentrationsfähigkeit

Mit knapp 53% gibt über die Hälfte der befragten Eltern an, dass ihre Kinder bei einer kurzen Nutzung digitaler Medien über einen Zeitraum von bis zu 60 Minuten in der Folge häufig unkonzentriert sind. Und selbst bei einer kürzeren Nutzungsdauer von bis zu 20 Minuten bestätigen knapp 27% negative Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit.

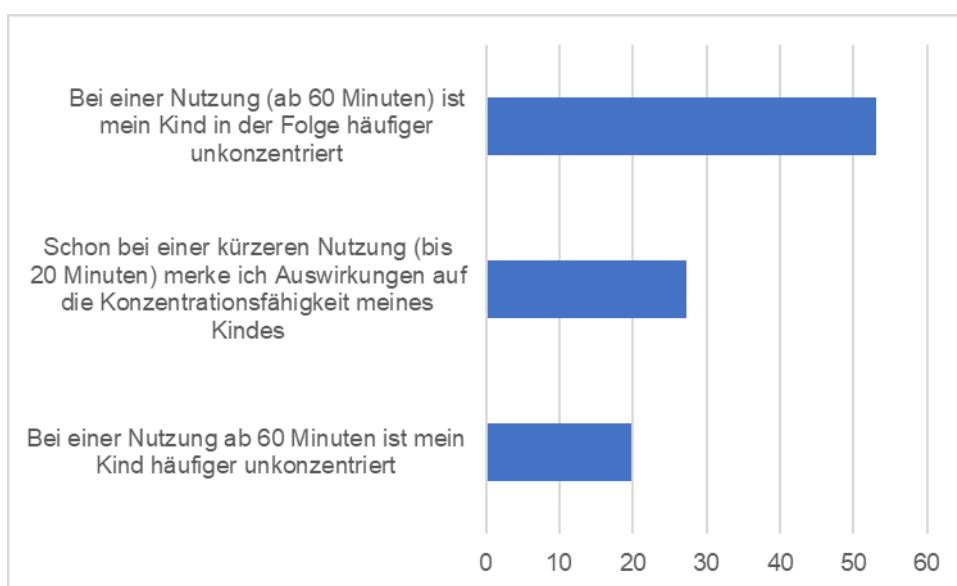


Abb. 11: Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Konzentrationsfähigkeit

Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

## Nutzungsverlangen der Kinder

Immerhin 34,34% der Kinder zeigen nach Einschätzung ihrer Eltern ein häufiges Nutzungsverlangen. Bei 14,46% der Kinder beobachten Eltern sogar ein sehr häufiges Nutzungsverlangen, während insgesamt knapp 44,5% nur gelegentlich oder selten ein starkes Verlangen nach digitalen Medien äußern.

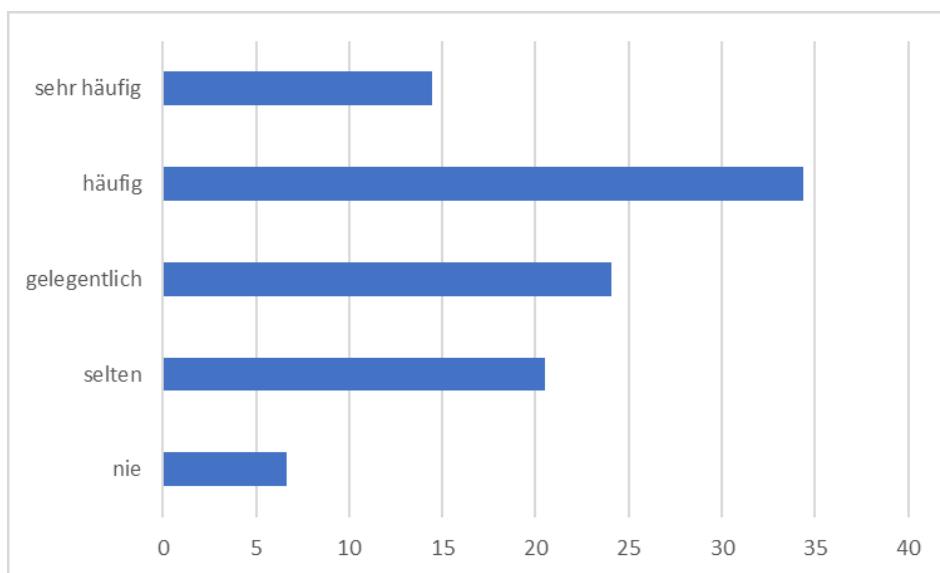


Abb. 12: Nutzungsverlangen der Kinder

Quelle: eigene Darstellung

## Kontrolle des Kindes über Dauer und Ende der Mediennutzung

Mit knapp 38% hat die Mehrheit der Kinder laut der befragten Eltern Schwierigkeiten damit, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren.

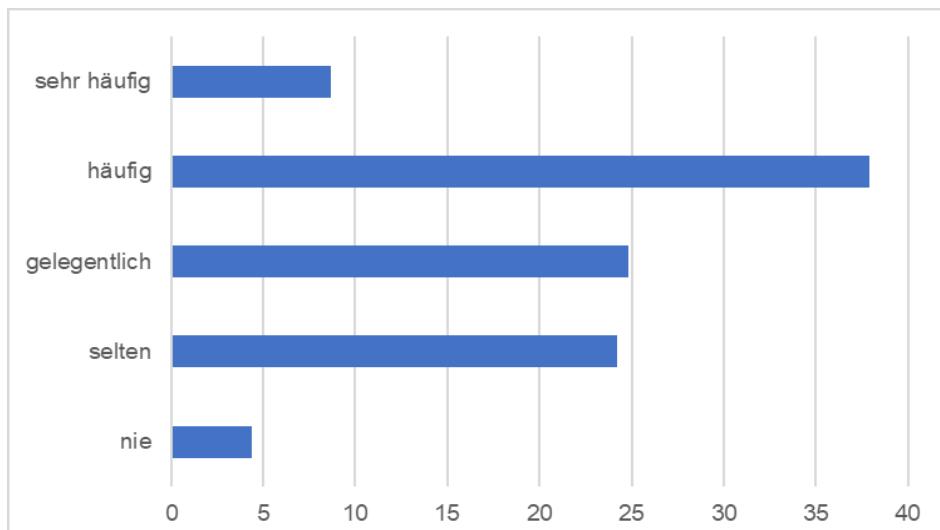


Abb. 13: Kontrolle über Ende und Dauer der Mediennutzung

Quelle: eigene Darstellung

### Kenntnis der Eltern hinsichtlich sozialer Medien

Immerhin 42,42% der Eltern sind der Meinung, dass sie sich mit digitalen Medien sehr gut auskennen, während nur 3,3% angeben, sich gar nicht auszukennen. Allerdings geben lediglich 13,64% der Eltern an, sich sehr gut mit auszukennen.

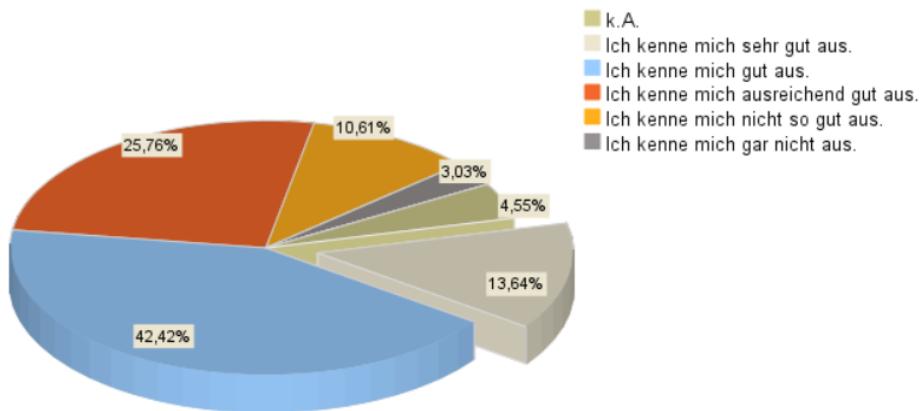


Abb. 14: Selbsteinschätzung der Eltern: „Kennen Sie sich mit digitalen Medien gut aus?“

Quelle: eigene Darstellung (SPSS)

### Einschätzung der Eltern, ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien unterstützen zu können

Überhaupt nicht sicher in der Begleitung ihres Kindes /ihrer Kinder fühlen sich lediglich zwei der Teilnehmer. 20 der befragten Eltern fühlen sich nicht sehr sicher, während sich 33 der Eltern einigermaßen und 30 immerhin sicher fühlen. D.h. knapp 72% der befragten Eltern fühlen sich sehr sicher bis sicher bei der Begleitung ihres Kindes bzw. ihrer Kinder in der digitalen Welt.

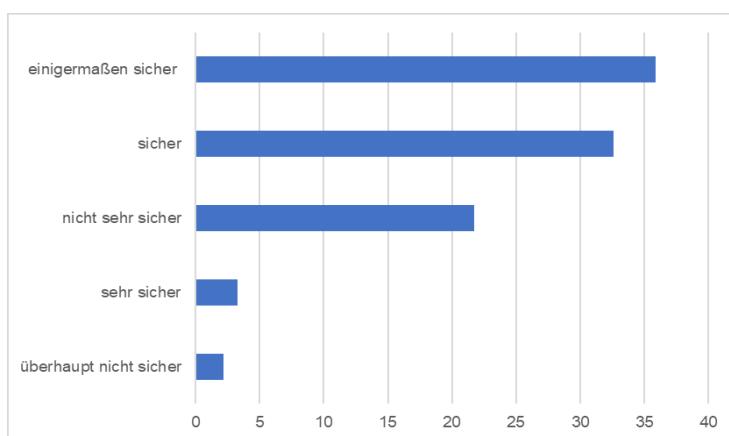


Abb. 15: Selbsteinschätzung der Eltern: „Wie sicher fühlen Sie sich, Ihr Kind auf seinem Weg in die digitale Welt ausreichend unterstützen zu können?“

Quelle: eigene Darstellung

## Wunsch nach Unterstützung der Eltern

Rund ein Viertel der teilnehmenden Eltern wünscht sich Tipps für geeignete Maßnahmen zum Schutz des Kindes, gefolgt von einem größeren Angebot kindgerechter Internetseiten und Informationen zu Gefahren im Netz. Unter Sonstiges wurden auch „Aufklärungsvideos für Kinder auf YouTube“ genannt.

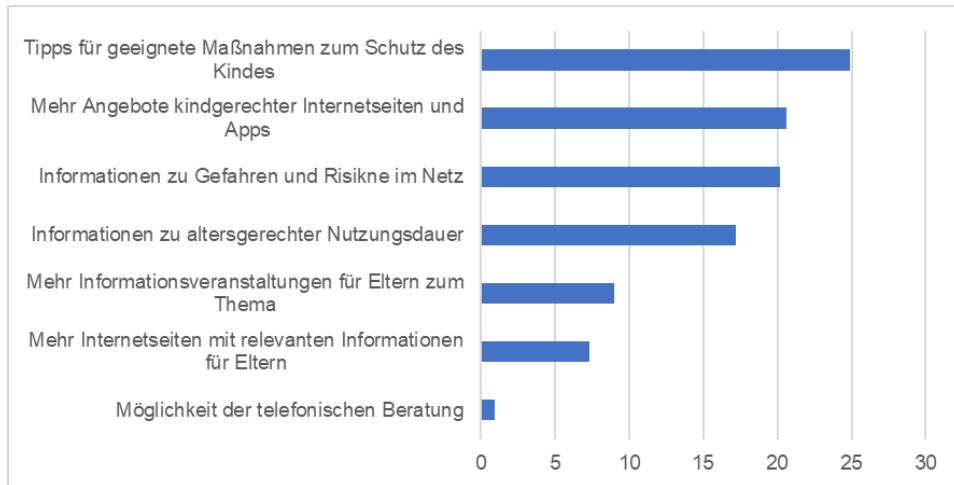


Abb. 16: Wodurch sich Eltern mehr Unterstützung wünschen  
Quelle: eigene Darstellung

## 4.2 Zusammenfassung

Die Ergebnisse der Onlinebefragung zeigen eine sehr ambivalente Einstellung der Eltern gegenüber dem Konsum digitaler Medien durch ihre Kinder. Die Nutzung wird von den teilnehmenden Eltern insgesamt eher als Chance wahrgenommen. Vor allem der leichte Zugang zu Bildungs- und Informationsinhalten spielt in diesem Zusammenhang eine wesentliche Rolle für die Eltern. Auch die Entwicklung technischer Kenntnisse sowie die Förderung des vernetzten Denkens werden als potenzielle positive Konsequenzen der Nutzung digitaler Medien empfunden. Dies könnte in der allgemeinen Einschätzung der Eltern, „Ohne digitale Medien geht es heute nicht“, begründet sein. Denn die Digitalisierung ist in vollem Gang und Eltern möchten für ihre Kinder bestmögliche Zukunftschancen, die der allgemeinen Einschätzung nach auch von einem souveränen Umgang mit digitalen Medien abhängen. Dies würde auch die häufig gewählte Aussage begründen, dass es ihnen wichtig ist, dass ihr Kind den Umgang mit digitalen Medien lernt.

Immerhin 26,09% der Eltern sehen allerdings auch Risiken in der Nutzung digitaler Medien. Hier werden wird vor allem die Gefahr des Suchtpotenzials genannt. Dies könnte im Zusammenhang mit den Schwierigkeiten von knapp 38% der Kinder stehen, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren. Außerdem wird als Risiko häufiger der Konsum ungeeigneter Inhalte genannt. Ein großer Teil stimmt der Eltern stimmt der Aussage zu, dass der Medienkonsum Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern hat.

Besonders interessant sind in diesem Zusammenhang die Aussagen zu den körperlichen Auswirkungen des Medienkonsums. Während die Mehrheit der befragten Eltern keinen Zusammenhang sehen, können immerhin 30% eine Korrelation zwischen dem Konsum digitaler Inhalte und einem körperlich unruhigen oder auffälligen Verhalten erkennen. Am häufigsten wurde dabei ein hoher Bewegungsdrang nach der Nutzung bestätigt, gefolgt von einem schwierigeren Einschlafen und einer schlechteren Konzentrationsfähigkeit.

Zusätzlich kommt es nach Aussage der Eltern nach dem Konsum häufiger zu Auseinandersetzungen (v.a. bezüglich der Nutzungsdauer) und das Kind zeigt verstärkt ein gereiztes Verhalten nach der Nutzung. Knapp 27% der befragten Eltern geben an, dass ihre Kinder bereits bei einer kurzen Nutzungsdauer von bis zu 20 Minuten in der Folge häufig unkonzentriert sind. Bei einer Nutzung von bis zu 60 Minuten bestätigt mit knapp 53% sogar über die Hälfte der befragten Eltern negative Auswirkungen des Konsums auf die Konzentrationsfähigkeit.

Ein Großteil der Eltern ist der Meinung, sich mit digitalen Medien gut auszukennen und fast 72% fühlen sich sehr sicher bis sicher bei der Begleitung ihres von Kindern in der digitalen Welt. Dabei muss beachtet werden, dass es gerade in Bezug auf das Verständnis des Erziehungsauftrags sein kann, dass Eltern ihre Antworten so auswählen, wie es ihrer Annahme entsprechend sozial erwünscht ist.

Knapp ein Viertel der befragten Eltern wünscht sich mehr Unterstützung durch Tipps für geeignete Maßnahmen zum Schutz des Kindes, ein größeres Angebot

von kindgerechten Internetseiten und Apps und Informationen zu den Gefahren im Internet.

## 5. Erstellung eines Informationsflyers

Wie die vorherigen Ausführungen zeigen, bietet die Digitalisierung sowohl Potenzial als auch Risiken – gerade für Kinder im Grundschulalter. Eltern fühlen sich nicht genug darin unterstützt, ihre Kinder bei der fortschreitenden Digitalisierung zu unterstützen. Was sollte für sie im „Beipackzettel“ des Digitalen Wandels stehen? Auf Basis der zusammengetragenen wissenschaftlichen Ergebnisse und der durchgeführten Onlinebefragung wurde zum Abschluss dieser Arbeit ein Flyer zum Thema „Tablet, Playstation & Co.: Was macht der digitale Wandel mit unseren Kindern?“ erstellt, der die wichtigsten Tipps und Infos für Eltern enthält, um die Kinder souverän im Umgang mit digitalen Medien unterstützen zu können.

### 5.1 Design des Flyers

Der Flyer mit Wickelfalz greift das Hauptmotiv auf, das auch auf dem Aushang und in der Onlinebefragung verwendet wurde, nutzt allerdings einen verkürzten Titel: **KINDER IM NETZ – Potenziale, Risiken und Tipps**. Es werden drei Farben verwendet: blau, grau und orange. Damit sich der Leser schnell zurechtfindet, wurden die Themen Potenziale, Risiken, Tipps und Links mit leicht verständlichen Icons markiert.

### 5.2 Inhaltliche Schwerpunkt

Aufgrund des begrenzten Umfangs wurde der Fokus auf die Darstellung der im Rahmen der Arbeit zusammengetragenen Potenziale, Risiken und Tipps gelegt. Öffnet der Leser den auf, sieht er als erstes auf der linken Seite die Potenziale der Digitalisierung und direkt rechts daneben wichtige Tipps. Beim weiteren Aufklappen erfolgt dann die relativ ausführliche Darstellung der Risiken und Ergebnisse der Onlinebefragung. Ein Anliegen war dabei, das jeweilige Risiko nicht einfach nur für den Leser nicht nachvollziehbar zu formulieren, sondern

auch zu begründen. Auf der Rückseite befindet sich eine Linkssammlung und eine Erklärung zum Flyer selbst.

### 5.3 Einsatz

Der Flyer wird allen Eltern, die dies zum Abschluss der Onlinebefragung gewünscht haben, zugeschickt. Außerdem werden je 150 Exemplare des Hefts „*HALLO - online unterwegs (Heft)*“ und „*Klicks-Momente (Heft)*“ zusammen mit dem Flyer ausgelegt. Das Heft „HALLO - online unterwegs“ vermittelt kindgerecht und spielerisch Informationen zur Mediensicherheit und -kompetenz dar, während „Klicks-Momente“ eine Publikation für Eltern ist, die die häufigsten Gefahren bei der Nutzung digitaler Medien durch Kinder aufgreift (vgl. *Anhang*, S. 71-72).

## 6. Diskussion

Um die Frage nach dem Einfluss des Konsums digitaler Formate auf das Verhalten von Kindern im Grundschulalter zu untersuchen, wurden zu Beginn die Problemstellung dargestellt und die wesentlichen Begriffe in diesem Zusammenhang erläutert. Nachfolgend wurden die wichtigsten Potenziale und Risiken der Digitalisierung aufgeführt und im Anschluss die zu untersuchenden Hypothesen formuliert. Im zweiten Teil der Arbeit wurde die Methodik dargestellt, und anschließend die Ergebnisse erläutert sowie die Erstellung eines Informationsflyers zum Thema begründet. Bei aller Sorgfältigkeit in der Themenformulierung sowie der Planung und Durchführung der Untersuchung kann die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Datenerhebung lediglich eine Momentaufnahme des Medienkonsums der Grundschüler darstellen. Um darüber hinaus gehende, belastbare Informationen erheben zu können, bedarf es einer weiteren Erhebung.

Bereits während der Erstellung dieser Arbeit erzielte die für diese Arbeit verwendete Befragung eine enorme Aufmerksamkeit. Die Autorin bekam private Nachrichten von Eltern, die sich darin über ihre Besorgnis zum

Mediennutzungsverhalten ihrer Kinder äußerten. Sie berichteten von mangelnder Impulskontrolle ihrer Kinder nach der Mediennutzung, von getroffenen Verabredungen die Kinder nicht aufrechterhalten wollten, wenn sie nicht bei dem Treffen Playstation spielen dürften und auch pornografischen Vorfällen im Schulbereich. Dabei betonten sie häufig, dass sie selbst sich allerdings auch nicht konsequent verhalten würden bzw. nicht wüssten, wie sie damit umgehen sollten. Erschwerend hinzu käme außerdem der Umstand, dass man über das Thema nicht gern rede obwohl man eigentlich ja wisste, dass die meisten Eltern Schwierigkeiten im Umgang damit hätten.

## 6.1 Kritische Selbstreflexion

Das Ziel der vorliegenden Arbeit bestand darin zu prüfen, inwiefern die Nutzung digitaler Medien von Kindern im Grundschulalter einen Einfluss auf das Verhalten der Kinder hat. Das Interesse an dieser Forschungsfrage entwickelte sich durch eigene Beobachtungen und Gespräche, in denen Eltern häufig ihre Unsicherheit im Umgang mit dem Nutzungsverhalten ihrer Kinder thematisierten. Viele wünschten sich mehr Unterstützung und Offenheit zu dem Thema und äußerten Besorgnis oder auch Ärger über die intensive Nutzung digitaler Medien durch ihre Kinder und die häufig auch durch die Eltern selbst wahrgenommen Verhaltensänderungen ihrer Kinder nach dem Konsum. Dennoch bin ich sehr überrascht, wie positiv das Thema dieser Arbeit und die Befragung aufgenommen wurde. Ich hatte nicht mit so einer großen Resonanz im persönlichen Gespräch gerechnet. Sehr viele Eltern äußerten in ihren Kommentaren, dass es „richtig und wichtig sei“, eine solche Befragung in den Einrichtungen durchzuführen.

Ich konnte feststellen, dass mir diese Form der Untersuchung sehr zusagt und während der Ausarbeitung viel über meine Arbeitsweise erfahren und die praktische Umsetzung einer quantitativen Erhebung lernen. So konnte ich in der Auswertungsphase feststellen, dass ich die Befragung etwas weniger umfangreich hätte gestalten können und dass ich einige Fragen anders hätte gestalten können, was mir die Auswertung etwas vereinfacht hätte. Darüber hinaus wurde mir bewusst, dass mich das Thema Digitalisierung und seine

Auswirkungen enorm interessiert und ich es eigentlich sehr schade finde, es nicht für meine Bachelor-Thesis verwendet zu haben, da es noch sehr viel mehr Potenzial beinhaltet und ich mich durch den begrenzten Umfang des Praxisprojekts sehr beschränken musste. Zusammengefasst bin ich aber sehr zufrieden mit den Ergebnissen der Onlinebefragung und den Ergebnissen der Arbeit, die anderen Eltern eine Unterstützung in ihrem Umgang mit dem Nutzungsverhalten ihrer Kinder bieten können und mir selbst als Inspiration für weitere Untersuchungen dienen.

## 6.2 Diskussion der Ergebnisse

Zusammengefasst ergab die Auswertung der Onlinebefragung, dass der Konsum digitaler Medien nach Einschätzung der Eltern durchaus einen Einfluss auf das Verhalten der Grundschulkinder hat. Damit kann die im Vorfeld formulierte Hypothese H1 im Wesentlichen bestätigt werden. Diese postuliert, dass Zusammenhang zwischen dem Konsum digitaler Medien und der Entwicklung von Auffälligkeiten im Verhalten bei Grundschülern besteht. Dies deckt sich mit den Ausführungen zu den Risiken des Medienkonsums bei Grundschulkindern, vor allem hinsichtlich der Dimensionen „Entwicklung von Störungen“, „Selbstkontrolle“ und „Sucht“ (vgl. Kapitel 2.2.2 *Risiken*). So wird von 26,09% der Eltern das Suchtpotenzial digitaler Formate als Risiko gesehen und bei 38% der Kinder wurden Schwierigkeiten angegeben, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren. Entsprechend häufig kommt es nach Aussage der Eltern zu Auseinandersetzungen bezüglich der Nutzungsdauer. Ca. 30% der Eltern können einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und körperlich auffälligem Verhalten bestätigen und ein großer Teil der Kinder zeigt nach der Nutzung häufig ein gereiztes Verhalten. Die Mehrheit der befragten Eltern (53%) bestätigt darüber hinaus negative Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit der Kinder nach einer Nutzung von bis zu 60 Minuten und immerhin 27% bereits nach einer kurzen Nutzungszeit von bis zu 20 Minuten. .

Bezogen auf die eingesetzte Onlinebefragung sollte bei den verwendeten fünfstufigen Skalen eventuelle Skaleneffekte, wie z.B. die Tendenz zur Mitte

(„Fluchtkategorie“) Beachtung finden. Dies betrifft z.B. die Fragen zum Craving, oder der Medienkompetenz der Kinder und Eltern. Außerdem darf nicht der Einfluss des Effekts der *sozialen Wünschbarkeit* unterschätzt werden (Mayer, 2013, S. 83 und 94). Gerade wenn es um den Erziehungsauftrag geht ist es vorstellbar, dass Eltern eher so antworten, wie es sozial erwünscht ist.

## 7. Fazit und Ausblick

Aus den Ergebnissen dieser Arbeit lässt sich ablesen, dass es notwendig ist, Handlungsvorgaben für politische Entscheider, Bildungseinrichtungen, Pädagogen und Eltern abzuleiten, um Kinder in ihrem Umgang mit digitalen Medien und die Eltern bei der Begleitung ihrer Kinder in der digitalen Welt zu begleiten . Dafür müssen entsprechende Langzeitstudien durchgeführt werden und weitere Untersuchungen hinsichtlich der kindlichen Entwicklung unter Einfluss der Nutzung digitaler Medien erfolgen.

Eltern benötigen und wünschen sich mehr Unterstützung in ihrer Rolle als Verantwortliche für das Nutzungsverhalten ihrer Kinder. Hier ist m.E. notwendig, das Angebot weiter auszubauen, z.B. durch die Verteilung entsprechenden Informationsmaterials über die Postmappe oder die Nutzung von Push-Informationen über einen entsprechenden E-Mail-Newsletter. Darüber hinaus müssen auch die Bildungseinrichtungen entsprechende Maßnahmen einführen. So sind z.B. „digitale Unterrichtsfächer“ denkbar oder auch die Durchführung entsprechender Projekttage bzw. eintägiger Veranstaltungen zum Thema. Dies sollte auch für die Eltern angeboten werden, so dass diese an Sicherheit im Umgang mit dem Thema der Digitalisierung gewinnen. Pädagogen und Politiker müssen zusammenarbeiten, um auch vor dem Hintergrund der neurobiologischen Erkenntnisse entsprechende Konzepte im Hinblick auf die fortschreitende Digitalisierung zu entwickeln. Dabei wird es auch die Aufgabe der Forschung sein, Fragen zu Themen wie der Nutzung digitaler Medien in didaktischen Lernprozessen, dem Umfang der Nutzung im frühkindlichen Lebensabschnitt, der Vermittlung digitaler Kompetenzen oder zum Zusammenhang zwischen Verhaltensauffälligkeiten oder Leistungsstörungen

und einer nicht kontrollierten Nutzung elektronischer Medien zu beantworten. Nur so wird es möglich sein, die fortschreitende Digitalisierung kindgerecht zu gestalten und Eltern darin zu unterstützen, ihre Kinder auf ihrem Weg der Digitalisierung zu begleiten, so dass sie die aktuellen und zukünftigen digitalen Medien den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend kompetent nutzen und Gefahren und Risiken vermeiden können.

## Literaturverzeichnis

- Angenent, H., Heidkamp, B., Kergel, D. (2019).** *Digital Diversity: Bildung und Lernen im Kontext gesellschaftlicher Transformationen*. Wiesbaden: Springer.
- Auersperg, F., Eichenberg, C. (2018).** *Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Ein Ratgeber für Eltern und Pädagogen*. Göttingen: Hogrefe.
- Bortz, J., Döring, N. (2009).** *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. (4. Auflage). Heidelberg: Springer.
- Diekmann, A. (2008).** Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendung. (19. Auflage). Hamburg.
- Echterhoff, G., Hussy, W., Schreier, M. (2013).** *Forschungsmethoden*. (2. Auflage). Heidelberg.
- Evers-Wölk, M., Opielka, M. (2016).** *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten. Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. Baden-Baden: Nomos.
- Gerrig, R. J., & Zimbardo, P. G. (2015).** *Psychologie*. (20. Auflage). Hallbergmoos: Pearson.
- Häder, Michael (2015).** *Empirische Sozialforschung. Eine Einführung*. (3. Auflage). Wiesbaden: Springer.
- Hagemes, H.-P., Ternès, A. (2018).** *Die Digitalisierung frisst ihre User: Der digitale Wahnsinn und wie Sie ihn beherrschen*. Wiesbaden: Springer.

**Heuermann, R. (Hrsg.), Bressem, C., Tomenendal, M. (2018).** *Digitalisierung in Bund, Ländern und Gemeinden. IT-Organisation, Management und Empfehlungen.* Berlin.

**Hugger, K.-U., Fleischer, S., Tillmann, A. (2014).** *Handbuch Kinder und Medien.* Wiesbaden: Springer.

**Kollmann, T., Schmidt, H. (2016).** *Deutschland 4.0. Wie die digitale Transformation gelingt.* Wiesbaden.

**Lohaus, A., Vierhaus, L. (2015).** *Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für Bachelor.* (3. Auflage). Heidelberg: Springer.

**Margraf, J., Schneider, S. (2009).** *Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Band 3: Störungen im Kindes- und Jugendalter.* Heidelberg: Springer.

**Margraf, J., Schneider, S. (2019).** *Lehrbuch der Verhaltenstherapie. Band 3: Psychologische Therapie bei Indikationen im Kindes- und Jugendalter.* (2. Auflage). Heidelberg: Springer.

**Mayer, H.O. (2013).** *Interview und schriftliche Befragung. Grundlagen und Methoden empirischer Sozialforschung.* (6. Auflage). München: Oldenbourg.

**Moser, H. (2019)..** *Aufwachsen im digitalen Zeitalter.* (6. Auflage). Wiesbaden: Springer.

**Nieswiodek-Martin, E. (2008).** *Generation Einführung in die Medienpädagogik Online.* Holzgerlingen: Hänsler SCM.

**Prasse, D., Schaumburg, H. (2018).** *Medien und Schule. Theorie - Forschung - Praxis.* Bad Heilbrunn: Julius Klinckhardt.

**Schuster, B. (2017).** *Pädagogische Psychologie: Lernen, Motivation und Umgang mit Auffälligkeiten.* Heidelberg: Springer.

**Spitzer, M. (2014).** *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.* München: Droemer Knaur.

**Zimmermann, P. (2016).** *Generation Smartphone. Wie die Digitalisierung das Leben von Kindern und Jugendlichen verändert. Was wir wissen sollten und was wir tun können.* Munderfing: Fischer & Gann.

## Internetquellenverzeichnis

**Bertelsmann Stiftung (2017a).** *Smart Country - Vernetzt. Intelligent. Digital.* [E-Pub]. Gütersloh.

**Bertelsmann Stiftung (2018).** *Teilhabe für alle sichern. Smart Country.*

Abgerufen am 12.08.2018 von <http://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/smart-country/projektbeschreibung/>

**Boeckler, H. M., Debertin, H., Götz, M., Koletzko, B. (2016).**

*Kindergesundheit: Ambivalenz des Medienkonsums.* Abgerufen am 30.05.2019 von <https://www.aerzteblatt.de/archiv/179832/Kindergesundheit-Ambivalenz-des-Medienkonsums>

**Borgwardt, A. (2018).** *Digitalisierung in der Wissenschaft.* Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung. Abgerufen am 30.05.2019 von <https://library.fes.de/pdf-files/studienfoerderung/14620.pdf>

**Büsching, U., Riedel, R. (2017).** *BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien.* Abgerufen am 30.05.2019 von [https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5\\_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht\\_BLIKK\\_Medien.pdf](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf)

**Bundesverband der Deutschen Industrie e.V. (2018).** *Innovationsindikator 2018.* Abgerufen am 30.05.2019 von [http://www.innovationsindikator.de/fileadmin/content/2018/pdf/Innovationsindikator\\_2018.pdf](http://www.innovationsindikator.de/fileadmin/content/2018/pdf/Innovationsindikator_2018.pdf)

**Bundeszentrale für politische Bildung (2019).** *Persistente Spielwelt.* Abgerufen am 25.05.2019 von <https://www.spielbar.de/node/145136>

**Deutschlandfunk (2019).** *Reaktion auf Rezo-Video. Die Selbstzerstörung der CDU.* Abgerufen am 26.05.2019 von <https://www.deutschlandfunk.de/reaktion->

auf-rezo-video-die-selbstzerstoerung-der-  
cdu.720.de.html?dram:article\_id=449593

**Friedrich-Ebert-Stiftung e.V. (2019). Demokratie und Digitalisierung.**

Abgerufen am 26.05.2019 von <https://www.ipg-journal.de/schwerpunkt-des-monats/demokratie-und-digitalisierung/>

**Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (2019). Was ist Medienkompetenz?** Abgerufen am 22.05.2019 von <https://www.dieter-baacke-preis.de/dieter-baacke-preis/was-ist-medienkompetenz/>

**Hensinger, P. (2019). Was macht die geplante digitale Schulreform mit unseren Kindern?** Abgerufen am 22.05.2019 von [http://www.elterninitiative-schule-bildung-zukunft.de/files/Hensinger\\_Vortrag\\_BZ\\_Schule\\_Bildung\\_Zukunft\\_190209.pdf](http://www.elterninitiative-schule-bildung-zukunft.de/files/Hensinger_Vortrag_BZ_Schule_Bildung_Zukunft_190209.pdf)

**ICD-11 (2019). Gaming Disorder.** Abgerufen am 29.05.2019 von <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

**Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt. Studiengang Journalistik (2019). „Bobo-Doll“-Study (Bandura 1961, 1963, 1965).** Abgerufen am 29.05.2019 von <http://journalistik.ku.de/methoden/methoden-der-empirischen-sozialforschung/experiment/beispiele-beruehmter-experimente/beispiele-beruehmter-experimente/>

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019). KIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.** Abgerufen am 25.05.2019 von [http://www.mfps.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie2018\\_Web.pdf](http://www.mfps.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie2018_Web.pdf)

**Microsoft News (2018). Der Aufstieg der digitalen Nomaden.** Abgerufen am 25.05.2019 von <https://www.msn.com/de-de/lifestyle/setz-ein-zeichen/der-aufstieg-der-digitalen-nomaden/ar-AAsq9eh>

**Rabe, L. (2018).** *Statistiken zur Internetnutzung in Deutschland.* Abgerufen am 30.05.2019 von <https://de.statista.com/themen/2033/internetnutzung-in-deutschland/>

**Rezo ja lol ey (2019).** *Die Zerstörung der CDU.* Abgerufen am 10.06.2019 von <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ>

**Schuck, K., Schneider, S. (2018).** *Entwicklung und Prävention von Essstörungen und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen.* In: Zeitschrift für Psychiatrie, Psychologie und Psychotherapie (2019), 67 (1), S. 9–17.  
Abgerufen am 04.06.2019 von <https://doi.org/10.1024/1661-4747/a000367>

**Scoyo.de (2017).** *Studie: Nahezu die Hälfte der Kinder ist unbegleitet „digital“.* Abgerufen am 22.05.2019 von <https://www-de.scoyo.com/presse/pressemitteilungen/17-10-25-digitalkompetenzen-kinderstudie>

**Stangl, W. (2019).** *Stichwort: 'Verhaltensauffälligkeit'.* In: Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik. Abgerufen am 07.06.2019 von <https://lexikon.stangl.eu/659/verhaltensauffaelligkeit/> (2019-06-13)

**Teuchert-Noodt, G. (2016).** *Die Entwicklung des kindlichen Gehirns untersteht dem Dreiklang aus Aktivität, Dynamik und Kompensation.* In: Trauma - Zeitschrift für Psychotraumatologie und ihre Anwendungen. 14 Jg. (2016). Heft 2. Abgerufen am 05.06.2019 von [https://eliant.eu/fileadmin/user\\_upload/Conference2017/Teuchert-Noodt\\_Trauma\\_2-2016\\_02-05.pdf](https://eliant.eu/fileadmin/user_upload/Conference2017/Teuchert-Noodt_Trauma_2-2016_02-05.pdf)

**Wagner, P. (2019).** *Deutsche Kinder konsumieren zu viel Medien.* Abgerufen am 30.05.2019 von <https://de.statista.com/infografik/14531/medienkonsum-von-kindern/>

**Zeit.de (2019).** *Drei von vier Zehnjährigen haben ein eigenes Smartphone.*

Abgerufen am 15.06.2019 von <https://www.zeit.de/digital/mobil/2019-05/mediennutzung-smartphone-kinder-jugendliche-digitalverband-bitkom-studie>

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Themeninteressen Sechs- bis 13-Jährigen in Deutschland 2018	4
Abb. 2: Kinder & Neue Medien	8
Abb. 3: Medienkompetenz: Fähigkeitsbereiche (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2013)	11
Abb. 4: Einschätzung der Eltern: „Sehen Sie die Nutzung digitaler Formate eher als Chance oder als Risiko für Ihr Kind?“	30
Abb. 5: Was denken Eltern allgemein über den Medienkonsum von Kindern?	31
Abb. 6: Potenzial digitaler Medien	31
Abb. 7: Risiken digitaler Medien	32
Abb. 8: Themen der Auseinandersetzung in Bezug auf digitale Medien	33
Abb. 9: Auswirkungen auf körperliches Verhalten	33
Abb. 10: Art der körperlichen Auswirkungen	34
Abb. 11: Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Konzentrationsfähigkeit	34
Abb. 12: Nutzungsverlangen der Kinder	35
Abb. 13: Kontrolle über Ende und Dauer der Mediennutzung	35
Abb. 14: Selbsteinschätzung der Eltern: „Kennen Sie sich mit digitalen Medien gut aus?“	36
Abb. 15: Selbsteinschätzung der Eltern: „Wie sicher fühlen Sie sich, Ihr Kind auf seinem Weg in die digitale Welt ausreichend unterstützen zu können?“	36
Abb. 16: Wodurch sich Eltern mehr Unterstützung wünschen	37

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Dimensionale Analyse

25

## Anhang

### Aushang zur Onlinebefragung



Liebe Eltern, Ihre Erfahrungen sind gefragt!  
Im Rahmen meines Psychologiestudiums untersuche ich den  
Einfluss des Medienkonsums auf Grundschulkinder.

Dazu trage ich aktuelle Forschungsergebnisse zum Thema und die  
Ergebnisse einer Online-Umfrage zusammen, um daraus einen **Flyer für  
Eltern** zu erstellen, der die wichtigsten Ergebnisse zusammenfasst und  
entsprechende Handlungsempfehlungen formuliert.

*Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie mich  
dabei unterstützen würden:*

[www.unipark.de/uc/Medienkonsum](http://www.unipark.de/uc/Medienkonsum)

„Ziel ist es, Eltern darin  
unterstützen, ihre Kinder  
auf dem Weg zu einem  
kompetenten Umgang mit  
den modernen Medien zu  
begleiten.“

*Unter allen Teilnehmern die möchten, wird **3x eine Kinder-Eintrittskarte** für das Freibad Kiebitzberge verlost. Und natürlich erhalten Sie nach Abschluss der Arbeit auf Wunsch den Flyer.*



Bei Fragen können Sie mich gerne unter [roja.scheffel@googlemail.com](mailto:roja.scheffel@googlemail.com) kontaktieren.

## Onlinebefragung



Hallo und herzlich Willkommen zu meiner Umfrage zum Thema "Was macht der digitale Wandel mit den Kindern? Tablet, Playstation & Co.: Medienkonsum und sein Einfluss auf Verhaltensauffälligkeiten bei Grundschulkindern", die ich im Rahmen meines Psychologiestudiums untersuche.



Dabei interessiert mich vor allem, wie sich der digitale Wandel auf Kinder im Grundschulalter auswirkt und sich für diese Altersgruppe entwicklungsgerecht gestalten lässt: Wie können wir Kindern einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien vermitteln und sie auf ihrem Weg in die digitale Welt angemessen begleiten?

Dazu möchte ich aus aktuellen Forschungsergebnissen und den Ergebnissen dieser Online-Umfrage einen Flyer für Eltern entwickeln, der die wichtigsten Ergebnisse zusammenfasst und entsprechende Handlungsempfehlungen formuliert.

Alle Daten werden anonymisiert und vertraulich behandelt. Ein Rückschluss auf einzelne Personen ist nicht möglich.

Die durchschnittliche Bearbeitungsdauer beträgt ca. 10 Minuten.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Bei Fragen senden Sie bitte eine E-Mail an roja.scheffel@googlemail.com.

4%

WEITER



### Wie alt sind Sie?

Bitte wählen Sie die entsprechende Kategorie aus.

unter 26 Jahre

26-30 Jahre

31-40 Jahre

über 40 Jahre

### Sind Sie weiblich oder männlich?

Bitte wählen Sie die entsprechende Angabe aus.

weiblich

männlich

8%

WEITER



## Welches Geschlecht hat Ihr Kind?

---

Kind 1:

weiblich

männlich

Kind 2:

weiblich

männlich

Kind 3:

weiblich

männlich

12%

WEITER



### Wie alt ist Ihr Kind?

Kind 1:

5 Jahre

6 Jahre

7 Jahre

8 Jahre

9 Jahre

10 Jahre

11 Jahre

12 Jahre

13 Jahre

Kind 2:

5 Jahre

6 Jahre

7 Jahre

8 Jahre

9 Jahre

10 Jahre

11 Jahre

12 Jahre

13 Jahre

Kind 3:

5 Jahre

6 Jahre

7 Jahre

8 Jahre

9 Jahre

10 Jahre

11 Jahre

12 Jahre

13 Jahre

15%

WEITER

### Wie häufig nutzt Ihr Kind/nutzen Ihre Kinder folgende Medien?

Kind 1:

	sehr häufig (täglich oder mehrmais täglich)	häufig (alle zwei Tage)	manchmal (ca. zwei Mal pro Woche)	selten (ca. ein Mal pro Woche)	nie
Fernseher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielkonsole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD-Player Handhelds (z.B. Nintendo DS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Streaming-Dienste (z.B. Netflix, Amazon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laptop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kind 2:

	sehr häufig (täglich oder mehrmais täglich)	häufig (alle zwei Tage)	manchmal (ca. zwei Mal pro Woche)	selten (ca. ein Mal pro Woche)	nie
Fernseher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielkonsole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD-Player Handhelds (z.B. Nintendo DS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Streaming-Dienste (z.B. Netflix, Amazon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laptop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kind 3:

	sehr häufig (täglich oder mehrmais täglich)	häufig (alle zwei Tage)	manchmal (ca. 2 Mal pro Woche)	selten (ca. 1 Mal pro Woche)	nie
Fernseher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielkonsole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DVD-Player Handhelds (z.B. Nintendo DS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Streaming-Dienste (z.B. Netflix, Amazon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laptop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Wissen Sie, welche Inhalte von Ihrem Kind/Ihren Kindern konsumiert werden?

Bitte wählen Sie die passende Antwort aus.

- Ja, das weiß ich genau.
- Ich bin mir ziemlich sicher.
- Ich bin mir nicht sicher.
- Ich habe keine Ahnung.

23%

WEITER



## Was denken Sie allgemein über den Medienkonsum von Kindern?

Bitte wählen Sie diejenigen Aussagen aus, die auf Sie am besten zutreffen.

- Ohne digitale Medien geht es heutzutage nicht.
- Eine häufige Nutzung von digitalen Medien bei Kindern stört mich sehr.
- Mir ist wichtig, dass mein Kind Pausen bei der Nutzung digitaler Medien einlegt.
- Ich gebe oft nach, wenn es um die Nutzung digitaler Medien geht.
- Ich finde es wichtig, dass mein Kind den Umgang mit digitalen Medien lernt.
- Ich denke, dass der Medienkonsum Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern hat.

27%

WEITER



## Sehen Sie die Nutzung digitaler Formate eher als Chance oder eher als Risiko für Kinder?

Chance
Risiko
Weiß nicht genau

## Worin sehen Sie die meisten Risiken bei der Nutzung digitaler Inhalte durch Kinder?

Bitte wählen Sie die passendsten Aussagen aus.

- Zu wenig Bewegung durch den Konsum
- Konsum ungeeigneter Inhalte
- Suchtpotenzial
- Weniger Fokus auf dem Familienleben
- Verringerte Konzentrationsfähigkeit
- Möglichkeit des digitalen Mobbings
- Weniger soziale Kontakte als Folge des Konsums
- Verstärkte Konfrontation mit aggressivem Verhalten und mögliche Nachahmungstendenzen
- Inhalte können falsch aufgenommen werden.
- Sonstiges

## Worin sehen Sie das Potenzial digitaler Medien für Ihr Kind?

Bitte wählen Sie maximal drei Aussagen aus.

- Entwicklung technischer Kenntnisse
- Leichter Zugang zu Informationen und Bildungsinhalten
- Förderung des medialen bzw. vernetzten Denkens
- Einfache Möglichkeit zur Kontaktpflege mit Freunden
- Stärkung der Kreativität durch mediales Gestalten
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Stärkung der Kritikfähigkeit

Sonstiges

31%

WEITER



## Gibt es bei Ihnen Regeln für den Konsum von Medieninhalten?

Bitte geben Sie an, ob es bei Ihnen feste Regeln zur Nutzungsduer gibt.

Ja

Nein

35%

WEITER



## Was für Regeln sind das?

- Es gibt ein wöchentliches Zeitkontingent, dass frei eingeteilt werden kann.
- Es gibt ein tägliches Zeitkontingent, dass frei eingeteilt werden kann.
- Wir haben einen festen Rhythmus eingeführt (z.B. ist die Nutzung digitaler Medien nur jeden zweiten Tag gestattet).
- Wir kontrollieren die Inhalte, die konsumiert werden.
- Wir nutzen ein Kinderschutzprogramm (z.B. eine App).
- Mein Kind darf Medienformate nur nutzen, wenn ich anwesend bin.
- Sonstiges

38%

WEITER



## Haben Sie mit Ihrem Kind/Ihren Kindern Auseinandersetzungen wegen der Nutzung digitaler Medien?

---

Kind 1:

sehr häufig

häufig

gelegentlich

selten

nie

---

Kind 2:

sehr häufig

häufig

gelegentlich

selten

nie

---

Kind 3:

sehr häufig

häufig

gelegentlich

selten

nie

---

38%

WEITER



## Was sind die häufigsten Ursachen?

Bitte geben Sie an, was die häufigsten Gründe für Auseinandersetzungen sind.

- Nutzungsdauer
- Gereiztheit des Kindes nach dem Konsum
- Vernachlässigung von Schulaufgaben
- Art der Nutzung
- Verzicht auf Treffen mit Freunden
- heimliche Nutzung

Andere Gründe

8%

WEITER



Haben Sie das Gefühl, dass die Nutzungsdauer einen Einfluss auf die Konzentrationsfähigkeit Ihres Kindes/Ihrer Kinder hat?

- Ja
- Nein
- Weiß nicht

46%

WEITER



**Kind 1:**

- Bei einer längeren Nutzung (ab 90 Minuten) ist mein Kind häufiger unkonzentriert.
- Bei einer Nutzung ab 60 Minuten ist mein Kind in der Folge häufiger unkonzentriert.
- Schon bei einer kürzeren Nutzung (bis 20) Minuten merke ich Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit meines Kindes.

**Kind 2:**

- Bei einer längeren Nutzung (ab 90 Minuten) ist mein Kind häufiger unkonzentriert.
- Bei einer Nutzung ab 60 Minuten ist mein Kind in der Folge häufiger unkonzentriert.
- Schon bei einer kürzeren Nutzung (bis 20) Minuten merke ich Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit meines Kindes.

**Kind 3:**

- Bei einer längeren Nutzung (ab 90 Minuten) ist mein Kind häufiger unkonzentriert.
- Bei einer Nutzung ab 60 Minuten ist mein Kind in der Folge häufiger unkonzentriert.
- Schon bei einer kürzeren Nutzung (bis 20) Minuten merke ich Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit meines Kindes.



WEITER



Sehen Sie bei Ihrem Kind/Ihren Kindern einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und körperlich unruhigem oder auffälligem Verhalten?

---

Kind 1:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

---

Kind 2:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

---

Kind 3:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

A horizontal progress bar consisting of two colored segments: a dark blue segment on the left and a light gray segment on the right. The total length of the bar is approximately 75% of the container's width.

50%

WEITER



## Wie äußert sich das?

- Einen besonders großen Bewegungsdrang nach der Nutzung digitaler Medien.
- Schwierigkeiten beim Stillsitzen – z.B. für Hausaufgaben.
- Schwierigeres Einschlafen als wenn wir z.B. am Abend noch ein Gesellschaftsspiel spielen oder etwas vorlesen.
- Die Konzentrationsfähigkeit ist deutlich schlechter.

50%

WEITER



## Diese Fragen beziehen sich auf das Nutzungsverlangen Ihres Kindes.

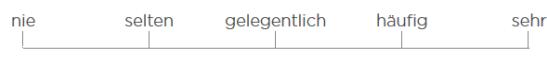
Bitte wählen Sie die passende Position für den Schieberegler aus.

Kind 1:

Mein Kind zeigt ein starkes Verlangen nach der Nutzung digitaler Medien (indem es z.B. mehrmals am Tag ein Medium benutzt oder danach fragt).



Mein Kind hat Schwierigkeiten, den Beginn, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren.



Kind 2:

Mein Kind zeigt ein starkes Verlangen nach der Nutzung digitaler Medien (indem es z.B. mehrmals am Tag ein Medium benutzt oder danach fragt)



Mein Kind hat Schwierigkeiten, den Beginn, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren



Kind 3:

Mein Kind zeigt ein starkes Verlangen nach der Nutzung digitaler Medien (indem es z.B. mehrmals am Tag ein Medium benutzt oder danach fragt)



Mein Kind hat Schwierigkeiten, den Beginn, das Ende und die Dauer der Mediennutzung zu kontrollieren





Wie schätzen Sie die Fähigkeit Ihres Kindes ein,  
verschiedene Medien bedienen zu können oder sich die  
Nutzung selbstständig aneignen zu können?

---

Kind 1:



---

Kind 2:



---

Kind 3:



4%

WEITER



## Was könnte Ihr Kind/Ihre Kinder Ihrer Meinung nach zukünftig auf seinem Weg in die digitale Welt unterstützen?

Medienpädagogische Angebote in der Schule  Medienpädagogische Angebote im Hort

Aufklärung und Unterstützung der Eltern  Kontrolle und Verpflichtung der Anbieter von digitalen Inhalten

Mehr Informationswebsites  Informationsveranstaltungen durch Externe an Schule oder Hort

Öffentliche Aufklärungskampagnen

## Wodurch wünschen Sie sich als Eltern mehr Unterstützung?

Informationen zu altersgerechter Nutzungsdauer

Informationen zu Gefahren und Risiken im Netz

Tipps für geeignete Maßnahmen zum Schutz des Kindes

Mehr Angebote kindgerechter Internetseiten und Apps

Möglichkeit der telefonischen Beratung

Mehr Informationsveranstaltungen für Eltern zum Thema

Mehr Internetseiten mit relevanten Informationen für Eltern

Sonstiges

73%

WEITER



Kennen Sie sich bezüglich digitaler Medien gut aus (dies betrifft z.B. den Umgang mit Formaten, wie Instagram, TicToc, Facebook oder WhatsApp?)

Bitte setzen Sie den Schieberegler an die Ausprägung, die am besten passt.

Ich kenne mich sehr  
gut aus.      Ich kenne mich gut  
aus.      Ich kenne mich  
ausreichend gut aus.      Ich kenne mich nicht  
so gut aus.      Ich kenne mich gar  
nicht aus.

Wie sicher fühlen Sie sich, Ihr Kind/Ihre Kinder auf dem Weg in die digitale Welt ausreichend unterstützen zu können?

Bitte wählen Sie die passendste Antwort aus.

sehr sicher      sicher      einigermaßen sicher      nicht sehr sicher      überhaupt nicht  
sicher





## Wodurch lernen Kinder Ihrer Meinung nach am besten einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien?

Bitte wählen Sie die entsprechenden Bereiche aus.

- Durch die Eltern
- Durch die Schule
- Durch ältere Kinder/Geschwister
- Learning by Doing
- Durch digitale Angebote
- Durch außerschulische Angebote
- Sonstiges

65%

WEITER



## Hat Ihr Kind Ihrer Einschätzung nach eine erste kritische Einstellung gegenüber digitalen Medien entwickelt?

---

Kind 1:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

---

Kind 2:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

---

Kind 3:

- Ja  
 Nein  
 Weiß nicht

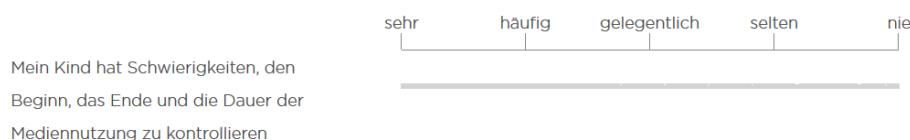
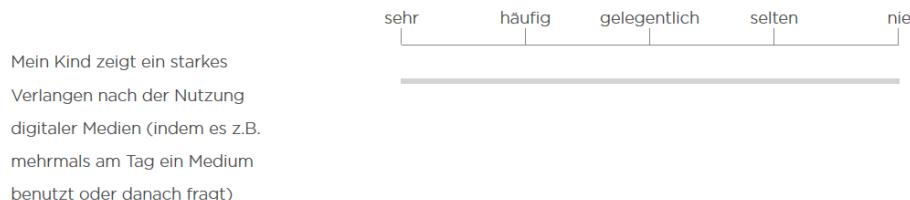




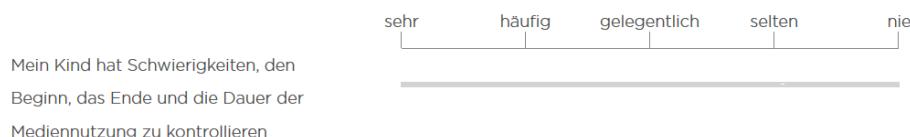
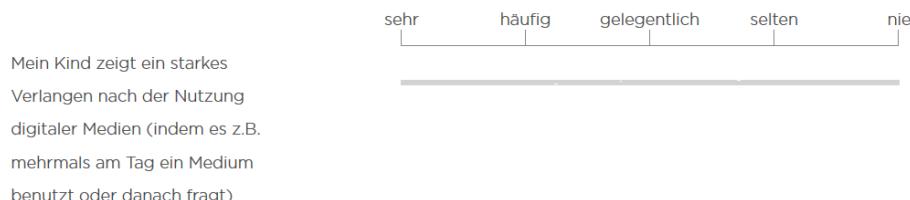
Diese Fragen beziehen sich auf das Nutzungsverlangen Ihres Kindes.

Bitte wählen Sie die passende Position für den Schieberegler aus.

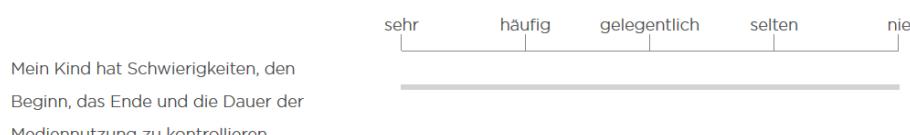
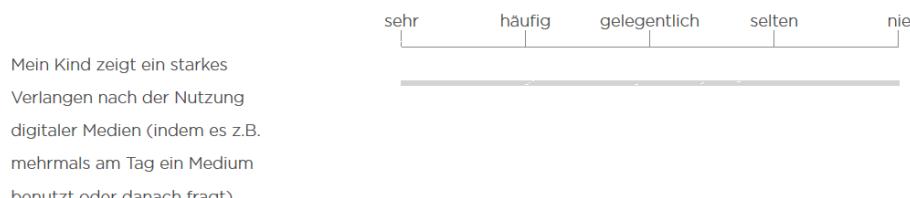
## Kind 1:



Kind 2:



### Kind 3:





Wenn Sie an der Verlosung für eine Freikarte für das Freibad Kiebitzberge teilnehmen möchten oder nach Abschluss meiner Arbeit den Flyer mit interessanten Infos zum Thema erhalten möchten, wählen Sie bitte entsprechend aus und geben Sie Ihre E-Mailadresse ein.

- Ich möchte gerne an der Verlosung teilnehmen  
 Ich möchte gerne nach Abschluss der Arbeit den Flyer erhalten.

Meine E-Mailadresse:

77%

WEITER



Das war es schon.

Vielen herzlichen Dank für Ihre Teilnahme!



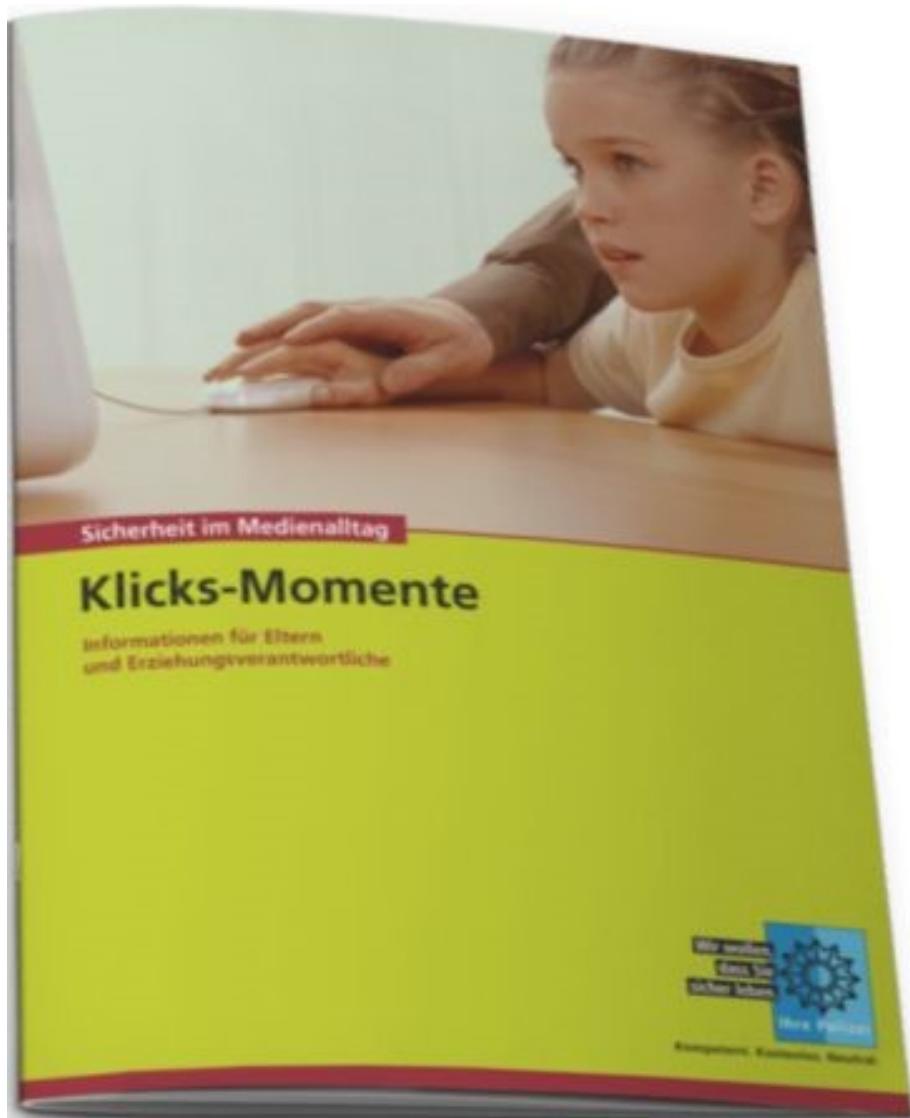
P.S.: Bei Anmerkungen, Fragen oder Anregungen freue ich mich über eine Nachricht an [roja.scheffel@googlemail.com](mailto:roja.scheffel@googlemail.com).

100%

**HALLO - online unterwegs (Heft)**



## Klicks-Momente (Heft)



## Flyer

 **TIPPS**

- >> Halten Sie **Altersbeschränkungen** ein.
- >> Machen Sie sich bewusst: Sie sind **Vorbild für Ihr Kind** - gehen Sie selbst achtsam mit Medien um.
- >> Verwenden Sie Medien **zielorientiert** und nicht aus Langeweile und vermitteln Sie das auch Ihrem Kind.
- >> Erklären Sie Ihrem Kind, dass die Nutzung digitaler Medien immer auch **Auswirkungen auf das Gehirn** hat. Sie kennen vielleicht nicht die genauen Prozesse, können aber durchaus Ihrem Kind erklären, dass Sie dennoch lieber vorsichtig sind.
- >> Begrenzen Sie die Nutzungsdauer und teilen Sie Ihrem Kind die Empfehlungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung mit. Zeigen Sie sich informiert.
- >> Vereinbaren Sie einen **Mediennutzungsvertrag**, um Ihr Kind einzubinden, z.B. von [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)
- >> Sorgen Sie für **sexuelle Aufklärung** Ihres Kindes, bevor das Netz das übernimmt.
- >> Setzen Sie Medien **nicht als Erziehungshelfer** (Belohnung, Bestrafung, Beruhigung) ein.
- >> Begleiten Sie Ihr Kind beim **Medienkonsum**. Sprechen Sie mit Ihrem Kind. Und zwar nicht nur über Risiken oder Gefahren, sondern auch darüber, was es interessiert. Versuchen Sie zu verstehen, was Ihr Kind fasziniert. Bleiben Sie am Ball!

**Spielzeit-Empfehlungen\***

Bis 7 Jahre: etwa 30 Minuten täglich	
Bis 10 Jahre: bis zu 45 Minuten täglich	
Bis 11-13 Jahre: etwa 60 Minuten täglich	

\*Natur Basis (kindergesundheitsinfo.de) und 



**LINKS**

- [www.internet-sabc.de/](http://www.internet-sabc.de/) - tolle Seite für Kinder, Eltern und Pädagogen, inklusive Surfschein

**Cooles Seiten für Kids**

- [www.blindekuh.de/](http://www.blindekuh.de/) - die Suchmaschine für Kids
- [www.news4kids.de/](http://www.news4kids.de/) - Nachrichtenseite für Kinder
- [www.helles-koepfchen.de/](http://www.helles-koepfchen.de/) - Wissenseite für Kinder

**Informationsseiten für Eltern**

- [www.usk.de/](http://www.usk.de/) - Hier können Eltern schnell und leicht die Alterskennzeichnung für Spiele einsehen
- <https://www.youngdata.de/> - Jugendportal der unabhängigen Datenschutzbehörden mit interessanten Infos zu den digitalen Medien
- [www.kinder-sicher-im-netz.de/](http://www.kinder-sicher-im-netz.de/) - Informationsseite der Polizei
- [www.spielbar.de/](http://www.spielbar.de/) - Infos zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen
- [www.kindergesundheitsinfo.info/themen/medien/](http://www.kindergesundheitsinfo.info/themen/medien/) - Informationsseite der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

**KINDER IM NETZ**

**Potenziale, Risiken & Tipps**

Die Digitalisierung verändert die Art der Kommunikation, des Arbeitens und auch des Lernens. Bereits Grundschulkinder nutzen Apps, sie chatten mit Klassenkameraden via WhatsApp oder nutzen Social Media Plattformen wie YouTube, Pinterest oder TicToc.

Aber welche Potenziale und Risiken gehen damit einher? Und wie können Eltern ihre Kinder beim digitalen Wandel entwicklungsgerecht begleiten?

Dieser Flyer bietet Hinweise, Informationen und Tipps zum Thema und möchte damit einen Beitrag zur kindgerechten Unterstützung unserer Kinder auf ihrem digitalen Weg leisten.

Viel Spaß beim Lesen!

 **POTENZIALE**

**Flexibilität:** Die Digitalisierung ermöglicht eine **zeit- und ortsunabhängige Kommunikation und flexibles Arbeiten** - Kinder lernen quasi **nebenbei**, dies für ihre Alltags- und Zukunftsgestaltung zu nutzen.

**Beziehungsgestaltung:** Die Nutzung mobiler Kommunikationsmöglichkeiten durch Messengerdienste wie z.B. WhatsApp kann die Stabilität innerfamilärer Beziehungen erhalten. Für jüngere Kinder eher in Form einer **bedeutsamen Rückversicherung**, später zur **Begünstigung von Abkömmlingen** durch die Kompensation räumlicher Trennung und das Einfordern von Selbstbestimmung. Zusätzlich bieten digitale Medien **Möglichkeiten, neue soziale Bindungen leicht auszuprobieren und Freundschaften oder Familienbeziehungen zu pflegen**.

**Bildung und Wissen:** Zu fast allen Themen können **Wissensinhalte** erfahren werden und Kinder können sich leicht selbst Wissen aneignen. In der Schule können Kindern auf persönlichen Endgeräten individuelle und stets aktuelle Lerninhalte zur Verfügung stehen. Programme können Lernschwierigkeiten feststellen und durch Förderprogramme bearbeiten. Und auch die **Wissenschaft** profitiert von der Digitalisierung. Kinder, die Kompetenz im Umgang mit den digitalen Instrumenten erlernt haben, können diesen Umstand nutzen\*.

**Teilhabe:** Kinder lernen, das Inhalte in den digitalen Medien u.a. auch die **Vielfalt unserer Gesellschaft** darstellen und dass sie sie entweder für sich selbst oder andere zur **Teilhabe** nutzen.

**Öffentliche Verwaltung:** Die Digitalisierung bietet Vorteile durch die **Vernetzung** amtlicher Verzeichnisse und behördlicher Prozesse<sup>3</sup>.

**Politik:** Digitale Medien bieten Möglichkeiten der direkten **Adressierung von Politikern** und **Einfluss auf individuelle und demokratische Rechte**.

**Ein gutes Vorbild ist die beste Medienerziehung!**

 **RISIKEN**

**Selbstkontrolle:** Eine **hohe Reizdichte** (kann direkte negative Wirkungen auf kognitive Leistungen haben. In einer Untersuchung bekamen 2 Gruppen von Kindern 2 Formate präsentiert - einen Carbon und einen realistischen Lehrfilm, während die 3. Gruppe zeichnete. Nachfolgende Tests zur Funktion des Frontalhirns ergaben, dass sich die Fähigkeit zur Selbstkontrolle durch den Cartoon besonders verminderte\*).

**Entwicklung von Störungsbildern:** Ergebnisse der sog. BLIKK-Studie<sup>4</sup> (mit 5.500 Kindern und Jugendlichen) zeigen, dass ein Konsum >30 Min. täglich verstärkt mit **Entwicklungsstörungen im Bereich Konzentration und Hyperaktivität** einhergehen kann. Dies wird durch Ergebnisse der LIFE-Child-Langzeitstudie<sup>5</sup> gestützt, bei der Wissenschaftler der Universität Leipzig einen Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computer und Handys und dem Auftreten von Aufmerksamkeitsstörungen nachweisen konnten.

**Bewegung:** Medienkonsum von Kindern wird oft mit **Bewegungsarmut** und **Übergewicht** in Zusammenhang gebracht. Wird die Integration von Aktivmustern in die Motrik und das Großhirn durch zu wenig Bewegung eingeschränkt, kann dies außerdem zu raumbezogenen und **kognitiven Defiziten** führen<sup>6</sup>.

**Pornographie:** Pornografische Inhalte sind im Netz für jeden verfügbar und Kinder treffen leicht unbeabsichtigt auf sie. Sie können die Inhalte oft nicht richtig einordnen und entwickeln evtl. **Fehlinterpretationen**. Die Darstellung von Sexualität als Ware im Internet kann in der sensiblen Entwicklungsphase von Identität und Körperlichkeit verstörend wirken<sup>7</sup>.

**Steuerung durch Algorithmen:** Kinder könnten zukünftig mittels **Big-Data-Analysen** überwacht werden: Wie oft werden beim Lernen Pausen gemacht? Werden die Hausaufgaben innerhalb eines bestimmten Zeitraums erledigt? Wie viele Fehler werden in welchem Zeitraum produziert? Denkbar wäre auch die Messung von Aufmerksamkeit und Konzentration bei der Bearbeitung von Aufgaben. Die Folge wäre ein höherer und negativ wirkender Leistungsdruck<sup>8</sup>.

\*BLIKK, Bewertung, Lernverhalten, Intelligenz, Kompetenz, Kommunikation

**2019 wurde der Punkt "Gaming Disorder" im ICD-11 (der Internationalen Klassifikation psychischer Störungen) aufgenommen.**

### Ergebnisse der Onlinebefragung

>> 38% der befragten Eltern sehen die Nutzung digitaler Formate als Chance für ihre Kinder

>> Vorteile werden v.a. im leichten Zugang zu Informationen und Bildungsinhalten sowie der Entwicklung technischer Kenntnisse gesehen

>> Die Mehrheit sieht Auswirkungen des Medienkonsums auf das Verhalten ihrer Kinder und körperliche Auswirkungen (hoher Bewegungsdrang nach der Nutzung, Schwierigkeiten beim Stillsitzen, schwieriger Einschlafen)

>> Das größte Risiko digitaler Medien sehen Eltern im Suchtpotential, gefolgt von Konsum ungeeigneter Inhalte und der Gefahr, dass Inhalte falsch aufgenommen werden könnten

>> Am häufigsten kommt es zu Auseinandersetzungen wegen der Nutzungsdauer (46,8%), gefolgt von einer stärkeren Gereiztheit nach dem Konsum (30,5%) und heimlicher Nutzung (12%)