

VERLAGE Ingo Leipner und Gerald Lembke befassen sich mit digitaler Bildung. Für ihr Buch haben sie auch mit Psychologen und Pädagogen gesprochen. Sie wollen einen Kontrapunkt zum gängigen Digital-Diskurs setzen.

Plädoyer für eine Kindheit ohne Computer



Zur Person

Ingo Leipner ist Wirtschaftsjournalist und unterrichtet Journalistisches Schreiben an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg in Mannheim. Auch in der Wirtschaft ist er als freiberuflicher Dozent tätig. Leipner schreibt über die Themen Unternehmenskultur, Ökonomie/Ökologie und erneuerbare Energie. Gemeinsam mit Gerald Lembke hat er bei Redline das Buch „Die Lüge der digitalen Bildung“ veröffentlicht.

Ingo Leipner und Gerald Lembke wollen, dass junge Menschen nicht schon in frühester Kindheit mit Computern in Berührung kommen. „Sie brauchen eine starke Verwurzelung in der Realität, bevor sie sich in virtuelle Abenteuer stürzen“, heißt es im Vorwort ihres Buchs „Die Lüge der digitalen Bildung“ (Redline). Im Interview erläutert Leipner die These.

„Eine Kindheit ohne Computer ist der beste Start ins digitale Zeitalter“, lautet Ihr Credo. Warum?

Klingt paradox, ist aber ein bewusster Kontrapunkt zum Hype um digitale Medien in der Bildung, ohne Rücksicht auf die Entwicklungspsychologie. Die Wissenschaft sagt ganz klar: Kinder brauchen eine starke Verwurzelung in der Realität, bevor sie sich in virtuelle Abenteuer stürzen. Ihr Gehirn entwickelt sich besser, wenn kein Tablet reale Welterfahrung verhindert. Das gilt besonders für Kindergartenkinder und Kleinkinder nach der Geburt. Sie sollten toben, tanzen, klettern und nicht auf Bildschirme starren. Durch ihre sensomotorischen Erfahrungen bauen sie absolut notwendige Denkstrukturen auf, alles für eine gesunde Gehirnentwicklung. Diese Denkstrukturen brauchen Kinder später, um als kritische und selbstbewusste Bürger im Internet unterwegs zu sein. Das klappt aber nur, wenn Bildschirme nicht zu früh die Lebenszeit fressen, in der Kinder die Welt begreifen lernen. Das Wort „begreifen“ hängt nicht zufällig mit dem Verb „greifen“ zusammen.

Aber geht nicht beides, reale Welterfahrung und Computer?

Nein, bei den heutigen Nutzungszeiten digitaler Medien ist es eine Illusion, so etwas zu glauben. Das Gegenteil ist der Fall: Laut der KIM-Studie 2014 (Kinder + Medien, Computer + Internet) des Medienpädagogischer Forschungsverbunds Südwest kommen 8- bis 9-Jährige bereits auf eine tägliche Bildschirmzeit von rund 2,5 Stunden, bei 10- bis 11-Jährigen sind es schon rund 3,5 Stunden. Dabei ist das Fernsehen der Spitzenreiter. So geht wertvolle Zeit verloren, die Kinder eigentlich für die Entwick-

lung ihrer Denkfähigkeit brauchen, und zwar durch sensomotorische Erfahrungen. **Wann sollten Kinder das erste Mal mit Computern in Berührung kommen?**

Kinder unter drei Jahren haben nichts vor Bildschirmen verloren. Zu früher Medienkonsum untergräbt beispielsweise ihre sprachliche Entwicklung, was auch die American Academy of Pediatrics feststellt, eine Vereinigung von 60 000 amerikanischen Kinderärzten.

Natürlich kommen Kinder später in Kontakt mit digitalen Medien, es liegt dabei in der Verantwortung der Eltern, wie sie das dosieren. Paula Bleckmann zeigt in dem lesenswerten Buch „Medienmündig“, wie Familien viel Freiheit und Lebensfreude gewinnen – ohne Bildschirmmedien.

Da Digitalität inzwischen weite Bereiche unseres Lebens bestimmt, fordern Gerald Lembke und ich, dass Kindergärten und Grundschulen digitalfreie Oasen werden. So machen Kinder in diesem Alter Lernerfahrungen, die ihrem kognitiven Entwicklungsstand entsprechen.

Also wollen Sie digitale Medien erst in weiterführenden Schulen einsetzen?

Genau. Wenn das Bildungssystem Kinder nicht zu früh mit Digitalität konfrontiert, sind sie später eher in der Lage, vernünftig damit umzugehen. Das ist ungefähr ab einem Alter zwischen 12 und 14 Jahren der Fall. Eine Frage der Entwicklungspsychologie: Jugendliche entfalten ihr volles kognitives Potenzial, wenn die Reifung des Gehirns in den ersten Lebensjahren ohne Störung verläuft.

Digitale Häppchen

Was machen die Smartphones mit uns? Alexander Markowetz, Junior-Professor am Institut für Informatik der Universität Bonn, leitet eine Studie, die sich mit dem Einfluss von Mobiltelefonen auf unsere mentale Gesundheit beschäftigt (s. buchreport.magazin 5/2015 und url.buchreport.de/markowetz). Seine Thesen:

- **Wir können immer stärker nur noch Texthäppchen verarbeiten.** Die Buchinhalte passen sich geschrumpften Aufmerksamkeitsspannen an. Manche Buchgenres entfallen oder verändern sich komplett.
- **Das gilt auch für belletristische Texte.** Extrem erfolgreiche Autoren schreiben immer in kurzen Sätzen. Hauptsatz, Komma, Nebensatz. Auch die Sinneinheiten sind relativ kurz.
- **Die Entwicklung ist nicht umkehrbar.** Es gibt mittlerweile schon einen Gegentrend: Vertreter der digitalen Eliten verordnen sich eine „digitale Diät“. Man entzieht sich bewusst der digitalen Welt oder versucht, den Gebrauch auf ein gesundes Maß zu reduzieren.

Digitale Lernspiele werden schon in manchen Kitas genutzt. Dort kann noch durch entsprechende Inhalte Einfluss genommen werden: Was wünschen Sie sich vonseiten der Entwickler und Verlage?

Es geht gar nicht um Inhalte. Schon McLuhan sagte in den 1960er-Jahren: „The medium is the message.“ Heute bedeutet dieser Satz: Bildschirme domestizieren Kinder, egal ob sie kindgerechte Inhalte zu sehen bekommen. Daher wäre es für Verlage eine gesellschaftliche Verantwortung, keine digitalen Inhalte für Kindergärten zu produzieren. Genau aus den oben genannten Gründen.

Viele Lehrer fordern eine bessere Ausstattung ihrer Schulen mit digitalen Lehrmitteln. Welche Folgen hat die Digitalisierung der Schulen?

Die Forderung ist nicht falsch, wenn es um weiterführende Schulen geht. Die Grundschulen sollten digitalfrei bleiben. Der Punkt ist aber: Neben der reinen Bedienkompetenz entscheiden ganz andere Fähigkeiten, ob die Digitalisierung sinnvoll ist: Kritik- und Konzentrationsfähigkeit sowie eine produktive Kompetenz. Schüler ab ungefähr 12 Jahren sollten lernen, kritisch mit Internetquellen zu arbeiten und ohne digitale Ablenkung bei der Sache zu sein. Außerdem sollten sie gute Texte, Fotos und Videos erstellen. Sonst schlägt in Schulwikis oft die Form den Inhalt, weil diese basalen Kompetenzen fehlen.

Ist die Entwicklung hin zum digitalen Klassenzimmer noch zu stoppen?

Ja. Die Digitalisierung ist kein Naturgesetz. Vielleicht werden Pädagogen in zehn Jahren über das „digitale Klassenzimmer“ nur schmunzeln. Übrigens: FCKW galten auch als fantastisches Kühlmittel für Kühlschränke, bis Wissenschaftler das Ozonloch entdeckten. Dann wurden sie weltweit verboten.

Unsinn lässt sich durch Einsicht stoppen. Vielleicht setzt sich die zentrale Erkenntnis aus der bekannten Hattie-Studie durch: Für die Qualität des Unterrichts ist in erster Linie die Lehrerpersönlichkeit entscheidend und nicht, ob hinter ihm eine Kreidetafel oder Smartboard hängt.

Verfechter digitaler Lehrmittel betonen u.a. eine schnellere Aktualisierung, Anreicherungen wie Ton und Video, eigenständigeres Arbeiten der Schüler dank größerer Flexibilität. Hört sich doch gut an, oder?

Ja, aber es hört sich eben nur gut an! Denn Multimedialität kann durch zu viele Sinnesreize das Gehirn überfordern, und der Blick fürs Wesentliche geht im digitalen Feuerwerk verloren. Oder können Sie sich immer an die erste Meldung in der Tageschau erinnern, kurz nach der Sendung?

Welche Funktion hat das gedruckte Buch im Lernprozess?

Das erklärt der Medienprofessor Ralf Lanckau sehr anschaulich in unserem Buch: Intellektuelle Freiheit beginnt, wenn uns ein Transfer von schwarzen Buchstaben zu Vorstellungswelten gelingt. Es geht dabei um Denken, Imaginieren und Fantasieren. In bunten Videos finden Schüler bereits alles visualisiert und passiv vor, was sie sonst aus einem Buch in einer eigenständigen, geistigen Leistung aktiv schöpfen müssen. Multimedialität ist gut gemeint, kann aber den Aufbau wichtiger kognitiver Fähigkeiten gefährden.

Die Digitalisierung wird auch von externen Technologie-Anbietern getrieben. Eine Konkurrenz für klassische Verlage im Bereich Lernen und Wissen?

»Kinder brauchen eine starke Verwurzelung in der Realität, bevor sie sich in virtuelle Abenteuer stürzen. Ihr Gehirn entwickelt sich besser, wenn kein Tablet reale Welterfahrung verhindert.«

Eigentlich nicht, weil die Kernkompetenz der IT-Firmen auf Programmieren liegt und eben nicht im didaktischen Bereich. Verlage sind hier mit ihren Lektoren viel besser aufgestellt. Bemerkenswert ist das Wort „technikgetrieben“: Wir haben den Eindruck, dass einfach gemacht wird, was technisch möglich ist. Und dann sucht man nach einem pädagogischen Konzept. Das mag nicht immer so sein, aber in vielen Fällen scheinen gerade IT-Anbieter ihrem E-Learning-Angebot nur ein pädagogisches Mäntelchen umzuhängen, um ein weiteres IT-Produkt zu verkaufen.

Die Fragen stellte **Christina Reinke**

Mit TING die Welt der Sprachen erleben!

NEU ab Juni 2015



Ab 5 Jahren

Wörterliste in drei Sprachen zum Download



ISBN 978-3-7886-2028-7

ISBN 978-3-7886-2656-3

TING Starter-Set
 Buch + Hörstift, 37 x 27 x 6 cm
 € [D] 49,95 · € [A] 49,95 · sFr 60,90

Buch
 HC · 16 Seiten · 23,7 x 27,8 cm
 Durchgehend farbig illustriert
 € [D] 16,95 · € [A] 17,50 · sFr 21,90