



Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 20/4494

Verband Schleswig-Holsteinischer Schulpsychologen e.V. (VSHS)

VSHS

Anschrift:

c/o Schulpsychologische Beratungsstelle
Am Bahndamm 1b
25813 Husum

E-mail: vshs-sh@web.de

1. Vorsitzender: Dipl.-Psych. Jörg Lorenzen-Lemke
 2. Vorsitzender: Dipl.-Psych. Kai Henningsen
- Kassenwart: Dipl.-Psych. Carolin Becker
Schriftführer: Dipl.-Psych. Dr. Alexandre Gerwinat

Stellungnahme des VSHS zu den Anträgen der SPD bzw. CDU/Bündnis 90/Die Grünen zum Thema „Medienbildung an Schulen braucht solide Grundlagen“ (20/2583)

Auf die Ergebnisse der jüngsten ICILS-Studie (2023) bezogen fordert der amtierende Bundesminister für Bildung und Forschung, Cem Özdemir, dass es ein **ganzheitliches Konzept** für digitale Bildung brauche.

Zwar hat sich auf der quantitativen Ebene einiges getan, aber qualitativ braucht es u.E. noch eines viel stärkeren Einsatzes, der v.a. früh einsetzt (Kitas), die (oft verunsicherten) Eltern von Anfang an mit ins Boot nimmt und auch die kritische Reflexion der Angebote und ihrer oft negativen Folgen vermehrt in den Fokus rückt.

Auch kann nicht beruhigen, dass laut der o.g. Studie der Anteil der Schülerinnen und Schüler mit rudimentären und basalen Kompetenzen nur bei 40,8 Prozent liegt (international 50,2 Prozent, EU: 44,0 Prozent). Und dass das Kompetenzniveau der Achtklässlerinnen und Achtklässler eng an soziale und herkunftsspezifische Faktoren gekoppelt ist. Aus schulpsychologischer Sicht sind verstärkt entwicklungspsychologische Aspekte in den Fokus zu nehmen.

Hier kann an die Daten der Medienanstalt Rheinland-Pfalz angeknüpft werden, die regelmäßig Zahlen zum Medienverhalten von Kleinkindern im Alter von 2-5 Jahren (sog. Mini-Kim-Studie), Kindern im Alter von 6-13 Jahren (Kim-Studie) und Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren (Jim-Studie) veröffentlicht (s.a. die Links weiter unten). So ist zunächst einmal festzustellen, dass in Deutschland Kinder unter 7 Jahren grundsätzlich nicht, Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nur sehr eingeschränkt geschäftsfähig sind, so dass auch ältere Kinder und Jugendliche (unter 18 Jahren) Handy- bzw. Smartphoneverträge nur mit Einwilligung ihrer Eltern abschließen können. Das bedeutet, die Eltern gewähren ihren Kindern auf diese Weise bewusst und willentlich den Zugang zum Internet und übernehmen damit die Verantwortung für das, was ihre Kinder in diesem (virtuellen) Raum tun, erleben und erleiden.

Dazu erklärt Dr. Marc Jan Eumann, Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz, in einer Presseerklärung zur Kim-Studie: „Immer früher nutzen Kinder das Internet. Bereits im Alter von 2-5 Jahren, somit vor dem Schuleintritt, sind Geräte mit Sprach- und Gestensteuerung in ihren Händen. Umso mehr sind Erziehungsberechtigte in der Verantwortung, dass ihre Kinder sicher medial aufwachsen. Entsprechende Angebote machen Klicksafe und medienkindersicher.“

Denn indem Eltern die große Anzahl an Medien zunehmend auch kleinen Kindern zugänglich machen, wächst auch deren Verantwortung, die Mediennutzung zu begleiten und altersgerecht zu gestalten.

Vor dem Hintergrund sowohl repräsentativer Studiendaten wie auch der Erfahrungen aus der schulpсихologischen Beratungspraxis drängen sich allerdings erhebliche Zweifel auf, ob sich die Eltern mehrheitlich wirklich der ebenso weitreichenden wie tiefgehenden Implikationen ihrer Zugangsgewährung bewusst sind.

Medienexperten verweisen (siehe obiges Zitat) in diesem Zusammenhang häufig auf ebenfalls medial verfügbare Angebote u.a. für Eltern und Erziehungsberechtigte, die auf den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor ungeeigneten und nicht altersgemäßen Medieninhalten ausgerichtet sind. So wichtig diese im Hinblick auf eine alters- und entwicklungsadäquate Nutzung sicherlich sind, so verstellt doch deren vorrangige Thematisierung häufig den Blick auf eine viel grundlegendere Problematik im Zusammenhang mit dem kindlichen und jugendlichen Medienzugang, bei der es weniger um die Inhalte als vielmehr um die Verfasstheit der Medien selbst geht.

Der amerikanische Sozialpsychologe Jonathan Haidt beschreibt unter dem Stichwort der „smartphonebasierten Kindheit“ vier „Grundübel“, die allesamt zunächst unabhängig von den jeweiligen Inhalten der digitalen Medien daherkommen. Diese beschreibt Haidt in der Zusammenfassung des entsprechenden Kapitels seines Buches „Generation Angst“ wie folgt:

- **„Das erste grundlegende Übel ist soziale Deprivation.** Als amerikanische Jugendliche Smartphones erhielten, nahm die Zeit mit Freunden von Angesicht zu Angesicht sofort stark ab, von 122 Minuten pro Tag 2012 auf 67 Minuten pro Tag 2019.
- **Das zweite grundlegende Übel ist der Schlafmangel.** Als Heranwachsende von einfachen Handys zu Smartphones wechselten, sanken in den Industrieländern rund um die Welt ihre Schlafdauer und Schlafqualität. Längsschnittstudien zeigen, dass die Smartphonennutzung zuerst kam und die Schlafdeprivation folgte. Schlafmangel ist sehr gut untersucht, und seine Auswirkungen sind weitreichend. Dazu gehören Depressionen, Angststörungen, Reizbarkeit, kognitive Probleme, beeinträchtigtes Lernen, schlechtere Noten, mehr Unfälle und mehr Todesfälle durch Unfall.
- **Das dritte grundlegende Übel ist die Fragmentierung der Aufmerksamkeit.** Aufmerksamkeit ist die Fähigkeit, auf ein und derselben mentalen Bahn zu bleiben, ohne sich ablenken zu lassen. Bei einer Aufgabe zu bleiben, ist ein Zeichen für Reife und für gute exekutive Funktionen. Smartphones dagegen sind Kryptonit für die Aufmerksamkeit. Viele Heranwachsende erhalten hunderte von Benachrichtigungen pro Tag, was bedeutet, dass sie selten fünf oder zehn Minuten für einen Gedankengang haben, ohne unterbrochen zu werden. Es gibt Hinweise darauf, dass die Fragmentierung der Aufmerksamkeit in der frühen Adoleszenz, hervorgerufen durch eine problematische Nutzung von sozialen Medien und Videospielen, die Entwicklung der exekutiven Funktionen stören kann.
- **Das vierte grundlegende Übel ist die Abhängigkeit.** Die Behavioristen haben entdeckt, dass Lernen für Tiere «das Einschleifen einer Bahn im Gehirn» ist. Die Entwickler der erfolgreichsten Social-Media-Apps setzten fortgeschrittene behavioristische Techniken ein, um Kinder «an den Haken zu nehmen» und zur intensiven Nutzung ihrer Produkte zu verleiten. Die Ausschüttung von Dopamin ist angenehm, doch sie löst kein Gefühl der Befriedigung aus, sondern den Wunsch, mehr von dem zu tun, was auch immer man getan hat, um eine erneute Ausschüttung auszulösen. Die Suchtforscherin Anna Lembke schreibt, die universellen Symptome des Entzugs seien «Angst, Reizbarkeit, Schlaflosigkeit und Dysphorie». Wie sie und andere Forschende herausfanden, haben viele Heranwachsende Verhaltensabhängigkeiten entwickelt, die stark an die Art und Weise erinnern, in der

Menschen von Glücksspielautomaten abhängig werden – mit profunden Auswirkungen auf ihr Wohlergehen, ihre soziale Entwicklung und ihre Familien.“

(Zitat aus Jonathan Haidt, Generation Angst, Wie wir unsere Kinder an die virtuelle Welt verlieren und ihre psychische Gesundheit aufs Spiel setzen, Hamburg 2024, 179f., Hervorhebungen hinzugefügt)

Ziel einer adäquaten Medienbildung muss es unseres Erachtens sein, sowohl Kinder, Jugendliche und vor allem deren Eltern, ebenso wie Schulleitungen, Schulverwaltungen, Lehrkräfte und andere in Schule Tätige, und nicht zuletzt die politische Öffentlichkeit möglichst breit und umfassend über die mit der Nutzung digitaler Medien, dabei insbesondere eigener Smartphones einhergehenden psychosozialen Probleme zu informieren, **die sich aus dem grundlegenden Design der medialen Angebote und Geräte ergeben** und erst in zweiter Linie aus der Nutzung ungeeigneter Medieninhalte.

Allen Überlegungen dazu, welche Konzepte der Medienbildung politisch gefordert bzw. gefördert werden sollen, sollte aus unserer Sicht eine gründliche und kritische Reflektion der Rolle von Medien in Bildung und Erziehung vorangehen. Eine Formulierung aus einem der Antragstexte aufgreifend, stellen wir gerne fest, dass *„digitale Endgeräte ein großes Potenzial [bieten], um den Unterricht interaktiv und produktiv zu gestalten, beispielsweise durch den Einsatz von Lern-Apps, digitalen Recherchertools oder interaktiven Plattformen.“* Das ist zweifellos wahr. Allerdings bezweifelt ja auch niemand die große Bandbreite technischer Möglichkeiten, die digitale Endgeräte verfügbar machen. Worauf es jedoch ankäme, das wäre der Nachweis eines pädagogischen Mehrwerts durch den Einsatz solcher Verfügbarkeiten, die sich ohne diesen eher als Verführungen zur technologischen Spielerei erweisen könnten.

Aus diesem Grunde möchten wir hier auf einen von der UNESCO herausgegebenen Bericht verweisen der den Titel **„2023 GEM Report: Technology in education“** trägt. Dort heißt es u.a.: *„Es gibt nur wenige belastbare Beweise für den Mehrwert digitaler Technologien in der Bildung. Technologie entwickelt sich schneller, als dass sie evaluiert werden kann: Bildungstechnologieprodukte ändern sich im Durchschnitt alle 36 Monate. Die meisten Beweise stammen aus den reichsten Ländern. Im Vereinigten Königreich hatten 7 % der Unternehmen im Bereich Bildungstechnologie randomisierte kontrollierte Studien durchgeführt, und 12 % hatten eine Zertifizierung durch Dritte in Anspruch genommen. Eine Umfrage unter Lehrern und Verwaltungsmitarbeitern in 17 US-Bundesstaaten ergab, dass nur 11 % vor der Einführung peer-reviewte Beweise erfragten.“* Weiterhin wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Großteil der verfügbaren Evidenz von denjenigen stamme, die digitale Technologie zu verkaufen suchten. *„Pearson finanzierte eigene Studien, die unabhängige Analysen in Frage stellten, die zeigten, dass seine Produkte keinen Einfluss hatten.“* (Übersetzungen durch chat gpt, da online keine deutsche Version des Berichts vorliegt.)

Da also den vergleichsweise wenigen Belegen für einen wirklichen Mehrwert dieser Technologien im Bildungsprozess eine kaum noch überschaubare Anzahl von wissenschaftlichen Belegen für erhebliche entwicklungsschädigende Auswirkungen der fortschreitenden Durchdringung des kindlichen Alltags durch digitale Technologien und entsprechende Endgeräte gegenübersteht, wäre zuvörderst ein äußerst behutsamer und ausschließlich auf gesicherte Evidenz gestützter Einsatz in den Schulen zu fordern.

Anzudenken wäre aus unserer Sicht eine gesetzliche Vorgabe zur Schule als smartphonefreier Zone, da die Präsenz von Smartphones nachweislich nicht nur die Aufmerksamkeit und Leistungsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen im Unterricht herabsetzt, sondern auch die Schule als Ort sozialer Interaktion und sozialen Lernens ganz erheblich beeinträchtigt. Eine gesetzliche

Regelung würde Schulleitungen wie Lehrkräften viele Auseinandersetzungen und Verhandlungen mit manchmal auch uneinsichtigen Eltern ersparen. Die Kinder und Jugendlichen wären damit wenigstens für die Dauer der Schulzeit der permanenten Einwirkung dieser Medien entzogen. Leitgedanke des verantwortungsvollen Umgangs mit potenziell suchterzeugenden Erzeugnissen jeder Art, gleich ob Tabak, Alkohol, anderen Drogen oder eben digitalen Medienangeboten sollte sein, dass allein die Fähigkeit zur Abstinenz einen individuell souveränen Gebrauch dieser kulturellen Angebote ermöglicht, sogar dessen unverzichtbare Voraussetzung ist.

Für das Grundschulalter sollten daher als Zielgruppen der Medienbildung zuvörderst Eltern, Lehrkräfte und andere in Schule Tätige betrachtet werden, da digitale, zumal internetfähige Endgeräte aus unserer Sicht nicht in die Hände von Kindern im Grundschulalter gehören.

Medienpädagogische Angebote sollten daraufhin überprüft werden, ob sie sich in ihrer inhaltlichen Ausrichtung an der wissenschaftlichen Befundlage zur Rolle digitaler Medien im Hinblick auf eine psychisch gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen orientieren.

Wenn diese wichtigen Grundlagen gelegt sind, dann muss man sich natürlich auch um den Schutz vor Missbrauch mit Hilfe von entsprechenden technologischen Systemen beschäftigen. Dazu gibt es bereits viele Angebote.

"Wichtig hierbei sind auch Filtersoftware- und Schutzprogramme, die wenn sie auf den genutzten Geräten und Betriebssystemen installiert sind, einen zusätzlichen Schutz ermöglichen sowie medienerzieherische Maßnahmen unterstützen. Doch obwohl es eine Reihe von technischen Möglichkeiten gibt, kennt knapp die Hälfte der befragten Eltern keine Filterprogramme und 35 Prozent wissen nicht, wo sie sich zu diesem Thema informieren können." (Zitiert nach; https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_miniKIM-2023.pdf)

„Für die repräsentative KIM-Studie wurden in ganz Deutschland zwischen dem 2. September und 21. Oktober 2022 insgesamt 1.219 Kinder zwischen sechs und 13 Jahren und deren primäre Erziehungsperson befragt. Die Umfrage zeigt: Insgesamt 70 Prozent der Kinder nutzen das Internet, wobei der Anteil der jungen Onliner*innen mit zunehmendem Alter deutlich steigt (6-7 Jahre: 38 %, 8-9 Jahre: 59 %, 10-11 Jahre: 85 %, 12-13 Jahre: 99 %). Ab einem Alter von 10-11 Jahren besitzt mehr als die Hälfte der Kinder ein eigenes Smartphone.

Vor allem die Kommunikation mit Freunden und Familie über den Messengerdienst WhatsApp und das Ansehen von Filmen und Videos nehmen einen wichtigen Teil der Internetnutzung ein. Eltern haben ambivalentes Verhältnis zum Medienumgang ihrer Kinder Knapp die Hälfte der Eltern (48 %) geben an, dass ihr Kind allein ins Internet gehen darf oder dürfte. Dabei haben Eltern insgesamt ein ambivalentes Verhältnis zum Medienumgang ihrer Kinder: Einerseits sehen 86 Prozent Chancen für Kinder, Neues zu lernen. Andererseits stimmen 80 Prozent der Aussage zu, dass das Internet Gefahren für Kinder birgt. Der Großteil der Eltern sieht die Schule, aber auch sich selbst als Erziehungsberechtigte in der Verantwortung, den Kindern den richtigen Umgang mit Medien zu zeigen. Trotzdem nutzen 68 Prozent der Erziehungsberechtigten keinerlei technische Hilfsmittel zum Schutz vor ungeeigneten Inhalten. Was die Bildschirmzeit der Kinder angeht, werden selten spezielle Maßnahmen getroffen. Etwa ein Drittel der Eltern prüfen, wie lange ihr Kind am PC, Laptop, Tablet, Handy oder an der Spielkonsole ist. (Zitiert nach https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_KIM-2022_zur_Veroeffentlichung.pdf)

„Die Jim-Studie dokumentiert eine Zunahme des Kontakts von 12- bis 19-Jährigen mit problematischen Inhalten im Internet: Inzwischen geben 61 Prozent der Jugendlichen an, im letzten Monat mit Fake News konfrontiert worden zu sein. In den letzten Jahren ist dieser Anteil kontinuierlich gestiegen, 2021 lag er noch bei 42 Prozent. Beleidigende Kommentare (57 %, 2023:

51 %) sowie extreme politische Ansichten (54 %, 2023: 42 %) werden von Jugendlichen ebenfalls häufiger wahrgenommen als im Vorjahr. Fast jede*r dritte Jugendliche gibt an, schon einmal im Internet sexuell belästigt worden zu sein. Diese Vorfälle ereignen sich überwiegend auf Social Media-Plattformen – am häufigsten auf Instagram. Dr. Marc Jan Eumann, Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz, betont: „Deep Fakes, Verschwörungserzählungen und Extremismus haben auf den Smartphones von Jugendlichen nichts zu suchen. Die Zahlen verdeutlichen: Große Plattformen werden ihrer Verantwortung nicht gerecht. Viel zu oft sind dort jugendgefährdende und demokratiefeindliche Inhalte zu sehen. Unsere EU-Initiative klicksafe setzt beim Safer Internet Day 2025 eine klare Botschaft: „Keine Likes für Lügen!““ (Zitiert nach https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_JIM-2024.pdf)

Es handelt sich also unbestritten um eine sehr wichtige (vor-)schulische Aufgabe, aber nur, wenn dafür auch (personelle) Ressourcen zur Verfügung gestellt werden. Aufgrund der Komplexität der Aufgaben ist ein breit angelegtes Netzwerk von (Medien-)Expert*innen vonnöten, die überregional und vor Ort tätig sind und Lehrkräfte/Schulsozialarbeiter*innen, Eltern und SuS insbesondere an weiterführenden Schulen niedrigschwellig beraten und kritisch reflektierend unterstützen können. Für die einzelnen Personen vor Ort ist es ohne professionelle Hilfe (von außen) nicht zu leisten, „up to date“ zu sein. KI sei hier nur als ein Beispiel für die rasante Entwicklung in diesem Bereich genannt.

Ein Einsatz sollte in Schule zudem nicht einfach geschehen, weil die technischen Mittel zur Verfügung stehen, sondern es braucht immer wieder eine kritische Reflexion, ob nachweislich ein pädagogischer, methodisch-didaktisch begründeter Nutzen zu erwarten ist. Auch ethische Richtlinien spielen in diesem Zusammenhang eine wichtige Rolle.

Wissenschaftliche Studien sollten stärker zur Kenntnis genommen, bewertet und im Alltag berücksichtigt werden, die auch auf mögliche Gefahren für die Entwicklung der jungen Menschen hinweisen.

Schule kommt dabei die vornehme und auch schwierige Aufgabe zu, insbesondere kritische Bereiche vertiefend zu reflektieren, ohne als „Spielverderber“ aufzutreten.

Wir sehen Medienbildung dabei als Teil der Gesundheitserziehung und -förderung der Schüler*innen an. Gerade auch, weil erst jüngst (2022) „neben der bereits in der ICD-10 gelisteten Glücksspielstörung die Computerspielstörung als neue Diagnose in diese Kategorie aufgenommen (ICD-11) wurde. Das Erscheinungsbild ist charakterisiert durch Kontrollverlust, Priorisierung des Gamings vor anderen Aktivitäten, Fortsetzen des Gamings trotz negativer Konsequenzen sowie der Bedingung, dass durch die Symptomatik ein signifikanter Leidensdruck verursacht wird. Störungstypische Pathomechanismen umfassen konsumabhängige Faktoren, entwicklungsabhängige Faktoren, Veränderungen in der Belohnungssensitivität und -verarbeitung sowie verzerrte Belohnungserwartungen (Kognitionen). Die psychotherapeutische Versorgung von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit diesem Störungsbild, die mittlerweile einen substanziellen Anteil der ambulanten Versorgung ausmachen, ist herausfordernd. (Zitiert nach <https://econtent.hogrefe.com/doi/full/10.1024/1422-4917/a000837>)

Das beobachten wir auch vermehrt im schulischen Alltag, sehr stark im Zusammenhang z.B. auch mit Schulabsentismus und psychischen Erkrankungen. Daher müssen auch Angebote, wie sie z.B. die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bereitstellt, dringend Teil der Medienbildung sein:

- **www.ins-netz-gehen.de** Unter dem Kampagnenslogan „Online sein mit Maß und Spaß“ entstand das BZgA-Jugendportal. Informationen und Interaktion stehen dabei ausgewogen bereit, um die jugendliche Zielgruppe niederschwellig an die Thematik „Internet- und Computerspielsucht“ heranzuführen. Die Ansprache erfolgt mit jugendaffinen Mitteln wie kurzen Videoclips, spielerischen Elementen, einer intuitiven Nutzung und nützlichen Tipps. Das Jugendportal bündelt und vernetzt viele Elemente der Präventionsstrategie und führt so zum Beispiel vom Online-Selbsttest zum Beratungsprogramm „Das andere Leben“.
- **www.ins-netz-gehen.info** Eltern, Lehrkräfte und weitere Bezugspersonen der Jugendlichen finden unter www.ins-netz-gehen.info allgemeine Informationen zu den Themen Medienkompetenz, digitale Medien und Medienabhängigkeit. Konkrete Tipps zur Medienerziehung im digitalen Zeitalter sowie Informationen zu den Herausforderungen, aber auch den Chancen der Mediennutzung durch die Jugendlichen stehen darüber hinaus zur Verfügung. Ergänzend bietet das Informationsportal eine individuelle E-Mail-Beratung sowie eine Beratungsstellendatenbank an.

Zusammenfassend lässt sich aus schulpyschologischer Sicht zudem sagen, dass zur Medienbildung nicht nur Medienexpert*innen gehören, sondern auch Expert*innen für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen und ihrer erwachsenen Bezugspersonen.

Mit freundlichen Grüßen

Kai Henningsen
 Jörg Lorenzen-Lemke
 (Vorsitzende des VSHS)

Weitere verwendete Quellen/Links:

- <https://www.bmbf.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/DE/2024/11/111124-ICILS.html>
- <https://kw.uni-paderborn.de/institut-fuer-erziehungswissenschaft/arbeitsbereiche/schulpaedagogik/forschungsprojekte/icils-2023>
- https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_miniKIM-2023.pdf
- https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_JIM-2024.pdf
- <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2024/>
- <https://mpfs.de/studie/kim-studie-2022/>
- https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/PM_KIM-2022_zur_Veroeffentlichung.pdf
- <https://www.bzga.de/was-wir-tun/suchtpraevention/>