



Studienseminar Koblenz

Jungen fördern

Medienkonsum und Lernerfolg

Vortrag am Elternabend

Margret Sprengart

Johann Wolfgang v. Goethe

Dummes Zeug kann man viel reden
Kann es auch schreiben.
Wird weder Leib noch Seele töten.
Es wird alles beim Alten bleiben.

Dummes aber vors Auge gestellt
Hat ein magisches Recht.
Weil es die Sinne gefesselt hält,
bleibt der Geist ein Knecht.

„Per Mausklick in die Dummheitsfalle“

stellt Hirnforscher Prof. Henning Scheich
vom Magdeburger Leibniz-Institut fest

Eklatante Leistungseinbrüche

„Kinder und Jugendliche, die in großem
Umfang fernsehen, Videos und
Computerspiele konsumieren, müssen mit
eklatanten Leistungseinbrüchen in der
Schule rechnen.“

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Prof. Christian Pfeiffer

Lesekompetenz

Bereits ein **mäßiger Medienkonsum** verschlechtert die Lesefähigkeit der Kinder.

Ein solcher Zusammenhang zeigte sich nicht, wenn der Fernseher oder Computer zur **Wissenserweiterung** genutzt wurde.

Ergebnis einer Studie der Universität Bonn an Dritt- und Viertklässlern, zitiert in Ps h 02/09, S. 11

Der Schulerfolg sinkt ...

- mit der Dauer des Medienkonsums pro Tag
- wenn die Jungen über ein eigenes Gerät (TV, PC) verfügen
- mit der Anzahl der Geräte im Zimmer: TV, PC, DVD, Playstation, Musikanlage
- wenn verbotene Medien konsumiert werden

Medienkonsum

Lesedauer
Bewegungsdauer
Empathie
Gestimmtheit
Soziale Kontakte
Körpergewicht
Gewaltbereitschaft

Folgewirkungen: Medienkonsum ...

- reduziert die Lesedauer
- vermindert die tägliche Bewegungsdauer
- lässt das Körpergewicht ansteigen
- beeinflusst die Gestimmtheit negativ
- mindert die Fähigkeit zur Empathie
- erhöht die Gewaltbereitschaft
- schränkt soziale Kontakte ein

Das Lebensumfeld

- Kinder sind umso „besser“ mit Geräten ausgestattet je niedriger der **Bildungsabschluss der Eltern** ist
- und je mehr das Familienleben mit **Problemen** beladen ist (Arbeitslosigkeit, Alkoholismus/Drogenkonsum, Scheidung, Gewalttätigkeit ...)

„Vielseher“ sacken in der Schule ab!

Noten	„Vielseher“	„Wenigseher“
Deutsch	3,3	2,5
Geschichte	deutlich schlechter	deutlich besser
Mathematik	um 0,6 schlechter	um 0,6 besser
Sport	deutlich schlechter	deutlich besser
Verbotene Spiele	11-14 %	keine

„Vielseher“ – eher depressiv gestimmt!

Psychische Befindlichkeit (lt. Allensbach)	„Viel-seher“	„Wenig-seher“
„richtig gut drauf“, meistens fröhlich (in %)	33	61
gelegentlich bis häufig traurig, missmutig (in %)	60	30

Schulerfolg u. Medienkonsum	Jungen	Mädchen
Übergänge von HS zur RS (von 100)	38	62
Übergänge von RS zum GY		
Abiturienten (von 100)	38	62
Abbrecher (von 100)	63	37
Wiederholer (von 100)	35	24
Lesezeit/Woche (in Std.)	2,4	8,0
Medienkonsum/Tg. bei Schülern unter 10 J. mit eigenem PC / TV ist um ...	40 Min. höher	5 Min. höher
Der Medienkonsum/Tg. bei 12 bis 15-Jährigen mit eigenem PC / TV ist um ...	120 Min. höher	5 Min. höher

	Sozialer Hintergrund und Ausstattung der Kinderzimmer mit eigenen Geräten	
Eigene/r ...	SuS in Dortmund	SuS in München
•Fernseher	56 %	22 %
•Playstation	42 %	19 %
Eigene/r ...	Migrationshintergrund	Deutscher Abstammg.
•Fernseher	53 %	31 %
•Playstation	44 %	22 %

Noch

- gelten Mädchen als die Gewinner im Wettlauf um gute Noten
- sind Mädchen im Allgemeinen sozial verträglicher
- lesen Mädchen gerne und viel

Mädchen sind weniger gefährdet, da sie...

- Rollenspiele bevorzugen
- sich mit Freundinnen zum Schwätzen treffen
- „action“ sie wenig anspricht (biologisch bedingt)

Aber

- sie verlieren sich in „soaps“
- chatten exzessiv
- und werden neuerdings durch PC-Rollenspiele zum Medienkonsum per Spielekonsole verführt

Jungen sind eher gefährdet, da sie ...

- eher „an der Glotze kleben“
- PC-Spiele als Herausforderung erleben
- sich von LAN-Partys begeistern lassen
- zu Risikoverhalten neigen
- Mutproben suchen
- Probleme mit Körpereinsatz (Gewalt) zu lösen bereit sind

Gewalt als erfolgreiche Strategie in Medien

- kompensiert Frustrationen
- ermöglicht Risikoerlebnisse
- bietet Jungen attraktive Rollenmodelle

70 Prozent der dargestellten Gewaltszenen sind ohne negative Konsequenzen für die Aggressoren oder wurden sogar belohnt.

Prof. Jo Groebel, 1998, Studie im Auftrag der UNESCO, durchgeführt an 5500 Zwölfjährigen aus 23 verschiedenen Ländern

Zusammenfassung

Schadet ein hoher Medienkonsum?

JA und NEIN

JA!

denn ...

- mehr als eine Stunde Fernsehen pro Tag fördert gewalttätiges Verhalten

[Studie v. Jeffrey Johnson und Kollegen, Columbia-Universität, N. Y.](#)

- bei einem Zeitunterschied von mehr als zwei Stunden PC-Spiele pro Tag sind die Schulnoten im Durchschnitt in allen Fächern **um eine ganze Notenstufe schlechter**

Prof. Pfeiffer am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen

Gelerntes behalten

- *„Nehmen Sie mal an, ein Kind hat am Morgen Geometrieunterricht, lernt also etwas über Vierecke, Dreiecke, ...und begreift, freut sich - hat also seinen **Dopamin**stoß. Es besteht einige Wahrscheinlichkeit, dass dieses Gelernte dann auch ...im Gedächtnis landet, im Langzeitgedächtnis, und wieder abgerufen werden kann.“ (Scheich)*

Dopamin

- ist ein Botenstoff im Gehirn
- löst Glücksgefühle aus
- wird ausgeschüttet ...
 - bei besonders intensiven Gefühlen
 - in Momenten des Verstehens und Erkennens
 - bei Ritalin-Gabe
 - bei Computerspielen

Die Verwandlung von Information in Wissen dauert mindestens 24 Stunden

- *„Dieser Prozess ... braucht **Ruhe und Muße**. Das Gegenteil des Kinderalltags von heute. Denn der Lernstoff, den ihr Gehirn am Vormittag gerade erst aufgenommen hat, gerät nach der Schule bei immer mehr Kindern buchstäblich unter Beschuss. Kaum zu Hause, wird der Fernseher angestellt oder am Computer gespielt - für den Rest des Tages. Die Informationen der Bilder landen dabei in denselben Gehirnarealen wie der **Schulstoff**. Und der **wird überschwemmt von der Flut der Reize**.“ (Scheich)*

Mediensucht

- Persönlichkeitsveränderungen
- Verhaltensauffälligkeiten
- Vereinsamung
- Essstörungen
- ...

Entzug

- Klinik für Medienabhängige in Boltenhagen an der Ostsee
- Beratungsstelle in Mainz, eingerichtet vom KuMi

Medienkompetenz

Eltern müssen **informiert sein** über ...

- den Umfang der Nutzung digitaler Medien
- die Inhalte der PC-Spiele und Videos
- die Inhalte auf dem Rechner des Kindes

Eltern sollten den **Zugang** zu den digitalen Medien regeln und kontrollieren.

Anleiten und Grenzen setzen

- den Zugang regeln
- Zeiten abstimmen und kontrollieren
- Sanktionen vereinbaren
- sich mit den Inhalten vertraut machen
- und das Gespräch mit dem Kind suchen
- miteinander etwas unternehmen
- Alternativen anbieten (Sport, Musik, Freunde ...)

Grenzen

Medienkonsum ist ganz besonders schädlich

...

- in der ersten Stunde nach Hausaufgaben: Medienkonsum löscht das Gelernte
 - in der Stunde vor dem Einschlafen: Medienkonsum verhindert das Abspeichern von Lernstoff
- ☞ Lieber am Wochenende exzessiv am PC spielen als regelmäßig jeden Tag.

Medien sind gute Lernhelfer!

Denn ...

- digitale Medien simulieren Prozesse, veranschaulichen Abläufe, erlauben Interaktion und tragen so zur **Motivation** bei
- ermöglichen **selbst gesteuertes Lernen** bei individuellem Lerntempo
- machen **Wissen und Bildung** weltweit verfügbar
- bieten zeitlich und inhaltlich passende **Lernangebote**

DOCH

- Jeder wählt aus der Vielfalt der Medien die Inhalte aus, die zu seinen Denk- und Wahrnehmungsstrukturen passen.

Die individuelle Verarbeitung

entscheidet über die Wirksamkeit

Der tägliche Konsum digitaler Medien

Zeitumfang (in Std.)	-	0,5	1	2	6,5
Fernsehen	-	-	40 %	15 %	5 %
Lesen	24 %	28 %	-	-	-

G.Rupp, P. Heyer, H. Bonholt (2004: Lesen und Medienkonsum. Wie Jugendliche den Deutschunterricht verarbeiten, Weinheim: Juventa