

WIKIPEDIA

Medienpädagogik

Medienpädagogik umfasst pädagogische Forschung, Entwicklung und Praxis mit Medienbezug. Teilgebiete der Medienpädagogik sind die Mediendidaktik, die Medienkunde, die Mediensozialisation, die Medienerziehung sowie die Medienforschung. Medienpädagogik hat enge Bezüge zur Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft, Mediensoziologie, Mediengeschichte, Medienphilosophie und Medienpsychologie. Ziel medienpädagogischer Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene ist die individuelle Erlangung von Medienkompetenz. Ein methodischer Vermittlungsansatz ist die handlungsorientierte Medienpädagogik.

Medienpädagogische Forschung, Entwicklung und Praxis ist auf Individuen und Gruppen im gesellschaftlichen Kontext bezogen und agiert unter dem Eindruck spezifischer Herausforderungen:

- Das Entstehen neuer Medien und insbesondere der beschleunigte Wandel des Medienangebots im Zuge der digitalen Revolution stellt die Medienpädagogik in ein sich ständig veränderndes Bezugsfeld und setzt der Aktualität und Gültigkeit mancher getroffenen Aussagen zeitlich enge Grenzen.
- Zugleich bewegen sich Medienangebot und Mediennutzung im Spannungsfeld des Marktes, also zwischen dem auf Gewinne zielenden Produzentenangebot und der Konsumentennachfrage.

Medien sind zu zentralen Gestaltungsfaktoren in der Lebenswelt vieler Menschen geworden. Daher wird auch in anderen Gebieten der Sozial- und Naturwissenschaften wie Entwicklungspsychologie, pädagogische Psychologie, Soziologie und Philosophie zu Medien geforscht und publiziert.



Skizze zum medienpädagogischen Bezugsfeld

Inhaltsverzeichnis

Von der Buchkultur zu digitalen Medien

Begreifendes Lernen und Persönlichkeitsentwicklung

Mediennutzung nach Lebensalter

Medienkompetenzvermittlung in Bildungseinrichtungen

Didaktische Differenzierung und interaktive Lernsoftware

Chancen und Gefährdungen in virtuellen Kommunikationsnetzen

Gewagte Eigenprofilierung im Netz

Cyber-Mobbing-Risiken

Anreize zur Mediennutzung im Übermaß

Lebensqualität durch Medienmündigkeit

Literatur

Anmerkungen

Von der Buchkultur zu digitalen Medien

Sieht man von der gesprochenen Sprache als menschlicher Grundfähigkeit ab und setzt man Schriften als Medien mit weitem Verbreitungspotenzial nicht vor Gutenbergs Erfindung der beweglichen Lettern für den Druck an, so liegen die Anfänge von Massenmedien im Übergang vom 15. zum 16. Jahrhundert. Denn nun erst konnten Texte in großen Mengen vervielfältigt werden, sei es als Flugblatt, Zeitung oder Buch. Die Lese- und Schreibfähigkeit wurde vom Privileg weniger zum verbreiteten Können und bereitete der Schulpflicht den Boden.^[1]

Hatte es nach der Erfindung der Schrift bis zum Buchdruck rund 5.000 Jahre gedauert und bis zum nächsten Massenmedium Rundfunk (1923) weitere 500 Jahre, so gab es bereits wenig später auch das Fernsehen (1935). Während die globale Verbreitung von Gutenbergs Druckkunst noch etwa zwei Jahrhunderte in Anspruch nahm, benötigte der Hörfunk dafür zwei Jahrzehnte. Das Smartphone ist binnen fünf Jahren zum weltweiten Massenmedium geworden.^[2]

Der beschleunigte Wandel des Medienangebots führte dazu, dass ab den 1960er Jahren die Medienpädagogik als eigene Fachrichtung entstand. Bis dahin bezog sich der Begriff vor allem auf den Schulunterricht.^[3] 1984 wurde in Deutschland die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur gegründet.

Mediennutzung im Zeichen der Neuen bzw. der digitalen Medien^[4] auf der Basis von Internet und Computer sowie multifunktionalen mobilen Geräten wie Laptop, Tablet und Smartphone beeinflusst und verändert in hohem Maße sowohl Arbeitsleben als auch Privatsphäre und Freizeitgestaltung der darin Eingebundenen.^[5] Die amerikanische Psychologin und Generationenforscherin Jean Twenge, die Langzeitdaten zum Verhalten und zum Wohlbefinden von Jugendlichen in den Vereinigten Staaten erforscht, sieht die Einführung und Verbreitung des Smartphones als ursächlich dafür an, dass nach 2012 – dem Jahr, seit dem mehr als die Hälfte der US-Amerikaner ein Smartphone besitzt – der Anteil der Jugendlichen in den USA, die sich ausgegrenzt oder einsam fühlen, und die Anzahl der Jugendlichen, die in den meisten Nächten weniger als sieben Stunden schlafen, sprunghaft angestiegen sind. In Deutschland ist der Anteil der 12- bis 19-Jährigen, die ein Smartphone besitzen, von 47 Prozent im Jahr 2012 auf 95 Prozent im Jahr 2017 angestiegen.^[6]

Auf veränderte Rahmenbedingungen für die Identitätsbildung gerade von Kindern und Jugendlichen weist die Sozialpsychologin und Soziologin Catarina Katzer hin. Neben die reale Alltagswelt sei als wichtige Einflussgröße die virtuelle Online-Welt getreten. So wirkten nun außer Familienangehörigen und Schulalltagsbeteiligten zusätzlich die im Netz agierenden Peers und Trendsetter auf die Persönlichkeitsbildung ein.^[7]

Medienpädagogische Leitvorstellungen und Orientierungsansätze, die teils konträr ausfallen, unterliegen in diesem Wandlungsprozess einem Vorläufigkeitsvorbehalt, weil umfassende wissenschaftliche Langzeitstudien diesbezüglich noch ausstehen. Anhaltspunkte für einen pädagogisch verantwortlichen Umgang mit Medien streuen in der einschlägigen Literatur folglich breit und erfordern eine Bestimmung der je eigenen Haltung dazu für praktisch jedes Lebensalter.

Begreifendes Lernen und Persönlichkeitsentwicklung

Je nach Lebensstil und Einstellung der Eltern gelangen bereits Babys und Kleinkinder unter Medieneinfluss. Positive Lern- und Entwicklungsimpulse sind damit aus der Sicht von Gehirnforschern wie Manfred Spitzer und manchen medienpädagogischen Ratgebern jedoch nicht verbunden. Gerade das früheste Lernen geschieht wirksam nur im Zusammenwirken aller Sinnesorgane, während beispielsweise Bildschirmmedien allenfalls das Sehen und Hören stimulieren. Allein ein Drittel der menschlichen Gehirnrinde dient aber laut Spitzer dem Planen und Ausführen von Bewegungen, speziell mit Händen und Fingern, die beim Menschen im Gegensatz zu anderen Primaten, die auf Händen laufen, durch den aufrechten Gang als Feinwerkzeug genutzt werden können:

„Dies setzt ein intensives Training der Feinmotorik in der Kindheit voraus. Daher sind Fingerspiele, bei denen eine kleine Handlung so vorgeführt wird, dass die Finger die Rolle von Personen, Tieren oder Dingen übernehmen, so wichtig. Durch sie werden nach Art des Theaters Bewegungen mit Handlungen verknüpft, mit Beschreibungen und Vorführungen. Zum leichteren Merken erfolgt die sprachliche Begleitung der Bewegungen oft in Form von Kinderreimen oder Kinderliedern.^[8]“

Das Zusammenführen von Sinneswahrnehmung (Sensorik) und Bewegung (Motorik), das ein Baby zu vollbringen hat, wird als *sensomotorische Integration* bezeichnet. Zu den klassischen Sinnen Hören, Sehen, Riechen, Schmecken und Fühlen werden Paula Bleckmann zufolge heutzutage noch drei weitere gezählt: der Eigenbewegungssinn, der etwa die beiden Zeigefingerspitzen auch bei geschlossenen Augen zusammenführt, der Gleichgewichtssinn und der Drehsinn, der über Rotationsbewegungen des Kopfes orientiert.^[9] Bleckmann folgert: „Bildschirmmedien überfordern Kinder nicht nur durch ungeeignete Inhalte, sondern sie unterfordern sie auch durch die fehlende Ansprache der acht Sinne.“

Ähnliches gilt für das Lernen von Sprache. Die Laute der Muttersprache werden in der zweiten Hälfte des ersten Lebensjahres gelernt. Es genügt aber nicht das Hören allein. Die Babys müssen laut Spitzer den Sprechenden auch sehen, den Menschen und das Gesicht samt emotionalem Ausdruck, um das Gehörte mit dem Gesehenen verknüpfen zu können.^[10] „Läuft der Fernseher oder wird im Radio gesprochen“, heißt es bei Gertrud Teusen, „so hat das auf die Entwicklung der Sprache bei Kindern keinerlei Effekt.“^[11]

Nicht nur hinsichtlich der Förderung des Sprachlernens gilt es, die mit der Gehirnentwicklung korrelierenden besonders ergiebigen Entwicklungsphasen nicht zu verpassen: „Wichtig ist hierbei, dass nach Ablauf von bestimmten sensiblen Perioden, Lernphasen oder Entwicklungsfenstern (es gibt viele Begriffe, die sehr Ähnliches meinen) in der Kindheit in vielerlei Hinsicht gar nicht mehr gelernt werden kann. Wir wissen, dass einmal entstandene Strukturen zu ihrer eigenen Verfestigung neigen, wie auch entstandene Trampelpfade benutzt werden, selbst wenn es kürzere Wege gibt.“^[12] Bleckmann verweist in diesem Zusammenhang auf ein Beispiel aus der Mathematik-Didaktik: „Kinder, die Mühe mit dem Subtrahieren haben, weisen oft auch körperlich ein mangelhaft ausgebildetes Bewusstsein für den Raum hinter ihnen auf. Die ungeübten körperlichen Fähigkeiten sind an dieser Stelle eng mit den Schwierigkeiten im Denken verknüpft. Wird das Rückwärtslaufen, Rückwärtshüpfen, Rückwärtsbalancieren mit den Nachzüglern besonders geübt, fällt dann plötzlich auch das Rückwärtsrechnen viel leichter.“^[13]

Mediennutzung nach Lebensalter

Während einerseits die am Markt vorgehaltenen und entsprechend beworbenen frühkindlichen Medienangebote von der Baby-Einstein-DVD über den Barbie-Lerncomputer bis zum Lernhandy zur Verfügung stehen, gibt es in der Medienpädagogik andererseits Stimmen, die empfehlen, Bildschirmzeiten bei Kindern zu vermeiden, solange das eben geht.^[14] Anstelle dessen plädiert Teusen fürs Vorlesen und Lesen. Der Einsatz digitaler Medien könne das Lesen eines Buches nicht ersetzen, da jene eigenständiges Denken und Fantasie nicht förderten: „Es entsteht keine eigene Welt im Kopf, wenn alles vorgegeben ist.“^[15]

Erhebungen unter Schülerinnen und Schülern ergaben für das Jahr 2008, dass in der 5. Klasse 59 Prozent der Jungen und 52 Prozent der Mädchen in ihrem eigenen Zimmer einen Fernseher hatten (eine tragbare Spielekonsole sogar 83 bzw. 80 Prozent). In der 9. Klasse waren es im Jahr 2008 bei den Fernsehgeräten 74 bzw. 64 Prozent, bei Computern 78 bzw. 61 Prozent.^[16] Aus einer Online-Studie ebenfalls von 2008 geht hervor, dass 14- bis 19-Jährige in Deutschland im Durchschnitt täglich 120 Minuten online waren und damit noch 20 Minuten länger verbrachten als beim Fernsehen.^[17] Die Gesamtnutzungsdauer der besagten technischen Medien lag bei Jungen für die 9. Klasse an Schultagen durchschnittlich bei fünfeinhalb Stunden, bei Mädchen etwas unter vier Stunden; an Wochenendtagen kamen Jungen auf sieben Stunden insgesamt, Mädchen auf gut fünf Stunden.^[18]

Im Übermaß vor Computerbildschirmen und Smartphones verbrachte Zeiten bergen speziell für die Augengesundheit von Kindern und Jugendlichen erhebliche Risiken. Dies zeigen neuere Studien, denen zufolge die Kurzsichtigkeit (Myopie) unter jungen Menschen überhandgenommen hat: In manchen asiatischen Großstädten liegt die Myopie-Rate über 90 Prozent; doch auch in Europa und den USA sind bereits mehr als die Hälfte der jungen Leute betroffen. Ursächlich für die dramatisch zunehmende Kurzsichtigkeit seien zwei Faktoren: Das Auge wird zu selten dem hellen Tageslicht ausgesetzt (daher die Empfehlung, zumindest die Schulpausen im Freien verbringen zu lassen), und es wird zu oft auf Nahsicht fokussiert. Kurzsichtigkeit kann zwar durch entsprechende Sehhilfen ausgeglichen werden; doch besteht bei den Myopie-Geschädigten zudem eine gesteigerte Gefahr von späteren Folgeerkrankungen des Auges wie grüner und grauer Star, Makuladegeneration oder Netzhautablösung.^[19]

Erhebungen zeigen auch, dass Eltern mit höheren Bildungsabschlüssen ihren Kindern den eigenen Zugang zu derartigen Geräten im Durchschnitt später ermöglichen als Eltern mit niedrigeren Abschlüssen. Entsprechend unterschiedlich ist die Länge der von den Kindern vor Bildschirmen durchschnittlich verbrachten Zeit.^[20] Die Elternvorstellungen darüber, von welchem Lebensalter an Kindern welche Medien verfügbar werden sollen, zeigen markante Unterschiede je nach dem, ob die Eltern ihren Kindern Zugang zu Bildschirmmedien bereits ermöglicht haben oder noch nicht: Hörmedien werden ab gut zwei Jahren bzw. (im Falle der Bildschirmvermeidung) ab etwas über vier Jahren für sinnvoll befunden, Fernsehen ab gut vier bzw. knapp zehn Jahren, Computer ab knapp acht bzw. gut 12 Jahren.^[21]

Für das Erwachsenenalter gilt in Deutschland: je höher das Lebensalter, desto ausgedehnter im Durchschnitt der Fernsehkonsum. Bei den über 50-Jährigen wurden im Schnitt knapp sechs Stunden täglich erhoben.^[22]

Medienkompetenzvermittlung in Bildungseinrichtungen

Medienpädagogik ist nach Dieter Baacke grenzüberschreitend, insofern sie in der Familie beginne, sich in der Schule fortsetze, aber auch das Selbstlernen der Peers oder des sich allein bildenden Subjekts einbeziehen müsse und Erwachsene und alte Menschen nicht außer Acht lassen dürfe.^[23] Für eine frühzeitige Medienerziehung bereits in Kindertagesstätten plädiert Helen Knauf. Medien seien „durch ihre Allgegenwärtigkeit fester Bestandteil der kindlichen Lebenswelt und dürfen deswegen nicht ignoriert oder

als ‚bildungsfern‘ diffamiert werden.“ Mit Kindern produktorientiert an Medien – wie Fernsehen, Hörbuch, Radio, Fotografie oder Computer – zu arbeiten sei eine der zentralen Strategien der Medienerziehung. „Kinder haben Freude an der Herstellung von Medienprodukten – sie lieben die neue Perspektive auf sich selbst und auf ihre Umwelt, das professionelle Ergebnis und den technischen Aspekt der Herstellung.“^[24]

Bezogen auf die Heranwachsenden jenseits des Kindesalters schreibt Axel Dammler: „Medienpädagogen predigen schon seit Jahren gebetsmühlenartig, dass es besser ist, Jugendliche auf das vorzubereiten, was sie z. B. im Internet alles finden können, anstatt sie von diesem Medium fernzuhalten.“ Er beklagt die schlechte Ausstattung der Schulen mit Computern und Internetanschlüssen sowie die geringen Internetkenntnisse der Lehrer und erklärt es zu einer der wichtigsten Aufgaben von Schule, „die wachsende digitale Kluft“ zwischen Kindern unterschiedlicher sozialer Schichten zu verringern.^[25] Das Oberschichten-Privileg besteht jedoch laut Bleckmann nicht in längeren Mediennutzungszeiten – diese seien in benachteiligten Gruppen sogar deutlich höher –, sondern in Vorteilen bei der inhaltlichen Auswahl, beim Verstehen und Verarbeiten der Medienangebote.^[26] Das Internet viel und intensiv zu nutzen, heißt es wiederum bei Dammler, „macht auch nicht automatisch dumm.“ In bei der ersten PISA-Studie vorn platzierten skandinavischen Ländern wie Schweden oder Finnland hätten die Jugendlichen eine noch deutlich höhere Internet- und auch Computerspielenutzung als in Deutschland.^[27]

Im Zuge der Umsetzung eines mit fünf Millionen Euro auszustattenden *Digalpakts für Schulen* soll die diesbezügliche materielle und personelle Ausstattung dieser Bildungseinrichtungen in Deutschland grundlegend verbessert werden. So sollen die Mittel unter anderem für W-LAN-Ausstattung, Schulserver und neue Lernplattformen verwendet werden; Schulen, die über eine solche IT-Infrastruktur bereits verfügen, könnten stattdessen auch Endgeräte wie Laptops, Notebooks und Tablets finanzieren. In personeller Hinsicht kommt neben Weiterbildungsmaßnahmen für Lehrerinnen und Lehrer auch die Finanzierung medienpädagogischer Trainer für Schüler und Lehrkräfte aus Bundesmitteln in Betracht.^[28]

Didaktische Differenzierung und interaktive Lernsoftware

→ *Hauptartikel: Differenzierung (Didaktik) und Individualisiertes Lernen*

„Nichts ist im Geiste“, wird John Locke zitiert, „was nicht zuvor in den Sinnen war.“^[29] Lerntheoretisch ergibt sich daraus die Konsequenz, dass unter anderem nur mit Berücksichtigung der individuellen Sinneswahrnehmung optimales Lernen ermöglicht wird. Frederic Vester hat diesbezüglich 1975 eine seither unter Pädagogen stark beachtete, jedoch wissenschaftlich umstrittene^[30] Theorie vorgelegt, der zufolge aus individueller Veranlagung und prägenden Wahrnehmungsanreizen in sensiblen Lernphasen der Persönlichkeitsentwicklung unterschiedliche Lerntypen erwachsen, die bevorzugt auf bestimmte Wahrnehmungs- bzw. Eingangskanäle ansprechen:

- lernwirksame Resonanz im auditiven Bereich, also durch Hören und Sprechen, Frage und Antwort, Argument und Gegenargument;
- Lernen auf visueller Basis durch Beobachtung und Experiment;
- mit Anfassen und Fühlen verknüpft haptisches Lernen;
- in Formeln und abstraktem Denken gründendes Lernen.

In der Lebenswirklichkeit ist dabei nicht von Reintypen auszugehen, sondern von multiplen Mischformen. Unabhängig davon besteht Vesters Leitgedanke:

„Je mehr Arten der Erklärung angeboten werden, je mehr Kanäle der Wahrnehmung benutzt werden (wie es bei einem multimedialen Unterricht der Fall wäre), desto fester wird das Wissen gespeichert, desto vielfältiger wird es verankert und auch verstanden, desto mehr Schüler werden den Wissensstoff begreifen und ihn später auch wieder erinnern.“^[31]

Neuere Studien erweisen laut Katzer, dass wer mit beliebigen Fragestellungen konfrontiert ist, unterdessen zuerst an Computer und Internetrecherche denkt. Je mehr diese Zugriffsart zur Routine werde, auf die man sich verlasse, um so weniger bliebe jedoch von den so ermittelten Informationen in Erinnerung. „Dabei zeigen ganz aktuelle Studien, dass der beste Weg, etwas zu behalten und sich daran zu erinnern, eben leider doch das Aufschreiben ist (per Hand wohlgemerkt)!“^[32] Falls das Internet immer stärker als Gedächtnisersatz genutzt werde, sei das Langzeitgedächtnis in Gefahr. „Es wird zunehmend leerer – und wir geistig ärmer. [...] Je weniger Erinnerungen wir aber haben, umso schwieriger wird es für uns, komplexe Zusammenhänge zu verstehen.“^[33]

Mit dem Einzug von Computer und Internet in immer mehr Bildungseinrichtungen gelangt das E-Learning zunehmend in den Fokus medienpädagogischer Reflexionen und Empfehlungen. Für Bernward Hoffmann sind damit u. a. die nachstehenden, noch weitgehend ungenutzten Chancen verbunden:

- *Lernen wird selbstbestimmt. Lernumgebungen wandeln sich vom institutionalisierten Unterricht zum selbstorganisierten Lernprozess, von der didaktischen Kontrolle durch den Lehrenden zur kommunikativen Entdeckung durch den Lernenden.*
- *Lerninhalte werden konsequent veranschaulicht und damit leichter zugänglich, konkreter, verständlicher, mehr auf das Individuum zugeschnitten.*
- *Der Lernprozess wird individualisiert; verschiedene Lernwege sind für verschiedene Lerntypen verfügbar.*
- *Lernsysteme sind geduldig und fehlertolerant; sie bewerten nicht bzw. nur für den Lernenden sichtbar; Kontrolle und Bewertung haben keine sozialen Auswirkungen.*^[34]

Dergestalt individualisiertes Lernen ist für Hoffmann jedoch an noch uneingelöste Voraussetzungen auf Seiten des Lehrpersonals geknüpft: Es erfordere, da „personalintensiv“, mehr Lehrende und bei diesen einen Rollenwechsel hin zu Moderationsaufgaben: „Die traditionelle Kontrolle der Lerninhalte und –methoden durch den Lehrenden verschiebt sich in Richtung eines kommunikativen Lernmodells; darin erhält der Lernende zumindest die Kontrolle über die Strategien und Methoden seines Lernens und zumindest teilweise auch über die Auswahl der Lerninhalte. Diese Veränderung der Lehrendenrolle muss von diesen mitgetragen werden.“^[35]

Chancen und Gefährdungen in virtuellen Kommunikationsnetzen

Von dem E-Learning-Experten Marc Prensky stammt – bezogen auf die Verhältnisse in den USA – die Bezeichnung Digital Natives für nach 1980 geborene Jahrgänge, denen die davor geborenen Jahrgänge entsprechend als „Digital Immigrants“ gegenübergestellt wurden. Während die ersteren mit der Computer- und Internet-Welt bereits aufgewachsen sind bzw. darin groß werden, sind frühere Jahrgänge teils zögerlich oder zunächst ablehnend erst dazugestoßen. In Bezug auf das E-Learning ist es dabei nicht selten zu einer Umkehr des Wissenstransfers gekommen: Die jungen Lernenden erklärten den Lehrenden Möglichkeiten und Gebrauch von digitalen Werkzeugen. Für den Großteil der so Herangewachsenen ist die digitale Welt eine Mitmachkultur: „Durch zahlreiche Kreativtools werden Angebote und Kooperationsmöglichkeiten kreiert. Gratis verfügbare Blogs, Tauschbörsen für Fotos, Grafiken und Musik machen den herkömmlichen Dienstleistern Konkurrenz. Zumeist steht dabei gar nicht der Profit, sondern die Bereicherung des digitalen Gemeinwesens im Vordergrund. Das Web lässt die Nutzer zu digitalen Produzenten werden, deren selbst generierte Inhalte und Open-Source-Mentalität zunehmend die kostenpflichtigen Angebote ersetzt.“^[36]

Die Palette der Nutzanwendungsmöglichkeiten eines Smartphones geht über mobiles Telefonieren weit hinaus. Es dient u. a. als Musikstation, Radio, Fotoapparat mit integriertem Bearbeitungsstudio, Wecker, Adressbuch, Diktiergerät, Taschenrechner, Terminplaner, Schreibmaschine, Fahrplanauskunft, Ticketverkäufer, Wetterdienst – „ein Büro in Zigarettenetui-Größe, das immer dabei ist. Für die Kids ist es zudem Spielekonsole, Videokamera, Kompass, Kino, Lexikon, Bibliothek und, und, und...“^[37]

Die jederzeitige Verfügbarkeit eines solchen Geräts an jedem beliebigen Aufenthaltsort und die Möglichkeit fortlaufender Kontaktauf- oder -annahme erzeugt eine Art „virtueller Kontaktinflation“, so Dammler: „Das gleiche Zeitbudget muss heute auf deutlich mehr Freunde verteilt werden. Obwohl man Mail und SMS an mehrere Freunde gleichzeitig verschicken und seine Freundschaften also ökonomischer als früher verwalten kann, muss dieses Missverhältnis von verfügbarer Zeit und Freunden dazu führen, dass die einzelnen Beziehungen immer weniger intensiv und tiefgehend sein können.“^[38] Das untergrabe das Miteinander und den freundschaftlichen Zusammenhalt: „Es wird immer häufiger zum Normalfall, dass man sich auf getroffene Verabredungen nicht mehr verlassen kann, und dass dies auch noch von allen Beteiligten akzeptiert wird.“^[39] Vielfach führen die neuen technischen Möglichkeiten auch dazu, dass die jederzeitige Erreichbarkeit des Einzelnen in den sozialen Netzwerken erwartet und individuell umgesetzt wird, schon um nicht eventuell Wichtiges zu verpassen. Eine solche latente Dauerbeanspruchung kann sich aber negativ auf das individuelle Zeitempfinden auswirken: Der angenommene Zwang, sich ständig für Kontakte bereitzuhalten, „lässt unsere gefühlte Zeit regelrecht schrumpfen.“^[40]

Weniger Zeit lassen die vielerlei Bildschirmanimationen den Digital Natives auch für die gründliche Spracheinübung und -pflege beim Lesen und Schreiben. Spitzer verweist auf Studienergebnisse, die besagen, dass die Nutzungsdauer von Spielekonsolen negativ mit Schulleistungen vor allem im Bereich der Schriftsprache korrelieren.^[41] Beim Mailen und Simsen gehe die Sprache „allmählich flöten“, so Teusen. „Wir verstricken uns dabei in mehr oder minder kunstvollen Kürzeln und können nur hoffen, dass der Empfänger sich darauf einen Reim, und zwar den richtigen, machen kann. Und kann jemand, der nicht mehr klar, sauber und bisweilen ausführlich schreibt, noch klar, sauber und ausführlich denken?“^[42] Die Vielzahl der einkommenden Kontaktimpulse – der Jugendforscher Axel Dammler bezeichnet das als „Kommunikations-Overkill“ – überfordere das Selektionsvermögen der jungen Leute, da in ihrer Vorstellung hinter jeder neuen Nachricht vielleicht etwas Wichtiges stecken könnte. Bei den Reaktionen darauf stelle sich ein Ökonomisierungszwang ein, der zur Verballhornung der Schriftsprache führe: „Wer jeden Tag dutzende Botschaften verfasst, kann einfach nicht mehr so sehr auf Rechtschreibung oder die Einhaltung von Formalien achten – sonst würde man die große Anzahl dieser Botschaften überhaupt nicht bewältigen können.“^[43]

Gewagte Eigenprofilierung im Netz

Der Anreiz, sich in Online-Communitys ein eigenes Profil mit Angaben zu Hobbys, Lieblingsbands, Schulzugehörigkeit und Freunden zuzulegen und mit Bildern zu versehen, ist für Jugendliche besonders groß. Auf diese Weise suchen sie nicht zuletzt, Ihre Identität zu bestimmen und zu präsentieren, wie sie es von ihren Freunden und Bekannten kennen, zu denen sie Anschluss suchen. Ihnen ist oft nicht bewusst, dass die einmal online gestellten Inhalte durch Kopieren und Verlinken oft ein Eigenleben entfalten, das nicht wieder eingefangen werden kann und das zu löschen alles andere als einfach ist.

Die Beteiligung an den Online-Communitys, so Dammler, sei als Kanalisierung typisch jugendlicher Grundbedürfnisse zu begreifen: „Während die Jugendlichen sich und ihre Welt früher nur über das eigene Zimmer präsentieren konnten, das nur für ausgewählte Bekannte zugänglich war, steht ihnen heute das virtuelle Spielfeld der Online-Communitys zur Selbstdarstellung zur Verfügung. [...] Die Jugend ist nun einmal“, erklärt Dammler, „eine Zeit des Wandels und der Unsicherheit, gepaart mit einer gewissen Beratungsresistenz und biologisch bedingten Selbstüberschätzung, denn das Risiko-Zentrum im Gehirn ist erst mit Mitte 20 voll ausgereift.“^[44]

Teusen erklärt die Bereitschaft zur Ausbreitung privater Vorlieben im Netz mit dem Bedürfnis nach Aufmerksamkeit und Anerkennung, das von sozialen Netzwerken befriedigt werde. „Je mehr Freunde, desto mehr Anerkennung.“ Dabei reduziere sich die soziale Interaktion im Wesentlichen auf den „Like it“-Button. Sogar derart minimalistische Bewertungen werden jedoch in ihrer Summe unterdessen in der Psychometrie bereits zur Erstellung von Persönlichkeitsprofilen etwa nach dem OCEAN-Modell herangezogen. „Selbst wer sich bemüht, im Netz nichts über sich zu verraten“, schreibt Christoph Drösser, „gibt jede Menge Informationen preis. Die daraus abgeleiteten Psycho-Analysen können nicht nur dazu benutzt werden, uns noch passendere Werbung zu präsentieren. Sie beeinflussen auch unsere Chancen, einen Kredit zu bekommen oder zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen zu werden.“^[45]

Cyber-Mobbing-Risiken

→ *Hauptartikel: Cyber-Mobbing*

Mit der relativen Unverbindlichkeit und partiellen Anonymität der Kommunikation im Internet kommt es zu einer Distanzierung und Entpersönlichung der Mitmenschen im virtuellen Raum: Äußerungen und Wahrnehmungen sind anders als bei einem persönlichen Treffen und Gespräch nicht auf ein unmittelbares Gegenüber bezogen, dessen Gesichtsausdrücke und Körpersprache die Interaktion oft rücksichtnehmend mitbestimmen. Die als spezifische Internet-Verhaltensorientierung deshalb vorgehaltene Netiquette bleibt in der Praxis nicht selten wirkungslos, so Dammler, weil Kontrollmechanismen angesichts der Dynamik, Größe und Schnelligkeit des Internets häufig versagen. „Das Internet ist damit quasi ein rechtsfreier Raum, und jeder Mensch kann nur hoffen, nicht selbst in die Mühlen einer Online-Mobbing-Kampagne zu geraten – zumal das Internet nichts vergisst und so auch verbotene Behauptungen und falsche Gerüchte immer wieder ans Tageslicht gespült werden könnten.“^[46]

In einer Studie des Zentrums für empirische pädagogische Forschung aus dem Jahre 2009 ist die Rede von deutschlandweit 1,9 Millionen Opfern von Cyber-Mobbing.^[47] Davon betroffen sein können Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. Oft kennen Opfer und Täter einander aus dem realen Leben und dem eigenen Umfeld. Die Angriffe fallen beim Online-Mobbing laut Teusen oft heftiger und langwieriger aus als bei einem direkten Kontakt zwischen Täter und Opfer; denn die Mobbing-Akteure fühlten sich in der vermeintlichen Anonymität des Internets vor Entdeckung sicher. Auch die Erstellung sogenannter „Fake-Profil“, bei denen Profile unter falschem eigenen oder dem Namen eines Opfers erstellt werden, seien beliebt, um anderen zu schaden.^[48]

Die fehlende unmittelbare Rückkopplung von Reaktionen und Emotionen der Opfer begünstigt auf der Täterseite einen Mangel an Empathie und Mitgefühl sowie eine gewisse Distanz zum Online-Geschehen. Das fördert emotionale Abstumpfung und Desensibilisierung. Gerade junge Menschen, heißt es bei Katzer, zeigten heute weniger Mitgefühl und Hilfsbereitschaft als früher. Die größte Abnahme diesbezüglich sei nach dem Jahr 2000 eingetreten, also als „die Welt des Chattens, Postens und Sharens“ ihren Lauf nahm. „Auch weisen erste Forschungen darauf hin, dass die zunehmende Gewalt in den Online-Medien für das Leid anderer gleichgültiger machen kann.“^[49]

Anreize zur Mediennutzung im Übermaß

→ *Hauptartikel: Internetabhängigkeit*

Je früher bei Kindern das Fernsehen beginne, heißt es bei Bleckmann unter Berufung auf entsprechende Studien, desto stärker protestierten schon Schulanfänger gegen das Ausschalten des Apparats, vermutlich weil sie mangels selbständiger Spielerfahrung mit Langeweile schlecht umgehen könnten. Frühe Gewöhnung führe auch im späteren Leben zu längeren Nutzungszeiten.^[50] Bei der Vielzahl der Medienangebote sah schon Baacke Kinder und Jugendliche damit überfordert, sich für etwas zu entscheiden.

Hektik, Unrast und ein Dauergefühl des Zu-kurz-Gekommen-Seins würden bestimmend: „Auf anderen Kanälen geschieht immer gerade das, was ich versäume. Wird dieses neue kulturelle Muster generalisiert, sind systematische Lernfortschritte erschwert.“^[51]

Eine Meta-Analyse von Längsschnittstudien in den USA ergibt laut Bleckmann bei allen Abweichungen in Details deutliche Zusammenhänge zwischen Medienexposition und negativen gesundheitlichen Folgen: Bildschirmmediennutzung fördere besonders stark das Rauchen und Übergewicht; mittlere Zusammenhänge zeigten sich zu Schulversagen, Alkohol- und Drogenkonsum, ein schwacher Zusammenhang zu ADHS.^[52] Teusen referiert Untersuchungen, denen zufolge deutsche Kinder bis zum 18. Lebensjahr am Bildschirm 200.000 Gewalttaten verfolgt und etwa 40.000 Mal das Gesicht eines sterbenden Menschen gesehen haben.^[53] Laut einer Meta-Analyse von 2010 zu Gewalt in Computerspielen kann kein Zweifel mehr daran bestehen, dass Mediengewalt einen Beitrag zur Entstehung von realer Gewalt leistet, besonders indem die Empathiefähigkeit bei Jugendlichen durch Medieneinfluss abnimmt. Dieser Zusammenhang zeige sich umso deutlicher, je jünger die Konsumenten der Gewaltmedieninhalte sind.^[54] Man trainiere sich, so Spitzer, mit Ego-Shooter-Spielen zudem eine Aufmerksamkeitsstörung an. Fakt sei, dass man damit „seine Konzentration und Selbstkontrolle abgibt, um sich wieder auf das mentale Funktionsniveau eines Reflexautomaten herabzubegeben.“^[55]

Wo die Anwendungsmöglichkeiten des Internets in der gesellschaftlichen Alltagsrealität geerdet sind, bieten sie ein willkommenes Werkzeug, um bestimmte Aufgaben besser und schneller zu lösen, als es in vordigitalen Zeiten möglich war. Problematische Auswirkungen aber hat es aus Dammlers Sicht, wenn virtuelle Communitys, die nicht mehr in der gesellschaftlichen Wirklichkeit verwurzelt sind, zum Anlaufpunkt von Menschen werden, die aus diversen Gründen mit der realen Welt nicht mehr klarkommen und sich mit anderen in Cyber-Räume flüchten, die für die Nutzer eine ganz eigene Realität konstruieren. Als Beispiel für solche Treffpunkte nennt Dammler Hassforen, in denen Gewaltbereite einander wechselseitig aufladen; Foren für Magersüchtige, in denen essgestörte Mädchen einander noch weiter in die Krankheit treiben und für Therapieversuche unerreichbar werden; Selbstmörder-Foren und solche für politische und religiöse Extremisten diverser Richtungen.^[56]

Da werbefinanzierte Netzwerkbetreiber ein reges Interesse an aktiven Usern und ihren Daten haben, tragen sie entsprechend förderliche Impulse an sie heran.^[57] Dafür sorgen insbesondere auch Online-Spiele wie World of Warcraft mit dreidimensionalen Grafiken, in denen der gewählte Spielercharakter bewegt wird. Der Spielaufbau bietet dem Spielenden durch entsprechendes Training Aufstiegsmöglichkeiten in der Spielerhierarchie und laut Teusen häufiger ungekannte Macht- und Erfolgserlebnisse. Zusätzliche Spielerweiterungen sorgen dafür, dass kein Ende des Spiels in Sicht kommt. Fortlaufende Aktivität ist andererseits gefordert, um das erreichte Spiel-Level halten zu können. Derartige Konstellationen begünstigen die Entstehung einer Computerspielsucht.^[58]

Lebensqualität durch Medienmündigkeit

Eine ungestörte, den Anlagen entsprechende Persönlichkeitsentwicklung ist im Zeitalter der digitalen Revolution von klein auf mitbestimmt vom reflektierten Umgang der Erziehungsberechtigten und der pädagogischen Einrichtungen mit den Medien sowie von der Fähigkeit zur individuellen Selbstkontrolle bei den Heranwachsenden. Diese bedarf gezielter und mit Spaß verbundener Förderung, wie zum Beispiel beim Liedersingen im Kindergarten.^[59] Damit Kinder einmal wirklich medienmündig werden können, so Bleckmann, brauchen sie zuerst eine gute Basis im echten Leben. „Wenn das Ziel ist, dass die Medien den Menschen dienen und nicht umgekehrt, gilt: ‚Spät übt sich, wer ein Meister werden will.‘“^[60]

Bei Baacke gilt für die Medienpädagogik: „Sie begleitet und erzieht Heranwachsende, vor allem kleinere Kinder, *zu den Medien hin*.“^[61] Die diesbezüglichen Empfehlungen zur Alltagspraxis streuen in der Literatur zwischen früher Einübung und weitestgehender Enthaltbarkeit beträchtlich. Einen Kurs dazwischen steuert Teusen zum Beispiel bezüglich der Fernseher-Nutzung an: Er gehöre nicht ins Kinderzimmer; Eltern sollten darüber, wann, was und wie lange ferngesehen werden darf, klare Vereinbarungen treffen, sollten mit ihren Kindern am besten gemeinsam zuschauen und für Feedback im Gespräch zur Verfügung stehen, sollten Vorbilder in puncto Fernsehkonsum sein und die Fernseherlaubnis nicht zur Belohnung oder Bestrafung einsetzen.^[62]

Für Dammler steht fest, dass jede Generation von bestimmten Erlebnissen und Ereignissen in ihrer Jugend als „Kohorte“ geprägt ist. Einmal erlernte Gewohnheiten würden nicht leicht wieder abgelegt. Die gegenwärtige „virtuelle Kohorte“ sei vom Internet geprägt und mit spezifischen Verhaltensweisen und Kommunikationsmustern behaftet, die sich in den persönlichen Beziehungen wie in grundsätzlichen Werten und Einstellungen niederschlagen. „Wenn aber das Internet mit seinen unzähligen, maßgeschneiderten Inhalten noch weiter an Einfluss gewinnt, und wenn – auch durch die von den Usern selbst gestalteten Inhalte (»user generated content«) – die individualisierte Nutzung weiter voranschreitet, dann gibt es bald nichts mehr, über das sich die Jugendlichen auf dem Schulhof unterhalten können. Das geht dann nur noch in der virtuellen Community, denn den anderen Usern hat man ja den entsprechenden Link geschickt.“^[63]

Um solcher Vereinseitigung und dem Verlust von Gemeinsamkeiten entgegenzuwirken, sei es wichtig, Jugendliche auf das Internet mit seinen Inhalten vorzubereiten, statt sie davon fernzuhalten. Auch hinsichtlich neuer Anforderungen der Arbeitswelt komme es darauf an, die Internet-Potenziale zu kennen und verwenden zu können, also „schnell und vernetzt zu denken und zu reagieren.“ Andererseits müsse für Kontakt der Jugendlichen zu unterschiedlichen sozialen Gruppen im realen Leben gesorgt werden, zu Vereinen, Jugendgruppen, Kirchen oder kommunalen Institutionen: „Wenn Jugendliche dort aktiv sind, sind und bleiben sie ein Teil der Gesellschaft – egal, was sie sonst noch im Internet treiben.“^[64]

Baacke sieht die Medienpädagogik letztlich in einer gesamtgesellschaftlichen Verantwortung:

„Medienpädagogik kann sich, dies sei abschließend festgestellt, weder aus der Medienpolitik noch aus dem ‚Diskurs über Medien‘ der Gesamtgesellschaft zurückziehen, will sie sich nicht auf pädagogische Provinzen abdrängen lassen, in denen sie nur als ‚Reparaturbetrieb‘ funktioniert für das, was außerhalb von ihr geschieht und zu verantworten wäre.“^[65]

Literatur

Grundlagenliteratur:

- Dieter Baacke: *Medienpädagogik*. (= *Grundlagen der Medienkommunikation*. Band 1) Niemeyer, Tübingen 1997, [ISBN 9783484371019](#).
- Dieter Baacke, Susanne Kornblum, Jürgen Laufer, Lothar Mikos, Günther A. Thiele (Hrsg.): *Handbuch Medien: Medienkompetenz: Modelle und Projekte*. Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn 1999, [ISBN 9783893313754](#).



Ein Vater schaut gemeinsam mit seinen Kindern einen Kinderfilm an

- Bleckmann, Paula: *Medienmündigkeit. Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen*. Stuttgart 2012
- Christian Doelker: *media in media – Texte zur Medienpädagogik*, Verlag Pestalozzianum, Zürich 2005, [ISBN 978-3403086406](#).
- Bernward Hoffmann: *Medienpädagogik*, Verlag Schöningh/UTB, Paderborn 2003, [ISBN 978-3825224219](#).
- Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, Christine Dallmann (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 6. neu verfasste Auflage. kopaed, München 2017, [ISBN 978-3-86736-390-7](#).
- Martial, Ingbert von; Ladenthin, Volker: *Medien im Unterricht*. Hohengehren 2005. (2. verb. Aufl.)
- Heinz Moser: *Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter*. 5. durchgesehene und erweiterte Auflage, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, [ISBN 978-3531161648](#).
- Schell, Fred, u. a. (Hg): *Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln*. KoPäd Verlag. München 1999
- Schill, Wolfgang u. a. (Hg): *Medienpädagogisches Handeln in der Schule*, Opladen 1992
- Schill, Wolfgang, *Integrative Medienerziehung in der Grundschule*, München 2008
- Tulodziecki, Gerhard: *Medien in Erziehung und Bildung. Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik.*, Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn 1997.
- Vollbrecht, Ralf: *Einführung in die Medienpädagogik*. Beltz Verlag, Weinheim und Basel 2001.

Weitere Literatur:

- Aufenanger, Stefan: Medienpädagogik, in: Krüger, H.-H.; Grunert, C. (Hg.): *Wörterbuch Erziehungswissenschaft*, Wiesbaden 2004, S. 302–307
- Dammler, Axel: *Verloren im Netz. Macht das Internet unsere Kinder süchtig?* Gütersloh 2009.
- Hart, Andrew; Suess, Daniel (Eds.): *Media Education in 12 European Countries. A Comparative Study of Teaching Media in Mother Tongue Teaching in Secondary Schools*, Zürich: E-Collection of the Swiss Federal Institute of Technology (ETHZ) ([Online \(http://e-collection.ethbib.ethz.ch/show?type=Bericht&nr=246\)](http://e-collection.ethbib.ethz.ch/show?type=Bericht&nr=246)).
- Herzig, Bardo und Grafe, Sike: *Digitale Medien in der Schule*. Bonn 2007, [ISBN 978-3-00-020497-5](#)
- Hübner, Edwin: *Medien und Pädagogik: Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien, Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik*. DRUCKtuell, Stuttgart, 2015, [ISBN 978-3-944911-16-8](#)
- Katzer, Catarina: *Cyberpsychologie. Leben im Netz: Wie das Internet uns ver@ndert*. München 2016.
- Knauf, Helen: "Bildungsbereich Medien". Reihe Frühe Bildung und Erziehung, Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen 2010, [ISBN 978-3525701263](#)
- Knaus, Thomas und Engel, Olga (Hrsg.): *digitale Medien in Bildungseinrichtungen (fraMediale-Reihe, Band 1 bis 5)* (http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=2_16&qed=52), München 2010/2011/2013/2014/2016
- Missomelius, Petra: *Unruhestiftendes Wissen. Medien zwischen Bildung und Unbildung*. In: MEDIENwissenschaft, H. 4/13, Schüren Verlag, 2013, S. 394–409, [Volltext \(http://archiv.ub.uni-marburg.de/ep/0002/article/view/1331/1253\)](http://archiv.ub.uni-marburg.de/ep/0002/article/view/1331/1253)
- Moser, Heinz: *Einführung in die Medienpädagogik*. Wiesbaden 2005
- Röll, Franz Josef: *Mythen und Symbole in populären Medien*, Frankfurt am Main: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik, 1998.
- Schindler, Wolfgang et al. (Hrsg.): *Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Arbeit mit Internet und Computer*. Frankfurt 2001, [ISBN 3-932194-38-1](#).
- Stadtfeld, Peter: *Allgemeine Didaktik und Neue Medien. Zur Stellung der Neuen Medien im Unterricht und deren Konsequenzen*. Bad Heilbrunn 2004.
- Tast, Hans-Jürgen (Hrsg.): *Jugend-Medien-Treff. Wege zur Medienkompetenz*, Kulleraugen, Schellerten 1998. [ISBN 3-88842-023-7](#).
- Teusen, Gertrud: *Schlau statt dumm machen. Wie Eltern die Medienkompetenz ihrer Kinder fördern*. Freiburg im Breisgau 2013.
- Schäfer, Karl – Hermann, "Medienpädagogik als Teildisziplin der Allgemeinen Erziehungswissenschaft, in: *Jahrbuch Medienpädagogik 1*, Hg. St. Aufenanger, R. Schulz-Zander, D. Spanhel, Opladen 2001, S. 17–46

- Tulodziecki, Gerhard: *Medienpädagogik in der Krise?*. In: Hubert Kleber (Hrsg.): *Perspektiven der Medienpädagogik in Wissenschaft und Bildungspraxis*, Kopaed-Verlag, München 2005. Online-Version (http://www.mediaculture-online.de/Medienpaedagogik_allgemein.9+M5d1f753ea6a.0.html)
- Tsvasman, Leon (Hg.): *Das große Lexikon Medien und Kommunikation. Compendium interdisziplinärer Konzepte*. Ergon Verlag, Würzburg 2006, ISBN 3-89913-515-6.

Anmerkungen

1. Hoffmann 2003, S. 95–101.
2. Hoffmann 2003, S. 92; Teusen 2013, S. 27.
3. Robert Murauer: *Mobile Medien und die Kompetenzen oberösterreichischer Lehrkräfte: Eine empirische Analyse*. disserta Verlag, Hamburg 2013, Seite 16 (<https://books.google.de/books?id=hfltAAAAQBAJ&pg=PA16>)
4. Die Begriffe *Digitale Medien* und *Neue Medien* werden häufig synonym verwendet. Gegenüber der Zuschreibung *neu* für die je aktuellen Neuerungen, die im Lauf der Zeit mehr und mehr fragwürdig wird, ist der Verweis auf *digitale Medien* spezifischer.
5. Baacke 1997, S. 6.
6. Martin Spiewak: *Bloß nicht offline sein. Wie verändert das Smartphone die Psyche von Teenagern? Sie sind die Ersten, die keine Welt mehr ohne kennen*. In: *Die Zeit*, 9. November 2017, S. 36
7. Katzer 2016, S. 203–207. „Jeder Vierte bestätigt, dass er online Vorbilder findet, auch bezogen auf das, was man später einmal werden möchte. Mädchen sind während ihrer Pubertät durch Social Media besonders beeinflussbar. So finden gerade die Themen Magersucht und Bulimie durch das Internet über soziale Netzwerke einen großen Kreis an Interessierten.“ (Ebenda, S. 207)
8. Spitzer 2012, S. 184.
9. Bleckmann 2012, S. 91.
10. Spitzer 2012, S. 142.
11. Teusen 2013, S. 13. „Die Kleinen brauchen den Live-Effekt: Sprache kombiniert mit Gestik und Mimik, nur so können sie den Kontext erfassen – und lernen dabei zu sprechen und zu kommunizieren.“ (Ebenda und so auch Bleckmann 2012, S. 93.)
12. Spitzer 2012, S. 142.
13. Bleckmann 2012, S. 63.
14. Bleckmann 2012, S. 193; und zustimmend zitierend: „Jedes Jahr, das Kinder verbringen, ohne dass Fernsehen Teil des Alltags ist, ist ein gewonnenes Jahr.“ (Ebenda, S. 175)
15. Teusen 2013, S. 16.
16. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 124.
17. Dammler 2009, S. 22.
18. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 129.
19. Ulrich Bahnsen: *Die Kurzsichtigkeit unter Jugendlichen nimmt rasant zu. Die Augenkrankheit ist gefährlicher als gedacht*. (<https://www.zeit.de/2018/23/kurz-sichtigkeit-augenkrankheit-kinder-jugendliche-gefahr-smartphone/komplettansicht>) In: *Die Zeit*, 30. Mai 2018, S. 29.
20. Bleckmann 2012, S. 114. „In der Summe nutzt ein deutsches Mädel aus Süddeutschland, bei dem mindestens ein Elternteil Abitur hat, an Werktagen 43 Minuten lang die Bildschirmmedien. Ein norddeutscher Junge mit Migrationshintergrund, dessen Eltern höchstens Hauptschulabschluss haben, verbringt dagegen an einem Schultag etwa 3 Stunden vor dem Bildschirm. Am Wochenende sind diese Unterschiede noch ausgeprägter, und zwar 54 Minuten im Vergleich zu 4,5 Stunden.“ (Ebenda)
21. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 83.
22. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 129.
23. Baacke 1997, S. 96.

24. Knauf 2010, S. 146.
25. Dammler 2009, S. 141 und 161.
26. Bleckmann 2012, S. 110.
27. Dammler 2009, S. 191.
28. *Fraktionen einigen sich auf Grundgesetzänderung. Weg für Digitalpakt für Schulen im Bundestag frei.* (<https://www.tagesspiegel.de/wissen/fraktionen-einigen-sich-auf-grundgesetzaenderung-weg-fuer-digitalpakt-fuer-schulen-im-bundestag-frei/23674158.html>) In: *Der Tagesspiegel*, 23. November 2018; abgerufen am 30. November 2018.
29. Zitiert nach Hoffmann 2003, S. 41.
30. Die Kritik moniert unter anderem mangelnde Nachweise und innere Logik der Lerntypendifferenzierung Vesters sowie einen überholten zugrunde liegenden Stand der Hirnforschung; siehe zum Beispiel Maike Looß (2001): *Lerntypen? Ein pädagogisches Konstrukt auf dem Prüfstand.* (http://www.ifdn.tu-bs.de/didaktikbio/content/personal/documents/looss/DDS_Lerntypen_fuer_OECD.pdf)
31. Vester 1975, S. 42.
32. Katzer 2016, S. 119. „Das Internet, das uns unaufhaltsam mit unzähligen Botschaften, Bildern, Icons, oder Links bombardiert, verführt uns geradezu dazu, uns rein oberflächlich zu orientieren... [...] Durch die verstärkte Internetnutzung gewöhnt sich das Gehirn an die kurzfristige, oberflächliche Informationsaufnahme. Es gewöhnt sich also auch daran, immer zerstreuter und unaufmerksamer zu werden, ja geradezu nach Ablenkung zu suchen.“ (Ebenda, S. 121)
33. Katzer 2016, S. 120. Unter Berufung auf Eric Kandel weist Katzer darauf hin, wir könnten geistig viel besser arbeiten und auch komplexe Themen verstehen, wenn wir neue Informationen systematisch mit bereits vorhandenem Wissen aus unserer Erinnerung assoziieren. (Ebenda)
34. Hoffmann 2003, S. 325.
35. Hoffmann 2003, S. 325.
36. Teusen 2013, S. 22 f.
37. Teusen 2013, S. 35.
38. Dammler 2009, S. 62.
39. Dammler 2009, S. 53.
40. Katzer 2016, S. 56.
41. Spitzer 2012, S. 193. Eine fortgesetzte Schwächung der Lesefähigkeit konstatiert auch Bernward Hofmann. Man könne bezogen auf die Industrieländer von einem Abkopplungsprozess im Durchschnitt eines Drittels der Bevölkerung vom Lesen sprechen. (Hoffmann 2003, S. 109 f.)
42. Teusen 2013, S. 30.
43. Dammler 2009, S. 47.
44. Dammler 2009, S. 74 f.
45. Christoph Drösner: *Ich ist ein anderer.* In: *Die Zeit*, 28. September 2017, S. 39 f.
46. Dammler 2009, S. 80.
47. Zitiert nach Teusen 2013, S. 87.
48. Teusen 2013, S. 87 und 90.
49. Katzer 2016, S. 99.
50. Bleckmann 2012, S. 81.
51. Baacke 1997, S. 79.
52. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 136.
53. Teusen 2013, S. 17.
54. Zitiert nach Bleckmann 2012, S. 139 f.
55. Spitzer 2012, S. 253.

56. Dammler 2009, S. 86–88.
57. Teusen 2013, S. 17.
58. Teusen 2013, S. 118–121.
59. Spitzer 2012, S. 242.
60. Bleckmann 2012, S. 221 f.
61. Baacke 1997, S. 57.
62. Teusen 2013, S. 140.
63. Dammler 2009, S. 111 f.
64. Dammler 2009, S. 141, 145, 188.
65. Baacke 1997, S. 57.

Abgerufen von „<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Medienpädagogik&oldid=183854183>“

Diese Seite wurde zuletzt am 19. Dezember 2018 um 18:53 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „[Creative Commons Attribution/Share Alike](#)“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den [Nutzungsbedingungen](#) und der [Datenschutzrichtlinie](#) einverstanden. Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.