

Per Mausclick durch die Kindheit?

von Peter Lang

Der nachfolgende Beitrag kann, nach Abschluss der „Petition gegen eine weitere Digitalisierung der Kindheit“ vielleicht eine Hilfe sein, sich mit den Eltern, mit Erzieherinnen benachbarter Einrichtungen, dem näheren und dem weiteren Umfeld - zu dieser Thematik in Beziehung zu setzen, ins Gespräch zu kommen.

Der Computer ist im Kinderzimmer und in vielen Kindergärten angekommen. Internet-Kindergärten sind längst eröffnet, Hard- und Software für Zweijährige ist auf dem Markt und wird den Eltern als pädagogisch wertvoll angepriesen.

Kinder sind Sinneswesen

Um die Welt verstehen und begreifen zu können, brauchen Kinder die sinnliche Wahrnehmung. Aus »erster Hand« wollen sie ergreifen, tasten, schmecken, riechen, hören und sehen. Vom Ergreifen zum Begreifen führt der Weg zur eigenen Erkenntnis.

Wie fühlt sich Wasser an, wie klingt Metall, wie Holz? Wie riecht ein Apfel? Wie sieht die Dämmerung aus, wie schmeckt Käsekuchen?

Der Computer dagegen bietet immer nur eine Welt aus »zweiter Hand«, er liefert Kopien und Imitate. Auch das beste Mal- und Bastelprogramm auf der zweidimensionalen Bildschirmfläche bringt mit seinem virtuellem Pinsel, künstlicher Schere und per Mausclick erzeugten Bewegungen nicht annähernd das Lernerlebnis, das mit realen Farben und Materialien verbunden ist.

Mehr noch: Er täuscht die Kinder, denn sie können noch nicht zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden. Kleine Kinder nehmen alles, was sich ihren Sinnen bietet und ihre Phantasiekraft animiert, als real, als wirklich, als echt an.

Erst der frei denkende, erkennende und urteilende Mensch kann sicher zwischen Schein und Wirklichkeit unterscheiden – Kinder können das noch nicht. Sie sind darauf angewiesen, dass die Erwachsenen ihnen die Welt so zeigen, wie sie wirklich ist – und nicht, wie sie auf einem Bildschirm erscheint. Kinder haben ein Recht auf Wirklichkeit.

Kinder sind phantasiebegabte Wesen

Die kindliche Phantasie ist eine schöpferische Kraft, die zunächst angewiesen ist auf Sinneswahrnehmungen und vielseitige Erlebnisse. Dann aber befreit sich das Kind mit ihr aus der reinen Sinneswelt, es löst das Wahrgenommene und Erlebte aus den ursprünglichen Zusammenhängen, und im eigenen, aktiven und schöpferischen Prozess kann etwas Neues entstehen, was sich nie und nirgends so begeben hat. Kinder schaffen mit der Kraft ihrer Phantasie täglich neue Welten. Sie tun dies in besonders intensiver Weise, weil sie in sich das tiefe Bedürfnis und die mitgebrachte Fähigkeit tragen, mit Interesse, mit Sympathie alles in sich aufzunehmen, es miteinander zu verknüpfen, zu vermischen und zu steigern.

Eine Kinder-Software mit ihren vorgegebenen Handlungsvarianten bedeutet immer Einengung kindlicher Phantasiekraft und legt nicht das Fundament für kreative und innovative Fähigkeiten in späteren Jahren. Freilassendes, noch nicht bis in Details ausgeformtes Spielzeug, natürliche Materialien in ihrer unbegrenzten Farb- und Formenvielfalt regen die schöpferischen Kräfte des Kindes mehr an als die beste Software. Märchen und Entdeckungsreisen in der Natur geben den Anstoß zu tatsächlich individueller Phantasietätigkeit, jede Software erlaubt nur die Ausgestaltung eines programmierten Rahmens.

Auch die neurobiologische Forschung findet seit Jahren immer mehr Belege dafür, dass es für gesunde und differenzierte Gehirnbildprozesse sehr darauf ankommt, dass Kinder über viele Jahre hin erst und in intensiver Weise die reale Welt kennen und erfahren lernen müssen, dass sie „mit der Welt in Wechselwirkung treten. Nur dadurch, dass ich Wasser anfasse, kann ich lernen, was es heißt, dass Wasser nass ist. Zugleich höre ich es glucksen oder tropfen, sehe ich Wellen und Reflexe, rieche vielleicht das Meer oder das Gras am Seeufer und erhalte so einen Gesamteindruck, der in mir – zusammen mit vielen anderen solchen Erfahrungen – zu einer komplexen und differenzierten Repräsentation von Wasser führen wird. Wenn ich diese innere Repräsentation (noch) nicht habe, kann ich auch die buntesten Bilder und die schrillsten Töne aus dem Computer gar nicht verstehen. Aus all dem folgt: Computer haben im Kinderzimmer, in Kindergärten und in der Vorschule absolut nichts zu suchen. Auch in der Schule ist deren Einsatz wesentlich kritischer zu beurteilen, als dies in der gegenwärtigen Trichter-Euphorie der Fall ist.“ (Manfred Spitzer, Lernen- Gehirnforschung und die Schule des Lebens, S.225).

Kinder sind Bewegungsmenschen

Wer die Welt erforschen soll, muss sich auf den Weg machen. Für Kinder bedeutet das: gehen, springen, klettern, balancieren, seilhüpfen, graben und Sandburgen bauen, es bedeutet aber auch Malen, Kneten und Gemüse schnippeln und dabei die eigene Fingerfertigkeit schulen und die Feinmotorik entwickeln.

Der Schweizer Psychologe Jean Piaget erkannte bereits in den 40-er Jahren des letzten Jahrhunderts in der Bewegung des Kindes eine wesentliche Grundlage für seine kognitive, soziale und emotionale Entwicklung. Er wusste: Wer seinen Gleichgewichtssinn nicht entwickelt, hat auch Probleme mit der seelischen Balance. Bewegungsstörungen korrespondieren oft mit einer verzögerten Sprachentwicklung. In dem Maße, wie die Sinnesentwicklung beeinträchtigt ist, ist auch die Verstandesentwicklung gestört, ist das Lernen behindert. Eine Gesellschaft, die die Sinnesentwicklung ihrer jungen Generation nicht fördert, beschneidet zugleich ihre gesamte intellektuelle Kapazität.

Aber nicht nur Hände, Arme und Beine sind Bewegungsorgane, auch das menschliche Auge ist ein Bewegungsorgan. Beim nah oder in die Ferne sehen ist die Augenlinse in ständiger Bewegung, die Pupille weitet oder verengt sich, je nach den entsprechenden Lichtverhältnissen. Um einen Gegenstand mit den Augen wahrzunehmen, tasten wir die Umrisse und die einzelnen Bestandteile ab

Beim Umgang mit dem Computer ist diese Bewegungsbereitschaft des Auges deutlich herabgelähmt. Der Entfernungsabstand zwischen Auge und Gerät bleibt immer gleich, die Dreidimensionalität des natürlichen Raumes ist aufgehoben und zur Zweidimensionalität vereinfacht, die Farbqualitäten sind künstlicher Natur. Das Blickfeld des Kindes, normalerweise bis zu 200 Grad weit, wird mehr und mehr verengt, im schlimmsten Fall auf bis zu 70 bis 80 Grad. Bei Kindern, die viel Fernsehen oder am Computer sitzen, verlieren die Augen im Laufe der Zeit ihre Bewegungsfähigkeit. Diese Kinder können dann schlecht ihr Gleichgewicht halten, kaum balancieren, Roller oder Fahrrad fahren – sie sind erheblich unfallgefährdet.

Der Umgang mit dem Computer bereits im frühen Kindesalter hemmt die Bewegungsentwicklung und gehört auch deshalb nicht in Kinderzimmer und Kindergärten.

Die Sprache ist der Wagen der Gedanken

Kinder lernen sprechen in einer sprechenden Umgebung, den Impuls dazu bringen sie mit. Doch ganz offensichtlich ist die Chance, diese Kraft auszubilden, heutzutage erheblich beeinträchtigt. In den letzten 25 Jahren haben Sprachentwicklungsstörungen rapide zugenommen. Fast jedes vierte Kind im Alter von drei bis vier Jahren weist inzwischen derartige Handicaps auf – und dabei bleibt es nicht. Mangelnde sprachliche Entwicklung geht einher mit seelischer Verkümmern, mit der Unfähigkeit, die eigenen Empfindungen auszudrücken und sich dem anderen Menschen mitzuteilen. Der Seelenraum, die innere Erlebnisfähigkeit der Kinder verarmt. Frühkindliche Sprachstörungen behindern darüber hinaus auch die Entwicklung der Denkkräfte.

Kinder sollen lernen, selbstständig zu denken, um die Welt und sich selbst verstehen zu können. Sie sollen das Wahrgenommene, das Gefühlte und das Gedachte in einen sinnvollen Zusammenhang bringen, Ursache und Wirkung voneinander unterscheiden, sich denkend mit Ideen verbinden und Gedachtes aktiv nachdenken können.

Immer mehr Untersuchungen erkennen einen Zusammenhang zwischen Sprach- und Denkstörungen einerseits und der häufigen Nutzung elektronischer Medien andererseits. Selbst das Fernsehen, bei dem das Kind ständig Sprache hört, unterstützt nicht die Sprachentwicklung. Denn es kommt in erster Linie nicht darauf an, Gesprochenes lediglich nur zu hören, sondern vielmehr auf zwei Faktoren, die kein Fernsehgerät und kein Sprachcomputer übernehmen kann: Zum einen die positive Qualität der sozialen Beziehung zwischen dem Sprechenden und dem Hörenden und zum anderen die sprachliche Vorbildfunktion des Erwachsenen und die sich daran orientierende, aktive Nachahmefähigkeit des Kindes.

Die technischen Errungenschaften haben dem Menschen Vieles abgenommen, Maschinen übernehmen die körperliche Arbeit und Computer haben längst einen festen Platz in unserer Lebens- und Arbeitswelt. Doch was für Erwachsene durchaus hilfreich, sinnvoll und angenehm ist, ist für Kinder schädlich: Wenn der Mausclick das Leben bestimmt, haben Kinder immer weniger die Chance, die eigenen Körperkräfte zu erfahren und ihren Einsatz auszuprobieren, ihr individuelles, schöpferisches Ausprobieren und dabei Erfahrungen sammeln, ist nicht gefragt – Kinder werden auf Software-Maß zurechtgestutzt: Virtualität statt Realität und Konditionierung statt Entfaltung.

Kein Leben auf Knopfdruck

Vielen Kindern erweist sich das Leben voll automatisiert oder wie ein Zaubertrick: Man drückt auf eine Taste und eine Maschine setzt sich in Bewegung, das Licht geht an oder aus, der Staubsauger arbeitet, das Auto fährt. Kinder nehmen heute immer seltener zusammenhängende, durchschaubare Handlungsabläufe wahr, geschweige denn, dass sie selber zusammenhängende, sinnvolle Tätigkeiten erüben können.

Eine zentrale erzieherische Aufgabe ist es daher, Kindern Erfahrungen zu eröffnen, die sie überblicken können, in denen sie Ursache und Wirkung wahrnehmen und selber sinnvoll zu handeln lernen. Zum Beispiel ein Ausflug zu

einem Bauernhof: Die Kinder sehen dort die Kornsäcke, riechen den Duft des Kornes und erleben beim Hineingreifen in solch einen Sack, wie es ist, wenn die Körner durch die Finger rieseln. Da werden die Sinne aktiviert. Nun wird ein kleiner Sack gekauft und in den Kindergarten transportiert. Am folgenden Tag mahlen die Kinder das Korn mit der Handmühle. Das erfordert Kraft und Ausdauer. Dann kneten sie den Teig, formen Brötchen, Brezeln oder Gegenstände, die noch keinen Namen haben, beim backen durchzieht der Duft den ganzen Kindergarten. Am schön gedeckten Tisch wird ein Lied gesungen, ein Spruch gesprochen, die Kinder bedanken sich bei der Sonne, dem Regen, der Mutter Erde oder dem lieben Gott, der das alles hat wachsen lassen und verspeisen dann mit Genuss die Brötchen. Welche Fülle von Wahrnehmungszusammenhängen und Erlebnislandschaften ergeben sich allein schon aus diesem kleinen Beispiel; und gerade diese Sinneswahrnehmungen, die seelischen Erlebnisse, die eigene Aktivität, das soziale Miteinander, eine Logik, die in den sinnvollen Handlungsabläufen steckt und wahrnehmbar wird und das sich Bedanken, all dies bildet das wesentliche Fundament, auf dem dann in der Schule mehr und mehr das Haus des zusammenhängenden Denkens und Erkennens aufgebaut werden kann.

Computer im Kindergarten tragen dazu nichts bei, sie sind psychologisch, pädagogisch und auch finanziell, eine Fehlinvestition: Weder können Kinder ihre Funktionsweise durchschauen, das tatsächliche Ursache-Wirkungsverhältnis bleibt verborgen, eigene Tätigkeitserfahrung findet kaum statt.

Gewaltige Vorbilder

Aber es geht nicht nur um den Computer an sich. Es geht auch um die Inhalte, die der Computer transportiert. Schon der Begriff Computerspiele führt in den meisten Fällen in die Irre, denn um ein spielerisches Erkunden der Wirklichkeit handelt es sich bei vielen Spielen keineswegs. Sie setzen auf Gewalt als Nervenkitzel und erziehen zur Gewalt – zumindest indirekt. Die bisher vorliegenden Untersuchungen deuten klar darauf hin, dass Gewalt in den Medien das Verhalten der Kinder negativ beeinflusst. Es steigt das Aggressionsniveau, die Akzeptanz von Gewalt wächst und Gewalt wird mehr und mehr als Normalität empfunden. Das führt zu einem schleichenden seelischen Abstumpfungsprozess, der menschliche Grundhaltungen wie Mitleid, Hilfsbereitschaft, Liebe und Fürsorge unterdrückt. Forschungen an der Uni Bochum (Clemens Trudewind und Rita Steckel) heben aber auch hervor, dass Kinder, die in einem emotional geschützten Umfeld aufwachsen, für diese Desensibilisierung gegenüber Gewalt weniger anfällig sind als Kinder, die in emotional unsicheren Verhältnissen leben. Seelische Bindungslosigkeit bereitet den Boden für Aggression, wachsende Aggressivität treibt Kinder und Jugendliche in verstärkte Bindungslosigkeit: ein Teufelskreis der Gewalt setzt sich in Bewegung. Selbst wenn Kinder im Kindergarten noch keinen direkten Zugang zu „Gewaltspielen“ haben, so wird doch der Boden vorbereitet. Das Kind wird mit dem Computer vertraut gemacht, der Umgang wird zur Normalität und irgendwann ändern sich dann lediglich noch die Inhalte.

Alles zu seiner Zeit

Für viele Eltern gehört die Arbeit mit dem Computer inzwischen zum Alltag. Eine unheilige Allianz zwischen Kommunikationsindustrie, staatlich verordneten Bildungsvorgaben und Modernitätstheorien setzt Kindergärten, Schulen sowie Eltern und Erzieher unter wachsenden Druck, sich den neuen technischen Entwicklungen gänzlich unterzuordnen. »Wir müssen und wollen unsere Kinder beizeiten auf die moderne Arbeitswelt vorbereiten«, »Wir möchten nicht, dass unsere Kinder in einer wirklichkeitsfernen Welt aufwachsen« oder »Nun sind die Computer einmal da, also müssen wir lernen, damit umzugehen und je früher wir das tun, desto leichter gewöhnen sich die Kinder daran«. So oder ähnlich äußern sich viele Eltern und Erzieher und sie meinen es sicherlich gut mit ihren Schutzbefohlenen.

Doch wohlverstandene erzieherische Verantwortung führt zu einem gegensätzlichen Standpunkt. Dabei geht es nicht darum, Computer etwa zu verteufeln. Sie sind außerordentlich hilfreiche Geräte, die viele Arbeiten erleichtern, beschleunigen oder Informationen zur Verfügung stellen. Doch ist es das, was kleine Kinder brauchen? In ihrer Entwicklung und Erziehung geht es gerade nicht um diese Möglichkeiten, die der Computer dem Erwachsenen bietet. Kinder lernen spielend und in erster Linie durch das eigene Tun. Kinder wollen sich gerade nicht ihre Arbeit erleichtern lassen, schon gar nicht bevor sie diese wichtige und auch anstrengende »Spiel-Arbeit« gut kennen gelernt haben.

Kinder verschaffen sich die notwendigen Informationen nicht per Klick, denn dabei lernen sie nichts Originäres. Sie lernen durch Wahrnehmung, Nachahmung und phantasievolles Selber-Tun. So wächst ihr Erfahrungsschatz, werden sie innerlich und äußerlich aktiv, ergreifen und begreifen sie die Zusammenhänge und bauen sie sich eine realistische Welt auf. So wird ihr Denken nicht von vornherein in die Abstraktion gezwungen.

Je sinnvoller, logischer und folgerichtiger die vorbildgebenden Handlungen des Erwachsenen sind, desto geistdurchdrungener kann kindliches Handeln sich entwickeln. Später, weit nach dem Kindergartenalter,

emanzipiert sich dann das Denken von der konkreten Wahrnehmung, es stützt sich dann nicht mehr nur auf eigene Handlungen, es wird mehr und mehr frei.

Die kindliche Phantasie ist im Kindergartenalter ebenfalls noch ganz an das spielende, gestaltende Tun gebunden. Im Jugendalter und erst recht beim Erwachsenen können sich diese Phantasiekräfte dann in schöpferische Denkkräfte verwandeln, auch sie lösen sich aus der zunächst engen Verbindung mit einer Tätigkeit. Dadurch wird die Phantasiekraft des Erwachsenen frei für die Gestaltung neuer Ideen und Aufgaben.

Die Sozialfähigkeit üben die Kinder in diesem Alter in erster Linie im gemeinsamen Spiel – was einschließt, zu lernen soziale Konflikte zu lösen–, durch Orientierung gebende Geschichten, durch das Feiern der Jahresfeste und durch die allmähliche Übernahme von kleineren Aufgaben und Pflichten.

Zu all diesen Lebens- und Lernerfahrungen können Computer nichts beitragen – was Kinder brauchen, können sie nicht liefern: sinnliche Wahrnehmung, Phantasie, Bewegung, Gespräche und kreatives Denken. Computer im Kindergarten behindern die Entwicklung der Kinder, sie verbrauchen und stehlen deren Kindheitszeit.

Unser Erwachsenenendenken ist heute vielfach geprägt vom »**Je früher desto besser**«. Es ist höchste Zeit für ein »**Alles zu seiner Zeit**».

Peter Lang: Diplom-Sozialarbeiter u. Diplom- Pädagoge,

Dozent für Pädagogik, Psychologie u. Waldorf-Pädagogik, leitete über 20 Jahre die Freie Fachschule-Waldorferzieherseminar-, staatl. anerkannt, in Stuttgart;

Unterrichtstätigkeit u. Seminar-Begleitungen im Ausland; Vortragstätigkeit; Buchautor;

Mitglied im Vorstand: Zukunft gestalten - Waldorfpädagogik in der Region Südostbayern e.V. (Der Verein ist Mitglied in der Vereinigung der Waldorfkindergärten e.V. und in Kooperation mit dem Bund der Freien Waldorfschulen).

Mail: peter.lang@halfing@gmx.de

Stand: 2017

Literaturhinweise:

Bauer, Joachim (2009): Das Gedächtnis des Körpers. München 2009

Bauer, Joachim (2009): Warum ich fühle, was du fühlst. München 2009

Bleckmann, P. (2012): Medienmündig - wie unsere Kinder selbstbestimmt mit dem Bildschirm umgehen lernen.(Media Marurity – How our children can learn to master screens). Stuttgart 2012

Bleckmann, Paula; Leipner, Ingo (2018): Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. München vorauss. 2018

Compani, M. L.; Lang, P. (2015): Waldorfkindergarten Heute. Stuttgart 2015

Hübner, E. (2015): Medien und Pädagogik. Gesichtspunkte zum Verständnis der Medien, Grundlagen einer anthroposophisch-anthropologischen Medienpädagogik. Stuttgart 2015

Hübner, Edwin (2001): Mit Computern leben. Kinder erziehen, Zukunft gestalten. Stuttgart 2001

Hüther, Gerald; Gebauer, Karl (2002): Kinder suchen Orientierung. Düsseldorf/Zürich 2002

Hüther, Gerald; Hauser, Uli (2012): Jedes Kind ist hoch begabt - Die angeborenen Talente unserer Kinder und was wir aus ihnen machen. München 2012

Hüther, Gerald (2011): Was wir sind und was wir sein könnten. Frankfurt 2011

Hüther, Gerald (2002); Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn. Göttingen 2002

Lankau, Ralf (2017): Kein Mensch lernt digital. Über den sinnvollen Einsatz neuer Medien im Unterricht. Weinheim 2017

Largo H. Remo (2000): Kinderjahre. Die Individualität des Kindes als erzieherische Herausforderung München 2000

Lembke, Gerald; Leipner, Ingo (2015): Die Lüge der digitalen Bildung. Warum unsere Kinder das Lernen verlernen. München 2015

Neider, Andreas (2009): Medienbalance. Stuttgart 2009

Patzlaff, R. (2005): Der gefrorene Blick. Stuttgart 2005

Postman, Neil (1992): Das Technopol - Die Macht der Technologien und die Entmündigung der

Gesellschaft, Frankfurt 1992

Rittelmayer, Christian (2007): Kindheit in Bedrängnis. Stuttgart 2007

Spitzer, Manfred (2015): Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. München 2015

Spitzer, Manfred (2015); Digitale Demenz – wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2015

Spitzer, Manfred, Lernen (2003): Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Heidelberg/Berlin 2003

Spitzer, Manfred (2005): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnforschung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart 2005

Steckel, Rita (1998): Aggression in Videospiele. Münster 1998

Stoll, Clifford (2000): LogOut. Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere Ketzereien. Frankfurt 2000

Te Wildt, Bert (2015): Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder. München 2015