

Die nächste Generation – die Konfrontation mit neuen Medien im Kindergartenalter

Magisterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

Magistra der Sozial- und Wirtschaftswissenschaften

im Rahmen des Studiums

Informatikmanagement

eingereicht von

Sarah Wiener

Matrikelnummer 0425920

an der
Fakultät für Informatik der Technischen Universität Wien

Betreuung
Betreuer: Ao. Univ.Prof. Dr.phil. Wolfgang Hofkirchner

Wien, 26.11.2013

(Unterschrift Verfasser/in)

(Unterschrift Betreuer/in)

Sarah Wiener
Weidmannngasse 38/DG
1170 Wien

„Hiermit erkläre ich, dass ich diese Arbeit selbständig verfasst habe, dass ich die verwendeten Quellen und Hilfsmittel vollständig angegeben habe und dass ich die Stellen der Arbeit – einschließlich Tabellen, Karten und Abbildungen –, die anderen Werken oder dem Internet im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, auf jeden Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht habe.“

Wien, am 26.November 2013

Unterschrift

Danksagung

Besonderer Dank gilt meinem Betreuer Ao.Univ.Prof. Dr.phil. Wolfgang Hofkirchner, welcher diese Studie ermöglichte und stets meinen Anliegen mit Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft begegnete.

Bedanken möchte ich mich auch bei den *Kinderfreunden*, der *Kindercompany*, *Alt-Wien-MUKU*, der Bundesbildungsanstalt für Kindergartenpädagogik – BAKIP 10 sowie der Bildungsanstalt für Kindergartenpädagogik Maria Regina. Ohne deren Zutun wäre diese Studie nicht möglich gewesen. So möchte ich weiteres all jenen – Eltern, KindergartenpädagogInnen und in Ausbildung stehenden Jugendlichen – für die Teilnahme an der Studie danken.

Zum Abschluss möchte ich noch meiner Familie danken, die mich über das ganze Studium hinweg stets unterstützend begleitet hat.

Kurzfassung

Neue Medien sind Teil des Lebens geworden und nicht mehr wegzudenken. Medienkompetenz zu vermitteln ist eine Notwendigkeit im Computerzeitalter geworden und ist vorrangiges Ziel der Medienerziehung. Kindern im Kindergarten Computer anzubieten, um Medienkompetenz zu entwickeln, hat jedoch Diskussionen ausgelöst. Ziel der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie war, anhand eines Elternfragebogens sowie Interviews mit KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik Einblicke in die derzeitige Situation hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten im Raum Wien zu erhalten. Im Fokus stand die momentane Einstellung und Akzeptanz sowie das derzeitige Maß der Umsetzung und Hindernisse. Die Auswertung ergab, dass dem Angebot von Computern im Kindergarten nur geringe Bedeutung zugeschrieben wurde. Weder sozioökonomische Merkmale noch die Familiensituation, aber der Wissensstand um das Thema Medienerziehung im Kindergarten hatten Einfluss auf die Einstellung von Eltern. Die Eltern gaben mehrheitlich an, dass dem Computereinsatz im Kindergarten Einschränkungen unterliegen sollte. Nur eine geringere Anzahl an Eltern sprach sich generell gegen ein solches Projekt aus. Eltern befürchteten vorrangig *Bewegungsmangel* und sahen die größte Chance im *Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen*. Die Ausstattung von Kindergärten mit Computern war nur selten gegeben. Der Blick auf die Qualifikation von KindergartenpädagogInnen zeigte, dass Berufstätige für ein solches Projekt geringfügig geschult werden. In der Ausbildungszeit wird Basiswissen vermittelt und vereinzelt die Möglichkeit geboten, erste Erfahrungen zu sammeln. Es besteht ein Bedarf an intensiver Vorbereitung auf das Projekt *Einsatz von Computern im Kindergarten*. Die gesammelten Erkenntnisse können als Basis für konzeptuelle Ansätze bei der Einführung von Computern in Wiener Kindergärten herangezogen werden und erweitern das Spektrum Diskussionsgrundlagen.

Abstract

New media has become a major part of our lives and we cannot imagine being without of them. To teach media competence is a necessity in our times and one of the main goals of media education. Yet, confronting children in kindergarten with computers in order to develop early media competence has caused discussion. The aim of this study was to gain insight into the current situation regarding the use of computers in Viennese kindergartens. Data were evaluated by the use of questionnaires for parents and by interviewing kindergarten teachers as well as students of two *Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik (students of the profession)*. The present approach and the acceptance as well as the degree of actual use and limitations were reviewed. Results show that providing computers in kindergarten is of minor interest. Neither socio-economic aspects nor the family situation influenced parents opinion, but their knowledge about the subject did. Most parents wanted some kind of restriction if computers were to be used. Only a few study participants were strictly against the project. Children's physical inactivity was the greatest fear and getting to know the media and learning a competent way of use was seen as the greatest opportunity by parents. Kindergartens were rarely equipped with a computer. Reviewing the qualifications of kindergarten teachers showed that employed individuals were marginally trained. During students' educational time basic knowledge of the issue is facilitated and they get the infrequent chance to gain first experiences. Intensive preparation for the project *Use of computers in kindergarten* is needed. Findings of the study can be used as a fundament for further introduction of computers in kindergartens of Vienna and add information to a subject under discussion.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die Welt der neuen Medien – eine Orientierung	3
2.1	Medien ... neue Medien – welche sind gemeint?	3
2.2	Die Mediensozialisation	9
2.3	Medienkompetenz	11
2.4	Medienpädagogik	21
2.5	Medienerziehung und Mediendidaktik	24
3	Die Mediennutzung im Computerzeitalter – Veränderungen, Möglichkeiten und Gefahren	28
3.1	Die digitale Kluft und ihre Verbindung zum Thema <i>Einsatz von Computern im Kindergarten</i>	28
3.2	Die Sucht als Gefahr in jeder Lebensphase ... Prävention als Schutz vor dem Verlust der Kontrolle	39
3.3	Die Flut – die Qual der Wahl	51
4	Der Einsatz von Computern im Kindergarten	54
4.1	Das didaktisch-pädagogische Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten.....	56
4.1.1	Zielsetzungen des Projektes	56
4.1.2	Regelungen zum Umgang mit dem Medium Computer	59
4.1.3	Grundlegende Aufgaben von KindergartenpädagogInnen	65
4.2	Hindernisse auf dem Weg zur Umsetzung des Vorhabens Computer im Kindergarten anzubieten	66
4.3	Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch	68
5	Studie	77
5.1	Zielsetzung und Fragestellungen	77
5.2	Methoden	79
5.3	Die Elternbefragung: Resultate und Diskussion	80
5.3.1	Quantitative Auswertung – Einstellung von Eltern	80
5.3.1.1	<i>Die Bedeutung des Projektes für Eltern und der mögliche Einfluss verschiedener Faktoren auf die Einstellung</i>	80
5.3.1.2	<i>Betrachtung der Akzeptanz von Eltern hinsichtlich des Projektes Einsatz von Computer im Kindergarten</i>	91

5.3.1.3	<i>Meinung über die Wirkung von Computer auf Kindergartenkinder</i>	95
5.3.2	Qualitative Auswertung – tiefergehende Betrachtung der von Eltern angeführten Kommentare	98
5.3.2.1	<i>Sammlung von Chancen und befürwortenden Kommentaren</i>	100
5.3.2.2	<i>Sammlung von Sorgen und ablehnenden Kommentaren</i>	109
5.3.2.3	<i>Sammlung von Kommentaren zu den vier Kategorien</i>	119
5.3.2.4	<i>Sammlung von Kommentaren mit verschiedenen spezifischen Schwerpunkten</i>	130
5.3.2.5	<i>Die bedeutsamsten Kommentare</i>	142
5.4	Die Befragung von KindergartenpädagogInnen: Resultate und Diskussion	145
5.4.1	Die Ausstattung von Kindergärten und Berichte über das didaktisch-pädagogische Konzept	146
5.4.2	Gedanken von KindergartenpädagogInnen an das Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten und (mögliche) Hindernisse	148
5.5	Die Befragung von angehenden KindergartenpädagogInnen: Resultate und Diskussion	157
5.5.1	In der Ausbildungszeit gesammelte Erfahrungen	157
5.5.2	Gedanken von angehenden KindergartenpädagogInnen an das Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten und (mögliche) Hindernisse	160
5.6	Resümee	174
Anhang		179
Literaturverzeichnis		182

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Übersicht – Akzeptanz von Eltern	95
Tabelle 2: Sammlung aller Kommentare von befragten Eltern (in %)	143

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Eltern – die vier Kategorien im Vergleich (in %)	97
Abbildung 2: Kategorien der Chancen und befürwortenden Kommentaren im Vergleich (in %)	108
Abbildung 3: Kategorien der Sorgen und ablehnenden Kommentaren im Vergleich (in %)	118
Abbildung 4: Kategorien der Kommentaren zu den vier Kategorien im Vergleich (in %)	131
Abbildung 5: KindergartenpädagogInnen – die vier Kategorien im Vergleich (in %)	150
Abbildung 6: Vergleich KindergartenpädagogInnen und Eltern (in %)	152
Abbildung 7: SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik – die vier Kategorien im Vergleich (in %)	162
Abbildung 8: Vergleich SchülerInnen (BAKIP) und berufstätigen KindergartenpädagogInnen (in %)	164
Abbildung 9: Betrachtung aller befragten Gruppen – positive / eher positive Wirkung (in %).....	165
Abbildung 10: Betrachtung aller befragten Gruppen – negative / eher negative Wirkung (in %).....	165

1 Einleitung

Neuartige Medien finden nach und nach Einzug in der Arbeitswelt und im Privatbereich. Computer oder Laptops, Handys, Videokameras und dergleichen sind mittlerweile keine Seltenheit im eigenen Heim – eher eine Selbstverständlichkeit. Schon die Jüngsten – Kleinkinder – werden mit dem vielfältigen Angebot an neuen Medien konfrontiert.

Im schulischen Bereich, wie auch am Arbeitsplatz werden Computer bereits vielfältig eingesetzt. Sie dienen oftmals als Unterstützung im Bereich Lehren und Lernen oder als notwendiges Arbeitsmittel im Beruf. Unklarheiten jedoch bestehen, wenn das Thema aufkommt, Computer im Kindergarten einzusetzen. Dieser Gedanke wird allseits kritisch betrachtet. Evaluierungen über die derzeitige Umsetzung sowie über das Maß der Akzeptanz des Umfeldes sind notwendig geworden, um vor Augen bringen zu können, welche Möglichkeiten das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten bietet/hat und wo mögliche hinderliche Aspekte bestehen, wenn diskutiert wird, Computer im Kindergarten anzubieten. So konnte durch bereits vorangegangene Untersuchungen aufgezeigt werden, dass Gedanken an den Einsatz von Computern im Kindergarten sowohl von positiver wie auch negativer Kritik begleitet werden. Die Anzahl der Quellen ist jedoch gering.

Ziel der Arbeit

Eine Studie wurde nun durchgeführt, deren vorrangiges Ziel ist, Einblicke in die derzeitige Situation hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten im Raum Wien zu erhalten. Wobei es sich nicht nur um eine Bestandsaufnahme über Computereinsatz im Kindergarten handelt, sondern vor allem grundlegende Fragestellungen an drei beteiligte Gruppen – Eltern, KindergartenpädagogInnen und Jugendliche in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen – behandelt werden. Die gewonnenen Informationen aus der Studie sollen einen Eindruck über die momentane Einstellung und Akzeptanz, sowie das derzeitige Maß der Umsetzung und Hindernisse mit Bezug auf den Einsatz von Computern im Kindergarten im Raum Wien verschaffen. Die gesammelten Erkenntnisse können als Basis für konzeptuelle Ansätze bei der Einführung von Computern in den Kindergärten Wiens herangezogen werden und erweitern das Spektrum Diskussionsgrundlagen.

Methode

Eine Literaturrecherche wird sowohl eine Übersicht von Begrifflichkeiten rund um das Thema Medien bieten, positive wie negative Aspekte hinsichtlich der Mediennutzung darstellen, welche darüber hinaus Bedeutung für die Diskussion über den Einsatz von Computern im Kindergarten haben, als auch explizit auf den Computereinsatz im Kindergarten eingehen. Im Folgenden wird die Studie, welche drei Schwerpunkte aufweist, dargebracht. Der erste Schwerpunkt behandelt all jene Kenntnisse aus der Befragung von Eltern, welche Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben. Diese wurde mittels Fragebogen durchgeführt. Der nächste Schwerpunkt stellt all jene Kenntnisse aus der Befragung von KindergartenpädagogInnen dar. Der letzte Schwerpunkt legt Kenntnisse aus der Befragung von Jugendlichen, welche zu KindergartenpädagogInnen ausgebildet werden, dar. In beiden Fällen wurden Interviews geführt.

2 Die Welt der neuen Medien – eine Orientierung

Im Laufe der Zeit wurden Begriffe eingeführt, um das Thema rund um Medien greifbarer zu machen. Wovon ist aber die Rede, wenn von der so genannten Mediensozialisation gesprochen wird oder was ist ein Medium im Sinne der Medienwissenschaft und welche gehören zu den neuen Medien. Was ist unter den Termini Medienpädagogik, Medienerziehung, Mediendidaktik und der Medienkompetenz zu verstehen? Auf solche Begriffe wird in diesem Kapitel näher eingegangen und ein Überblick geschaffen.

2.1 Medien ... neue Medien – welche sind gemeint?

Ist gerade die Rede von einem Schreibtisch, einer Zeitung oder doch einem Auto? Alte oder neue Medien, äußerst beliebt oder doch selten in Gebrauch? Es stellen sich einige Fragen, wenn das Medium selbst in den Mittelpunkt der Diskussion tritt. Bevor von so genannten neuen Medien gesprochen wird, ist es hilfreich zu klären, was unter einem Medium und Kategorisierungsarten von Medien allgemein verstanden wird.

Faulstich spricht davon, dass ein Medium im Grunde eine beliebige Gestalt annehmen kann. Sowohl beispielsweise ein Tisch, ein Radio, ein Buch, eine Digitalkamera, als auch ein Instrument können als Medium bezeichnet werden.^[1, 2] Die Gesamtheit aller Medien kann nach Faulstich durch einen spezifischen Blickwinkel von vornherein in zwei Gruppen unterteilt werden. Er fügt hinzu, dass zwischen dem Alltagsverständnis und dem fachwissenschaftlichen Verständnis zu unterscheiden ist. Entweder werden Medien als ein Mittel, sozusagen eine Art Werkzeug gesehen oder als ein Bestandteil zwischenmenschlicher Kommunikation betrachtet. Damit wäre ein Auto ein Mittel zur Fortbewegung, eine Gabel wäre ein Mittel zur Nahrungsaufnahme oder eine Brille wäre ein Mittel für eine verbesserte Sehfähigkeit – solche und viele weitere Medien gehören zur ersten Gruppe. Die andere Sichtweise, das fachwissenschaftliche Verständnis, konzentriert sich nach Faulstich auf den Bereich der Kommunikation. Ausschlaggebend ist dabei der Aspekt der vermittelten Kommunikation. Als Beispiel könnte das Fernsehen genannt werden.^[3] Eine klare Definition kann für die zweite Gruppe aufgestellt werden.

Faulstich geht näher auf das Thema Medium im Sinne vermittelter Kommunikation ein und

[1] Vgl. Faulstich 2004a, S.11

[2] Vgl. Faulstich 2004b, S.13

[3] Vgl. Faulstich 2004a, S.11

vertritt folgende Begriffsbestimmung: „*Ein Medium ist ein institutionalisiertes System um einen organisierten Kommunikationskanal von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz.*“^[4] Daraus kristallisieren sich vier Aspekte heraus.

Ein Medium ist ein institutionalisiertes System, „[...] meint übergreifend eine *ausdifferenzierte, in mehrere Bereiche einfallende, auf verschiedenen Ebenen wirkende komplexe Vermittlungseinrichtung, die im gesellschaftlichen Regelungssystem etabliert ist [...]*.“^[5] Trifft nun diese Beschreibung auf ein Medium zu, so ist es nach Faulstich zu einem festen Bestandteil der Gesellschaft geworden. Die Menschen wissen um das Medium und gebrauchen es entsprechend.^[6]

Unter organisiertem Kommunikationskanal ist zu verstehen, „[...] daß die Kommunikation *zufallsentoben reguliert und funktionalisiert ist, wobei die Kanalisation zum Beispiel technologisch oder auch anderweitig, etwa kultisch oder rhetorisch, angeregt, begrenzt und gestaltet wird.*“^[7] Faulstich verdeutlicht, dass die Kommunikation strukturiert und kontrolliert ist. Der Kanal kann der Mensch selbst sein oder die Kommunikation erfolgt durch ein technologisches Hilfsmittel.^[8]

Das dritte Merkmal, spezifisches Leistungsvermögen, „[...] meint die *Besonderheit eines Mediums im Unterschied zu den anderen Medien, bezogen sowohl auf die quantitative und qualitative Potenz und Gesetzmäßigkeit als auch auf die konkrete Sinnhaftigkeit.*“^[9]

Schließlich bezieht sich das letzte Merkmal eines Mediums, die gesellschaftliche Dominanz, „[...] auf die *Geschichtlichkeit des Mediums, das als solches und im Verhältnis zu anderen Medien permanenten Wandel unterliegt, also entsteht, sich verändert und (als Medium) auch wieder untergeht, und akzentuiert seine wirtschaftlichen, politischen, sozialen und kulturellen Streuungs- und Orientierungsaufgaben.*“^[10] Ein Medium kommt, ein Medium geht – Faulstich erklärt, dass jedes Medium über die Zeit durch Weiterentwicklungen oder Neuentwicklungen ersetzt werden kann und schließlich seine zu Beginn hochgesetzte Bedeutung für die Gesellschaft verliert.^[11]

Da selten beim Meinungsaustausch oder in der Literatur von allen existenten Medien zugleich gesprochen wird und um nicht bloß einen Haufen von Wörtern vor sich liegen zu haben,

[4] Faulstich 2004b, S.18

[5] Faulstich 2004b, S.18

[6] Vgl. Faulstich 2004a, S.12

[7] Faulstich 2004b, S.18

[8] Vgl. Faulstich 2004a, S.12

[9] Faulstich 2004b, S.18

[10] Faulstich 2004b, S.18f

[11] Vgl. Faulstich 2004a, S.12

werden einzelne Medien nach Bedarf explizit angesprochen oder in Kategorien eingeteilt. Wird von Arten von Medien gesprochen – demnach Kategorien –, so können Medien zum Beispiel individuell von AutorInnen – vermutlich abhängig davon, aus welcher Fachrichtung sie kommen beziehungsweise welchen Interessensschwerpunkten sie nachgehen – in Gattungen unterteilt werden oder etwa abhängig von der historischen Entstehung kategorisiert werden.^[12] Hinsichtlich des ersten Aspektes sind unterschiedliche Formen von Gliederungen im Umlauf. So haben zum Beispiel Stier et al. den Blick auf die Medien folgendermaßen herausgearbeitet:

- Printmedien, auch Druckmedien genannt, darunter fallen etwa Zeitschriften, Plakate, Bücher und Zeitungen.^[13]
- Funkmedien – unterteilt in Rundfunk und Hörfunk gehören zu dieser Kategorie der Fernseher und das Radio.^[14]
- Kabelmedien – zu nennen wäre etwa der Telegraf oder das Telefon.^[15]
- Computermedien – eine über ein Kabel und Funk geführte Kommunikation wäre beispielsweise das Internet und damit verbundene Möglichkeiten, wie E-Mail oder Social Media-Aktivitäten.^[16]

Widerrum eine andere Gliederung könnte die von Herbig sein, welche aufgebaut ist in Printmedien, Direkt Marketing, Internet, Radio, TV, Außenwerbung und Kino.^[17]

Etwa Faulstich hat Medien nach ihrer historischen Entstehung betrachtet. Sie können vor allem eine übersichtliche Darstellung darüber bieten, welche Medien in welcher Zeitspanne dominierend zum Einsatz gekommen sind, sowie wie die Art der Kommunikation erfolgte. Faulstich geht dabei wie folgt vor und beleuchtet die einzelnen Arten mit den anknüpfenden Erklärungen und Beispielen:^[18, 19]

Primäre Medien – Faulstich beschreibt, dass bei den so genannten Menschmedien, welche bis etwa 1500 dominierten, allein der Mensch selbst als Medium hervortritt. Dabei werden körpereigene Techniken – etwa der Einsatz von Rhetorik – eingesetzt. Hofnarren, SängerInnen, ErzählerInnen, Tanzvorstellungen oder das Theater seien als Beispiele genannt. Technische Hilfsmittel, erwähnt Faulstich, sind hierbei für die Kommunikation nicht von

[12] Vgl. Faulstich 2004b, S.13f

[13] Vgl. Stier et al. 2005 S.9f

[14] Vgl. Stier et al. 2005 S.9-11

[15] Vgl. Stier et al. 2005 S.9 und 11f

[16] Vgl. Stier et al. 2005 S.9 und 11f

[17] Vgl. Herbig 2013, <http://www.prmaximus.de/pressearbeit-fuer-fortgeschrittene/welche-medienarten-gibt-es.html>

[18] Vgl. Faulstich 2004a

[19] Vgl. Faulstich 2004b

Nöten.^[20, 21]

Sekundäre Medien – Faulstich erklärt, dass darunter Druckmedien verstanden werden. Im zeitlichen Rahmen von circa 1500 – 1900 wurden sie vorwiegend eingesetzt. Von nun an werden technische Geräte zur Kommunikation gebraucht. Diese werden nur von Seiten der Produktion benötigt, aber nicht von den Rezipienten, wie es zum Beispiel bei der Zeitung der Fall ist. Während Medien zu Beginn noch Individualmedien waren, wurden sie bald zu Massenmedien.^[22, 23] Für Hesse & Schwan ist für Individualmedien charakteristisch, dass diese eine Kommunikation zwischen Individuen darstellt, bei der TeilnehmerInnen sowohl senden, als auch empfangen können. Sie führen als Beispiele an, dass dies etwa beim Brief oder beim Telefon der Fall wäre.^[24] Meyen erwähnt, dass die Kommunikation bei Massenmedien einseitig verläuft – in dem Sinn, dass keine (oder nahezu keine) Rückmeldung von Rezipienten erfolgt. Sie dient der Übertragung von Mitteilungen, nicht des Austausches und zielt schließlich darauf, eine Botschaft an eine große Zahl an Menschen zu übermitteln.^[25] Faulstich führt an, dass in die Familie der sekundären Medien unter Anderem Zeitungen, Bücher, Plakate, Zeitschriften oder auch das Heft fallen.^[26, 27]

Tertiäre Medien – Zwischen 1900 bis Ende 2000 dominierten nach Angaben von Faulstich die elektronischen Medien. Er erklärt weiter, dass sie auch immer wieder analoge Medien genannt werden. Beispielsweise wurden Film, Telefon, Hörfunk oder Tonträger häufig gebraucht. Faulstich erwähnt, dass in diesem Abschnitt die Kommunikation sowohl zum Senden, aber auch zum Empfangen technische Elemente erfordert. Er erwähnt diesbezüglich als Beispiel die Schallplatte.^[28, 29] So muss die Schallplatte entsprechend produziert werden und Rezipienten benötigen einen Schallplattenspieler, um den Inhalt hören zu können.

Quartäre Medien – Begonnen hat diese Phase Ende des 20. Jahrhunderts. Bekannt als digitale Medien, Faulstich zählt etwa den Computer oder Multimedia auf, traten diese nun in den Vordergrund.^[30]

Computer und dergleichen sind nun allgemein ein Bestandteil in vielen Lebensbereichen geworden. Der Computer ist zum Beispiel bedeutend für die Entwicklung des Menschen,

[20] Vgl. Faulstich 2004b, S.9 und S.23

[21] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

[22] Vgl. Faulstich 2004b, S.9 und S.23

[23] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

[24] Vgl. Hesse & Schwan 2005, S.2

[25] Vgl. Meyen 2005, S.1f

[26] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

[27] Vgl. Faulstich 2004b, S.9

[28] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

[29] Vgl. Faulstich 2004b, S.9 und S.23

[30] Vgl. Faulstich 2004b, S.9 und S.23

wenn es etwa um das Lernen oder die Aus- und Weiterbildung geht. Er ist auch sehr oft in der Arbeitswelt vorzufinden. Ebenso wird er privat genutzt. Somit hat das Medium seinen Platz in der Arbeitswelt gefunden, aber genauso in Bildungsstätten. Auch in manchen Kindergärten ist er mittlerweile vorzufinden. Abhängig vom Ort kann die Ausstattung von Kindergärten mit neuen Medien sehr variieren. Zum Beispiel ergab eine Untersuchung, dass 2006 in Nordrhein-Westfalen in knapp der Hälfte der Kindergärten ein Computer zur Verfügung gestellt wird. Im gleichen Gebiet waren es 1997 erst 4,5%.^[31] In der Darstellung der Ergebnisse der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie wird hervorgehen, wie die Computerausstattung der an der Studie teilgenommenen Kindergärten im Raum Wien zurzeit ist.

Dass sich einzelne Medien weiterentwickelt haben und deshalb in verschiedene Kategorien eingeordnet werden könnten, ist nach Meinung von Faulstich nicht ungewöhnlich. So etwa sein angeführtes Beispiel – die Fotografie. Sie gehört sowohl zu den sekundären Medien wie tertiären und quartären Medien. Als Druckmedium erstmals aufgetreten, gab es folgend eine elektronische Variante und heutzutage herrscht eine digitale Version vor. Trotz alledem ist eine historische Notiz über das erstmalig dominierende Aufscheinen der Medien und den entsprechenden Einteilungen durchaus sinnvoll und hat sich so eingebürgert.^[32]

Anhand der oben angeführten Beispiele wird ersichtlich, dass sich aufgestellte Kategorisierungen durchaus sehr ähnlich sein können. Passend für eine Fachdisziplin oder Interessensschwerpunkten könnte die Darstellung von Medien in Gruppen verschiedenartig vorzufinden sein. Die Einführung des Begriffes *neue Medien* soll ebenso eine Gruppe von Medien mit einem einzigen Wort zusammenfassen, wobei die aktuelle Mediennutzung in der Gesellschaft wohl ein bedeutender Vermerk sein wird. Die Anzahl wird somit eingegrenzt und dies hilft, nicht stets jedes eingeschlossene Medium einzeln nennen zu müssen. Jedoch scheint *neue Medien* auf dem ersten Blick ein relativ salopp geführter Begriff zu sein. Wie kann es sein, dass etwa der Fernseher heutzutage in die Gruppe der neuen Medien fällt, obwohl dieser doch schon eine ganze Weile in Gebrauch ist? Zwar wird die Zeitepoche voraussichtlich eine Rolle spielen, welche Medien als neue Medien deklariert werden, doch sollte eine zu enge Betrachtung von dem Wort *neu* wahrscheinlich gemieden werden. Wie Faulstich erwähnt, können technische Veränderungen auftreten und trotzdem handelt es sich um das gleiche Medium aus früherer Zeit.^[33] Feinheiten wie diese führen zu einem scheinbaren Mix alter und junger Medien. Sofern nicht eindeutig genannt wird, von welchen

[31] Vgl. Six & Gimmler 2007, S.128

[32] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

[33] Vgl. Faulstich 2004a, S.13

spezifischen medialen Entwicklungen die Rede ist, so ist zu vermuten, dass sich bezüglich neue Medien die in den letzten 20 Jahren entstandene Literatur vorwiegend auf digitale Technologien, welche von vielen Menschen und häufig genutzt werden, bezieht. Unter dem Sammelbegriff neue Medien wird demnach voraussichtlich primär der Computer, das Internet, das Handy, der Fernseher, sowie verschiedene Formen von Spielkonsolen zu finden sein.

Der Computer mit Bezug auf den Kindergarten steht wohl oft im Mittelpunkt von Debatten, wenn über den Einsatz von neuen Medien im Kindergarten gesprochen wird. Dies ist auch nachvollziehbar, da seine Nutzungsmöglichkeiten im Vergleich zu anderen Medien sehr breitgefächert sind und er damit in vielerlei Hinsicht interessant ist. Dies bedeutet aber ebenso, dass er verschiedenartige Gefahren mit sich bringt, die bei anderen Medien womöglich nicht zu befürchten sind.

Es ist allgemein zu beobachten, dass neue Medien ein Teil des Lebens geworden sind und Kinder mit diesen aufwachsen. Dadurch, dass etwa Familienmitglieder – seien es die Eltern oder die Geschwister – mediale Technologien nutzen, nehmen Kinder schon im frühen Alter ihr Dasein wahr und sammeln bald ihre ersten eigenen Erfahrungen. Während zum Beispiel ein Kleinkind am Schoß eines Elternteils sitzt der das Handy gebraucht, kann das Kind schon die Nutzung beobachten. Schnell wird die Neugierde geweckt und das Kleinkind möchte dieses Ding näher betrachten und dessen Nutzungsmöglichkeiten erforschen. So zeigen die Eltern ihrem Kind, wie das Navigieren funktioniert oder sie führen vor, wie man sich zum Beispiel Fotos ansehen kann. Nach einer Weile will das Kind womöglich das Medium selbst in die Hand nehmen und versuchen, die Vorgehensweise ihrer Eltern nachzuahmen. Dies sind die ersten Momente, in dem das Kind beginnt, Erfahrungen zu sammeln und anfängt das Medium tatsächlich zu nutzen. Kinder haben demnach schon sehr früh Kontakt zu verschiedenen Medien und ihnen wird bestimmt auch nicht entgehen, dass es ein faszinierendes Medium, nämlich den Computer, gibt.

Computer im Kindergarten anzubieten ist zu einem aufkeimenden Thema geworden.

Diesbezüglich werden einige Diskussionen geführt. Neuß etwa erwähnt: „*Kinder wachsen in einer Medienwelt auf, nicht nur in ihrem Kinderzimmer. Da ist es notwendig, ihnen frühzeitig Orientierungshilfen zu geben.*“^[34] Beispielsweise Manfred Spitzer betont dagegen, dass auf Grund negativer Auswirkungen Bildschirmmedien und deren Nutzung im jungen Alter

[34] Hönes 2011, S.5

gemieden werden sollte und nicht in einen Kindergarten gehören.^[35] In einem späteren Abschnitt der Arbeit, Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) wird näher auf verschiedenartige Kommentare eingegangen. Darüber hinaus wird in der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie hervorgehen, welche befürwortenden und ablehnenden Kommentare ProbandInnen anführen, wenn der Gedanke des Einsatzes von Computern im Kindergarten diskutiert wird.

2.2 Die Mediensozialisation

Leineweber erklärt den allgemeinen Begriff Sozialisation folgendermaßen:

Gemäß Hurrelmann (2002. In: Süß, 2010, S.29) bezeichnet die Begrifflichkeit Sozialisation ‚eine Interaktion zwischen Individuum und Umwelt, die zur persönlichen Entwicklung und Selbstfindung im Kontext der Gesellschaft führt‘. Das Individuum stößt im gesellschaftlichen, kulturellen und sozialen Lebenskontext auf Normen und Werte innerhalb der Gesellschaft. Durch den Sozialisationsprozess erfolgt eine Anpassung an die gesellschaftlichen Erwartungen, bedingt durch die Einverleibung (Internalisierung) dieser vorgefundenen Werte und Normen, die das Spiegelbild des gesellschaftlich Wünschenswerten darstellen (vgl. Schorb, 2005; S.381; Reichertz, 2009, S.299).^[36]

Das Zusammenführen der Begriffe Medien und Sozialisation führt schließlich zur Mediensozialisation und stellt Medien und deren Einfluss auf den Sozialisationsprozess des Menschen in den Vordergrund von Gesprächen.^[37] Wie etwa Aufenanger und Aiga von Hippel andeuten, wird die Wirkung von Medien auf den Menschen noch diskutiert und auch unterschiedliche Ansichten eingenommen. Zwar kann Medien Positives zugeschrieben werden, jedoch häufig werden ihnen eine negative Wirkung vor allem auf Kinder und Jugendliche nachgesagt.^[38, 39]

Der schlechte Ruf entsteht durch Vorkommnisse, wie Amokläufe von SchülerInnen, Essstörungen, Suizid, oder auch das durch Werbung beeinflusste Konsum- und Wegwerfverhalten.^[40, 41] Solche besorgniserregenden Denkmuster und Handlungsweisen werden neben anderen Faktoren auch mit der Mediennutzung in Verbindung gebracht. Leineweber erwähnt, dass hinsichtlich der Amokläufe der Realitätsverlust jener Aspekt ist,

[35] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[36] Leineweber 2010, http://home.arcor.de/mediensozialisationsprojekt/begriff_mediensozialisation.html

[37] Vgl. Leineweber 2010, http://home.arcor.de/mediensozialisationsprojekt/begriff_mediensozialisation.html

[38] Vgl. Hippel 2010, S.6

[39] Vgl. Aufenanger 2004, S.6

[40] Vgl. Leineweber 2010, http://home.arcor.de/mediensozialisationsprojekt/begriff_mediensozialisation.html

[41] Vgl. Baumann et al. 2011, <http://www.bpb.de/izpb/7543/wie-medien-genutzt-werden-und-was-sie-bewirken?p=all>

welcher als Kritikpunkt angeführt wird, dass dieser der Auslöser für derartiges Verhalten sein könnte und in Diskussionen um die Wirkung von Medien auf Kinder und Jugendliche häufiger angesprochen wird. Der Unterschied zwischen Schein und Wirklichkeit beginnt zu verschwimmen. So wird beispielsweise das exzessive Spielen von so genannten Shooter-Spielen dafür verantwortlich gemacht, dass diese zu Amokläufen führen könnten.^[42] Essstörungen als weiteres Beispiel, welches Baumann et al. aufzählen, könnten dadurch beeinflusst werden, dass sich Jugendliche durch das fortwährende Sehen von dünnen Models im Fernsehen falsche Vorstellungen einprägen und zum Nacheifern ohne Ende motiviert werden. Betroffene verlieren dabei den Bezug zur Realität, sobald nicht mehr wahrgenommen werden kann, welche gesundheitlichen Folgen dieses Verhalten mit sich bringt und schließlich zum Tod führen kann.^[43] Baumann et al. erwähnen, dass den Medien gewiss auch Positives zugeschrieben wird. So zum Beispiel finden diese Nutzen für die aktive politische Partizipation. Voraussetzung dafür ist, an Informationen zu gelangen. Neuigkeiten über das Weltgeschehen werden durch verschiedenste Medien, seien es Zeitungen, über das Fernsehen oder auch mit Hilfe des Internets, weitergegeben. Gleichzeitig und insbesondere ermöglicht das Internet, sich an gesellschaftlich-politischen Prozessen beteiligen zu können.^[44] Forschungen über die Wirkung von neuen Medien auf Heranwachsende scheinen sich überwiegend auf Kinder ab sieben Jahren bis hin zum jugendlichen Alter zu beziehen. Seltener wird die Wirkung auf Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren erforscht. Insbesondere der Computer steht kaum im Mittelpunkt von Studien. Einzelne etwas jüngere Quellen aus dem deutschsprachigen Raum sind zu finden, welche sich entfernt oder explizit mit Kindern und neuen Medien auseinandergesetzt haben. Der Medienpädagogische Forschungsverband Südwest wäre ein Beispiel für regelmäßig durchgeführte Studien seit 1998, die auf das Thema Medien und Menschen eingehen.^[45] Dabei konzentrieren sich die so genannten JIM-Studien auf das Thema, wie Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren mit Medien umgehen. Die KIM-Studien befassen sich damit, herauszufinden, welchen Stellenwert Medien im Alltag von Kindern zwischen sechs und dreizehn Jahren einnehmen. Schließlich wird in den FIM-Studien die Mediennutzung im Familienkontext untersucht. Dabei werden Kinder zwischen drei und neunzehn Jahren befragt.^[46] Weiteres können etwa Kochan & Schröter angeführt werden, welche 2006 im

[42] Vgl. Leineweber 2010, http://home.arcor.de/mediensozialisationsprojekt/begriff_mediensozialisation.html

[43] Vgl. Baumann et al. 2011, <http://www.bpb.de/izpb/7543/wie-medien-genutzt-werden-und-was-sie-bewirken?p=all>

[44] Vgl. Baumann et al. 2011, <http://www.bpb.de/izpb/7543/wie-medien-genutzt-werden-und-was-sie-bewirken?p=all>

[45] Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2013, <http://www.mpfs.de/index.php?id=268>

[46] Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest 2013, <http://www.mpfs.de/index.php?id=268>

Rahmen des Projektes *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache* erforscht haben, ob die Sprachentwicklung von Kindern im Alter zwischen vier und sechs Jahren durch entsprechende Programme gefördert werden kann.^[47] Auch Manfred Pils sammelte etwa einige Erkenntnisse aus Studien im Jahre 2004/2005, welche im Rahmen des Projektes *Blended Learning im Kindergarten – Kindern wird computerunterstütztes Lernen im Vorschulalter ermöglicht – durchgeführt wurden.*^[48] Zum Beispiel Stefan Aufenanger konnte 2008 vorlegen, dass die Wirkung von neuen Medien, spezifischer der Computer, auf Kindergartenkinder durchaus Positives mit sich bringt.^[49] Die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Studie wurde ProbandInnen die Möglichkeit geboten ihrer Einstellung Ausdruck zu verleihen, sowie von eigenen Erfahrungen berichten zu können.

2.3 Medienkompetenz

Neue Medien sind ein Teil des Lebens geworden und im Grunde nicht mehr wegzudenken. Im Rahmen pädagogischer Arbeit Medienkompetenz zu vermitteln – dahinter steht die Förderung zu kritisch-reflexiven NutzerInnen sowie dem Menschen allgemein Orientierung zu geben –, ist eine aufkeimende Notwendigkeit im Computerzeitalter geworden und ist als vorrangiges Ziel der Medienerziehung zu sehen.^[50, 51] Jugendlichen die Nutzung des Computers für das Lernen und Arbeiten in Schulen zu gewähren und damit gleichzeitig die Entwicklung von Fähigkeiten zu fördern, welche schlussendlich zu einem kompetenten und kritischen Umgang mit Medien führt, stößt wohl allgemein auf Befürwortung beziehungsweise ist eine Selbstverständlichkeit geworden.^[52] Der Gedanke, Kinder sollten schon im Kindergarten Gelegenheiten erhalten Medienkompetenz zu entwickeln, hat dagegen einige Diskussionen und Skepsis ausgelöst. In unterschiedlicher Literatur wird das Thema angeschnitten und beziehungsweise oder kritisch betrachtet, ob der Mensch sich von Klein auf mit neuen Medien beschäftigen sollte. Beispielsweise haben Aufenanger et al. sich mit dem Aspekt Vorschulkinder und Computer auseinandergesetzt.^[53] Etwa Schachtner, Roth & Frankl beschäftigten sich mit dem didaktisch-pädagogischen Konzept für den Einsatz von

[47] Vgl. Kochan & Schröter 2006

[48] Vgl. Pils 2005

[49] Vgl. Aufenanger et al. 2008

[50] Vgl. Krucsay 2001, S.1f

[51] Vgl. Hönes 2011, S.5

[52] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.3

[53] Vgl. Aufenanger et al. 2008

Computern im Kindergarten.^[54] Auch Neuß, Michaelis und weitere Mitarbeiterinnen beleuchteten das Thema Computer im Kindergarten genauer und führen unter anderem einige Kommentare von Eltern an.^[55] Interviews mit zum Beispiel Norbert Neuß, Stefan Aufenanger, Christian Pfeiffer und Manfred Spitzer wurden durchgeführt, in denen verschiedene Sichtweisen hervorgehen.^[56, 57, 58]

Bevor jedoch tiefergehende Debatten geführt werden können, ist eine Auseinandersetzung mit dem Begriff selbst wichtig. Der Schwerpunkt dieses Kapitels liegt darin, auf die Frage einzugehen, was unter Medienkompetenz zu verstehen ist beziehungsweise, was sie alles umfasst. Für den umfassenden Begriff Medienkompetenz steht zurzeit keine einheitliche Definition zur Verfügung – vielmehr wurden mehrere Modelle aufgestellt, wie etwa von Dieter Baacke oder Stefan Aufenanger.^[59, 60] Sie beschreiben welche Aspekte, Fähigkeiten und Fertigkeiten Medienkompetenz einschließt. In dieser Arbeit werden vier Explikationen aus der Literatur herausgenommen. Ein Verständnis sowohl für den Begriff, als auch die bestehenden Ähnlichkeiten und Unterschiede in den Definitionsversuchen soll geboten werden. Dieter Baacke, gestorben 1999, hat sich schon früh mit Medienkompetenz beschäftigt. Elemente seines Definitionsansatzes finden sich in jüngeren Modellen wieder. Aufenanger erforscht schon seit vielen Jahren Themen rund um neue Medien. Das von ihm erarbeitete Modell wäre ein Beispiel, welches einen gewissen Bezug zu Baacke nimmt, indem Aufenanger das von Baacke erstellte Modell sozusagen als Vorlage aufgenommen und variiert hat.^[61] Etwas später und mit erkennbaren Unterschieden zu den Modellen von Baacke und Aufenanger, stellte Groeben seine Ansicht über Medienkompetenz vor. Zur Veranschaulichung eines groben Unterschiedes zu anderen Definitionsansätzen soll zuletzt noch ein besonders junges Modell von Jarren & Wassmer aus dem Jahre 2009 kurz genannt werden. Die einzelnen Modelle werden nun näher betrachtet:

Dieter Baacke, Germanist, Theologe, Altphilologe und Medienpädagoge war derjenige, welcher sich ab den 70er Jahren mit dem Begriff Medienkompetenz intensiv auseinandergesetzt hat und dessen Modell etwa im Buch *Medienkompetenz als*

[54] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005

[55] Vgl. Neuß & Michaelis 2002

[56] Vgl. bildungsklick, 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[57] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[58] Vgl. Hönes 2011

[59] Vgl. Baacke 1996, S.112-124

[60] Vgl. Aufenanger 1997, S.1-7

[61] Vgl. Riebel 2007, <http://www.bibernetz.de/www/medienkompetenz-zentrale-lernaufgabe.php>

Schlüsselbegriff von Antje von Rein 1996 dargestellt ist.^[62, 63] Baacke beschreibt schließlich Medienkompetenz in Form von vier Dimensionen – Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.

Medienkritik: Die von Baacke angeführte Unterteilung in analytisch, reflexiv und ethisch soll zum Ausdruck bringen, dass NutzerInnen in dreierlei Hinsicht sowohl den Medien, als auch ihren Inhalten kritisch begegnen sollten.^[64, 65]

Für Baacke ist das analytische Wahrnehmen problematischer gesellschaftlicher Prozesse - wie Konzentrationsbewegungen, ein wichtiger Aspekt.^[66] Im WIKI der Johannes Kepler Universität Linz (JKU) wird näher erklärt:

Baacke nennt an erster Stelle (analytische Komponente) das Wissen um gesellschaftliche Prozesse, in welche die Medien eingebettet sind (bzw. die von den Medien vorangetrieben werden). Ein Beispiel für eine umgreifende analytische Betrachtung ist das Wissen um die Tatsache, dass der Prozess der Globalisierung ohne die weltweiten Kommunikations- und Informationsmedien kaum denkbar ist. Enger an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist dagegen z.B. die Frage, wie sich die unterschiedlichen Massenmedien finanzieren und welche Folgen sich daraus ergeben.^[67]

Auch den Gedanke an die unzähligen Informationen, welche im Internet vorzufinden sind, sollte Beachtung geschenkt werden. Gartzke, Stolte & Brinkschröder erwähnen diesbezüglich, dass heutzutage jede Person im Internet Informationen zur Verfügung stellen, sowie Inhalte verändern oder erweitern kann. Diese Freiheit hat zur Folge, dass sehr unterschiedliche und in einigen Fällen auch inkorrekte Inhalte vermittelt werden.^[68]

Reflexiv bezieht sich laut Baacke nun darauf, sich mit der Wirkung der Medien und Inhalte auf die persönliche Einstellung sowie auf das eigene Verhalten zu beschäftigen. Der Blick soll auf die eigene Person, nicht ausschließlich auf andere gerichtet werden.^[69, 70, 71]

Mit *ethisch* will Baacke darauf hinweisen, dass erlangtes Wissen, gesammelte Erfahrungen, das Denken und Handeln aus sozial verantwortlicher Sicht abzuwägen ist.^[72] Im Kindergarten könnte vielleicht Medienkritik gebildet werden, indem etwa das Thema rund um Medien

[62] Vgl. Riebel 2007, <http://www.bibernetz.de/wws/medienkompetenz-zentrale-lernaufgabe.php>

[63] Vgl. Baacke 1996, S.118-121

[64] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.2

[65] Vgl. Baacke 1996, S.120

[66] Vgl. Baacke 1996, S.120

[67] Zeilberger et al. 2006,

http://elearn.jku.at/wiki/index.php/Gestalten_und_Evaluieren_von_eLearning_Szenarien/Medienkompetenz#Ziele_der_Medienkompetenz

[68] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008b, <http://groups.uni-paderborn.de/wipaed/learnlabmediendidaktik/Website/7.html>

[69] Vgl. Baacke 1996, S.120

[70] Vgl. Ganguin 2004, S.2

[71] Vgl. Baacke 1998, S.2f

[72] Vgl. Baacke 1996, S.120

konkret angesprochen wird und jene Aspekte behandelt werden, die auch schon von den Jüngsten nachvollzogen werden können.

Medienkunde: Kundig sein, bedeutet in diesem Zusammenhang, sich mit dem Thema Medien auseinanderzusetzen und auch im Laufe der Zeit den Umgang mit diesen zu beherrschen. Im Vordergrund steht demnach die Aneignung von Grundwissen und Grundfertigkeiten – beides kann und soll stets erweitert werden.^[73, 74] Baacke unterteilt Medienkunde in zwei Aspekte, informativ und instrumentell-qualifikatorisch. *Informativ* schließt ein, sich ein theoretisches Wissen anzueignen. Baacke spricht von klassischen Wissensbeständen, die sich beispielsweise darauf beziehen, die zur Verfügung stehenden Programmgenres zu kennen oder zu wissen, wie ein Computer effektiv genutzt wird.^[75, 76] Im Kindergarten könnten KindergartenpädagogInnen beispielsweise Bilder von Medien und deren Einsatzmöglichkeiten vorführen und die Kinder von eventuellen eigenen Erfahrungen berichten lassen. Weiterführend könnten Unterschiede zwischen den Programmgenres erarbeitet werden. Oder der Computer steht im Mittelpunkt des Gespräches. Es könnte zum Beispiel darauf eingegangen werden, dass dieser verschiedenartige Formen annehmen kann – Standcomputer, Laptops, so genannte Tablets und weitere Neuentwicklungen. Durch derartige Aktivitäten könnte das theoretische Wissen der Kinder über Medien nach und nach wachsen. *Instrumentell-qualifikatorisch* bezieht sich laut Baacke nun darauf, Medien tatsächlich bedienen zu können. Dazu gehört aus seiner Sicht beispielsweise „[...] *das Sich-Einarbeiten in die Handhabung einer Computer-Software, das Sich-Einloggen-Können in ein Netz* [...]“.^[77] Um sich diese Fähigkeit aneignen zu können, ist voraussichtlich sowohl eine weitere theoretische als auch eine praktische Auseinandersetzung mit den Medien notwendig. Beispielsweise könnten nach theoretischen Auseinandersetzungen, welche von KindergartenpädagogInnen geleitet werden, sich die ersten praktischen Schritte eines Kindergartenkindes darauf beziehen, einen Computer anschalten und eventuell auch ausschalten zu können. Die Kinder könnten nach und nach allgemein den Umgang mit Programmen erlernen und so, wie Baacke anspricht, die Handhabung geübt werden. Damit könnte stetig Medienkunde – sowohl der Wissensbestand, wie auch die Fähigkeit, neue Medien handhaben zu können – ausgebaut werden.^[78]

Mediennutzung: Baacke spricht hierbei von zwei Arten der Handlungsmöglichkeiten –

[73] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.2

[74] Vgl. Baacke 1996, S.120

[75] Vgl. Baacke 1996, S.120

[76] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.2

[77] Baacke 1996, S.120

[78] Vgl. Baacke 1996, S.120

rezeptiv, anwenden und interaktiv, anbieten:

Es gibt eine rezeptiv-anwendende Unterdimension (Programm-Nutzungskompetenz). Auch Fernsehen ist eine Tätigkeit, weil das Gesehene verarbeitet werden muß und oft in das Bildungs- und Bilderrepertoire eingeht. Nicht nur das Lesen von Texten, auch das Sehen von Filmen fordert heute Rezeptionskompetenz. ^[79]

Die erste Art der Mediennutzung *rezeptiv, anwenden* meint somit eine Anwendung von Medien, wobei primär Informationen empfangen und verarbeitet werden. Die zweite Möglichkeit ist durch die Schlagworte *interaktiv, anbieten* gekennzeichnet. Darunter ist zu verstehen, dass eine Person interaktiv tätig wird. Ein Video erstellen, Bilder bearbeiten, online Bankangelegenheiten erledigen (Online-Banking) oder online Kauf tätigkeiten abwickeln (Artikel jeglicher Art über das Internet kaufen) stellen nach Baacke Beispiele der zur Auswahl stehenden Aktivitäten dar.^[80, 81, 82]

Mediengestaltung: Baacke erklärt, Mediengestaltung sollte *innovativ* und *kreativ* von statten gehen.^[83] Gartzke, Stolte & Brinkschröder beschreiben, die Medienwelt soll durch Verwirklichung von eigenen aufkeimenden Ideen bereichert werden. Die aktive Teilnahme an bereits bestehenden Entwicklungen wäre ebenso eine Möglichkeit.^[84] Wird ein Computer eingesetzt, so kann das zum Beispiel laut Gartzke, Stolte & Brinkschröder so aussehen, dass ein neuer Wikipedia-Eintrag hinzugefügt wird oder etwa ein bestehender Beitrag verändert wird.^[85] Oder, wie auf der Website <http://elearn.jku.at> unter dem Aspekt Kreativität angeführt, könnten auch ein Weblog – ein online gestelltes Tagebuch – oder die Teilnahme an Diskussionen in Foren weitere Möglichkeiten sein, selbst tätig zu werden.^[86] Ein Projekt im Kindergarten könnte vielleicht sein, dass Kinder mit Vorgabe eines Themas Bilder mit der Nutzung des Computers erstellen, diese ausgedruckt und schließlich zu einem Bilderbuch gebunden werden (siehe auch Kapitel 2.5 Medienerziehung und Mediendidaktik). Kinder erhalten damit die Gelegenheit, aktiv zu werden.

Diese beschriebenen Dimensionen unterteilt Baacke darüber hinaus in gewissermaßen zwei Bereiche beziehungsweise Dimensionen. Medienkunde sowie Medienkritik fallen in den

[79] Baacke 1998, S.3

[80] Vgl. Baacke 1996, S.120

[81] Vgl. Baacke 1998, S.3

[82] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.3

[83] Vgl. Baacke 1996, S.120

[84] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008b, <http://groups.uni-paderborn.de/wipaed/learnlabmediendidaktik/Website/7.html>

[85] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008b, <http://groups.uni-paderborn.de/wipaed/learnlabmediendidaktik/Website/7.html>

[86] Vgl. Zeilberger et al. 2006,

http://elearn.jku.at/wiki/index.php/Gestalten_und_Evaluieren_von_eLearning_Szenarien/Medienkompetenz#Ziele_der_Medienkompetenz

Bereich der Vermittlung. Zielorientierung stellt den zweiten Bereich dar, welches nach Baacke im Handel der Menschen liegt. Hierzu gehört die Mediennutzung und Mediengestaltung.^[87, 88] Baacke stellt dar, dass die Nutzung von Medien erlernt und geübt werden muss und sich dies auf Grund von neuen Entwicklungen im Bereich der Technik auf das ganze Leben bezieht. Daraus ergibt sich, wie Baacke erwähnt, dass Medienkompetenz eine Aufgabe lebenslangen Lernens ist.^[89] Ab wann nun dieser gewissermaßen Lernaufgabe nachgegangen werden sollte – schon im Kindergarten oder doch erst ab der Schulzeit, ist bis heute eine Frage ohne eine klare Antwort.

Aufenanger, aus dem Bereich der (Medien-)Pädagogik, setzte sich ebenfalls mit dem Begriff auseinander. Er spricht von sechs Dimensionen, welche er beispielsweise 1997 unter dem Titel *Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme* erläutert.^[90] *Kognitive Dimension:* Aufenanger beschreibt die kognitive Dimension als Wissen um Medien, sowie ihre Eigenschaften und Nützlichkeit zu erforschen, nachzuvollziehen und stets analytisch zu betrachten.^[91] Er erklärt weiter:

Diese Dimension soll deutlich machen, dass Medienkompetenz als Grundlage Kenntnisse über Medien und Mediensysteme umfasst, dass die in Medien verwendeten Symbole und Codierungen verstanden und entschlüsselt sowie Medien und ihre Inhalte analytisch betrachtet werden.^[92]

Handlungsdimension: „Mit Medien gestalten, sich ausdrücken, informieren oder auch nur experimentieren – das bestimmt die Handlungsdimension.“^[93] Statt alleinigen Konsums, damit bloß rezeptiv nutzen zu können, deutet Aufenanger an, bezieht sich die Handlungsdimension vor allem auf die Fähigkeit, Medien für die aktive Gestaltung heranziehen zu können.^[94]

Moralische Dimension: In Punkto Medienkritik verdeutlicht Aufenanger, dass eine kritisch ethische Betrachtung von Medien ein Aspekt ist, welchem vermutlich durchaus viel Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte. Die Medieninhalte unter die Lupe zu nehmen ist von großer Bedeutung, jedoch für ihn nur ein Teil der kritischen Betrachtung. Genauso sollten seiner Ansicht nach etwa Folgen für die Umwelt hervorgehoben werden – demnach Aspekte, die die Produktion von Medien betreffen. Aufenanger fügt hinzu, sich etwa auch mit dem

[87] Vgl. Baacke 1996, S.120

[88] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.2

[89] Vgl. Baacke 1998, S.1f

[90] Vgl. Aufenanger 1997, S.5f

[91] Vgl. Aufenanger 2001, S.17

[92] Aufenanger 2001, S.17

[93] Aufenanger 2001, S.17

[94] Vgl. Aufenanger 2001, S.17

Gedanken zu befassen, welche Veränderungen zu erkennen sind, die sich eher positiv, neutral oder doch negativ auf Bereiche wie Kommunikation, Interaktion oder Persönlichkeit der Rezipienten auswirken.^[95]

Soziale Dimension: Aufenanger führt im Rahmen der sozialen Dimension an: „Die Umsetzung der kognitiven und moralischen Dimension erfolgt im Raum des sozialen und politischen Handelns.“^[96] So soll im gegebenen Fall über Rechte um Medien und soziale Auswirkungen gesprochen werden können. Das Wort ergreifen können, Meinungen offen äußern und vertreten können, Diskussionen führen können – dies steht hinter dem Begriff soziale Dimension.^[97, 98]

Affektive Dimension: Wie ein Buntstift für die Darstellung eines Modells gebraucht werden kann, kann dieser genauso in die Hand genommen werden, um entspannt eine Landschaft zu zeichnen. Mit neuen Medien ist es wohl ähnlich zu sehen. Medien können sowohl zum Arbeiten als auch zur Unterhaltung genutzt werden. Ob nun den Fernseher einschalten und einen Film genießen, durch das Internet in Kommunikation mit anderen treten, ein Computerspiel ausprobieren oder eine Spielkonsole anschalten – zur Unterhaltung steht vermutlich viel zur Verfügung. Medien haben demnach auch eine Unterhaltungsfunktion, welche, meint Aufenanger, nicht außer acht gelassen werden sollte. Angemessen mit diesem Aspekt umgehen zu können stellt seiner Ansicht nach einen bedeutenden Gedanken der Mediennutzung dar.^[99]

Ästhetische Dimension: Aufenanger erklärt:

„Diese Dimension ergänzt die anderen darin, dass sie Medien als Vermittler von Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten sieht und dabei den kommunikationsästhetischen Aspekt betont. Medieninhalte wollen gestaltet werden und dazu benötigt man spezifische Fähigkeiten.“^[100]

Aufenanger hält generell den Medieneinsatz im Kindergarten für sinnvoll. Kinder könnten sich so bereits früh mit neuen Medien auseinandersetzen und beginnen einen kritischen und kompetenten Umgang zu erlernen.^[101] Er erwähnt auch, dass schon die Jüngsten, Dreijährige, in der Lage wären, einen Computer zu nutzen.^[102] Aufenanger legte zusammen mit Gerlach und weiteren Mitarbeiterinnen einen Bericht ihrer Studie im Auftrag der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) vor, welche offen legt,

[95] Vgl. Aufenanger 2001, S.17

[96] Aufenanger 2001, S.17

[97] Vgl. Aufenanger 2001, S.17

[98] Vgl. Riebel 2007, <http://www.bibernetz.de/wws/medienkompetenz-zentrale-lernaufgabe.php>

[99] Vgl. Aufenanger 2001, S.18

[100] Aufenanger 2001, S.18

[101] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[102] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

dass sich der frühe Kontakt zu neuen Medien – im Vordergrund steht der Computer – positiv auf die Kinder auswirken kann und diese von der Nutzung profitieren können.^[103]

Groeben, Psychologe, sucht den Begriff weiter zu differenzieren und erklärt diesen etwa im Jahre 2002 im Buch *Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen* mit Hilfe von sieben Dimensionen.^[104] Der Unterschied zu vorangegangenen Definitionen zeigt sich hier vermutlich besonders in den hinzugefügten Aspekten Medienbewusstsein, Genussfähigkeit und der Anschlusskommunikation.

Medienwissen / Medienbewusstsein: ein Element der Medienkompetenz stellt für Groeben das Medienwissen und Medienbewusstsein dar. Die Sammlung von Kenntnissen über Medien bezeichnet Groeben als Medienwissen. Wie viel NutzerInnen wissen sollten – somit wie weit das Wissen von AlltagsnutzerInnen in die Tiefen der wissenschaftlichen Erkenntnisse reichen sollte, stellt jedoch für Groeben eine offene Forschungsfrage dar. Denn könnte von AlltagsnutzerInnen ein tiefgehendes Wissen gewissermaßen verlangt werden, obgleich noch im Bereich Wissenschaft rund um Medien Ungereimtheiten bestehen und verschiedene Aspekte diskutiert werden? Groeben sieht das Bewusstsein darüber, dass es gewisse Problematiken beziehungsweise Unklarheiten gibt durchaus als Teil des Medienwissens. Jedoch wie umfangreich dieses Wissen nun sein sollte, bleibt, wie erwähnt, für Groeben noch eine offene Frage.^[105, 106] Groeben betont noch die Relevanz der Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und der von den Medien erzeugten Realität, die er als Medienbewusstsein bezeichnet.^[107] Rasche fasst diesbezüglich zusammen:

Als Grundlage für eine medienspezifische Verarbeitung sieht er gemeinsam das Medienwissen und das Medialitätsbewusstsein, wobei das Medialitätsbewusstsein die Fähigkeit des Mediennutzers meint, zwischen Realität und Konstruktion in den Medien unterscheiden zu können. Allerdings muss dieses Bewusstsein bei neuen Medien neu festgelegt und erlernt werden.^[108]

Medienspezifische Rezeptionsmuster: Rasche knüpft an die vorherige Aussage an und meint hinsichtlich der Dimension medienspezifische Rezeptionsmuster:

In diesem Zusammenhang ist der Aspekt der medienspezifische Rezeptionsmuster zu sehen, da neue Kommunikationsformen, beispielsweise mailen oder chatten, sowohl technische Fähigkeiten als auch neue spezifische Fertigkeiten der Aneignung benötigen. Somit gehören dazu die Fähigkeiten, neue Medien entsprechend zu bedienen und entsprechende Verarbeitungsstrategien zu

[103] Vgl. Aufenanger et al. 2008

[104] Vgl. Groeben 2002, S.160-197

[105] Vgl. Groeben 2002, S.167

[106] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.63f

[107] Vgl. Rasche 2009, S.41

[108] Rasche 2009, S.41

entwickeln.^[109]

Medienbezogene Genussfähigkeit: Groeben ist der Ansicht, dass der Auseinandersetzung mit Genuss und Genussfähigkeit zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Die medienbezogenen Dimensionen der Genussfähigkeit stellt jedoch einen bedeutenden Aspekt der Mediennutzung dar.^[110, 111, 112] Groeben konkretisiert:

Innerhalb des Prozesses der Mediennutzung ist sicherlich motivational der entscheidende Faktor für die Aufnahme und Aufrechterhaltung von Medienrezeption die damit verbundene Möglichkeit genußvollen Erlebens. Dennoch ist die medienbezogene Genussfähigkeit als Teilkompetenz einer Medienkompetenz bisher eindeutig unzureichend begründet und konzeptuell aufgearbeitet worden.^[113]

Medienbezogene Kritikfähigkeit: In einem Satz erklärt Groeben zusammenfassend, was das Ziel der medienbezogenen Kritikfähigkeit ist. „*Es geht darum, sich von medialen Angeboten nicht überwältigen zu lassen, sondern eine eigenständige, möglichst rational begründete Position aufrechtzuerhalten.*“^[114] Für eine distanzierte und analytische Verarbeitungshaltung werden, wie Preßmar & Wedel erwähnen, als Basis möglichst umfangreiche Kenntnisse über Strukturen und Prozesse der Medien benötigt.^[115]

Selektion/Kombination von Mediennutzung: Hinsichtlich dieser Dimension tritt der Begriff Mediengesellschaft hervor. Das Medienangebot ist groß, wächst tagtäglich und Medien haben Bedeutung als Sozialisationsinstanz erhalten. Zu der gesellschaftlichen Handlungsfähigkeit von Menschen gehört nach Groeben nun, dass NutzerInnen fähig sind, aus dieser Vielzahl entsprechend des aktuellen Bedürfnisses, der bevorstehenden Aufgabe oder dergleichen wählen zu können.^[116, 117, 118]

(produktive) Partizipationsmuster: Diese Dimension hebt die aktive Nutzung der Medien hervor. Die im Fernsehen gezeigten Diskurse oder Dokumentarfilme mitverfolgen; sich an online geführten Diskussionen beteiligen, sprich auf Kommentare anderer Antwort geben; Urlaubsbilder in Form einer Diashow präsentieren; oder eine selbstkreierte Homepage – dies wären einzelne Beispiele welche Groeben und Preßmar & Wedel als Möglichkeiten

[109] Rasche 2009, S.41

[110] Vgl. Groeben 2002, S.170-172

[111] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.66

[112] Vgl. Rasche 2009, S.41

[113] Groeben 2002, S.170

[114] Groeben 2002, S.172

[115] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.67

[116] Vgl. Groeben 2002, S.175f

[117] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.68

[118] Vgl. Rasche 2009, S.41

aufzählen, Medien aktiv nutzen zu können.^[119, 120]

Anschlusskommunikation: Groeben erklärt: „*Unter Anschlusskommunikation sind [...] solche Kommunikationen gemeint, die außerhalb der medienspezifischen bzw. –bezogenen Rezeptions- und Partizipationsmuster ablaufen.*“^[121] Groeben und Preßmar & Wedel führen als Beispiel an, dass etwa im Kindesalter Bilderbücher mit einem Elternteil angesehen werden und es wird darüber geredet oder es wird mit Freunden über einen Film gesprochen, der kürzlich gelaufen ist. Gespräche werden etwa im Elternhaus geführt, aber, wie das zweite Beispiel zeigt und Groeben (auch Preßmar & Wedel) andeutet, wird auch in peer-groups oder in der Schule diskutiert.^[122, 123] Groeben erwähnt, dass solche Gespräche die Entwicklung der Kritik- und Genussfähigkeit fördert. Er fügt hinzu, dass durch Diskussionen auch ein Verständnis für Unterschiede, aber genauso Ähnlichkeiten von der tatsächlichen Alltagswirklichkeit und der medial erzeugten *Wirklichkeit* entsteht.^[124]

Jarren & Wassmer beleuchten 2009 in ihrem Beitrag zur Diskussion *Medienkompetenz – Begriffsanalyse und Modell* den Terminus aus kommunikationswissenschaftlicher Sicht.^[125]

Die Spannweite der Fähigkeiten und Fertigkeiten die Personen aufzeigen sollten, um als medienkompetent gesehen zu werden, wird häufig betrachtet. Vielschichtige und auch komplexe Modelle werden ausgearbeitet, die auf den Begriff Medienkompetenz eingehen. Sie existieren parallel und weisen verschiedene Ansätze auf. Jarren & Wassmer bemühten sich nun in der Reduktion der Modelle in zentrale Dimensionen. Sie wollten eine Vereinfachung des stetig komplexer werdenden Begriffes erreichen und bemühten sich aus diesem Grund Modell auf ihre zentralen Dimensionen zu reduzieren.^[126] Aus diesem Ansatz heraus, kristallisierte sich ein Modell von Medienkompetenz mit nur drei Dimensionen heraus:

Instrumentelle Medienkompetenz: Jarren & Wassmer verstehen unter dieser tätigkeitsbezogenen beziehungsweise auf das Medium bezogene Kompetenz:

[...] die Fähigkeit, Medien zur Befriedigung der eigenen Bedürfnisse zu nutzen, sowie das Vermögen, sich in der ‚Mediengesellschaft‘ als vollwertiges Mitglied einzubringen und an der Ausgestaltung aktiv – individuell oder in Gruppen, bezogen auf das Mediensystem oder auch Teilsysteme, orientiert auf (Medien-) Organisationen oder Akteure und ausgerichtet auf mediale

[119] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.69f

[120] Vgl. Groeben 2002, S.177

[121] Groeben 2002, S.178

[122] Vgl. Preßmar & Wedel 2008, S.70f

[123] Vgl. Groeben 2002, S.178

[124] Vgl. Groeben 2002, S.178f

[125] Vgl. Jarren & Wassmer 2009, S.48f

[126] Vgl. Jarren & Wassmer 2009, S.48f

Anbieter und Angebote – zu partizipieren. [127]

Reflexive Medienkompetenz: Die Medienrezeption auf die eigene Person bezogen und damit verbundene Konsequenzen sollen stets kritisch betrachtet, beobachtet und zugleich hinterfragt werden. [128]

Vermittlungskompetenz von Medienkompetenz: Diese Dimension beschreibt die Fähigkeit, Medienkompetenz an andere, uneingeschränkt der Personenanzahl, vermitteln zu können. [129]

Unabhängig davon, dass Medienkompetenz bis heute noch keine eindeutige Definition zugeschrieben bekommen hat, ist die Entwicklung von Medienkompetenz wahrscheinlich zu einem breit diskutierten Aspekt des Computerzeitalters geworden. Der Gedanke von etwa Baacke, Medienkompetenz sei eine Lernaufgabe, wäre vermutlich dahingehend bedeutend, da auf Grund dieser Aussage die Unklarheit aufkommt, ab welchem Alter der Mensch Kontakt zu neuen Medien, insbesondere den Computer, haben sollte und daraufhin die Möglichkeit erhalten würde, Medienkompetenz zu entwickeln. [130] Die Meinung beziehungsweise Einstellung zum Angebot von Computern im Kindergarten ist durchaus geteilt – wie insbesondere in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) und bei der Betrachtung der Resultate der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie hervorgehen wird. Einige begrüßen dieses Vorhaben, andere wiederum betrachten dieses skeptischer.

2.4 Medienpädagogik

Medienpädagogik ist eine relativ junge – in den 1970er Jahren hervorgegangene – erziehungswissenschaftliche Disziplin. Überlegungen zu der Vermittlung und des Aufbaues von Medienkompetenz stellt dabei ein zentrales Thema dar. [131] Merz et al. fassen zusammen:

Medienpädagogik beschäftigt sich als fachliche Disziplin mit allen pädagogischen Fragen im Zusammenhang mit Medien. Sofern Medien als Mittel der Information, Beeinflussung, Unterhaltung, Unterrichtung und Alltagsorganisation Relevanz für die Sozialisation des Menschen erlangen, werden sie zum Gegenstand der Medienpädagogik. [...] Gegenstände medienpädagogischer Theorie und Praxis sind die Medien, Mediensysteme sowie Produzierende und Nutzende im jeweiligen sozialen Kontext.

[127] Jarren & Wassmer 2009, S.50

[128] Vgl. Jarren & Wassmer 2009, S.50

[129] Vgl. Jarren & Wassmer 2009, S.50

[130] Vgl. Gartzke, Stolte & Brinkschröder 2008a, S.2

[131] Vgl. Schiefner 2011, S.1f

Medienpädagogik untersucht die Inhalte und Funktionen der Medien, ihre Nutzungsformen sowie ihre individuellen und gesellschaftlichen Auswirkungen. Sie entwirft Modelle für Erziehung und Bildung in einer Mediengesellschaft. ^[132]

Im Laufe der Zeit kristallisierten sich verschiedene beziehungsweise Strömungen heraus – zuerst die bewahrpädagogische Neigung, anschließend die kritisch-emanzipierte Haltung und die bildungstechnologische Position und darauffolgend die handlungsorientierte Ansicht – welche, wie Schiefner erwähnt, sich teilweise bis heute auf medienpädagogische Arbeit auswirken.^[133] Schiefner fügt hinzu, dass zeitlich früher hervorgegangene Strömungen nicht durch Neuartige gewissermaßen ersetzt werden. Vielmehr ist es derart zu sehen, dass eine weitere Ansicht hinzukommt und parallel zu anderen existiert.^[134]

Etwa Schiefner oder Hoffmann beschreiben die *bewahrpädagogische Strömung*, welche im 19. Jahrhundert aufkam, als jene Denk- und Handlungsweise, welche Heranwachsende vor den schädlichen Einwirkungen der Medien beschützen möchte. Aussagen sind durch äußerst kritische Argumente und Anmerkungen von Befürchtungen über die gefährlichen Einflüsse und Folgen von neuen Medien gekennzeichnet.^[135, 136] Schiefner fügt hinzu, dass sich Diskussionen auf jene neue Medien, welche aktuell sind, beziehen. So wurde in früheren Jahren des 19. Jahrhunderts zuerst die Massensliteratur und folgend das Kino beziehungsweise allgemein der Film in Augenschein genommen. Heutzutage fließen beispielsweise das Internet oder Computerspiele in Gespräche ein.^[137] Wie etwa Hoffmann beschreibt, führte der pädagogische Gedanke des Bewahrens zur Einführung der Zensur und generell von Zugangseinschränkungen.^[138]

Hoffmann führt als Kritik an der Bewahrpädagogik an, dass die Geschichte gezeigt hat, dass ein Bewahren in Form von ständigen Kontrollen und deutlichen Einschränkungen auf Grund der Vielzahl an existierenden Medien und des wachsenden Medienangebotes kaum realisierbar ist. Eine Zugangseinschränkung in zu großem Ausmaß wäre seiner Ansicht nach auch nicht sinnvoll. Er erklärt, dass das gewissermaßen akribische Fernhalten der Medien – welche auch der Unterhaltung dienen – von Heranwachsenden bewirken würde, dass es zu keiner ausreichenden Auseinandersetzung mit den Medien kommen kann. Dies wäre jedoch wesentlich, um im Laufe der Zeit einen selbstbestimmten Umgang erlernen zu können.^[139]

[132] Merz et al. 2009, S.3

[133] Vgl. Schiefner 2011, S1ff

[134] Vgl. Schiefner 2011, S.2

[135] Vgl. Schiefner 2011, S.2

[136] Vgl. Hoffmann 2008, S.42-50

[137]Vgl. Schiefner 2011, S.2

[138]Vgl. Hoffmann 2008, S.45

[139]Vgl. Hoffmann 2008, S.48

Von etwa Schiefner, sowie Ganguin & Sander zusammengefasst, ist das Anliegen der *kritisch-emanzipativen Strömung* – trat in den 1960er Jahren hervor – die Aufklärung des Menschen über die manipulative Wirkung von Medien. Eine kritische Auseinandersetzung sollte folgen, da Medien ein Manipulationspotential nachgesagt wurde. Der Vorwurf bezog sich vor allem auf den Bereich der Politik. Die Gesellschaft sollte nun durch Aufklärung von der gewissermaßen Opferrolle befreit werden. So kam es zu einer genaueren Betrachtung der Medieneinflüsse und die Gegenöffentlichkeit ist hervorgekommen.^[140, 141]

Parallel zur kritisch-emanzipativen Strömung entstand die *bildungstechnologische Strömung*. Ein Potential der Medien wurde darin gesehen, als hilfreiche Werkzeuge im Bildungsbereich dienen zu können. Schiefner beschreibt weiter, dass sich diese Strömung nun darauf konzentriert Wege und effektive Einsatzmöglichkeiten zu finden, Medien in Bildungsprozesse sinnvoll und unterstützend zu integrieren. Medien sollen also helfen das Lehren und Lernen – den Unterricht und die Wissensaneignung – zu erleichtern und zu verbessern.^[142]

Mit dem Aufkommen der handlungsorientierten Strömung wird der Mensch als aktiver Nutzer in den Vordergrund gestellt. Diese Strömung wird von dem Grundgedanken begleitet, den Menschen nicht nur als passiven Rezipienten zu sehen, sondern ihn zu unterstützen, um zu einem aktiven Produzenten werden zu können.^[143, 144] Schorb konkretisiert:

Handlungsorientierte Medienpädagogik als Medienpraxis, stellt die Entwicklung der Fähigkeit der Subjekte, Medien produktiv zur Artikulation eigener kollektiver Interessen zu nutzen, in den Mittelpunkt ihrer Bemühungen. Die Subjekte sollen die Medien ‚in-Dienst-nehmen‘, d.h. sie als Mittel zur aktiven, mitgestaltenden Auseinandersetzung mit ihrer Lebenswelt gebrauchen.^[145]

Wie beispielsweise Schiefner anführt, ist aus der handlungsorientierten Medienpädagogik das Konzept der Medienkompetenz hervorgegangen.^[146]

Die vier Strömungen legen nun pädagogische Grundeinstellung dar. Die Zukunft wird zeigen, welche an die beschriebenen Schwerpunkte der Standpunkte – Heranwachsende vor Medien zu beschützen, aufgeklärte Rezipienten hervorzubringen, Bildungsprozesse durch den Einsatz von Medien zu verbessern oder die Bemühung Medienkompetenz zu vermitteln – folgen werden und welche sich insbesondere hervorheben werden.

[140]Vgl. Schiefner 2011, S.2f

[141]Vgl. Ganguin & Sander 2008, S.61-65

[142]Vgl. Schiefner 2011, S.3

[143]Vgl. Schiefner 2011, S.3

[144]Vgl. Schorb 2008, S.77f

[145]Schorb 2008, S.77

[146]Vgl. Schiefner 2011, S.3

2.5 Medienerziehung und Mediendidaktik

Unter Medienpädagogik sind nach der Beschreibung von Kruscsay all jene theoretischen Auseinandersetzungen und pädagogischen Tätigkeiten gemeint, die sich mit der Erforschung der Bedeutung und des Einsatzes von Medien in Bildung, Beruf und Freizeit beschäftigen. Auf Grund der Komplexität dieses Terminus sind Disziplinen hervorgekommen, welche sich auf spezifische Bereiche innerhalb der Medienpädagogik konzentrieren. Darunter sind die praxisbezogenen Teilgebiete, die Medienerziehung sowie Mediendidaktik, zu finden.^[147]

Medienerziehung wird im Grundsatzterlass des Bundesministeriums aus dem Jahre 2001 kurz zusammengefasst als die *Erziehung über Medien*. Das Bemühen liegt darin, Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene zu kritisch-reflexiven Rezipienten zu machen.^[148] Das Anstreben eines bewussten, bedachten und zielorientierten Handelns zeugt schließlich von wachsender Medienkompetenz. Stangl fasst zusammen: „*Ziel der Medienerziehung ist es letztlich, Menschen das kompetente, selbstbestimmte, sozialverantwortliche, kritische und solidarische Handeln in einer durch Medien geprägten Welt zu ermöglichen (Medienkompetenz)*.“^[149]

Der Schwerpunkt der *Mediendidaktik* liegt laut des Grundsatzterlasses des Bundesministeriums aus dem Jahre 2001 bei der *Erziehung durch Medien*. Die Wirkung und Einsatzmöglichkeiten von Medien bei Lehr- und Lernprozessen werden dabei erforscht und in der Praxis erprobt. Die Absicht der Mediendidaktik liegt nun darin, Medien wohldurchdacht in Lehr- und Lernprozesse einzubauen und so diese zu optimieren oder generell zu verbessern.^[150, 151]

Wenn nun im Kindergarten Computer oder andere neue Medien zur Verfügung gestellt werden sollen, sei durchdacht, wie das Projekt gestaltet wird. In Kapitel 4 (Der Einsatz von Computern im Kindergarten) werden Aspekte zu didaktisch-pädagogischen Konzepten für den Einsatz von Computer im Kindergarten vorgestellt, welche konkretere Einblicke in Überlegungen zu Zielsetzungen und Herangehensweisen geben. Nun sollen einige Überlegungen, gezielte Vorschläge und Ideen für Kleinprojekte, wie der Computer in den Kindergartenalltag integriert werden könnte und mehrheitlich in Literatur vorzufinden sind,

[147]Vgl. Kruscsay 2001, S.2

[148]Vgl. Kruscsay 2001, S.2

[149]Stangl 2010, <http://lexikon.stangl.eu/832/medienpaedagogik/>

[150]Vgl. Kruscsay 2001, S.2

[151]Vgl. Stangl 2009, <http://lexikon.stangl.eu/330/mediendidaktik/>

dargestellt werden. Herausgegriffene Beispiele– die vorwiegend die Nutzung von Computer mit einschließen – werden dargebracht, um einen kleinen Einblick in die Ideenliste zu erhalten.

Beispielprojekte für den Einsatz von Computer im Kindergarten:

- **Kreative Fotobearbeitung mit „Paint“:** Ein von Schallhart et al. dargestelltes Beispiel wäre die kreative Fotobearbeitung. Vielleicht könnte ein selbst gemachtes Foto, das mit einer Digitalkamera aufgenommen wurde, bearbeitet werden oder Kindern wird etwa eine Sammlung von Fotos, die gewissermaßen auf dem Computer zu finden sind, angeboten, aus der gewählt werden kann. Dieses Foto dient bei der Bearbeitung als eine Art Hintergrund. Darüber können die Kinder schließlich selbst Objekte mit Werkzeugen eines Malprogramms, welches für Kinder in diesem Alter geeignet ist, malen. Zum Beispiel könnte das Foto einen Strand darstellen. Das Kind, das das Foto bearbeitet, malt daraufhin etwa eine Sonne, ein Kind, das mit einem Ball spielt, einen Sonnenschirm und ein Liegetuch dazu.^[152]
- **Interaktives Bilderbuch:** Anfang & Demmler legen ein Beispiel für ein Computerprojekt vor, das sich *Interaktives Bilderbuch* nennt. Dabei geht es um eine von Kindern selbst entwickelte Geschichte, die mittels Einsatz von Medien realisiert wird. Dafür werden die Kinder eine Digitalkamera, einen Kassettenrekorder und schließlich auch einen Computer brauchen. So denken sich die Kinder eine Geschichte aus, die sie mit Fotos erzählen wollen. Mit dem Kassettenrekorder können die Kinder Geräusche, Töne oder auch Texte aufnehmen. Schließlich werden die Fotos am Computer in die richtige Reihenfolge gebracht und die Audioaufnahmen den Bildern zugeordnet.^[153]
- **Parole - Deutsch spielend gelernt:** Dieses ist ein anderes Beispiel von Anfang & Demmler, das sie folgendermaßen erklären:
Die Kinder entwickeln Sprachspiele am Computer. Im Zentrum steht dabei die Verbindung von abgebildeten (fotografierten oder gemalten und eingescannten) Gegenständen mit den zugehörigen, gesprochenen Namen (digitale Audioaufnahmen). Mit einem Autorenprogramm können Spielideen, wie Memory oder eine Sprachschnecke einfach am PC umgesetzt werden.^[154]
- **Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache:** Dies ist eine Lernumgebung und bezieht

[152]Vgl. Schallhart et al. 2011, S.6

[153]Vgl. Anfang & Demmler 2006, S.9

[154]Anfang & Demmler 2006, S.9

sich auf die Sprachförderung von Kindern zwischen vier und sechs Jahren deutscher und nichtdeutscher Herkunftssprache.^[155, 156] In Linz startete im Jahre 1999 ein Projekt, welches sich mit dem Thema Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten beschäftigte und sich dabei der genannten Lernumgebung bediente. Mittlerweile ist dieses Projekt zu einem Langzeitforschungsprojekt geworden und seit 2003 bekannt unter dem Namen Blended Learning im Kindergarten – kurz BLIK.^[157]

- **Internet im Kindergarten:** Carola Michaelis führt ein weiteres mögliches Medienprojekt an. Kindergärten, wie das im Jahre 2000 gestartete Projekt Internet-Kindergarten in Mölln (Schleswig-Holstein) gewährt Kindergartenkindern den Zugang zum Internet.^[158] Neuß erwähnt: „Die pädagogische Bedeutung des Internets liegt in den vielfältigen Gestaltungs-, Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten, die es bietet.“^[159] Wer sich entschließt, ein solches Angebot zu setzen, könnte aus einer Reihe von Internetseiten für Kinder wählen. Einige Beispieladressen, die Neuß anführt, wären www.blinde-kuh.de, www.kidsville.de oder www.kindercampus.de. Nähere Informationen zu Kinderinternetseiten – unter anderem auch Bewertungen von Internetseiten – bietet etwa das Projekt *Internet – außerschulische Lernangebote für Kinder und Jugendliche bis zum 14. Lebensjahr* am Deutschen Jugendinstitut (www.dji.de).^[160]

Wenn nun Computer im Kindergarten eingesetzt werden sollen, sollte die Gestaltung des Projektes wohl durchdacht sein. Mit Gestaltung des Projektes ist generell ein von KindergartenpädagogInnen überlegtes Konzept gemeint, welches didaktisch-pädagogische Gedanken zum Angebot eines Computers enthält. Dieses beinhaltet allgemein neben der grundsätzlichen Idee für ein Projekt und den dazugehörigen Planung und Vorbereitung, Informationen darüber, welche Regeln für die Nutzung des Mediums gelten (siehe Kapitel 4.1 Das didaktisch-pädagogische Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten). So könnte dies etwa der Aspekt maximale Nutzungsdauer, sowie Nutzungshäufigkeit sein. Beispielsweise Schachtner, Roth & Frankl haben sich intensiver mit dem Thema didaktisch-pädagogisches Konzept auseinandergesetzt.^[161] Wie bereits erwähnt, wird in Kapitel 4 (Der

[155]Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.6

[156]Vgl. Kochan & Schröter 2004, S.1

[157]Vgl. Pils 1995- a, <http://www.idv.edu/kindergarten/info2.ssi>

[158]Vgl. Michaelis 2002b, S.131-136

[159]Neuß 2002b, S.137

[160]Vgl. Neuß 2002b, S.140f

[161]Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005

Einsatz von Computern im Kindergarten) näher darauf eingegangen. In der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie wurden KindergartenpädagogInnen zum Thema Einsatz von Computern im Kindergarten befragt. Sofern arbeitstätige oder in Ausbildung stehende PädagogInnen erleben oder erlebt haben, dass Kindern ein Computer angeboten wird, wird auf das didaktisch-pädagogische Konzept eingegangen und in den Resultaten dargestellt, wie dieses gestaltet war.

3 Die Mediennutzung im Computerzeitalter – Möglichkeiten und Gefahren

Neue Medien können sowohl neue Möglichkeiten mit reichlich positiven Aspekten bieten, gleichzeitig problematische Veränderungen mit sich bringen. Drei Schwerpunkte stehen in diesem Kapitel im Vordergrund, welche neben einer Folgenabschätzung Bedeutung haben, wenn allgemein die Frage im Raum steht, ob beziehungsweise warum Kindern im Kindergarten ein Computer zur Verfügung gestellt werden soll.

3.1 Die digitale Kluft und ihre Verbindung zum Thema *Einsatz von Computern im Kindergarten*

Mit der digitalen Kluft – auch bekannt als *digitale Spaltung* – ist allgemein die gesellschaftliche Spaltung zwischen NutzerInnen und Nicht-NutzerInnen von medialen Technologien, beispielsweise Computer, Internet oder digitales Fernsehen, gemeint. So haben sich im Laufe der Zeit zwei Gruppen gebildet – jene, welche Zugang zu diesen Technologien haben und nutzen und jene, die keinen Zugang haben beziehungsweise sie nicht nutzen.^[162, 163, 164] Lanzke konkretisiert:

In der Regel wird mit dem Begriff [...] eine „gesellschaftliche Segmentierung in Form von Alters-, Geschlechter-, Einkommens- und Bildungsklüften sowie soziogeographische, ethnische, kulturelle und sprachliche Klüfte entlang der Komponenten „Zugang“ und „Nutzung“ moderner Informations- und Kommunikationstechnologien [...] bezeichnet.^[165]

Als in den 90er Jahren diese Erscheinung deutlich sichtbar wurde, trat die Befürchtung hervor, dass mit den ungleich verteilten Zugangsmöglichkeiten zu Informations- und Kommunikationstechnologien eine neue Zweiklassengesellschaft geschaffen wurde. Augenblicklich müsse darauf reagiert werden. Seitdem zielen Bemühungen darauf hin, die Spaltung der Gesellschaft sowohl zu erklären, als auch zu überwinden.^[166, 167, 168]

Der Kindergarten wäre ein möglicher Ort, an dem Kinder generell erste Erfahrungen mit neuen Medien sammeln könnten. Wie in Kapitel 2 (Die Welt der neuen Medien – eine

[162]Vgl. Lanzke 2011, S.33-39

[163]Vgl. Zillien 2008, S.2

[164]Vgl. Marr 2004, S.76

[165]Lanzke 2011, S.33f

[166]Vgl. Marr 2004, S.76f

[167]Vgl. Lanzke 2011, S.32f

[168]Vgl. Zillien 2008, S.2

Orientierung) hinsichtlich Medienerziehung und Mediendidaktik bereits angeführt, können verschiedenartige Projekte, darunter auch der Zugang zum Internet, durchgeführt werden. Ein Projekt, das Kindern im Alter zwischen drei und zehn Jahren einen Internetzugang anbietet, wäre der genannte Internet-Kindergarten in Mölln (Schleswig-Holstein). Im Jahre 2000 war dies der erste Internet-Kindergarten bundesweit.^[169]

Hinsichtlich der Überwindung der digitalen Kluft sollten, wie Lanzke erwähnt, wohl zwei Aspekte gemeinsam betrachtet werden – die Zugangsmöglichkeit und die Nutzung der medialen Technologien. Lanzke bezieht sich auf Karen Mossberger und schildert, dass der gewissermaßen bloße Zugang zu medialen Technologien, wie der Computer, zu wenig wäre, wenn der Mensch auf Grund von zu wenig Kenntnissen beziehungsweise Fähigkeiten vielleicht nicht in der Lage ist, diese nutzen und schließlich aus deren Vorteilen profitieren zu können.^[170] Demnach den Zugang zu medialen Technologien generell zu ermöglichen, stellt voraussichtlich einen Teilschritt dar. Dem Menschen zu vermitteln, wie etwa ein Computer funktioniert und wie er diesen effizient handhaben kann und dergleichen, könnte vielleicht als zweiter Teilschritt gesehen werden, der zur Nutzung führt. Aus diesem Vermerk hebt sich wahrscheinlich allgemein die Bedeutung der Qualifikation von KindergartenpädagogInnen heraus, wenn über das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten nachgedacht wird. Somit Kindergärten mit einem Computer auszustatten würde den ersten erwähnten Teilschritt erfüllen – der Zugang wird ermöglicht. Jedoch nur das Medium hinzustellen wird voraussichtlich nicht ausreichend sein, damit Kinder dieses nutzen und allmählich Medienkompetenz entwickeln können. Dass KindergartenpädagogInnen derart qualifiziert sind, dass sie generell über Medienerziehung im Kindergarten Bescheid wissen, wird ein wichtiger Aspekt sein, doch genauso könnte bedeutend sein, dass sie fähig sind, den Kindern den Umgang zeigen zu können, bei Unklarheiten als Ansprechperson zur Verfügung stehen zu können und so Kinder bei der Entwicklung von Medienkompetenz begleiten und unterstützen zu können. So lernen sie nach und nach den selbstständigen und kompetenten Umgang und könnten folgend die Vorteile medialer Technologien nutzen.

Die Gefahr hinter der digitalen Spaltung beschreibt etwa Zillien wie folgt:

Hintergrund dieser Entwicklung war die Annahme, dass ein ungleicher Zugang zum Internet mit einer unterschiedlichen Teilhabemöglichkeit an einer wichtigen Ressource der Informations- und Wissensgesellschaft gleichzusetzen sei, weshalb Differenzen im Internetzugang eine neue Dimension sozialer Ungleichheit darstellen.^[171]

[169] Vgl. Müller, P 2000, <http://www.macwelt.de/news/Bundesweit-erster-Internet-Kindergarten-eroeffnet-2731435.html>

[170] Vgl. Lanzke 2011, S.37

[171] Zillien 2008, S.2

Chancengleichheit zu erzielen scheint nun deshalb wichtig zu sein, da Folgen der digitalen Spaltung darin liegen, dass der Gruppe der NutzerInnen die Welt offen steht und alle Möglichkeiten für voraussichtlich sowohl private Wünsche, wie berufliche Verwirklichungen geboten wird. Gebrandmarkt mit weniger individuellen Entfaltungsmöglichkeiten und zum Beispiel dem fehlenden Kommunikationsanschluss zu Mitmenschen aus aller Welt werden Nicht-NutzerInnen zur außenstehenden Gruppe. So kommt es zu einer sozialen Benachteiligung für diejenigen, welche keinen Zugang zu medialen Technologien haben beziehungsweise diese nicht nutzen.^[172, 173, 174]

Als nun die digitale Kluft erkennbar zum Vorschein trat, warf dieser Zustand wohl allgemein Unsicherheiten und Unklarheiten auf. Forschungen sind voraussichtlich aus diesem Grund hervorgegangen und konzentrieren sich nun darauf, sichtbar zu machen, wer Zugang zu medialen Technologien hat, mögliche Gründe zu finden, warum Gruppen von Menschen zu Nicht-NutzerInnen gehören aber auch, wie bereits erwähnt, Wege zu finden, die gesellschaftliche Spaltung zu überwinden. Herausgestellt hat sich, dass sozio-ökonomische Faktoren eine Rolle hinsichtlich der digitalen Spaltung spielen. Auch, damit hat sich beispielsweise Zillien intensiver auseinandergesetzt, könnten unterschiedliche Beweggründe hinter der Nicht-Nutzung von medialen Technologien stehen. Im folgenden werden beginnend sozio-ökonomischen Faktoren, anschließend die von Zillien behandelten Beweggründe tiefergehend betrachtet und zuletzt noch einige Beispiele angeben, welche Projekte darstellen, die einen Beitrag zur Überwindung der digitalen Kluft leisten.

Sozio-ökonomische Betrachtungen fließen in der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Studie ein, indem erforscht wird, ob verschiedene Faktoren Einfluss auf die elterliche Einstellung haben könnten, wenn diese gefragt werden, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist. Die Aspekte Lebensraum/Wohnort, Alter und Geschlecht und Bildung werden nun einzeln betrachtet.

Lebensraum/Wohnort: Weltweit gesehen lag die Anzahl der InternetnutzerInnen im Jahre 2000 bei rund 361 Million. Bis 2012 stieg die Zahl auf 2.405.518.376 Milliarden an – damit wurden im Juni 2012 knapp zweieinhalb Milliarden InternetnutzerInnen gezählt.^[175] Davon sind in Asien rund 1,08 Milliarden, in Europa rund 518,51 Millionen, in Nordamerika rund 273,79 Millionen, in Lateinamerika/Karibik rund 254,92 Millionen, in Afrika rund 167,34 im

[172] Vgl. Lanzke 2011, S.40f

[173] Vgl. Gmeiner, Oedl-Wieser, Machold 2012, S.1

[174] Vgl. Marr 2004, S.78f

[175] Vgl. Argaez 2002a, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Mittleren Osten rund 90 Millionen und in Australien/Ozeanien rund 24,29 Millionen InternetnutzerInnen zu finden.^[176] Die Durchdringung weltweit liegt bei 34,3%. Somit nutzen 34,3% der Weltbevölkerung das Internet. Die höchste Durchdringung ist in Nordamerika mit 78,6%. Gefolgt von 67,6% in Australien/Ozeanien, von 63,2% in Europa, von 42,9% in Lateinamerika/Karibik, von 40,2% im mittleren Osten und von 27,5% in Asien, stellt Afrika mit einer Durchdringung von nur 15,6% das Schlusslicht dar.^[177] Ersichtlich ist, dass stetig mehr Menschen das Internet nutzen beziehungsweise die Möglichkeit erhalten, dieses nutzen zu können. Jedoch wird ebenfalls deutlich, dass sowohl zwischen den Regionen, als auch innerhalb der Regionen sich die Anzahl der InternetnutzerInnen ungleich verteilen. Beispielsweise ist Asien jene Region, die mit beinahe der Hälfte aller InternetnutzerInnen den ersten Platz belegt. Die Verteilung der NutzerInnen innerhalb Asiens zeigt, dass alleine China 538 Millionen InternetnutzerInnen, damit die Hälfte der Gesamtanzahl, aufweist. Mit einer Population von etwa 1,3 Milliarden Menschen bedeutet dies für China, dass nahezu jede zweite Person das Internet nutzt. Dagegen sieht beispielsweise die Situation in Indien ein wenig anders aus. Zwar sind 137 Millionen InternetnutzerInnen an sich eine beachtliche Anzahl, jedoch hinsichtlich der Bevölkerung Indiens von etwa 1,2 Milliarden Menschen – ist demnach nahezu gleich mit China – nutzen hier lediglich 11,4% der Menschen das Internet.^[178] Österreich weist zurzeit (2012) bei einer Population von 8.219.743 Menschen eine Durchdringung von 79,8% auf.^[179] Die *Statistik Austria* stellte eine positive Entwicklung in den letzten 10 Jahren fest. Während 2002 in 34% aller Haushalte ein Internetzugang und zu 10% eine Breitbandverbindung für den Internetzugang gegeben war, verbesserte sich die Situation bis 2012 erheblich. So haben mittlerweile, wie erwähnt, etwa 79% der Haushalte einen Internetzugang und 77% sogar einen Breitband-Internetzugang.^[180] Des Weiteren legt die *Statistik Austria* mittels der thematischen Karte über die Haushalte mit Computer 2012 nach Bundesländern dar, Haushalte in Wien weitestgehend einen Computer besitzen.^[181] Schallhart et al. führt bei der Betrachtung von Studien zur Nutzung von neuen Technologien im elementaren Bildungsbereich eine österreichische Studie von Pfarrhofer & Koller aus dem Jahre 2007 an, bei der sich herausgestellt hat, „dass 68 Prozent der drei- bis fünfjährigen Kinder zu Hause Zugang zu einem Computer oder Laptop haben. Davon haben 45 Prozent

[176] Vgl. Argaez 2002a, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

[177] Vgl. Argaez 2002a, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

[178] Vgl. Argaez 2002b, <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm>

[179] Vgl. Argaez 2002c, <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm>

[180] Vgl. Statistik Austria 2012a, http://www.statistik.at/web_de/wcmsprod/groups/b/documents/webobj/053953.gif

[181] Vgl. Statistik Austria 2012b, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

einen Internetzugang. 37 Prozent der Eltern empfinden den Umgang mit dem Computer als eine wichtige Bildungserfahrung für ihre Kinder.“^[182] Die nun durchgeführte Studie konzentriert sich auf den Raum Wien. Wie oben angeführt, sieht die Situation in Wien gewissermaßen schon gut aus, dass ein Computer im Eigenheim vorhanden ist. Im Rahmen der Studie wird offen gelegt, ob im Raum Wien die Kinder der ProbandInnen der nun durchgeführten Studie in dem jungen Alter von drei bis sechs Jahren ebenfalls schon zu der Gruppe der ComputernutzerInnen gehören. Darüber hinaus wird untersucht, ob diese Gegebenheit Einfluss auf die Einstellung von Eltern hat, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist.

Alter und Geschlecht: Die Untersuchung der Internetnutzung im Raum Europa 2010 zeigt, dass Männer mit 68% das Internet gegenüber Frauen mit 62% noch etwas häufiger nutzen. Hinsichtlich des Alters sind jene im Alter von 16-24 Jahren zu 90% InternetnutzerInnen. Im Vergleich zu dieser Altersgruppe und der Altersgruppe von 25-54 Jahren, welche zu 73% das Internet gebrauchen, ziehen Personen im Alter von 55-74 Jahren diese Technologie nur noch zu 37% heran.^[183] Eine Betrachtung des IKT-Einsatzes (Informations- und Kommunikationstechnologien-Einsatz) in den Haushalten Österreichs 2012 legt ähnliche Ergebnisse dar. Die Grafiken der *Computernutzerinnen und Computernutzer 2012 nach Geschlecht und Alter*, sowie die *Internetnutzerinnen und Internetnutzer 2012 nach Geschlecht und Alter* zeigen dabei, dass die Ergebnisse für die Computernutzung und die der Internetnutzung nahezu identisch sind.^[184] Jene der Computernutzung sollen hier im Detail dargelegt werden. Angesichts des Geschlechtes nutzen im gesamten betrachtet Frauen mit 78% den Computer noch etwas weniger als Männer mit 86%. Ein Blick auf die Altersgruppen macht deutlich, dass ältere Personen ab 55 Jahren den Computer deutlich weniger gebrauchen, als Jüngere. Hervor sticht, dass erst mit zunehmendem Alter ein Unterschied hinsichtlich der Computernutzung zwischen Frauen und Männern gegeben ist. Während in der Altersgruppe 45-54 Jahren mit dem Frauenanteil von 80% und einem Männeranteil von 89% und der Altersgruppe 55-74 Jahren mit dem Frauenanteil von 45% und Männeranteil 74% merklich weniger Frauen als Männer zu der Gruppe der ComputernutzerInnen gehören, ist in den jüngeren Altersgruppen kaum ein Unterschied vorhanden. Hierbei liegen die Werte sowohl für Frauen, als auch für Männer alle über 90% und zwischen den Geschlechtern ist ein

[182] Schallhart et al. 2011, S.2

[183] Vgl. Seybert & Löff 2010, S. 1

[184] Vgl. Statistik Austria 2012b, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

maximaler Unterschied von 3% zu finden.^[185] Gmeiner, Oedl-Wieser & Machold begründen die Gegebenheit des Verschwindens der geschlechterspezifischen Unterschiede mit Blick auf die Internetnutzung mit dem Argument:

[...] in Schule, bei der Ausbildung und im Beruf ist der Einsatz des Internets mittlerweile eine Notwendigkeit und auch im privaten Bereich hat die Beteiligung an „social networks“ wie etwa facebook, twitter, etc. für junge, aber auch zunehmend ältere Menschen eine hohe Priorität. Ein ‚offline-Status‘ ist für viele kaum mehr vorstellbar.^[186]

Die Mediennutzung mit Blick auf Computern von Kindern im Alter zwischen drei und sechs Jahren im Kindergarten wurde bislang im deutschsprachigen Raum kaum erforscht, um klar darlegen zu können, ob mehr Mädchen oder mehr Buben einen Computer nutzen. Dennoch kann etwa Pils durch das Darlegen der Ergebnisse zweier Studien, welche sich auf die Untersuchung des Spielverhaltens von Kindergartenkindern konzentrieren, offen legen, dass deutlich mehr Buben als Mädchen den Computer nutzen. Ein konkreter Grund dafür konnte nicht gefunden werden.^[187] „Es konnte nicht beobachtet werden, dass Mädchen von Knaben am Spielen gehindert wurden, oder sich nicht getrauten, zu den Computern zu gehen, wenn Knaben dort spielten.“^[188] Das Ergebnis deutet Pils derart, dass der Computer scheinbar doch vorwiegend als ein „Bubenspielzeug“ gesehen wird.^[189] Für die nun durchgeführte Studie steht die Frage im Raum, ob das Alter oder das Geschlecht von Eltern, aber auch in weiterer Folge, ob das Alter oder Geschlecht der Kinder von Eltern Einfluss auf die Einstellung haben könnte, wie wichtig Eltern das Angebot von Computern im Kindergarten ist.

Bildung: Eine EU-weite Betrachtung der Internetnutzung im Jahre 2010 ergab, dass das Internet von Menschen mit hohem Bildungsniveau mit 90% weitaus mehr genutzt wird, als Personen mit niedrigem Bildungsniveau, die dieses nur zu 44% gebrauchen.^[190] Damit hat das Bildungsniveau Einfluss darauf, ob eine Person der Gruppe der NutzerInnen oder der Gruppe der Nicht-NutzerInnen angehört. Schallhart et al. erklären die Bedeutung für Kindergartenkinder:

Die ‚Wissenskluft-Perspektive‘ (Tichenor, 1970) geht [...] davon aus, dass Menschen mit höherem sozioökonomischem Status Medien vielfältiger und anders für ihre Informationssuche nutzen als Menschen mit niedrigerem sozioökonomischem Status. Dies betrifft in weiterem Zusammenhang auch schon Kinder zwischen drei und sechs Jahren, da der Gebrauch von Medien und den Stellenwert, den sie Medien zuschreiben unter anderem von ihren soziokulturellen

[185] Vgl. Statistik Austria 2012b, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

[186] Gmeiner, Oedl-Wieser & Machold 2012, S.2

[187] Vgl. Pils 2005, S.129

[188] Pils 2005, S.129

[189] Vgl. Pils 2005, S.129

[190] Vgl. Seybert & Löff 2010, S.1

*Voraussetzungen in ihrer Lebenswelt, ihrer Familie abhängen (Paus-Hasebrink & Bichler, 2006).
Aus diesem Grund kommt allen Bildungsinstitutionen die Aufgabe zu, Chancengleichheit beim
Zugang zu Medien und ihrer kompetenten Nutzung zu fördern.*^[191]

In der im Anschluss dokumentierten Studie wird darauf eingegangen, ob das Bildungsniveau von Eltern einen Einfluss mit Bezug auf ihre Einstellung hat.

Betrachtet wurden nun einzelne Merkmale – das Alter, das Geschlecht, der Lebensraum/Wohnort und das Bildungsniveau – welche eine Rolle dabei spielen, dass eine Person eher der Gruppe der NutzerInnen oder der Gruppe der Nicht-NutzerInnen angehört. Aus Beobachtungen des Mediennutzungsverhaltens, die in vorangegangenen Abschnitten tiefergehend betrachtet wurden, geht zusammenfassend hervor, dass häufiger Personen jüngeren Alters und männlichen Geschlechts und jene die in einem gebildeten Umfeld aufwachsen beziehungsweise ein höheres Bildungsniveau aufweisen NutzerInnen von medialen Technologien sind. Diese Erkenntnisse und dargebotenen Fakten veranschaulichen nun den Einfluss sozio-ökonomischer Merkmale auf die Nutzung medialer Technologien.

Beweggründen der Nicht-Nutzung wird ebenfalls Aufmerksamkeit geschenkt und nun näher darauf eingegangen. Tatsache ist, nicht jeder Mensch ist gewillt, neue mediale Technologien zu nutzen. Warum mediale Technologien gewissermaßen abgelehnt werden, ist vielseitig zu betrachten und hat nach Nicole Zillien, welche sich damit befasst hat, nur bedingt etwas mit den genannten sozio-ökonomischen Merkmalen zu tun.^[192] So wandte Zillien den Blick auf Nicht-NutzerInnen und beschäftigte sich damit, Gründe näher zu betrachten, warum das Internet von vielen für diverse Zwecke nicht herangezogen wird.^[193] Obgleich sich die von Nicole Zillien erforschten Beweggründe auf die eigene Person beziehen, fließen einzelne Aspekte ihrer Forschung in das Konzept der im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten, das Kindergartenkind betreffende, Studie ein. Durch die Untersuchung verschiedener Digital-Divide-Modelle, diese befassen sich mit unterschiedlichen Arten des Internetzuganges und der Internetnutzung, kristallisierten sich für Zillien schließlich fünf grundlegende Argumente heraus – fehlende Motivation, fehlende Kompetenzen, materielle Barrieren, Zweifel an Zweckmäßigkeit und Ablehnung.^[194] Sie geht mit Hilfe der Daten der Allensbacher Computer- und Technik-Analyse 2006 (ACTA 2006) auf diese fünf zentralen Gründe ein,

[191] Schallhart et al. 2011, S.5

[192] Vgl. Zillien 2008, S.24f

[193] Vgl. Zillien 2008, S.7

[194] Vgl. Zillien 2008, S.4-25

welche nun einzeln betrachtet werden.^[195]

Die *fehlende Motivation* ist durch die Aussagen gekennzeichnet, dass kein Bedarf beziehungsweise kein Interesse an der Nutzung der Technologie besteht.^[196] Zillien hebt hervor, dass fehlende Motivation ein herausstechender Grund für die Internet-Nichtnutzung sei. Nicht-NutzerInnen begründen ihr Verhalten damit, dass sie das Internet einfach nicht brauchen. Entweder es besteht von Grund auf kein Interesse oder aber andere Medien, wie der Fernseher oder die Zeitungen bieten ihnen ausreichend Informationen, so dass eine Internetnutzung unnötig wäre. Es besteht kein Bedarf und so ist die Motivation folglich gering, das Internet nutzen zu wollen.^[197] Hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten könnten Eltern oder KindergartenpädagogInnen generell der Meinung sein, dass dieses Medium in diesem jungen Alter nicht von Nöten ist.

Fehlende Kompetenzen können nach Zillien ein weiterer Beweggrund der Nicht-Nutzung medialer Technologien darstellen.^[198] Um beispielsweise mit dem Fahrrad durch die Gegend fahren zu können, ist die Aneignung von theoretischem Wissen, Konzentrationsfähigkeit, Aufmerksamkeit und mehr von Nöten. Viel muss erlernt werden. Von einem grundlegenden Wissen wie ein Fahrrad funktioniert, Verkehrsregeln kennen, Treten und Lenken zur selben Zeit, Gleichgewicht halten können bis hin zu die Umgebung im Auge behalten, wird einiges von FahrradfahrerInnen abverlangt. Bei der Internetnutzung ist es vermutlich nicht anders zu sehen. Für diese werden Computer- und Internetkenntnisse benötigt. Wenn diese nicht gegeben sind, so kann das nach Zilliens Untersuchungen, der Grund für die Nicht-Nutzung sein.^[199] Für Diskussionen mit dem Schwerpunkt Einsatz von Computern im Kindergarten könnte der Aspekt fehlende Kompetenzen insofern Bedeutung haben, da vermutlich Computer-geschultes Personal gebraucht wird, um ein qualitativ hochwertiges Angebot setzen zu können. Die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte Studie wird die derzeitige Qualifikation von berufstätigen und in Ausbildung befindlichen KindergartenpädagogInnen näher betrachtet.

Nicole Zillien fasst zusammen, dass bei *materiellen Barrieren* es sich um fehlende technische, sowie finanzielle Ressourcen handelt.^[200] Sie stellt dar, dass einige das Internet nicht nutzen, weil sie beispielsweise die notwendige Technik nicht besitzen. Demnach ist die entsprechende technologische Ausstattung nicht vorhanden. Oder aber hinsichtlich der Anschaffung sind die

[195] Vgl. Zillien 2008, S.7f

[196] Vgl. Zillien 2008, S.18

[197] Vgl. Zillien 2008, S.17f

[198] Vgl. Zillien 2008, S.16ff

[199] Vgl. Zillien 2008, S.18

[200] Vgl. Zillien 2008, S.18

Kosten zu hoch.^[201] Für den Einsatz eines Computers im Kindergarten ist es vermutlich kaum anders zu sehen. Fragen könnten aufkommen, ob etwa finanzielle Ressourcen vorhanden sind, Computer für einen Kindergarten zu kaufen. Oder, stehen technisch forcierte Ansprechpersonen für Wartungsarbeiten zur Verfügung beziehungsweise welche Personen könnten kontaktiert werden, die beim Auftreten von Problemen mit dem Medium, die von KindergartenpädagogInnen selbst nicht bewältigt werden können, behilflich sein können? Auch die räumlichen Gegebenheiten spielen dabei voraussichtlich eine Rolle. Ist ausreichend Platz für das Medium vorhanden? Im Rahmen der nun durchgeführten Studie könnten im Gespräch mit KindergartenpädagogInnen materielle Barrieren hervorgehen.

Zweifel an der Zweckmäßigkeit bezieht sich laut Zillien auf die Ablehnung der persönlichen Nutzung.^[202] Diese Ablehnung wird vor allem damit begründet, dass in Frage gestellt wird, ob sich die eigene Nutzung der Technologie lohnt.^[203] Wenn womöglich erkannt wird, welcher Zweck und damit verbundene Vorteile hinter einer Technologie stehen – somit sich die Nutzung lohnen würde – könnte eventuell der Reiz steigen, diese nutzen zu wollen. Für Eltern von Kindergartenkindern könnte dies bedeuten, dass das Thema erst interessant wird beziehungsweise das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten Befürwortung finden würde, wenn sie über die Vorteile des medialen Angebotes Bescheid wissen. Wenn Eltern wissen, dass es sich lohnt, dass ihre Kinder im Kindergarten Zugang zu einem Computer erhalten, so könnte dieses Wissen eventuell ihre Einstellung beeinflussen. So wurde in der nun durchgeführten Studie in Anlehnung an diesen von Zillien genannten Aspekt erforscht, ob ein Zusammenhang zwischen dem Wissen(sstand) von Eltern über das Thema Medienerziehung im Kindergarten und ihrer Einstellung, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist, besteht.

Ablehnung wird laut Zillien durch die Kritik an Inhalten, die im Internet vorzufinden sind und den sozialen Auswirkungen des Internets begründet.^[204] Manche sind vielleicht genervt, manche unsicher und wiederum andere sind besorgt, wenn es um die vielfältigen Inhalte geht, die im Internet kursieren. Zillien fasst zusammen, dass Skepsis gegenüber der Internetnutzung vor allem wegen bedenklichen Inhalten, wie Pornographie, Rechtsextremismus, Werbung oder fragwürdigen Informationen (sind diese und jene Informationen tatsächlich wahr) entsteht. Auch Ungewissheit über Datensicherheit oder die Befürchtung wegen der Suchtgefahr oder der möglichen Vernachlässigung von Verwandten und Freunden kommen

[201] Vgl. Zillien 2008, S.17

[202] Vgl. Zillien 2008, S.18

[203] Vgl. Zillien 2008, S.17f

[204] Vgl. Zillien 2008, S.18

auf.^[205] Hinsichtlich der Internetnutzung im Kindergarten bietet etwa *jugendschutz.net* eine Broschüre an, die seit 1999 im Auftrag des Bundesfamilienministeriums erstellt wird und Informationen über das Thema *Surfen ohne Risiko?* bietet.^[206] Da der Schwerpunkt der nun durchgeführten Studie nicht bei der Untersuchung von Inhalten oder angebotener Software liegt, wird dieser von Zillien angeführte Aspekt keine weitere Aufmerksamkeit geschenkt. Obgleich noch nicht eindeutig statistisch belegt, nennt Zillien zuletzt noch die *fehlende Vorbildfunktion* als möglichen sechsten Grund der Nichtnutzung des Internets.^[207] Dieser Aspekt deutet ihrer Meinung darauf hin, dass das soziale Umfeld einen Einfluss auf die Nutzung des Internets hat. Wenn beispielsweise im Freundeskreis oder in der Familie die Technologie nicht vorzufinden ist, ist der Wunsch danach vielleicht gering. Sofern Freunde doch etwa einen Computer besitzen und Internetzugang haben, scheint manchen Nicht-NutzerInnen dieser Zugang schon auszureichen. Vielleicht besteht ein Interesse, doch eine Ansprechperson beziehungsweise eine Person, welche sich mit den Technologien auskennt und zeigen kann, wie damit umzugehen ist, fehlt.^[208] Insbesondere der Vermerk der Ansprechperson hätte vermutlich Bedeutung hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten. Ganz allgemein gesehen brauchen Kinder eine Ansprechperson, die ihnen hilft, zu verstehen, wie mit dem Medium umzugehen ist und zur Stelle ist, wenn etwaige Fragen oder Probleme auftreten. In der nun durchgeführten Studie wird allgemein betrachtet, ob Jugendliche, welche zu KindergartenpädagogInnen ausgebildet werden, bereits auf ihre neue Aufgabe vorbereitet werden. Die Qualifikation von bereits berufstätigen KindergartenpädagogInnen wird ebenfalls betrachtet.

Die digitale Kluft überwinden zu wollen, stellt ein großes Projekt dar. Weltweit wird versucht, Verbesserungen zu bewirken. Verschiedene Bemühungen werden in Angriff genommen. Beispielsweise wurde in den euronews berichtet, dass in Argentinien versucht wird, öffentliche Schulen in vor allem ländlichen Gebieten mit Netbooks und Internetzugang auszustatten, um dem Ziel näher zu kommen, das Internet der ganzen Bevölkerung bereit stellen zu können. Aus diesem Grund wurden 2011 cirka 1,8 Millionen Netbooks an Schulen verteilt. Damit wird LehrerInnen und SchülerInnen der Zugang zu neuem Lehrmaterial, sowie weiteren Lernmöglichkeiten geboten. Dieser Ansatz ist bedeutend für das Angleichen der Bildungschance an allen Schulen des Landes.^[209] Die Kluft zwischen den Generationen zu

[205] Vgl. Zillien 2008, S.15f

[206] Vgl. jugendschutz.net 1999- , <http://jugendschutz.net/eltern/surfen/>

[207] Vgl. Zillien 2008, S.21

[208] Vgl. Zillien 2008, S.21

[209] Vgl. learning world 2012, <http://de.euronews.com/2012/01/13/wege-die-digitale-kluft-zu-ueberwinden/>

überwinden, wird zum Beispiel in Portugal mittels Weiterbildung angestrebt. In den euronews wurde zusammengefasst, dass Senioren dazu ermutigt werden, sich mit dem Internet zu beschäftigen und für diverse Zwecke, wie Kommunikation, zu nutzen. Sie können sich mit den neuen Technologien schrittweise vertraut machen und erhalten dabei die Gelegenheit, aus der Gruppe der ahnungslosen Nicht-NutzerInnen auszutreten.^[210] Auch das Zentrum für Angewandte Assistierende Technologien (AAT), welches ein Teil des Arbeitsbereiches Human Computer Interaction des Institutes für Gestaltungs- und Wirkungsforschung der Technischen Universität Wien ist und zum Bereich der Informatik gehört, sucht nach Möglichkeiten, älteren Menschen die Nutzung digitaler Medien gewissermaßen schmackhaft zu machen und ihre Vorteile aufzuzeigen. Mit ihrer Idee den Computer mit nützlichen Funktionen auszustatten, die Bedienbarkeit einfach zu gestalten und ihn wie einen Alltagsgegenstand aussehen zu lassen, liegt die Hoffnung, das Interesse der älteren Menschen zu wecken und einen angstfreien Eintritt in die Online-Welt zu ermöglichen.^[211] In den euronews wurde ein weiteres Projekt angeführt. So hat Brasilien die Absicht, besonders entlegene Gebiete ins Auge zu fassen und Menschen, die etwa im tiefen Regenwald leben das Internet anzubieten. Dies ist als einzigartige Möglichkeit zu sehen, eine Verbindung zur restlichen Welt aufzubauen – damit nicht länger isoliert und unsichtbar zu sein oder vergessen zu werden. Stämme können zum Beispiel untereinander kommunizieren. Oder das Dorf kann sich online darstellen und durch etwa Videos der Welt erzählen, wer sie sind und wie sie ihr Leben führen.^[212] Diese Beispiele veranschaulichen, dass Möglichkeiten gegeben sind, die digitale Kluft überwinden zu können und mittlerweile schon einige Projekte weltweit durchgeführt wurden. Im Kindergarten einen Computer anzubieten, könnte wie andere Projekte einen weiteren Ansatz darstellen, die digitale Spaltung zu überwinden. Damit würden etwa materielle Barrieren im Eigenheim kein Hindernis mehr darstellen und so Chancengleichheit geboten werden können. Zum Beispiel Neuß formuliert diese Möglichkeit beziehungsweise die dahinterstehende Bedeutung im Rahmen der Ziele des Einsatzes von Computern im Kindergarten: „*Chancengleichheit herstellen: Auch Kinder aus Elternhäusern, die keinen Computer besitzen, bekommen bereits im Kindergarten die Möglichkeit, sich intensiv und spielerisch mit diesem Medium auseinander zu setzen.*“^[213]

[210] Vgl. learning world 2012, <http://de.euronews.com/2012/01/13/wege-die-digitale-kluft-zu-ueberwinden/>

[211] Vgl. Aigner & Zwagler 2013, http://www.tuwien.ac.at/aktuelles/news_detail/article/8007/

[212] Vgl. learning world 2012, <http://de.euronews.com/2012/01/13/wege-die-digitale-kluft-zu-ueberwinden/>

[213] Neuß & Tiedge 2002, S.12

3.2 Die Sucht als Gefahr in jeder Lebensphase ... Prävention als Schutz vor dem Verlust der Kontrolle

Rückt das Thema des privaten Gebrauchs von medialen Technologien in den Vordergrund, so können diese schnell zu einer zu spät erkannten Belastung für Rezipienten werden. Wie ein Baby von Geburt an die Umgebung mit allen Sinnen entdecken und dabei Erfahrungen sammeln möchte, wollen Heranwachsende oder bereits erwachsene Personen die Welt der Medien – all ihre Varianten erforschen, erproben und genießen. Dass die im Menschen verankerte Neugierde gestillt werden möchte, stellt wohl an sich kein Problem dar, solange der Konsum nicht zur Sucht wird.

Ein Blick auf das Nutzungsverhalten von Kindern- und Jugendlichen kann wahrscheinlich überraschend, wie erschreckend sein. Überraschend hinsichtlich der kreativen Aktivitäten und der fachkundigen Handhabung mit den Technologien. Erschreckend im Hinblick auf die exzessive Nutzung der zur Verfügung stehenden Medien. So manche sind vielleicht erstaunt, wenn zum Beispiel eine Gruppe von Jugendlichen ein Video dreht, es bearbeitet und online stellt. Genauso sind möglicherweise manche überrascht, wie schnell Heranwachsende lernen, mit einem Medium umzugehen. Nachdenklich und besorgt sind eventuell Erwachsene, wenn sie sehen wie häufig und wie lange Kinder und Jugendliche vor dem Fernseher oder dem Computerbildschirm sitzen. Schnell wird von Sucht gesprochen. Wie Sabine Grüsser-Sinopoli von der Berliner Suchtforschungsgruppe Charite 2007 in der Dokumentation *Gefangen im Netz – Die Online-Generation* andeutet, sollte vorsichtig mit diesem Wort umgegangen werden. Selbst wenn ein Medium viel genutzt wird, wäre dieses alleinstehende Merkmal bloß ein Indiz dafür, süchtig sein oder werden zu können. Vielmehr müssen weitere Kriterien erfüllt werden.^[214] Grüsser-Sinopoli erwähnt, dass wie auch bei anderen Suchtmitteln der Kontrollverlust jener Faktor wäre, der auf eine bestehende Sucht hindeuten kann. Ein Kontrollverlust bedeutet dabei, dass die Mediennutzung in den Mittelpunkt des Lebens gestellt wird. Jeder verfügbare Moment wird mit dem Medium verbracht und keine Kraft zum Aufhören ist vorhanden, auch wenn der Wunsch danach besteht.^[215] Benjamin Grünbichler führt Verhaltensmuster an, die als Kriterien für eine Abhängigkeit gesehen werden können. So ist das Verlangen, das Medium zu nutzen, sehr groß. Schnell zeigen sich deutliche Entzugserscheinungen, wenn der Zugang nicht gegeben ist. Das Gefühl für Zeit beziehungsweise Kontrolle geht verloren. Auch soziale Probleme treten auf. Der innere Zwang

[214] Vgl. Spiegel TV 2007

[215] Vgl. Spiegel TV 2007

der Nutzung führt dazu, dass sich Betroffene mehr und mehr von dem direkten sozialen Leben entfernen. Dahinterstehende negative Folgen werden weitestgehend ignoriert.^[216]

Die so genannte Internetsucht ist facettenreich. Grünbichler fasst zusammen, dass es sich etwa um eine Online-Glückspielsucht, Internet-Liebesverhältnisse, Internetpornographie-Sucht oder beispielsweise um Online-Auktionen-Sucht handeln kann. Unter den verschiedenen Formen sind ebenfalls die Online-Rollenspiel-Sucht, sowie die Chatroom-Sucht zu finden.^[217] Für Heranwachsende kann ein Online-Rollenspiel oder eine online geführte Kommunikation schnell wichtig werden. Seit das Internet beruflich wie privat genutzt werden kann, wuchs die Anzahl der InternetnutzerInnen drastisch an. Integral, Markt- und Meindungsforschung legte unter anderem Veränderungen der Anzahl der regelmäßigen InternetnutzerInnen seit 1996 dar. Während nun im Jahre 1996 4% der Bevölkerung Österreichs das Internet regelmäßig – damit ist mehrmals pro Woche gemeint – gebrauchte, stieg die Anzahl der NutzerInnen bis 2012 auf 72%. Das sind rund 5,2 Millionen Menschen.^[218] Grünbichler erwähnt, dass abhängig von den Kriterien, wann von einer Internetsucht gesprochen wird, Ergebnisse von Studien hinsichtlich der Zahlen von Internetsüchtigen schwanken können.^[219] Um eine grobe Vorstellung davon zu erhalten, seien zweierlei Schätzungen genannt. Aus der Betrachtung mehrerer Studien führte Grünbichler 2009 an, die Anzahl der Internetsüchtigen läge im deutschsprachigen Raum – Deutschland, Österreich, Schweiz – zwischen 2,3 und 12,7 Prozent.^[220] Poppe bezieht sich 2008 ebenfalls auf Erkenntnisse mehrerer Studien und gibt an, dass die Anzahl der Internetabhängigen in Österreich auf etwa 80.000 bis 120.000 Personen (ab 14 Jahren) geschätzt werden kann.^[221] Grünbichler fügt zum Thema Sucht hinzu, dass einige Zeit lang umstritten war, ob Internetsucht im psychologischen Kontext als Krankheit klassifiziert werden kann. 1997 wurde schließlich dieser Begriff von der *American Psychological Association* anerkannt und in die Sammlung der Erkrankungen aufgenommen.^[222]

Für Kinder und Jugendliche kann aber auch der Fernseher zu einer Suchtquelle werden. Die *GfK Austria Media* bringt vor Augen, dass neben dem Internet und dem Handy/Mobilfunk auch der Fernseher 2010 ÖsterreicherInnen ab dem Alter von 12 Jahren der Zugang zu diesen drei Medien am Wichtigsten ist.^[223] Auf den Zeitraum 1993 bis 2010 bezogen, zeigt die

[216] Vgl. Grünbichler 2009, S.51f

[217] Vgl. Grünbichler 2009, S.49f

[218] Vgl. Integral, Markt- und Meindungsforschung 2012, Folie 3

[219] Vgl. Grünbichler 2009, S.50

[220] Vgl. Grünbichler 2009, S.50

[221] Vgl. Poppe 2008, S.8

[222] Vgl. Grünbichler 2009, S.49

[223] Vgl. Gasser 2011, Folie 5

Betrachtung der durchschnittlichen Fernsehnutzungszeit pro Tag (Gesamtbevölkerung ab 12 Jahren) auf, dass der Fernseher mit einer leicht steigenden Tendenz über die Jahre scheinbar ein beliebtes Medium geblieben ist und im Laufe der Zeit mehr Zeit vor dem Fernseher verbracht wird. Die durchschnittliche Fernsehnutzungszeit lag 2010 bei 162 Minuten, somit beinahe drei Stunden täglich.^[224] Auch mit Bezug auf die Fernsehsucht sind Kriterien der Abhängigkeit aufgestellt worden, welche, wie Inga Baumhoer, welche sich mit Gefahren und Chancen des Medienkonsums auseinandergesetzt hat, erwähnt, eine Diagnose einer solchen Sucht unterstützen.^[225]

Bei der Beobachtung der exzessiven Nutzung von Medien könnten allgemein verschiedene negative Auswirkungen auftreten, welche wohl ein schlechtes Licht auf sie werfen können. Vermutlich sollte trotzdem nicht außer Acht gelassen werden, dass jede Art der Mediennutzung auch ihre positiven Seiten und Wirkungen auf den Menschen haben kann, solange kein Suchtverhalten das Leben einer Person folgenreich verändert und bestimmt. Etwa Grünbichler erwähnt hinsichtlich positiver Aspekte, dass beispielsweise kognitive Fähigkeiten, wie unter anderem vernetztes Denken, Reaktionsvermögen, oder räumliche Vorstellungskraft und soziale Interaktionsfähigkeiten, wie Sozialkompetenz, Kontaktfähigkeit und Führungseigenschaften erlernt, geschult und ausgebaut werden können. Weiteres können persönliche Entwicklungsaspekte, wie die geschlechtsspezifische Identitätsentwicklung und das Selbstvertrauen gefördert werden, sowie das Ausleben von Phantasien ermöglicht werden.^[226] Dennoch kann die Mediennutzung außer Kontrolle geraten und damit beunruhigende negative Auswirkungen auf betroffene Personen haben und zu alarmierenden Veränderungen im Leben führen. Dazu zählt Grünbichler etwa aggressives Verhalten, soziale Folgen, wie Minderung der Konfliktfähigkeit oder Vereinsamung, Realitätsverlust oder physische Folgen, wie Kopfschmerzen, Verspannungen in Hand und Rücken, Wirbelsäulenschäden, merkliche Gewichtszunahme oder Gewichtsverlust oder Schlafstörungen zu den Risiken.^[227]

Prävention:

Unabhängig davon, ob es sich schließlich um eine tatsächliche Sucht entsprechend einer Liste von Kriterien, die mit *ja* angekreuzt werden müssten, handelt oder ob laut Definition zwar keine Erkrankung vorliegt aber eine exzessive Nutzung zu beobachten ist und vielleicht Sorge

[224] Vgl. Gasser 2011, Folie 52

[225] Vgl. Baumhoer 2006, S.45f

[226] Vgl. Grünbichler 2009, S.67-76

[227] Vgl. Grünbichler 2009, S.43-66

auf Seiten der Angehörigen auslöst, gilt es vermutlich, zu handeln. Um zu erzielen, dass durch Mediennutzung die Entwicklung eines Menschen unterstützt und gefördert werden kann und allgemein eine Bereicherung für ihr Leben darstellt, können vorbeugende Maßnahmen gesetzt werden. Prävention beschreibt Grünbichler als „[...] *das Zuvorkommen mit Maßnahmen zur Verhinderung unerwünschter Ereignisse und Entwicklungen.*“^[228] Hinsichtlich vorbeugender Maßnahmen unterscheidet er zwischen *Primär-, Sekundär- und Tertiärprävention.*

Grünbichler deutet an, dass Prävention zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingesetzt werden kann. So setzt Primärprävention „[...] *im Vorfeld einer erkennbaren Gefährdung ein und hat das Ziel einer Verminderung der Anzahl neu auftretender Störungen.*“^[229]

Sekundärprävention konzentriert sich auf suchtfgefährdete Personen, welche gewissermaßen abgefangen werden sollen, bevor das Abrutschen in eine Abhängigkeit zu befürchten ist.^[230]

Tertiärprävention bezieht sich allgemein auf das danach. Grünbichler beschreibt diesbezüglich, dass nachdem eine Person den Ausweg aus der Abhängigkeit gefunden hat, der Blick darauf gerichtet wird, einen Rückfall vorzubeugen.^[231] Auf die einzelnen Arten der Prävention soll nun näher eingegangen werden.

Die **Primärprävention** meint nach Grünbichler zusammenfassend, dass durch die Stärkung der Persönlichkeit eine Maßnahme getroffen werden kann, um die Gefahr einer späteren Abhängigkeit zu minimieren. Er erklärt, dass mit einer früh angesetzten Prävention erreicht werden soll, dass es zu weniger Neuerkrankungen kommen wird. Die Aufgabe zur Vorbeugung einer Internetsucht ist nun, Heranwachsende in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu begleiten und zu unterstützen. Dies inkludiert sowohl Raum für zahlreiche Lebenserfahrungen zu schaffen, sowie schon im frühen Alter die Vermittlung von Medienkompetenz anzugehen.^[232] Der erste Aspekt bezieht sich auf die Förderung der sogenannten Lebenskompetenz. „*Die Lebenskompetenzförderung versucht durch die Stärkung von Schutzfaktoren (z.B. Kommunikationsfähigkeit, Selbstvertrauen, Frustrationstoleranz) Suchtentwicklungen entgegenzuwirken.*“^[233] Grünbichler stellt in diesem Zusammenhang ein Projekt vor, das sich *spielzeugfreier Kindergarten* nennt. So wird Kindern zur Lebenskompetenzförderung ein Bereich, in dem auf Spielzeug verzichtet wird, geboten.^[234] Grünbichler merkt an: „*Gerade wegen des Überflusses erleben Kinder oft Langeweile, wenig*

[228] Grünbichler 2009, S.77

[229] Grünbichler 2009, S.77

[230] Vgl. Grünbichler 2009, S.87

[231] Vgl. Grünbichler 2009, S.98

[232] Vgl. Grünbichler 2009, S.77f

[233] Grünbichler 2009, S.79

[234] Vgl. Grünbichler 2009, S.80ff

Ausdauer und eine geringe Frustrationstoleranz. Daher benötigen sie einen Freiraum, um sich selbst zu erfahren, zu bestätigen sowie zur Entwicklung von Selbst-Bewusstsein. “[235]

Dieses Projekt, ohne Spielzeug auszukommen, konnte einen positiven Einfluss auf die Kinder aufdecken. Grünbichler zählt in seinem Bericht als Schlagworte höhere Kreativität und Selbstsicherheit auf. Auch wirkten die Kinder ausgeglichener. Das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten wuchs und zu beobachten war, dass sich Kinder länger mit einer Tätigkeit beziehungsweise einer Sache beschäftigen, somit sich Zeit gelassen haben.^[236] Der Bezug zur Prävention einer Internetsucht argumentiert Grünbichler mit dem Kommentar:

Kinder die eine ausgeprägte Kommunikations- und Konfliktfähigkeit, genügend Selbstvertrauen, eine hohe Frustrationstoleranz besitzen und gelernt haben die vorhandene Zeit sinnvoll zu nutzen, tendieren weniger zum exzessiven Computerspielen als Kinder, denen diese Fähigkeiten und Eigenschaften fehlen.^[237]

Hinsichtlich der Vermittlung von Medienkompetenz meint Grünbichler, dass eine frühe Konfrontation im Zusammenhang mit Sucht dahingehend Bedeutung hat, da die Wahrscheinlichkeit im späteren Alter ein krankhaftes Verhalten aufzuweisen, mit einer solchen präventiven Maßnahmen gesenkt werden kann.^[238]

Unter **Sekundärprävention** ist nach Grünbichler zu verstehen, suchtgefährdete Personen und Risikogruppen – demnach Menschen, „[...] in deren Lebenswelt bereits konkrete Anhaltspunkte für eine Suchtgefährdung vorhanden sind (vgl. STINK/BLUM 2003, S. 38). “[239] – eine Auswahl von alternativen Aktivitäten anzubieten, bevor diese in die Abhängigkeit abrutschen.^[240] Grünbichler spricht an, dass durch das breite Angebot von Medien Kindern und Jugendlichen zahlreiche Möglichkeiten offen stehen, ihre Freizeit mit Medien zu gestalten. Er fügt hinzu, dass der Mensch derart viel Freizeit zur Verfügung steht, dass er auf Grund dieser Gegebenheit auch oft die Gelegenheit hat, Medien zu nutzen und schließlich diese exzessive konsumieren kann.^[241] Diese Erscheinung fordert wohl allgemein Aufmerksamkeit, da die Gefahr einer Suchterkrankung mit der exzessiven Nutzung beginnt. Grünbichler führt an, dass der Ansatz der Sekundärprävention in der Erlebnispädagogik und in alternativen Freizeitangeboten liegt.^[242] Er beschreibt, dass die Absicht der Erlebnispädagogik ist, unter pädagogischer Begleitung die Aspekte Natur, Erlebnis und

[235] Grünbichler 2009, S.81

[236] Vgl. Grünbichler 2009, S.81

[237] Grünbichler 2009, S.82

[238] Vgl. Grünbichler 2009, S.78 und S.84

[239] Grünbichler 2009, S.88

[240] Vgl. Grünbichler 2009, S.87f

[241] Vgl. Grünbichler 2009, S.93f

[242] Vgl. Grünbichler 2009, S.88

Gemeinschaft zusammen zu führen. Gelegenheiten können so geboten werden, um etwa die Persönlichkeit zu stärken, soziale Kompetenzen weiter zu entwickeln und die Natur zu erleben. Erlebnispädagogik findet, so erwähnt Grünbichler, im Rahmen von Natursportarten statt, wie zum Beispiel Klettern, Canyoning oder Segeln.^[243] Die Sorge darum, Kinder und Jugendliche könnten in die Fänge der Sucht geraten, kann neben der Erlebnispädagogik auch durch weitere alternative Freizeitangebote verringert werden. Mit Bezug auf Online-Rollenspiele bewegt nach Grünbichler beispielsweise das Bedürfnis nach Gemeinschaft oder Anerkennung, welche NutzerInnen im realen Leben womöglich missen oder der Wunsch der Langeweile oder einer persönlichen Last entfliehen zu können, den Menschen dazu, oft auf die Nutzung von Medien zurückzugreifen.^[244, 245] Beispielhaft zählt Grünbichler den Besuch eines Jugendzentrums, Gemeinschaftssport oder etwa Liferollenspiele als alternative Aktivitäten auf, mit denen der Tag anders als mit dem Sitzen vor einem Bildschirm gestaltet werden kann und genannte Bedürfnisse ohne Computer oder Fernsehen erfüllt werden.^[246] Ein Abstinenzverhalten angesichts des Mediengebrauches gewissermaßen zu erzwingen oder zu pflegen, steht für Grünbichler außerhalb der Zielsetzung.^[247] Es wird vermutlich nichts dagegen sprechen, hier und da ein Computerspiel zum Vergnügen heranzuziehen, online mit Familie, Freunden oder Bekannten zu kommunizieren oder sich beispielsweise zur Entspannung vor den Fernseher zu setzen. Solange die Freizeit auch anders gestaltet wird und damit die Mediennutzung, aber auch die Bedeutung von Medien für die Freizeitgestaltung in Grenzen gehalten wird, ist die Gefahr geringer, im Laufe der Zeit dem Verlangen nach einem Medium zu unterliegen. Präventive Maßnahmen im Rahmen der Sekundärprävention konzentrieren sich daher nach Grünbichler darauf, verschiedenste alternative Freizeitaktivitäten aufzuzeigen, um zu erreichen, dass der Medienkonsum ausschließlich in Maßen genossen wird und damit dahinterstehende mögliche Gefahren der exzessiven Nutzung vorgebeugt werden.^[248]

Nun kann auch die Situation auftreten, dass die Grenze zur Sucht tatsächlich überschritten wurde und ein Kontrollverlust stattgefunden hat. Das Aufsuchen von verschiedenen Beratungsstellen, so meint Grünbichler, sollte in diesem Fall einer der ersten Schritte sein. Ziel der **Tertiärprävention** ist nun, nachdem sich betroffene Personen dem Sog der Sucht

[243] Vgl. Grünbichler 2009, S.88f

[244] Vgl. Grünbichler 2009, S.41f

[245] Vgl. Grünbichler 2009, S.38

[246] Vgl. Grünbichler 2009, S.93-98

[247] Vgl. Grünbichler 2009, S.93f

[248] Vgl. Grünbichler 2009, S.93f

entziehen konnten, zu erreichen, dass die Abhängigkeit auf Dauer überwunden ist.^[249]

Beispiele:

Am Beispiel der Mediennutzung aus Kommunikationszwecken, des Computerspielens und des Fernsehens sollen nun einige Erfahrungen und Verhaltensmuster von Betroffenen und damit verbundene Folgen, sowie Möglichkeiten zur Bekämpfung einer Sucht beschrieben werden. Diese Darstellung verschafft einen tieferen Einblick darin, welche Beweggründe gegeben sein könnten, warum solche Medien gerne gewählt werden und beliebt sind, inwiefern sich das Leben von Betroffenen ändern kann, wenn ein Medium im Mittelpunkt steht, aber auch welche Wege neben der Möglichkeit einer Therapie eingeschlagen werden können, so dass der Reiz an der Scheinwelt verloren geht und die reale Welt wiederentdeckt werden kann. Obgleich die Beispiele sich auf die private und verschiedenartige Nutzung und vorwiegend ältere Kinder, Jugendliche oder Erwachsene beziehen, weisen sie dennoch Verbindung zum Kindergarten auf. Es treten Anmerkungen auf, die auch für den Einsatz von Computern im Kindergarten Bedeutung haben können. Im Anschluss an die Beispiele wird spezifisch ein Blick auf den Kindergarten geworfen.

Medien können zu Kommunikationszwecken herangezogen werden. Wie etwa auf der Website *www.webaholic.info* beschrieben, bieten sie viele neue Möglichkeiten, um mit anderen Menschen in Verbindung zu bleiben oder neue Kontakte zu knüpfen. Jedoch, wie das Computerspielen seinen Reiz hat und zu einem unkontrollierten Verhalten führen kann, so kann auch der Internetzugang für Chat, E-Mail und ähnliches übertrieben genutzt werden. Dabei wird der Kontakt zu realen Personen nach und nach durch Online-Kommunikation ersetzt. Die Situation artet aus, bis schließlich exzessive InternetnutzerInnen nur noch online zu erreichen sind.^[250] Beweggründe exzessiv online zu kommunizieren können etwa in der Anonymität oder dem Aspekt, Teil der Gemeinschaft im Netz sein zu wollen, liegen. Anonym kommunizieren zu können, ist für einige ein schöner Gedanke. Das Gefühl kommt auf, freier, leichter und über alle Themen reden zu können.^[251, 252] Wer auf die Anonymität verzichtet und mit ausschließlich bekannten Personen, zum Beispiel FreundInnen aus der Schule, online kommuniziert, hegt womöglich den Wunsch, immer über alles informiert sein zu wollen, sich einzumischen und auch eigene Erlebnisse und Informationen weiter zu geben. Sie wollen Teil

[249] Vgl. Grünbichler 2009, S.98-106

[250] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. a, <http://www.webaholic.info/aufklaerung/kommunikationssucht.htm>

[251] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. b, <http://www.webaholic.info/hilfe/portrait/>

[252] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. a, <http://www.webaholic.info/aufklaerung/kommunikationssucht.htm>

der Gemeinschaft im Netz sein.^[253] Zwar sind diese zwei Beweggründe unterschiedlich, dennoch ist gemein, dass sich NutzerInnen mehr und mehr im Bedürfnis stets online sein zu müssen, verlieren. Wie auf der Website *www.webaholic.info* und der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abendteuer und Mediensucht* beschrieben wird, erwarten sie beispielsweise stets gespannt neue Nachrichten und warten ungeduldig, bis GesprächspartnerInnen online gehen. Schule, Arbeit oder Alltagsaufgaben werden vielleicht im Laufe der Zeit vernachlässigt. Sofern sich NutzerInnen nicht vor dem Computerbildschirm befinden, ist der Gedanke allgegenwärtig, schnell wieder online gehen zu wollen und Wege zu suchen, dies zu erreichen. Da der realen Umgebung kaum mehr Beachtung geschenkt wird, leiden Beziehungen darunter. Im Unglücksfall ist irgendwann der Moment gekommen, in dem Freundschaften abgebrochen werden oder eventuell auch eine Partnerschaft endet.^[254, 255, 256] Beginnt die Situation auszuarten oder ist dies schon geschehen und die betroffene Person hat alle Schattenseiten der außer Kontrolle geratenen, exzessiven Mediennutzung zu spüren bekommen, kann etwas unternommen werden, um in die *Offline-Welt* wieder zurückzukehren. Jedoch einer Lösung nachzugehen, wie zum Beispiel den Computer aus dem Fenster zu werfen und auf Lebenszeit auf diesen beziehungsweise auf das Internet zu verzichten muss wahrscheinlich nicht angestrebt werden, da, wie auf der Website *www.webaholic.info* beschrieben wird, „[...] *das Internet ein alltäglicher Gegenstand ist den man nicht ignorieren oder verbannen kann.*“^[257] Das Zurückfinden in die reale Welt sollte nach der Beschreibung auf der Website vielmehr durch das Ziel, Kontrolle über die eigene Mediennutzung zu erhalten, geprägt sein. Eine Aufgabe, die vermutlich Zeit und Geduld erfordern wird. Sowohl von Seiten der Betroffenen, als auch der Angehörigen kann gehandelt werden. Selbst Initiative zeigen wird aber auch sehr wichtig sein, die Richtung raus aus der Sucht einzuschlagen.^[258] Auf der Website *www.webaholic.info* wird beispielsweise vorgeschlagen, dass der Computer derart plaziert sein sollte, dass er sich nicht im direkten Wohnbereich befindet. Er sollte sich demnach nicht in Räumen wie etwa im Schlafzimmer oder im Wohnzimmer befinden.^[259] Ratsam ist auch, sich zusätzlich die Zeit vor dem Computer mit Hilfe eines erstellten Plans einzuschränken. Dieser Plan enthält beispielsweise Angaben, zu welcher Zeit und wie lange eine Person online gehen darf. Diese eingeteilte Nutzungsdauer

[253] Vgl. Smolka 2008

[254] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. a, <http://www.webaholic.info/aufklaerung/kommunikationssucht.htm>

[255] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. b, <http://www.webaholic.info/hilfe/portrait/>

[256] Vgl. Smolka 2008

[257] Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

[258] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

[259] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

gibt ausreichend Freiheit für diverse online-Aktivitäten und zugleich eine bewusst gesetzte Grenze, die einzuhalten ist.^[260] Aktivitäten suchen, Hobbys aufgreifen und wieder ausüben, wichtige Online-Bekanntschaften oder mittlerweile Freunde persönlich treffen und zukünftig Gespräche offline führen, über den Kontrollverlust der Mediennutzung sprechen und auch Gedanken dazu niederschreiben wären etwaige Aktionen, die auf der Website *www.webaholic.info* vorgeschlagen werden, die ausgeartete Situation wieder in den Griff zu bekommen.^[261] Angehörige können, wie auf der Website *www.webaholic.info* beschrieben, helfen, indem sie etwa ein offenes Ohr für die Betroffenen haben beziehungsweise diese immer wieder direkt auf die Problematik ansprechen und darauf achten, dass die exzessive Internetnutzung von ihnen selbst nicht unterstützt wird. So ist beispielsweise zu vermeiden, Gespräche vor dem Computer zu führen oder Essen und Getränke zum Computerplatz zu bringen oder den Computerbereich aufzuräumen.^[262] Führen solche Handlungen zu keinerlei Veränderungen, muss gegebenenfalls Betroffenen durch harte Konsequenzen ihr Problem gewissermaßen spürbar gemacht werden. Dies kann etwa in Form einer Einladung von FreundInnen ins Eigenheim sein. Der Grund der Zusammenkunft kann eine Feier sein oder etwa gemeinsam zu kochen und zu essen oder dergleichen. Weitere Konsequenzen könnten sein, dass Artikel, Bücher oder Adressen von Ansprechpersonen zum Thema Internetsucht Betroffenen vorgelegt werden. Wenn Gespräche schließlich keine Wirkung zeigen, könnte vielleicht eine vorläufige Trennung die Augen von Betroffenen öffnen.^[263] Solche angeführten Handlungsmöglichkeiten können ihnen die Chance bieten, ihr Fehlverhalten zu erkennen und die Bekämpfung der Sucht in Angriff zu nehmen, um künftig das Internet geregelt nutzen zu können, ohne wieder in eine exzessive Nutzung abzurutschen.

Computerspielen könnte ebenfalls eine Gefahr sein, in die Fänge der Sucht zu geraten.^[264] Zwar sind nach Grünbichler, welcher sich in diesem Zusammenhang auf Fritz bezieht, Computerspiele ein gern gewähltes Mittel, um die im realen Leben fehlenden Anregungen gewissermaßen Online zu finden oder Langeweile durch abenteuerliche Aufgaben in der virtuellen Welt zu entfliehen. Dies scheinen aber nicht stets die einzigen Motivationsgründe zu sein. Es wird dargestellt, dass ComputerspielerInnen auch versuchen Ängste, eine Lebenseinstellung geprägt durch mangelnde Zuversicht und die Sorge darüber, das eigene

[260] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

[261] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

[262] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. c, http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm

[263] Vgl. Draxler, Zylowski & Orth o.J. d, <http://www.webaholic.info/hilfe/angehoerige.htm>

[264] Vgl. Smolka 2008

Leben nicht vollends beherrschen und kontrollieren zu können, durch Spielfreude zu überdecken.^[265] Im Spiel erfahren NutzerInnen zahlreiche Erfolgserlebnisse und können Macht ausüben. Sie haben Spaß, sind aufgeregt und freuen sich, an Aufgaben wachsen zu können und sind in der Lage, ihren Avatar beherrschen und kontrollieren zu können. Durch ihre Taten in der Scheinwelt erhalten sie Aufmerksamkeit, Anerkennung und Glücksgefühle. Probleme oder generell Last jeglicher Art in der realen Welt können vergessen werden – sind nicht vorhanden, solange sich Betroffene im Spiel befinden.^[266, 267] Wie in der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht* weiter dargestellt wird, kann das Angebot durch Computerspiele ein virtuelles Leben führen zu können, das mit lustigen, aufregenden, vielen herausfordernden und erfolgsversprechenden Momenten gefüllt ist, derart verlockend sein, dass eine Dosierung der Spieldauer bald nicht mehr möglich ist und ComputerspielerInnen kaum mehr bis hin zu kein Interesse am realen Leben zeigen. Obgleich online soziale Interaktionen stattfinden, hinsichtlich der realen Welt vereinsamen sie.^[268] So kann sich der vielleicht exzessive, aber kontrollierte Genuss schließlich zu einem tiefsitzenden und zwanghaften Verlangen zu spielen, verändern. Die Folgen dieses Verlangens können für Angehörige beängstigend sein. Wie in der Dokumentation geschildert wird, wird womöglich eine Ausbildung abgebrochen, der Kontakt zu Familie und Freunde tritt weit in den Hintergrund und etwa Nahrungsaufnahme und Schlaf sind nur noch beiläufige Notwendigkeiten, die soweit wie möglich hinuntergeschraubt werden. Werden nun etwa Jugendliche von ihren Eltern zu Recht gewiesen und versuchen diese, das Spielen einzuschränken, oder besteht ein anderes Hindernis, wie Computerschäden oder Internetausfall, könnten Computerspielsüchtige sprichwörtlich *an die Decke gehen*. Viele Diskussionen und ein womöglich lautstarker Streit sind vorprogrammiert. Sollten ComputerspielerInnen in die Schule gehen, stellen sich diese eventuell krank, um entweder von vornherein daheim zu bleiben oder nach Hause geschickt zu werden. Sie wollen keinesfalls daran gehindert werden, ihrer Leidenschaft nachzugehen.^[269] Ein solches zwanghafte Verhalten von NutzerInnen kann auftreten und sind Zeichen eines Kontrollverlustes. Betroffene könnten in ihr Spiel derart vertieft sein, dass sie aus der Scheinwelt regelrecht herausgerissen werden müssen, um Gelegenheit zu erhalten, wieder wahrzunehmen beziehungsweise sich gewissermaßen zu erinnern, was die reale Welt so zu

[265] Vgl. Grünbichler 2009, S.37f

[266] Vgl. Smolka 2008

[267] Vgl. Grünbichler 2009, S.36ff

[268] Vgl. Smolka 2008

[269] Vgl. Smolka 2008

bieten hat.^[270] Ob nun aus Eigeninitiative, wie in der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht* dargestellt wird oder durch Hilfestellung von außen, wie etwa Angehörige, der erste Schritt gesetzt wird – das Ziel ist die Sucht zu überwinden.^[271] Bewegt der Wille von Betroffenen sie eventuell dazu, ihren Avatar zu verkaufen, den Account zu löschen oder das Spiel zu deinstallieren, somit alles, was mit dem Spiel in Zusammenhang steht, gewissermaßen in den Mistkübel zu befördern wird dies wohl ein deutlicher Akt sein, die Online-Welt verlassen zu wollen.^[272] Im Zusammenspiel von der von etwa Grünbichler erwähnten Unterstützung durch Angehörige und Beratungsstellen, erhalten Betroffene die Gelegenheit, ihre Abhängigkeit im Rahmen einer individuell angepassten Therapie zu verarbeiten und daran zu arbeiten, einen Rückfall zu verhindern.^[273]

Das Fernsehen hat seine eigene Anziehungskraft. Kommen Kinder in den Genuss des Fernsehens, wird das dargebotene Programm durchaus gerne gespannt mitverfolgt. Wie in der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht* weiter berichtet wird, finden Kinder zu jeder Zeit eine Sendung, die sie entweder besonders begeistert oder gut genug für den Zeitvertreib ist. Gemütlich vor dem Bildschirm sitzend, denken Heranwachsende nicht daran, aufzustehen und sich ohne Medienkonsum auch anderen Dingen zu widmen. Solche Dinge könnten Hausaufgaben beziehungsweise Lernen sein, Freunde treffen, um soziale Kontakte zu pflegen, im Garten spielen, Sport treiben oder Hobbys nachgehen.^[274] Eine stetige Unlust auf Alternativen könnte aufkommen, welche womöglich als Warnsignal gesehen werden könnte, dass es sich nicht mehr um einen kontrollierten Medienkonsum handelt. Wenngleich für Kinder und Jugendliche das Fernsehen vermutlich primär zur Unterhaltung dient und aus diesem Grund gerne gewählt wird, so geht aus der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht* hervor, sollte wahrscheinlich beobachtet werden, ob auch andere Beweggründe dahinter stecken könnten. Steht etwa Unzufriedenheit, ein Problem oder vielleicht Ängste im Hintergrund, die durch das Fernsehen für einen Moment vergessen werden können?^[275] Mit Entspannung hat das Einschalten des Fernsehers womöglich begonnen, mit dem Abschweifen oder der Flucht in eine andere Welt, um fortwährender Langeweile oder Problemen aus dem Weg zu gehen, könnte es enden. Der Fernsehapparat ist schnell zu einer

[270] Vgl. Smolka 2008

[271] Vgl. Smolka 2008

[272] Vgl. Smolka 2008

[273] Vgl. Grünbichler 2009, S.98-105

[274] Vgl. Smolka 2008

[275] Vgl. Smolka 2008

willkommenen Ablenkung geworden. Heranwachsende von dem Verlangen nach dem Fernseher gewissermaßen zu befreien, stellt wahrscheinlich eine Herausforderung, aber keine Unmöglichkeit dar. Ein möglicher Ansatz, welcher auch in der Dokumentation dargestellt wird, wäre, Kindern und Jugendlichen andere Aktivitäten oder neue Anregungen anzubieten und etwas zu finden, das Heranwachsende dem Fernsehen weitestgehend vorziehen beziehungsweise so sich die Freizeitgestaltung nicht ausschließlich auf den Medienkonsum konzentriert.^[276] Wohl verschiedenartige Möglichkeiten stehen offen. Wenn ein Einfall für eine Aktivität an Vorlieben der Heranwachsenden anknüpft, wird dies vermutlich die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass Kinder oder Jugendliche diese Alternative zum Medienkonsum gerne annehmen. Doch, wie in der Dokumentation *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht* aufkommt, könnte das Ausprobieren von Neuem dazu führen, vielleicht ein unentdecktes Interesse zu wecken.^[277] Das Zeigen und Heranführen der Kinder und Jugendliche an andere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung, bewirkt schließlich, dass der Fernsehkonsum automatisch und ohne Widerstand eingeschränkt wird und exzessive Nutzung beziehungsweise die Gefahr einer Suchterkrankung kein Thema mehr sein wird.^[278]

Der Einsatz von Computern im Kindergarten:

Erhalten Kindergartenkinder nun Zugang zu einem Computer werden auch sie sich vielleicht interessiert an das Medium herantasten wollen und womöglich werden einige der in den vorangegangenen Beispielen dargestellten Verhaltensmuster und Folgen ebenso bei den jungen MediennutzerInnen auftreten. Zwar werden etwa Online-Rollenspiele weniger Bedeutung haben, da sie im Kindergarten voraussichtlich nicht zur Verfügung gestellt werden, aber auch beispielsweise angebotene altersentsprechende Spiele könnten Kinder womöglich in ihren Bann ziehen. Die Kinder sitzen folglich vielleicht viel alleine vor dem Computer, starren in den Bildschirm und dabei wird das, was in der Umgebung passiert zur Nebensache. Tritt diese Situation häufiger beziehungsweise an jedem Wochentag auf, so wirkt sich beispielsweise eine womöglich verkrampfte und schlechte Sitzhaltung, wie Schachtner, Roth & Frankl erwähnen, negativ auf den Körper aus. Kinder konzentrieren sich zwar auf ihre Aufgabe, sind aber vielleicht ständig alleine und vereinsamen schließlich – eine

[276] Vgl. Smolka 2008

[277] Vgl. Smolka 2008

[278] Vgl. Smolka 2008

von etwa Neuß angeführte Befürchtung von Eltern.^[279, 280] Die Kinder wollen nicht gestört werden und reagieren womöglich aggressiv, wenn andere Kinder ebenfalls den Computer nutzen wollen. Die Folge ist Streit unter den Kindern, welcher zum Beispiel im Rahmen einer Studie, dessen Erkenntnisse Manfred Pils zusammengefasst hat, beobachtet wurde.^[281] Bedenken sind gegeben, doch erwähnt Grünbichler auch, dass die Entwicklung von Medienkompetenz im frühen Alter bedeutend wäre, um die Wahrscheinlichkeit einer Entwicklung eines krankhaften Mediennutzungsverhaltens im späteren Alter zu senken.^[282] Demnach sollte Kindern im Kindergarten durchaus der Zugang zu Computern gewährt werden. In diesem Fall werden voraussichtlich Rahmenbedingungen benötigt, die Kindern die Möglichkeit geben, Erfahrungen mit dem Medium sammeln zu können, dabei den kompetenten Umgang erlernen zu können, aber auch gleichzeitig nicht in ein gewissermaßen *zu viel* abrutschen, das zu beschriebenen Verhaltensmustern beziehungsweise negativen Auswirkungen auf Kinder führen könnte. Wie aus dem Bericht eines Medienprojektes namens *Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten* hervorgeht, werden Kinder lernen, dass ihnen zwar ein Computer zur Verfügung steht, die Nutzung des Mediums aber auch mit Regeln und Grenzen verbunden ist.^[283] Existiert nun ein kontrollierter Rahmen, welcher gewissermaßen ein Mittelmaß zwischen Abstinenz und exzessiver Nutzung bieten könnte, könnte die Chance der frühen Mediennutzung hervor- und Bedenken in den Hintergrund treten. Daraus ergibt sich wohl die hohe Bedeutung eines wohlgedachten didaktisch-pädagogischen Konzeptes. In der nun durchgeführten Studie wird erforscht, ob in Kindergärten, welche Kindern Computer zur Nutzung anbieten, ein didaktisch-pädagogisches Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten vorhanden ist, aber auch zur näheren Information, wie dieses grob gestaltet ist.

3.3 Die Flut – die Qual der Wahl

Ob in der Freizeit, zur Bildung oder in der Arbeitswelt, jeder Mensch wird mit Bild, Text und Ton konfrontiert. Dies bezieht Menschen jeden Alters mit ein. Insbesondere aus der Dokumentation *Wie orientiere ich mich in der wachsenden Informationsflut?* (Telekolleg – Deutsch), aber auch beispielsweise aus einem Bericht von Kleine Zeitung über

[279] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.47

[280] Vgl. Neuß 2002a, S.53

[281] Vgl. Pils 2005, S.128

[282] Vgl. Grünbichler 2009, S.78

[283] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

Medienkonsum ist hervorgegangen, dass Informationen zwar an sich ein wertvolles Gut für den Menschen sind und der Mensch allgemein gerne und viel Fernseher oder Internet nutzt, aber zu viele Informationen Rezipienten überfordern können und ein Gefühl der Reizüberflutung aufkommt.^[284, 285] Die Informationsflut stellt Rezipienten schließlich vor eine Herausforderung. Wie in der Dokumentation *Wie orientiere ich mich in der wachsenden Informationsflut?* (Telekolleg – Deutsch) dargestellt wird, stehen derartige Massen an Informationen zur Verfügung, dass sich der Mensch eine wohl entscheidende Fähigkeit aneignen beziehungsweise sich bewusst damit befassen sollte, um zu lernen, mit der Informationsflut umgehen zu können – somit, sich nicht in der Flut an Informationen zu verlieren oder sich erdrückt zu fühlen. Die Rede ist allgemein von der Fähigkeit des zielgerichteten Selektierens, aber auch des Strukturierens von Informationen, welche generell als Hilfestellung zur Bewältigung der Massen gesehen werden kann. Dass nicht nur ein Medium, sondern mehrere Medien herangezogen werden können, um an Informationen zu gelangen, ermöglicht die bestehende Vielzahl an Medien. Bücher, Zeitschriften oder Zeitungen, Radio, Fernseher, Internet – sie alle bieten Informationen an. Auch hinsichtlich der Auswahl von Medien sollte demnach vermutlich erlernt werden, welche insbesondere nützlich für die Informationssuche sein könnten beziehungsweise schnell die gewünschte Information bieten können.^[286]

Für Kinder im jungen Alter hat das Thema Informationsflut insofern Bedeutung, da dieses allgemein mit der Reizüberflutung verbunden ist. Aufenanger etwa weiß um die Befürchtung anderer, dass der Mensch von den reichlich vorhandenen Informationen und der gegebenen Medienvielfalt überfordert werden könnte. Jedoch ist er der Überzeugung, dass der Mensch von vornherein relevante Informationen von den weniger relevanten Informationen trennt und entsprechend selektiert aufnimmt.^[287] Er fügt noch hinzu: „*Neue Medien erweitern außerdem den Erfahrungsraum von Kindern und Jugendlichen, sie geben vermehrt einen Einblick in Wissensbereiche, die ihnen zuvor nie zugänglich gewesen sind.*“^[288] Die Fähigkeit selektieren zu können fällt für Groeben in den Sammelbegriff Medienkompetenz. Einer seiner sieben Dimensionen geht auf die *Selektion/Kombination von Mediennutzung* ein. Er beschreibt dabei, sich die Fähigkeit anzueignen, jene Medien aus dieser Vielzahl und wohl auch Informationen entsprechend des aktuellen Bedürfnisses, der bevorstehenden Aufgabe oder dergleichen

[284] Vgl. Schön et al. 2011

[285] Vgl. Kleine Zeitung 2011, <http://www.kleinezeitung.at/allgemein/multimedia/2711797/studie-deutsche-kommen-taeglich-neun-stunden-medienkonsum.story>

[286] Vgl. Schön et al. 2011

[287] Vgl. Aufenanger 2004, S.7f

[288] Aufenanger 2004, S.7

passend wählen zu können.^[289] Schallhart et al. greifen das Thema in ihrem Beitrag *Spielend Lernen im Kindergarten. Neue Technologien im Einsatz zum Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien* ebenfalls kurz auf:

Wenn Kinder mit Hilfe von Medien Zugang zu Informationen bekommen, indem sie beispielsweise Bücher oder Filme anschauen, gemeinsam mit der Fachkraft im Internet recherchieren oder per Telefon jemandem Fragen stellen und anschließend diese Informationssuche reflektieren, lernen sie nicht nur etwas über geeignete Informationsquellen, sondern auch über den Umgang mit Informationen: Wie komme ich an Informationen? Wie habe ich wichtige Informationen ausgewählt? Wie kann ich über eine Sache noch mehr herausfinden? Das sind alles Fragen, welche das eigene methodische Vorgehen [...] betreffen (Fthenakis et al., 2009). Denn die richtige Suche von Informationen, die Orientierung im „Informationsdschungel“, so wie die kritische Bewertung von Informationen will gelernt sein.^[290]

Sie sehen demnach Möglichkeiten, im Kindergarten durch Kontakt mit neuen Medien sich mit Informationen und Informationsquellen auseinander zu setzen und dabei ein methodisches Vorgehen zu entwickeln beziehungsweise zu erlernen, das ihnen künftig schließlich helfen wird, nicht im Informationsdschungel unter zu gehen.

[289] Vgl. Groeben 2002, S.175f

[290] Schallhart et al. 2011, S.5

4 Der Einsatz von Computern im Kindergarten

Das im österreichischen Raum wohl größte Projekt, bei dem der Schwerpunkt bei dem Einsatz von Computern im Kindergarten liegt, ist jenes in Linz. Es wurde mit der Bezeichnung *Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten* im Jahre 1999 begonnen und wurde 2003 zu einem Langzeitprojekt namens *BLIK - Blended Learning im Kindergarten* erweitert.^[291]

Ein Bericht über die erste Projektphase stellt sowohl Zielsetzungen sowie Auswirkungen der Computernutzung auf Kinder, weitere Aspekte des didaktisch-pädagogischen Konzeptes und auch die Akzeptanz von Eltern dar. So werden in dem Bericht als Zielsetzungen charakteristische Elemente erwähnt, die hinter dem Begriff Medienkompetenz stehen, wie etwa das Medium und dessen Umgang zu erlernen, aber auch weitreichende Aspekte, wie „*Das Kind soll sich in der Schule und auch später im Beruf mit Computern, Netzwerken und allen neuen Medien ohne Berührungängste zurechtfinden können.*“^[292] Um dies zu erreichen, sollten etwa Zielsetzungen, wie die die Förderung der Kreativität – gehört in den Bereich der geistigen Entwicklung – verfolgt werden. Wenngleich spezifisch gehört zu der körperlichen Entwicklung das Schulen der Feinmotorik. Eines der Ziele, welches vor allem angesprochen wird, wenn Kinder den Umgang mit der Maus erlernen und üben.^[293] Individuelle Begabungen von Kindern zu entdecken und zu fördern und ihnen das Medium zum spaßerfüllten Experimentieren zur Verfügung zu stellen, wären bedeutende Aspekte hinsichtlich der ganzheitlichen Förderung von Kindern und werden ebenfalls als Zielsetzung in dem Bericht angeführt.^[294] Auch wird in dem Bericht der Aspekt Chancengleichheit angeschnitten. Mit der Andeutung, dass durch das Angebot von Computern im Kindergarten allen Kindern der Zugang zu neuen Medien ermöglicht wird, wird bewusst ein Beitrag zur Überwindung der digitalen Kluft mit einem Ansatz im jungen Alter beschrieben.^[295] Generell geht aus dem Bericht hervor, dass die Möglichkeiten und positiven Aussichten hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten bei diesem Projekt gegenüber mögliche negative Auswirkungen auf die jungen MediennutzerInnen überragten. So ist aus dem Bericht herauszulesen, dass etwa Vereinsamung nicht gegeben war. Vielmehr

[291] Vgl. Pils 1995- a, <http://www.idv.edu/kindergarten/info2.ssi>

[292] Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[293] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[294] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[295] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

beschäftigten sich Kinder gemeinsam mit dem Medium und halfen sich gegenseitig.^[296] Außerdem lernten Kinder „[...] dass auch im spielerischen Umgang mit dem Computer Regeln und Grenzen einzuhalten sind.“^[297]

Das wohldurchdachte didaktisch-pädagogische Konzept ist Basis ohne die kein Projekt irgendwelcher Art durchgeführt werden sollte. Neben Zielsetzungen sind auch genauere Überlegungen zur Gestaltung des Projektes Teil des didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten. Die Gestaltung kann sich auch ändern. Im Bericht zu der ersten Projektphase *Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten* wird etwa zur Sprache gebracht, dass das Projekt ursprünglich nur für Vorschulkinder, damit für ältere Kinder gedacht war. Im Laufe der Zeit hat es sich derart verändert, dass mittlerweile Kinder jeden Alters der Zugang zum Medium gewährt wird. Außerdem wird die Wichtigkeit der Wahl von Software (auch von Hardware) hervorgehoben. Die Entscheidung darüber wurde mit Sorgfalt getroffen.^[298]

Bevor ein solches Projekt umgesetzt werden kann, ist unter anderem die Akzeptanz ein Thema. Ablehnung kann mit Blick auf das Vorhaben, Kindern im Kindergarten Computer zur Verfügung zu stellen, als mögliches Hindernis gesehen werden und so den Erfolg des Projektes gefährden. Hinsichtlich des Projektes *Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten* kann allgemein von einer Befürwortung berichtet werden: „Hohe Akzeptanz kam in hohem Ausmass von Seiten der Eltern, die nicht nur genau über das Projekt informiert wurden, sondern auch ihre Meinungen und Erfahrungen einbringen konnten.“^[299]

Diese Darlegung zeigt auf, dass das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten durchaus Zustimmung findet, Positives mit sich bringen kann und mögliche einzelne Befürchtungen negativer Wirkungen auf die jungen MediennutzerInnen sich nicht bewahrheitet haben.

Die nun durchgeführte Studie geht der Frage nach, ob im Raum Wien in Kindergärten ebenfalls Computer angeboten werden, wie hoch an diesem Ort die Akzeptanz von Eltern gegenüber einem solchen Projektes ist, welche Einstellung Eltern, aber auch KindergartenpädagogInnen und Jugendliche in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen diesbezüglich haben und von welchen Erfahrungen – mögliche Hindernisse könnten dabei hervorgehen – bereits arbeitstätige KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik berichten können. Mit diesen Informationen soll ein Einblick in die derzeitige Situation hinsichtlich des Einsatzes von Computern im

[296] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[297] Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[298] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[299] Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

Kindergarten im Raum Wien geschaffen werden. Bevor auf die Studie eingegangen wird, werden in diesem Kapitel Elemente eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten behandelt, allgemein mögliche Hürden dargestellt, als auch spezifischer Argumente und Gegenargumente angeführt, wenn der Gedanke an ein solches Projekt diskutiert wird.

4.1 Das didaktisch-pädagogische Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten

Mit der in diesem Abschnitt dargestellten Grundvorstellungen eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten wird ein Einblick in Überlegungen zu den Zielsetzungen gegeben, sowie vorgestellt, was beim Angebot dieses Mediums beachtet werden sollte. Der im Anschluss dokumentierten Studie kommen Aspekte, welche das didaktisch-pädagogische Konzept betreffen, des Öfteren auf. Entweder werden ProbandInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, explizit diesbezüglich angesprochen oder es wurden Äußerungen zu der Gestaltung des Angebotes von Computern im Kindergarten angeführt.

Das Vorhandensein eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten ist, wie auch für jedes andere Vorhaben, als Basis für ein Projekt zu sehen. Ein gut durchdachtes Angebot des Mediums Computer soll eine vielseitige Bereicherung für Kinder sein, beziehungsweise sich positiv auf die Entwicklung von Kindern auswirken. In Anlehnung an das von Schachtner, Roth & Frankl vorgestellte Konzept sollen diverse Überlegungen dargestellt und mit weiterer Literatur tiefergehend auf Struktur und Anmerkungen zu didaktisch-pädagogischen Konzepten eingegangen werden.^[300] Alle hier angesprochenen Überlegungen zu einzelnen Aspekten können als grobe Struktur, Hinweise und Empfehlungen wahrgenommen werden.

4.1.1 Zielsetzungen des Projektes

Die Erarbeitung von über dem Projekt stehenden Zielsetzungen ist jener erste Schritt zu allen Überlegungen eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes. Die Aufgabe von KindergartenpädagogInnen ist es, diese Ziele zu verfolgen. Mit den von Neuß & Tiedge

[300] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005

ausführlicher beschriebenen Überlegungen zum Einsatz von Computern im Kindergarten und jenen, welche von Schachtner, Roth & Frankl genannt werden, ergeben sich folgende grundlegende Zielsetzungen:^[301, 302]

Chancengleichheit: Neuß & Tiedge und Schachtner, Roth & Frankl führen das Ziel an Chancengleichheit herzustellen beziehungsweise zu bieten. Dieses Ziel wird realisiert, wenn allen Kindern ein Computer zur Nutzung zur Verfügung steht. Kindern, welchen nun beispielsweise aus finanziellen Gründen zu Hause kein Zugang zu einem Computer ermöglicht werden kann, könnten so im Kindergarten die Gelegenheit erhalten, mit diesem Medium vertraut werden zu können.^[303, 304]

Vermittlung von Medienkompetenz: Neuß & Tiedge formulieren die Bedeutung der Medienkompetenz mit der Äußerung: *„In der Informations- und Kommunikationsgesellschaft von heute zählen das Verständnis, der aktive Einsatz, die selbstständige Nutzung und der kompetente Umgang mit Medien (= Medienkompetenz) zu den wichtigsten Schlüsselqualifikationen.“*^[305] Medienkompetenz gewinnt nach und nach an Bedeutung und wird, wie Neuß & Tiedge erwähnen, mittlerweile ebenso als Schlüsselqualifikation gesehen. Das Ziel besteht nun darin, Kinder beim Entwicklungsprozess von Medienkompetenz zu unterstützen und zu begleiten.^[306]

Aktive Mediennutzung – den Computer als Lern-, Arbeits- und Gestaltungsmittel kennen lernen.^[307] In jeglicher Definition des Begriffes von Medienkompetenz, ob nun von Baacke, Aufenanger, Groeben, Jarren & Wassmer und vermutlich auch von anderen Personen, welche eine Begriffserklärung aufgestellt haben, wird die aktive Mediennutzung hervorgehoben. Abgespalten von der allgemeinen Zielsetzung der Vermittlung von Medienkompetenz, bekräftigt voraussichtlich das Anführen der aktiven Mediennutzung das Ziel, dass, wie etwa Neuß & Tiedge erwähnen, eine ausschließlich passive Nutzung gemieden werden soll.^[308] Vielmehr soll das Angebot des Computers derart gestaltet werden, dass Kinder selbst zu aktiven MediennutzerInnen werden und *„... schon früh erleben, auf welche Weise es ihnen der Computer ermöglicht neue Erfahrungen zu sammeln oder Informationen*

[301] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12f

[302] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.40

[303] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

[304] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.42

[305] Neuß & Tiedge 2002, S.12

[306] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

[307] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

[308] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

selbstständig aufzunehmen. “[309] Neuß & Tiedge fassen zusammen, dass der „... Kindergarten [...] einen kreativen Umgang der Kinder mit dem Computer fördern [...]“[310] soll.

Medienbezogene Förderung: Neben der Vermittlung von Medienkompetenz erwähnen Schachtner, Roth & Frankl als Ziel, den „[...] Computer für eine ganzheitliche Förderung der kindlichen Persönlichkeit zu nutzen [...]“. “[311] So meinen etwa Schachtner, Roth & Frankl oder auch Neuß & Tiedge soll durch das Angebot des Mediums einerseits den Kindern die Möglichkeit geboten werden den selbstständigen und kompetenten Umgang mit dem Computer zu erlernen und andererseits sollen positive Wirkungen auf Kinder, die mit der Mediennutzung einhergehen, ausgeschöpft werden, um die Entwicklung des Kindes ganzheitlich zu fördern. Dies inkludiert etwa das Selbstbewusstsein des Kindes zu stärken, kognitive Kompetenzen durch die Nutzung des Computers anzusprechen oder beispielsweise soziale Kompetenzen zu fördern.”[312, 313]

Den Computer als neue Spielmöglichkeit anbieten:[314] Als eigenständiges Ziel erwähnen Neuß & Tiedge, Kindergartenkindern neue Spielmöglichkeiten anzubieten – damit ist auch der Computer gemeint.[315] Das Wort Spielmöglichkeiten allgemein könnte womöglich zwiespältig betrachtet werden, da die Kombination Spiel und Computer vielleicht bei einigen Personen Unbehagen auslöst. Hierbei könnten eventuell Bilder auftauchen wie beispielsweise, Kinder sitzen nur noch stundenlang vor dem Bildschirm und vertreiben sich mit sinnlosen Spielen die Zeit. Anstatt im freien Spiel, zum Beispiel im Garten, beim Toben oder beim Spielen mit anderen Kindern etwas zu Lernen wird das sinnfreie Computerspiel bevorzugt. Doch Neuß & Tiedge fügen hinzu, dass in dem jungen Alter im Grunde kein Unterschied zwischen Spielen und Lernen bestünde – beide Begriffe fließen gewissermaßen ineinander. Spielen ist also im Zusammenhang mit jungen Heranwachsenden gleichzusetzen mit Lernen.[316] Weiterführend sind neue Spielmöglichkeiten, neue Lernmöglichkeiten. Der Computer könnte wie andere Spielzeuge ebenfalls zur Verfügung gestellt werden. Er kann nach Neuß & Tiedge als eine Art zeitgemäßes Spielzeug beziehungsweise Lernangebot gesehen werden, für das charakteristisch ist, neue Spielformen und Spielinhalte anbieten zu

[309] Neuß & Tiedge 2002, S.12

[310] Neuß & Tiedge 2002, S.12

[311] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41

[312] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.13

[313] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41

[314] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12f

[315] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12f

[316] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12f

können.^[317] Darüber hinaus ergänzen Neuß & Tiedge, können beziehungsweise sollen Kinder im Spiel den aktiven und schließlich auch selbstständigen Umgang mit dem Medium erlernen.^[318]

4.1.2 Regelungen zum Umgang mit dem Medium Computer

Die Gestaltung des Angebotes von Computern bedarf Überlegungen zu technisch-organisatorischen Rahmenbedingungen. Abhängig davon, ob im Kindergarten zum Beispiel spezielle Kurzprojekte durchgeführt werden oder Kindern Spiel- beziehungsweise Lernprogramme (mit oder ohne Internetzugang) zur Verfügung gestellt werden, können die Regelungen zum Umgang mit dem Computer voneinander abweichen. In diesem Abschnitt wird von der Situation ausgegangen, dass ein Computer mit Spiel- beziehungsweise Lernprogrammen oder Software zum Arbeiten, wie Paint ausgestattet ist. Hinsichtlich der technisch-organisatorischen Rahmenbedingungen sprechen Schachtner, Roth & Frankl die Aspekte Arbeitszeit am Computer, Wahl einer qualitativen Software sowie kindgerechter Inhalte, Ausgleich zwischen sitzen und bewegen und die Integration des Computers in die Gruppe, auf die nun näher eingegangen wird.^[319] Diese Aspekte werden noch um jenen, welcher sich auf die allgemeinen Zugangseinschränkungen bezieht, erweitert.

Arbeitszeit am Computer: Schachtner, Roth & Frankl beziehen sich hinsichtlich der Arbeitszeit am Computer auf Webb & Rowe und geben an, dass ein Kind nicht länger als etwa 20 Minuten ununterbrochen vor dem Computerbildschirm verbringen sollte. Sie schlagen vor, für das Umsetzen der zeitlichen Begrenzung beispielsweise eine Eieruhr oder eine Sanduhr zu verwenden. Vor allem hilft dies, dass KindergartenpädagogInnen nicht als eine Art SpielverderberIn da stehen, wenn es Zeit wird, dass das Kind den Computerplatz wieder verlässt.^[320] Wie bereits in Kapitel 3.2 (Die Sucht als Gefahr in jeder Lebensphase ... Prävention als Schutz vor dem Verlust der Kontrolle) erwähnt, kann die Nutzungsdauer in Grenzen gehalten werden, wenn die Arbeitszeit am Computer strikt geregelt ist. Im Kindergarten diese Maßnahme einzusetzen um einer exzessiven Nutzung vorzubeugen, könnte eventuell als kleine Tat mit großer Wirkung gesehen werden. Der ausschlaggebende pädagogische Gedanke bei der Arbeitszeitregelung im Kindergarten von etwa 20 Minuten ist womöglich jener, ein passendes Mittelmaß zu finden, sodass Kinder auf der einen Seite die

[317] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12f

[318] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.13

[319] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46f

[320] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

Gelegenheit erhalten, sich für einen Tag ausreichend mit dem Medium beschäftigen zu können – demnach die Entwicklung von Medienkompetenz und die kindliche Persönlichkeit zu fördern. Auf der anderen Seite dient eine angemessene Einschränkung vielleicht der Vermeidung von negativen Auswirkungen, die bei einer übermäßigen Nutzung auftreten könnten.

Wahl einer qualitativen Software sowie kindgerechter Inhalte: Wenn ein Computer im Kindergarten eingesetzt werden soll, sollte geklärt werden, welche Programme angeboten werden beziehungsweise, sofern ein Internetzugang vorhanden ist, auf welche Internetseiten Kinder zugreifen können. Für beide Situationen gibt es Entscheidungshilfen, welche kurz dargebracht werden.

Schachtner, Roth & Frankl etwa haben einen Kriterienkatalog für die Bewertung von Software entwickelt. Diese Beurteilungskriterien sollen KindergartenpädagogInnen einen Bogen vorlegen, welcher durch das Ausfüllen ermöglicht, die Eignung von Lernbeziehungsweise Spielsoftware selbst zu testen. Damit kann ermittelt werden, ob ein Programm grundsätzlich für Kinder aus pädagogisch-didaktischer Sichtweise einsetzbar wäre und in welchem Ausmaß dieses eine ganzheitliche Förderung von den jungen NutzerInnen abdecken würde.^[321] Neben Beurteilungskriterien könnten basierend auf schriftlich verfasste Erfahrungsberichten ebenfalls Entscheidungen getroffen werden beziehungsweise wären vermutlich auch eine Hilfestellung hinsichtlich Entscheidungen. Zum Beispiel wurde die renommierte Lernumgebung *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache* in Augenschein genommen.^[322] Kochan & Schröter führen an, dass diese Lernumgebung für Kinder im Alter zwischen vier und sechs Jahren gedacht ist und der Sprachförderung dient.^[323] Sie haben eine Studie durchgeführt, die detailliert darlegt, welche Beobachtungen und Erfahrungen ErzieherInnen mit Schlaumäuse gemacht haben. Informationen, wie Reaktionen von Seiten der ErzieherInnen und Eltern sind ebenfalls in ihrer Dokumentation zu finden, welche als eine Entscheidungshilfe für oder gegen die Lernumgebung angenommen werden könnte.^[324] Was Internetseiten betrifft, wurde etwa am Deutschen Jugendinstitut (www.dji.de) das Projekt *Internet – außerschulische Lernangebote für Kinder und Jugendliche bis zum 14. Lebensjahr* ins Leben gerufen, das von Neuß auch erwähnt wird. Neuß beschreibt diesbezüglich, dass im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sich die Mitglieder des Projektes mit der Beurteilung von Internetseiten beschäftigten. Die aus den Analysen der Internetseiten

[321] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.43f

[322] Vgl. Kochan & Schröter 2006

[323] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.6

[324] Vgl. Kochan & Schröter 2006

gewonnenen Erkenntnisse, welche auf Basis von medienpädagogischen Kriterien kategorisiert und bewertet wurden, wurden auf einer Datenbank für KindergartenpädagogInnen und für andere interessierte Personen zur Verfügung gestellt.^[325]

Integration des Computers in die Gruppe: Zum Standort des Computers zitieren Schachtner, Roth & Frankl Daniela Fischer, welche folgende Ansicht vertritt:

[...] Allen Erfahrungen in Kindertagesstätten, aber auch aus dem Bereich des Elternhauses zufolge, sollte der PC, wenn er als Spiel- und Lernmedium zur Verfügung gestellt wird, keinesfalls außerhalb des für die Kinder gewohnten ‚Spielraumes‘ installiert sein. Diese Isolation in einem Medien- oder Arbeitszimmer verleiht dem Computer den Charakter des Besonderen und isoliert gleichzeitig das Kind von seiner gewohnten Spielumgebung und seinen Spielkameraden.[...](Fischer 2001, 28)^[326]

So sollte nach dieser Empfehlung der Computer in der Gruppe stehen. Kochan & Schröter, die Autorinnen des Abschlussberichtes der *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprach*, haben ErzieherInnen gefragt, wie ihre Meinung zum Standort des Computers ist. Herausgestellt hat sich, dass eine mobile Variante gerne gewählt werden würde. Sofern eine mobile Variante nicht gegeben ist, empfehlen befragte ErzieherInnen einen Extraraum vor der Version einen Computer im Gruppenraum zu platzieren. Argumentiert wird, dass sich Kinder sonst durch Nebengeräusche womöglich gestört fühlen beziehungsweise abgelenkt werden. Jene, welche für den Einsatz von Computern im Gruppenraum sind, merkten an, dass bei dieser Variante so alle Kinder sehen könnten, was beim Computerplatz alles geschieht, als auch KindergartenpädagogInnen die jungen MediennutzerInnen und ihr Verhalten beobachten könnten.^[327] Kochan & Schröter erklären sich das Ergebnis – der Wunsch nach einem Extraraum – durch die Notwendigkeit von guten Lautsprechern bei der Nutzung der Lernumgebung Schlaumäuse. Für das Arbeiten mit der Lernumgebung könnte es notwendig sein, die Lautstärke höher zu drehen, unter anderem wegen Umgebungsgeräuschen in der Gruppe, um gewissermaßen in Ruhe sich mit der Lernumgebung beschäftigen zu können. Dass die Computernutzung und damit verbundenen Geräusche für andere Kinder in der Gruppe störend sein könnte, war seltener der Fall.^[328] Kochan & Schröter merken an, dass durch ein Extraraum eine bedeutende Lernmöglichkeit nicht geboten werden kann. Wenn der Computer im Gruppenraum steht und ein Kind am Computer spielt beziehungsweise arbeitet, wird die Neugierde anderer Kinder angesprochen und zum Zuschauen angeregt. Als ZuschauerIn erhalten Kinder Gelegenheit gewissermaßen entfernt zu lernen. Sie beobachten,

[325] Vgl. Neuß 2002b, S.140

[326] Fischer, zitiert in Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[327] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.29

[328] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.29

wie mit dem Medium umgegangen wird, wie zum Beispiel ein Programm geöffnet oder geschlossen, wie Lernprogramme oder andere Software funktionieren und diverse Aufgabenstellungen erfüllt werden.^[329] Kochan & Schröter fassen zusammen: „*Wenn also der Computer im Gruppenraum genutzt wird, ist oft die Arbeit der einen Kinder zugleich Anregung und Lerngelegenheit für die anderen.*“^[330]

Aufenanger et al. haben in Erfahrung gebracht, dass manche von den an ihrer Studie teilgenommenen Kindergärten, gewissermaßen der gleichen Ansicht wie Schachtner, Roth & Frankl beziehungsweise Daniela Fischer sind, den Computer im Gruppenraum zur Verfügung zu stellen. Sie schließen sich auch dem Kommentar von Kochan & Schröter an, dass beispielsweise eine Lerngelegenheit durch Zusehen geboten wird, wenn der Computer im Gruppenraum plaziert ist. Diese Kindergärten, welche an der Studie von Aufenanger et al. teilgenommen haben – bevorzugten zu Beginn diese Variante. Doch im Laufe der Zeit wurde auch beobachtet, dass sich einige Kinder durch die Mediennutzung im Gruppenraum gestört fühlten.^[331] Beide Varianten, den Computer im Gruppenraum zu haben oder einen Extraraum zu nutzen, werden vermutlich stets ihre Vor- und Nachteile haben. Vielleicht wird sich diese Frage auch in einigen Fällen aus Platzgründen gar nicht stellen und nur eine der beiden Varianten wäre von vornherein realisierbar.

Sofern Computer in den Kindergarten integriert werden sollen, stellt sich wohl eine weitere Frage – die Finanzierung. Schachtner, Roth & Frankl sind sich möglicher finanzieller Schwierigkeiten bewusst und bieten eine mögliche Lösung zur Minimierung der Kosten bei der Beschaffung des Mediums an. So stellen sie dar, dass zum Beispiel ein Computer auf einem Rollkasten plaziert werden könnte, welcher von einer Kindergartengruppe in eine andere geschoben werden kann. Damit müsste nur ein Computer für den ganzen Kindergarten angeschafft werden. Sie merken an, dass falls vorhanden, wäre ein Laptop natürlich eine effizientere mobile Variante.^[332] Darüber hinaus wird von Schachtner, Roth & Frankl der Arbeitsplatzgestaltung selbst Aufmerksamkeit geschenkt. Denn sie merken an, dass zwar zum Beispiel eine falsche Sitzhaltung – diese könnte etwa durch ungeeignete Sessel gefördert werden – oder eine ungünstige Aufstellung des Bildschirmes, unpassende Licht- und Beleuchtungseinstellungen oder eine falsche Handhabung von Maus und Tastatur kaum zu akuten Beschwerden führen werden, aber im Laufe der Zeit könnten bei dauerhafter Überbeanspruchung Folgen auftreten. Diese könnten sich etwa in Form von

[329] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.29

[330] Kochan & Schröter 2006, S.29

[331] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.30

[332] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46f

Muskelverspannungen, Müdigkeit, Rückenbeschwerden, Schmerzen im Bereich des Handgelenkes und dergleichen zeigen.^[333] Um diverse Erkrankungen zu vermeiden, sind Ratschläge, wie sie Schachtner, Roth & Frankl in ihrem Beitrag zu finden sind, eine hilfreiche Information, den Arbeitsplatz ergonomisch vorzubereiten.^[334]

Körperliche Strapazen reduzieren und Ausgleich zwischen Sitzen und Bewegung schaffen:

Wie Schachtner, Roth & Frankl erwähnen, kann durch „*geeignete Rahmenbedingungen [...] der natürliche Bewegungsdrang des Kindes [...] unterstützt werden.*“^[335] Sie führen als Vorschlag für einen Ausgleich zu den vielen sitzenden Tätigkeiten – zu dem auch zweifelsohne das Arbeiten am Computer gehört – im Alltag des Kindes an, beispielsweise einen Computer-Steharbeitsplatz einzurichten.^[336] Sie schlagen auch vor, Kinder daran zu erinnern beziehungsweise zu motivieren immer wieder ihre Körperhaltung zu verändern, während sie vor dem Computerbildschirm sitzen. Anschließend kann dem Kind vorgeschlagen werden, sich zu bewegen.^[337] So zum Beispiel nach dem Arbeiten mit dem Computer in den Garten oder Turnsaal zu gehen und für freies Spielen zu nutzen oder aber der Garten beziehungsweise der Turnsaal wird für gezielte Bewegungsspiele unter pädagogischer Anleitung genutzt. Schachtner, Roth & Frankl fügen noch hinzu:

Da die virtuelle Welt eine weitgehend körperlose Welt ist, ist ein Ausgleich offline anzustreben. Übungen und Spiele, die die Körper- und Sinneswahrnehmung fördern, bieten sich hier an, ebenso wie eine Gegenüberstellung und sinnliche Erfahrung der beiden Welten – virtuell und real, um deren Unterschiede „greifbar“ zu machen.^[338]

Auf diese Weise können auch körperliche Schäden vorgebeugt werden. Nun auf den Ausgleich zwischen der sitzenden Tätigkeit und Bewegung generell zu achten kann als eine vorbeugende Maßnahme gesehen werden. Eine weitere bezieht sich darauf hinsichtlich des Arbeitsplatzes, an dem sich ein Computer befindet, auf, wie bereits angeführt, Ergonomie zu achten, um körperliche Beschwerden – Schachtner, Roth & Frankl führen unter anderem Rückenschmerzen an – vermeiden zu können.^[339]

Allgemeine Zugangseinschränkungen: Allgemeine Zugangseinschränkungen sollen Regelungen zum Umgang mit dem Computer durch den Aspekt *Alter der Kinder* und *Anzahl der Kinder* ergänzt werden.

[333] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.47f

[334] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.47ff

[335] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[336] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[337] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[338] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[339] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

Eine Zugangseinschränkung hinsichtlich des Alters der Kindergartenkinder ist vermutlich schwierig einen einheitlichen Vorschlag diesbezüglich zu geben. Dass Kinder schon ab drei Jahren generell mit dem Medium Computer konfrontiert werden können und diese davon vielseitig profitieren können beziehungsweise durchaus in der Lage sind, mit diesem Medium konstruktiv und produktiv zu arbeiten, erwähnt bereits etwa Stefan Aufenanger in einem Kurzinterview mit dem Schwerpunkt *Pro & Contra: Computer im Kindergarten?*.^[340] Beeinflusst wird die altersbezogene Zugangseinschränkung voraussichtlich durch solche positive Berichte, aber auch von bestehendem Zweifel, welcher von allgemeiner Kritik geprägt ist. Auch könnte die Gegebenheit sein, dass die Wahl der Software selbst womöglich schon eine Altersbeschränkung vorgibt, wie es etwa beim Einsatz von Lernspielen ist. Zum Beispiel ist die Lernumgebung *Schlaumäuse* für NutzerInnen im Alter zwischen vier und sechs Jahren gedacht.^[341]

Wenngleich genauso selten in Literatur angeführt beziehungsweise diesbezüglich Vorschläge erwähnt werden, treten hinsichtlich des Aspektes *Anzahl der Kinder* insbesondere Andeutungen über die Bedeutung hervor. So etwa, dass Raum für soziales Lernen gegeben ist, wenn mehrere Kinder sich beim Computer aufhalten. Beispielsweise im Rahmen des Berichtes *Blendet Learning im Kindergarten – Aspekte des Spielverhaltens* von Manfred Pils, beleuchtete dieser unter anderem den Aspekt der Anzahl der Kinder, welche sich beim Medium Computer aufgehalten haben. Ohne zwar eine Empfehlung abzugeben erwähnt er, dass beispielsweise häufig mehrere Kinder zusammen vor dem Computer gesessen sind und, er bezieht sich dabei auf Bartolich et al., dass Kinder, welche zu Beginn sich noch alleine mit dem Medium auseinandergesetzt haben, bald Gesellschaft bekommen haben.^[342] Auch führt er eine Beobachtung an, wie soziales Lernen stattgefunden hat. Kinder gaben sich etwa Ratschläge, halfen einander und dergleichen. Daraus schließt er, „[...] dass Computer im Kindergarten der Kommunikation eher förderlich sind, und nicht zu einer Vereinsamung führen.“^[343] Obgleich auch Schachtner, Roth & Frankl keine explizite Zugangseinschränkung angeben, beschreiben auch diese, soziales Lernen im Rahmen des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten – somit ein positiver Effekt, wenn sich mehrere Kinder beim Medium aufhalten.^[344] Neuß etwa schlägt schließlich als Regelung, welche eventuell gemeinsam mit Kindern vereinbart werden, vor, dass sich mindesten drei Kinder gleichzeitig

[340] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[341] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.6

[342] Vgl. Pils 2005, S.129

[343] Pils 2005, S.131

[344] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

beim Computer aufhalten sollten.^[345]

Schachtner, Roth & Frankl erwähnen, dass allgemein das Ziel verfolgt werden sollte, einen Rahmen vorzugeben, der die Computernutzung kontrolliert, aber sie deuten auch an, dass gleichzeitig Ausnahmen und damit eine gewisse Flexibilität erlaubt sein sollte. Wenn nun beispielsweise ein Kind die vorgegebenen 20 Minuten Arbeitszeit erreicht hat, aber noch eine Sache abschließen möchte, so meinen Schachtner, Roth & Frankl, kann die Zeitspanne durchaus einmal ausgedehnt werden.^[346] KindergartenpädagogInnen werden insbesondere durch Beobachtung merken, wie passend aufgestellte Regeln für die Gruppe und Einzelpersonen sind. Die oben vorgestellten Regeln geben eine Richtung und Hilfestellung vor, aber das didaktisch-pädagogische Konzept auf Basis von Beobachtungen zu ändern und an die Gruppe individuell anzupassen und so das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten zu verbessern, erscheint für Schachtner, Roth & Frankl durchaus sinnvoll.^[347]

4.1.3 Grundlegende Aufgaben von KindergartenpädagogInnen

Aufgaben ergeben sich unter anderem aus den erwähnten Elementen von didaktisch-pädagogischen Konzepten für den Einsatz von Computern im Kindergarten. Somit wird die Erstellung eines solchen Konzeptes auf intensiven Überlegungen mit zum Beispiel Unterstützung entsprechender Literatur, auf Weiterbildung und womöglich bereits gesammelten Erfahrungen beruhen und wie Schachtner, Roth & Frankl erwähnen, sollten während der Umsetzung des Projektes Umgestaltungen vorgenommen werden, wenn Beobachtungen aufzeigen, dass eine Veränderung von Nöten ist beziehungsweise zu einer Verbesserung führen könnte.^[348]

Zu der Erstellung eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes, sowie Beobachtungen während der Umsetzung kommt die Elternarbeit hinzu. Etwa Carola Michaelis widmet sich diesem Aspekt, da ihrer Meinung nach für die Entwicklung von Medienkompetenz die Familie eine wichtige Rolle einnimmt. Computer und auch andere neue Medien sind häufig im Elternhaus zu finden und Kinder erleben in der Familie von klein auf, welche Bedeutung und Funktionen verschiedene Medien haben und sie sammeln eventuell schon ihre ersten Erfahrungen mit diesen.^[349] Schachtner, Roth & Frankl konkretisieren:

Das Medienklima innerhalb der Familie entscheidet wesentlich über die Art, wie Kinder mit

[345] Vgl. Neuß 2002a, S.59

[346] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.46

[347] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[348] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005

[349] Vgl. Michaelis 2002c, S.145

Medien umgehen, wie sie sie begreifen und in ihren Alltag integrieren. Daher sollte die Förderung der kindlichen Medienkompetenz auch ein elterliches Anliegen sein.^[350]

Sowohl für Michaelis, wie auch für Schachtner, Roth & Frankl ist demzufolge mit Fokus auf dieses Projekt beziehungsweise die Erziehung zu kritisch-reflexiven MediennutzerInnen eine Zusammenarbeit zwischen den Familien und den Kindergärten wichtig.^[351, 352]

Michaelis erwähnt, dass Eltern generell äußerst interessiert sind und sich über Informationen freuen, wenn das Thema Kinder und neue Medien angesprochen wird.^[353] Schachtner, Roth & Frankl führen an, dass das Informieren der Eltern etwa in Form von Informationsblättern, Elternbriefen, Tür-Angel-Gesprächen, Elternabenden beziehungsweise Informationsveranstaltungen oder beispielsweise Ausstellungen bei der Arbeiten von den jungen MediennutzerInnen gezeigt werden, stattfinden kann.^[354] Darüber hinaus erwähnen Schachtner, Roth & Frankl, dass Eltern in das Projekt eingebunden werden können. So könnten beispielsweise technische Fertigkeiten und Fachwissen von Eltern für etwa die Wartung nützlich sein oder ein finanzieller Beitrag die Beschaffung von Computer und Software erleichtern.^[355] Schachtner, Roth & Frankl zeigen die Vorteile auf:

Zum einen profitiert der Kindergarten vom zusätzlichen, kostenlosen Potential der Eltern, zum anderen profitieren die Eltern, indem sie an der Erziehung im Kindergarten teilhaben können und Einblick in die medienpädagogische Arbeit gewinnen, die sie später zu Hause fortsetzen können. Schließlich profitieren die Kinder, indem sie in ein kooperatives Erziehungssystem eingebettet sind, das von gegenseitiger Wertschätzung gekennzeichnet ist.^[356]

4.2 Hindernisse auf dem Weg zur Umsetzung des Vorhabens Computer im Kindergarten anzubieten

Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten stellt wohl allgemein eine spannende, aber auch mit möglichen Hindernissen begleitete Herausforderung dar. Zum Einen könnten sich Eltern vielleicht generell gegen das Projekt aussprechen. Eine solche Ablehnung könnte Einfluss auf eine erfolgreiche Umsetzung des Vorhabens, Kindern im Kindergarten einen Computer anzubieten, haben. Des Weiteren werden viele der KindergartenpädagogInnen mit einem solchen Projekt eine Aufgabe gestellt, welche in gewisser Weise neuartig ist. Mit Blick

[350] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[351] Vgl. Michaelis 2002c, S.145

[352] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.49

[353] Vgl. Michaelis 2002c, S.145

[354] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[355] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[356] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

auf KindergartenpädagogInnen werden wahrscheinlich grob drei Aspekte für eine qualitative Umsetzung dieses Projektes relevant sein – die Motivation, fundiertes Wissen und eigene Erfahrungen. Aus der Motivation entspringt generell das Interesse, sich intensiver mit dem Thema auseinanderzusetzen und den Aufwand, den das Projekt mit sich bringen wird, nicht zu scheuen, sondern als interessante Aufgabe zu sehen. Kochan & Schröter merken diesbezüglich im Rahmen ihres Berichtes über die Lernumgebung *Schlaumäuse* an, dass nach Angaben von ErzieherInnen sie „ihre Motivation vor allem aus ihrer Erfahrung beziehen [...]“. ^[357] Fundiertes Wissen könnte eventuell als Grundstock für Ideen gesehen werden und vermutlich auch eine Art Sicherheit bei der Planung und Umsetzung des Vorhabens geben. Eigene Erfahrungen – welche als Teil der Qualifikation von KindergartenpädagogInnen gesehen werden kann – werden vermutlich wichtig sein, um einerseits, wie von Kochan & Schröter angeführt, Motivation zu entfachen oder aufrecht zu erhalten. ^[358] Andererseits kann das bereits vorhandene Wissen zum Beispiel durch die von Schachtner, Roth & Frankl erwähnte Beobachtung der Kinder beziehungsweise des gesamten Geschehens erweitert werden und so die Gestaltung des Projektes nach und nach bei Bedarf verbessert werden oder neue Idee eingebracht werden. ^[359] Hinderlich könnte nun für das Projekt sein, wenn Wissen nicht vorhanden ist oder keinerlei Erfahrungen gesammelt werden konnten. Eine Schulung des Personals könnte gefragt sein. Um mit der Materie Einsatz von Computern beziehungsweise neue Medien im Kindergarten früh vertraut werden zu können, bietet sich das Sammeln von Wissen und Erfahrungen in der Ausbildungszeit an. Schachtner, Roth & Frankl erklären: „Im Zuge der Modifizierung von Lehrplänen wäre die Integration von medienpädagogischen und mediendidaktischen Kompetenzen sinnvoll, um die Pädagog/inn/en für Ihre neuen Aufgaben, auch in der Vermittlung von Medienkompetenz, vorzubereiten.“ ^[360] Eirich, setzte sich bereits im Jahre 1999 mit der pädagogischen Arbeit mit elektronischen Medien im Kindergarten auseinander und sprach auch generell mögliche Hürden, welche bei einem solchen Projekt auftreten können, an. Es zeigte sich, dass aus Sicht der von Eirich befragten KindergartenpädagogInnen, die Qualifikation der KindergartenpädagogInnen hinsichtlich eines solchen Projektes, die für KindergartenpädagogInnen mangelnden zugänglichen oder zu wenig bekannten Informationsquellen zu dem Thema und die Medianausstattung des Kindergartens insbesondere als Hindernisse hervortreten. ^[361] Wenn

[357] Kochan & Schröter 2006, S.26

[358] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.26

[359] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[360] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

[361] Vgl. Eirich 1999, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/203.html>

KindergartenpädagogInnen keine entsprechende Ausbildung erhalten – ob nun in der Schulzeit oder für bereits arbeitstätige KindergartenpädagogInnen –, kann dies vielleicht zu einem ernstzunehmenden Hindernis für die Umsetzung des Projektes werden beziehungsweise womöglich die Qualität der pädagogischen Betreuung mindern. Auch für Eltern kann der Aspekt, dass ausgebildetes Personal fehlt, Bedenken hervorrufen. Neben dem Bedarf von geschultem Personal wird von Eirich die Medienausstattung als Hindernis erwähnt.^[362] Der Kindergarten muss zweifelsohne vor der Umsetzung des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten mit dem Medium ausgestattet werden. Damit verbunden stellen sich vermutlich verschiedenen Fragen – Finanzierung, Räumlichkeiten (eventuelles Platzproblem), wer übernimmt die Wartung und dergleichen. In der nun durchgeführten Studie wurde unter Anderem die Qualifikation von KindergartenpädagogInnen – Berufstätigen und in Ausbildung stehenden Jugendlichen – näher betrachtet. Die dabei im Rahmen der Studie eingeholten Erfahrungsberichte und Gedanken mit Blick auf Schwierigkeiten die bei der Planungs- und Umsetzungsphase auftreten könnten, könnten Überlegungen hinsichtlich der Gestaltung des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten ergänzen.

4.3 Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch

Wie beispielsweise Carola Michaelis in ihrer Auseinandersetzung mit Elternmeinungen aufzeigt, wird der Gedanke an den Einsatz von Computern im Kindergarten sowohl von Skepsis, wie auch Optimismus begleitet. Viele verschiedene Kommentare werden angeführt, die für, aber auch gegen das Angebot von Computern im Kindergarten sprechen.^[363] In Anlehnung an den von ihr vorgestellten Fragebogen für Eltern, sollen im Rahmen der nun durchgeführten Studie Müttern und Vätern im Raum Wien die Möglichkeit gegeben werden, ihre Einstellung und Akzeptanz hinsichtlich der Vorstellung über den Computereinsatz im Kindergarten zu äußern. Die Darstellung ihrer Kommentare wird insbesondere informativ für die Gestaltung der Elternarbeit, sowie das Erstellen von didaktisch-pädagogischen Konzepten sein. Obgleich die Einstellung der Eltern im Vordergrund steht, soll die Sichtweise von KindergartenpädagogInnen sowie von SchülerInnen von Bildungsanstalten für

[362] Vgl. Eirich 1999, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/203.html>

[363] Vgl. Michaelis 2002a, S.47

Kindergartenpädagogik, welche im Rahmen der Studie interviewt wurden, nicht außer Acht gelassen werden und ebenso die Gelegenheit geboten werden, ihrer Einstellung Ausdruck zu verleihen. Zuvor werden an dieser Stelle einige in der deutschsprachigen Literatur im Umlauf befindende Kommentare dargelegt. Verschiedenartige Chancen und Sorgen – damit Argumente und Gegenargumente, Möglichkeiten und Gefahren – hinsichtlich des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten gehen hervor, die sich in den Äußerungen von ProbandInnen der nun durchgeführten Studie wiederfinden könnten. Mit Ausnahme der Medienkompetenz, werden alle Anmerkungen in vier Kategorien, wie sie auch in der nun durchgeführten Studie zu finden sind, eingeteilt. Diese wären die *geistige Entwicklung*, das *Sozialverhalten*, die *Persönlichkeitsbildung* und die *körperliche Entwicklung*.

Medienkompetenz kann als Teil der kognitiven Fähigkeiten gesehen werden, soll jedoch auf Grund seiner Bedeutung in diesem Kapitel als eigenständiger Aspekt hervorgehoben werden. Die vier Kategorien sind aus der Betrachtung der verschiedenen im Umlauf befindenden Kommentaren hervorgegangen, jedoch sei darauf hingewiesen, dass einzelne Kommentare mehrere Bereiche der kindlichen Entwicklung ansprechen und aus diesem Grund womöglich öfters angeführt werden.

Geistige Entwicklung:

Argumente und Gegenargumente, die sich auf die geistige Entwicklung von Kindern konzentrieren, wenn Computer im Kindergarten angeboten werden sollen, beziehen sich beispielsweise auf Aspekte wie Problemlösungskompetenz oder Kreativität. Schachtner, Roth & Frankl führen detaillierter an, dass Kinder durch das Medium selbst und diversen Aufgabenstellungen von Lernprogrammen oder Anwendungssoftware angeregt werden, verschiedene Zusammenhänge zu erkennen, Probleme zu lösen, unterschiedliche Handlungsstrategien auszuprobieren und die daraus resultierenden Konsequenzen zu erleben, Entscheidungen zu treffen und ebenso die Sprach- und Kommunikationsfähigkeit auszubauen.^[364] Neben diesen positiven Aspekten fügen Neuß, Gakenholz & Laurinat im Rahmen von Beispielen hinzu, dass etwa auch die Konzentrationsfähigkeit angesprochen wird.^[365]

Die Sprach- und Kommunikationsfähigkeit wird laut Schachtner, Roth & Frankl geschult, wenn zum Beispiel „[...] das Kind sich in die Figuren eines Computerspiels hineinversetzt und mit anderen Figuren kommuniziert oder indem einzelne Begriffe auf dem Bildschirm

[364] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41

[365] Vgl. Neuß, Gakenholz & Laurinat 2002, S.90

erscheinen und in einen erklärenden Kontext gestellt werden.“^[366] Obgleich beispielsweise Christian Pfeiffer an der Sinnhaftigkeit und Möglichkeit der Förderung der sprachlichen Entwicklung durch den Computer zweifelt, belegt insbesondere der Abschlussbericht über die wissenschaftliche Projektbegleitung zur Bildungsinitiative von Microsoft Deutschland und Partnern *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache* von Kochan & Schröter, dass geeignete Programme sich durchaus positiv auf die Sprachentwicklung von Kindern auswirken können.^[367, 368] Aufenanger et al., welche im Rahmen einer Studie, die unter Anderem den Einfluss der Nutzung von Computern in sechs Kindergärten erforschten, sind zu einem ähnlichen Fazit gekommen.^[369] Sie beschreiben ihre Erlebnisse und Erfahrungen generell als positiv und können unter Anderem von positiven Effekten auf die geistige Entwicklung berichten.^[370] Manfred Spitzer ist Psychiater und Gehirnforscher und setzt sich seit Jahren mit den Auswirkungen von neuen Medien auf Kinder und Jugendliche auseinander. Er führt als negative Auswirkung der Nutzung von so genannten Bildschirmmedien, wie der Fernseher und der Computer, unter anderem an, dass Kinder ein Suchtverhalten im späteren Alter eher aufweisen, wenn sie früh Medien nutzen. Er stellt dar:

Es gibt keine einzige Studie, die belegt, dass Kinder, die früh Medien konsumieren hierdurch kompetenter werden. Das Gegenteil ist der Fall: Sie werden gleichsam “angefixt“, wie dies bei frühem Drogenkonsum auch der Fall ist und dadurch umso empfänglicher für spätere Sucht.“^[371]

Im Zusammenhang mit negativen Auswirkungen fallen von Spitzer auch Schlagworte, wie aggressives Verhalten, Aufmerksamkeitsstörungen und Intelligenzminderung.^[372]

Eine Überforderung im Sinne einer Reizüberflutung, wie sie bereits in Kapitel 3.3 (Die Flut – die Qual der Wahl) erwähnt wurde, tritt, so erwähnt Aufenanger, immer wieder als Befürchtung von Erwachsenen hervor. Viele Reize von Seiten des Mediums könnten Kinder überfordern, so dass, wie Aufenanger beschreibt, die jungen MediennutzerInnen sich womöglich so fühlen, als würde ihr Kopf platzen. Jedoch kann sich dieser der Sorge nicht anschließen und sieht vielmehr die Chance, dass das Medium einen neuen, ausgeweiteten Erfahrungsraum bietet.^[373]

Die Kreativität kann gewissermaßen als kognitive Tätigkeit gesehen werden. Kochan & Schröter haben im Rahmen ihrer Arbeit festgestellt, dass – mit Bezug auf die Lernumgebung

[366] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41

[367] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[368] Vgl. Kochan & Schröter 2006

[369] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

[370] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.49f

[371] bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[372] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[373] Vgl. Aufenanger 2004, S.7f

Schlaumäuse – zwar die Meinung im Umlauf ist, dass ein Computer für Kinder im Kindergarten kaum Raum für Kreativität lässt, die jungen NutzerInnen nur eingeschränkt ihrer Phantasie freien Lauf lassen können beziehungsweise diese Fähigkeit nicht gefördert wird, aber diese Einstellung nur begrenzt eingenommen wurde.^[374]

Schachtner, Roth & Frankl verdeutlichen die kreative Nutzungsmöglichkeit des Computers mit den Worten:

Der leere Bildschirm verkörpert eine weitgehend offene Situation, die geradezu darauf wartet, dass etwas entsteht. Er animiert zum Experimentieren mit Farben, Formen, Handlungsweisen und Identitäten, je nachdem, ob das Kind sich eines Zeichenprogramms bedient, ob es am Computer spielt, sich in einer virtuellen Stadt oder in einem virtuellen Schloss bewegt oder indem es in eine Fantasiefigur schlüpft, die es selbst kreieren kann. Diese Möglichkeiten stimulieren kreatives Potential, fördern ästhetisches Empfinden und dienen letztlich der Entwicklung von Aneignungs- und Gestaltungskompetenz.^[375]

Sozialverhalten:

Isolierung, die schließlich zur Vereinsamung führen kann, ist, wie etwa Neuß festgestellt hat, eine sorgenbehaftete Äußerung beziehungsweise einer der kritischen Fragen, wenn es darum geht, Kindern im Kindergarten den Zugang zu Computern zu gewähren.^[376] Allgemein könnten Bilder entstehen, dass Kinder vor dem Bildschirm schweigend sitzen und sich immerzu nur alleine mit dem Medium beschäftigen und schließlich auf Grund dessen die jungen MediennutzerInnen vereinsamen. Neuß kommentiert diese Aussage und ist der Ansicht, dass zwar eine Vereinsamung gegeben sein könnte, dies aber nicht allein von der Anziehungskraft des Mediums ausginge. Viele Faktoren könnten eine Vereinsamung fördern. Wie er weiter anführt, könnten etwa Erlebnisalternativen im sozialen Nahraum fehlen.^[377] Sowohl beispielsweise Neuß, wie auch Schachtner, Roth & Frankl stellen dar, dass der Zugang zu Computern für Kindergartenkinder durchaus Raum für soziales Lernen bietet.^{[378,}^{379]} Für Schachtner, Roth & Frankl fallen spezifischer in den Topf *Förderung sozialer Kompetenzen* die Schlagworte *voneinander lernen* und *miteinander lernen*, welche sie im Zusammenhang mit dem Einsatz von Computern im Kindergarten ansprechen.^[380] In der Praxis, zum Beispiel beim Projekt *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache* konnte soziales

[374] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.25f

[375] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.42

[376] Vgl. Neuß 2002a, S.53

[377] Vgl. Neuß 2002a, S.58f

[378] Vgl. Neuß 2002a, S.59

[379] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

[380] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

Lernen bereits beobachtet werden.^[381] Auch Schachtner, Roth & Frankl oder Manfred Pils können von Momenten des sozialen Lernens berichten.^[382, 383] Wenn nun Kinder einen Computer nutzen und eventuell einem Medienprojekt nachgehen oder eine Lernsoftware nutzen, haben Kinder zum Beispiel die Möglichkeit, ihr eigenes Wissen in Form von Tipps zu vermitteln. Hat etwa ein Kind grundsätzlich Probleme beim Umgang mit dem Medium, so kann ein anderes Kind mit mehr Erfahrung behilflich sein. Womöglich ist es erforderlich, dass gemeinsam Entscheidungen getroffen werden müssen oder, dass generell Teamfähigkeit gefragt ist und sich so eine Gruppe den Herausforderungen eines Projektes gemeinsam stellt und bewältigt.^[384, 385, 386, 387] Obgleich vermutlich durch die im didaktisch-pädagogischen Konzept verfassten Regelungen zum Umgang mit dem Computer hinsichtlich der Anzahl der Kinder gezielt der Befürchtung der Vereinsamung entgegenwirken könnte, führt beispielsweise Manfred Pils, welcher einen Beitrag zum Projekt Blended Learning im Kindergarten (BLIK) leistete, an, dass generell Kinder kaum alleine Zeit vor dem Bildschirm verbringen.^[388] Er führt zwei Beobachtungen an, welche davon berichten, dass Kinder viel miteinander kommunizierten, demnach eine mögliche Vereinsamung nicht gegeben war beziehungsweise davon nicht gesprochen werden könnte und, dass wenn Kinder alleine vor dem Computer waren, sie bald den Platz wieder verlassen haben. Die Vermutung wurde geäußert, dass dies darauf zurückzuführen sein könnte, dass alleine sein nicht so unterhaltsam ist.^[389]

Immer wieder aufkommender Streit unter den Kindern, bei dem das Medium der Auslöser ist, wird in manchen Studien erwähnt. Beobachtungen ergeben verschiedenes. Etwa aus den Ergebnissen der Studie von Aufenanger et al. geht hervor, dass Kinder kaum gestritten haben.^[390] Dagegen wurden bei der Erforschung des Spielverhaltens im Rahmen des Projektes BLIK festgehalten, dass es in einzelnen Fällen doch zu Streit gekommen ist.^[391] Der Kommentar, dass Kinder grundsätzlich ein aggressiveres Verhalten an den Tag legen könnten, wie etwa Manfred Spitzer als negative Auswirkung des frühen Medienkonsums aufzählt,

[381] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.28f und S.65

[382] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

[383] Vgl. Pils 2005, S.131

[384] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

[385] Vgl. Pils 2005, S.131

[386] Vgl. Müller, S 2005, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/1462.html>

[387] Vgl. Neuß, Gakenholz & Laurinat 2002, S.90

[388] Vgl. Pils 2006, S.24

[389] Vgl. Pils 2006, S.24

[390] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

[391] Vgl. Pils 2005, S.128

widerlegen Schachtner, Roth & Frankl.^[392, 393] Sie befragten Eltern nach dem Gemütszustand ihrer Kinder, während diese mit dem Computer arbeiten und erhielten das Ergebnis:

Der Großteil der Eltern beschrieb seine Kinder als interessiert, entspannt und fasziniert. Das weit verbreitete Vorurteil, wonach Kinder durch den Computer nervös und unruhig oder aggressiv würden, fand sich in keiner Antwort bestätigt.^[394]

Persönlichkeitsbildung:

Aufenanger et al. beschreiben den Vorteil der Konfrontation mit dem Computer für die Persönlichkeitsbildung mit den Worten:

Das Spielen und ‚Arbeiten‘ am Computer macht den meisten Kindern Spaß und stärkt ihr Selbstvertrauen, indem sie lernen, das Gerät als technisches Produkt zu verstehen, es Schritt für Schritt zu beherrschen und für ihre Belange und Interessen einzusetzen.^[395]

Neuß, Gakenholz & Laurinat führen Beobachtungen hinsichtlich emotionaler Aktivitäten an, welche auch Aspekte beinhalten, die die Persönlichkeitsbildung betreffen. Darunter etwa jene, dass Kinder ein Gefühl des Stolzes erleben und präsentieren wollen, was sie schon im Rahmen von Lernspielen oder diversen Medienprojekten erreicht haben. Oder, dass Kinder Erfolgserlebnisse erfahren aber genauso frustriert sind.^[396] Dass die Nutzung des Computers zu wachsendem Selbstvertrauen, Selbstsicherheit und Selbstständigkeit verhelfen kann, wurde zum Beispiel von Kochan & Schröter in ihrem Abschlussbericht zu *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache* oder von Norbert Neuß in der Diskussion um das Thema *Medienbildung im Vorschulbereich* oder Manfred Pils bei der Beobachtung des Spielverhaltens von Kindern im Rahmen des Projektes BLIK als positive Auswirkung gesehen und angesprochen.^[397, 398, 399] Wahrscheinlich werden Erfolgserlebnisse maßgeblich dazu beitragen. Misserfolge sollten jedoch vielleicht nicht zwingend als eine Art Rückschlag gesehen werden. Dahinter steckt vermutlich insbesondere die Möglichkeit zu lernen mit Enttäuschungen umzugehen. Geduld kann erlernt werden und auch kleine Schritte können als Erfolge wahrgenommen werden, welche dazu beitragen, dass die Motivation nicht so schnell verfliegt, sich ein weiteres Mal einer Aufgabe widmen zu wollen oder neue Herausforderungen zu suchen.^[400] Diese Aspekte fasst der Begriff Frustrationstoleranz zusammen – eine Fähigkeit beziehungsweise eine

[392] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[393] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.51

[394] Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.51

[395] Aufenanger et al. 2008, S.71

[396] Vgl. Neuß, Gakenholz & Laurinat 2002, S.90

[397] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.25 und S.68

[398] Vgl. Neuß 2002a, S.60

[399] Vgl. Pils 2006, S.27

[400] Vgl. Stangl 2011, <http://lexikon.stangl.eu/2149/frustrationstoleranz/>

Kompetenz, die, wie Müller erwähnt, von Kindern bei der Mediennutzung gewissermaßen abverlangt wird.^[401]

Bei der Diskussion über den Einsatz von Computern im Kindergarten, können sich Sorgen von Seiten der Erwachsenen – Eltern, KindergartenpädagogInnen oder TheoretikerInnen – auf die mögliche Überforderung der Kinder beziehen, die sich nicht nur negativ auf den Körper auswirken kann, sondern ebenso auf die Persönlichkeitsbildung. Überforderung könnte generell etwa durch Leistungsdruck oder durch die vielfältigen Anforderungen des Mediums, wie etwa technische Kenntnisse entstehen.^[402, 403]

Körperliche Entwicklung:

Die Kategorie körperliche Entwicklung umfasst Aspekte wie Körperhaltung oder die Sehfähigkeit. Allgemein ruft der hinter der Mediennutzung stehende Bewegungsmangel durchaus Sorge hervor.^[404, 405] Wie beispielsweise Neuß anspricht, gehört das Arbeiten am Computer generell zu sitzenden Tätigkeiten beziehungsweise wird die Zeit vor dem Bildschirm, bis auf wenige Ausnahmen, sitzend verbracht und damit bewegen sich die Kinder nur wenig. Er merkt aber auch an, dass insbesondere hinsichtlich der Mediennutzung der Aspekt Bewegungsmangel als gewissermaßen Kritikpunkt angeführt wird, aber bei anderen sitzenden Tätigkeiten, wie beispielsweise Zeichnen und Basteln, Brettspiele mit anderen Kindern spielen, Vorschulaufgaben lösen, Essen oder dergleichen dieser Aspekt weniger skeptisch betrachtet wird.^[406] Neuß sieht jedoch die Frage nach einem richtigen Maß der Mediennutzung als durchaus berechtigt. Durch verschiedene Regelungen kann die Nutzung eingeschränkt werden.^[407] Spitzer beschreibt in einem seiner Vorträge Folgen der Mediennutzung und stellt zuvor dar, dass Kinder bereits durchschnittlich fünfeinhalb Stunden am Tag – dies variiert von Ort zu Ort etwas – vor Bildschirmmedien verbringen. Der übermäßige Medienkonsum trägt, wie er betont, unter anderem zu Übergewicht und zu schlechter körperlicher Fitness bei.^[408] Eine ergonomische Betrachtung weist auf mögliche Folgen der verkraмпften Körperhaltung und generell der ungünstigen Gestaltung des Arbeitsplatzes hin. So kann nach der Aufzählung von Schachtner, Roth & Frankl dies zur Entwicklung von etwa Haltungsschäden, Rückenschmerzen, Muskel- und

[401] Vgl. Müller, S 2005, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/1462.html>

[402] Vgl. Neuß 2002a, S.61f

[403] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.27f

[404] Vgl. Neuß 2002a, S.53 und S.59

[405] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.22

[406] Vgl. Neuß 2002a, S.59

[407] Vgl. Neuß 2002a, S.59

[408] Vgl. Spitzer 2006

Skeletterkrankungen beitragen, auf lange Sicht die Sehfähigkeit beeinträchtigen oder bei Überforderung des Kindes zu einer Stressbelastung führen, die sich, wie bereits erwähnt, auch auf den Körper negativ auswirken kann.^[409]

Medienkompetenz als Ziel der Medienerziehung:

Neben der Möglichkeit durch die Nutzung von Computern im Kindergarten zum Beispiel spezifische kognitive Fähigkeiten zu entwickeln oder soziale Kompetenzen auszubauen, bietet das Angebot des Mediums unter anderem die Gelegenheit, Kindern Medienkompetenz zu vermitteln. „*In der Informations- und Kommunikationsgesellschaft von heute zählen das Verständnis, der aktive Einsatz, die selbstständige Nutzung und der kompetente Umgang mit Medien (= Medienkompetenz) zu den wichtigsten Schlüsselqualifikationen.*“^[410] Aus dieser Aussage von Neuß heraus ergibt sich allgemein die Bedeutung der Vermittlung beziehungsweise der Entwicklung von Medienkompetenz. Er zählt diese als einer der Ziele des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten auf. Wie Neuß & Tiedge erwähnen, steht hinter dem Angebot von Computern im Kindergarten unter anderem auch das Ziel Chancengleichheit herzustellen.^[411] Nun früh Medienkompetenz entwickeln zu können, welche heutzutage eine Schlüsselqualifikation darstellt, könnte zur Überwindung der digitalen Kluft beitragen und eine früh angesetzte Chancengleichheit bieten. Benjamin Grünbichler, welcher sich mit dem Thema Sucht und Prävention auseinandergesetzt hat und in Kapitel 3.2 (Die Sucht als Gefahr in jeder Lebensphase ... Prävention als Schutz vor dem Verlust der Kontrolle) näher darauf eingegangen wurde, erklärt unter Bezugnahme zu Schäfer & Hille die Bedeutung der Entwicklung von Medienkompetenz aus einer anderen Perspektive:

Je früher Menschen den sinnvollen Umgang mit Medien lernen, desto geringer wird die Wahrscheinlichkeit, dass sie in Zukunft Schwierigkeiten mit exzessivem Medienkonsum haben. [...] Aufgrund der Tatsache, dass bereits Kinder im Vorschulalter mit diesen Medien in Berührung kommen, soll schon im Kindergarten auf einen „kompetenten Medienumgang“ hingewirkt werden. Präventives Handeln muss frühzeitig beginnen, damit man den negativen Medieneinflüssen durch medienpädagogische Maßnahmen entgegenwirken kann (vgl.SCHÄFER/HILLE 2000, S.11).^[412]

Den kompetenten Umgang mit Medien zu vermitteln wird aus genannten Gründen durchaus als wertvolle pädagogische Aufgabe gesehen. Dennoch stellt sich die Frage, ob die Vermittlung von Medienkompetenz schon im Kindergarten stattfinden sollte und damit Kinder im jungen Alter von drei bis sechs Jahren mit den neuen Medien konfrontiert werden

[409] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.47ff

[410] Neuß & Tiedge 2002, S.12

[411] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

[412] Grünbichler 2009, S.84

sollten. Diskussionen sind aufgekommen. Etwa der Medienpädagoge Stefan Aufenanger vertritt die Meinung, dass, obgleich nicht zwingend notwendig, im Kindergarten der Zugang zu neuen Medien mit einem beiliegenden didaktisch-pädagogischen Konzept, welches der Mediennutzung Grenzen setzt, und entsprechend vorbereitetem Personal durchaus ermöglicht werden könnte. Kinder hätten die Chance, Erfahrungen mit dem Computer und dessen kompetenten Umgang sammeln zu können. Selbst die Jüngsten, dreijährige Kinder, könnten seiner Ansicht nach an das Medium herangeführt werden und so zahlreiche Erfahrungen geboten werden.^[413, 414] „*Wir haben gerade eine Studie durchgeführt, die zeigt, dass Kinder schon mit drei Jahren sehr konstruktiv und produktiv sein können, wenn der Computer im Kindergarten in ein pädagogisches Projekt eingebunden ist.*“^[415] Aus Erfahrungen berichtet Aufenanger: „*Je früher die Kinder die Möglichkeit haben, in diesen Institutionen mit Computer und Internet zu arbeiten, umso kompetenter und kritischer können sie mit den Medien umgehen.*“^[416] Der Kindergarten bietet demnach einen Ort, an dem das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten umgesetzt werden könnte und Kinder, wie es scheint, daraus profitieren können. Norbert Neuß, ebenfalls Medienpädagoge, schließt sich generell der befürwortenden Sichtweise an und erklärt, dass die Lebenswelt von Kindern mit neuen Medien gefüllt ist. Kassettenrecorder, Fernseher, Computer und dergleichen sind ein Teil ihres Lebens geworden.^[417] Er konkretisiert: „*Kinder wachsen in einer Medienwelt auf, nicht nur in ihrem Kinderzimmer. Da ist es notwendig, ihnen frühzeitig Orientierungshilfen zu geben.*“^[418] Medienpädagogische Arbeit könnte oder sollte ihren Ansatz im Vorschul- und Volksschulalter haben.^[419] Gegner des Vorschlages Computer im Kindergarten anzubieten, wären etwa Manfred Spitzer und Christian Pfeiffer. Die weitreichenden Folgen – allgemein hinsichtlich kognitiver Entwicklung, körperlicher Entwicklung und dergleichen – überschatten mögliche Vorteile, bereits im frühen Alter zu beginnen, Medienkompetenz zu entwickeln und bewegt sie zum Aufruf, Kindern den Zugang zu neuen Medien erst später zu gewähren und keinen falls im Kindergarten.^[420, 421]

[413] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

[414] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[415] bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[416] bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[417] Vgl. Hönes 2011, S.5

[418] Hönes 2011, S.5

[419] Vgl. Hönes 2011, S.5f

[420] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[421] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

5 Studie

Die Frage des Einsatzes von Computern im Kindergarten ist ein aufkommendes Thema. Evaluierungen über die derzeitige Umsetzung sowie über die Einstellung und das Maß der Akzeptanz des Umfeldes sind notwendig geworden, um vor Augen bringen zu können, welche Möglichkeiten das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten bietet. Darüber hinaus sind Informationen jeder Art wertvoll für die Gestaltung und Durchführung (Rahmenbedingungen (Computerausstattung, Qualifikation von KindergartenpädagogInnen), Elternarbeit, Erarbeitung des didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten) eines solchen Vorhabens. Auf diese kann zurückgegriffen werden, wenn der Wunsch oder das aus dem Bildungsbereich verfolgte Ziel besteht, Computer im Kindergarten anzubieten.

5.1 Zielsetzung und Fragestellungen

Vorrangiges Ziel der Studie ist es, Einblicke in die derzeitige Situation hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten im Raum Wien zu erhalten. Wobei es sich nicht nur um eine Bestandsaufnahme über Computereinsatz im Kindergarten handelt, sondern vor allem grundlegende Fragestellungen an drei beteiligte Gruppen – Eltern (1), KindergartenpädagogInnen (2) und Jugendliche in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen (3) - behandelt werden. Die gewonnenen Informationen aus der Studie sollen einen Eindruck über die momentane Einstellung und Akzeptanz, sowie das derzeitige Maß der Umsetzung und Hindernisse mit Bezug auf den Einsatz von Computern im Kindergarten im Raum Wien verschaffen. Die gesammelten Erkenntnisse können als Basis für konzeptuelle Ansätze bei der Einführung von Computern in den Kindergärten Wiens herangezogen werden und erweitern das Spektrum Diskussionsgrundlagen.

(1) Fragestellungen zur Elternbefragung:

1. Welche Bedeutung schreiben Eltern im Raum Wien dem Angebot von Computern im Kindergarten zu und wird ihre Einstellung beeinflusst von ...?
 - sozioökonomischen Merkmalen der ProbandInnen
 - der Familiensituation
 - dem Wissenstand über Medienerziehung im Kindergarten

2. Wie hoch ist die Akzeptanz der Eltern, wenn ein Computer im Kindergarten angeboten werden soll hinsichtlich ...
 - des Ausmaßes des Projektes – Einverständnis zu langfristigem Einsatz eines Computers im Kindergarten oder/und wie hoch ist die Befürwortung eines zeitlich begrenzten Angebotes
 - der Einschränkungen des Projektes – ob sich das Vorhaben ausschließlich auf die Schulvorbereitung konzentrieren sollte und ab welchem Alter Kindern der Zugang gewährt werden dürfte
3. Welche Einstellung haben Eltern bei dem Gedanken an das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten?
 - Allgemeine Einschätzung zu Wirkungen des Angebotes von Computern im Kindergarten auf Kinder mit Blick auf die geistige Entwicklung, das Sozialverhalten, die Persönlichkeitsbildung und die körperliche Entwicklung.
 - Angaben zu größten Chancen und Sorgen, welche der Zugang zu Computern im Kindergarten mit sich bringen würde.

(2) Fragestellungen zu der Befragung von arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen:

1. Ist der Kindergarten mit einem Computer ausgestattet?
 - Ist im Kindergarten ein Computer vorzufinden, welcher den Kindern zur Verfügung gestellt wird und wie ist die grobe Struktur des didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von Computern im Kindergarten gestaltet?
2. Welche Einstellung nehmen KindergartenpädagogInnen zum Thema Einsatz von Computern im Kindergarten ein und gehen aus der Betrachtung der Informationen über den Wissensstand von KindergartenpädagogInnen, ihren gesammelten Erfahrungen, ihren Computerkenntnissen und Berichten über Schwierigkeiten mögliche Hindernisse hervor?

(3) Fragestellungen zu der Befragung von in Ausbildung stehenden KindergartenpädagogInnen:

1. Ist die Ausbildung von KindergartenpädagogInnen darauf ausgerichtet, sie auf den Einsatz von Computern im Kindergarten vorzubereiten?
 - Wird während der Ausbildungszeit das Thema Medienpädagogik beziehungsweise Medienerziehung im Kindergarten behandelt? Konnten

eigene praktische Erfahrungen gesammelt werden? Wurde in der Praxis das Angebot von Computern im Kindergarten beobachtet?

2. Welche Einstellung haben in Ausbildung stehende KindergartenpädagogInnen gegenüber dem Gedanken, Kindern im Kindergarten einen Computer anzubieten und gehen aus der Betrachtung der Informationen über gesammelte Erfahrungen, dem grundsätzlichen Wissen über Medienpädagogik und Medienerziehung von angehenden KindergartenpädagogInnen, sowie ihren Computerkenntnissen Zusatzinformationen hervor? Welche Schwierigkeiten sehen angehende KindergartenpädagogInnen beim Vorhaben, im Kindergarten Computer anzubieten?

5.2 Methoden

Für die Datenerhebung wurde ein Elternfragebogen erstellt, welcher in Kindergärten im Raum Wien verteilt wurde. Außerdem wurden Interviews mit bereits arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen und mit angehenden KindergartenpädagogInnen – SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik – durchgeführt.

Mit der Genehmigung der *Kindercompany* (<http://www.kindercompany.at/>), der *Kinderfreunde* (<http://wien.kinderfreunde.at/Bundeslaender/Wien>) und von *Alt-Wien-MUKU* (<http://www.alt-wien.at/>) wurden in Kindergärten, welche diesen Zentralen angehören, der Elternfragebogen im Zeitrahmen von zweieinhalb Monaten verteilt und ausgefüllte Fragebögen wieder abgeholt. Der Elternfragebogen ist in deutscher Sprache verfasst worden und anonym. Er besteht aus 15 Fragestellungen. Davon sind 12 quantitativer und 3 qualitativer Natur. Beispiel siehe Anhang. Es wurden 50 Kindergärten besucht und 1169 Fragebögen angeboten. Detaillierte Auswertungsgrundlagen sind in den jeweiligen Kapiteln der Resultate inkludiert. Für die Auswertung wurde die Software Access herangezogen, sowie der Chi²-Test angewandt, wenn der Einfluss eines Faktors auf die Einstellung von Eltern, untersucht wurde.

Beim Besuch von Kindergärten wurden KindergartenpädagogInnen mittels Nachfrage die Möglichkeit geboten, an der Studie teilzunehmen. Auf Anfrage beim Stadtschulrat, sowie bei allen Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik in Wien, konnten in zwei Schulen Interviews durchgeführt werden. So konnten SchülerInnen der Bundesbildungsanstalt für Kindergartenpädagogik – BAKIP10 (<http://www.bakip10.schule.at/>) und der Bildungsanstalt für Kindergartenpädagogik Maria Regina (<http://www.maria-regina.at/>) an der Studie teilnehmen, wenn diese das wollten. In jedem Fall waren die Interviews anonym. Die

Interviews von bereits arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen wurden individuell vereinbart. Der Zeitpunkt der Interviews von SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik wurde jeweils mit der Schule vereinbart und richtete sich daran, wann die SchülerInnen im Hause waren und Zeit für die Interviews hatten. Gesamt wurden 11 KindergartenpädagogInnen und 23 SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik interviewt. Die Auswertung wurde ohne zu Hilfenahme einer spezifischen Software durchgeführt.

5.3 Die Elternbefragung: Resultate und Diskussion

Im Rahmen der Studie wurden 50 Kindergärten besucht. Davon haben 43 an der Studie teilgenommen. 15 Kindergärten gehören der *Kindercompany* an, 14 Kindergärten gehören den *Kinderfreunden* an und ebenfalls 14 Kindergärten gehören *Alt-Wien-MUKU* an. Von gesamt 1169 verteilten Elternfragebögen wurden 338 Fragebögen von Eltern ausgefüllt.

5.3.1 Quantitative Auswertung – Einstellung von Eltern

Im Fragebogen sind 12 quantitative Fragestellungen zu finden. Mit Hilfe dieser wurden Informationen eingeholt, welche für die nachkommenden Untersuchungen herangezogen werden. Es sei darauf hingewiesen, dass sich jegliche Prozentangaben auf die Gesamtzahl von 338 beziehen (N=338). Die Resultate werden nun näher betrachtet.

5.3.1.1 Die Bedeutung des Projektes für Eltern und der mögliche Einfluss verschiedener Faktoren auf die Einstellung

Die digitale Kluft zu überwinden und damit Chancengleichheit zu erzielen ist ein weltweit diskutiertes Thema. Hinsichtlich des Aspektes *Lebensraum/Wohnort* zeigen die von Pfarrhofer & Koller 2007 ermittelten Erkenntnisse auf, dass im österreichischen Raum knapp 70% der Kinder im Alter zwischen drei und fünf Jahren Zugang zu einem Computer oder der mobilen Variante Laptop haben. Des Weiteren ist hervorgegangen, „37% der Eltern empfinden den Umgang mit dem Computer als eine wichtige Bildungserfahrung für ihre Kinder.“^[422] Innerhalb der nun durchgeführten Studie, welche sich auf den Raum Wien konzentriert, wurde sowohl erforscht, wie viele Eltern, die an der Studie teilgenommen haben, angeben, dass ihren Kindern im Kindergarten ein Computer zur Verfügung gestellt wird, als

[422] Schallhart et al. 2011, S.2

auch, wie viele Eltern ihren Kindern den Zugang zum Computer im privaten Umfeld gewähren. Es ist hervorgegangen, dass 24,6% der Eltern angeführt haben, dass ihren Kindern im Kindergarten ein Computer zur Verfügung steht. Rund 65% der Kinder der ProbandInnen haben Zugang zum Computer im privaten Umfeld. Damit wird nach Angaben von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, in Wien bereits einigen Kindern im jungen Alter von drei bis sechs Jahren die Möglichkeit geboten, zu der Gruppe der ComputernutzerInnen zu gehören und erste Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln.

Die Frage nach dem Stellenwert des Angebotes eines Computers im Kindergarten für Eltern ergab, dass nur für 5,3% der ProbandInnen das Angebot von Computern im Kindergarten *sehr wichtig* ist. *Wichtig* ist dieses für 18% – demnach ebenfalls eine eher geringere Anzahl an Eltern. Dagegen sind 43,5% der ProbandInnen der Meinung, der Zugang zum Computer wäre *wenig wichtig* und 32% sprechen klar aus, dass das Angebot *unwichtig* sei. 1,2% haben sich nicht dazu geäußert. So zeigt das Resultat auf, dass nur 23,3% der Eltern aus dem Raum Wien dem Angebot von Computern im Kindergarten eine höhere Bedeutung zuschreiben, dagegen 75,5% eine geringe.

Spezifischer wurde betrachtet, ob sozioökonomische Merkmale mit Bezug auf Eltern; ob die Familiensituation – der eben erwähnte Zugang zum Computer im privatem Umfeld oder Anzahl, Alter oder Geschlecht der Kinder der ProbandInnen –; oder ob der Wissensstand der Eltern über Medienerziehung im Kindergarten Einfluss auf die Einstellung, wie wichtig Eltern das Angebot von Computer im Kindergarten ist, hat. Im Folgenden wird auf die einzelnen Faktoren näher eingegangen.

Alter und Geschlecht der ProbandInnen:

Erkenntnisse aus der Literatur, die das Thema digitale Kluft behandelt, zeigen auf, dass – mit Bezug auf die eigene Person – im österreichischen Raum 2012 etwas mehr männliche (86%), als weibliche (78%) NutzerInnen zu finden sind und jüngere Personen eher NutzerInnen sind, als Ältere ab 55 Jahren.^[423] Nun wurde untersucht, ob das Alter oder das Geschlecht von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, Einfluss auf ihre Einstellung, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist, haben könnte.

Alter der Eltern:

Die Verteilung des Alters der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, war wie

[423] Vgl. Statistik Austria 2012b, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

folgt: 0,9% der ProbandInnen waren unter 20 Jahren alt. 19,0% waren zwischen 20 und 30 Jahren. 79,6% waren über 30 Jahre alt und 0,6% haben keine Angaben zu ihrem Alter gemacht.

Mittels statistischer Überprüfung kann dargelegt werden, dass das Alter grundsätzlich keinen signifikanten Einfluss auf die Einstellung der Eltern nimmt ($T = 6,31$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Alter der ProbandInnen (in %)			
	< 20	20-30	> 30
Sehr wichtig	0	3,1	6,3
Wichtig	66,6	20,3	17,1
Wenig wichtig	33,5	43,8	43,9
Unwichtig	0	32,8	32,0
Keine Angabe	0	0	0,7

Wird ein Blick auf die Häufigkeiten der Bewertungen der einzelnen Gruppen – ProbandInnen unter 20 Jahre, zwischen 20 und 30 Jahren, sowie über 30 Jahren – geworfen und verglichen, so zeigt dieser auf, dass alle Werte nahezu gleichverteilt sind. Mit einer Ausnahme – diese sind die Werte von jenen, welche unter 20 Jahre alt sind. Sie unterscheiden sich von denen der anderen Gruppen erheblich. So ist für 66,6% der ProbandInnen unter 20 das Angebot von Computern im Kindergarten *wichtig*, während für jene, welche zwischen 20 und 30 sind, dieses nur für 20,3% und für ProbandInnen über 30 nur für 17,1% wichtig ist. Jedoch ist die Anzahl der ProbandInnen, welche unter 20 Jahre sind, derart gering, dass dies die Unterschiede erklärt und demzufolge keine aussagekräftige Bedeutung hinsichtlich des Einflusses des Alters auf die Einstellung der Eltern hat.

Geschlecht der ProbandInnen:

Die Verteilung des Geschlechtes der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, war wie folgt: 79,6% der ProbandInnen waren weiblich, 19,8% waren männlich und 0,6% haben sich dazu nicht geäußert.

Die statistische Überprüfung des möglichen Einflusses des Geschlechtes der ProbandInnen auf die Einstellung dieser hat ergeben, dass kein signifikanter Einfluss besteht ($T = 7,56$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Geschlecht der ProbandInnen (in %)		
	Weiblich	Männlich
Sehr wichtig	5,2	7,5
Wichtig	16,7	23,9
Wenig wichtig	45,0	37,3
Unwichtig	32,7	29,9
Keine Angabe	0,4	1,5

Aus der näheren Betrachtung der Resultate hat sich bloß eine schwache Tendenz herausgebildet. So scheinen Männer dazu zu neigen, das Angebot von Computern im Kindergarten etwas häufiger als *sehr wichtig* (7,5%) oder *wichtig* (23,9%) einzustufen, als Frauen. Vergleichsweise liegen sie mit ihren Werten für *sehr wichtig* mit 5,2% und für *wichtig* mit 16,7% nur unmerklich darunter. Weibliche Probanden haben dagegen öfters für *wenig wichtig* (45,0%) oder *unwichtig* (32,7%) gestimmt, als männliche Probanden, welche zu 37,3% für *wenig wichtig* und zu 29,9% für *unwichtig* gestimmt haben, jedoch nicht in dem Ausmaß, dass ein deutlicher Einfluss feststellbar wäre.

Während in der Literatur dargestellt wird, dass insbesondere der Aspekt Alter Einfluss auf die Nutzung medialer Technologien hat, konnte mit der Betrachtungsweise, ob sich das Alter oder Geschlecht von Eltern auf ihre Einstellung, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist, kein Einfluss festgestellt werden.^[424, 425]

Bildungsniveau:

Aus Literatur ist herauszulesen, dass jene Personen, welche ein höheres Bildungsniveau aufweisen, weitaus häufiger zu den MediennutzerInnen gehören (90%), als jene mit niedrigem Bildungsniveau (44%).^[426] Ob das Bildungsniveau auch Einfluss auf die Einstellung nimmt, wenn die Frage gestellt wird, für wie wichtig das Angebot von Computer im Kindergarten gesehen wird, wurde innerhalb dieser Studie untersucht.

Die Verteilung des Bildungsniveaus der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben,

[424] Vgl. Seybert & Löff 2010, S.1

[425] Vgl. Statistik Austria 2012b, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

[426] Vgl. Seybert & Löff 2010, S.1

war wie folgt: 8,9% der ProbandInnen haben als höchste abgeschlossene Ausbildung einen Hauptschulabschluss angeführt. 15,1% haben angegeben, dass sie eine Lehre abgeschlossen haben. 19% haben ein Gymnasium besucht und abgeschlossen. 22,2% der Eltern haben einen Fachhochschulabschluss und 33,7% einen Hochschulabschluss. 1,2% haben hinsichtlich ihrer höchsten abgeschlossenen Ausbildung keine Angaben gemacht.

Durch die statistische Überprüfung wurde ermittelt, dass das Bildungsniveau generell keinen Einfluss auf die Einstellung der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, hat ($T = 7,9$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Bildungsniveau der ProbandInnen (in %)					
	Hauptschule	Lehre	Gymnasium	Fachhochschule	Hochschule (Universität)
Sehr wichtig	6,6	7,8	1,6	5,3	7,0
Wichtig	23,3	25,5	14,1	16,0	16,7
Wenig wichtig	36,6	37,3	51,6	44,0	43,0
Unwichtig	33,3	27,5	32,8	34,7	32,5
Keine Angabe	0	2,0	0	0	0,9

Aus der Tabelle geht hervor, dass hinsichtlich der Einstufung *sehr wichtig* kaum Unterschiede zwischen den verschiedenen Abschlüssen festzustellen sind. Somit weisen alle Gruppen – Hauptschule, Lehre, Gymnasium, Fachhochschule und Hochschule – einen ähnlichen Prozentsatz auf. Die Bewertung *wichtig* wird mit einer leichten Tendenz häufiger von jenen ProbandInnen mit niedrigerem Bildungsniveau – Hauptschulabschluss (23,3%), sowie Lehre (25,5%) – angeführt, während jene mit höherem Bildungsniveau mit durchschnittlich 15,5% das Angebot von Computern im Kindergarten ein wenig seltener als wichtig sehen.

Hinsichtlich der Bewertung *wenig wichtig* ist ebenfalls nur eine wage Tendenz zu erkennen. Von jenen ProbandInnen, welche ein Gymnasium absolviert haben, haben 51,6% die Angabe *wenig wichtig* gemacht. Dieser Wert hebt sich zwar gegenüber den anderen Resultaten etwas ab, dennoch ist keine klare Abweichung festzustellen. Obgleich die Prozentsätze von jenen mit Fachhochschulabschluss (44%) und Hochschule (43%) höher sind, als von jenen mit Hauptschulabschluss (36,6%) und Lehre (37,3%), weist dies nicht auf einen deutlichen Einfluss hin. Werden die Prozentsätze mit Blick auf die Bewertung *unwichtig* betrachtet, so sind diese nahezu gleichverteilt und damit nicht aussagekräftig.

Wenn es nun um die eigene Person geht, so geht aus vorangegangenen Untersuchungen hervor, dass das Bildungsniveau einen Einfluss auf die Nutzung von medialen Technologien hat, jedoch hat dieser Faktor keinen Einfluss darauf, welche Bedeutung Eltern dem Angebot von Computern im Kindergarten zuschreiben.^[427]

Familiensituation:

Ebenfalls wurde untersucht, ob der für Kinder gewährte Zugang zum Computer im privaten Umfeld, die Anzahl von Kindern, welche ProbandInnen haben, das Alter der Kinder, sowie ihr Geschlecht Einfluss auf die Einstellung der Eltern haben könnte. In deutschsprachiger Literatur sind diesbezüglich keine Angaben zu finden.

Zugang zum Computer im privaten Umfeld:

Die Verteilung des Zuganges zum Computer im privaten Umfeld war wie folgt: 65,1% der Eltern gaben an, dass ihr Kind beziehungsweise ihre Kinder Zugang zu einem Computer haben. 32,8% der Eltern äußerten, dass ihre Kinder keinen Computer nutzen. 2,1% der Eltern haben diesbezüglich keine Angaben gemacht.

Die statistische Überprüfung hat ergeben, dass der Zugang zu einem Computer im privaten Umfeld keinen Einfluss auf die Einstellung von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, hat ($T = 12,75, \alpha = 0,005$).

Einstellung und Zugang zum Computer im privaten Umfeld (in %)		
	Ja	Nein
Sehr wichtig	6,8	2,7
Wichtig	20,0	13,5
Wenig wichtig	45,9	38,7
Unwichtig	26,4	45,0
Keine Angabe	0,9	0

Der Vergleich der Werte weist einzelne höhere Differenzen auf – insbesondere die Beurteilung *unwichtig*. So sind jene Eltern, deren Kinder einen Computer im privaten Umfeld nutzen, nur zu 26,4% der Meinung, das Angebot von Computern im Kindergarten wäre

[427] Vgl. Seybert & Löff 2010

unwichtig. Dagegen sind 45,0% der Eltern, welche anmerkten, dass ihre Kinder keinen Zugang zu einem Computer hätten, dieser Ansicht. Ansonsten sind Unterschiede zwischen den Werten etwas geringer. Obgleich Unterschiede zu erkennen sind, sind sie nicht ausreichend, um einen Einfluss hervorgehen zu lassen.

Anzahl der Kinder:

Die Verteilung der Anzahl der Kinder, welche ProbandInnen haben, war wie folgt: 36,1% der Eltern haben ein Kind. 48,8% haben zwei Kinder. 10,4% haben drei Kinder. 3,8% haben vier Kinder und 0,6% der ProbandInnen haben fünf Kinder. 0,3% haben sich nicht dazu geäußert. Ein signifikanter Einfluss der Anzahl der Kinder auf die Einstellung der Eltern wurde mittels statistischer Überprüfung nicht festgestellt ($T = 14,65$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Anzahl der Kinder die ProbandInnen haben (in %)					
	1 Kind	2 Kinder	3 Kinder	4 Kinder	5 Kinder
Sehr wichtig	7,4	4,2	5,7	7,6	0
Wichtig	16,4	21,2	14,3	7,6	0
Wenig wichtig	49,2	41,2	43,0	23,1	0
Unwichtig	27,0	32,1	37,1	61,5	100,0
Keine Angabe	0	1,2	0	0	0

Eine genauere Betrachtung zeigt auf, dass sich stets die Werte von jenen ProbandInnen, welche fünf Kinder haben, deutlich von allen anderen unterscheiden. Da Eltern mit fünf Kindern jedoch eine Seltenheit sind (0,6%), ist die Aussagekraft gering. Auf sie wird folglich nicht weiter eingegangen. Hinsichtlich der anderen Gruppen sind kaum Schwankungen bei der Bewertung *sehr wichtig* zu finden sind. Das Angebot von Computern im Kindergarten wird zwar merklich weniger oft von ProbandInnen mit vier Kindern als *wichtig* (7,6%) oder *wenig wichtig* (23,1%) und deutlich häufiger als *unwichtig* (61,5%) eingestuft, als ProbandInnen der anderen drei Gruppen, doch ist dies ebenfalls nicht aussagekräftig, da nur eine geringe Anzahl an Eltern vier Kinder haben. Zwischen den anderen Gruppen sind nur geringfügige Unterschiede festzustellen.

Alter der Kinder:

Wie bereits angeführt, hat weder das Alter noch das Geschlecht der ProbandInnen einen Einfluss auf die Einstellung von Eltern, wie wichtig sie das Angebot von Computer im Kindergarten halten. Folglich ergibt sich die Frage, ob das Alter oder das Geschlecht der Kinder sich auf die Einstellung der ProbandInnen auswirkt.

Hinsichtlich der Methode der Betrachtung des Einflusses des Alters der Kinder von ProbandInnen auf die Einstellung von Eltern sei folgendes erwähnt. Untersucht wurde, ob Eltern, welche jüngere Kinder haben, grundsätzlich eine andere Einstellung einnehmen, als jene, welche auch ältere Kinder haben oder Eltern, welche nur Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben und diese Gegebenheit einen Einfluss auf ihre Einstellung hätte. Für diese Untersuchung wurden mit den Informationen von Eltern über das Alter der Kinder Gruppen gebildet. Die erste Gruppe ist jene, bei denen ProbandInnen Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben und darüber hinaus noch jüngere Kinder haben. Die zweite Gruppe ist jene, bei denen Eltern Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben und darüber hinaus noch ältere Kinder haben. Darauf folgende Gruppen sind jene, bei denen Eltern Kinder nur im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben. Demnach weder jüngere, noch ältere Kinder haben. Diese Gruppe wurde differenziert betrachtet. Zum einen gibt es die dritte Gruppe, bei denen Eltern Kinder zwischen drei und sechs Jahren haben und der vierten oder fünften Gruppe nicht zugeteilt wurden. Denn, sofern die Kinder nur drei oder vier Jahre alt sind – damit jünger sind –, wurden sie in die vierte Gruppe eingeteilt. Wenn die Kinder nur fünf oder sechs Jahre alt sind – somit älter sind –, gehören sie der fünften Gruppe an. Eine statistische Überprüfung wurde in zweierlei Hinsicht durchgeführt – damit zwei Varianten gewählt und berechnet, ob ein Einfluss besteht. Zum einen wurde die Variante herangezogen, welche keine Differenzierung aufweist – damit ist gemeint, dass es lediglich eine Gruppe (Gruppe 3) gibt, bei denen Eltern nur Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben. Zum anderen gibt es die Variante, welche die oben beschriebene Differenzierung aufweist und die Gruppe der drei bis sechsjährigen weiter unterteilt wurde (Gruppe 4 und Gruppe 5). Beide Varianten wurden für das Feststellen eines Einflusses auf die Einstellung von Eltern statistisch überprüft. Tabellarisch dargestellt und näher betrachtet wird nur die Varianten mit der Differenzierung. Eine weitere Gruppe ist gegeben, welcher die Bezeichnung *Ausnahmen* zugeschrieben wurde. Diese Gruppe stellt die Sammlung dar, bei denen ProbandInnen zum Beispiel keine Angaben hinsichtlich des Alters ihrer Kinder angeführt haben oder zwar das Alter ihres Kindes, das den Kindergarten besucht, angegeben haben, aber nicht das Alter der anderen Kinder – damit sind ihre Angaben unvollständig.

Besuchen Kinder einen Kindergarten, so kann es vorkommen, dass sie erst zwei Jahre alt oder bereits sieben Jahre alt sind. In diesen Fällen wurden derartige Angaben ebenfalls der Gruppe Ausnahmen zugeordnet. Diese Gruppe fließt nicht in die Betrachtung des Einflusses ein und ist damit auch nicht in der Tabelle angeführt.

Die Verteilung des Alters der Kinder von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, war wie folgt: 18,3% der ProbandInnen haben Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren und darüber hinaus auch jüngere Kinder. 24,3% der Eltern haben Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren und darüber hinaus auch ältere Kinder. Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren haben 11,5% der ProbandInnen. Nur drei- und vierjährige Kinder haben 18,3% der Eltern und nur fünf- und sechsjährige Kinder 16,6%. Der Gruppe Ausnahmen gehören 11% der ProbandInnen an.

Eine statistische Überprüfung hat hinsichtlich beider Varianten ergeben, dass ein Einfluss des Alters der Kinder auf die Einstellung von Eltern nicht gegeben ist (ohne Differenzierung $T = 4,36$, $\alpha = 0,005$; mit Differenzierung $T = 10,1$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Alter der Kinder, die ProbandInnen haben (in %)					
	3 – 6 jährige Kinder + < 3 Jährige	3 – 6 jährige Kinder + > 6 Jährige	3, 4, 5, 6 jährige Kinder	(nur) 3, 4 jährige Kinder	(nur) 5, 6 jährige Kinder
Sehr wichtig	4,8	4,9	7,7	3,2	10,7
Wichtig	19,4	17,1	12,8	12,9	16,1
Wenig wichtig	37,1	42,7	41,0	56,5	48,2
Unwichtig	38,7	33,0	38,5	27,4	25,0
Keine Angabe	0,0	2,4	0,0	0,0	0,0

Zwar unterscheiden sich die Werte von jenen ProbandInnen, welche drei- bis vierjährige Kinder haben und das Angebot von Computern im Kindergarten für *wenig wichtig* (56,5%) halten, sowie jene, welche fünf- bis sechsjährige Kinder haben und die Einstellung vertreten, der Computereinsatz wäre *unwichtig* (25,0%), etwas von den jeweils anderen Werten, doch sind diese zu gering, dass sie auf einen möglichen Einfluss hindeuten würden. Ansonsten sind gesamt betrachtet zwischen den Werten nur leichte Schwankungen zu finden.

Geschlecht der Kinder:

Die Verteilung des Geschlechtes der Kinder von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, war wie folgt: 41,4% der Kinder von ProbandInnen im Alter zwischen drei und sechs Jahren sind nur weiblich, 42,0% sind nur männlich. 14,5% der Eltern haben weibliche und männliche Kinder in diesem Alter. 2,1% haben keine Angaben dazu gemacht.

Eine statistische Überprüfung des Einflusses des Geschlechtes der Kinder von ProbandInnen auf die Einstellung hat gezeigt, dass kein signifikanter Einfluss besteht ($T = 7,88$, $\alpha = 0,05$).

Einstellung und Geschlecht der Kinder, die ProbandInnen haben (in %)			
	Weiblich	Weiblich und männlich	Männlich
Sehr wichtig	3,6	6,1	7,0
Wichtig	22,1	18,4	13,4
Wenig wichtig	40,7	34,7	49,3
Unwichtig	33,6	38,8	30,0
Keine Angabe	0	2,0	0,7

Der Vergleich der Bewertungen der einzelnen Gruppen zeigen keine nennenswerten Auffälligkeiten. Nur geringfügige Schwankungen sind herauszulesen. Damit sind keine Werte zu finden, welche klare Unterschiede aufdecken und die Vermutung eines Einflusses aufkommen lässt.

So kommt hinsichtlich des Familienstandes auf, dass sich weder der Zugang zu Computer im privaten Umfeld, noch die Anzahl, das Alter, noch das Geschlecht der Kinder sich auf die Einstellung der Eltern, wie wichtig ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten ist, auswirkt.

Wissensstand der ProbandInnen:

Untersucht wurde in Anlehnung an den von Nicole Zillien angeführten Beweggrund *Zweifel an der Zweckmäßigkeit*, ob ein Zusammenhang zwischen dem Wissensstand von ProbandInnen über das Thema Medienerziehung im Kindergarten und deren Einstellung dieser zu der Wichtigkeit des Angebotes von Computer im Kindergarten bestehen könnte.^[428]

[428] Vgl. Zillien 2008, S.18

Die Verteilung der Angaben von StudienteilnehmerInnen über ihren Wissensstand, war wie folgt: 1,8% der Eltern wissen sehr viel über das Thema Medienerziehung im Kindergarten. 7,7% wissen viel darüber. Mäßig viel wissen 23,4%, wenig wissen 30,8% und schließlich wissen 36,1% nichts über dieses Thema. 0,3% haben diesbezüglich keine Angaben gemacht. Der Wissensstand ist jener Faktor, bei dem mittels statistischer Überprüfung ein Einfluss auf die Einstellung hervorgegangen ist ($T = 56,4$, $\alpha = 0,005$).

Einstellung und Wissensstand der ProbandInnen (in %)					
	Sehr viel	Viel	Mäßig	Wenig	Nichts
Sehr wichtig	16,6	7,7	8,9	5,8	2,5
Wichtig	50,0	38,5	27,8	13,5	9,0
Wenig wichtig	33,3	38,5	48,0	51,0	36,1
Unwichtig	0	11,5	15,2	29,8	51,6
Keine Angabe	0	3,8	0	0	0,8

Die nähere Betrachtung der Bewertungen hat folgendes ergeben. Bewertungen aus der Gruppe, deren Wissensstand hoch ist – damit sehr viel wissen – unterscheiden sich zu den Bewertungen der anderen Gruppen zumeist deutlich. Jedoch ist die Anzahl von ProbandInnen mit einem derartigen Wissensstand nur sehr klein und somit haben ihre Bewertungen grundsätzlich weniger Gewicht. Doch sind an sich häufiger merkliche Unterschiede zu finden. Hinsichtlich der Bewertung *sehr wichtig* sind zwar weniger Differenzen zu finden, jedoch kristallisiert sich heraus, dass Eltern, welche nichts über das Thema Medienerziehung im Kindergarten wissen, deutlich seltener das Angebot von Computer im Kindergarten für *wichtig* halten, als jene der anderen Gruppen. Insbesondere sind Differenzen zwischen der Gruppe *nichts* wissen (9,0%) und *viel* (38,5%) beziehungsweise *sehr viel* wissen (50,0%) zu erkennen. Nur leichte Schwankungen sind bei den Bewertungen zu *wenig wichtig* zu finden. Dagegen treten Differenzen zwischen den Bewertungen zu *unwichtig* deutlich hervor. Der Vergleich der Gruppen zeigt, dass Eltern, welche viel über das Thema Medienerziehung im Kindergarten wissen, mit 11,5% merklich seltener das Angebot von Computer im Kindergarten als unwichtig einstufen, als ProbandInnen, welche nichts wissen. Diese halten das Angebot mit 51,6% für unwichtig.

So zeigen die Resultate, dass zum Einen der Wissensstand einer Person Einfluss auf die Einstellung nimmt, wie wichtig das Angebot von Computern im Kindergarten gesehen wird.

Zum Anderen zeigt die nähere Betrachtung der Bewertungen, dass jene, welche einen höheren Wissenstand aufweisen, das Angebot von Computern im Kindergarten für wichtiger halten, als jene, welche nicht über die Materie informiert sind – demnach einen niedrigen Wissensstand aufweisen oder unwissend sind. Diese bevorzugen die Angabe *unwichtig*.

Gesamt konnte die Betrachtung des möglichen Einflusses verschiedener Faktoren auf die Einstellung von Eltern darlegen, dass weder sozio-ökonomische Faktoren noch die Familiensituation, jedoch der Wissensstand über das Thema Medienerziehung im Kindergarten einen Einfluss haben. Das Wissen um den Einfluss des Wissenstandes kann insbesondere als Anregung für intensive Elternarbeit gesehen werden. Daraus ergibt sich wiederum der Bedarf eines geschulten Personals nicht nur dahingehend, dass die Betreuung von Kindern qualitativ hochwertig ist, sondern auch, dass KindergartenpädagogInnen als informierte Ansprechperson für Eltern zur Verfügung stehen können.

5.3.1.2 Betrachtung der Akzeptanz von Eltern hinsichtlich des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten

Mit Hilfe des Fragebogens wurde die Akzeptanz – insbesondere angeregt durch die im Bericht über das Projekt Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten erwähnte hohe Akzeptanz – von Eltern hinsichtlich des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten näher untersucht.^[429] Durch diverse Fragen zur groben Gestaltung eines solchen Vorhabens – die vorrangig an den in Kapitel 4 (Der Einsatz von Computern im Kindergarten) dargestellten Regelungen zum Umgang mit dem Medium Computer anlehnen – kann klarer aufgezeigt werden, welche Vorstellungen Eltern haben, wenn diskutiert wird, im Kindergarten einen Computer anzubieten. Mit der Betrachtung dieser Vorstellungen soll ersichtlich werden, wann Eltern aus dem Raum Wien der Umsetzung des Projektes voraussichtlich zustimmen würden. Bei dieser Betrachtungsweise steht demnach nicht im Vordergrund, festzustellen, ob eine Person generell für oder gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten ist, sondern vielmehr um tiefergehend zu erforschen, welche Gestaltungsform das Projekt zu Beginn haben sollte, dass es von Eltern Zustimmung erhalten wird. Im Laufe der Zeit könnten sich Regelungen auf Grund von positiven Erfahrungen verändern und das Projekt würde weiterhin befürwortet werden. In dem Bericht über das Projekt Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten wurde ein solcher Wandel erwähnt.^[430] Wenn der Wunsch oder das aus dem

[429] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

[430] Vgl. Pils 1995- b, <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi>

Bildungsbereich verfolgte Ziel besteht, Computer in Kindergärten anzubieten, wird eine solche Information wertvoll für den Erfolg des Projektes sein.

Nun soll das Maß der Akzeptanz von Eltern im Raum Wien, welche an dieser Studie teilgenommen haben, betrachtet werden. Es sei darauf hingewiesen, dass sich jegliche Prozentangaben auf die Gesamtzahl von 338 beziehen (N=338).

Wenn ein Computer im Kindergarten angeboten wird,... (in %)	Stimme zu	Stimme nicht zu	Keine Angabe
... sollte dieser als langfristiges Projekt (d.h. dauerhaft) im Kindergarten zur Verfügung stehen	45,6	49,4	5,0
... dürfte diese nur im Rahmen eines zeitlich begrenzten Projektes (z.B. einige Wochen lang) zur Verfügung stehen.	42,6	47,0	10,4
... dürfte dieser ausschließlich der Schulvorbereitung dienen.	53,0	37,9	9,2
... dürften Kinder jeder Altersstufe (von 3 – 6 Jahren) mit dem Computer arbeiten	34,0	58,3	7,7

45,6% der ProbandInnen kreuzten an, sie würden im gegebenen Fall einer Durchführung des Vorhabens Einsatz von Computern im Kindergarten einem langfristigen Projekt zustimmen. 49,4% sprachen sich dagegen aus und 5,0% enthielten sich der Meinung. 42,6% haben angegeben einem zeitlich begrenztes Projekt zuzustimmen, während 47,0% dem nicht zustimmen würden und 10,4% haben keine Angaben gemacht.

Werden die Angaben zu beiden Formen – langfristiges Projekt sowie zeitlich begrenztes Projekt – zusammen betrachtet so befürworten 36,1% ein langfristig angesetztes Projekt und 33,4% bevorzugen nur ein zeitlich begrenztes Projekt. Besonders positiv gestimmt sind 9,2% der Eltern, welche sowohl einem langfristigen, wie auch einem zeitlich begrenzten Projekt zustimmen würden. Dagegen stimmen hinsichtlich des Ausmaßes des Projektes 14,8% der ProbandInnen weder dem Einen noch dem Anderen zu. Auf die letztgenannte Gruppe bezogen, sei erwähnt, dass dies nicht zwingend zur Folge hat, dass alle Fragen mit stimme nicht zu beantwortet wurden. So führen 5,6% der Eltern an, dass das Angebot eines Computers im Kindergarten mit dem Schwerpunkt, dass Kinder auf die Schule vorbereitet werden, zustimmen würden. Zu vermuten ist, dass diese Gruppe ihre ablehnende Einstellung betonen will, indem generell jedes Ausmaß des Projektes nicht befürwortet wird. Jedoch, sofern im Kindergarten Kindern ein Computer zur Verfügung gestellt werden soll, die Umsetzung des Projektes mit dem pädagogischen Schwerpunkt Schulvorbereitung Akzeptanz finden würde. So würden gesamt betrachtet rund 79% der befragten Eltern der Durchführung

des Vorhabens Einsatz von Computern im Kindergarten in Form eines langfristigen oder zeitlich begrenzten Projektes oder beidem zustimmen.

53,0% der ProbandInnen wünschen sich, dass die Computernutzung ausschließlich der Schulvorbereitung dient. 37,9% stimmen einer solchen Einschränkung nicht zu. 9,2% äußern sich nicht dazu. Dies zeigt auf, dass der pädagogische Schwerpunkt laut vieler Eltern vorwiegend bei der Schulvorbereitung liegen sollte.

Dass Kinder jeden Alters der Zugang zum Computer gewährt wird – damit wären 34,0% der ProbandInnen einverstanden. Hingegen 58,3% wollen dies nicht. 7,7% äußern sich nicht dazu. So sind Eltern häufiger für eine Altersbegrenzung. Wird der Blick spezifischer auf das Alter der Kinder gerichtet, so könnten sich Eltern die Gestaltung des Projektes mit folgender Altersbegrenzung vorstellen.

Die Darstellung der Meinung bzw. Altersgruppe und Computereinsatz ist durch Doppelangaben beziehungsweise inkorrekte Angaben der TeilnehmerInnen an der Studie limitiert. Von jenen ProbandInnen, welche zugestimmt haben, dass Kindern jeder Alterstufe (von 3-6 Jahren) mit dem Computer arbeiten dürfen, haben 22,8% zusätzlich eine Altersbegrenzung angegeben. Auch sind Unklarheiten bei der Gruppe von ProbandInnen aufgekommen, welche dagegen sind, dass Kinder jeder Alterstufe mit dem Computer arbeiten dürfen. Sie haben ihrer Einstellung mit *stimme nicht zu* Ausdruck verliehen, doch haben 10,7% dieser Gruppe keine klare Aussage gemacht, ab welchem Alter sie sich den Zugang zum Medium vorstellen könnten, wenn ein Computer im Kindergarten angeboten wird. Demnach haben sie keine Angaben dazu gemacht, ob Kindern erst ab vier Jahren, ab fünf Jahren oder ab sechs Jahren der Computer zur Verfügung gestellt werden sollte.

Sowohl inkorrekte, als auch unvollständige Antworten fließen auf Grund der Vollständigkeit dennoch in die Bewertung mit ein. Denn es könnte etwa die Situation auftreten, dass es für einige TeilnehmerInnen zwar keine Altersbegrenzung geben muss, sie dennoch eine bevorzugen würden. Oder sie haben bei der zuletzt gestellten Frage das *nur* überlesen.

Demnach: ... sollte er nur Kindern ab einer bestimmten Alterstufe zur Verfügung gestellt werden. Eine Art Missverständnis könnte aufgetreten sein. Ungeachtet dieser Möglichkeiten für das Auftreten inkorrekt oder unvollständiger Angaben, wird, wie bereits erwähnt, jede Antwort in das Resultat miteinfließen.

Wenn ein Computer im Kindergarten angeboten wird,... (in %)		Stimme zu	Stimme nicht zu	Keine Angabe
... sollte er nur Kindern ab einer bestimmten Alterstufe zur Verfügung gestellt werden	Ab 4 Jahren	11,5	40,0	48,5
	Ab 5 Jahren	31,1	31,4	37,6
	Ab 6 Jahren	38,8	23,4	37,9

So würden 11,5% der ProbandInnen zustimmen, dass Kinder ab vier Jahren der Zugang zum Computer erlaubt wird. Ab fünf Jahren könnten sich 31,1% der Eltern vorstellen, dass Kinder das Medium nutzen. 38,8% sind dafür, dass Kinder erst ab sechs Jahren den Computer angeboten bekommen. Demnach sind Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, vorwiegend der Meinung, Kindern erst ab einem höheren Alter – fünf oder sechs Jahren – die Nutzung des Computers zu gestatten.

Trotz der beschriebenen Einschränkung sind auch klare Ergebnisse dieses Studienteils ersichtlich. Wie in Tabelle 1 übersichtlich dargestellt ist, haben 5,6% der ProbandInnen jede Fragestellung hinsichtlich der Akzeptanz mit *stimme nicht zu* angekreuzt. Mit dieser Aussage wird ein ausdrückliches *Nein* betont. 2,7% geben keinerlei Angaben zu den Fragen an. So äußert sich diese Gruppe an ProbandInnen nicht weiter dazu. 1,8% kreuzten bei allen Aspekten *stimme zu* an und dies hebt eine klare Befürwortung des Projektes hervor. Solche einseitigen Antworten können zum Einen auf die Einstellung hinweisen, welche grundlegend befürwortend oder ablehnend ist, zum Anderen könnten diese auch Desinteresse demonstrieren. Sind in den Angaben von ProbandInnen nur Kreuze bei *stimme nicht zu* zu finden, wollen sie womöglich nicht weiter darüber nachdenken, wann sie doch dem Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten zustimmen würden, da sie gegen ein solches Vorhaben sind. Sind nur Kreuze bei *stimme zu* zu finden, könnte dies darauf hindeuten, dass sie sich vielleicht nicht näher mit den einzelnen Gestaltungsaspekten beschäftigen wollten, da sie es scheinbar in jeder Form begrüßen. Ist weder bei *stimme zu* noch bei *stimme nicht zu* eine Angabe zu finden, könnte dies ein generelles Desinteresse verdeutlichen.

Tabelle 1: Übersicht – Akzeptanz von Eltern

Grobe Gestaltung des Projektes (N = 338)	
Zeitlicher Rahmen des Projektes	~ 79% stimmen der Durchführung des Vorhabens zu: → 36,1% ein langfristig angesetztes Projekt → 33,4% zeitlich begrenztes Projekt → 9,2% stimmen beidem zu
pädagogischer Schwerpunkt	53,0% ausschließlich zur Schulvorbereitung
grundlegende Altersbegrenzung	34,0% Zugang für jedes Alter 58,3% Altersbegrenzung
spezifische Altersbegrenzung	11,5% ab 4 Jahren 31,1% ab 5 Jahren 38,8% ab 6 Jahren



Alle Fragen des Fragebogens beantwortet mit... (N = 338)	
Stimme nicht zu	5,6%
Keine Angaben	2,7%
Stimme zu	1,8%

5.3.1.3 Meinung über die Wirkung von Computern auf Kindergartenkinder

Innerhalb der Studie wurde Eltern, welche an dieser teilgenommen haben, die Frage gestellt, wie sich das Angebot von Computern im Kindergarten ihrer Meinung nach auf die Kinder auswirken wird. Sie sollten sich kurz mit den Aspekten der geistigen Entwicklung, des Sozialverhaltens, der Persönlichkeitsbildung, sowie der körperlichen Entwicklung – vier grundlegende Kategorien, die durch die Betrachtung von in der Literatur dokumentierten Kommentaren, welche in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) dargestellt werden, hervorgegangen sind und für die nun durchgeführte Studie genutzt wurden – befassen und ihre Einschätzung mittels einer Skala von positiv bis hin zu negativ kundmachen. Ohne konkrete Kommentare wird ihrer Einstellung weiter Ausdruck verliehen. Hervorgehen soll durch diesen Teil der Befragung, welcher der genannten Aspekte dominierend positiv oder negativ bewertet wird oder für ProbandInnen keine nennenswerte Wirkung aufweist. Des Weiteren wird durch einen Vergleich der vier Kategorien verdeutlicht, welche Kategorie hinsichtlich ihrer Bewertungen – positiv, negativ oder keine Wirkung – besonders hervorsteht. So kann erfasst werden, in welche Richtung Bedenken der ProbandInnen generell gehen. Folgend könnte etwa bei der Erarbeitung von didaktisch-pädagogischen Konzepten allgemein ein besonderes Augenmerk auf diese Bereiche gelegt

werden, sowie Elternarbeit darauf ausgerichtet werden, gemeinsam mit konkreten Kommentaren von Eltern konzentrierter auf einzelne Aspekte einzugehen. Es sei erneut darauf hingewiesen, dass sich jegliche Prozentangaben auf die Gesamtzahl von 338 beziehen (N=338).

Die Auswirkung des Angebotes von Computern im Kindergarten auf die einzelnen Aspekte beurteilten ProbandInnen wie folgt:

Wie würde sich Ihrer Meinung nach das Angebot von Computer im Kindergarten auf die Kinder auswirken betreffend ... (in %)	Positiv	Eher positiv	Keine Wirkung	Eher negativ	Negativ	Keine Angabe
... die geistige Entwicklung	18,0	37,3	17,8	14,2	10,4	2,4
... das Sozialverhalten	6,0	14,0	23,4	32,0	23,1	1,8
... die Persönlichkeitsbildung	9,5	18,0	35,8	18,6	15,1	3,0
... die körperliche Entwicklung	5,0	4,7	19,5	32,8	35,8	2,1

Geistige Entwicklung: 18,0% der ProbandInnen meinen, die Wirkung der Nutzung des Computers auf die geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten wäre positiv. 37,3% sind überzeugt, die Auswirkung ist eher positiv. Keine Wirkung sehen 17,8% der ProbandInnen. 14,2% glauben an eine eher negative und nur 10,4% an eine negative Auswirkung. Gesamt betrachtet ist aus der Verteilung der Bewertungen zu erkennen, dass ProbandInnen eine vorwiegend positive Auswirkung auf die geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten erwarten.

Sozialverhalten: Eine positive Auswirkung auf das Sozialverhalten vermuten 6,0% der ProbandInnen. 14,0% sehen im Angebot eines Computers eine eher positive Auswirkung. 23,4% glauben an keine Wirkung. Deutlich hervor tritt die Einschätzung von 32,0% der ProbandInnen, welche davon ausgehen, dass sich die Computernutzung eher negativ auf das Sozialverhalten auswirken wird. Schließlich sind 23,1% der ProbandInnen überzeugt, diese würde sich negativ auswirken. Folglich erwarten ProbandInnen mehrheitlich eine negative Auswirkung auf das Sozialverhalten.

Persönlichkeitsbildung: 9,5% beurteilen die Wirkung der Computernutzung auf die Persönlichkeitsbildung positiv, 18,0% eher positiv. Dass die Computernutzung keine Wirkung aufweisen wird, meinen 35,9%. 18,6% sehen eine eher negative Auswirkung und 15,1% vermuten einen negativen Effekt. Damit gehen ProbandInnen mehrheitlich davon aus, dass die Nutzung des Computers keine Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung haben wird.

Körperliche Entwicklung: 5,0% sehen eine positive Wirkung auf die körperliche Entwicklung beziehungsweise den Körper. Ebenfalls 4,7% vermuten eine eher positive Auswirkung. Keine Wirkung erwarten 19,5%. Die Auswirkung auf den Körper wird von 32,8% als eher negativ eingestuft. Laut 35,8% der ProbandInnen hätte die Computernutzung eine negative Auswirkung. Somit sind ProbandInnen vorwiegend davon überzeugt, die Nutzung eines Computers würde sich überwiegend negativ auf die körperliche Entwicklung beziehungsweise Aspekte, welche den Körper betreffen auswirken.

Die vier Kategorien im Vergleich führen zu folgenden Ergebnissen:

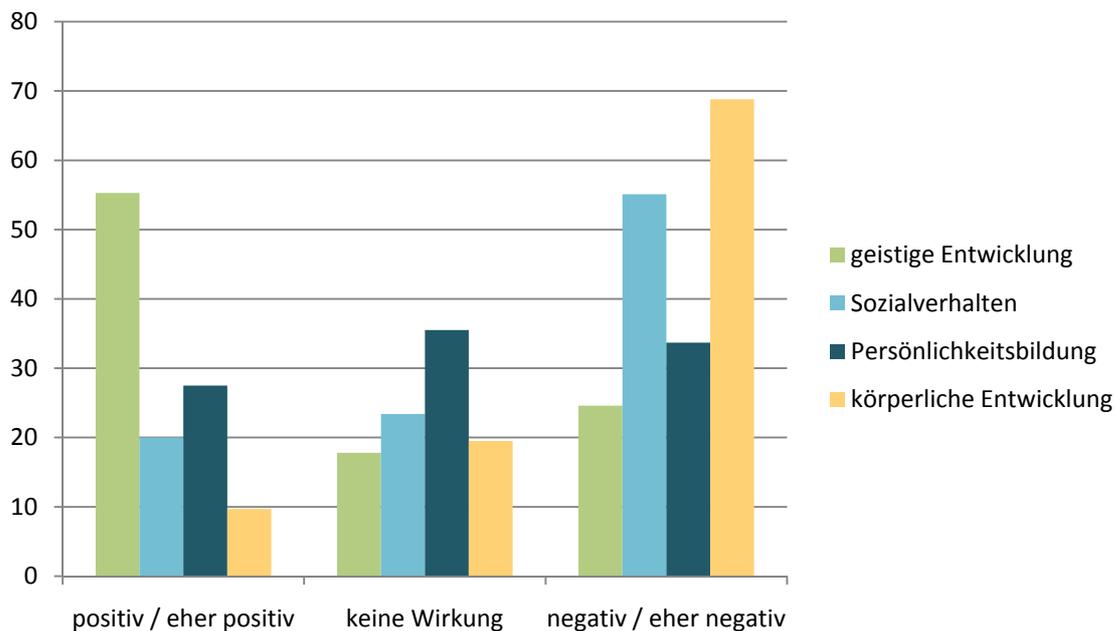


Abbildung 1: Eltern – die vier Kategorien im Vergleich (in %)

Positive oder eher positive Wirkung: Die Kategorie geistige Entwicklung hebt sich mit ihrer positiven und eher positiven Bewertung von 55,3% unter den anderen Kategorien deutlich ab. Hierauf erwarten im Vergleich zu den anderen Kategorien somit die meisten ProbandInnen eine positive oder eher positive Auswirkung. Die Persönlichkeitsbildung folgt als jene Kategorie, welche mit ihrer positiven und eher positiven Bewertung von 27,5% gewissermaßen den zweiten Platz einnimmt. Mit 20,0% sind etwas weniger ProbandInnen von einer positiven oder eher positiven Auswirkung auf das Sozialverhalten überzeugt. Die positive und eher positive Bewertung der Wirkung auf die körperliche Entwicklung bildet mit nur 9,7% das Schlusslicht.

Keine Wirkung: Werden die vier Kategorien miteinander verglichen, so erwarten 35,8% der ProbandInnenen – damit die meisten – keine Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung. Auf die

Kategorie Persönlichkeitsbildung folgt die Kategorie Sozialverhalten, bei der 23,4% an keine Wirkung glauben. Daran schließt die Bewertung der körperlichen Entwicklung an. Diesbezüglich vermuten 19,5% keine Wirkung. Zuletzt ist die geistige Entwicklung zu nennen, bei der 17,8% der ProbandInnen keine Wirkung annehmen.

Negative oder eher negative Wirkung: Die Wirkung auf das Sozialverhalten und die körperliche Entwicklung beziehungsweise den Körper wird als mehrheitlich negativ oder eher negativ beurteilt, wobei insbesondere die Einstufung der Wirkung auf die körperliche Entwicklung mit 68,6% hervorsteicht. Keine der anderen Kategorien weist eine derart negative Bewertung auf. Das Sozialverhalten mit einer negativen oder eher negativen Einstufung von 55,1% steht demnach an zweiter Stelle. Merklich weniger negativ oder eher negativ sehen 33,7% der ProbandInnen die Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung. Die Auswirkung auf die geistige Entwicklung wird schließlich nur von 24,6% der ProbandInnen als negativ oder eher negativ bewertet.

So geht aus den Resultaten hervor, dass Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, die Wirkung des Angebotes von Computern im Kindergarten insbesondere auf die geistige Entwicklung positiv oder eher positiv bewerten. Die Kategorie körperliche Entwicklung und Sozialverhalten haben dagegen eine herausstechend negative oder eher negative Bewertung erhalten.

5.3.2 Qualitative Auswertung – tiefere Betrachtung der von Eltern angeführten Kommentare

Im Fragebogen wurden drei Fragen gestellt, welche Raum gaben, um sich zum Thema Einsatz von Computern im Kindergarten zu äußern. Angeregt durch den von Carola Michaelis vorgestellten Fragebogen lauten diese:^[431] *Worin sehen Sie die größte Chance beim Angebot eines Computers im Kindergarten?, Was wäre Ihre größte Sorge, wenn Computer im Kindergarten zur Verfügung gestellt werden? und Was ist Ihnen noch wichtig zum Thema Einsatz von Computer im Kindergarten zu sagen?.* Die Darstellung der niedergeschriebenen Kommentaren von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, werden aufzeigen, von welchen Gedanken sie mit Blick auf den Computereinsatz im Kindergarten begleitet werden und welche Bedeutung ihnen zugeschrieben wird. 80,5% der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, haben sich zu den genannten Fragen geäußert. Mit Ausnahme der

[431] Vgl. Michaelis 2002a, S.50f

Sammlung von Kommentaren mit spezifischen Schwerpunkten ist gesamt bei der Betrachtung der Kommentare hervorgegangen, dass von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, 268 Mal eine Chance oder ein befürwortender Kommentar und 441 Mal eine Sorge oder ein ablehnender Kommentar angeführt haben. Ihre angeführten Kommentare werden nun betrachtet.

Zuvor eine Übersicht über das methodische Vorgehen:

Die Kommentare von ProbandInnen werden entsprechend des Schwerpunktes der nachfolgenden vier Unterkapitel (Kapitel 5.3.2.1, Kapitel 5.3.2.2, Kapitel 5.3.2.3, Kapitel 5.3.2.4) eingeteilt. Innerhalb der Kapitel werden die einzelnen Kommentare zu Gruppen zusammengefasst. Diese Gruppen beziehungsweise Kategorien werden getrennt betrachtet und auf die einzelnen Kommentare näher eingegangen. Mit Ausnahme des Kapitels, welches die Sammlung von Kommentaren mit verschiedenen Schwerpunkten behandelt, werden im Anschluss alle Kategorien miteinander verglichen und eine Rangordnung aufgestellt, wobei die Bedeutung für die Eltern als Ordnungsfaktor dient. Die Bedeutung ergibt sich daraus, wie oft ProbandInnen Kommentare angeführt haben. Schließlich werden im Unterkapitel 5.3.2.5 (Die bedeutsamsten Kommentare) alle Kommentare der befragten Eltern in einer einzigen Tabelle vorzufinden sein. Bei der Betrachtung dieser Tabelle wird ersichtlich, welche die 10 (beziehungsweise 11) meistangeführten Äußerungen von Eltern waren.

Es sei darauf hingewiesen, dass sich eine scharfe Trennung der Kommentare in manchen Fällen als schwierig erweist. Dennoch wurde versucht, eine bestmögliche Einteilung zu finden. Bei der Betrachtung der einzelnen Kommentare wird zum Einen auf diese näher eingegangen und dargestellt wie oft diese zur Sprache gekommen sind. Zum Anderen wird manches Mal zur weiteren Erläuterung genauer dargestellt, zu welcher Frage des Elternfragebogens der Kommentar zu finden ist und welche Grundeinstellung die Person einnimmt, die den Kommentar angeführt hat. Der Elternfragebogen enthält die Frage nach der größten Chance und größten Sorge, die ProbandInnen im Angebot von Computern im Kindergarten sehen und eine Fragestellung, die ermöglicht, weitere Kommentare anzugeben. Bei der Betrachtung der einzelnen Kommentare kann es hilfreich sein, zu wissen, zu welcher dieser Fragestellungen ProbandInnen der Kommentar angeführt wurde, um etwa mögliche Unklarheiten zu beseitigen. Mit Grundeinstellung ist gemeint: wenn alle Kommentare einer Probandin oder eines Probanden ohne Ausnahme negativ sind, wird von einer *ablehnenden Grundeinstellung* gesprochen. Jene ProbandInnen, in deren Kommentaren entweder etwas Positives zu finden ist oder Hinweise zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung angeführt wurden, betonen oder deuten an, dass sie in irgendeiner Form das

Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten befürworten oder, wenngleich etwas widerwillig, akzeptieren würden – diese Gruppe wird künftig beschrieben als jene, welche eine *andeutend zusagende Grundeinstellung* einnimmt. Beides – zu welcher Fragestellung der Kommentar angeführt wurde, sowie die Grundeinstellung von ProbandInnen – kann einen Hinweis auf die Bedeutung des Kommentars geben, mögliche Unklarheiten ausräumen oder ein Kommentar stärker gewichten. Sofern derartige Informationen bei der Betrachtung der Kommentare relevant sein könnten, wird darauf eingegangen. Es sei noch darauf hingewiesen, dass sich jegliche Prozentangaben abermals auf die Gesamtzahl von 338 beziehen (N=338).

5.3.2.1 Sammlung von Chancen und befürwortenden Kommentaren

In diesem Kapitel geht es ausschließlich um die Betrachtung von Chancen und befürwortenden Kommentaren, welche Eltern, die an der Studie teilgenommen haben, niedergeschrieben haben. So steht im Fokus die im Elternfragebogen gestellte Frage *Worin sehen Sie die größte Chance beim Angebot eines Computers im Kindergarten?*.

Herausgenommen sind jene Kommentare, welche sich auf die Kategorie geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten, Sozialverhalten, Persönlichkeitsbildung oder die körperliche Entwicklung beziehungsweise Aspekte, die den Körper betreffen, beziehen. Diese werden separat im Kapitel *Sammlung von Kommentaren zu den vier Kategorien* betrachtet.

- **Kategorie Medienerziehung ist ein aktuelles Thema:**

3,6% der befragten Eltern sprechen davon, dass der Computer zum Alltag gehört und bedeutend ist, im Computerzeitalter den kompetenten Umgang zu erlernen. Mit dem Anführen des Kommentars *mit der Zeit gehen, denn im Computerzeitalter sinnvoll und wichtig* wird verdeutlicht, dass das Medium heutzutage ein Teil des Lebens ist und nicht mehr wegzudenken wäre. Aus diesem Grund wäre es sinnvoll, aber auch wichtig, den Kindern baldigst den kompetenten Umgang näher zu bringen. Kommentare werden angeführt, wie *Computer und Internet gehören zum Alltag, man kann nicht daran vorbei Kinder rechtzeitig an dessen Umgang zu gewöhnen....* oder ähnliche Aussagen, wie beispielsweise *Da Computer aus dem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken sind, ist die frühzeitige Erziehung besonders wichtig..* Dass 0,3% der Eltern diesen Kommentar zu der Frage nach der größten Sorge angegeben hat, scheint auf den ersten Blick verwirrend zu sein. Jedoch kann dies darauf zurückzuführen sein, dass die Person keinerlei Sorgen hat und zusätzlich betonen wollte, das

Medium sei ein Teil des Lebens von Heranwachsenden. In diesem Fall wurde auch eine Mehrfachnennung gemacht, um die Äußerung ein weiteres Mal hervorzuheben.

Vom allgemeinen Kommentar, dass die frühzeitige Entwicklung von Medienkompetenz heutzutage wichtig und sinnvoll sei, abgespalten, beziehen sich 4,4% der ProbandInnen konkreter auf den Vorteil beziehungsweise die Wichtigkeit des Zuganges zum Computer für die Schule und grundsätzlich für die Zukunft des Kindes. Mit Zukunft kann sowohl die Schule, wie auch der Umgang im Alltag gemeint sein. So wird das Sammeln erster Computerkenntnisse im jungen Alter die Kinder auf die Schule und den Alltag vorbereiten und sich positiv auf den kompetenten Umgang auswirken. Kinder werden einen leichteren und unbeschwerten Einstieg beim Schuleintritt haben und selbstverständlich mit dem Medium umgehen. Auch wird erwähnt, dass den Kindern damit allgemein eine bessere Zukunft ermöglicht wird, wenn Kinder schon früh den Umgang erlernen.

3,3% der Eltern sprechen klar die Chance aus, dass der Zugang zum Medium auch für Kinder aus Haushalten, die keinen Computer besitzen, möglich wäre und sie durch das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten, wie andere Kinder die Gelegenheit erhalten würden, den Umgang mit dem Medium zu erlernen. Damit wiedergeben ProbandInnen das von Neuß & Tiedge angeführte Ziel Chancengleichheit herzustellen und nehmen mit einer solchen Aussage auch allgemein Bezug auf das Thema digitale Kluft, welches in Kapitel 3.1 (Die digitale Kluft und ihre Verbindung zum Thema *Einsatz von Computern im Kindergarten*) näher behandelt wurde.^[432] Das vorangegangene Argument bezieht sich ein wenig entfernter ebenso auf das Thema digitale Spaltung. Bis zum Schuleintritt erste Erfahrungen mit dem Medium gesammelt zu haben, bewirkt eine schon früh angesetzte Chancengleichheit, welche Vorteile mit sich bringen kann.

Schließlich wird von 0,3% der TeilnehmerInnen an der Studie erwähnt, es hätte keinen Sinn, Kinder vor dem Computer gewissermaßen bewahren zu wollen. Eine solche Anmerkung ist ein Einzelfall. Sie ist weder als Chance, noch als Sorge zu sehen – es wurde als befürwortendes Argument angegeben. Keine weitere ProbandIn sich so deutlich gegen die Bewahrpädagogik ausspricht. Dennoch besteht die Vermutung, dass all jene Antworten von TeilnehmerInnen der Studie – auf die Frage nach der größten Chance, auf die Frage nach der größten Sorge und der Möglichkeit, sich zusätzlich zum Thema zu äußern – in denen eine befürwortende Andeutung oder eine deutlich zu erkennende positive Einstellung zu finden ist – folgend eine andeutend zusagende Grundeinstellung einnehmen –, schwanken zwischen

[432] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

einer bewahrpädagogischen Position und einer handlungsorientierten Sichtweise. All jene Antworten von ProbandInnen mit rein ablehnenden Aussagen, weisen auf eine bewahrpädagogische Einstellung hin. Die quantitative Auswertung der Elternfragebögen hat ergeben, dass dies nicht zur Folge hat, dass alle TeilnehmerInnen der Studie mit der Neigung zu einer bewahrpädagogischen Einstellung von Grund auf das Projekt Einsatz von Computer ablehnen. Eine ablehnende Grundeinstellung beeinflusst zwar die Akzeptanz, aber muss nicht zwangsläufig bedeuten, sie wäre stets gewissermaßen bei Null. Zwar mit Einschränkungen versehen – zum Beispiel erst sechsjährigen Kindern den Zugang zum Medium zur Schulvorbereitung zu gewähren oder nur Kurzprojekte anzubieten – könnte das Projekt umgesetzt werden und Kinder erhielten die Möglichkeit, bereits im jungen Alter erste Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln.

Kommentar	%
Wichtig und vorteilhaft für die Zukunft/Schule	4,4
mit der Zeit gehen, denn im Computerzeitalter sinnvoll und wichtig	3,6
digitale Kluft überwinden / Chancengleichheit	3,3
kein bewahren	0,3

Der Kommentar *wichtig und vorteilhaft für die Zukunft/Schule* wurde im Vergleich zu den anderen Kommentaren am häufigsten genannt. Damit hat diese Äußerung durchaus Bedeutung für Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben und ist als hervorstechende Chance dieser Kategorie zu sehen. Nur unmerklich weniger oft kamen die Argumente *mit der Zeit gehen, denn im Computerzeitalter sinnvoll und wichtig*, sowie *Chancengleichheit* bei der Betrachtung der Antworten von ProbandInnen auf die im Fragebogen gestellten offenen Fragen vor. Unbedeutend war die Ansicht, Kinder nicht vor dem Medium zu bewahren. Diese Anmerkungen von ProbandInnen verdeutlichen zum Einen allgemein eine positive Einstellung gegenüber dem Vorhaben, im Kindergarten Computer anzubieten, zum Anderen kommt auf, dass einige Eltern auch den Vorteil für alle erkennen, indem sie erwähnen Chancengleichheit bieten zu können.

- **Kategorie Möglichkeiten, die durch den Zugang zum Computer eröffnet werden:**

All jene ProbandInnen, welche Äußerungen hinsichtlich dieser Kategorie gemacht haben, waren schwierig zu trennen, wurden dennoch wegen ihren unterschiedlichen Schwerpunkten gesondert betrachtet.

Früh die Möglichkeit erhalten das Medium kennenzulernen beziehungsweise die Gelegenheit geboten bekommen, den kompetenten Umgang erlernen zu können, wird von 22,2% der Eltern als Chance angegeben und sticht nicht nur als befürwortendes Argument hervor, sondern ist ebenfalls die am häufigsten genannte Äußerung, die in der Auswertung aller Kommentare von ProbandInnen zu finden ist. Damit wird die Entwicklung von Medienkompetenz von einem Großteil der Eltern als positiver Aspekt des Projektes *Einsatz von Computern im Kindergarten* gesehen. Selten wird der Begriff Medienkompetenz angeführt, vielmehr wird dieser mit eigenen Worten umschrieben. Entweder in Form einer Art Zusammenfassung beziehungsweise des Zieles von Medienkompetenz, wie zum Beispiel, den kompetenten, sinnvollen Umgang zu erlernen beziehungsweise vermittelt zu bekommen. Oder einzelne Dimensionen treten hervor, wie etwa, dass Kinder technische Fertigkeiten erlernen, Grundkenntnisse im Umgang mit Computer erwerben, die Gefahren, die hinter der Nutzung stehen, beginnen zu erkennen und dergleichen.

Ein befürwortendes Argument hinsichtlich des Angebotes von Computern im Kindergarten ist, dass Kinder aus den Nutzungsmöglichkeiten profitieren könnten. So sind 5,9% der ProbandInnen der Meinung, Kindergartenkinder hätten mit dem Zugang die Chance, das Medium zur Unterhaltung oder als Arbeitswerkzeug zu nutzen, verschiedene Lernspiele angeboten zu bekommen – demnach als Lernmedium zu gebrauchen – und aus dem erweiterten Erfahrungsraum, den das Medium bietet, detaillierte und zusätzliche Informationen beziehungsweise Wissen zu schöpfen. Kinder werden sowohl die Nutzungsmöglichkeiten erforschen können und gleichzeitig aus diesen vielseitig profitieren können. Auffällig ist, dass oftmals die Möglichkeit der Nutzung von Lernspielen angesprochen wird. Dies könnte darauf hin deuten, dass ihnen das Angebot von Lernspielen bei der Umsetzung des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten sowohl als Nutzungsmöglichkeit sehen, als auch generell wichtig ist.

Ein Kommentar, welches sich im Grunde zu dem eben genannten Argument, Kinder können aus den Nutzungsmöglichkeiten profitieren, bezieht, dennoch wegen der spezifischen Aussage davon zu trennen ist, ist, dass Kinder durch die Nutzung des Mediums schneller beziehungsweise leichter zum Beispiel Lesen, Schreiben oder Rechnen lernen können. Außerdem wird ihnen durch den erweiterten Erfahrungsraum ein Zugang zu breit gefächerten Informationen ermöglicht, die sie entweder kaum oder nicht im nahen Umfeld sammeln können. Dieser Zugang kann ihnen zu einem umfangreicheren Wissen über verschiedenste Themen verhelfen. Kinder könnten mit dem Zugang zum Computer mehr in Erfahrung bringen und lernen, als wenn ihnen der Zugang zum Medium verwehrt bliebe. 1,5% der Eltern

sind davon überzeugt und sehen dies als Chance, wenn Kindern ein Computer zur Nutzung angeboten wird.

6,2% der ProbandInnen sehen Positives im Angebot eines Computers im Kindergarten darin, dem Medium auf spielerische Art und Weise begegnen zu können. Zu unterscheiden ist, dass Kinder den Umgang mit dem Medium spielerisch erlernen können oder spielerisches Lernen ermöglicht wird. Somit könnten Kinder im Kindergarten einerseits auf spielerische Art und Weise an das Medium herangeführt werden. Damit hätten sie die Möglichkeit, in langsamen Schritten und vor allem spielerisch Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln und dabei zu lernen, wie mit diesem kompetent umzugehen ist. Außerdem hätten die Kinder Gelegenheiten, spielerisch zu Lernen. Zum Beispiel, um rechnen zu lernen. Die Gemeinsamkeit der beiden Aspekte liegt im Wort *spielerisch*. Sowohl die Entwicklung von Medienkompetenz, wie auch das Aufbauen einzelner Fähigkeiten ist zwanglos und mit Spaß verbunden. Beide Aspekte – spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums – werden von ProbandInnen gleichverteilt angeführt. Derartige Anmerkungen könnten zu anderen Kommentaren dieser Kategorie zugewiesen werden und dort ebenso ihren Platz finden, wurden jedoch auf Grund der erwähnten Gemeinsamkeit *spielerisch* herausgenommen und separat betrachtet.

Ein weiteres Argument, welches nur von 0,6% der TeilnehmerInnen an der Studie genannt wurde, steht in enger Beziehung mit dem eben erwähnten Kommentar. So ist diese Gruppe der Meinung, das Angebot eines Computers würde dazu führen, dass Kinder ein weiteres interessantes Medium entdecken und damit motiviert lernen werden. Zu ahnen ist, dass ProbandInnen mit einer solchen Aussage erklären wollen, der Computer würde die Neugierde der Kinder derart wecken, dass sie gerne das Medium als neue Quelle für das Lernen heranziehen werden.

Kommentare dieser Gruppe inkludieren die Gelegenheit, Medienkompetenz entwickeln zu können. Kinder nutzen den Computer, befassen sich mit dem Medium und während sie etwa die Nutzungsmöglichkeiten erforschen, spielerisch Lernen oder dergleichen, werden sie nach und nach auch ihre Medienkompetenz ausbauen. Wenngleich ProbandInnen unmerklich explizit als Kommentar *Entwicklung von Medienkompetenz* anführen, so sprechen sie mit ihren Aussagen verschiedene Dimensionen der Medienkompetenz an. Ob ProbandInnen den Begriff Medienkompetenz nicht erwähnen, weil sie diesen nicht kennen oder weil sie mit eigenen Worten diese Chance zur Sprache bringen wollen, kann jedoch nicht herausgelesen werden. Demnach bleibt verborgen, ob TeilnehmerInnen der Studie der Begriff selbst tatsächlich geläufig ist oder nicht. Allerdings entsteht durch die mehrheitlich vorkommenden

Umschreibungen die Vermutung, dass sie zwar einzelne Aspekte der Medienkompetenz kennen, doch ihr Wissen um den komplexen Begriff gering ist.

Kommentar	%
Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen	22,2
Spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums	6,2
Aus Nutzungsmöglichkeiten profitieren	5,9
Schneller und leichter Lesen, Schreiben und Rechnen lernen	1,5
Motiviert Lernen	0,6

Ohne an gewissermaßen an dieser Stelle expliziten Bezug auf die mögliche Bedeutung – beispielsweise dass Medienkompetenz als Teil der Primärprävention oder als wichtige Schlüsselqualifikation gesehen wird, wie in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) angeschnitten wurde – oder sich der Diskussion anzuschließen, ob Kindern im Kindergarten durch den Zugang zu Computern die Möglichkeit geboten werden sollte oder kann, Medienkompetenz zu entwickeln, sehen Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, generell als größte Chance das *Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen*. Dieser Aspekt tritt an die erste Stelle der von Eltern angeführten Chancen und befürwortenden Kommentaren. Der Kommentar *Spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums* wurde am zweithäufigsten von ProbandInnen erwähnt, das Eltern ebenso als positiven Aspekt beim Angebot von Computern im Kindergarten sehen. Folgend führen viele ProbandInnen an, dass die Kinder aus den Nutzungsmöglichkeiten, die das Medium bietet, profitieren können. Seltener sind Anmerkungen, welche sich auf das *schneller und leichter Lesen, Schreiben und Rechnen lernen*, sowie auf das *motiviert Lernen* beziehen, in den Kommentaren der befragten Eltern zu finden.

- **Kategorie Allgemein für den Einsatz von Computern im Kindergarten:**

5,9% der Eltern sprechen sich grundsätzlich für das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten aus. ProbandInnen äußern ihre Einstellung mittels Anmerkungen, wie etwa: *Je früher ein maßvoller Umgang mit diesem Medium erlernt wird, umso besser.*, *Wäre von Vorteil.* oder *Ich finde gut, dass die Kinder lernen wie man mit PC umgehen muss..* 0,9% der ProbandInnen betonen ihre Einstellung auf die Frage nach der größten Chance, 4,1% äußern sich dazu bei der Frage nach zusätzlichen Kommentaren und 0,9% gaben eine

Mehrfachnennung an. Hierbei kommt die Situation auf, dass das Argument auch bei der Frage nach der größten Sorge angeführt ist. Dies soll nicht weiter verwundern, da in diesem Fall erläutert wird, warum keine Sorgen genannt werden. Damit sind folgende Argumente gemeint: *Keine Sorge, bin dafür.* oder *Keine Sorge, finde es gut..* Auf das Anführen von Äußerungen *keine Chancen* oder *keine Sorgen mit oder ohne Kommentare* wird in einem späteren Abschnitt, welcher sich mit Kommentaren mit verschiedenen Schwerpunkten befasst, näher eingegangen.

Kommentar	%
Das Projekt wird grundsätzlich befürwortet	5,9

Diese Äußerung stellt keine Chance dar, vielmehr hebt sie die positive Einstellung gegenüber dem Projekt hervor, die jedoch von einer nennenswerten Anzahl von ProbandInnen angeführt wird. Damit schließen sie sich etwa der Grundeinstellung von Stefan Aufenanger an, welcher ein solches Projekt generell positiv betrachtet.^[433, 434]

- **Kategorie *Auswirkung auf Kinder:***

Zu den allgemeinen Auswirkungen fügen 0,9% der ProbandInnen an, dass sie nur Positives sehen beziehungsweise negative Auswirkungen nicht erwartet werden. Eine Äußerung von einer Person bezieht sich direkt auf eine Erfahrung mit dem Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten und so berichtet sie: *Wurde bereits vor mehreren Jahren (also Tochter in Kindergarten ging) angeboten und war positiv für die Entwicklung..* Obwohl dies die einzige zu Wort gebrachte Erfahrung ist und damit keine Aussagekraft hat, ist sie dennoch ein nennenswerter Kommentar.

Kommentar	%
Allgemein positive Auswirkung beziehungsweise keine negativen Auswirkungen	0,9

Dieser Kommentar, welcher der einzige der Kategorie ist, nimmt generell keinen erwähnenswerten Stellenwert bei der Betrachtung der von Eltern zur Sprache gebrachten Chancen oder befürwortenden Kommentare ein.

[433] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[434] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

- **Kategorie Gefahr der übermäßigen Nutzung beziehungsweise Thema Sucht:**

Eine Gruppe, deren Kommentare allesamt selten erwähnt werden, geht auf die Gefahr der übermäßigen Nutzung beziehungsweise auf das Thema Sucht ein. 0,6%, der Eltern erwähnen, dass sie grundsätzlich keine Befürchtung einer übermäßigen Nutzung haben. 0,6% der ProbandInnen haben deshalb keine Sorgen, da die Dosis das Gift macht. Dies weist darauf hin, dass keine Bedenken bestehen, solange vor allem die Nutzungsdauer ein gewisses Maß nicht übertrifft – eben eine angemessene Dosis gefunden und umgesetzt wird. 0,6% der TeilnehmerInnen an der Studie erwähnen als Chance, dass die Entwicklung von Medienkompetenz als präventive Maßnahme gegen das spätere Auftreten einer Suchterkrankung oder falschen Nutzung des Mediums gesehen werden kann. Damit nehmen Eltern, welche den Kommentar angeführt haben, Bezug zu der von Grünbichler beschriebenen Primärprävention. Im Rahmen des Aspektes Primärprävention weist er darauf hin, dass die Entwicklung von Medienkompetenz dazu beitragen kann, die Wahrscheinlichkeit des Auftretens eines krankhaften Mediennutzungsverhaltens im späteren Alter zu minimieren.^[435] Doch taucht die explizite Nennung der Chance Prävention nur an dieser Stelle auf. Weder KindergartenpädagogInnen, noch Jugendliche, welche in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen stehen, erwähnen diese. Dies deutet darauf hin, dass das Wissen um diese Chance, die hinter dem Projekt steht, scheinbar nicht gegeben ist. Schließlich legt 0,3% der ProbandInnen offen, dass die Frage gestellt werden sollte, ob Kinder sonst schon Kontakt zu einem Computer haben. Erst auf Grund dieser Information können Sorgen einer übermäßigen Nutzung aufkommen. Bis dahin – so scheint es – bleiben diese im Hintergrund und werden nicht zur Sprache gebracht.

Kommentar	%
Keine Befürchtung einer übermäßigen Nutzung	0,6
Die Dosis macht das Gift	0,6
Prävention (Sucht)	0,6
Haben Kinder bereits Kontakt zu Computer?	0,3

Zwar enthält diese Kategorie mehrere Kommentare, jedoch unterscheiden sie sich in der Häufigkeit der Nennung nahezu nicht. So werden sie allesamt nahezu gleich selten von befragten Eltern angeführt.

[435] Vgl. Grünbichler 2009, S.78 und S.84

Kategorien im Vergleich:

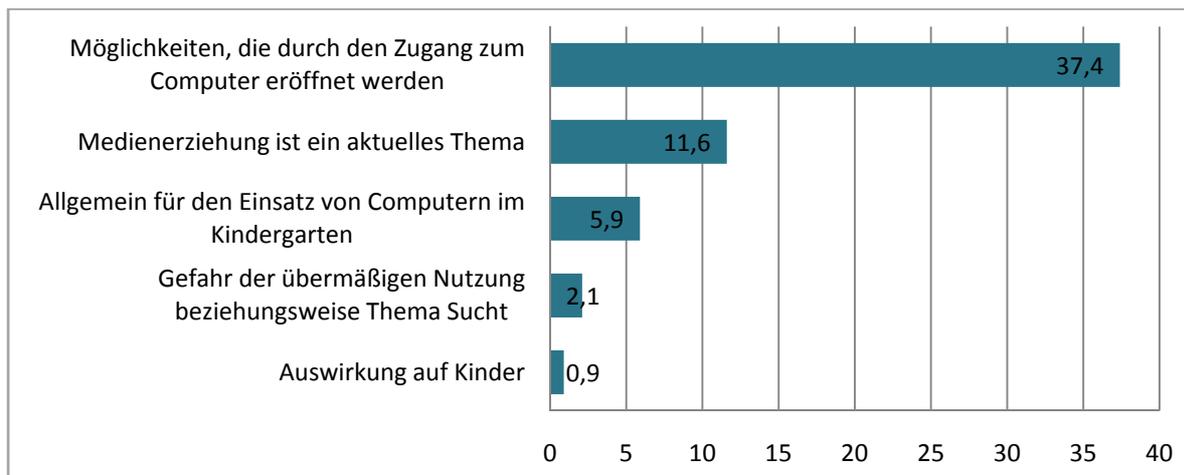


Abbildung 2: Kategorien der Chancen und befürwortenden Kommentaren im Vergleich (in %)

Werden nun die einzelnen Kategorien miteinander verglichen, so ergibt sich, dass die Kategorie *Möglichkeiten, die durch den Zugang zum Computer eröffnet werden* gesamt die mit Abstand meist genannten Kommentare hinsichtlich der Chancen und befürwortenden Kommentare enthält.

Darauf folgt die Kategorie *Medienerziehung ist ein aktuelles Thema*, welche den zweiten Platz einnimmt.

Die Kategorie *allgemein für den Einsatz von Computern im Kindergarten* enthält nur ein Kommentar, welches sich darauf bezieht, dass das Angebot von Computern im Kindergarten grundsätzlich befürwortet wird. Diese Kategorie nimmt im Vergleich zu den vorherigen Kategorien hinsichtlich der Bedeutung gewissermaßen den dritten Platz ein.

Das Thema Sucht beziehungsweise Folgen einer übermäßigen Nutzung wird nur von einer kleinen Gruppe von ProbandInnen angesprochen. Doch im Gegensatz zu jenen, welche besorgt sind, dass Kinder das Medium über einem gesunden Maße nutzen werden, verdeutlichen Kommentare der Kategorie *Gefahr der übermäßigen Nutzung beziehungsweise Thema Sucht*, dass sie diesbezüglich keine Bedenken haben.

Die Kategorie *Auswirkung auf Kinder* wird zuletzt angeführt. Nur eine sehr geringe Anzahl an Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, sehen allgemein positive Auswirkungen beziehungsweise keine negativen Auswirkungen auf Kinder beim Angebot von Computern im Kindergarten.

5.3.2.2 *Sammlung von Sorgen und ablehnenden Kommentaren*

In diesem Kapitel geht es ausschließlich um die Betrachtung von Sorgen und ablehnenden Kommentaren, welche Eltern, die an der Studie teilgenommen haben, niedergeschrieben haben. So steht im Fokus die im Elternfragebogen gestellte Frage *Was wäre Ihre größte Sorge, wenn Computer im Kindergarten zur Verfügung gestellt werden?*. Auch hier werden jene Kommentare, welche sich auf die Kategorie geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten, Sozialverhalten, Persönlichkeitsbildung oder die körperliche Entwicklung beziehungsweise Aspekte, die den Körper betreffen beziehen, separat im Kapitel *Sammlung von Kommentaren zu den vier Kategorien* betrachtet.

- **Kategorie allgemein gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten:**

21,0% der ProbandInnen sprechen sich mittels Kommentar gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten aus. Entweder wird angeführt, dass das Medium für Kindergartenkinder nicht wichtig sei oder das Angebot wird als nicht zwingend notwendig gesehen. Der Computer im Kindergarten sei sprichwörtlich fehl am Platz. Ein solches Projekt wäre in diesem jungen Alter nicht angebracht. Obgleich diese Aussage noch keine konkreten Gründe für die ablehnende Einstellung beinhaltet, gibt sie eine Richtung an. 13,0% der Eltern betonen ihre ablehnende Einstellung in Form eines zusätzlichen Kommentars. 3,0% fügen diese Einstellung bei der Frage nach der größten Chance und 1,2% bei der Frage nach der größten Sorge hinzu. Dies weist darauf hin, dass kein Interesse besteht, über mögliche Chancen hinsichtlich des Projektes nachzudenken, da dieses als nicht relevant gesehen wird. 4,1% haben eine Mehrfachnennung gemacht. Mehrfachnennungen sind voraussichtlich deshalb zu finden, da entweder ProbandInnen erst später die im Fragebogen zuletzt gestellte Frage entdeckt haben – diese ermöglicht zusätzliche Kommentare abzugeben – oder sie wollten ihre Einstellung mittels Mehrfachnennung nochmals verdeutlichen.

Kommentar	%
Computer im Kindergarten noch nicht wichtig, nicht (zwingend) notwendig ...	21,0

Computer im Kindergarten noch nicht wichtig, nicht (zwingend) notwendig bleibt der einzige Kommentar dieser Kategorie, wird aber sehr oft von Eltern angeführt. Dieser kann nicht als klare Sorge gesehen werden, betont jedoch, dass viele dem Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten nur geringe Bedeutung zuschreiben.

- **Kategorie Kommentare beziehen sich auf die Zeit:**

4,1% der befragten Eltern halten die Nutzung von Computern erst in der Schule beziehungsweise im höheren Alter für sinnvoll. Laut jener Personen, welche dieses Argument angeführt haben, reiche es vollkommen aus, den Zugang zu dem Medium erst in der Schulzeit oder so spät wie möglich zu gewähren. Zuvor – demnach im Kindergarten – sollte die Überlegung an ein solches Vorhaben kein Thema sein. Nach den beispielhaften Aussagen *Ich glaube, die Kinder sollen so spät wie möglich den Computer kennenlernen (zumindest nicht vor der Schule); Ab der Volksschule ist es sinnvoll, Kindern spielerisch den PC näher zu bringen, da der PC im Gymnasium unumgänglich ist!* oder *In der Volksschule ist der Computer ab der 1. Kl. verpflichtend.* scheinen sich zwar einige ProbandInnen an den Gedanken – womöglich etwas unwillig – gewöhnt zu haben, dass die nächste Generation schon im jungen Alter mit dem Medium konfrontiert wird, jedoch ist noch Ablehnung hinsichtlich der Jüngsten, Kindergartenkinder, gegeben.

Ein ähnlicher Bezug zum Faktor Zeit haben 3,0% der Eltern genommen. Diese Gruppe ist der Ansicht, Kinder kommen früh genug mit dem Computer in Kontakt. Ob innerhalb der Familie oder während der Schulzeit – sie werden ohnedies im jungen Alter Zugang zum Medium erhalten.

Einige wenige ProbandInnen (1,5%) verdeutlichen ihre Einstellung mit der Aussage, dass später noch genug Zeit wäre, um Erfahrungen mit dem Computer zu sammeln. Dies muss nicht bereits im Kindergartenalter geschehen. Sie sehen keine dringende Notwendigkeit einen Computer anzubieten. Entweder basiert ihre ablehnende Einstellung auf negative Auswirkungen des Mediums auf Kinder oder anderes sollte im Vordergrund stehen beziehungsweise sei wichtiger. *Ich finde, es ist später auch genug Zeit für*

Computererfahrungen – die Kinder lernen das auch während der Schulzeit schnell und gut genug – im Kindergarten sollten das Miteinander, das Spielen,... im Vordergrund stehen.

Die beiden seltensten Argumente, die sich darauf beziehen, Kinder hätten das Recht, nicht alles im Kindergarten lernen zu müssen (0,9%) und Kinder werden noch früh genug mit dem Computer arbeiten müssen (0,9%) deuten darauf hin, dass Eltern ihren Kindern ermöglichen wollen, einige Jahre lang ohne Computer diverse Erfahrungen zu sammeln. Wenn die Zeit gekommen ist, werden die Heranwachsenden ohnedies voraussichtlich ihr restliches Leben lang Zugang zu einem Computer haben und in einigen Fällen auch im Berufsleben nutzen.

Kommentar	%
Erst in der Schule beziehungsweise im höheren Alter ein Thema	4,1
Kinder werden früh genug Kontakt zu Computer haben	3,0
Später noch genug Zeit für das Sammeln von Erfahrungen	1,5
Kinder werden noch früh genug damit arbeiten müssen	0,9
Kinder haben das Recht, nicht alles im Kindergarten lernen zu müssen	0,9

Aus der Betrachtung dieser Kommentare geht hervor, dass befragte Eltern ähnlicher Ansicht wie etwa Manfred Spitzer und Christian Pfeiffer sind, welche das Angebot von Computer in diesem jungen Alter ebenfalls für zu früh halten und betonen, den Zugang erst später zu gewähren.^[436, 437] Die häufigste Äußerung ist, dass für ProbandInnen die Computernutzung erst mit dem Schuleintritt beziehungsweise im späteren Alter ein Thema wird. Der Kommentar, welches am zweithäufigsten genannt wurde, bezieht sich darauf, dass Kinder früh genug Kontakt zu dem Medium haben werden. Seltener kommen die Kommentare *später noch genug Zeit für das Sammeln von Erfahrungen*, *Kinder werden noch früh genug damit arbeiten müssen* und *Kinder haben das Recht, nicht alles im Kindergarten lernen zu müssen* zur Sprache. Die Sammlung an Kommentaren, die in dieser Kategorie zu finden sind, betont die ablehnende Einstellung von Eltern, ohne diese als Sorge zu formulieren.

- **Kategorie Kommentare zur Auswirkung von Computern auf Kindergartenkinder:** Einzelne Kommentare der ProbandInnen beziehen sich auf die Auswirkung von Computern auf Kindergartenkinder im Allgemeinen. 2,1% der Eltern sehen bloß eine negative Auswirkung beziehungsweise werden von der Sorge begleitet, der Computer würde den Kindern schaden. 0,9% der ProbandInnen äußern diesbezüglich ihre Bedenken. Entweder werden mögliche negative Auswirkungen gefürchtet, Zweifel an einer möglichen besseren Entwicklung treten hervor oder eventuell positive Auswirkungen werden nicht erkannt. Jene ProbandInnen, welche der Ansicht sind, dass die Umsetzung des Vorhabens rein kontraproduktiv wäre, nehmen auch eine ablehnende Grundeinstellung ein. Dies bringt ihre ablehnende Einstellung zusätzlich zum Ausdruck. Dagegen bei jenen mit Bedenken nehmen eine andeutend zusagende Grundeinstellung ein. Der Anschein wird geweckt, dass ihre Anmerkungen auf Unwissenheit basieren könnten.

[436] Vgl. bildungsklick 2006, <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/>

[437] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

Kommentar	%
Bloß negative Auswirkungen	2,1
Bedenken hinsichtlich der Auswirkungen von Computer auf Kindergartenkinder	0,9

Die Kategorie *Kommentare zur Auswirkung von Computer auf Kindergartenkinder* beinhaltet zwei Kommentare. Jene Anmerkung von Eltern, welche sich darauf bezieht, dass rein negative Auswirkungen erwartet werden, wenn Kinder den Computer nutzen, wird häufiger genannt, als die Anmerkung, dass Bedenken hinsichtlich der Auswirkungen von Computer auf Kindergartenkinder bestehen.

- **Kategorie *Computer im Kindergarten ist überflüssig*:**

Wenn die Vermittlung von diversen Inhalten oder die Entwicklung von Medienkompetenz betrachtet wird, sind 1,5% der ProbandInnen der Meinung, alternative Aktivitäten – somit Aktivitäten ohne Computer – beziehungsweise persönliche Wissensweitergabe sind vorzuziehen. Denn das Medium wäre kaum in der Lage, alles zu lehren und das Angebot im Kindergarten sei ausreichend groß beziehungsweise breit genug. Außerdem wird erwähnt, dass die persönliche Vermittlung von Wissen besser sei. 0,3% der TeilnehmerInnen an der Studie erwähnt, dass Kinder Inhalte auch ohne Technik erlernen und ebenfalls 0,3% der ProbandInnen kommentiert, dass die Entwicklung von Medienkompetenz ohne Computer möglich sei. Diese sich ähnelnden Aussagen sind nur äußerst selten in der Sammlung aller Äußerungen der TeilnehmerInnen der Studie zu finden und hinsichtlich der geringen Anzahl können diese kaum als einschlägiger Ablehnungsgrund aufgezählt werden. Dennoch untermauern sie mit solch einer Meinung abermals, dass ein Computer im Kindergarten gewissermaßen überflüssig erscheint.

Kommentar	%
Alternative Aktivitäten und persönliche Wissensweitergabe besser	1,5
Kinder lernen Inhalte auch ohne Technik	0,3
Entwicklung von Medienkompetenz auch ohne Computer möglich	0,3

Diese Kategorie enthält Kommentare, welche nicht als Sorge zu sehen sind, vielmehr als klare Meinung. Der Kommentar *Alternative Aktivitäten und persönliche Wissensweitergabe besser* hebt sich zwar von den anderen beiden ab, dennoch kann diesem keine herausragende hohe Bedeutung zugeschrieben werden.

- **Kategorie *Computer im Kindergarten ist nicht erwünscht*:**

Wie die vorherige Gruppe, werden Kommentare aus der Kategorie *Computer ist im Kindergarten nicht erwünscht* ebenfalls ausgesprochen selten angeführt. Warum dem Computer kein Einzug in den Kindergarten gestattet werden sollte, wären zum Einen, dass das Sammeln von Erfahrungen im Rahmen der Familie stattfinden sollte. Den Kindern den Computer näher zu bringen scheint für 0,3% der ProbandInnen nicht Aufgabe des Kindergartens, sondern vielmehr die der Eltern zu sein. Weiteres wird von 0,3% der Eltern erwähnt, dass Kinder ohne Computer auskommen müssen. Zwei Aussagen, die von jeweils 0,6% der ProbandInnen angeführt werden, beziehen sich auf der einen Seite auf die eigene Jugend, auf der anderen Seite werden Zweifel hinsichtlich der fehlenden Lesefähigkeit ausgesprochen. Die Bemerkung *Früher hat man auch keinen PC in dem Alter gehabt*. weist darauf hin, dass das heute bestehende Computerzeitalter und damit verbundene Veränderungen noch befremdlich sein könnten. Die Fähigkeit zum Lesen stellt für Eltern, die dieses Argument angeführt haben, eine Voraussetzung dar, um mit dem Medium umgehen zu können. Dies weist auf eine Form der Unwissenheit hin. ProbandInnen kennen nicht alle Möglichkeiten, die das Medium eröffnet. Denn, wie am Beispiel *Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache*, können Kinder durchaus ohne ausgeprägte Lesefähigkeit erste Erfahrungen mit dem Medium sammeln und gleichzeitig sich tiefergehend mit Sprache auseinandersetzen.^[438]

Kommentar	%
Bin auch ohne Computer groß geworden	0,6
Kinder können nicht lesen	0,6
Kindern den Computer näher zu bringen, ist Aufgabe der Eltern	0,3
Kinder müssen ohne Computer auskommen	0,3

Auch innerhalb dieser Kategorie sind Kommentare als Meinung, weniger als Sorge zu sehen. Keines der Kommentare hat wegen des geringen Vorkommens eine auffallende Bedeutung. Dennoch wurden häufiger die Kommentare *Bin auch ohne Computer groß geworden* und *Kinder können nicht lesen* unmerklich häufiger angeführt.

- **Kategorie *Zugang zu Computer wird zu viel*:**

2,7% der Eltern erwähnen, dass der Zugang im Eigenheim ausreichen wird und nicht noch im

[438] Vgl. Kochan & Schröter 2006

Kindergarten gewährt werden sollte. 1,5% der ProbandInnen sind davon überzeugt, dass Kinder schon Zugang zu Hause haben. Sie sind der Meinung, dass in allen oder zumindest in fast allen Haushalten ein Computer vorzufinden ist und Kinder dort Erfahrungen mit dem Medium sammeln können. Zusammen mit der von 0,9% der ProbandInnen angeführten Anmerkung, dass sie den Einsatz von Computern im Kindergarten nicht schätzen würden, da ihre Kinder bereits Zugang zu Hause haben, wollen ProbandInnen verdeutlichen, dass mehr Zugang schlicht zu viel wäre. Der Tag des Kindes wäre stets begleitet von der Möglichkeit, das Medium zu nutzen. 0,6% der Eltern beziehen sich auf den Kindergarten selbst und fürchten, dass dieser in zu großem Ausmaß in den Kindergartenalltag eingebunden wird.

Kommentar	%
Kontakt zu Computer zu Hause reicht	2,7
Kinder haben schon Zugang zu Hause	1,5
Zu große Einbindung in KIGA-Alltag	0,9
Mit dem Zugang zum Computer zu Hause wird es zu viel	0,6

Das Argument *Kontakt zu Computer zu Hause reicht* steht für ProbandInnen an erster Stelle. Etwas weniger häufig wird der Kommentar *Kinder haben schon Zugang zu Hause* angeführt. Diese beiden Äußerungen verdeutlichen mehr die Einstellung einer Person, als eine spezifische Sorge. Die selten erwähnten Kommentare *mit dem Zugang zum Computer zu Hause wird es zu viel* und *zu große Einbindung in den Kindergartenalltag* sind zwar als Sorge zu sehen, jedoch auf Grund der seltenen Nennung nur von geringer Bedeutung. Rund 65% der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, haben angegeben, dass ihre Kinder Zugang zu einem Computer haben. In einem Kindergarten nun ebenfalls das Medium anzubieten, könnte zu einem zu viel führen – so die Anmerkung der Eltern. In der Literatur sind Kommentare, wie sie in dieser Kategorie zu finden sind, nicht explizit behandelt worden. Von einigen ProbandInnen werden derartige Äußerungen gemacht, aber ihre Bedeutung liegt nur mäßig hoch.

- **Kategorie Zweifel an der Möglichkeit der pädagogisch sinnvollen Umsetzung:**

In dieser Gruppe von Kommentaren ist die Sorge der Möglichkeit einer unkontrollierten Nutzung des Mediums das am häufigsten genannte Argument. So führen 5,6% der ProbandInnen die Angst eines Mangels an Kontrolle von Seiten der KindergartenpädagogInnen an. Sie befürchten, dass Kinder grundsätzlich nicht ausreichend

betreut und beaufsichtigt werden und sie demnach das Medium unkontrolliert nutzen. Dies inkludiert Äußerungen, wie zum Beispiel *keine ausreichende Betreuung während der Nutzung; unbeaufsichtigter Umgang (vor allem bei sehr kleinen Kindern); unkontrollierter Zugang; oder spezifischer Besuch von unangemessenen und erziehungsschädlichen Seiten!; zu wenig Kontrolle über den zeitlichen Rahmen.*

Für 2,1% der Eltern missfällt der Gedanke, Kinder würden eventuell einen falschen Umgang mit dem Medium pflegen. Ob sich diese Sorge vorwiegend darauf bezieht, dass Kinder während der Entwicklung von Medienkompetenz nicht entsprechend begleitet werden – zum Beispiel, dass kein kundiges Personal als Ansprechperson zur Verfügung steht oder KindergartenpädagogInnen nicht genügend Zeit haben, um sich mit den Kindern gemeinsam vor den Computer zu setzen und bei der Entdeckung des Mediums zu unterstützen und den kompetenten Umgang erklären – oder, dass auf Grund zu geringer Kontrolle nicht beobachtet und eingeschritten wird, wenn Kinder einen falschen Umgang pflegen, geht nicht deutlich hervor. Der Einsatz von pädagogisch sinnfreien Spielen wird von ebenfalls 2,1% der Eltern als Sorge angegeben. Befürchtungen gehen dahin, dass die Spiele nicht pädagogisch wertvoll sein könnten beziehungsweise Kinder aus der Nutzung nicht profitieren können – demnach nichts lernen. Von 1,2% der Eltern werden Bedenken ausgesprochen, dass KindergartenpädagogInnen das Medium als Möglichkeit gesehen werden könnte, Kinder davor abzustellen und dieser gewissermaßen als Babysitterersatz dient. 0,3% der ProbandInnen erwähnt, dass allein dominierende Kinder das Medium nutzen – sprich jene, welche gewissermaßen laut sind – und alle anderen nur zusehen können und zum Anderen wird ein geschlechtsspezifischer Umgang befürchtet. Damit ist gemeint, dass Jungen stets vor dem Bildschirm sitzen und Mädchen sich bloß die Nutzung zeigen lassen, aber selbst nicht mit dem Medium arbeiten. Jungen und Mädchen werden daraufhin auf diese Verhaltensweisen geprägt. Eine solche Vorstellung löst für ebenfalls nur 0,3% der TeilnehmerInnen an der Studie Unbehagen aus.

Kommentar	%
Mangel an Kontrolle	5,6
falscher Umgang	2,1
sinnlose Spiel	2,1
Babysitterersatz	1,2
dominierende Kinder benutzen Computer, andere nicht	0,3
geschlechtsspezifischer Umgang ist zu befürchten	0,3

In dieser Kategorie werden vermutlich insbesondere die Qualifikation der KindergartenpädagogInnen und die Personalsituation in Frage gestellt. Mangel an Kontrolle ist für die meisten ProbandInnen hinsichtlich dieser Kategorie am Bedeutsamsten. Eltern sind besorgt, ihre Kinder werden nicht ausreichend betreut und beaufsichtigt. Nachfolgend werden die Kommentare *falscher Umgang* und *sinnlose Spiele* am Häufigsten geäußert. Kinder könnten demnach einen falschen Umgang mit dem Medium pflegen und die Software wurde womöglich nicht pädagogisch bedacht gewählt. Beiden Kommentaren wird innerhalb der Kategorie noch ein höherer Stellenwert zugeschrieben. Dagegen hat der Kommentar Babysitterersatz als Sorge schon eine geringere Bedeutung. Die Kommentare *dominierende Kinder benutzen Computer, andere nicht* und *geschlechtspezifischer Umgang ist zu befürchten* sind als die am seltensten genannten Sorgen nicht auffällig.

- **Kategorie *das Medium wird fortan im Mittelpunkt des Lebens stehen*:**

In der Kategorie *das Medium wird fortan im Mittelpunkt des Lebens stehen* sind einige Kommentare zu finden, die gesamt betrachtet hervorstechen. Sie gehen dabei auf das Thema übermäßige Nutzung beziehungsweise Sucht ein – Aspekte mit denen sich auch etwa Benjamin Grünbichler oder Manfred Spitzer allgemein und in Verbindung mit Folgen für NutzerInnen medialer Technologien auseinander gesetzt haben.^[439, 440]

Unter den Kommentaren von ProbandInnen ist nun die Sorge der übermäßigen Nutzung des Mediums zu finden, welche von 8,6% der Eltern genannt wurde. ProbandInnen haben die Angst, Kinder würden vorwiegend ihre Zeit im Kindergarten vor dem Bildschirm verbringen. 1,2% nehmen eine ablehnende Grundeinstellung ein. 7,1% weisen eine andeutend zusagende Grundeinstellung auf. Dies lässt darauf schließen, dass eine zu intensive Nutzung des Computers im Kindergarten zwar eine bedeutende Angst darstellt, jedoch dieses nicht derart ausschlaggebend ist, dass das Projekt generell abgelehnt wird.

5,3% der ProbandInnen führen das Argument Suchtgefahr beziehungsweise Abhängigkeit an. So sind einige TeilnehmerInnen der Studie der Meinung, Kinder würden schnell von dem Medium abhängig werden oder anders formuliert, schon früh ein Suchtverhalten entwickeln. Ebenfalls 5,3% der ProbandInnen nennen den Kommentar, dass befürchtet wird, dass das Interesse der Kinder ausschließlich dem Medium gelten wird. Die Kinder wollen nichts lieber als den Computer und wünschen ihn tagein, tagaus nutzen zu dürfen. Sie wollen womöglich nicht mehr mit anderen Kindern spielen oder weiteren Interessen nachgehen oder dergleichen.

[439] Vgl. Grünbichler 2009

[440] Vgl. Spitzer 2006

Im Unterschied zu der von 3,6% der Eltern angeführten Sorge, dass für Kinder der Computer auch im Eigenheim wichtig werden könnte und sie danach verlangen, bezieht sich diese spezifisch auf das *zu Hause*. Dennoch ist gemein, dass für Kinder der Computer – ob im Kindergarten oder im Eigenheim – das Wichtigste werden könnte und so das Augenmerk stets auf das Medium gerichtet sein wird. In beiden Fällen ist überwiegend eine andeutend zusagende Grundeinstellung zu finden. Dies könnte abermals darauf hinweisen, dass die beiden Argumente wohl ernstzunehmende Sorgen sind – schon alleine deshalb, da sie ausschließlich bei der Frage nach der größten Sorge angeführt werden –, dennoch der Gedanke an eine Umsetzung des Projektes nicht von vornherein ausgeschlossen wird. Nahe mit den zuvor genannten Kommentaren verbunden, wird von 0,6% der ProbandInnen schließlich geäußert, dass Kinder keine Grenzen kennen werden. Kinder könnten dazu neigen, nicht aufhören zu wollen.

Kommentar	%
Übermäßige Nutzung	8,6
Suchtgefahr, Abhängigkeit	5,3
Interesse gilt ausschließlich dem Medium	5,3
Computer werden auch zu Hause wichtig / Kinder verlangen danach	3,6
Keine Grenzen kennen	0,6

Die Ängste nach der Reihenfolge der Häufigkeit der Nennung wären, dass Kinder den Computer über einem gesunden Maß nutzen werden, dass aus der Nutzung des Mediums eine Suchterkrankung hervor gehen wird, dass sich Kinder ausschließlich für den Computer interessieren werden, dass Kinder auch außerhalb des Kindergartens nach dem Medium verlangen werden und schließlich, dass sie keine Grenzen kennen werden. Letzteres ist mit Blick auf die Häufigkeit der Nennung im Vergleich zu den anderen Kommentaren unbedeutend.

Kategorien im Vergleich:

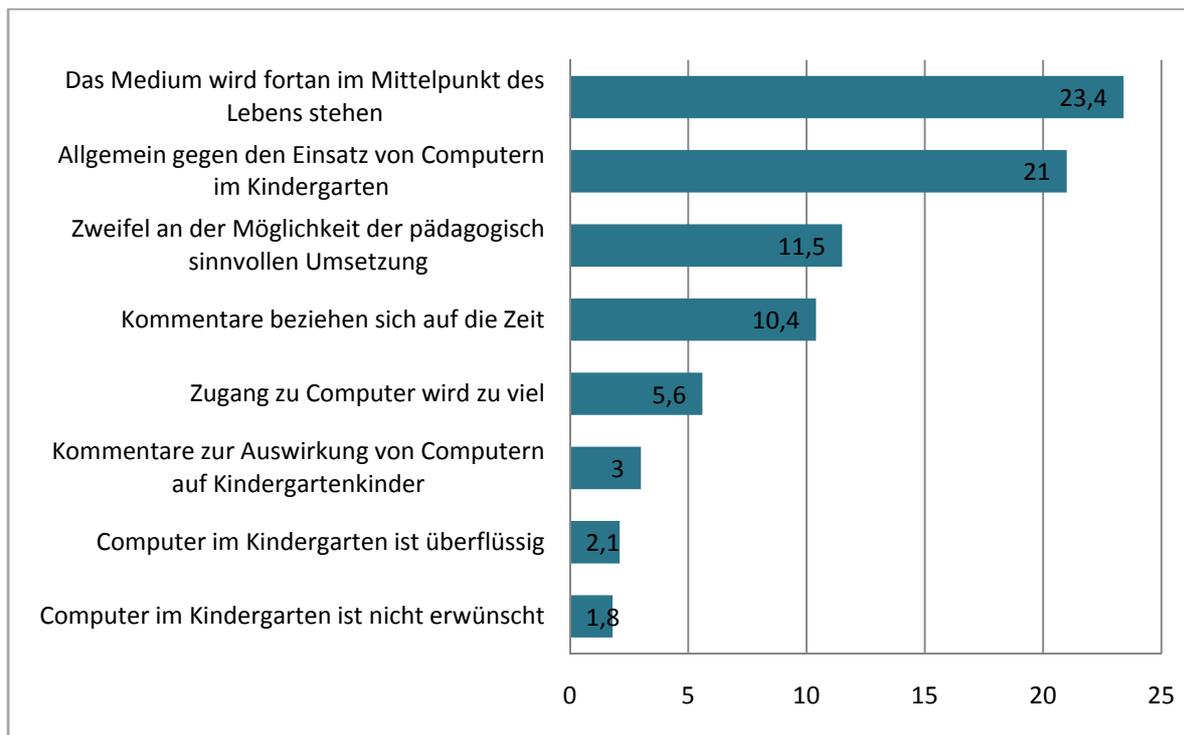


Abbildung 3: Kategorien der Sorgen und ablehnenden Kommentaren im Vergleich (in %)

Jene Kategorie, deren Kommentare zusammengezählt am Häufigsten zur Sprache kamen, war *Das Medium wird fortan im Mittelpunkt des Lebens stehen*. Alle darin gesammelten Kommentare vereint, bilden die größte Sorge der ProbandInnen – nämlich Aspekte rund um das Thema Sucht beziehungsweise die Folgen einer übermäßigen Nutzung.

An zweiter Stelle tritt die Kategorie *allgemein gegen den Einsatz von Computer im Kindergarten*. In diesem Fall ist nur ein Kommentar zu finden, das jedoch unter allen anderen Anmerkungen gewissermaßen aufleuchtet.

Die Kategorie *Zweifel an (der Möglichkeit) der pädagogisch sinnvollen Umsetzung* hebt die Bedeutung der Gestaltung des Projektes und dessen gewissenhafte Umsetzung hervor und nimmt im Vergleich zu anderen Kategorien einen höher angesetzten Platz ein.

Darauf folgt die Kategorie *Kommentare beziehen sich auf die Zeit*, deren Kommentare die Einstellung – die Computernutzung im Kindergartenalter wäre zu früh – zum Ausdruck bringen.

Die Kommentare der Kategorie *Zugang zu Computer wird zu viel* verdeutlichen den Aspekt, dass die Computernutzung im privaten Umfeld ausreiche beziehungsweise zu viel Medienkontakt für Kinder bestünde, wenn das Projekt Einsatz von Computern im

Kindergarten umgesetzt wird, da die Kinder bereits zu Hause Zugang hätten. Diese Kategorie nimmt gewissermaßen fünften Platz ein.

Die Kategorie *Kommentare zur Auswirkung von Computer auf Kindergartenkinder* folgt. Die von Eltern angeführten Anmerkungen kommen seltener zur Sprache und haben hinsichtlich der Häufigkeit der Nennung nicht ausreichend Gewicht, um gesamt gegenüber einer anderen Kategorie hervorzutreten.

Zum Zeitpunkt der Studie sieht eine geringere Anzahl an ProbandInnen den Einsatz von Computern als überflüssig oder wäre von Seiten der Eltern unerwünscht. So steht die Kategorie *Computer im Kindergarten ist überflüssig* sowie die Kategorie *Computer im Kindergarten ist nicht erwünscht* gewissermaßen an letzter Stelle.

5.3.2.3 Sammlung von Kommentaren zu den vier Kategorien

In diesem Kapitel werden ausschließlich von ProbandInnen geäußerte Chancen und Sorgen, welche sich auf die vier Kategorien – geistige Entwicklung, Sozialverhalten, Persönlichkeitsbildung und körperliche Entwicklung – beziehen, betrachtet. Damit wird in diesem Abschnitt auf jene Kommentare näher eingegangen, welche Eltern, die an der Studie teilgenommen haben, niedergeschrieben haben und in die vier Kategorien eingeteilt werden konnten.

Zu der Art der Vorgehensweise sei folgendes angemerkt: Einige ProbandInnen haben sich allgemein zu dem Thema Einsatz von Computern im Kindergarten geäußert, wobei deren Kommentare in Verbindung zu den vier Kategorien stehen. Aus diesem Grund finden sie an dieser Stelle ihren Platz und werden in der Kategorie *Allgemeine Aussagen zu den vier Kategorien* angeführt. Im Anschluss werden die vier Kategorien einzeln betrachtet.

- **Kategorie *Allgemeine Aussagen zu den vier Kategorien*:**

1,5% der Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, wünschen sich beziehungsweise wollen, dass andere Aktivitäten im Vordergrund stehen bleiben, denn sie sind ihrer Meinung nach wichtiger als das Medium und dessen Nutzung. Weitere Kommentare der ProbandInnen heben mehrheitlich soziale und körperliche Aktivitäten hervor. So erwähnen 3,6% der ProbandInnen konkreter soziale, 2,1% der Eltern körperliche und 3,0% sowohl soziale wie körperliche Aktivitäten, welche im Vordergrund stehen sollten. Spezifisch werden keine Hinweise zu der geistigen Entwicklung oder Persönlichkeitsbildung gegeben. Wenn ProbandInnen soziale und/oder körperliche Aspekte in ihren Kommentaren nennen und damit hervorheben, ist davon auszugehen, dass sie im Grunde jede Tätigkeit – mit Ausnahme des

Sitzens vor dem Computerbildschirm im Kindergarten – die die ganzheitliche Entwicklung des Kindes unterstützt meinen und nur beispielhaft mögliche Alternativaktivitäten zur Computernutzung anführen.

Einige ProbandInnen werden von der Sorge begleitet, dass die Nutzung des Computers die im Kindergarten verfügbare Zeit zu sehr einnehmen würde, so dass andere Tätigkeiten schließlich zu kurz kommen könnten oder gewissermaßen weniger werden würden. Die Kinder hätten demnach weniger Zeit sich anderem zu widmen, wie zum Beispiel dem Basteln, dem Zeichnen, dem Spielen in der Bauecke oder Puppenecke, diverse Gesellschaftsspiele auszuprobieren oder im Garten zusammen mit den anderen Kindern herumzutoben und dergleichen. 1,5% der Eltern sprechen allgemein diese Sorge aus. Andere ProbandInnen äußern sich dazu spezifischer. Es sei darauf hingewiesen, sofern Kommentare von ProbandInnen ebenfalls derartige Bedenken ansprechen, aber sich entweder konkret auf die geistige Entwicklung, das Sozialverhalten, die Persönlichkeitsbildung oder die körperliche Entwicklung beziehen, werden sie in der entsprechenden Kategorie dargestellt und dort näher betrachtet.

Kommentar	%
soziale/gemeinsame Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen	3,6
sowohl soziale, wie körperliche Tätigkeiten sollten im Vordergrund stehen	3,0
körperliche Entwicklung/Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen	2,1
andere Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen	1,5
andere Dinge, Aktivitäten kommen zu kurz	1,5

Die Äußerung *soziale/gemeinsame Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen* ist am Häufigsten in den Kommentaren von befragten Eltern zu finden. Auch noch oft werden Anmerkungen in Richtung *sowohl soziale, wie körperliche Tätigkeiten sollten im Vordergrund stehen* angeführt. Der Vermerk *körperliche Entwicklung/Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen* erhält ebenfalls noch eine höhere Bedeutung. Gleich oft und innerhalb dieser Kategorie am Seltensten geäußert wurde *andere Aktivitäten sollten im Vordergrund stehen* und *andere Dinge, Aktivitäten kommen zu kurz*.

- **Kategorie geistige Entwicklung:**

3,3% der ProbandInnen sprechen in ihren Kommentaren die Konzentrationsfähigkeit an. 2,1% der Eltern sehen bei der Nutzung eines Computers die Möglichkeit der Förderung der

Konzentrationsfähigkeit. Dagegen sind 1,2% der ProbandInnen davon überzeugt, dass sich diese verschlechtern würde – demnach Kinder Konzentrationsschwierigkeiten haben werden. Der Aspekt *Kreativität, Phantasie* wird ausschließlich mit Bedenken verbunden. So erwähnen 3,0% der Eltern die Kreativität ginge teilweise verloren, würde gewissermaßen abnehmen oder würde durch vorgegebene Bilder und Muster eingeschränkt werden. Eine Person äußert sich mit anderen Worten, indem sie meint, sie wäre besorgt, dass die Kreativität eventuell zu wenig gefördert werden würde. Demnach geht sie nicht wie andere ProbandInnen davon aus, dass sich die Nutzung des Computers überwiegend negativ auf die Entwicklung von Kreativität auswirken würde. Dennoch wird von niemandem der Computer als weitere Möglichkeit gesehen, Kreativität und Phantasie ausleben zu können.

Kinder könnten schnell den Bezug zur Realität verlieren. Sie begegnen einer virtuellen Welt, sammeln dort diverse Erfahrungen, bekommen Figuren, Objekte oder dergleichen zu sehen, die in der realen Welt so womöglich nicht vorzufinden sind. Wenn sie lange und häufig vor dem Computerbildschirm sitzen, entsteht vielleicht die Gefahr eines Realitätsverlustes. So die Sorge von 1,8% der Eltern.

Hinsichtlich des Kommentars *Sprachförderung (Erlernen von Lesen und Schreiben)* wird wie die Konzentrationsfähigkeit gemischt betrachtet. Auf der einen Seite wird Positives im Angebot eines Computers gesehen, da die Computernutzung ein unterstützendes Mittel sein kann, um Schreiben und Lesen erlernen zu können. Andererseits wird eine negative Auswirkung auf die Entwicklung von sowohl Lese- und Schreibfähigkeiten, als auch die Sprachentwicklung an sich befürchtet. 0,9% der ProbandInnen führen solche Anmerkungen an.

0,9% der Eltern nennen die Sorge einer Reizüberflutung. Ein Computer im Kindergarten würde bedeuten, dass Kinder einer neuen Welle an Informationen – vor allem viele und schnell gezeigte Bilder und Ton – ausgesetzt werden, die sie überfordern würde.

Einige Argumente werden äußerst selten erwähnt. Darunter der Kommentar der Intelligenzminderung, auf das sich 0,6% der Eltern beziehen. So fürchten sie, ihre Kinder könnten durch die Nutzung des Mediums verblöden.

Jeweils 0,3% der ProbandInnen bringen zur Sprache, dass die Nutzung des Mediums allgemein positiv für die geistige Entwicklung wäre, die Gedächtnisleistung durch die Computernutzung verbessert werden kann, logisches Denken angesprochen wird, nach und nach ein Verständnis für Ursache-Wirkungszusammenhänge aufgebaut wird und optische Differenzierung geschult wird. Diese Anmerkungen heben eine positive Einstellung hervor und werden als Vorteil beim Angebot eines Computers im Kindergarten gesehen.

Ebenfalls jeweils 0,3% der ProbandInnen bekümmert die Sorge, die Nutzung eines Computers im frühen Alter würde Lernschwächen begründen beziehungsweise sich allgemein negativ auf die geistige Entwicklung des Kindes auswirken.

Kommentar	%
Konzentrationsfähigkeit	3,3
Kreativität, Phantasie	3,0
Realitätsverlust	1,8
Sprachförderung (Erlernen von Lesen und Schreiben)	0,9
Reizüberflutung	0,9
Intelligenzminderung (Verblödung)	0,6
Gedächtnisleistung	0,3
Lernschwäche	0,3
allgemein negativ für die geistige Entwicklung	0,3
Logik	0,3
Ursache-Wirkungszusammenhänge	0,3
optische Differenzierung	0,3
allgemein positiv für die geistige Entwicklung	0,3

Unabhängig davon, wie der Aspekt hinsichtlich geistiger Entwicklung beziehungsweise kognitiver Fähigkeiten betrachtet wird – ob als Fördermöglichkeit oder Gefahr negativer Auswirkungen – tritt für Eltern insbesondere die Konzentrationsfähigkeit hervor. Zwar sind einige Eltern der Meinung, dass im Laufe der Zeit Konzentrationsschwierigkeiten auftreten werden, trotz alledem überwiegt die positive Sichtweise hinsichtlich dieses Aspektes. Die hervorstechende Sorge, die stets negativ betont wird, ist der Aspekt *Kreativität, Phantasie*. Niemand sieht, wie Schachtner, Roth & Frankl, dass bei der Nutzung des Computers durchaus Raum für das Ausleben von Kreativität gegeben ist.^[441] Der Realitätsverlust ist jene Anmerkung, welche ebenfalls öfters auftritt. Die Kommentare Reizüberflutung sowie Intelligenzminderung, welche durch die Nutzung des Mediums verursacht werden, stellen für ProbandInnen keine im Vordergrund stehende Sorge dar. Dieses Resultat zeigt, dass zwar hinsichtlich des Themas Informationsflut der negative Aspekt Reizüberflutung zur Sprache gekommen ist, dieser aber nicht als nennenswerte Sorge hervortritt. Das Thema Informationsflut wird in Kapitel 3.3 (Die Flut – die Qual der Wahl), der Aspekt Reizüberflutung auch in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) angesprochen. Im erstgenannten Kapitel wird dargestellt, dass der Umgang mit der Informationsflut allgemein durch die Fähigkeit des Selektierens und Strukturieren gewissermaßen erleichtert werden kann und diese Fähigkeit durch den Zugang zum Computer aufgebaut werden könnte. Dieser Aspekt wurde jedoch von ProbandInnen nicht genannt.

[441] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.42

Obgleich Kochan & Schröter mittels ihrer Studie darlegen, dass durch den Computerzugang im Kindergarten die Chance der Sprachförderung gegeben ist und mittels entsprechender Lernprogramme unterstützt werden kann, wird diese von Eltern nur sehr selten erwähnt.^[442] Gleichzeitig wird dieser Aspekt in Form einer Sorge ebenfalls nur von einer unbedeutenden Anzahl an ProbandInnen genannt. Der Kommentar *Lernschwäche*, sowie der Kommentar *allgemein negativ für die geistige Entwicklung* haben in zu geringem Maß Bedeutung für Eltern, als dass sie als Sorgen hervorstechen. Verschiedene positive Auswirkungen auf die geistige Entwicklung werden zwar erwähnt, doch gesamt betrachtet nur vereinzelt angeführt und sind vernachlässigbar.

- **Kategorie Sozialverhalten:**

Das Zusammensein mit anderen Kindern trägt zu der Entwicklung von sozialen Kompetenzen maßgeblich bei. 5,3% der ProbandInnen fürchten, dass soziale Aktivitäten, wie zum Beispiel Gruppenspiele, grundsätzlich abnehmen werden und allgemein die soziale Entwicklung in den Hintergrund treten wird. Entweder werden Kinder nicht ausreichend Zeit für soziale Aktivitäten haben oder sie werden weniger Interesse zeigen, mit anderen Kindern zu interagieren. Schließlich wird sich eine solche Gegebenheit negativ auf die Entwicklung des Kindes hinsichtlich des Sozialverhaltens auswirken oder zumindest wird die soziale Entwicklung nicht ausreichend gefördert. Dies hätte zur Folge, dass die Kinder während des Heranwachsens zu wenige Erfahrungen im sozialen Umfeld sammeln können, mit denen sie diverse soziale Kompetenzen aufbauen können.

Drei Kommentare liegen in ihrer Bedeutung nahe dem vorangegangenen Argument, dass soziale Aktivitäten generell abnehmen beziehungsweise die soziale Entwicklung in den Hintergrund tritt, unterscheiden sich nur dahingehend, dass sie spezifischer auf einzelne Aspekte eingehen. So teilen 3,3% der ProbandInnen die Sorge, die Kinder werden weniger miteinander spielen beziehungsweise sich nicht mehr miteinander beschäftigen. 2,7% der Eltern drücken mittels Kommentar aus, dass sie fürchten, die Kinder würden weniger kommunizieren, wenn ein Computer im Kindergarten angeboten wird. Und 3,6% der Eltern sind besorgt, dass soziale Kontakte weniger werden, da sie nicht gepflegt werden können wenn die Kinder vor dem Bildschirm sitzen. Die Kinder hätten weniger Kontakt zu anderen Kindern und darunter würden nicht nur Freundschaften an sich leiden, sondern eventuell auch das Schließen von neuen Freundschaften behindern. Der Freundeskreis könnte somit durch

[442] Vgl. Kochan & Schröter 2006

den Zugang zum Computer im Kindergarten nach und nach kleiner werden. Alle drei Argumente werden von einer doch auffälligen Anzahl an ProbandInnen angeführt. Zusammen mit dem Kommentar *soziale Aktivitäten nehmen generell ab / die soziale Entwicklung tritt in den Hintergrund* stellen sie eine beachtliche Sorge dar. Insgesamt haben 11,3% der ProbandInnen mindestens eines der vier Argumente bei der Frage nach der größten Sorge oder in Einzelfällen auf die Frage nach zusätzlichen Kommentaren angegeben.

1,8% der Eltern sind davon überzeugt, dass sich die Nutzung eines Computers grundsätzlich negativ auf das Sozialverhalten auswirken würde und Kinder womöglich inkorrekte Verhaltensweisen hervorbringen. Das Erlernen diverser Verhaltensweisen im sozialen Umfeld beziehungsweise die Entwicklung von sozialen Kompetenzen würde durch das Angebot von Computern im Kindergarten leiden.

Weitere Kommentare stellen konkrete Sorgen dar. So etwa der Kommentar *Isolation / Vereinsamung*. Das Medium regt kaum zu gemeinschaftlichen Aktivitäten an, denn nur ein Kind kann vor dem Computer sitzen und damit arbeiten beziehungsweise spielen. So fürchten 3,3% der ProbandInnen eine Isolation. In diesem Fall haben Kinder nicht nur weniger Kontakt zu anderen, sondern im Grunde keinen mehr. Kinder könnten im Laufe der Zeit den Bezug zum Menschen verlieren, da sie ständig und alleine vor dem Computerbildschirm sitzen. Dieser Aspekt ist für eine größere Anzahl an ProbandInnen Thema und nimmt damit als Sorge einen höheren Stellenwert ein.

Das Aufkommen eines Streites beziehungsweise von öfteren Konflikten, bei dem der Grund der Computer ist, erwarten 2,1% der Eltern. ProbandInnen sind besorgt, Kinder würden sich häufiger streiten, wenn zum Beispiel nur ein Computer zur Verfügung gestellt wird und mehrere Kinder wollen diesen gleichzeitig nutzen. Wird die Grundeinstellung betrachtet, so ist eine ablehnende Grundeinstellung nur bei 0,6% der ProbandInnen zu finden. Dass in den Kommentaren von 1,5% der Eltern doch Chancen angegeben werden, die sich durch das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten ergeben, befürwortende Andeutungen zu finden sind oder Hinweise zum didaktisch-pädagogischen Konzept angeführt werden – damit ProbandInnen eine andeutend zusagende Grundeinstellung einnehmen –, deutet darauf hin, dass die Sorge des Streites zwar relevant ist, aber im Vergleich zu anderen Bedenken weniger Gewicht haben wird.

1,5% der ProbandInnen äußern sich zu dem Thema Team beziehungsweise Teamfähigkeit. Nur 0,3% der Eltern sieht bei der Nutzung eines Computers die Chance Teamfähigkeit entwickeln zu können. Dagegen drücken 1,2% mit ihren Kommentaren die Sorge aus, dass

sich das Angebot des Mediums negativ auf den Teamgeist, das Gemeinschaftswesen beziehungsweise das Gruppengefühl auswirken wird.

1,2% der ProbandInnen bekümmert der Gedanke, Kinder würden das freie Spielen verlernen. Mit freiem Spielen ist vermutlich jegliches Spielen ohne Computer, zum Beispiel im Garten mit anderen Kindern spielen, gemeint. Dies weist darauf hin, dass jene Eltern, welche diese Anmerkung angeführt haben, besorgt sein könnten, dass zum Einen Kinder gewissermaßen nicht wissen werden, was und wie sie spielen sollen, wenn sie nicht vor dem Computer sitzen und zum Anderen bestehende Ansätze von sozialen Kompetenzen, welche Kinder bereits entwickelt haben, verlernen werden.

0,9% der Eltern sind der Meinung, dass sich das Angebot eines Computers negativ auf die Kommunikationsfähigkeit auswirken wird. Kinder werden keine Kommunikationsfähigkeiten entwickeln können beziehungsweise bestehen Zweifel, dass die Entwicklung dieser unterstützt werden kann.

0,6% der ProbandInnen sehen eine Gefahr bei der Computernutzung darin, dass Kinder zu Aggressionen neigen werden. Sie werden sich aggressiv gegenüber anderen Kindern verhalten und schnell aufgewühlt sein, wenn sie während der Nutzung des Mediums gestört werden. Zum Beispiel, wenn ZuseherInnen selbst den Computer nutzen wollen.

Die am seltensten angeführten Argumente beziehen sich auf den Aspekt *Geduld* und *soziales Lernen*. 0,3% der ProbandInnen sind der Ansicht, soziales Lernen wird nicht ermöglicht. Dieser in der Literatur etwa von Schachtner, Roth & Frankl oder Norbert Neuß erwähnte positive Aspekt, welcher gewissermaßen der Sorge der Vereinsamung gegenübersteht, scheint mit Blick auf die äußerst seltene Anzahl des Anführens dieses Argumentes für TeilnehmerInnen der Studie keine höher gewichtete Bemerkung zu sein.^[443, 444] So sehen Eltern häufiger hinsichtlich der Computernutzung den negativen Effekt der möglichen Vereinsamung, als die Aussicht, dass das Angebot eines Computers eine Möglichkeit des sozialen Lernens bietet.

0,3% der Eltern merken an, dass Kinder nach und nach lernen werden, geduldiger zu sein, denn sie werden warten müssen, wenn etwa nur ein Computer zur Verfügung steht.

Das Argument Teamfähigkeit entwickeln zu können bleiben zusammen mit dem Kommentar Geduld die einzigen positiven Anmerkungen bezüglich der Kategorie Sozialverhalten.

[443] Vgl. Neuß 2002a, S.58f

[444] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.41f

Kommentar	%
soziale Aktivitäten nehmen generell ab / die soziale Entwicklung tritt in den Hintergrund	5,3
weniger soziale Kontakte/Freundschaften	3,6
Kinder spielen weniger miteinander	3,3
Isolation / Vereinsamung	3,3
Kinder kommunizieren weniger miteinander	2,7
Streit	2,1
allgemein negative Auswirkung auf das Sozialverhalten	1,8
Das Team / die Teamfähigkeit	1,5
Kinder verlernen das Spielen	1,2
Kommunikationsfähigkeit	0,9
Aggression	0,6
Geduld	0,3
soziales Lernen	0,3

Bei der Auswertung der einzelnen Kommentare von befragten Eltern können die Kommentare *soziale Aktivitäten nehmen generell ab / die soziale Entwicklung tritt in den Hintergrund*, *weniger soziale Kontakte/Freundschaften*, *Kinder spielen weniger miteinander* und *Kinder kommunizieren weniger miteinander* gewissermaßen zu einer einzigen Aussage zusammengefasst werden, da sie sich nur hinsichtlich *allgemein* und *spezifisch* unterscheiden. Zusammen stellen diese eine hervorstechende Sorge für Eltern dar und alle anderen Kommentare dieser Kategorie treten damit mit Blick auf die Häufigkeit der Nennung eines Argumentes deutlich in den Hintergrund.

Isolierung / Vereinsamung könnte als Basis gesehen werden, dass soziale Aktivitäten abnehmen könnten. Beispielsweise Neuß führt als eine sorgenbehaftete Äußerungen beziehungsweise einer der kritischsten Fragestellungen von Eltern hinsichtlich des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten die Vereinsamung an.^[445] Im Rahmen der nun durchgeführten Studie ist diese Sorge ebenfalls aufgekommen und ruft bei einigen Eltern Bedenken hervor.

Doch auch etwa das Argument *Streit* ist für manche ProbandInnen ebenfalls ein Thema. Streit ist ein Aspekt, welcher hier und da auch in der Literatur zu finden ist. Unterschiedliche Beobachtungen wurden diesbezüglich gesammelt. Manchmal streiten Kinder öfters während der Nutzung des Mediums und manches Mal konnte dies nicht beobachtet werden.^[446, 447] In diesem Fall gehen Eltern davon aus, Kinder werden häufiger streiten. Weitere Bedenken, *allgemein negative Auswirkungen auf das Sozialverhalten*, *Kinder verlernen das Spielen*,

[445] Vgl. Neuß 2002a, S.53 und S.58f

[446] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

[447] Vgl. Pils 2005, S.128

Kommunikationsfähigkeit, Aggression, soziales Lernen werden seltener erwähnt. Trotzdem taucht aus dieser kleinen Sammlung an Kommentaren einer auf, welcher in der Literatur nicht explizit genannt wird – nämlich die Sorge, Kinder könnten das Spielen verlernen. Dieser Aspekt ist zwar gewissermaßen neuartig, ist mit der Betrachtung der Häufigkeit des Vorkommens für ProbandInnen aber nicht im höheren Ausmaß bedeutend.

Für ProbandInnen wird der Aspekt *Team / die Teamfähigkeit* gemischt, aber vorwiegend negativ betrachtet. Dies könnte darauf zurückzuführen sein, dass ProbandInnen mehrheitlich das Bild vor sich haben, dass Kinder sich alleine mit dem Medium beschäftigen, folglich soziales Lernen nicht stattfindet und sich damit, wie bereits erwähnt, negativ auf den Teamgeist, das Gemeinschaftswesen beziehungsweise das Gruppengefühl auswirken wird. Auch hier tritt dieser Aspekt im Vergleich zu den anderen Kommentaren nicht hervor. Hinsichtlich des Sozialverhaltens wird nur von einer Person etwas Positives erwähnt – die Geduld. Auch der Aspekt *Geduld* wird nicht explizit in der Literatur erwähnt, hat aber wegen der seltenen Nennung auch keine nennenswerte Bedeutung.

Werden alle Kommentare der Kategorie Sozialverhalten betrachtet, so sind bis auf zwei Ausnahmen – die Argumente *das Team / die Teamfähigkeit* und *Geduld* – nur negative Äußerungen zu finden.

- **Kategorie *Persönlichkeitsbildung*:**

Von etwa Aufenanger et al., Kochan & Schröter, Norbert Neuß oder Manfred Pils wird das wachsen von Selbstvertrauen, Selbstsicherheit oder Selbstständigkeit bei der Nutzung eines Computers im Kindergarten als positiver Aspekt beziehungsweise positive Auswirkung gesehen und angesprochen.^[448, 449, 450, 451] In der nun durchgeführten Studie sehen 0,6% der Eltern als Chance, dass durch die Nutzung eines Computers das Selbstbewusstsein gesteigert wird. Als Chance sehen 0,6% der Eltern, dass durch die Nutzung eines Computers das Selbstbewusstsein gesteigert wird. Dies weist darauf hin, ProbandInnen sehen das Bild vor sich, dass Kinder im Kindergarten schnell und viele Erfolge erleben werden und dies sich positiv auf ihr Selbstbewusstsein auswirken wird. Dass Kinder mit mehreren Misserfolgen konfrontiert werden, die schließlich zu einer Belastung für die jungen NutzerInnen wird, wird somit von niemandem erwartet. Selbstständig mit dem Medium umgehen zu können, stellt für 0,6% der ProbandInnen einen Vorteil beim Angebot eines Computers im Kindergarten dar.

[448] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

[449] Vgl. Kochan & Schröter 2006, S.25 und S.68

[450] Vgl. Neuß 2002a, S.60

[451] Vgl. Pils 2006, S.27

Die Kinder werden nach und nach vertrauter mit dem Computer umgehen und so im Laufe der Zeit immer weniger die Unterstützung anderer brauchen. Das Argument von 0,3% der ProbandInnen, dass die Selbstsicherheit gesteigert werden kann, hebt insbesondere den Aspekt des sicheren Umganges mit dem Medium hervor. So wird das Kind allmählich weniger von Unsicherheit geplagt werden beziehungsweise eine womöglich anfängliche Scheu vor dem Medium kann überwunden werden, da es Wissen ansammelt und Fähigkeiten ausbaut, das für einen selbstständigen und selbstsicheren Umgang mit dem Computer notwendig ist.

Überforderung ist jener Aspekt der bei 0,6% der Eltern Bedenken auslöst. Überforderung wird in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) als mögliche Bedenken erwähnt, welche bei dem Gedanken, Kindern Computer anzubieten, aufkommen könnte. Jedoch ist für Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, dies kaum ein Thema. Die seltene Äußerung der Sorge der Überforderung weist darauf hin, dass dieses Argumente im Vergleich mit anderen Bedenken, gewissermaßen weiter hinten steht und damit nicht zu den größten Sorgen der TeilnehmerInnen der Studie gezählt werden kann.

Kommentar	%
Selbstbewusstsein	0,6
Überforderung	0,6
Selbstständigkeit	0,6
Selbstsicherheit	0,3

Hinsichtlich der übersichtlichen Betrachtung der Kommentare und ihrer Bedeutung für Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, ist hervorgegangen, dass die Kommentare *Selbstbewusstsein*, *Selbstständigkeit* und *Überforderung* gleich oft in der Sammlung von Anmerkungen zu der Persönlichkeitsbildung vertreten sind und damit für ProbandInnen etwas mehr Bedeutung haben, als der Aspekt Selbstsicherheit. Wenngleich grundsätzlich wenige ProbandInnen Anmerkungen zur Persönlichkeitsbildung gemacht haben, wird bei der Nutzung eines Computers mehrheitlich eine positive Auswirkung auf diese erwartet. Zum Einen zeigt dieses Resultat auf, dass die Persönlichkeitsbildung scheinbar generell kaum Thema ist. Alle vier Kommentare werden von ProbandInnen nur äußerst selten angegeben und haben damit gesamt betrachtet nur wenig Bedeutung für die Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben. Zum Anderen deutet dies darauf hin, dass Eltern hinsichtlich dieses Aspektes mehrheitlich selten Negatives äußern werden, wenn diskutiert wird, Kindern Computer im Kindergarten anzubieten.

- **Körperliche Entwicklung:**

Jene ProbandInnen, welche Kommentare hinsichtlich des Körpers beziehungsweise der körperlichen Entwicklung anführen, fürchten vorrangig einen aufkommenden Bewegungsmangel. So haben 9,8% der ProbandInnen Bedenken, der Computer würde die Zeit der Kinder derart beanspruchen, dass sie sich weniger bewegen werden. Kinder werden viel vor dem Medium sitzen und folglich würden das Herumtoben, das Spielen im Garten oder in der Natur oder allgemein körperbezogene Aktivitäten, wie handwerkliche Tätigkeiten (zum Beispiel Basteln) zu kurz kommen. 0,6% der Eltern erwähnen zusätzlich, sie hätten Sorgen, die Kinder könnten faul werden beziehungsweise gewissermaßen Couchpotatoes werden.

Einige Kommentare beziehen sich darauf, dass Kinder durch die Nutzung eines Computers körperliche Beschwerden bekommen werden. Demzufolge sind 3,8% der ProbandInnen der Meinung, die Kinder werden Probleme mit den Augen bekommen. Ihr Sehvermögen würde sich über die Zeit durch die Computernutzung verschlechtern. 1,8% der Eltern führen als Argument an, die Mediennutzung wird sich negativ auf die Körperhaltung auswirken und somit die Entstehung von Haltungsschäden begünstigen. Von nur 0,3% der Eltern wird erwähnt, dass Kinder durch die Nutzung des Mediums übergewichtig werden. Ebenfalls nur 0,3% der ProbandInnen werden von der Sorge begleitet, die Kinder werden Kopfschmerzen bekommen. 0,6% der Eltern sehen generell eine negative Auswirkung auf den Körper beziehungsweise die körperliche Entwicklung. Werden diese Kommentare miteinander verglichen, so ist das Risiko einer Sehschädigung jene Sorge, die auf Grund der häufigen Nennung ein vorrangiges Thema für einige Eltern ist.

Bisher kamen nur Sorgen zum Vorschein. Selten sind positive Anmerkungen zu finden. Allein bei Kommentaren, die sich auf die Motorik beziehen – damit ist hauptsächlich die Feinmotorik beziehungsweise Geschicklichkeit/Fingerfertigkeit gemeint – ist dies der Fall. Gesamt äußerten sich 1,5% der ProbandInnen dazu. Davon machten jedoch nur 0,9% der Eltern eine positive Anmerkung. Daher eine sehr kleine Gruppe an TeilnehmerInnen der Studie, welche als Chance sehen, dass die Geschicklichkeit/Fingerfertigkeit oder grundsätzlich die Motorik gefördert werden kann. 0,6% der Eltern drückten in ihren Kommentaren die Sorge aus, die Feinmotorik könnte sich verschlechtern oder sie wird nicht geschult. Es ist unsicher, was genau damit gemeint ist. Eine wage Vermutung ist, dass diese ProbandInnen besorgt sein könnten, die Feinmotorik – die ebenfalls bei jeglichen handwerklichen Tätigkeiten gefragt ist – würde nicht mehr ausreichend geschult werden, da Kinder primär am Computer arbeiten/spielen und dort gewissermaßen andere feinmotorische

Fähigkeiten angesprochen werden. So würden die Kinder ihre bisher erlangten Fähigkeiten verlernen beziehungsweise nicht weiter ausbauen.

Kommentar	%
Bewegungsmangel	9,8
schlechter werdendes Sehvermögen	3,8
Haltungsschäden	1,8
Motorik	1,5
allgemein negative Auswirkung auf den Körper beziehungsweise die körperliche Entwicklung	0,6
Übergewicht	0,3
Kopfschmerzen	0,3

Innerhalb dieser Kategorie sind bis auf eine Ausnahme nur negative Kommentare zu finden. Jene Anmerkung, welche hier insbesondere hervorsteicht, ist der Kommentar *Bewegungsmangel*, welcher auch in Kapitel 4.3 (Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten im Gespräch) zur Sprache kommt. Für die meisten Eltern, welche Anmerkungen zur körperlichen Entwicklung beziehungsweise zum Körper angeführt haben, ist Bewegungsmangel ein Thema und wird voraussichtlich in Diskussionen um die mögliche Umsetzung des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten häufiger zur Sprache gebracht. Schachtner, Roth & Frankl erwähnen körperbezogene Folgen, die durch die Nutzung des Mediums in Verbindung mit verkrampfter Körperhaltung und generell durch die ungünstige Gestaltung des Arbeitsplatzes später auftreten könnten.^[452] Auch Manfred Spitzer führt unter anderem Folgen für den Körper bei exzessiver Nutzung von Bildschirmmedien an, welche sich etwa auf Übergewicht beziehen.^[453, 454] Einige Bedenken von ProbandInnen gehen in diese Richtung. So sprechen Eltern insbesondere die Schädigung des Auges an. Auch sind sie häufiger besorgt, dass die Nutzung des Computers zu Haltungsschäden führen wird. Beide Anmerkungen sind Bedenken, welche hinsichtlich körperbezogene Folgen, hervortreten. Motorik ist jener Aspekt, zu dem ProbandInnen sowohl Positives, wie Negatives geäußert haben. Doch weder als erwähnenswerte Chance, noch als gewichtete Sorge tritt diese Anmerkung auf, da sie seltener angeführt wurde. Alle weiteren Kommentare *Allgemein negative Auswirkungen auf den Körper beziehungsweise die körperliche Entwicklung*, *Übergewicht* und *Kopfschmerzen* werden dagegen kaum erwähnt und stellen damit keine bedeutsamen Sorgen dar, wenn alle Kommentare der Kategorie körperliche Entwicklung betrachtet werden.

[452] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.47ff

[453] Vgl. Spitzer 2006

[454] Vgl. bildungsklick 2009, <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/>

Kategorien im Vergleich:

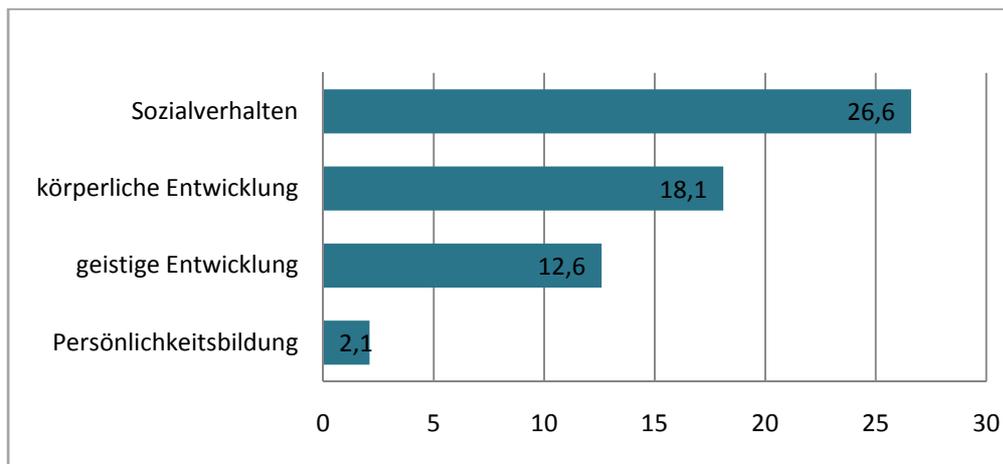


Abbildung 4: Kategorien der Kommentare zu den vier Kategorien im Vergleich (in %)

Werden diese vier Kategorien miteinander verglichen und betrachtet, wie oft ProbandInnen sich zu den einzelnen Kategorien geäußert haben, so geht hervor, dass am Häufigsten Kommentare angeführt wurden, welche in die Kategorie Sozialverhalten fallen. Daraufhin folgt die Kategorie körperliche Entwicklung und die Kategorie geistige Entwicklung. Am seltensten wurden Anmerkungen zu der Persönlichkeitsbildung angegeben.

Darüber hinaus ist hervorgegangen, dass sowohl die Kategorie Sozialverhalten, wie auch die Kategorie körperliche Entwicklung die meisten negativen Kommentare aufweisen. Damit ist in diesen kaum ein positives Kommentar zu finden.

5.3.2.4 Sammlung von Kommentaren mit verschiedenen spezifischen Schwerpunkten

In diesem Abschnitt werden all jene Kommentare dargestellt, welche in vorangegangenen Kategorien keine Zuordnung gefunden haben. Beginnend mit Kommentaren, welche Hinweise zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung geben, werden anschließend jene Anmerkungen der Kategorie Sonstiges angeführt. Darauf folgend werden die Aussagen *keine Chance* und *keine Sorge* mit und ohne weitere Anmerkungen betrachtet. Zuletzt werden Äußerungen, welche eine neutrale Einstellung von ProbandInnen hervorheben, betrachtet.

- **Hinweise zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung:**

Viele ProbandInnen führten auch Anmerkungen an, welche einen Bezug zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung aufweisen. Wenn Eltern Hinweise

diesbezüglich geben, heben sie damit insbesondere ihre Vorstellungen einer für sie passenden Gestaltung des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten hervor – demnach, was ihnen persönlich besonders wichtig wäre. Solche Hinweise können wertvolle Informationen für KindergartenpädagogInnen bei der Erstellung des didaktisch-pädagogischen Konzeptes und für die Elternarbeit sein. Fließen Wünsche, Anregungen und relevante Aspekte von Eltern in jegliche Überlegungen um das Projekt mit ein und findet intensive Elternarbeit statt kann dies zwar den Erfolg des Projektes nicht garantieren, jedoch eine gute Voraussetzungen schaffen. Anmerkungen dieser Art sind sowohl bei der Frage nach der größten Chance, bei der Frage nach der größten Sorge, als auch bei der zuletzt gestellten Frage des Fragebogens, welche die Möglichkeit gibt, zusätzliche Kommentare zu schreiben, zu finden. Sofern dies relevant ist, wird darauf eingegangen. Welche Hinweise Eltern gegeben haben und wie wichtig ihnen einzelne davon sind – auch Chancen und Sorgen treten vereinzelt auf –, wird nun näher betrachtet.

0,9% der Eltern hegen das Bedürfnis, sowohl generell mehr über das Thema Einsatz von Computern im Kindergarten zu erfahren, als auch – sofern das Projekt umgesetzt werden soll – informiert zu werden. Wenngleich nur wenige TeilnehmerInnen der Studie diese Anmerkung gemacht haben, deutet dies auf einen Bedarf einer intensiven Elternarbeit hin. 8,9% der ProbandInnen erwarten, dass Kindern sinnvolle Software beziehungsweise ein bedachter Internetzugang zur Verfügung gestellt wird. Mit reichlich pädagogischen Überlegungen verbunden, sollen Kinder aus der Nutzung des Mediums auf die Weise profitieren können, dass sie schließlich etwas lernen und dabei diverse Fähigkeiten – wie zum Beispiel die Lesefähigkeit, die Gedächtnisleistung oder logisches Denken – entwickeln und ausbauen können, sowie ihr Wissen erweitern können. Dazu zählen in den Augen der ProbandInnen weder sinnlose Spiele – damit sind Spiele ohne pädagogischem Hintergrund gemeint –, noch ein für das junge Alter unangemessener Zugang zu Informationen. Die Wahl der Software – dabei kann es sich sowohl um Lernspiele oder Anwendungssoftware handeln –, sowie die Einschränkung der für die Kinder zugänglichen Webseiten darf nicht willkürlich getroffen werden. Jene ProbandInnen, welche sich auf die Wahl der Software und den bedachten Internetzugang beziehen, ersehnen sich eine sorgfältige beziehungsweise vernünftige Auswahl und hoffen auf das Angebot pädagogisch sinnvoller und altersentsprechender Lernspiele beziehungsweise Anwendungssoftware, sowie bei vorhandenem Internetzugang kindgerechte Informationen. Mit Blick auf die erhebliche

Anzahl an ProbandInnen, die solche Anmerkungen angeführt haben, weist dies auf einen für Eltern wichtigen Aspekt hin.

2,4% der Eltern erhoffen sich ein abwechslungsreiches Programm im Kindergarten, um einen Ausgleich zwischen der Computernutzung und anderen Aktivitäten zu schaffen. So soll das Bewegungsangebot weiterhin groß bleiben und darauf geachtet werden, dass der Computer kein Ersatz für Alternativaktivitäten wird.

Für 3,6% der Eltern ist die Zugangseinschränkung hinsichtlich des Alters relevant. In den Anmerkungen zu dem Aspekt Alter der Kinder – damit, wem der Zugang gewährt werden sollte, sofern ein Computer im Kindergarten angeboten wird – werden sowohl konkrete Altersangaben gemacht, wie zum Beispiel *ab 4 Jahren*, wie auch Andeutungen auf Altersgruppen zu finden, so etwa die Äußerung, *nur Vorschulkindern sollen mit dem Computer arbeiten*. Bis auf eine Ausnahme könnten sich die Eltern die Computernutzung ab dem 5. Lebensjahr beziehungsweise im Vorschulalter vorstellen oder würden diese Altersbeschränkung akzeptieren, sofern das Projekt tatsächlich umgesetzt werden sollte. Die erwähnte Ausnahme bezieht sich darauf, dass ein Projekt für unter Dreijährige zum Kennenlernen des Mediums angesprochen wird. Diese Person würde demnach den Zugang für die Jüngsten befürworten.

Dagegen sprechen nur 0,6% der ProbandInnen die Zugangseinschränkung hinsichtlich der Anzahl der Kinder, welche sich gleichzeitig beim Computer aufhalten dürfen, aus.

4,7% der ProbandInnen erwähnen in ihren Kommentaren den Aspekt Schulvorbereitung. Das Medium könnte im Kindergarten zur Vorbereitung auf die Schule zur Verfügung gestellt werden. 3,0% der Eltern sehen dies als Chance des Projektes, wenn im Kindergarten ein Computer angeboten wird. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass sich die Anmerkung *Schulvorbereitung* von dem Kommentar *Wichtig und vorteilhaft für die Zukunft/Schule* darin unterscheidet, dass auf der einen Seite die Möglichkeit gesehen wird, sich auf die Schule vorbereiten zu können, auf der anderen Seite geht es um den Vorteil beziehungsweise um die Wichtigkeit des Zuganges zum Computer für die Schule und grundsätzlich für die Zukunft des Kindes. Hierbei wird demnach der Vorteil hervorgehoben, den Kinder beim Schuleintritt oder generell für die Zukunft hätten. 1,2% der StudienteilnehmerInnen führen dieses Argument als zusätzlichen Kommentar an. Diese Gruppe von ProbandInnen könnte sich vorstellen, mit dem Hintergedanken der Schulvorbereitung den Kindern den Zugang zu gewähren, stellt für sie aber gleichzeitig die Grenze ihrer Akzeptanz hinsichtlich des Projektes dar. Mehrfachnennungen sind bei 0,6% der Antworten von ProbandInnen zu finden. Diese schließen sich beiderlei Ansichten an. So nehmen sie das Angebot eines Computers durchaus

als Chance zur Schulvorbereitung wahr, würden jedoch die Gestaltung des Projektes auch dahingehend – sprich, nur zur Schulvorbereitung – einschränken.

Insgesamt haben 3,3% der Eltern Anmerkungen hinsichtlich des Kommentars *gut vorbereitetes / geschultes Personal* angegeben. 1,5% der ProbandInnen begegnen diesem Aspekt mit Sorge, da sie mediendidaktisch unausgebildetes Personal fürchten. Demnach fürchten ProbandInnen, dass KindergartenpädagogInnen zu wenig wissen werden beziehungsweise zu wenig informiert sind, um die Kinder aus pädagogischer Sicht gewissermaßen gut betreuen zu können. Sowohl ein Bedarf an zusätzlichem Personal, als auch an entsprechend geschulten KindergartenpädagogInnen für ein so spezielles Vorhaben könnte gegeben sein. 1,5% der Eltern erwähnen an sich die Relevanz der Ausbildung von KindergartenpädagogInnen. So heben sie hervor, dass ihnen besonders wichtig wäre, dass KindergartenpädagogInnen entsprechend vorbereitet sind, wenn das Vorhaben Einsatz von Computern im Kindergarten umgesetzt werden soll. 0,3% der StudienteilnehmerInnen sprechen diesen Kommentar mehrfach an – sowohl auf die Frage nach der größten Sorge, als auch auf die zuletzt gestellte Frage des Fragebogens, welche das angeben zusätzlicher Kommentare ermöglicht – und betont damit den Bedarf von geschultem Personal.

7,1% der Eltern beziehen sich mit ihren Anmerkungen auf den Kommentar *intensive Betreuung und Kontrolle*. Unter intensiver Betreuung verstehen ProbandInnen die Begleitung der Kinder auf dem Weg, Medienkompetenz zu entwickeln. Gespräche, Erklärungen und eine gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Medium wären von Vorteil. Der Aspekt Kontrolle sticht vor allem hervor. Unabhängig davon, ob StudienteilnehmerInnen diesen Aspekt auf die Frage nach der größten Chance oder Sorge oder in Form eines zusätzlichen Kommentars zum Ausdruck gebracht haben, ist die häufig auftretende und gleich oder ähnlich formulierte Anmerkung *nur unter Aufsicht* zu finden. Kinder sollen beim Spielen beziehungsweise Arbeiten am Computer nicht alleine gelassen werden und so stets eine Aufsichtsperson dabei sein. Mit dieser Anmerkung deuten ProbandInnen einerseits an, welche Voraussetzung aus ihrer Sicht gegeben sein muss, wenn Kindern ein Computer angeboten werden soll.

Andererseits weisen sie mit dem ausdrücklichen Wunsch nach Kontrolle erneut auf die bereits in anderen Kategorien angesprochene Sorge einer unkontrollierten Nutzung und damit verbundenen negativen Auswirkungen auf die jungen NutzerInnen hin. So unterstreichen sie abermals die wohl hoch angesetzte Bedeutung dieser Sorge.

Die unter den Kommentaren dieser Kategorie seltensten Anmerkungen ist unter anderem der Wunsch von 0,6% der Eltern geäußert worden, dass der Computer nur als Arbeitswerkzeug genutzt werden sollte beziehungsweise das Medium reines Zweckmittel sein sollte – demnach

weder das Angebot von Spielen erwünscht wird, noch dieses als Freizeitbeschäftigung genutzt werden sollte. 0,6% der ProbandInnen führen Anmerkungen hinsichtlich des Aspektes Belohnung an. Diese sind gegensätzlich. Auf der einen Seite sollte dieser als Belohnung eingesetzt werden, auf der anderen Seite ist dies nicht erwünscht. Jeweils 0,3% der ProbandInnen sprechen an, dass es keinen Internetzugang geben soll, dass den Kindern die Möglichkeit geboten werden soll, das Spiel oder die Spiele auch im privaten Haushalt kennen zu lernen und, dass Kindern ergonomische Sitzplätze zur Verfügung gestellt werden sollen. Allgemeine Anmerkungen zum didaktisch-pädagogischen Konzept geben 2,7% der Eltern an. So erwarten sie, dass intensive Überlegungen zur Gestaltung des Projektes vorgenommen werden und pädagogisch bedacht ein didaktisch-pädagogisches Konzept erstellt wird. Demnach sollen grundsätzlich Vor- und Nachteile hinsichtlich des Einsatzes von Computern im Kindergarten abgewogen werden, KindergartenpädagogInnen sollen sich Gedanken über zeitliche Begrenzungen – sowohl Dauer, wie Häufigkeit, als auch, zu welcher Tageszeit, wie zum Beispiel immer, nur vormittags, nur nachmittags,... – machen und festgelegt werden, wer die Ansprechperson für die Kinder sein wird, wenn diese Unterstützung brauchen. Es sollen schließlich klare Regeln aufgestellt werden und ein vernünftiges Maß gefunden werden.

Bei 5,9% der Eltern findet das Projekt Befürwortung, wenn generell ein entsprechendes Maß und konkrete Ziele gegeben sind. Wenn das Vorhaben geregelt ist – demnach, dass etwa eine zeitliche Begrenzung oder Altersbeschränkung gegeben ist –, sind bei 4,1% von StudienteilnehmerInnen Äußerungen zu finden wie zum Beispiel *ist nichts einzuwenden, ist in Ordnung, ist dann bestimmt gut* und dergleichen. 0,6% der Eltern finden keine große Begeisterung für das Vorhaben, würden aber die Umsetzung dennoch mit der eben erwähnten Voraussetzung zulassen. 0,9% der ProbandInnen betonen, dass sie, solange der Zugang zum Computer geregelt ist, sorgenfrei sind. Demnach hätten sie keine Bedenken bei der Umsetzung des Projektes. 0,3% der Eltern merken an, dass deshalb keine Sorgen bestehen, da sie selbst den Einsatz von Computern im Kindergarten erleben und so die Gewissheit vorhanden ist, dass diese Voraussetzungen erfüllt werden.

9,4% der Eltern thematisieren den Aspekt zeitliche Begrenzung. Sowohl konkrete Angaben zu Häufigkeit und Dauer, als auch grob formulierte Wünsche hinsichtlich der zeitlichen Begrenzung werden angegeben. Für 5,6% der ProbandInnen ist wichtig, dass grundsätzlich eine zeitliche Begrenzung eingeführt wird, wenn im Kindergarten ein Computer angeboten werden soll. Kinder sollen sich nur limitiert dem Medium widmen dürfen. 3,8% der StudienteilnehmerInnen haben eine genauere Vorstellung im Hinblick auf Häufigkeit und

Dauer der Computernutzung. So haben 3,0% der Eltern Angaben zur Häufigkeit der Computernutzung gemacht. 1,2% der ProbandInnen könnten sich einen täglichen Zugang vorstellen. 1,8% der ProbandInnen wollen dagegen, dass Kinder im Kindergarten nicht täglich vor dem Computerbildschirm sitzen und schlagen durchschnittlich vor, Kindern ein bis zwei Mal wöchentlich die Nutzung zu gewähren. Eine Person ist der Ansicht, einmal im Monat würde ausreichen. 2,7% der Eltern äußerten sich zur Dauer der Computernutzung. So liegt bei einer täglichen Nutzung des Mediums ihre Vorstellung im Rahmen zwischen 15 und 30 Minuten, bei einer wöchentlichen oder monatlichen Nutzung wäre eine Nutzungsdauer von ein bis zwei Stunden möglich.

1,2% der Eltern sprechen keine Sorgen aus, denn sie vertrauen darauf, dass KindergartenpädagogInnen überlegt das Angebot eines Computers setzen werden. Damit werden eine sorgfältige Planung und eine entsprechende Umsetzung in die Hände der KindergartenpädagogInnen gelegt. Womöglich wird der Eindruck geweckt, diese Äußerung würde von Nativität oder Desinteresse zeugen. Dies scheint jedoch nicht der Fall zu sein, denn all jene ProbandInnen, welche diese Anmerkung angegeben haben, haben auch weitere Kommentare angeführt und damit ihre Gedanken zum Thema Einsatz von Computern im Kindergarten zu Wort gebracht.

Kommentar	%
Nutzung des Computers zeitlich begrenzt	9,4
Wahl von Software / Einschränkungen hinsichtlich Internet	8,9
intensive Betreuung und Kontrolle	7,1
Wenn Maß und Ziel geregelt ist, findet das Projekt Befürwortung	5,9
Schulvorbereitung	4,7
Alter der Kinder	3,6
gut vorbereitetes / geschultes Personal	3,3
Allgemeine Anmerkungen zum didaktisch-pädagogischen Konzept	2,7
abwechslungsreiches Programm im Kindergarten	2,4
Vertrauen wird entgegengebracht	1,2
Eltern informieren	0,9
Belohnung	0,6
Anzahl der Kinder, die sich beim Computer aufhalten darf	0,6
Computer nur als Arbeitswerkzeug beziehungsweise Zweckmittel nutzen	0,6
Ergonomie	0,3
Spiel(e) auch für zu Hause zur Verfügung stellen	0,3
kein Internetzugang	0,3

Die Kategorie *Hinweise zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung* fasst jene Kommentare von Eltern zusammen, die sich auf das didaktisch-pädagogische Konzept beziehen. Damit liegen sie weitestgehend abseits von Chancen und Sorgen, heben jedoch

Aspekte hervor, die für Eltern mit Blick auf die Gestaltung des Projektes wichtig sind. So wünschen sich befragte Eltern vor allem eine zeitliche Begrenzung. Dieser Kommentar wird am Häufigsten zur Sprache gebracht. Nahezu gleich oft erwähnen ProbandInnen den Aspekt *Wahl von Software /Einschränkungen hinsichtlich Internet*. Diese beiden Anmerkungen haben für die Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, die größte Bedeutung, wenn das Vorhaben, Kindern im Kindergarten Computer anzubieten, realisiert wird. An die genannten Hinweise von Seiten der StudienteilnehmerInnen knüpft bald der Kommentar *intensive Betreuung und Kontrolle* an. Für jene, welche diese Anmerkung gemacht haben, ist es demnach wichtig, dass die jungen ComputernutzerInnen bei der Nutzung und Entdeckung des Mediums unterstützt und begleitet werden und stets beaufsichtigt werden. Nur geringfügig weniger oft wird der Kommentar *wenn Maß und Ziel geregelt ist, findet das Projekt Befürwortung* genannt. Ohne genaue Angaben vorzulegen, befürworten Eltern das Projekt, sofern sie die Gewissheit haben, dass Maß und Ziel geregelt sind.

Der nächstfolgende Kommentar, welchem noch eine höhere Bedeutung zugeschrieben wird, ist *Schulvorbereitung*. Diese Anmerkung ist der einzige Kommentar, welcher auch als Chance hervortritt. Dieser wird mäßig häufig angeführt. So wird diesem Aspekt Bedeutung zugeschrieben, dennoch nicht derart, dass es unter anderen hervorsteicht.

Einige Eltern sprechen eine Altersbegrenzung aus. Solche Anmerkungen werden mäßig häufig genannt, nehmen demnach auch nur einen mäßig hohen Stellenwert bei der Betrachtung aller Kommentare ein.

ProbandInnen erwähnen nahezu gleich oft dem vorangegangenen Kommentar die Notwendigkeit von gut vorbereitetem beziehungsweise geschultem Personal. ProbandInnen betonen nicht nur die Relevanz des Aspektes *gut vorbereitetes / geschultes Personal*. Einige Eltern äußern diesbezüglich auch Bedenken. Sie sind besorgt, dass das Personal nicht entsprechend kundig ist. Als einzige Sorge, welche in der Kategorie zu finden ist, hebt sie sich im Vergleich zu anderen Sorgen nicht ab und kann damit nicht als eine nennenswerte Sorge aufgezählt werden.

Nahe den beiden vorher angeführten Kommentaren sind hinsichtlich der Häufigkeit der Nennung die Äußerungen *allgemeine Anmerkungen zum didaktisch-pädagogischen Konzept und abwechslungsreiches Programm im Kindergarten* zu finden.

Zwei Kommentare denen nur wenig Bedeutung zugeschrieben werden kann, sind *Vertrauen entgegengebracht* und *Eltern informieren*.

Auf diesen folgen jene Kommentare, welche in der Sammlung aller Kommentare zum didaktisch-pädagogischen Konzept und dessen Umsetzung am seltensten erwähnt wurden und

damit die geringste Bedeutung zugeschrieben wird. Diese wären *Belohnung, Anzahl der Kinder, die sich beim Computer aufhalten darf, Computer nur als Arbeitswerkzeug beziehungsweise als Zweckmittel nutzen, Ergonomie, Spiel(e) auch für zu Hause zur Verfügung stellen und kein Internetzugang.*

- **Kategorie Sonstiges:**

3,3% der Eltern berichten in ihren Kommentaren entweder von Beobachtungen aus dem Umfeld beziehungsweise geben sie Einblicke in ihre Erziehungsmethoden oder fügen eine allgemeine Bemerkungen hinzu, die ihre Einstellung noch zusätzlich zum Ausdruck bringt, jedoch die Anmerkung selbst keinen direkten Bezug zu dem Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten aufweisen. So zum Beispiel die Äußerung: *Wo kämen wir da hin, säße man dann in 15 Jahren schon Babys am Computer statt, dass sich Eltern mit ihnen beschäftigen! Es reicht schon die Verblödung durch den Fernseher!*

Folgende Kommentare sind Einzelfälle, die in den Antworten auf die Frage nach der größten Chance, nach der größten Sorge oder der zuletzt gestellten Frage, welche das angeben weiterer Anmerkungen ermöglicht, zu finden sind und eine Einteilung in anderen Kategorien nicht gemacht werden konnte. So wird als Chance gesehen, dass das Projekt zu einem positiven Image für den Kindergarten führen kann. Eine Sorge wäre die Kosten, wenn ein Kind etwas ruiniert. Eine weitere Äußerung bezieht sich auf die Sorge, dass die Betreuung und Pädagogik an sich nachlassen könnte.

Schließlich führen 1,8% der StudienteilnehmerInnen Anmerkungen an, bei denen generell unklar ist, was jene ProbandInnen, die diese angeführt haben, damit genau aussagen wollten beziehungsweise worauf sie mit der Äußerung hindeuten wollten.

Kommentar	%
Erzählungen aus dem Privatleben, Beobachtungen aus dem Umfeld und zusätzliche Anmerkungen	3,3
unklare Aussage	1,8
positives Image für Kindergarten	0,3
Kosten, wenn ein Kind etwas ruiniert	0,3
die Betreuung und Pädagogik könnte nachlassen	0,3

Am Häufigsten sind Erzählungen aus dem Privatleben beziehungsweise Beobachtungen aus dem Umfeld und zusätzliche Anmerkungen in den Äußerungen von befragten Eltern zu finden. Immer wieder wurden unklare Aussagen gemacht. Am Seltensten wurden die Kommentare *positives Image für Kindergarten, Kosten, wenn ein Kind etwas ruiniert* und die

Betreuung und Pädagogik könnte nachlassen angeführt. Demnach wird diesen die geringste Bedeutung zugeschrieben.

- **Betrachtung der Aussagen *keine Chance* und *keine Sorge* mit und ohne weiterem Kommentar:**

Einige ProbandInnen haben als Kommentar *keine Chance* oder *keine Sorge* angegeben. Entweder wurden zu dieser prägnanten Aussage keine zusätzlichen Anmerkungen niedergeschrieben oder noch Weiteres hinzugefügt. Solche Kommentare werden nun näher betrachtet:

Der klare Vermerk *keine Chance* wird von 5,6% der Eltern als alleinstehende Äußerung zu der Frage nach der größten Chance angegeben. Diese Antwort weist wegen einer überwiegenden Mehrheit einer ablehnenden Grundeinstellung (5,0%) darauf hin, dass ProbandInnen entweder tatsächlich keine positiven Aspekte beziehungsweise Möglichkeiten im Vorhaben Einsatz von Computern im Kindergarten sehen oder eventuell kein Interesse haben, über die hinter dem Projekt stehenden Chancen nachzudenken, weil sie generell gegen die Umsetzung sind. Jegliche Bedenken, die alle ProbandInnen haben, werden schließlich bei der Frage nach der größten Sorge und bei der zuletzt gestellten Frage, die die Möglichkeit des Anführens weiterer Kommentare gibt, angegeben. Für diese Personen treten deutlich Gedanken an negative Aspekte hervor und überschatten vermeintlich gänzlich Positives. Diese Gegebenheit weckt die Vermutung, die Aussage *keine Chance* wird angeführt, um die ablehnende Sichtweise mit diesen Worten kurz und prägnant zu untermauern. Bei 0,6% der ProbandInnen sind Anmerkungen zum didaktisch-pädagogischen Konzept – spezifischer Regelungen zum Umgang mit dem Computer im Kindergarten – zu finden. Dies scheint dafür zu sprechen, dass obwohl keine Chancen erkannt werden und diese ProbandInnen von Sorgen begleitet werden, das Projekt dennoch bis zu einem gewissen Grad akzeptiert werden würde. Dies wiederum lässt vermuten, dass sie doch eine Art Chance sehen, diese aber – womöglich aus Desinteresse, weil sie das Projekt kaum begrüßen würden – nicht genannt wird und deshalb im Verborgenen bleibt.

Auf die Frage nach der größten Chance fügen 3,0% der ProbandInnen zu dem Argument *keine Chance* weitere Kommentare hinzu. Diese variieren und beziehen sich beispielsweise auf die Kategorie *Allgemein gegen den Einsatz von Computer im Kindergarten* oder auf die Kategorie *Kommentare beziehen sich auf die Zeit*. 2,1% der Eltern nehmen eine ablehnende Grundeinstellung ein. Bei der Betrachtung aller Kommentare äußern sich 0,9% der Eltern zum didaktisch-pädagogischen Konzept und bringen etwa zum Ausdruck, worauf bei einer

Umsetzung des Projektes zu achten ist beziehungsweise wann sie das Angebot von Computern im Kindergarten akzeptieren würden. Obgleich sie auf Grund dessen keine ausschließlich ablehnende Grundeinstellung einnehmen, sind bei der Frage nach der größten Chance vorwiegend ablehnende Kommentare zu finden. Dies zeigt auf, wenn weitere Kommentare zu der Äußerung *keine Chance* geschrieben werden, dieses Argument unabhängig von der Grundeinstellung ausschließlich eine negative Sichtweise aufdeckt. Jedoch erklären solche Anmerkungen nicht, ob ProbandInnen mit der Aussage *keine Chance* zum Ausdruck bringen wollen, dass sie kein Interesse haben, sich mit dem Thema näher zu befassen und deshalb *keine Chancen* angeben oder sie bei dem Gedanken an ein solches Projekt tatsächlich keine Chancen erkennen können.

3,6% der ProbandInnen gaben ohne weitere Anmerkungen zu der Frage nach der größten Sorge an, dass sie keine Sorgen hätten. Wird erneut die Grundeinstellung der ProbandInnen betrachtet, so weisen 3,0% eine andeutend zusagende Grundeinstellung auf. Nur 0,6% der Eltern nehmen eine ablehnende Grundeinstellung ein. Dies deutet darauf hin, dass eine solche Aussage, nämlich *keine Sorgen – ohne weitere Kommentare* als Positives gesehen werden kann. Dennoch bleibt unklar, warum jene ProbandInnen, die diese Anmerkung angegeben haben, keine Sorgen haben.

5,9% der Eltern geben an, sie hätten keine Sorgen und begründen ihre Äußerung. Die eben erwähnte Unklarheit kommt in dieser Situation kaum auf. 3,8% der ProbandInnen beziehen sich auf das Thema didaktisch-pädagogisches Konzept und erklären ihre Einstellung zum Beispiel damit, dass sie der KindergartenpädagogIn hinsichtlich der Gestaltung und Umsetzung des Projektes vertrauen. Vereinzelt nennen einige ProbandInnen andere Gründe, die sich etwa auf die Kategorie *Allgemein für den Einsatz von Computer im Kindergarten* beziehen. 0,9% der Eltern – dies sind vor allem jene ProbandInnen, welche eine ablehnende Grundeinstellung aufweisen – führen die Anmerkung keine Sorgen in Verbindung mit ihrer negativen Einstellung an. Damit ist gemeint, dass sie klar darlegen, dass sie keine Sorgen haben, weil sie beispielsweise einen Computer im Kindergarten nicht für nötig halten. Sie setzen sich nicht intensiver mit der Thematik auseinander, da sie gegen die Realisierung des Projektes sind.

An dieser Stelle soll noch eine von nur 0,3% der ProbandInnen angeführte Äußerung erwähnt werden und zwar jene, große Sorgen zu haben. Auf was sich diese großen Sorgen beziehen, wird nicht näher erläutert. Diese Äußerung ist ein Einzelfall und derart schwammig formuliert, dass keine konkreten Ängste beziehungsweise Bedenken offen gelegt werden. Damit kann aus dieser Anmerkung keine bedeutende Information oder eine relevante

Andeutung gewonnen werden, die zu weiteren Überlegungen oder Erkenntnissen führen würden.

Kommentar	%
keine Sorgen – mit weiteren Anmerkungen	5,9
keine Chance – ohne weitere Anmerkungen	5,6
keine Sorgen – ohne weitere Anmerkungen	3,6
keine Chance – mit weiteren Anmerkungen	3,0
große Sorgen	0,3

Die gewissermaßen Variante *Keine Sorgen – mit weiteren Anmerkungen* ist am Häufigsten in den Kommentaren von befragten Eltern zu finden. *Keine Chance – ohne weitere Anmerkungen* kommt unmerklich seltener vor. Ebenfalls tauchen öfters die Varianten *keine Sorgen – ohne weitere Anmerkungen* und *keine Chance – mit weiteren Anmerkungen* in den Antworten zu den offenen Fragen des Elternfragebogens auf. Der Kommentar *große Sorgen* ist ein Einzelfall und damit nahezu ohne Bedeutung.

- **Neutrale Einstellung von ProbandInnen:**

Wenngleich von nur einer geringen Anzahl an ProbandInnen erwähnt, deuten jene Kommentare, welche in Richtung Unentschlossenheit (0,3%), sowie wegen Unwissenheit keine eindeutige Meinung (0,6%) gebildet werden kann oder, dass der Sinn hinter dem Projekt nicht verstanden wird (0,3%), darauf hin, dass ein Mangel an Informationen vorhanden ist. In diesen Fällen handelt es sich zumeist um ProbandInnen, welche in ihren Kommentaren Andeutungen auf eine eher befürwortende Sichtweise geben – demnach eine andeutend zusagende Grundeinstellung einnehmen. Dies weist darauf hin, dass sie zwar Chancen und eventuelle Sorgen zu Wort bringen können, jedoch mehr Informationen bräuchten, um eine Meinung über die Gestaltung des Projektes und dessen Grenzen bilden zu können. Bis dahin werden sie vermutlich eine eher neutrale Position einnehmen und weder klar für oder gegen die Umsetzung des Projektes sein.

Kommentar	%
Wegen Unwissenheit keine Meinung	0,6
Unentschlossenheit	0,3
Sinn wird nicht verstanden	0,3

Alle Äußerungen der Kategorie *Neutrale Einstellung von ProbandInnen* sind in den Kommentaren von befragten Eltern nur sehr selten zu finden.

5.3.2.5 Die bedeutsamsten Kommentare

Im Folgenden werden die 10 meistangeführten Äußerungen aus der Gesamtliste der Kommentare von Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, herausgenommen und dargestellt. Die Gesamtliste beinhaltet alle Kommentare, welche unabhängig von der Einteilung in Kategorien von ProbandInnen genannt wurden und ist nach der Häufigkeit des Vorkommens geordnet. Durch die Darstellung der 10 meistangeführten Äußerungen kristallisieren sich die bedeutsamsten Kommentare beziehungsweise Aspekte – darunter die größten Chancen und die größten Sorgen von Eltern – heraus.

Diese Liste zeigt auf, dass die Äußerungen *Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen* (22,1%), sowie *Computer im Kindergarten noch nicht wichtig, nicht (zwingend) notwendig...* (21,0%) mit Abstand am Häufigsten zur Sprache gekommen sind. Die erste Anmerkung hebt die Chance hervor, Medienkompetenz entwickeln zu können. Die Zweite betont die ablehnende Einstellung von vielen ProbandInnen.

In der Liste der 10 meistangeführten Äußerungen sind neben dem *Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen* zwei weitere Chancen zu finden. *Spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums* (6,2%) und *aus Nutzungsmöglichkeiten profitieren* (5,9 %) heben sich im Vergleich zu anderen angeführten Chancen ab. Damit sind sie die größten Chancen, die Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, in dem Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten sehen.

Drei Kommentare, welche sich auf Sorgen beziehen, sind ebenfalls in dieser Liste zu finden. Dabei tritt insbesondere die Sorge des *Bewegungsmangels* (9,8%) hervor. *Übermäßige Nutzung* (8,6%), sowie *Mangel an Kontrolle* (5,6%) schließen an und stellen damit die größten Sorgen der ProbandInnen dar.

Drei Kommentare der 10 meistangeführten Äußerungen beziehen sich auf das didaktisch-pädagogische Konzept und dessen Umsetzung. So wünschen sich ProbandInnen insbesondere, dass die Nutzung des Mediums zeitlich begrenzt ist. Der Aspekt *Wahl von Software / Einschränkung hinsichtlich Internet* (8,9%) und *intensive Betreuung und Kontrolle* (7,1%) ist für ebenfalls viele ProbandInnen ein wichtiges Thema.

Die Kommentare *das Projekt wird grundsätzlich befürwortet* (5,9%), *keine Sorgen – mit weiteren Anmerkungen* (5,9%), *wenn Maß und Ziel geregelt ist, findet das Projekt Befürwortung* (5,9%) und *keine Chance – ohne weitere Anmerkungen* (5,6%) sind Äußerungen, welche gleich dem Kommentar *Computer im Kindergarten noch nicht wichtig, nicht (zwingend) notwendig...* die Einstellung gegenüber dem Thema Einsatz von Computern im Kindergarten hervorhebt. Dabei unterstreichen die ersten drei genannten Kommentare eine

vorwiegend positive Einstellung gegenüber dem Projekt. *Keine Chance – ohne weitere Anmerkungen* ist auf eine deutlich ablehnende Einstellung zurückzuführen.

Die Kommentare *soziale Aktivitäten nehmen generell ab / die soziale Entwicklung tritt in den Hintergrund* (5,3%), *weniger soziale Kontakte/Freundschaften* (3,6%), *Kinder spielen weniger miteinander* (3,3%) und *Kinder kommunizieren weniger miteinander* (2,7%) unterscheiden sich wie bereits in Kapitel 5.3.2.3 (Sammlung von Kommentaren zu den vier Kategorien) im Rahmen der Betrachtung der Kategorie Sozialverhalten erwähnt nur dahingehend, dass der erstgenannte Kommentar sich generell auf die Abnahme sozialer Aktivitäten bezieht und die anderen Kommentare spezifischer auf einzelne Aspekte eingehen. Zusammengelegt ergeben sie ein Argument, welche im Vergleich zu der Anzahl des Vorkommens anderer Kommentare, diese weit übertreffen. So sollen sie in die Liste der 10 meistangeführten Äußerungen aufgenommen werden, obwohl sie einzeln betrachtet nicht miteinbezogen werden würden. Damit wird die Liste um einen Wert erhöht und fasst nun die 11 meistangeführten Äußerungen zusammen.

Tabelle 2: Sammlung aller Kommentare von befragten Eltern (in %)

Kommentar	%
Kennenlernen des Mediums und kompetenten Umgang erlernen	22,1
Computer im Kindergarten noch nicht wichtig, nicht (zwingend) notwendig ...	21,0
Bewegungsmangel	9,8
Nutzung des Computers zeitlich begrenzt	9,5
Wahl von Software / Einschränkungen hinsichtlich Internet	8,9
übermäßige Nutzung	8,6
intensive Betreuung und Kontrolle	7,1
Spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums	6,2
aus Nutzungsmöglichkeiten profitieren	5,9
das Projekt wird grundsätzlich befürwortet	5,9
keine Sorgen – mit weiteren Kommentaren	5,9
Wenn Maß und Ziel geregelt ist, findet das Projekt Befürwortung	5,9
keine Chance – ohne weitere Kommentare	5,6
Mangel an Kontrolle	5,6
Suchtgefahr, Abhängigkeit	5,3
Interesse gilt ausschließlich dem Medium	5,3
soziale Aktivitäten nehmen generell ab / die soziale Entwicklung tritt in den Hintergrund	5,3
Schulvorbereitung	4,7
Wichtig und vorteilhaft für die Zukunft/Schule	4,4
Erst in der Schule beziehungsweise im höheren Alter ein Thema	4,1
schlechter werdendes Sehvermögen	3,8
weniger soziale Kontakte/Freundschaften	3,6
mit der Zeit gehen, denn im Computerzeitalter sinnvoll und wichtig	3,6
keine Sorgen – ohne weitere Kommentare	3,6

Computer werden auch zu Hause wichtig / Kinder verlangen danach	3,6
Alter der Kinder	3,6
gut vorbereitetes / geschultes Personal	3,3
Isolation / Vereinsamung	3,3
Kinder spielen weniger miteinander	3,3
digitale Kluft	3,3
Konzentrationsfähigkeit	3,3
Erzählungen aus dem Privatleben, Beobachtungen aus dem Umfeld und zusätzliche Anmerkungen	3,3
Kreativität, Phantasie	3,0
keine Chance – mit weiteren Kommentaren	3,0
Kinder werden früh genug Kontakt zu Computer haben	3,0
Kontakt zu Computer zu Hause reicht	2,7
Kinder kommunizieren weniger miteinander	2,7
Allgemeine Anmerkungen zum didaktisch-pädagogischen Konzept	2,7
abwechslungsreiches Programm im Kindergarten	2,4
Streit	2,1
Bloß negative Auswirkungen	2,1
falscher Umgang	2,1
sinnlose Spiel	2,1
unklare Aussage	1,8
Realitätsverlust	1,8
Haltungsschäden	1,8
allgemein negative Auswirkung auf das Sozialverhalten	1,8
Das Team / die Teamfähigkeit	1,5
Motorik	1,5
schneller und leichter Lesen, Schreiben und Rechnen lernen	1,5
Später noch genug Zeit für das Sammeln von Erfahrungen	1,5
Alternative Aktivitäten und persönliche Wissensweitergabe besser	1,5
Kinder haben schon Zugang zu Hause	1,5
Babysitterersatz	1,2
Kinder verlernen das Spielen	1,2
Vertrauen wird entgegengebracht	1,2
Eltern informieren	0,9
Kommunikationsfähigkeit	0,9
Sprachförderung und das Erlernen von Lesen und Schreiben	0,9
Reizüberflutung	0,9
allgemein positive Auswirkung beziehungsweise keine negativen Auswirkungen	0,9
Kinder werden noch früh genug damit arbeiten müssen	0,9
Kinder haben das Recht, nicht alles im Kindergarten lernen zu müssen	0,9
Bedenken hinsichtlich der Auswirkungen von Computer auf Kindergartenkinder	0,9
Mit dem Zugang zum Computer zu Hause wird es zu viel	0,9
allgemein negative Auswirkung auf den Körper beziehungsweise die körperliche Entwicklung	0,6
bin auch ohne Computer groß geworden	0,6
Kinder können nicht lesen	0,6
zu große Einbindung in KIGA-Alltag	0,6
keine Grenzen kennen	0,6
motiviert Lernen	0,6
keine Befürchtung einer übermäßigen Nutzung	0,6
Die Dosis macht das Gift	0,6

Prävention (Sucht)	0,6
Intelligenzminderung (Verblödung)	0,6
Selbstbewusstsein	0,6
Überforderung	0,6
Selbstständigkeit	0,6
Aggression	0,6
Belohnung	0,6
Anzahl der Kinder, die sich beim Computer aufhalten darf	0,6
Computer nur als Arbeitswerkzeug beziehungsweise Zweckmittel nutzen	0,6
Wegen Unwissenheit keine Meinung	0,6
Unentschlossenheit	0,3
Sinn wird nicht verstanden	0,3
Ergonomie	0,3
Spiel(e) auch für zu Hause zur Verfügung stellen	0,3
kein Internetzugang	0,3
Geduld	0,3
soziales Lernen	0,3
Selbstsicherheit	0,3
Gedächtnisleistung	0,3
Lernschwäche	0,3
allgemein negativ für die geistige Entwicklung	0,3
Logik	0,3
Ursache-Wirkungszusammenhänge	0,3
optische Differenzierung	0,3
allgemein positiv für die geistige Entwicklung	0,3
kein bewahren	0,3
haben Kinder bereits Kontakt zu Computer?	0,3
große Sorgen	0,3
Kinder lernen Inhalte auch ohne Technik	0,3
Entwicklung von Medienkompetenz auch ohne Computer möglich	0,3
Kindern den Computer näher zu bringen, ist Aufgabe der Eltern	0,3
Kinder müssen ohne Computer auskommen	0,3
dominierende Kinder benutzen Computer, andere nicht	0,3
geschlechtsspezifischer Umgang ist zu befürchten	0,3
Übergewicht	0,3
Kopfschmerzen	0,3
positives Image für Kindergarten	0,3
Kosten, wenn ein Kind etwas ruiniert	0,3
die Betreuung und Pädagogik könnte nachlassen	0,3

5.4 Die Befragung von KindergartenpädagogInnen: Resultate und Diskussion

Mit 11 bereits arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen wurden Interviews durchgeführt. Durch die Befragung wurde in Erfahrung gebracht, ob die Ausstattung von den Wiener Kindergärten einen Computer aufweist und wenn ja, wurden Informationen über das didaktisch-pädagogische Konzept eingeholt. Angeregt durch vor allem die in Kapitel 4

vorgestellten Regelungen zum Umgang mit dem Medium Computer wurden während des Interviews mit den KindergartenpädagogInnen spezifische Aspekte eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes angesprochen und so erforscht, wie in Kindergärten im Raum Wien ein solches Projekt grob gestaltet ist. Darüber hinaus soll hervorgehen, welche Einstellung KindergartenpädagogInnen einnehmen, sowie welche möglichen Hindernisse gegeben sein könnten und – unabhängig davon, ob im Kindergarten Kindern ein Computer zur Verfügung gestellt wird oder nicht – ob beziehungsweise welche Erfahrungen sie bisher sammeln konnten.

5.4.1 Die Ausstattung von Kindergärten und Berichte über das didaktisch-pädagogische Konzept

Aus den Fragen nach der Ausstattung des Kindergartens, sowie nach Informationen über das didaktisch-pädagogische Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten ist folgendes hervorgegangen:

In drei von elf Kindergärten wird den Kindern ein Computer zur Verfügung gestellt. Ein Kindergarten wird sich in Kürze dieser Gruppe anschließen und das Vorhaben Einsatz von Computern im Kindergarten realisieren. In einem anderen Kindergarten haben Kinder mittlerweile keinen Zugang mehr zum Medium, da das Projekt eingestellt wurde. Sechs Kindergärten bieten den Kindern keinen Computer an. Die Verteilung zeigt, dass das Medium zwar schon in dem einen oder anderen Kindergarten integriert wurde, aber die Anzahl doch noch gering ist. Die Kindergärten werden aus verschiedenen Richtungen hinsichtlich der Umsetzung des Projektes unterstützt. Entweder die Zentrale organisiert einen Computer oder Eltern haben einen Computer zur Verfügung gestellt oder in einem Fall hat eine Bank einen alten Computer geliefert. All jene KindergartenpädagogInnen, welche mit dem Projekt betraut wurden beziehungsweise kundig sein sollen, ziehen ihre Informationen über das Thema Einsatz von Computern im Kindergarten aus verschiedenen Quellen. Bücher, Mundpropaganda, Teamgespräche, Seminare/Kurse und Erfahrungen in der Ausbildungszeit wurden aufgezählt. Manche Seminare konzentrieren sich jedoch mehr auf das Aufbauen von eigenen Computerkenntnissen oder vermitteln Inhalte, die nur Kenntnisse über die Wirkung von neuen Medien auf Kinder und Jugendliche darlegen. Das Wissen darum ist wichtig. Die Beschreibung der Situation erweckt dennoch den Eindruck, dass es an Informationen mangelt, welche zum Einen die Wirkung der Computernutzung auf Kinder im Alter zwischen drei und sechs Jahren darstellen und zum Anderen unterstützend für die Planung und Umsetzung des Projektes sind, wenn das Vorhaben tatsächlich realisiert werden soll. So scheint das von

Eirich 1999 erwähnte Hindernis der mangelnden zugänglichen oder zu wenig bekannten Informationsquellen für KindergartenpädagogInnen womöglich auch 2012 noch zu bestehen.^[455]

In allen Kindergärten, die einen Computer anbieten, wurde ein didaktisch-pädagogisches Konzept für den Einsatz von Computern im Kindergarten angelegt, das von den betrauten KindergartenpädagogInnen erstellt wurde. Details hinsichtlich der Umsetzung, welche in den Interviews hervorgegangen sind, waren folgende: Wenn ein Computer im Kindergarten vorzufinden ist, handelt es sich stets um einen Standcomputer. Dieser befindet sich mehrheitlich im Gruppenraum. Demnach im Raum, in dem Kinder spielen, essen, zeichnen, basteln und dergleichen. Diverse Regelungen zum Umgang mit dem Medium werden in allen drei Kindergärten sehr unterschiedlich gehandhabt. So gibt es individuelle Vereinbarungen oder der Zugang wird allen Kindern gewährt oder aber eine konkrete Altersbegrenzung wird vorgegeben, wenn spezifischer die Regelung betrachtet wird, wer den Computer nutzen darf. Die erlaubte Arbeitsdauer und Häufigkeit liegt zwischen 10 und 30 Minuten ein bis zwei Mal täglich, wobei einer der Kindergärten die Dauer der Arbeitszeit individuell bestimmt. Damit die maximale Arbeitszeit nicht überschritten wird, wurde erwähnt, dass eine Eieruhr beziehungsweise eine Stoppuhr zur Unterstützung eingesetzt wird. Die Anzahl der Kinder, die sich gleichzeitig beim Medium aufhalten dürfen beziehungsweise müssen, wird in einem Kindergarten nicht vorgegeben. Ansonsten besteht die Regel, dass Kinder zu mehr oder zu zweit sein müssen. Mehrheitlich wird Lernsoftware zur Verfügung gestellt, in zwei Fällen die Anwendungssoftware Paint und Word und einmal wurde angemerkt, dass zusätzlich ein Drucker für die Kinder zugänglich ist. Mit dem Angebot von Computern im Kindergarten ist ein Zweck verbunden. Erwähnt wurden Aspekte, welche in Richtung Entwicklung von Medienkompetenz gehen, der Begriff selbst wurde aber nicht genannt. Dies weist entweder darauf hin, dass der Begriff aus Verständnisgründen umschrieben wurde und deshalb nicht direkt ausgesprochen wurde oder dieser den ProbandInnen nicht ausreichend geläufig war. Einmal wurde angeführt, dass der Computer – ohne spezifische Angaben zu machen – gezielt zur Förderung der geistigen Entwicklung zum Einsatz kommt. Ein Kindergarten setzte den Schwerpunkt auf Schulvorbereitung.

Sofern kein Computer im Kindergarten angeboten wird, könnten sich ProbandInnen die Gestaltung des didaktisch-pädagogischen Konzeptes folgendermaßen vorstellen, wenn sie

[455] Vgl. Eirich 1999, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/203.html>

selbst die Umsetzung des Projektes planen würden. So könnten sich einige vorstellen, die Entwicklung von Medienkompetenz zu fördern. Kinder würden die Gelegenheit erhalten, sich langsam an den Computer gewissermaßen heranzutasten und so erste Erfahrungen mit dem Medium sammeln zu können. Andere haben konkretere Vorstellungen, wie dieses zur Schulvorbereitung zu nutzen oder zum Anschauen von Fotos anzubieten. Überlegungen zu Regelungen wurden meist hinsichtlich der Altersbeschränkung, der Anzahl der Kinder beim Computer und der Software ausgesprochen. Zwei ProbandInnen würden Kindern jeden Alters den Zugang zum Computer gewähren, andere erst im höheren Alter. Von mehreren ProbandInnen würde die Regelung eingeführt werden, dass Kinder nicht alleine vor dem Computerbildschirm sitzen dürfen. Des Öfteren wurde von ProbandInnen erwähnt, sie würden mit Lernsoftware arbeiten. Einige merkten auch die Überlegung an, Anwendungssoftware, wie Paint, einen schlichten Texteditor oder Word anzubieten.

5.4.2 Gedanken von KindergartenpädagogInnen an das Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten und (mögliche) Hindernisse

ProbandInnen wurden innerhalb der Interviews Möglichkeiten geboten, ihrer Einstellung Ausdruck zu verleihen. Außerdem wurde ihr grundsätzliches Wissen rund um das Thema Medienpädagogik und Medienerziehung im Kindergarten und ihre Computerkenntnisse betrachtet, welches einen Einblick hinsichtlich ihrer Qualifikation ermöglichen soll. Schließlich konnten die arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen von erlebten Hindernissen berichten oder konnten Vermutungen über etwaige Schwierigkeiten mit Blick auf das Vorhaben, Computer im Kindergarten anzubieten, aufzählen.

Einstellung von KindergartenpädagogInnen:

Während der Interviews erhielten KindergartenpädagogInnen die Gelegenheit, ihre Meinung über die Wirkung von Computern im Kindergarten zu äußern. Wie auch Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, sollten sie sich kurz mit den Aspekten der geistigen Entwicklung, des Sozialverhaltens, der Persönlichkeitsbildung, sowie der körperlichen Entwicklung befassen und ihre Einschätzung mittels einer Skala von positiv bis hin zu negativ kundmachen. Mittels der Sammlung ihre Antworten über die Wirkung von Computer auf Kinder und dem Vergleich der vier Kategorien wird hervorgehen, welche Aspekte KindergartenpädagogInnen vorwiegend positiv bewerten, wenn im Kindergarten das Medium zur Verfügung gestellt wird und welche Aspekte eine negative Beurteilung erhalten.

Die Auswirkung des Angebotes von Computer im Kindergarten beurteilten ProbandInnen folgendermaßen:

Wie würde sich Ihrer Meinung nach das Angebot von Computer im Kindergarten auf die Kinder auswirken betreffend ... (in %)	Positiv	Eher positiv	Keine Wirkung	Eher negativ	Negativ	Keine Angabe
... die geistige Entwicklung	45,5%	18,2%	0,0%	9,1%	18,2%	9,1%
... das Sozialverhalten	18,2%	18,2%	0,0%	54,5%	0,0%	9,1%
... die Persönlichkeitsbildung	18,2%	45,5%	9,1%	9,1%	0,0%	9,1%
... die körperliche Entwicklung	0,0%	9,1%	18,2%	18,2%	45,5%	9,1%

Geistige Entwicklung: 45,5% der KindergartenpädagogInnen sind der Meinung, die Computernutzung würde sich positiv auf die geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten der Kinder auswirken. 18,2% der ProbandInnen schätzen die Wirkung eher positiv ein. ProbandInnen, welche zusätzlich Anmerkungen zu ihrer positiven oder eher positiven Einstellung machen, erwähnen, dass dies nur bei einem kontrollierten Angebot der Fall sein wird. Ansonsten könnten durchaus negative Effekte auftreten. Niemand ist der Meinung, die Nutzung des Computers hätte keine Wirkung auf die Kinder. Dagegen vermuten 9,1% der ProbandInnen eine eher negative und 18,2% eine vorwiegend negative Wirkung. Hinsichtlich der geistigen Entwicklung kristallisiert sich somit aus den Antworten heraus, dass mehrheitlich eine positive Wirkung erwartet wird.

Sozialverhalten: 18,2% der ProbandInnen sehen eine positive Auswirkung, ebenfalls 18,2% der ProbandInnen eine eher positive Wirkung, wenn Kindern im Kindergarten der Zugang zu Computern gewährt wird. Jene ProbandInnen, welche eine positive oder eher positive Auswirkung auf das Sozialverhalten erwarten, untermauern ihre Einstufung mit den Anmerkungen, dass Kinder das Warten erlernen können, wenn mehrere sich beim Computer aufhalten. Zwar starren die Kinder konzentriert in den Bildschirm, jedoch sind sie niemals alleine beim Medium. Außerdem merken KindergartenpädagogInnen als positiv an, dass soziales Lernen stattfindet. Kinder werden andere Kinder herbeiholen, um sich beraten beziehungsweise helfen zu lassen. So werden gewissermaßen Spezialisten – jene, welche schon besser mit dem Medium umgehen können – hinzugezogen und ihre Kenntnisse und Fähigkeiten mit Blick auf den Umgang mit dem Medium verfeinert. Ein solches Verhalten wurde bereits beobachtet. Die Wirkung auf das Sozialverhalten wird von 54,5% der KindergartenpädagogInnen als eher negativ eingestuft. Folglich gehen TeilnehmerInnen mehrheitlich von einer negativen Wirkung aus.

Persönlichkeitsbildung: 18,2% der KindergartenpädagogInnen geben einen positiven Effekt an, 45,5% dieser sehen eine eher positive Auswirkung. ProbandInnen, die meinen, das Projekt

hätte eine positive oder eine eher positive Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung, fügen als Anmerkung die Aspekte Selbsteinschätzung und Frustrationstoleranz hinzu. Kinder werden immer wieder sich Herausforderungen stellen, weil sie dies und jenes hinsichtlich der Mediennutzung können wollen. 9,1% der ProbandInnen erkennen keine Wirkung und ebenfalls 9,1% der ProbandInnen gehen von einer eher negativen Auswirkung aus. Damit tritt hinsichtlich dieses Aspektes eine hauptsächlich positive Bewertung hervor.

Körperliche Entwicklung: Nur 9,1% der KindergartenpädagogInnen sind der Meinung, der Einsatz von Computern im Kindergarten würde sich eher positiv auf die körperliche Entwicklung beziehungsweise Aspekte, welche den Körper betreffen, wie etwa die Sehfähigkeit, auswirken. 18,2% der ProbandInnen glauben, die Computernutzung hätte keine Wirkung auf den Körper. 18,2% der KindergartenpädagogInnen meinen eine eher negative Auswirkung zu erkennen und 45,5% der KindergartenpädagogInnen sind davon überzeugt, dass sich das Angebot eines Computers negativ auf den Körper auswirken wird. Gewissermaßen mit gemischten Gefühlen betrachten die ProbandInnen die Auswirkungen auf den Körper. Sie erwähnen die Aspekte Motorik beziehungsweise Feinmotorik, Augen-Hand-Koordination als positive Auswirkungen und gleichzeitig die negativen Wirkungen, die durch das lange Sitzen hervorgerufen werden. Gesamt betrachtet wird die Wirkung der Computernutzung auf den Körper trotz einiger positiver Anmerkungen überwiegend als negativ eingestuft.

Die vier Kategorien im Vergleich führen zu folgenden Ergebnissen:

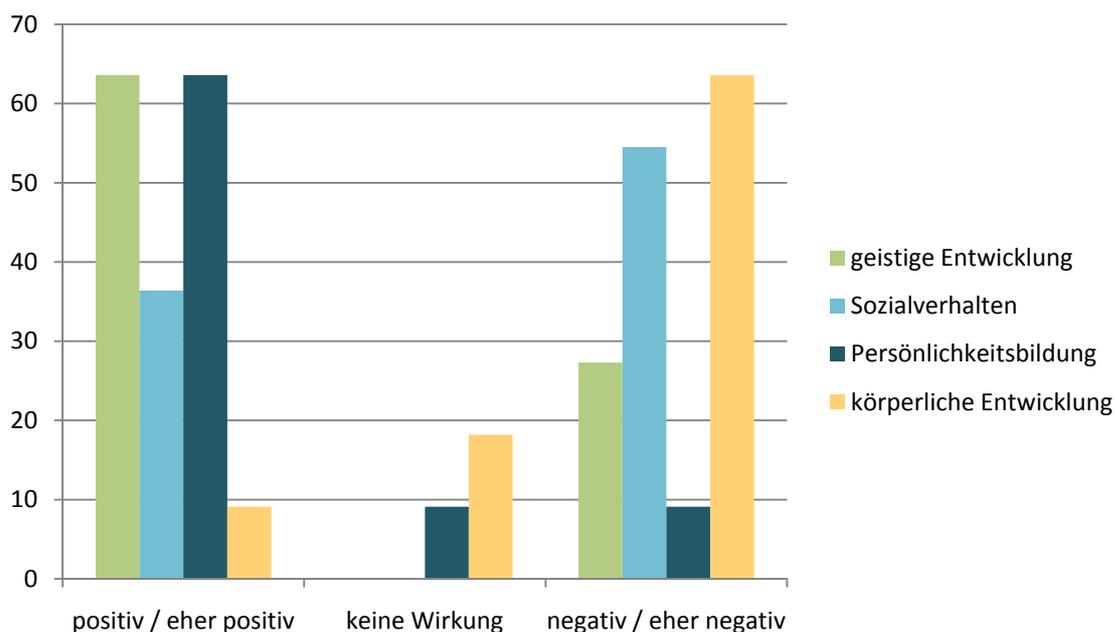


Abbildung 5: KindergartenpädagogInnen – die vier Kategorien im Vergleich (in %)

Positive oder eher positive Wirkung: Aus den Angaben von KindergartenpädagogInnen ergibt sich beim Vergleich der Kategorien, dass die Kategorie geistige Entwicklung von 63,6% der ProbandInnen, sowie die Kategorie Persönlichkeitsbildung von ebenfalls 63,6% der ProbandInnen mit ihren positiven und eher positiven Bewertungen hervorstechen. Die Wirkung der Computernutzung auf das Sozialverhalten wurde von 36,4% der KindergartenpädagogInnen positiv und eher positiv bewertet. An gewissermaßen letzter Stelle ist die Kategorie körperliche Entwicklung zu finden. Ihr wird nur von 9,1% der ProbandInnen eine positive und eher positive Bewertung zugeschrieben.

Keine Wirkung: Alle vier Kategorien weisen kaum die Bewertung keine Wirkung auf. So führen 18,2% der KindergartenpädagogInnen an, dass sie keine Wirkung auf die körperliche Entwicklung erwarten und 9,1% der ProbandInnen gehen von keiner Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung aus. Die Kategorie geistige Entwicklung und die Kategorie Sozialverhalten erhalten keine derartige Bewertung.

Negative oder eher negative Wirkung: 63,6% der KindergartenpädagogInnen und damit die meisten ProbandInnen erwarten eine negative und eher negative Wirkung der Computernutzung auf die körperliche Entwicklung. Die Kategorie Sozialverhalten liegt mit der negativen und eher negativen Bewertung von 54,5% der KindergartenpädagogInnen nahe der Bewertung der Wirkung auf die körperliche Entwicklung. Auf diese folgt die Kategorie geistige Entwicklung, welcher von 27,3% der KindergartenpädagogInnen eine negative und eher negative Bewertung erhalten. Schließlich äußern nur 9,1% der ProbandInnen eine negative und eher negative Wirkung auf die Persönlichkeitsbildung.

Bei dem Vergleich mit der Bewertung von Eltern geht hervor, dass kaum Unterschiede zwischen den zwei Gruppen an ProbandInnen festzustellen sind. Sowohl von Eltern (55,3%) als auch von KindergartenpädagogInnen (63,6%) wird die Wirkung von Computern auf Kindergartenkinder auf die geistige Entwicklung als besonders positiv eingestuft. Bei KindergartenpädagogInnen tritt zusätzlich die Persönlichkeitsbildung mit ihrer positiven Bewertung (63,6%) in den Vordergrund. Bei Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, ist dies weniger der Fall (27,5%). Eine deutlich negative Wirkung haben Eltern, aber auch KindergartenpädagogInnen der körperlichen Entwicklung, sowie dem Sozialverhalten zugeschrieben. So sind 68,6% der Eltern und 63,6% der KindergartenpädagogInnen der Meinung die Nutzung des Mediums würde sich negativ oder eher negativ auf die körperliche Entwicklung auswirken. 55,1% der Eltern und 54,5% der KindergartenpädagogInnen gehen von einer negativen oder eher negativen Wirkung auf das Sozialverhalten aus.

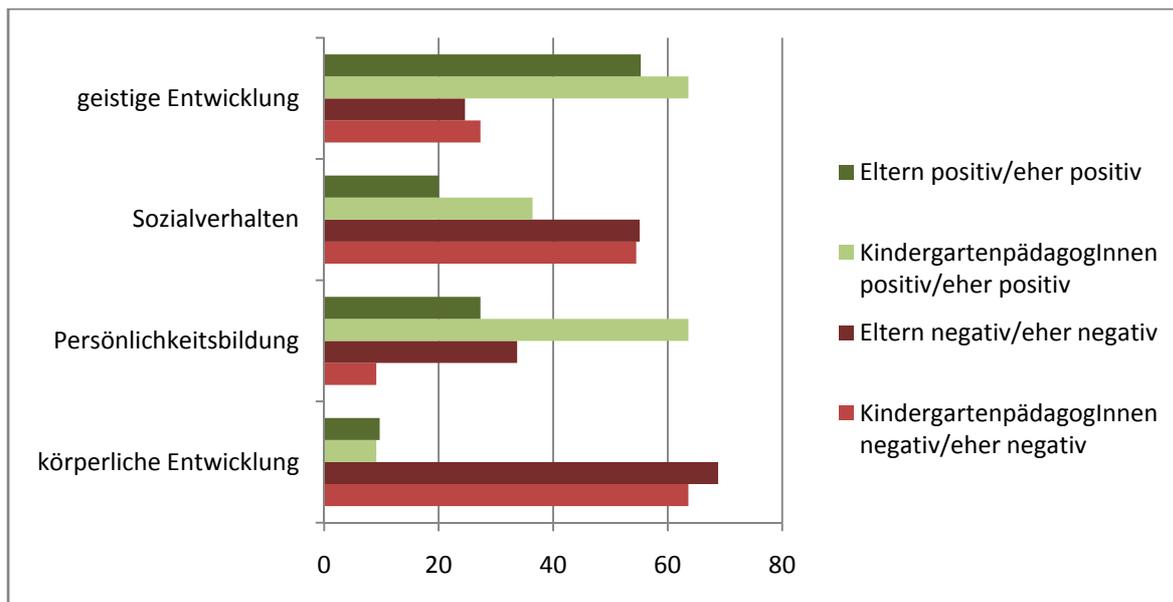


Abbildung 6: Vergleich KindergartenpädagogInnen und Eltern (in %)

Entscheidung für oder gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten:

Unabhängig davon, ob im Kindergarten bereits ein Computer zur Verfügung gestellt wird oder im Kindergarten keiner angeboten wird, wurden KindergartenpädagogInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, gefragt, ob sie – wenn sie selbst entscheiden würden – Kindern im Kindergarten einen Computer anbieten würden. 36,4% der ProbandInnen meinten ja, würden demnach das Projekt umsetzen, 45,5% der KindergartenpädagogInnen sprachen sich dagegen aus und 18,2% der KindergartenpädagogInnen entschieden sich in diesem Moment weder dafür, noch dagegen.

Der Grund, warum kein Computer angeboten wird, wäre für jene, welche dem Vorhaben gegenüber offen stehen für zwei ProbandInnen primär der Aspekt Finanzierung. Ohne finanzielle Unterstützung kann das Vorhaben kaum in Angriff genommen werden. Ansonsten wird von einer ProbandIn angemerkt, dass Eltern nie den Wunsch nach so einem Projekt geäußert haben. Dies würde voraussichtlich den nötigen Anstoß geben, um sich mit dem Thema näher zu befassen und in Erwägung zu ziehen, Kindern einen Computer zugänglich zu machen. Zwei ProbandInnen äußerten zusätzlich ihre Einstellung und fügten hinzu, dass zum Einen die Nutzung des Mediums hier und da durchaus sinnvoll wäre, da das Erlernen des Umganges wichtig ist und zum Anderen werden nur positive Auswirkungen erwartet, da die Nutzung kontrolliert wird.

TeilnehmerInnen der Studie, welche gegen die Umsetzung des Projektes wären, führen einige Gründe an, warum sie ein solches Vorhaben nicht unterstützen würden. So nennen zwei

ProbandInnen das Argument, dass andere Schwerpunkte im Vordergrund stehen sollten. Drei ProbandInnen finden, Kinder in diesem Alter den Computer anzubieten, wäre zu früh. Es ist nicht notwendig. Eine ProbandIn ist der Ansicht, dass Kinder früh genug damit konfrontiert werden und sich deshalb gegen das Projekt entscheidet. Zwei ProbandInnen führen an, dass Kinder bereits viel Kontakt zum Medium pflegen. Daher würde ein zusätzlicher Zugang im Kindergarten zu viel sein.

Jene ProbandInnen, welche zu einem Vielleicht tendieren, betonen ihre Unsicherheit. Diese Unsicherheit bezieht sich darauf, noch nicht entschlossen zu sein. Ob die Unentschlossenheit grundsätzlich auf Unwissenheit basiert, geht wegen der geringen Anzahl an ProbandInnen mit dieser Einstellung nicht eindeutig hervor. Dennoch besteht die Vermutung, dass Unwissenheit eine entscheidende Rolle spielen könnte.

Mögliche, hinter dem Projekt stehende Hürden:

Die Qualifikation von KindergartenpädagogInnen wird aufgefächert in *grundsätzliches Wissen um das Thema*, *gesammelte Erfahrungen* und *eigene Computerkenntnisse* gesondert betrachtet. Sie lehnen vor allem an die in Kapitel 3.1 von Zillien vorgestellten Aspekten, *fehlende Kompetenzen* sowie *fehlende Vorbildfunktion* und an das Kapitel 4.2 (Hindernisse auf dem Weg zur Umsetzung des Vorhabens Computer im Kindergarten anzubieten) an. Diese drei Aspekte werden nun näher betrachtet und sollen vor allem einen Eindruck verschaffen, in welchem Ausmaß 2012 KindergartenpädagogInnen geschult sind und welche Erfahrungen sie bisher sammeln konnten.

Grundsätzliches Wissen um das Thema: ProbandInnen wurde die Frage gestellt, wie deren Wissensstand über das Thema Einsatz von Computer im Kindergarten oder allgemeiner Medienerziehung im Kindergarten ist. Die Nachforschung zeigt auf, dass 54,5% der KindergartenpädagogInnen nahezu nichts wissen. 9,1% der ProbandInnen gab an, schon mäßig viel davon gehört zu haben. 18,2% der KindergartenpädagogInnen haben nichts Spezifisches über Computer im Kindergarten erfahren, aber allgemein etwas über neue Medien beziehungsweise über die Auswirkung von Fernsehen auf Kinder gehört. Von 9,1% der ProbandInnen sind keine Angaben vorhanden. Das Resultat hebt hervor, dass das Wissen über diese Thematik nur äußerst spärlich vorhanden ist. Ob die hier festgestellte Unwissenheit auf Grund von zu wenig verfügbaren oder bekannten Quellen – wie Eirich, welcher sich früh mit der pädagogischen Arbeit mit neuen Medien im Kindergarten auseinandergesetzt hat, als hervortretendes Hindernis aufgezählt hat – oder möglichem Desinteresse oder Informationsquellen nicht herangezogen werden, da das Thema im Kindergarten nicht

gegeben ist, entstanden ist, geht nicht hervor.^[456]

Gesammelte Erfahrungen: Erzählungen von Erfahrungen, welche KindergartenpädagogInnen im Laufe ihres Dienstes gesammelt haben, sind nicht nur Teil der Qualifikation, sondern bieten darüber hinaus auch nützliche Informationen für das Angebot von Computern im Kindergarten an und erweitern zugleich Kenntnisse über die Wirkung von Computern auf Kindergartenkinder.

Unabhängig davon, ob zurzeit Kindern im Kindergarten ein Computer zugänglich ist oder nicht, wurde nachgefragt, ob und welche Erfahrungen ProbandInnen während des aktiven Dienstes bisher sammeln konnten. Mit Erfahrungen sind sowohl Beobachtungen, wie auch selbst durchgeführte Projekte mit Computer gemeint. 54,5% der interviewten

KindergartenpädagogInnen können von Erlebnissen berichten, wobei eine Person nicht näher darauf eingegangen ist. 36,4% der KindergartenpädagogInnen können von keinen Erfahrungen erzählen und von 9,1% der ProbandInnen sind keine Angaben vorhanden.

Demnach konnte bereits mehr als die Hälfte der KindergartenpädagogInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, Erfahrungen sammeln.

Erzählt wurde unter anderem davon, dass in zwei Kindergärten ein Computerkurs für Kinder angeboten wurde. Sowohl eine Anmeldung, als auch eine Zahlung waren von Seiten der Eltern notwendig, so dass ihre Kinder an dem Kurs teilnehmen konnten. Der Kurs wurde durchgeführt, jedoch aus Gründen einer zu geringen Nachfrage und der Kosten keine weiteren Male angeboten. Hierbei kristallisieren sich vorwiegend Schwierigkeiten heraus, welche sich auf das Desinteresse von Eltern und ihrer Bereitschaft einen höheren Preis dafür zu zahlen oder der grundsätzlichen Möglichkeit der Finanzierung – demnach Eltern auf Grund der fehlenden Ressourcen nicht zahlen können – beziehen. Wenn Eltern nicht zahlen wollen oder können, wird dies – sofern das Projekt nicht von anderen finanziert wird – schließlich Einfluss auf das Vorhaben Einsatz von Computern im Kindergarten haben. Andere ProbandInnen berichten über diverse Beobachtungen, als Kindern der Computer zugänglich gemacht wurde. Eine Erzählung beruht auf der Erfahrung eines früheren Projektes, bei dem ein Computer am Flur angeboten wurde. Kinder mussten sich an- und abmelden, eine zeitliche Begrenzung wurde individuell vereinbart. Den jungen NutzerInnen wurde der Umgang mit dem Computer erklärt. Beobachtet wurde, dass nicht alle Kinder an dem Medium übermäßig interessiert waren. Außerdem wurde angemerkt, dass Streitigkeiten kaum aufkamen. Angemerkt wurde, dass das Projekt an sich gut funktioniert hat und von keinen auffällig negativen Ereignissen begleitet wurde.

[456] Vgl. Eirich 1999, <http://www.kindergartenpaedagogik.de/203.html>

Eine andere Beobachtung beschreibt, dass die Kinder nur mäßig auf das Angebot eines Computers reagierten – dieser wurde an sich nur selten genutzt. Manche Kinder zeigten überhaupt kein Interesse an dem Medium. Ansonsten wurden keine nennenswerten Beobachtungen gesammelt.

Eine weitere Erzählung beschreibt das Nutzungsverhalten der Kinder mit den Worten *sehr unterschiedlich*. Manche Kinder bevorzugen die Beobachterrolle – arbeiten demnach nicht aktiv mit dem Medium, sondern sehen viel lieber nur zu, einige Kinder nutzen das Medium entweder nicht ungewöhnlich häufig oder gar nicht, wiederum einzelne Kinder sind von dem Angebot derart begeistert gewesen, dass es für sie gewissermaßen nichts anderes mehr gab, als den Computer. Auf das schnell erkannte Verhalten der letztgenannten Gruppe wurde reagiert und der Zugang zum Computer für zwei Monate gesperrt.

Zwar konnte nur von wenigen Erfahrungen berichtet werden, dennoch haben sie aufgezeigt, dass eine übermäßige Nutzung, sowie häufiger Streit nicht stets gegeben waren. Und obgleich der Computer durchaus seinen Reiz hat, richtete sich das Interesse der Kinder nicht ausschließlich auf das Medium. Wenn doch Verhaltensauffälligkeiten auftreten, können KindergartenpädagogInnen diese schnell erkennen und entsprechend handeln, wie zum Beispiel aus einer Erzählung hervorgegangen ist, in Form der oben erwähnten Zugangssperre für einen gewissen Zeitraum. Übermäßige Nutzung stellte sich als einer der größten Sorgen von Eltern, welcher an dieser Studie teilgenommen haben, heraus. Beobachtungen der befragten KindergartenpädagogInnen bestärken diese Sorgen nicht.

Streit ist ein Aspekt, welche im Rahmen von verschiedenen Studien zu unterschiedlichen Beobachtungen geführt hat – Mal hat sich gezeigt, dass Kinder kaum gestritten haben, mal ist der Computer häufiger Mittelpunkt eines Streites gewesen.^[457, 458] In der nun durchgeführten Studie betrachteten einzelne der befragten Eltern Streit mit Sorge. Dass dieser nun in der Praxis nicht aufgekommen ist, schwächt Bedenken diesbezüglich weiter ab und bestätigt die Angaben von Aufenanger et al..^[459] Auch die Sorge von befragten Eltern, dass das Interesse ausschließlich dem Computer gilt, scheint auf Basis von Erfahrungen von KindergartenpädagogInnen unbegründet zu sein.

Eigene Computerkenntnisse: Ihre eigenen Computerkenntnisse schätzen 9,1% der KindergartenpädagogInnen als gering und 36,4% der KindergartenpädagogInnen als gut ein. Zu den restlichen Interviews sind keine Angaben über Computerkenntnisse vorhanden. Dies

[457] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

[458] Vgl. Pils 2005, S.128

[459] Vgl. Aufenanger et al. 2008, S.71

zeigt auf, dass von den KindergartenpädagogInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, einige bereits Computerkenntnisse aufweisen, um Kindern als Ansprechperson zur Verfügung stehen zu können.

Von KindergartenpädagogInnen erwähnte Hürden:

Die Frage nach Schwierigkeiten in der Planungs- beziehungsweise Umsetzungsphase des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten gab jenen ProbandInnen, welche die Umsetzung eines solchen Projektes erlebt haben und aktuell im Kindergarten ein Computer angeboten wird, Gelegenheit von Erfahrungen zu berichten. Im Gespräch mit KindergartenpädagogInnen, welche den Computereinsatz im Kindergarten nicht erlebt haben, können mögliche Hindernisse hervorgehen. Beide Arten von Erzählungen werden hilfreich bei Überlegungen zur Realisierung des Angebotes von Computern im Kindergarten sein. Sie legen dar, welche Arten von Hürden tatsächlich aufgekommen sind und welche Aspekte Bedeutung haben könnten, wenn der Wunsch nach der Umsetzung des Projektes besteht.

Jene ProbandInnen, in deren Kindergarten Kindern ein Computer zur Verfügung gestellt wurde, und sich hinsichtlich möglicher Schwierigkeiten äußerten, berichteten grundsätzlich, dass es keine Nennenswerten Hindernisse gab. Eine ProbandIn fügte ein Platzproblem hinzu. KindergartenpädagogInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, jedoch von keinen Erfahrungen berichten können, führen folgende Hürden an:

Kindergarten: Mögliche Hindernisse bei der Umsetzung des Projektes, könnte es laut ProbandInnen mehrheitlich bei fehlenden Ressourcen geben. Die Wartung, die Schulung des Personals und die Kostenfrage an sich werden diesbezüglich erwähnt. Besonders häufig wird der Aspekt Räumlichkeit angesprochen. Da der Computer zu der Gruppe der neuen Medien gehört und dessen mögliche Integration im Kindergarten beim Bau der Einrichtung vermutlich nicht bedacht wurde, stellt sich die Frage, ob ausreichend Platz für das Medium vorhanden ist. Die Entscheidung, ob der Computer innerhalb des Gruppenraumes, am Flur oder in einem separaten Raum untergebracht wird oder ob das Projekt wegen Platzmangel kaum realisierbar ist, wird voraussichtlich vorwiegend von den Räumlichkeiten abhängig sein und bestimmt.

KindergartenpädagogInnen: Wird der Blick auf KindergartenpädagogInnen gerichtet, so erwähnen ProbandInnen das eine oder andere Hindernis. So führen sie an, es könnte Widerstand von ihrer Seite aus geben. Oder älteres Personal wäre eventuell nicht darauf eingestellt und gerät in eine Situation der Hilflosigkeit, da sie Kindern nicht als

Ansprechperson dienen können. Denn beherrschen sie selbst die Handhabung von Computer nicht und das Medium wird Kindern angeboten, ohne selbst geschult zu werden, können sie auf Grund fehlender Kenntnisse keine Ansprechperson für die Kinder sein. Ebenfalls wird angemerkt, dass der Aufwand groß wäre, da sowohl das Projekt genau besprochen und geplant werden muss, als auch, sobald ein Computer angeboten wird, eine intensive Betreuung der jungen MediennutzerInnen gegeben sein muss. Dies weist auf den Bedarf von geschultem Personal oder womöglich auch zusätzlichem Personal hin.

KindergartenpädagogInnen müssten mit der Materie vertraut gemacht werden und deshalb dahingehend geschult werden. Damit die Betreuung der Kinder an sich nicht unter dem Angebot von Computer leidet, wäre eventuell weiteres Personal jene erwünschte Unterstützung, die benötigt wird, jedoch nicht vorhanden ist.

Eltern: Wird der Blick auf die Eltern gerichtet, meinen einige ProbandInnen, könnte eine Ablehnung von ihrer Seite aus das Scheitern des Projektes bewirken. Eltern könnten sich zum Beispiel nicht ausreichend informiert fühlen oder etwa die Sorge einer unkontrollierten Computernutzung wäre gegeben. Eltern umfassende Informationen über das Thema Einsatz von Computern im Kindergarten, sowie über das Vorhaben selbst zukommen zu lassen, wäre ebenfalls erneut mit einem erhöhten Aufwand für KindergartenpädagogInnen verbunden. Intensive Vorbereitungen, Elterarbeit und Betreuung wären äußerst zeitaufwendig und könnte ein Ausmaß erreichen, dass das Projekt schließlich aus diesem Grund nicht durchgeführt wird.

5.5 Die Befragung von angehenden KindergartenpädagogInnen: Resultate und Diskussion

23 SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik wurden interviewt. Im Gespräch soll hervorgehen, ob das Thema Medienerziehung im Kindergarten im Unterricht bereits angesprochen wird und angehende KindergartenpädagogInnen gemeinsam mit in der Ausbildungszeit gesammelten Erfahrungen dahingehend vorbereitet werden, Medienprojekte im Kindergarten umzusetzen, welche Einstellung in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen stehenden Jugendlichen einnehmen und welche möglichen Schwierigkeiten sie in dem Vorhaben, Computer im Kindergarten anzubieten, sehen würden.

5.5.1 In der Ausbildungszeit gesammelte Erfahrungen

Wie etwa Schachtner, Roth und Frankl erwähnen, wäre es sinnvoll, bereits die Ausbildung von KindergartenpädagogInnen darauf auszurichten, SchülerInnen von Bildungsanstalten für

Kindergartenpädagogik auf die Arbeit mit neuen Medien und der Vermittlung von Medienkompetenz vorzubereiten.^[460] Die ProbandInnen waren im Alter zwischen 17 und 19 Jahren und besuchten mehrheitlich die 4.Klasse. Damit stand ihnen noch ein Jahr Ausbildungszeit bevor, bis sie bereit wären, in den aktiven Dienst zu treten. Bereits 73,9% der SchülerInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, berichteten, ihnen wurden im Unterricht Inhalte zu dem Thema Medienpädagogik und Medienerziehung vermittelt. Sie erfuhren etwa, welche Arten von Medien es gibt und welche Einsatzmöglichkeiten diese bieten, Auswirkungen dieser auf den Menschen und dergleichen. Als Quelle der Informationen dient ein Buch, das unter den Unterrichtsmaterialien der SchülerInnen zu finden ist. Es ist als Basis- oder Pflichtliteratur zu sehen, welches jede in Ausbildung stehende Person besitzt. Dieses Buch schließt ein Kapitel ein, das sich mit dem Thema auseinandersetzt. Diese Gegebenheit deutet darauf hin, dass das Thema an Bedeutung gewinnt und durchaus im Unterricht behandelt wird.

Aus Erfahrungen in der Ausbildungszeit werden angehende KindergartenpädagogInnen vermutlich allgemein vielseitig schöpfen können. Sie werden beispielsweise lernen können, wie sie generell ein solches Angebot in der Praxis umsetzen können und wahrscheinlich im Laufe der Zeit auch ein gewisses Maß an Sicherheit hinsichtlich der Durchführung erlangen. Erfahrungen können in Form von selbst umgesetzten Projekten oder Beobachtungen gesammelt werden. Erzählungen von ProbandInnen über eigene Projekte in der Ausbildungszeit werden aufdecken, ob angehende KindergartenpädagogInnen die Möglichkeit erhalten, während der Ausbildung einige Erfahrungen zu sammeln. Erzählungen der SchülerInnen über Beobachtungen werden sowohl einen Eindruck darüber geben, ob in Kindergärten bereits Computer angeboten werden und wie die grobe Gestaltung aussieht oder ob das Medium kaum in den Einrichtungen zu finden ist, als auch lehrreich für die eigene Person und andere sein. Diese Informationen werden die Gestaltung und Umsetzung des Vorhabens erleichtern – damit insbesondere für die Erstellung eines didaktisch-pädagogischen Konzeptes für den Einsatz von neuen Medien im Kindergarten dienlich sein. Hinsichtlich des Angebotes von Computern im Kindergarten wurden folgende Erfahrungen gesammelt und Beobachtungen gemacht:

Praktische Erfahrungen: Auf die Frage, ob schon eigene Erfahrungen mit Medienerziehung beziehungsweise spezifischer Computern im Kindergarten gesammelt werden konnten,

[460] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

antworteten 26,1% der SchülerInnen mit ja und 73,9% der angehenden KindergartenpädagogInnen mit nein. Wenn ein Medienprojekt durchgeführt wurde, so fand zumeist die Software Powerpoint Anwendung. Präsentationen wurden vorbereitet und damit eine Geschichte erzählt oder Fotosammlungen über vergangene Ereignisse im Kindergarten mit den Kindern gemeinsam angesehen. In einem der Interviews wurde geschildert, dass eine Powerpointpräsentation mit zusätzlichem Einsatz eines Beamers durchgeführt wurde und mit den Kindern eine *Rundreise durch Rom* unternommen wurde. Dieses Resultat zeigt auf, dass zwar einige ProbandInnen bereits selbst wenige Erfahrungen sammeln konnten, jedoch vermutet wird, dass mehrheitlich SchülerInnen ihre Ausbildung hinsichtlich Medienerziehung unerfahren abschließen werden.

Beobachtungen: 47,8% der angehenden KindergartenpädagogInnen haben in der Praxis erlebt, dass ein Computer im Kindergarten angeboten wird. Mit Praxis ist der Aufenthalt in verschiedenen Kindergärten gemeint. Ein Mal wöchentlich und je nach Schulstufe auch geblockt, verbringen angehende KindergartenpädagogInnen Zeit in den von der Bildungsanstalt für Kindergartenpädagogik aus zugewiesenen Kindergärten. Diese werden aus Übungszwecken und der Absicht, Möglichkeiten zu bieten, den Kindergartenalltag kennen zu lernen und damit vertraut zu werden, besucht. Obwohl beinahe die Hälfte der befragten SchülerInnen den Computereinsatz im Kindergarten beobachten konnten, fließt dieses Resultat nicht in die Bestandsaufnahme der Ausstattung von Kindergärten im Jahre 2012 im Raum Wien ein, da unter Anderem nicht bekannt ist, ob der Standort aller Kindergärten tatsächlich in Wien ist.

Bei der Frage danach, wie in diesen Kindergärten das Angebot des Computers gestaltet war, gaben ProbandInnen, die diese Situation in der Praxis beobachten konnten, folgende Kenntnisse an. Der Standort des Computers in den Kindergärten befand sich in sieben Fällen im Gruppenraum. Drei SchülerInnen berichten davon, dass sich das Medium außerhalb des Gruppenraumes befand. In vier Kindergärten wurden keine genauen Vorgaben hinsichtlich der Arbeitsdauer vorgeschrieben. Bei drei Kindergärten lag die maximale Arbeitsdauer zwischen 10 bis 30 Minuten. Eine ProbandIn hat erfahren, dass Kinder zwei Mal wöchentlich mit dem Computer arbeiten dürfen. Zwei Kindergärten regelten den Zugang derart, dass sich Kinder in einem der beiden Einrichtungen nur in der Freispielphase sich vor dem Computer setzen dürfen, in der anderen nur in der Mittagspause. Was die Anzahl von Kindern, welche sich gleichzeitig beim Medium aufhalten dürfen, angeht, berichteten zwei SchülerInnen, dass die Anzahl auf zwei Kinder festgelegt wurde. Aus den Erzählungen der ProbandInnen ging hervor, dass in den Kindergärten vorwiegend Lernsoftware eingesetzt wird. In nur einem

Kindergarten wurde Anwendungssoftware angeboten und in einem weiteren wurde der Computer zur Verfügung gestellt, um Fotos ansehen zu können. Aus dreierlei Erzählungen von den SchülerInnen kristallisierte sich heraus, dass Kindern der Computer zur Verfügung gestellt wird, um ihnen vorwiegend die Gelegenheit zu geben, erste Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln. Eine SchülerIn berichtete, dieser wurde eingesetzt, um die geistige Entwicklung zu fördern.

Aus den Erfahrungsberichten von SchülerInnen war hinsichtlich des Aspektes, wie Kinder auf das Angebot eines Computers reagiert hätten, herauszuhören, dass Kinder an dem Medium generell interessiert beziehungsweise neugierig waren. Das Nutzungsverhalten war unterschiedlich. Einige Kinder hegten den Wunsch, öfters am Computer zu arbeiten. Dagegen hatten einige Kinder kein Interesse an dem Medium oder verloren dieses bald. Ansonsten wurden keine weiteren nennenswerten Beobachtungen gemacht.

5.5.2 Gedanken von angehenden KindergartenpädagogInnen an das Projekt Einsatz von Computer im Kindergarten und (mögliche) Hindernisse

Wie arbeitstätigen KindergartenpädagogInnen, wurden ebenfalls SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik, welche an der Studie teilgenommen haben, während des Interviews Möglichkeiten geboten, ihrer Einstellung Ausdruck zu verleihen. Mit Blick auf die Qualifikation angehender KindergartenpädagogInnen wurde ihr Wissen rund um das Thema Medienpädagogik und Medienerziehung, ihre bisher gesammelten Erfahrungen und ihre Computerkenntnisse betrachtet. Schließlich konnten die in Ausbildung stehenden Jugendlichen selbst etwaige Schwierigkeiten mit Blick auf das Vorhaben, Computer im Kindergarten anzubieten, aufzählen.

Einstellung von SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik:

SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik wurden wie auch Eltern und KindergartenpädagogInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, die Frage gestellt, wie sich das Angebot von Computern im Kindergarten ihrer Meinung nach auf die Kinder auswirken wird. Sie sollten sich ebenfalls kurz mit den Aspekten der geistigen Entwicklung, des Sozialverhaltens, der Persönlichkeitsbildung, sowie der körperlichen Entwicklung befassen und ihre Einschätzung mittels einer Skala von positiv bis hin zu negativ kundmachen.

Die Auswirkung des Angebotes von Computer im Kindergarten beurteilten ProbandInnen folgendermaßen:

Wie würde sich Ihrer Meinung nach das Angebot von Computer im Kindergarten auf die Kinder auswirken betreffend ... (in %)	Positiv	Eher positiv	Keine Wirkung	Eher negativ	Negativ	Keine Angabe
... die geistige Entwicklung	17,4%	34,8%	8,7%	21,7%	0,0%	17,4%
... das Sozialverhalten	0,0%	8,7%	8,7%	47,8%	30,4%	8,7%
... die Persönlichkeitsbildung	21,7%	34,8%	4,3%	26,1%	17,4%	0,0%
... die körperliche Entwicklung	0,0%	4,3%	17,4%	21,7%	47,8%	8,7%

Geistige Entwicklung: 17,4% der SchülerInnen sehen beim Angebot von Computern im Kindergarten eine positive Auswirkung auf die geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten. 34,8% der ProbandInnen glauben an einen eher positiven Effekt. Keine Wirkung vermuten 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen. Eher negativ könnte sich die Computernutzung laut 21,7% der ProbandInnen auf die jungen Mediennutzerinnen auswirken. Niemand erwartet eine negative Wirkung. Einzelne erwähnen, dass die Auswirkung der Computernutzung schlussendlich von der Gestaltung des Angebotes abhängig sein wird. Ob sich dieses somit positiv oder doch negativ auf die geistige Entwicklung von Kindern auswirken wird, wird von der Art und Weise des Angebotes beeinflusst. Nichtsdestotrotz sind SchülerInnen vorwiegend der Meinung, die Nutzung eines Computers würde sich generell positiv auf die geistige Entwicklung beziehungsweise kognitive Fähigkeiten von Kindern auswirken.

Sozialverhalten: Hinsichtlich des Sozialverhaltens ist niemand der Ansicht, dass sich die Computernutzung positiv auf die Kinder auswirken würde. 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen schätzen die Wirkung als eher positiv ein. Ebenfalls 8,7% der SchülerInnen erkennen keine Wirkung auf das Sozialverhalten – demnach weder positiv, noch negativ. Hingegen sind 47,8% der ProbandInnen davon überzeugt, der Zugang zum Computer wird sich eher negativ auf die Kinder auswirken. 30,4% der SchülerInnen erwarten einen negativen Effekt. Einige ProbandInnen begründen ihre Einstufung *eher negative* oder *negative Auswirkungen* mit den Anmerkungen, Streit würde entstehen, Kinder beschäftigen sich nur alleine, sind sehr auf das Medium fixiert und hegen den Wunsch, viel vor dem Bildschirm sitzen zu dürfen. Demzufolge wird die Auswirkung der Computernutzung auf das Sozialverhalten als überwiegend negativ bewertet.

Persönlichkeitsbildung: 21,7% der ProbandInnen merken an, die Computernutzung wird sich positiv auf die Persönlichkeitsbildung auswirken. 34,8% der angehenden KindergartenpädagogInnen stufen die Wirkung als eher positiv ein. Jene ProbandInnen, welche meinen, der Zugang zu einem Computer hätte eine positive oder eher positive

Auswirkung auf die Persönlichkeitsbildung, fügen vereinzelt als Anmerkung die Aspekte Selbstständigkeit und Erfolgserlebnisse hinzu. Keine Wirkung erwarten 4,3% der ProbandInnen. 21,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen sehen eine eher negative, 17,4% der SchülerInnen eine negative Auswirkung auf die Persönlichkeitsbildung. Die Ansichten der ProbandInnen, wie sich ihrer Meinung nach das Angebot von Computer im Kindergarten auf die Kinder betreffend die Persönlichkeitsbildung auswirken würde, weist auf keine Tendenz hin. Weder wird mehrheitlich eine positive Auswirkung, noch eine negative Wirkung erwartet.

Körperliche Entwicklung: Die Wirkung auf die körperliche Entwicklung beziehungsweise Aspekte, welche den Körper betreffen, wird von niemandem als positiv und von nur 4,3% der angehenden KindergartenpädagogInnen als eher positiv eingestuft. Zu dieser Einstellung wird ergänzt, dass die Fingerfertigkeit geschult werden kann und keine Haltungsschäden auftreten werden, wenn etwa ein Sitzball zur Anwendung kommt – demnach darauf geachtet wird, den Arbeitsplatz ergonomisch zu gestalten. 17,4% der ProbandInnen sind der Meinung, die Computernutzung wird keine Wirkung auf die Kinder haben. 21,7% der SchülerInnen geben an, einen eher negativen Effekt darin zu sehen. Eine negative Auswirkung erwarten 47,8% der SchülerInnen. Die Auswirkung der Mediennutzung auf den Körper wird somit überwiegend als negativ beurteilt.

Die vier Kategorien im Vergleich führen zu folgenden Ergebnissen:

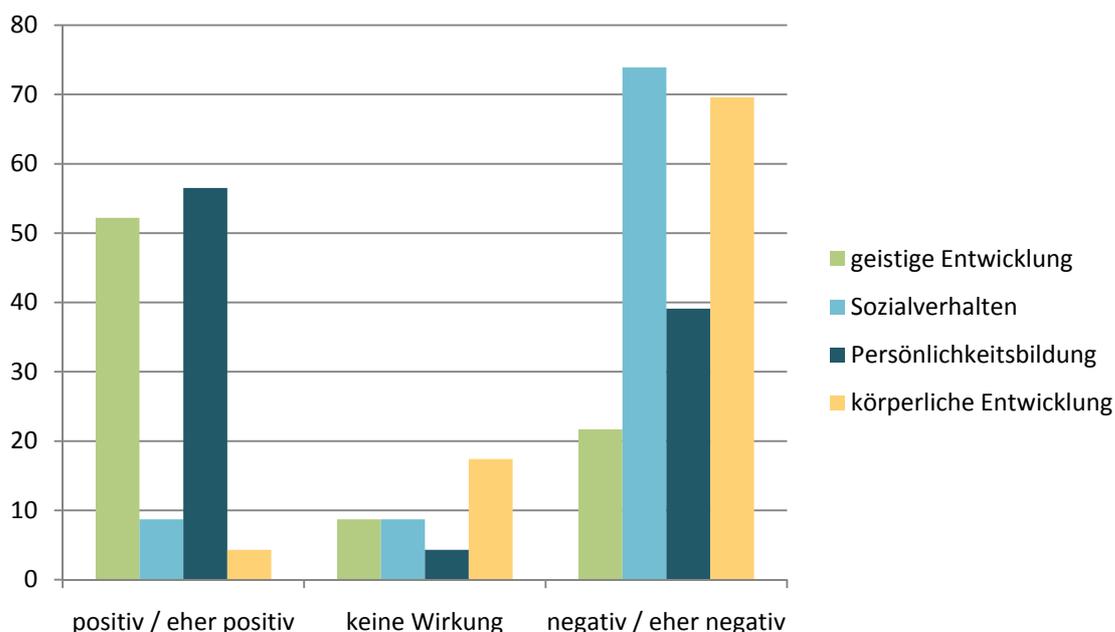


Abbildung 7: SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik – die vier Kategorien im Vergleich (in %)

Positive oder eher positive Wirkung: Die Kategorie Persönlichkeitsbildung steht mit ihrer positiven und eher positiven Bewertung von 56,5% der angehenden KindergartenpädagogInnen im Vergleich zu den anderen Kategorien gewissermaßen an der Spitze. Nur geringfügig darunter erhält die Kategorie geistige Entwicklung mit 52,2% ebenfalls eine deutlich positive und eher positive Bewertung von SchülerInnen. Damit wird diesen beiden Kategorien dominierend eine positive und eher positive Auswirkung zugeschrieben, wenn Kinder im Kindergarten den Computer nutzen. Lediglich 8,7% der ProbandInnen sehen im Angebot eines Computers eine positive und eher positive Auswirkung auf das Sozialverhalten. Nur 4,3% der SchülerInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, haben die Wirkung auf die körperliche Entwicklung als positiv und eher positiv bewertet.

Keine Wirkung: Die Kategorie körperliche Entwicklung ist jene, welche von 17,4% der SchülerInnen am Häufigsten die Bewertung keine Wirkung erhalten hat. Jeweils 8,7% der ProbandInnen erwähnen, dass sie keine Wirkung auf die geistige Entwicklung, sowie das Sozialverhalten erwarten. 4,3% der ProbandInnen ordnen der Kategorie Persönlichkeitsbildung die Bewertung keine Wirkung zu.

Negative oder eher negative Wirkung: Jene Kategorien, welche eine ausgesprochen negative und eher negative Bewertung aufweisen, sind das Sozialverhalten – ihr wird von 73,9% der SchülerInnen eine negative oder eher negative Bewertung zugeschrieben – und die körperliche Entwicklung, bei der 69,6% der angehenden KindergartenpädagogInnen von einer negativen oder eher negativen Wirkung überzeugt sind. Die Kategorie Persönlichkeitsbildung erhält von 39,1% der ProbandInnen eine negative und eher negative Bewertung. 21,7% der SchülerInnen bewerten die Wirkung auf die geistige Entwicklung negativ und eher negativ. Damit erwarten im Vergleich zu den anderen Kategorien ProbandInnen weniger häufig eine negative und eher negative Wirkung auf die geistige Entwicklung.

Bei dem Vergleich der Bewertungen von Eltern hinsichtlich der Meinung über die Wirkung des Angebotes von Computern im Kindergarten auf die Kinder mit jenen von KindergartenpädagogInnen zeigt die Betrachtung der Resultate kaum Unterschiede auf. Ebenso sind nur leichte Schwankungen zwischen den Bewertungen von KindergartenpädagogInnen und von Jugendlichen, welche zu KindergartenpädagogInnen ausgebildet werden. So stechen in beiden Gruppen die Kategorien geistige Entwicklung mit ihrer positiven oder eher positiven Bewertung hervor. 63,6% der KindergartenpädagogInnen und 52,2% der SchülerInnen erwarten eine positive oder eher positive Wirkung auf die

geistige Entwicklung. Die Persönlichkeitsbildung erhält von 63,6% der KindergartenpädagogInnen und von 56,5% der SchülerInnen eine positive oder eher positive Bewertung. Mit Blick auf die negative oder eher negative Bewertung treten sowohl bei KindergartenpädagogInnen, wie auch bei angehenden KindergartenpädagogInnen die Kategorien Sozialverhalten und körperliche Entwicklung hervor. Die Wirkung auf das Sozialverhalten wird von 54,5% der KindergartenpädagogInnen und von 73,9% der SchülerInnen, welche an der Studie teilgenommen haben, als negativ oder eher negativ eingestuft. 63,6% der KindergartenpädagogInnen und 69,6% der in Ausbildung stehenden Jugendlichen sind von einer negativen Wirkung auf die körperliche Entwicklung überzeugt.

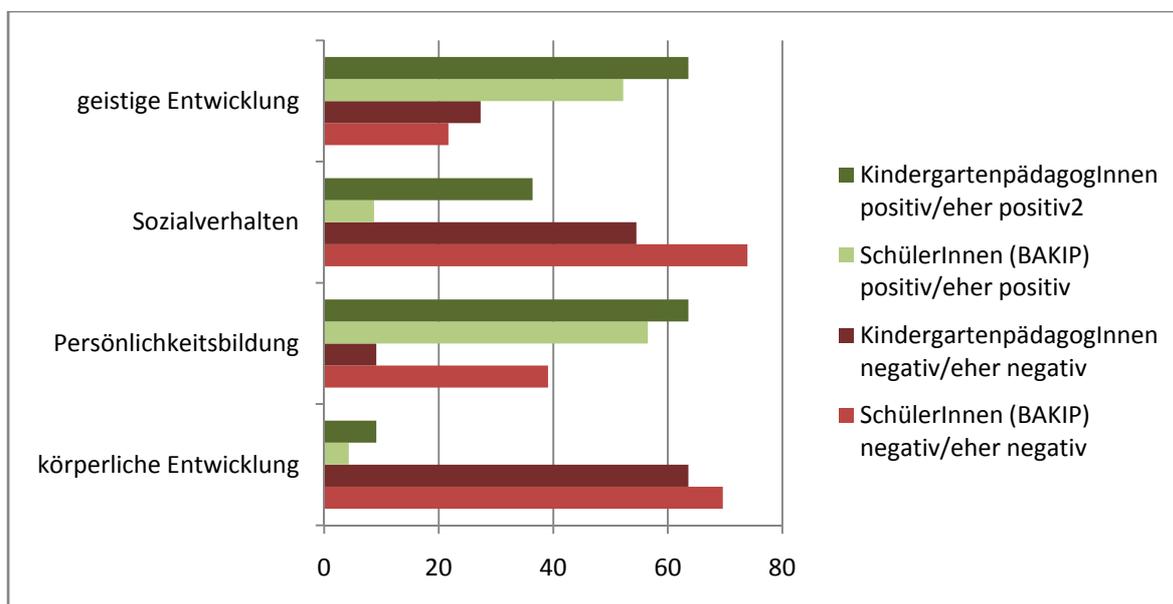


Abbildung 8: Vergleich SchülerInnen (BAKIP) und berufstätigen KindergartenpädagogInnen (in %)

Demzufolge sind bei der Befragung von Eltern, KindergartenpädagogInnen und Jugendlichen, welche in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen stehen, ähnliche Resultate hinsichtlich der Betrachtung, welchen der vier Kategorien – geistige Entwicklung, Sozialverhalten, Persönlichkeitsbildung, sowie körperliche Entwicklung – im Vergleich überwiegend eine positive oder eher positive, sowie eine negative oder eher negative Bewertung erhalten, wenn die Frage im Raum steht, wie die Wirkung des Angebotes von Computern im Kindergarten eingeschätzt wird.

So hat sich gezeigt, dass die Kategorie geistige Entwicklung, sowie die Kategorie Persönlichkeitsbildung mit ihrer positiven oder eher positiven Bewertung insbesondere hervorstechen und die Kategorie körperliche Entwicklung, sowie die Kategorie Sozialverhalten mit ihrer negativen oder eher negativen Bewertung stets hervortreten.

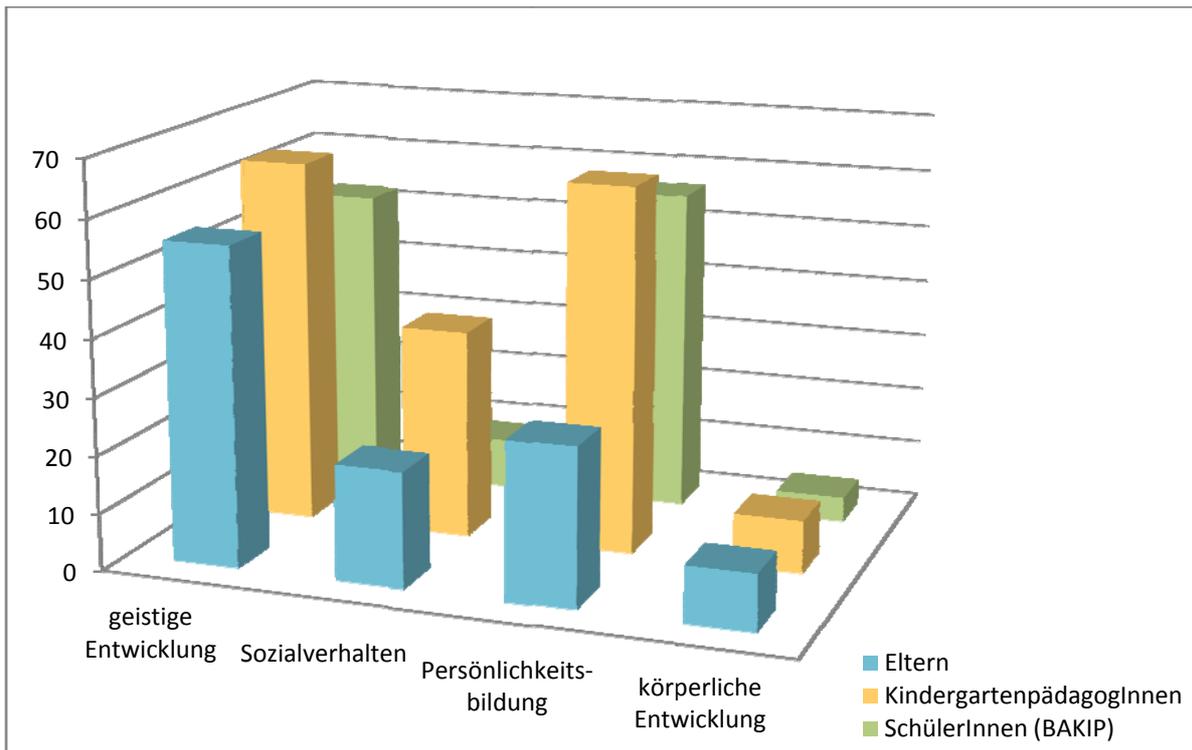


Abbildung 9: Betrachtung aller befragten Gruppen – positive / eher positive Wirkung (in %)

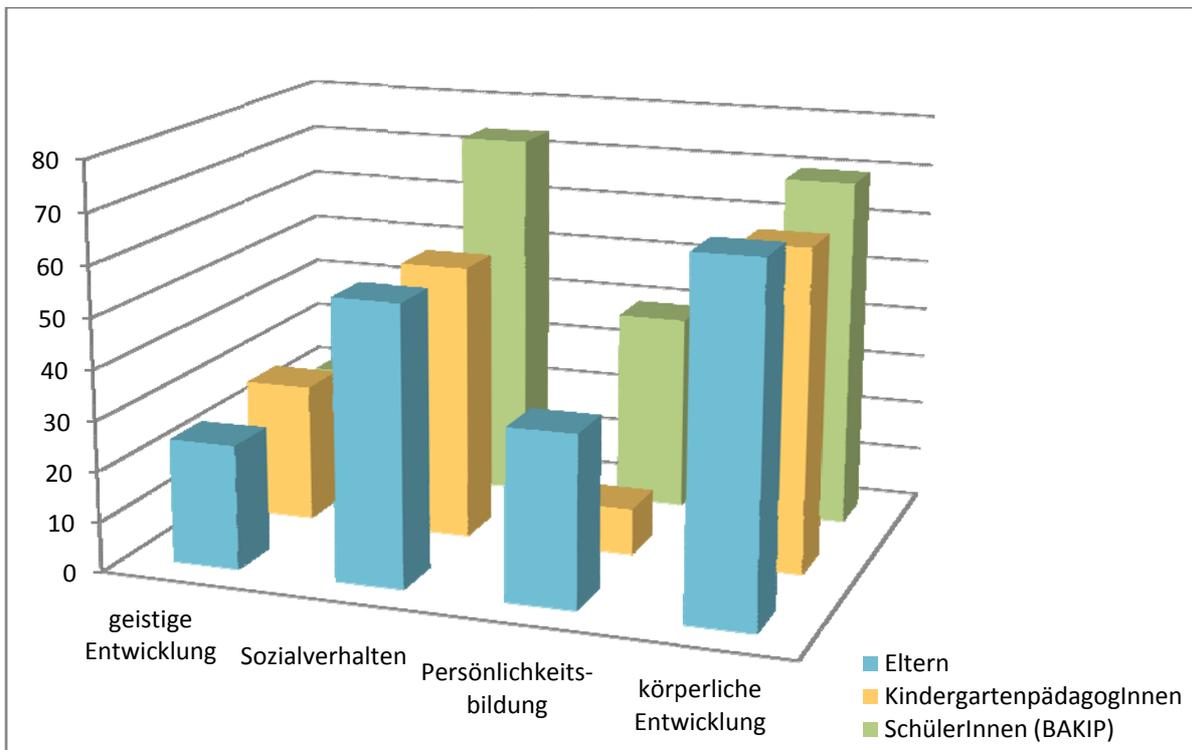


Abbildung 10: Betrachtung aller befragten Gruppen – negative / eher negative Wirkung (in %)

Bedeutung des Angebotes von Computern im Kindergarten:

In den Interviews wurde erfragt, ob ProbandInnen das Angebot von Computern im Kindergarten gewissermaßen gut beziehungsweise als wichtig einstufen und wofür – demnach die pädagogische Absicht – sie das Medium einsetzen würden, wenn sie selbst ein solches Projekt in Angriff nehmen würden. Geäußerte Kommentare der SchülerInnen wurden gesammelt und werden nun dargestellt.

Auf die Frage, ob das Vorhaben, Kindern im Kindergarten den Computer zugänglich zu machen, als gewissermaßen gut beziehungsweise wichtig eingestuft wird, antworteten 56,5% der SchülerInnen mit ja, 26,1% der SchülerInnen mit nein und 17,4% der angehenden KindergartenpädagogInnen mit Unschlüssigkeit. Damit sehen in Ausbildung zu KindergartenpädagogInnen stehenden Jugendlichen im Gegensatz zu Eltern, welche an der Studie teilgenommen haben, – nur 23,3% der Eltern haben dem Angebot von Computern im Kindergarten eine höhere Bedeutung zugeschrieben – das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten mehrheitlich als wichtig.

Jene ProbandInnen, welche das Projekt durchaus für relevant halten, führten verschiedenartige Kommentare, sowie Anmerkungen in Richtung didaktisch-pädagogisches Konzept an, die ihrer Einstellung Ausdruck verleihen.

Kommentar – Gruppe ja	%
Projekt wird grundsätzlich für sinnvoll gehalten	8,7
Teil des Lebens / wichtig, heutzutage damit umgehen zu können	26,1
Angebot von Computer in dem jungen Alter könnte zu früh sein	4,3
Kinder könnten früh den Umgang erlernen	8,7
Chancengleichheit	4,3
Profitieren aus den Nutzungsmöglichkeiten	8,7

So gaben 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen an, dass ein solches Projekt grundsätzlich durchaus für sinnvoll gehalten wird. 26,1% der SchülerInnen vertreten die Ansicht, das Medium ist ein Teil des Lebens beziehungsweise heutzutage sei es wichtig, sich mit diesem zu befassen und zu lernen, damit umgehen zu können. Sowohl im Bereich Bildung, wie auch im Alltag werden Kenntnisse und Fähigkeiten hinsichtlich der Mediennutzung relevant und darüber hinaus auch generell nützlich sein. Obgleich eine ProbandIn diese Äußerung mit anderen teilt, stellt sich dennoch die Frage, ob das Angebot eines Computers im Kindergarten doch zu früh sein könnte. Widerrum 8,7% der

ProbandInnen betonen die Chance, dass Kinder bereits im jungen Alter mit der Materie vertraut gemacht werden könnten und die Möglichkeit erhalten würden, das Medium kennen zu lernen. 4,3% der ProbandInnen erwähnen den Aspekt Chancengleichheit. Kann im familiären Haushalt aus finanziellen Gründen den Kindern keine Erfahrungen mit dem Medium geboten werden, so würden sie im Kindergarten die Möglichkeit erhalten. 8,7% der SchülerInnen beziehen sich auf das Profitieren aus den Nutzungsmöglichkeiten. Diverse Lernspiele bieten sich etwa an, um spezifische Fähigkeiten, wie Schreiben, auszubauen. Oder Kinder schöpfen aus dem großen Erfahrungsraum, das das Medium eröffnet. Die Kinder erhalten Zugang zu mehr und womöglich verschiedenartig dargestellten Informationen, mit denen sie ihr Wissen erweitern können.

Kommentare zum didaktisch-pädagogischen Konzept	%
Wahl der Software	30,4
Aufstellen von Regelungen	13,0
Altersbeschränkung	4,3
Dauer des Projektes	8,7
Standort des Computers	4,3

Einige Male wurden von ProbandInnen Hinweise beziehungsweise Andeutungen hinsichtlich des Aspektes didaktisch-pädagogisches Konzept angegeben. Zur Sprache kam von 30,4% der SchülerInnen die *Wahl der Software* beziehungsweise der zugänglichen Inhalte – diese sollte bedacht getroffen werden. Manche ProbandInnen haben bereits konkrete Vorstellungen, wie ihre Wahl aussehen würde. So würden 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen entsprechende Lernsoftware anbieten und ebenfalls 8,7% der SchülerInnen keine Spiele bevorzugen, sondern nur die Möglichkeit anbieten, Bilder – zum Beispiel Fotos von einem gemeinsamen Ausflug – ansehen zu können. Die Bedeutung von Regelungen zum Umgang mit dem Medium wurde ebenfalls angesprochen. Für 13,0% der ProbandInnen ist es wichtig, sich darüber Gedanken zu machen. Sie legen Wert auf einen kontrollierten und gemäßigten Zugang zum Computer. 4,3% der SchülerInnen erwähnen eine *Altersbeschränkung*. So würde das Medium nur für Vorschulkinder – damit fünf- und sechsjährige Kinder – zugänglich gemacht werden. Zu der *Dauer des Projektes* haben 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen eine Anmerkung angeführt. Sie würden den Computer voraussichtlich in Form eines Kurzprojektes anbieten. Einmal werden Überlegungen zum *Standort des Computers* geäußert und angemerkt, dass sich dieser nicht im Gruppenraum befinden sollte.

Kommentar – Gruppe <i>nein</i>	%
Computer im Kindergarten ist nicht wichtig	4,3
Erfahrungen im familiären Umfeld sind ausreichend	17,4
Konzentrationschwierigkeiten	4,3
das Interesse gilt ausschließlich dem Computer	4,3
Abhängigkeit	4,3
unkontrollierte Nutzung	4,3
falscher Umgang	4,3

Von jenen ProbandInnen, welche sich für ein nein entschieden haben, führen 4,3% allgemein die Anmerkung an, ein Computer im Kindergarten wäre nicht so wichtig. 17,4% der SchülerInnen meinen konkreter, dass Kinder genug Erfahrungen im familiären Umfeld sammeln und daher der Einsatz des Mediums im Kindergarten nicht notwendig wäre. Eine ProbandIn dieser Gruppe fügt hinzu, dass es ansonsten zu viel werden würde, wenn Kindern zusätzlich zum privaten Zugang auch noch der Computer im Kindergarten angeboten werden würde. Alle weiteren Anmerkungen werden nur einmalig erwähnt, stellen aber stets Bedenken dar, die ProbandInnen haben. Positives wird demnach nicht erwähnt. So besteht die Sorge, *Konzentrationschwierigkeiten* könnten entstehen; *das Interesse der Kinder gilt ausschließlich dem Computer*; das Entstehen einer *Abhängigkeit* wird gefördert – damit ist gemeint, nicht mehr ohne dem Medium auskommen zu können; *unkontrollierte Nutzung* könnte gegeben sein und Kinder könnten einen *falschen Umgang* pflegen, so dass die Gefahr bestünde, dass das Medium beschädigt wird und schließlich kaputt geht.

Kommentar - - Gruppe <i>unentschlossen</i>	%
aus den Nutzungsmöglichkeiten profitieren	4,3
keine zwingende Notwendigkeit, dennoch Überlegungen hinsichtlich eines beschränkten Zuganges zum Medium	8,7
Angebot eines Computer im Kindergarten könnte zu früh sein	8,7
Zweifel an der Möglichkeit eines pädagogisch sinnvollen Angebotes	4,3

Von jenen ProbandInnen, welche unentschlossen sind, erwähnen 4,3% den Vorteil beziehungsweise die Chance, *aus den Nutzungsmöglichkeiten profitieren* zu können und obgleich für 8,7% der SchülerInnen keine zwingende Notwendigkeit bestünde, das Medium im Kindergarten anzubieten, könnten sich diese vorstellen, mit Einschränkungen – zum Beispiel nur für Vorschulkinder oder nur zum Bilder ansehen und dergleichen – den Zugang zu gewähren. Dennoch werden unentschlossene ProbandInnen vorwiegend von Zweifel begleitet, wodurch sie unsicher werden, ob sie das Projekt umsetzen würden. Bereits in der

Gruppe, für die der Computereinsatz im Kindergarten wichtig erscheint, sind Zweifel aufgekomen, ob das Anbieten eines Computers nicht doch zu früh sein könnte. 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen, welche unentschlossen sind, erwähnen diese ebenfalls. 4,3% der ProbandInnen äußern die Bedenken, ob das Medium überhaupt gewissermaßen sinnvoll und gut angeboten werden kann. Könnte das Angebot tatsächlich derart gestaltet werden, dass Kinder ausschließlich Positives aus der Nutzung schöpfen können und negative Auswirkungen auf diese gemieden werden? Und könnte Kontrolle und intensive Betreuung tatsächlich gewährleistet werden? Dieses Argument weist auf diverse Voraussetzungen hin, wenn das Projekt umgesetzt werden sollte. So muss etwa geschultes und auch ausreichendes Personal vorhanden sein, um Kinder entsprechend betreuen zu können. Der eben erwähnte Kommentar lässt schließlich die Frage aufkommen, ob solche Voraussetzungen denn erfüllt werden können.

Mittels der Nachfrage, was ProbandInnen mit dem Projekt erreichen wollten, wenn sie den Computer im Kindergarten anbieten würden – demnach die pädagogische Absicht –, wird insbesondere ersichtlich, welche Chancen SchülerInnen in einem solchen Vorhaben sehen und sie zugleich als dahinterstehende Ziele heranziehen würden.

Kommentar	%
Vermittlung von Medienkompetenz	56,5
Förderung kognitiver Fähigkeiten sowie Nutzung des Mediums zur Wissenserweiterung	30,4
Selbstständigkeit	13,0
spielerisches Lernen	4,3
soziales Lernen	4,3
verschiedenste Ereignisse im Kindergarten nochmals in Erinnerung rufen können	4,3
Beobachtungen, sie Kinder im Umfeld gesammelt haben, verarbeiten können	4,3

Pädagogische Absichten, welche hinter dem Projekt stehen, wären für 56,5% der angehenden KindergartenpädagogInnen, Kindern die Möglichkeit zu bieten, Medienkompetenz zu entwickeln. So könnten sie erste Erfahrungen sammeln und dabei sowohl das Medium selbst kennen lernen, als auch den kompetenten Umgang erlernen. Sie werden von Gefahren der Mediennutzung hören, aber auch um ihre positiven Seiten wissen – wie zum Beispiel ihre Nutzungsmöglichkeiten kennen, aus denen NutzerInnen profitieren können.

Den Aspekt *Selbstständigkeit* erwähnen 13,0% der ProbandInnen. Wenn Kinder mit dem Computer konfrontiert werden, können sie nach und nach vertrauter und selbstständiger mit

dem Medium umgehen. Für jene, welche diesen Aspekt angeführt haben, wäre dies eine hinter dem Projekt stehende pädagogische Absicht. Dieser kann als Teil von Medienkompetenz gesehen werden.

30,4% der SchülerInnen würden im Kindergarten einen Computer zur Förderung kognitiver Fähigkeiten beziehungsweise zur Wissenserweiterung anbieten. Dabei fallen Schlagworte, wie Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnisleistung, Schreiben, lesen, rechnen lernen oder Wissen über verschiedenste Themen erweitern.

Einzelnennungen beziehen sich unter anderem darauf, den Kindern spielerisches Lernen zu ermöglichen – demnach ohne Druck und mit viel Spaß mit dem Medium konfrontiert zu werden. Außerdem würde eine ProbandIn beabsichtigen, Gelegenheiten zum sozialen Lernen zu bieten – neben der Entwicklung von Medienkompetenz können Kinder ihre soziale Kompetenzen ausbauen und zum Beispiel lernen Rücksicht auf andere zu nehmen, Geduld zu zeigen und ähnliches. Eine Anmerkung, was ProbandInnen mit dem Einsatz des Mediums im Kindergarten erreichen wollen, bezieht sich darauf, den Computer zu nutzen, um verschiedenste Ereignisse im Kindergarten nochmals in Erinnerung zu rufen beziehungsweise Kindern die Möglichkeit zum Reflektieren zu geben. Kurzfilme oder Fotos von Ausflügen oder anderen Projekten könnten gezeigt werden, die sich Kinder im Kindergarten jederzeit oder als Abschluss gemeinsam ansehen können. Des Weiteren wurde angemerkt, der Zugang zum Computer könnte genutzt werden, damit Kinder die Möglichkeit erhalten, Beobachtungen, die sie im Umfeld gesammelt haben, verarbeiten zu können. Zum Beispiel, die Mama, wie sie im Büro mit dem Computer arbeitet, nachahmen. Durch das Nachahmen beziehungsweise Nachspielen eignen sie sich etwa das Wissen um die Nutzungsmöglichkeiten an. Schrittweise erkennen sie, wofür das Medium gebraucht wird oder genutzt werden kann – zur Unterhaltung, zum Arbeiten, für Informationsrecherchen und dergleichen. Darüber hinaus – dies wäre sowohl mit dem sozialen, wie auch mit dem spielerischen Lernen verbunden – können Kinder durch Beobachtung und anschließender Nachahmung spezifische Fähigkeiten erlernen. Beispielsweise das Führen der Maus, wenn sie bei anderen die Handhabung beobachten und auf dieser Beobachtung basierend es selbst ausprobieren.

Aus der Sammlung der Kommentare der ProbandInnen geht hervor, dass die Chance beziehungsweise das Ziel *Entwicklung von Medienkompetenz* am Häufigsten zur Sprache gebracht wurde. Diesem Aspekt wird demnach, wie auch befragte Eltern, die größte Bedeutung zugeschrieben. Im Kindergarten einen Computer zur Verfügung zu stellen, wäre ein im jungen Alter angesetzter Beitrag zur Überwindung der digitalen Kluft. Neuß & Tiedge

beispielsweise formulieren im Rahmen von Zielen des Projektes Chancengleichheit herzustellen.^[461] In der Sammlung der Kommentare zu den pädagogischen Absichten tritt der Kommentar Chancengleichheit zu erzielen nicht auf. Ob dieses Resultat auf Grund von möglicher Unwissenheit hervorgeht oder diesem Aspekt keine Bedeutung zugeschrieben wird, bleibt jedoch unklar.

Mögliche, hinter dem Projekt stehende Hürden:

Um mit dem Thema Einsatz von Computern im Kindergarten beziehungsweise neue Medien vertraut werden zu können, bietet sich das Sammeln von Wissen und Erfahrungen in der Ausbildungszeit an und nach Schachtner, Roth & Frankl wäre die Modifizierung der Lehrpläne auch sinnvoll, um KindergartenpädagogInnen auf eine solch neue Aufgabe vorzubereiten.^[462] Wie auch bei der Betrachtung der Qualifikation von KindergartenpädagogInnen, wird die Qualifikation aufgefächert in drei Aspekte – *grundsätzliches Wissen um das Thema, gesammelte Erfahrungen* und *eigene Computerkenntnisse*. Nun soll diesbezüglich ein Blick auf SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik geworfen werden und die genannten drei Aspekte näher betrachtet werden, um ein Eindruck über ihre derzeitigen Qualifikation zu erhalten.

Grundsätzliches Wissen um das Thema: Wie oben angeführt wurde, haben 73,9% der SchülerInnen im Gespräch zu Wort kommen lassen, dass ihnen im Unterricht Inhalte zu dem Thema Medienpädagogik und Medienerziehung vermittelt wurden. Dies zeigt, dass bereits viele der befragten angehenden KindergartenpädagogInnen mit einem Basiswissen ausgestattet sind.

Gesammelte Erfahrungen: Hinsichtlich gesammelter Erfahrungen ist aus den Interviews von SchülerInnen hervorgegangen, dass nur 26,1% von praktischen Erfahrungen berichten können, während 73,9% noch keine Erfahrungen in der Ausbildungszeit sammeln konnten. Die Befragung zeigt, dass nur wenige angehende KindergartenpädagogInnen aus einem im Kindergarten selbst durchgeführten Medienprojekt – damit die Planung und Umsetzung erlebt haben – ihren Erfahrungsschatz hinsichtlich Medienerziehung im Kindergarten erweitern konnten.

Eigene Computerkenntnisse: Als die SchülerInnen ihre eigenen Computerkenntnisse beurteilten sollten, meinten 21,7% sie hätten nahezu keine oder nur wenig Kenntnisse. Allein

[461] Vgl. Neuß & Tiedge 2002, S.12

[462] Vgl. Schachtner, Roth & Frankl 2005, S.50

Grundkenntnisse wären vorhanden. 34,8% der angehenden KindergartenpädagogInnen stuften diese als mittel ein. Sie beherrschen den Computer in dem Ausmaß, dass sie alles Nötige – primär für die Schule – damit erledigen können, beschäftigen sich aber ansonsten nicht tiefergehend mit dem Medium. 43,5% – damit nahezu die Hälfte der ProbandInnen – der SchülerInnen schätzen ihre Kenntnisse als gut ein. Dies deutet darauf hin, dass die nächste Generation von KindergartenpädagogInnen mehrheitlich mit Computerkenntnissen ausgerüstet ist, welche ausreichend sein könnten, um als kompetente Ansprechperson den Kindern zur Verfügung zu stehen.

Von SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik erwähnte Hürden:

Aus der an SchülerInnen gerichteten Fragestellung nach möglichen Schwierigkeiten in der Planungs- beziehungsweise Umsetzungsphase des Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten gehen zum Einen mögliche Hindernisse, die in einem solchen Vorhaben gesehen werden, hervor, zum Anderen werden Sorgen ausgesprochen, welche SchülerInnen hätten.

Kinder: Mit Blick auf die Kinder erwarten die ProbandInnen die meisten Schwierigkeiten beziehungsweise werden sie von einigen Sorgen hinsichtlich von negativen Auswirkungen des Mediums begleitet. So fürchten 26,1% der angehenden KindergartenpädagogInnen grundsätzlich eine übermäßige Nutzung. 26,1% der SchülerInnen erwähnen entweder explizit das mögliche Aufkommen eines Suchtverhaltens, oder sprechen Bedenken aus, wie etwa, Kinder könnten ein ständiges Verlangen nach dem Medium aufweisen und ihr Interesse gilt fortan nur der Computernutzung. Kinder würden häufig und lange vor dem Computerbildschirm sitzen wollen und all ihre Aufmerksamkeit ist nur noch auf das Medium gerichtet. 26,1% der SchülerInnen vermuten, dass das Medium oft der Grund für Streitigkeiten sein wird. Beziehungen zu anderen Kindern würden laut 17,4% der ProbandInnen nicht mehr gepflegt werden. Die Computernutzung würde eine soziale Verkümmern fördern. Durch die fortwährende Isolation werden Kinder schließlich vereinsamen und können ihre sozialen Kompetenzen nicht weiter entwickeln. In der Sammlung von Anmerkungen von SchülerInnen, sind auch einige selten erwähnte Bedenken zu finden. 8,7% der angehenden KindergartenpädagogInnen wären besorgt, dass Kinder den Bezug zur Realität verlieren könnten. Negative Auswirkungen auf den Körper erwähnen 4,3% der ProbandInnen und, dass die Kreativität darunter leidet und verloren gehen könnte, sprechen ebenfalls 4,3% der ProbandInnen an. 4,3% der befragten SchülerInnen erwähnen den Kommentar, Kinder könnten unsicher werden. Wenn keine Ansprechperson in der Nähe

ist – die den jungen ComputernutzerInnen diverses erklären kann, hilft, wenn es Probleme gibt und die Kinder grundsätzlich bei dem Kennenlernen des Mediums begleitet – werden die Kinder nicht wissen, was zu tun ist und folglich verunsichert dem Computer gegenüberzutreten. Eine Sorge, welche erneut von 4,3% der ProbandInnen genannt wird, bezieht sich darauf, dass Kinder womöglich den Computer bei der Nutzung beschädigen könnten und er daraufhin unbrauchbar wird.

Eltern: 43,5% der SchülerInnen sprechen die Einstellung der Eltern als mögliches Hindernis an, wenn im Kindergarten den Kindern ein Computer zur Verfügung gestellt werden soll. Je nachdem, ob Eltern eine ablehnende oder befürwortende Einstellung einnehmen, wird dies die erfolgreiche Umsetzung des Projektes beeinflussen. 13,0% der angehenden KindergartenpädagogInnen glauben, dass die Nutzung eines Computers und anderen neuen Medien im familiären Umfeld bereits hoch ist und mit dem Zugang im Kindergarten schließlich zu viel werden könnte. Diese Situation trägt dazu bei, dass Kinder noch mehr vor einem Bildschirm sitzen werden und dies schließlich zu einer übermäßigen Nutzung führen könnte.

KindergartenpädagogInnen: Das Projekt Einsatz von Computern im Kindergarten wäre mit größerem Aufwand verbunden. 26,1% der angehenden KindergartenpädagogInnen erwähnen entweder die Notwendigkeit einer intensiven Betreuung der Kinder und führen den Aspekt Elternarbeit an. Eltern müssten über das gesamte Projekt ausreichend informiert werden. Wenngleich nicht explizit erwähnt, entspringt aus der Anmerkung des höheren Aufwandes ein mögliches Hindernis, denn die erfolgreiche Umsetzung des Projektes wird ebenfalls von der Bereitschaft der KindergartenpädagogInnen abhängen. 13,0% der ProbandInnen denken, es könnte von Seiten der KindergartenpädagogInnen ein Mangel an Kontrolle auftreten. Zusammen mit der Anmerkung von 4,3% der SchülerInnen, KindergartenpädagogInnen könnten gewissermaßen ein falsches Bild vom Computer vermitteln oder unwissend sein, weist dies erneut auf den Bedarf von geschultem und womöglich zusätzlichem Personal hin.

Kindergarten: Ansonsten werden als mögliche Hindernisse von 4,3% der SchülerInnen angeführt, dass sich Fragen hinsichtlich der Räumlichkeiten und der Finanzierung stellen werden. Demnach, wo könnte der Computer stehen und ist überhaupt Platz für ein solches Gerät vorhanden und sind genug finanzielle Mittel – für die Beschaffung des Mediums, für Software und Wartung – vorhanden, um das Vorhaben zu realisieren.

5.6 Resümee

Um einerseits zur Überwindung der digitalen Kluft und der damit verbundenen Chancengleichheit beizutragen und andererseits die Wahrscheinlichkeit zu senken, ein im späteren Alter krankhaftes Verhalten, welche in Richtung Suchterkrankung gehen könnte, hinsichtlich der Mediennutzung zu entwickeln und darüber hinaus zu helfen, sich in der Medienwelt orientieren und zu Recht finden zu können, erscheint es sinnvoll die Verwendung von neuen Medien unter pädagogischer Leitung gezielt bereits im Kindergarten zu fördern. Bestandsaufnahmen und Erfahrungsberichte über den Computereinsatz im Kindergarten sind jedoch selten. Die nun durchgeführte Erhebung hat gezeigt, dass 2012 Computer nicht zur allgemeinen Standardeinrichtung von Wiener Kindergärten gehört und eine Einführung von Kindern im selbstständigen und kompetenten Umgang mit diesem Medium derzeit nicht generell erfolgt. Sollte eine Einführung eines Computers geplant werden steht KindergartenpädagogInnen derzeit nur begrenzt deutschsprachige Literatur zur Verfügung. Die Auswertung der Befragung von 338 Eltern im Raum Wien gibt gemeinsam mit der Darlegung von Informationen aus der Befragung von 11 KindergartenpädagogInnen und 23 SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik wesentliche Denkanstöße wie die Einführung von Computern im Kindergarten zu einem erfolgreichen Projekt werden kann.

Die Resultate der nun durchgeführten Studie zeigen, dass Eltern aus dem Raum Wien dem Angebot von Computern im Kindergarten mehrheitlich nur eine geringe Bedeutung zuschreiben. Ihre Einstellung wird weder von soziökonomischen Merkmalen, noch von der Familiensituation, jedoch wesentlich von ihrem Wissensstand über das Thema Medienerziehung im Kindergarten beeinflusst. Diese Erkenntnis ist insbesondere als Anregung zu sehen, Eltern von Kindern im Kindergartenalter umfangreiche Informationen über die Relevanz eines solchen Vorhabens zukommen zu lassen. Das Anbieten von Informationen zum Thema könnte zu einem verbesserten Wissensstand führen und infolge sich positiv auf die elterliche Meinung auswirken. SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik sehen ein solches Projekt im Gegensatz zu den befragten Eltern häufiger als wichtig beziehungsweise gut. Einzelne arbeitstätige KindergartenpädagogInnen würden sich für den Einsatz von Computern im Kindergarten entscheiden, doch sprechen sich mehrere dagegen aus oder sind unsicher, ob sie das Vorhaben tatsächlich umsetzen würden. Wenngleich einige das Vorhaben nicht begrüßen würden, zeigen die Resultate auf, dass

SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik und berufstätige KindergartenpädagogInnen den Gedanken an ein solches Projekt nicht vollkommen ablehnen.

Die Betrachtung der Akzeptanz von Eltern ist insbesondere für die ersten Gestaltungsschritte eines Projektes Einsatz von Computern im Kindergarten von großer Bedeutung. Diese weisen Bedingungen aus, die zu Beginn gegeben sein sollten. Die nun durchgeführte Studie zeigt, dass Eltern aus dem Raum Wien generell – damit ist gemeint, in Form eines langfristigen oder zeitlich begrenzten Projektes oder beidem – im hohen Maße einem Vorhaben Einsatz von Computern im Kindergarten zustimmen würden. Der größere Anteil der befragten Eltern ist für eine Altersbegrenzung. Mehrheitlich wünschen sich Eltern, Kindern erst ab einem höheren Alter – fünf oder sechs Jahren – die Nutzung des Computers zu gestatten und für viele sollte der pädagogische Schwerpunkt bei der Schulvorbereitung liegen. Nur eine geringe Anzahl an Eltern spricht sich in allen Belangen gegen die Umsetzung aus. Das Resultat legt dar, dass ein Projekt *Computereinsatz im Kindergarten* zwar Einschränkungen unterliegen sollte, doch ein klares Nein – damit die Ablehnung des Projektes in jeder Form – von Eltern nur selten ausgesprochen wird.

Alle drei befragten Gruppen – Eltern, KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik – haben innerhalb der Studie die Gelegenheit bekommen, anzugeben, wie sich ihrer Meinung nach das Angebot von Computern im Kindergarten auf die Kinder auswirken würde. Die Resultate zeigen auf, dass die drei befragten Gruppen hinsichtlich des Aspektes geistige Entwicklung, sowie des Aspektes Persönlichkeitsbildung vorrangig von einer positiven oder eher positiven Wirkung ausgehen, wenn Kindern im Kindergarten ein Computer angeboten wird. Negative Auswirkungen sehen alle drei befragten Gruppen in Hinblick auf körperliche Entwicklung und Sozialverhalten. Die detailliertere Betrachtung der Chancen und Sorgen von denen die befragten Eltern begleitet werden, wenn die Diskussion um den Einsatz von Computern im Kindergarten geführt wird, ergibt, dass sie deutlich häufiger eine Sorge beziehungsweise ein ablehnenden Kommentar anführen als eine Chance oder ein befürwortenden Kommentar. Als größte Chancen geben die befragten Eltern an, dass Kinder das *Medium kennenlernen und den kompetenten Umgang erlernen können*, dass *spielerisches Lernen sowie spielerisches Kennenlernen des Mediums* ermöglicht wird und, dass Kinder *aus den Nutzungsmöglichkeiten profitieren* können. Ihre größten Sorgen sind *Bewegungsmangel, übermäßige Nutzung, Mangel an Kontrolle*, sowie die Befürchtung, dass *soziale Aktivitäten generell abnehmen*

werden beziehungsweise die soziale Entwicklung in den Hintergrund tritt. Die für Eltern bedeutsamsten Aspekte bei dem Gedanken an den Einsatz von Computern im Kindergarten, welche sich auf das didaktisch-pädagogische Konzept beziehen, sind *Nutzung des Computers zeitlich begrenzt, Wahl von Software / Einschränkungen hinsichtlich Internet und intensive Betreuung und Kontrolle.*

Die Betrachtung der Befürchtungen und welcher Art sie sind, zeigt auf, dass all die im Rahmen dieser Studie hervorgegangenen größten Sorgen von Eltern durch den Einsatz von entsprechenden didaktisch-pädagogischen Maßnahmen für das Angebot von Computern im Kindergarten entkräftet werden können. Manche Bedenken wie übermäßige Nutzung von Computern sowie häufiger Streit am Computer wurden überdies in Erfahrungsberichten von KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik hinsichtlich beobachteter Wirkungen nicht beschrieben. Und obgleich der Computer durchaus seinen Reiz hat, richtete sich das Interesse der Kinder nicht stets ausschließlich auf das Medium. Das Nutzungsverhalten im Allgemeinen war unterschiedlich. Solche Beobachtungen tragen ebenfalls dazu bei, Bedenken im Vorfeld zu reduzieren. Eltern die Gestaltung des Projektes vorzustellen und dabei die für sie bedeutsamen Aspekte anzusprechen erscheint ebenso wichtig wie sie über didaktisch-pädagogische Maßnahmen zu informieren. Durch das Einflechten von Erfahrungsberichten – deren Quellen Literatur oder eigene Erfahrungen sein können – sollte den Eltern die Sicherheit gegeben werden, dass die Gestaltung wohl überlegt ist und ihre größten Sorgen bedacht wurden, aber diese unbegründet sind. Mit der im Rahmen der Studie durchgeführten Erhebung der von den Eltern angeführten größten Chancen, Sorgen und bedeutsamsten Aspekte steht den KindergartenpädagogInnen eine wichtige, ernstzunehmende und hilfreiche Basis sowohl für die Elternarbeit als auch für die Erarbeitung des didaktisch-pädagogischen Konzeptes zur Verfügung.

Gesamt betrachtet unterscheiden sich Kommentare von bereits im Berufsleben stehenden KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik kaum von jenen der Eltern. Bei der Darlegung der Anmerkungen von SchülerInnen heben sich vor allem der Kommentar *Teil des Lebens / wichtig, heutzutage damit umgehen zu können* durch die häufige Nennung von anderen Kommentaren ab. Hinsichtlich des didaktisch-pädagogischen Konzeptes schreiben SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik der *Wahl der Software* die höchste Bedeutung zu. Die meistgenannte Zielsetzung und damit die hinter dem Projekt stehende größte Chance ist die *Vermittlung von Medienkompetenz*. Bei der Befragung von angehenden

KindergartenpädagogInnen treten insbesondere positive Anmerkungen hervor. Dies führt zur Vermutung, dass eine höhere Motivation gegeben sein könnte, wenn ihnen die Aufgabe zugewiesen werden würde, den Computer im Kindergarten einzuführen, als bei berufstätigen KindergartenpädagogInnen, welche sich mehrheitlich gegen das Angebot von Computern im Kindergarten ausgesprochen haben. Die Resultate deuten darauf hin, dass insbesondere bei zukünftigen KindergartenpädagogInnen weniger Ablehnung zu erwarten ist. Die gleichzeitig dokumentierte Unentschlossenheit beziehungsweise Unsicherheit sowohl bei SchülerInnen von Bildungsanstalten als auch bei KindergartenpädagogInnen weist auf den Bedarf an weiteren Informationen über das Thema Einsatz von Computern im Kindergarten hin, um eine klarere Meinung äußern zu können. Berufstätige KindergartenpädagogInnen, welche sich gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten ausgesprochen haben, äußerten mehrheitlich, dass andere Schwerpunkte im Vordergrund stehen sollten, dass es zu früh wäre, in dem jungen Alter, Kindern den Zugang zu gewähren und Kinder bereits viel Kontakt zum Medium hätten. Jene, welche in Erwägung ziehen würden, das Projekt umzusetzen, führten als vorrangigen Grund, warum voraussichtlich kein Computer angeboten wird, den Aspekt Finanzierung an. Generell sind KindergartenpädagogInnen und SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik der Meinung, dass *fehlende Ressourcen, ungeschultes Personal beziehungsweise der Bedarf an zusätzlichem Personal, der höhere Aufwand für KindergartenpädagogInnen, die möglichen negativen Auswirkungen der Computernutzung auf Kinder* sowie die *Elternablehnung* die problematischsten Aspekte bei der Umsetzung des Projektes sein könnten. Aus Berichten von KindergartenpädagogInnen, die bereits Erfahrung mit Computereinsatz im Kindergarten haben, gehen – mit Ausnahme der einmaligen Anmerkung, dass es zu Beginn des Projektes mehrere Überlegungen hinsichtlich der Räumlichkeiten gab – jedoch keine nennenswerten Hindernisse hervor. Demnach konnten Wege gefunden werden, um Kindern im Kindergarten einen Computer zugänglich zu machen. Obgleich sich nun Hindernisse als überwindbar darstellen beziehungsweise der Eindruck geweckt wird, dass kaum welche gegeben sind, ist aus der Befragung von KindergartenpädagogInnen hinsichtlich der Computerausstattung hervorgegangen, dass Computer aktuell nur selten in einem Kindergarten vorzufinden sind und genutzt werden. Die Gestaltung des Projektes variiert dabei.

Mit Blick auf die derzeitige Qualifikation von KindergartenpädagogInnen sowie SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik mit Bezug auf den Einsatz von neuen Medien im Kindergarten, weisen KindergartenpädagogInnen ein geringes Wissen rund um

das Thema Medienerziehung im Kindergarten auf. SchülerInnen von Bildungsanstalten für Kindergartenpädagogik wird im Unterricht bereits Basiswissen vermittelt und vereinzelt wird die Möglichkeit geboten, erste praktische Erfahrungen sammeln zu können. So zeigen Lehrpläne von Bildungsanstalten ein beginnendes Bewusstsein auf, angehende KindergartenpädagogInnen auf ihre neue Aufgabe vorzubereiten. Dennoch geht aus den Resultaten hervor, dass ein Bedarf an tiefergehender und intensiver Schulung von KindergartenpädagogInnen – Berufstätigen oder in Ausbildung stehenden – für den Einsatz von Computern im Kindergarten besteht, um ein qualitativ hochwertiges Angebot setzen zu können.

Die erhobenen Daten weisen zusammengefasst darauf hin, dass bei entsprechendem Einfließen der Kenntnisse in die Elternarbeit und der konzeptuellen Vorbereitung das Projekt *Einsatz von Computern im Kindergarten* überwiegend auf positive Resonanz stoßen wird. Die gewonnenen Erkenntnisse stellen einerseits eine umfängliche Basis für konzeptuelle Ansätze bei der Einführung von Computern vor allem in den Kindergärten Wiens dar andererseits erweitern sie begrenzt vorhandene deutschsprachige Literatur zu diesem Thema.

Anhang

Elternbefragung – ich bitte um Ihre Meinung

Liebe Eltern!

Mein Name ist Sarah Wiener. Ich studiere an der Technischen Universität Wien Informatikmanagement. Zurzeit arbeite ich an meiner Diplomarbeit mit dem Thema „*Die nächste Generation – die Konfrontation mit neuen Medien im Kindergartenalter*“. Hierfür brauche ich Ihre Meinung, um darstellen zu können, welche Einstellung Eltern von Kindergartenkindern einnehmen, wenn die Diskussion über das Angebot von Computern im Kindergarten offen steht. Ich bitte Sie, mich bei meinem Vorhaben zu unterstützen und sich einige Minuten Zeit zu nehmen, um diesen Fragebogen auszufüllen.

Die Beantwortung dieses Fragebogens erfolgt freiwillig und anonym. Bitte beantworten Sie alle Fragen, indem Sie die für Sie zutreffenden Antworten ankreuzen und an den vorgesehenen Stellen Ihre Antworten eintragen. Den fertig ausgefüllten Fragebogen falten und schließlich in die entsprechende „Sammelbox“ werfen.

Wie alt sind Sie?	<input type="radio"/> < 20 <input type="radio"/> 20-30 <input type="radio"/> > 30
Welches Geschlecht haben Sie?	<input type="radio"/> Weiblich <input type="radio"/> Männlich
Ihre höchste abgeschlossene Ausbildung ist...	<input type="radio"/> Hauptschule <input type="radio"/> Lehre <input type="radio"/> Gymnasium <input type="radio"/> Fachhochschule <input type="radio"/> Hochschule (Universität)
Wie viele Kinder haben Sie?	
Wie alt sind Ihre Kinder? (bitte das Alter all Ihrer Kinder angeben)	
Ihre Kinder im Alter von 3-6 Jahren haben welches Geschlecht?	<input type="radio"/> Weiblich <input type="radio"/> Weiblich und Männlich <input type="radio"/> Männlich
Haben Ihre Kinder im Alter von 3-6 Jahren Zugang zu einem Computer?	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein

Im Kindergarten wurde und/oder wird ein Computer angeboten.	<input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
---	--

Über das Thema Medienerziehung im Kindergarten weiß ich ...	<input type="radio"/> Sehr Viel <input type="radio"/> Viel <input type="radio"/> Mäßig <input type="radio"/> Wenig <input type="radio"/> Nichts
---	---

Wie wichtig ist Ihnen das Angebot von Computern im Kindergarten	<input type="radio"/> Sehr wichtig <input type="radio"/> Wichtig <input type="radio"/> Wenig wichtig <input type="radio"/> Unwichtig
---	---

Wie würde sich Ihrer Meinung nach das Angebot von Computern im Kindergarten auf die Kinder auswirken betreffend...

	positiv	eher positiv	keine Wirkung	eher negativ	Negativ
...die <i>geistige Entwicklung</i> (z.B. Konzentrationsfähigkeit, Gedächtnisleistung)					
...das <i>Sozialverhalten</i> (z.B. Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit)					
...die <i>Persönlichkeitsbildung</i> (z.B. Selbstvertrauen, Selbstsicherheit)					
...die <i>körperliche Entwicklung</i> (z.B. Körperhaltung, Sehfähigkeit)					

Worin sehen Sie die größte Chance beim Angebot eines Computers im Kindergarten?

Was wäre Ihre größte Sorge, wenn Computer im Kindergarten zur Verfügung gestellt werden?

Wenn ein Computer im Kindergarten angeboten wird, ...

		Stimme zu	stimme nicht zu
... sollte dieser als langfristiges Projekt (d.h. dauerhaft) im Kindergarten zur Verfügung stehen.			
... dürfte dieser <u>nur</u> im Rahmen eines zeitlich begrenzten Projektes (z.B. einige Wochen lang) zur Verfügung stehen.			
... dürfte dieser ausschließlich der Schulvorbereitung dienen.			
... dürften Kinder jeder Altersstufe (von 3 – 6 Jahren) mit dem Computer arbeiten.			
... sollte er nur Kindern ab einer bestimmten Altersstufe zur Verfügung gestellt werden.	Ab 4 Jahren		
	Ab 5 Jahren		
	Ab 6 Jahren		

Was ist Ihnen noch wichtig zum Thema „Einsatz von Computern im Kindergarten“ zu sagen?

Ich danke Ihnen für Ihre Mitwirkung!

Literaturverzeichnis

Aigner, F & Zwagler, W 2013, *Oma, willst du mit mir videotelefonieren?*, Presseaussendung der Technischen Universität Wien, 06.02.2013, URL:

http://www.tuwien.ac.at/aktuelles/news_detail/article/8007/ (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Anfang, G & Demmler, K 2006, *Medienarbeit im Kindergarten, Mediaculture online*, Medienpädagogik und Medienkultur. Das Portal zur Medienbildung, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/anfang_kindergarten/anfang_kindergarten2.pdf (letzter

Zugriff: 13.11.2013).

Argaez, Enrique de 2002a, *World Internet Usage and Population Statistics. June 30, 2012.*, Internet World Stats, Usage and Population Statistics, URL:

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Argaez, Enrique de 2002b, *Asia Internet Usw, Population Data And Facebook Statistics*, Internet World Stats, Usage and Population Statistics, URL:

<http://www.internetworldstats.com/stats3.htm> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Argaez, Enrique de 2002c, *Internet and Facebook Usage in Europe*, Internet World Stats, Usage and Population Statistics, URL: <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Aufenanger, S 1997, *Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme.*, *Mediaculture online*, Medienpädagogik und Medienkultur. Das Portal zur Medienbildung, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, URL:

http://mo2.lmz.navdev.de/fileadmin/bibliothek/aufenanger_medienkompetenz/aufenanger_medienkompetenz.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Aufenanger, S 2001, *Medienkompetenz im digitalen Zeitalter*. In: U. Beck, P. Jaklin, W. Sommer & G. Stegmaier (Hrsg.), *Tagungsband edut@in 2000*, Karlsruher Kongreß- und Ausstellungs-GmbH, Karlsruhe, S.15 – 21.

Aufenanger, S 2004, *Mediensozialisation. Aufwachsen in einer Medienwelt*. In: *Computer + Unterricht 2004*, Heft 53, S. 6-9.

Aufenanger, S, Gerlach, F, Brandt, A & Kuse, C 2008, *Vorschulkinder und Computer. Sozialisationseffekte und pädagogische Handlungsmöglichkeiten in Tageseinrichtungen für Kinder. Studie im Auftrag der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)*, URL: http://www.lpr-hessen.de/files/Forschungsbericht_VersionInternet.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Baacke, D 1996, *Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel*. In: Rein, Antje von (Hrsg.), *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*, Verlag Julius Klinkhardt KG, Bad Heilbrunn, S. 112-124.

Baacke, D 1998, *Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz*, URL: <http://www.bpjm.bund.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/baake-medienkompetenz,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Baumann, E, Keller, K, Maurer, M, Quandt, T & Schweiger, W 2011, *Wie Medien genutzt werden und was sie bewirken*, Bundeszentrale für politische Bildung, 08.06.2011, URL: <http://www.bpb.de/izpb/7543/wie-medien-genutzt-werden-und-was-sie-bewirken?p=all> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Baumhoer, I 2006, *Kinder und Medien. Gefahren und Chancen des Medienkonsums*, 1. Auflage, GRIN Verlag, Norderstedt.

bildungsklick 2006, *PRO & Contra: Computer im Kindergarten?*, URL: <http://bildungsklick.de/a/40020/pro-contra-computer-im-kindergarten/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

bildungsklick 2009, *Computer im Kindergarten: „Wir müssen draußen bleiben?“*, URL: <http://bildungsklick.de/a/65336/computer-im-kindergarten-wir-muessen-draussen-bleiben/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Draxler, T, Zylowski, T & Orth, C o.J. a, *Onlinekommunikationssucht. Wenn der Chatroom zum Zuhause wird. Ich muß in den chatroom*, Webaholic.info, URL: <http://www.webaholic.info/aufklaerung/kommunikationssucht.htm> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Draxler, T, Zylowski, T & Orth, C o.J. b, *Portrait. Sucht-Portrait eines ehemaligen Betroffenen*, Webaholic.info, URL: <http://www.webaholic.info/hilfe/portrait/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Draxler, T, Zylowski, T & Orth, C o.J. c, *Erste Schritte. Auf dem Weg zurück ins Leben*, Webaholic.info, URL: http://www.webaholic.info/hilfe/erste_schritte.htm (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Draxler, T, Zylowski, T & Orth, C o.J. d, *Tipps für Angehörige. Das Umfeld leidet mit dem Süchtigen*, Webaholic.info, URL: <http://www.webaholic.info/hilfe/angehoerige.htm> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Eirich, H 1999, *Pädagogische Arbeit mit elektronischen Medien im Kindergarten – was Erzieherinnen dazu sagen*, URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/203.html> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Faulstich, W 2004a, *Medienwissenschaft*, Wilhelm Fink Verlag, Paderborn.

Faulstich, W (Hrsg.) 2004b *Grundwissen Medien*, 5. Vollständig überarbeitete und erheblich veränderte Auflage, Wilhelm Fink Verlag, Paderborn.

Ganguin, S 2004, *Medienkritik – Kernkompetenz unserer Mediengesellschaft*. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* (Online-Magazin), Ausgabe 6, URL: http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe6/Ganguin6.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Ganguin, S & Sander, U 2008, *Kritisch-emanzipative Medienpädagogik*. In: Sander, U, von Gross, F; Hugger, K.U. (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik*, 1.Auflage, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 61- 65.

Gartzke, A, Stolte, M & Brinkschröder, C 2008a, *Power ON Power OFF = Medienkompetenz*, LearnLab, Universität Paderborn, URL: http://groups.uni-paderborn.de/wipaed/learnlabmediendidaktik/Website/7_files/9_Medienkompetenz_1.pdf (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Gartzke, A, Stolte, M & Brinkschröder, C (Autoren) 2008b, *Medienkompetenz. Dein Partner im Leben*, Video, 8 Min. 50 Sek., LEARNLAB Mediendidaktik, Universität Paderborn, URL: <http://groups.uni-paderborn.de/wipaed/learnlabmediendidaktik/Website/7.html> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Gasser, B 2011, *Das Medienforschungssystem in Österreich 2011. Methoden und Instrumente*, GfK Austria GmbH, 05.12.2011, URL: http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/data/misc/2011w_medienforschung_in_05_dezember_2011.pdf (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Gmeiner, P, Oedl-Wieser, T & Machold, I 2012, *Zugang und Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie in ländlichen Regionen in Österreich aus Geschlechterperspektive*, Bundesanstalt für Bergbauernfragen, Fact Sheet Nr.4. URL: <http://www.berggebiete.eu/cm3/de/download/finish/21/486.html> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Groeben, N 2002, *Dimensionen der Medienkompetenz. Deskriptive und normative Aspekte*. In: Groeben, N & Hurrelmann, B (Hrsg.), *Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen*, Juventa Verlag, Weinheim und München, S.160 – 197.

Grünbichler, B 2009, *lost in cyberspace?. Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*, 2.Auflage, Books on Demand GmbH, Norderstedt.

Herbig, PH 2013, *Welche Medienarten gibt es und was sollte man darüber wissen?*, Prmaximus, Presse-Verteiler für Pressemeldungen, URL: <http://www.prmaximus.de/pressearbeit-fuer-fortgeschrittene/welche-medienarten-gibt-es.html> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Hesse, FW & Schwan, S 2005, *Einführung in die Medien- und Kommunikationspsychologie*, e-teaching.org, 23.06.2005, URL: <http://www.e-teaching.org/didaktik/theorie/medienpsychologie/hesse-schwan.pdf> (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Hippel, Aiga von 2010, *Mediensozialisation und Medienbildung*, LMU Ludwig-Maximilians-Universität München, 08.12.2010, URL: http://www.edu.lmu.de/apb/dokumente/materialien/material_ws2011/8_sub2_medienp__d.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Hoffmann, B 2008, *Bewahrpädagogik*. In: Sander, U, von Gross, F; Hugger, K.U. (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik*, 1.Auflage, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 42- 50.

Hönes, J 2011, *Medienbildung früh beginnen. Interview mit Prof. Dr. Norbert Neuß, analog & digital*, Ausgabe 33, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, S.5-8, URL: http://www.lmz-bw.de/uploads/media/Medienbildung_frueh_beginnen_Interview.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Integral, Markt- und Meinungsforschung 2012, *Austrian Internet Monitor. Kommunikation und IT in Österreich. 3.Quartal 2012*, URL: http://www.integral.co.at/downloads/Internet/2012/12/AIM-Consumer_-_Q3_2012.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Jarren, O, Wassmer, C 2009, *Medienkompetenz. Begriffsanalyse und Modell*. In: *merz. medien + erziehung*, 53. Jg, Heft 3, S.46-51.

jugendschutz.net 1999- , *Surfen ohne Risiko*, URL: <http://jugendschutz.net/eltern/surfen/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Kleine Zeitung 2011, *Studie: Täglich neun Stunden Medienkonsum*, URL: <http://www.kleinezeitung.at/allgemein/multimedia/2711797/studie-deutsche-kommen-taeglich-neun-stunden-medienkonsum.story> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Kochan, B & Schröter, E 2004, *Erster Trendbericht zur wissenschaftlichen Begleitstudie über die Microsoft Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“*, ComputerLernWerkstatt, Technische Universität Berlin, URL: <http://www.markt-einersheim.de/pdfs/begleitstudie.pdf> (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Kochan, B & Schröter, E 2006, *Abschlussbericht über die wissenschaftliche Projektbegleitung zur Bildungsinitiative von Microsoft Deutschland und Partnern. „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“*, ComputerLernWerkstatt, Technische Universität Berlin, URL: http://www.clw.tu-berlin.de/uploads/media/Abschlussberichtfinal_lang.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Krucsay, S 2001, *Medienerziehung Grundsatz erlass des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur*, Erlass des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur, GZ 48.223/14 –Präs.10/01, Rundschreiben Nr. 64/01.

Lanzke, S 2011, *Digitale Spaltung und Regionalentwicklung in ländlichen Räumen*, Doktorarbeit, Philipps-Universität Marburg, Marburg.

learning world 2012, *Wege, die digitale Kluft zu überwinden*, Fernsehbeitrag, euronews, 13.01.2012, 10 Minuten und 1 Sekunde, URL: <http://de.euronews.com/2012/01/13/wege-die-digitale-kluft-zu-ueberwinden/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Leineweber C 2010, - *Einführung in die Mediensozialisation -. Begriffserklärung – Mediensozialisation*, URL: http://home.arcor.de/mediensozialisationsprojekt/begriff_mediensozialisation.html (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Marr, M 2004, *Wer hat Angst vor der digitalen Spaltung? Zur Haltbarkeit des Bedrohungsszenarios*. In: Hans-Bredow-Institut (Hg.), *Medien- & Kommunikationswissenschaft*, 52.Jg, Heft 1, S.76-94.

Merz, T, Moser, H, Biffi, C, Hermann, T, Schwarb, U, Senn, F, Tilemann, F, Baumgartner, S & Schild, S 2009, *Expertise Medien und ICT*, Pädagogische Hochschule Zürich, Zürich.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs) 2013, URL: <http://www.mpfs.de/index.php?id=268> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Meyen, M 2005, *Massenmedien, Mediaculture online*, Medienpädagogik und Medienkultur. Das Portal zur Medienbildung, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/meyen_massenmedien/meyen_massenmedien.pdf (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Michaelis, C 2002a, *Zwischen Skepsis und Optimismus*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.43-51.

Michaelis, C 2002b, „*Mouse meets Montessori*“ *Ein Bericht aus dem ersten Internet-Kindergarten*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.131-136.

Michaelis, C 2002c, *Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.145-175.

Müller, P 2000, *Bundesweit erster Internet-Kindergarten eröffnet*, Macwelt, 02.11.2000, URL: <http://www.macwelt.de/news/Bundesweit-erster-Internet-Kindergarten-eroeffnet-2731435.html> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Müller, S 2005, *Computerkompetenz für Kindergartenkinder?!* URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/1462.html> (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Neuß, N 2002a, *Neun kritische Fragen zum Einsatz des Computers im Kindergarten*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.52-63.

Neuß, N 2002b, „*Em@il und die Detektive*“ *Vorschulkinder, Familie und Internet*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.137-144.

Neuß, N, Gakenholz, P & Laurinat, G 2002, *Projekt: Computermäuse auf dem Weg ins Computerland*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.76-95.

Neuß, N & Michaelis, C (Hrsg.) 2002, *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M..

Neuß, N & Tiedge, M 2002, *Projekt: Spielwelt Computer. Kinder bewerten Spiel- und Lernsoftware*. In: Neuß, N, Michaelis, C (Hrsg.), *Neue Medien im Kindergarten. Spielen und lernen mit dem Computer*, GABAL Verlag, Offenbach a.M., S.12-33.

Pils, M 1995- a, *Forschungsprojekt BLIK Blended Learning im Kindergarten*, Johannes Kepler Universität Linz (JKU), URL: <http://www.idv.edu/kindergarten/info2.ssi> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Pils, M 1995- b, *Information über das Forschungsprojekt „Computerunterstütztes Lernen im Kindergarten“*, Johannes Kepler Universität Linz (JKU), URL: <http://www.idv.edu/kindergarten/info1.ssi> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

- Pils, M 2005, *Blended Learning im Kindergarten – Aspekte des Spielverhaltens*. In: Auinger A. (Hrsg.), *Workshop-Proceedings der 5.fachübergreifenden Konferenz Mensch und Computer*, Oesterreichische Computer Gesellschaft Wien 2005, Band 197, S.127-134.
- Pils, M 2006, *Monitoring und Beobachtung im Projekt BLIK*. In: Heinecke, AM, & Paul, H (Hrsg.), *Workshop-Beiträge zur sechsten fachübergreifenden Konferenz Mensch & Computer 2006 – Mensch und Computer im StrukturWandel*, Oldenbourg Verlag, München, S.19-28.
- Poppe, H 2009, *Online – zwischen Faszination und Sucht – „Onlinerollenspiele“ am Beispiel World of Warcraft*. In: Franz Lehner (Hrsg.), *Cyberspace in Schule und Kinderzimmer*, Dokumentation des 3.Symposiums, Universität Passau, Wirtschaftswiss. Fak., Passau, S.5-11.
- Preßmar, F & Wedel, C 2008, *Medienkompetenz als Idealziel der Medienpädagogik. Betrachtung des Konzepts am Beispiel des "Medienprojekt KinderUni"*, Diplomarbeit, Katholische FH Mainz, Mainz, S.62-137.
- Rasche, J 2009, *Alltagsoffene Medienpädagogik in der Schule. Untersuchung zu regionalen Bedingungen und praktischer Realisierung*, kassel university press GmbH, Kassel.
- Riebel, N 2007, *Medienkompetenz als zentrale Lernaufgabe*, BIBER, Netzwerk frühkindliche Bildung, URL: <http://www.bibernetz.de/wws/medienkompetenz-zentrale-lernaufgabe.php> (letzter Zugriff: 13.11.2013).
- Schachtner, C, Roth, C & Frankl, G 2005, *Mediales Lernen im Kindergarten. Ein medienpädagogisches Konzept zum Einsatz des Computers im Vorschulalter*. In: *medienimpulse*, Heft 53, S.39-52, URL: http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/medien/53_Schachtner_Roth_Frankl_Mediales_Lernen_im_Kindergarten.pdf (letzter Zugriff: 12.11.2013).
- Schallhart, E, Eitel, A, Lenich, A, Gartler, C, Wieden-Bischof, D, Schaper, E & Ehlers, JP 2011, *Spielend Lernen im Kindergarten. Neue Technologien im Einsatz*. In: Ebner, M & Schön, S (Hrsg.), *L3T' Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*, URL: <http://l3t.eu/homepage/das-buch/ebook/kapitel/o/id/29/name/spielend-lernen-im-kindergarten> (letzter Zugriff: 12.11.2013).
- Schiefner, M 2011, *Medienpädagogik. Strömungen, Forschungsfragen und Aufgaben*. In: Ebner, M & Schön, S (Hrsg.), *L3T' Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*, URL: <http://l3t.eu/homepage/das-buch/ebook/kapitel/o/id/45/name/medienpaedagogik> (letzter Zugriff: 12.11.2013).
- Schorb, B 2008, *Handlungsorientierte Medienpädagogik*. In: Sander, U, von Gross, F; Hugger, K.U. (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik*, 1.Auflage, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, S. 75- 86.

Schön, A (Regie), Richter, C (Redaktion), Siebenbürger, A (Redaktionelle Mitarbeit), Nienhaus, A (Produktionsleitung), Bagehorn, S (Buch), Caninenberg, A (Kamera) & Matthies, V (Moderation) 2011, *Wie orientiere ich mich in der wachsenden Informationsflut?*, Fernsehbeitrag, Bayerisches Fernsehen (BR), Telekolleg (Deutsch), 28.11.2011, 06:00 bis 06:30.

Seybert, H & Löff, A 2010, *Internet usage in 2010 – Housholds and Individuals*, Eurostat Data in focus – 50/2010, European Union, URL: http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-QA-10-050/EN/KS-QA-10-050-EN.PDF (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Six, U & Gimmler, R 2007, *Die Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten. Eine empirische Studie zu Bedingungen und Handlungsformen der Medienerziehung*, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 57, VISTAS, Berlin.

Smolka, S (Film von) 2008, *Gefangen im Netz. Jugendliche zwischen Abenteuer und Mediensucht*, Fernsehbeitrag, Phoenix, 22.01.2008, 13:30 bis 14:00.

Spiegel TV 2007, *Gefangen im Netz – Die Online-Generation*, Fernsehbeitrag, VOX, 25.5.2007, 21:55 bis 00.00.

Spitzer, M 2006, *Vorsicht Bildschirm! Der Einfluss von Bildschirm-Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen*, Auditorium Netzwerk, Original-Vortrag vom März 2006, 102 Minuten.

Stangl, W 2009, *Mediendidaktik*, Lexikon für Psychologie und Pädagogik, URL: <http://lexikon.stangl.eu/330/mediendidaktik/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Stangl, W 2010, *Medienpädagogik*, Lexikon für Psychologie und Pädagogik, URL: <http://lexikon.stangl.eu/832/medienpaedagogik/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Stangl, W 2011, *Frustrationstoleranz*, Lexikon für Psychologie und Pädagogik, URL: <http://lexikon.stangl.eu/2149/frustrationstoleranz/> (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Statistik Austria 2012a, *Haushalte mit Internetzugang und Breitbandverbindungen 2002 bis 2012*, Statistik Austria, URL: http://www.statistik.at/web_de/wcmsprod/groups/b/documents/webobj/053953.gif (letzter Zugriff: 02.09.2013).

Statistik Austria 2012b, *Haushalte mit Computer 2012 nach Bundesländern*, Statistik Austria, URL: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html (letzter Zugriff: 02.09.2013).

Stier, B, Knoop, HG, Küpper, K & Ramb, E 2005, *Medienerziehung Medienkompetenz Medienpädagogik. Handreichungen und Informationen für Lehrerinnen und Lehrer sowie Hilfen und Unterstützung für den Unterricht, Schule und Medien*, 03.2005, URL: <http://teaching.eduhi.at/reletik/modulmedienerziehung.pdf> (letzter Zugriff: 12.11.2013).

Zeilberger, S, Dweinmar, Girlinger, C, Alexandra & Poley, J 2006, *Gestalten und Evaluieren von eLearning Szenarien/Medienkompetenz*, Johannes Kepler Universität, Wiki, URL: http://elearn.jku.at/wiki/index.php/Gestalten_und_Evaluieren_von_eLearning_Szenarien/Medienkompetenz#Ziele_der_Medienkompetenz (letzter Zugriff: 13.11.2013).

Zillien, N 2008, *Auf der anderen Seite. Zu den Ursachen der Internet-Nichtnutzung.*, *Mediaculture online*, Medienpädagogik und Medienkultur. Das Portal zur Medienbildung, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, URL: http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/zillien_internetnichtnutzung/zillien_Internet-Nichtnutzung.pdf (letzter Zugriff: 13.11.2013).