

Konzentrationschwäche und wenig Geduld.

Über die nachteiligen Wirkungen des Lernens am PC

Das folgenden Textzitate sind dem Buch „Die pädagogische Illusion“ von Colleen Cordes und Edward Miller entnommen. Sie betreffen Aussagen der beiden amerikanischen Wissenschaftlerinnen Marilyn Benoit („Violence is as American as Apple Pie“) und Jane Healy („Failure to Connect. How Computers Affect Our Child’s Growing Minds“)

Healy und andere vermuten, dass viele der üblichen Nutzungsarten der Computer in Schulen ungesunde Denkgewohnheiten begünstigen. Ein Schulerfolg erfordert von den Kindern gezielte Aufmerksamkeit und das Entwickeln von Gedächtnis- und Aufnahmevermögen. Häufiger als je zuvor werden aber bei Kindern Aufmerksamkeitsstörungen festgestellt, und man gibt ihnen zur Verbesserung der Konzentration starke Medikamente. Die zahllosen Optionen vieler Computerprogramme und die im Internet gebotene endlose Kette von Links machen es den Kindern schwer, die Aufmerksamkeit bei einem bestimmten Thema oder einer bestimmten Aufgabe zu halten. Die von Hedge zur Vermeidung von Überanstrengung geforderte Notwendigkeit einer Pause nach jeweils zwanzig Computerminuten würde ihnen eine durchgängige Konzentration wohl noch erschweren.

Marilyn B. Benoit, Vorsitzende der Amerikanischen Akademie für Kinder- und Jugendpsychiatrie, hat den Ausdruck «dot.com-Kinder» geprägt, um damit die negativen Auswirkungen zu bezeichnen, wie sie aus der Möglichkeit folgen, mit einem Mausklick über so viele unterhaltsame Bilder und Botschaften zu verfügen. Sie nimmt an, dass das kindliche Gehirn durch die Geschwindigkeit und den aufmerksamkeitsheischenden Charakter der multimedialen Technologie überreizt wird. Benoit weist auf die zunehmenden Fälle von Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom (ADS) und fragt sich, ob dies damit zusammenhängt, dass «die Kindergehirne ständig einem Schnellfeuer von Impulsen ausgesetzt sind».

Des Weiteren führt Benoit aus, dass das unmittelbare Erfolgserlebnis es den Kindern schwerer machen könnte, Enttäuschungen zu ertragen, was dann wiederum zu explosionsartigen Wutausbrüchen führen kann, wenn die Kinder das Gewünschte nicht sofort bekommen. «Mich frappiert der sich abzeichnende Zusammenhang von Technologie, augenblicklichem Erfolgserlebnis, geringer Toleranz bei Frustration, fehlendem Mitgefühl und Aggression. Ich meine zwar nicht, dass die Technologie Ursache der furchtbaren Gewalttaten Jugendlicher ist, wie wir sie in den letzten Jahren erlebt haben, aber ich denke, wir sollten auf einige der negativen Auswirkungen unserer Technologien achten. Ich behaupte, dass abnehmende Geborgenheit im Elternhaus und zunehmende schnelle Erfolgserlebnisse die gesellschaftliche Einbindung des heranwachsenden Kindes untergraben. Wenn Kinder nicht lernen, mit Enttäuschungen fertig zu werden, so sind auch Mäßigung und Aggressionskontrolle beeinträchtigt, und wir finden Kinder wie die, denen wir jetzt das Etikett «explosiv» aufdrücken. Mit Ausnahme von Kindern mit neurobiologischen Schädigungen bezeichnet die Psychiatrie diese Kinder als «narzisstisch» und ihre Explosivität als «narzisstische Wut». Es sind Kinder, die mit den leisesten Enttäuschungen nicht fertig werden und sofort aggressiv ausflippen, die keine Autorität respektieren, oft ihre Altersgenossen missachten, kein Mitgefühl haben und leicht verwundbar sind. Ihre Zahl wächst. Wir müssen diesen beunruhigenden Trend zur Kenntnis nehmen und dringend etwas tun, wenn wir Kinder haben wollen, denen in der Gesellschaft andere etwas bedeuten.»¹¹⁷

Jane Healy ist der Ansicht, dass ein Großteil der Bildungssoftware auf ein «Lernen» als elektronischer Schokoladenüberzug hinausläuft, das «den Appetit der Kinder aufs Hauptgericht verderben kann». So sagt sie: «Lernen ist in der Tat ein Vergnügen, aber es ist auch handfeste Arbeit. Es sind das harte Arbeiten, das Überwinden von Herausforderungen und der letztendliche Erfolg, aus denen sich echte Motivation aufbaut. Jedes Gerät, das aus diesem spannenden und schwierigen Vorgang ein Spiel macht, ist unehrlich und

betrügt das Kind um die Freude, etwas selbst gemeistert zu haben. Regt man Kinder dadurch zum ›Lernen‹ an, dass man sie in einer bunten Multimediawelt herumflattern lässt, so stellt man ein Rezept für unorganisiertes und undiszipliniertes Denken aus ... Isolierte Information aufnehmen oder im Gedächtnis behalten, oder an der einen oder anderen Fähigkeit herumbasteln, die in einen ganzen Laib von intellektuellem Überraschungsbrot eingebacken ist – das hat nichts mit wirklichem Lernen zu tun, das sinnvolle Verbindungen zwischen Tatsachen und Ideen erfordert. Die heutigen Kinder werden überschüttet mit Daten und Spezialeffekten, aber die Lehrer berichten von Schwierigkeiten beim Durchdenken einer logischen Gedankenfolge oder bei der Verknüpfung von Gedanken. Zu guter Letzt sind einige der von solcher Software geförderten ›Denkgewohnheiten‹ gefährlich – als da sind Sprunghaftigkeit, Herumraten statt überlegter Problemlösung, Außerachtlassen möglicher Folgen und übertriebene Spaßerwartung.»¹¹⁸