Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 76 (1989)
Heft: 11

Artikel: Schüler am Computer : (K)ein Grund zur Besorgnis?
Autor: Weinrebe, Helge M. A.
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-534045

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Schüler am Computer: (K)ein Grund zur Besorgnis?

Helge M.A. Weinrebe

Neue Medien provozieren neue Gefahren. Oder etwa bloss die ewig-gleichen Warnungen vor drohendem Kulturzerfall? Ausgehend von persönlichen Beobachtungen beleuchtet Helge M.A. Weinrebe eine neue empirische Untersuchung über den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Computer.

Die zwei Knaben hatten schnell herausgefunden, dass ihr Lehrer mit einem Computer arbeitet. Anzeichen dafür hatte es ja auch genug gegeben: Elternbriefe, Arbeitsblätter, Klassenlisten. Und jetzt standen sie vor mir, kaum zehn Jahre alt, mit leuchtenden Augen und wollten unbedingt, dass ich sie zu Hause besuche, um mir ihren Computer anzusehen und «ihr» Spiel kennenzulernen. Ich war erst einmal verwirrt. Diese Begeisterung hatte ich an den zweien nicht allzu oft im Unterricht bemerkt, und ausserdem ist es in den Breiten, in denen ich unterrichte, durchaus nicht üblich, Hausbesuche zu veranstalten. Dann siegte aber die Neugier über die Gewohnheit, und ich verbrachte einen ganzen Nachmittag mit den zweien vor ihrem Computer und mit «ihrem» Spiel.

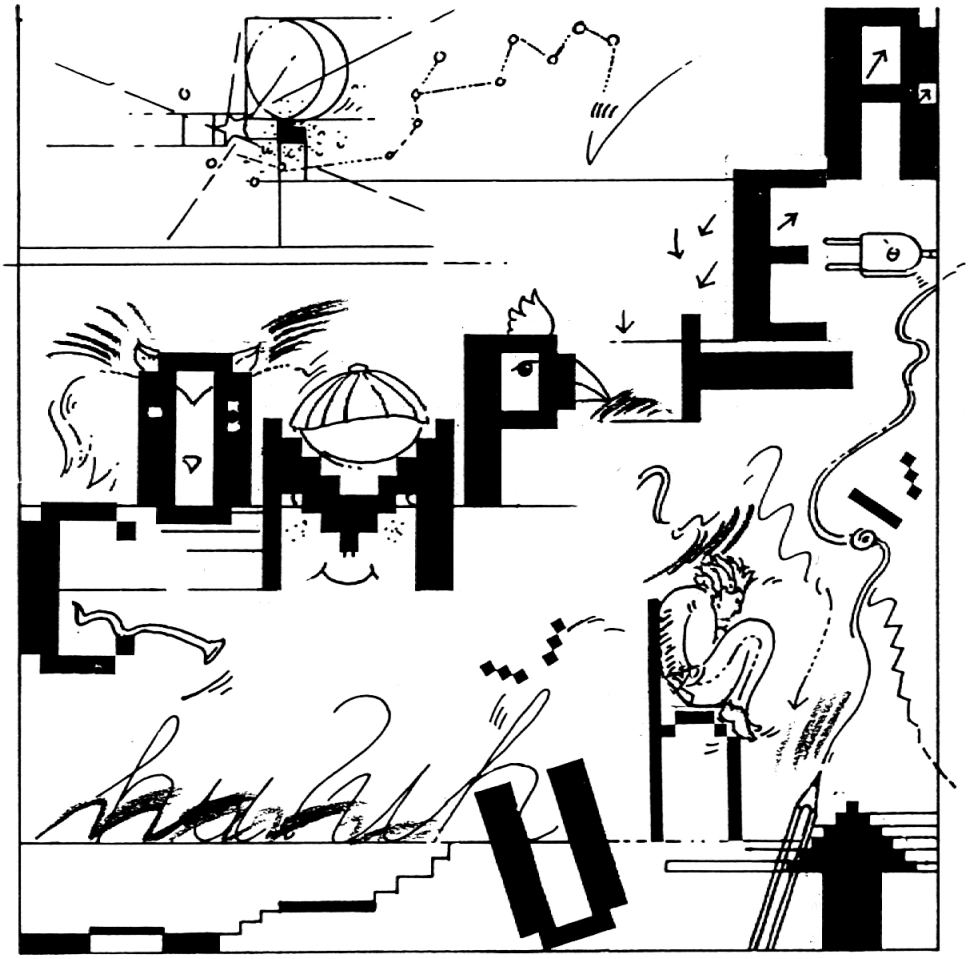
Schüler als Fachleute

Für mich war es erstaunlich, wie sicher diese zwei Grundschüler ihre Geräte beherrschten: Mit einer Affengeschwindigkeit waren sie imstande, ihre Programme zu laden, gespeicherte Spielsequenzen aufzurufen und mit dem Joystick verschiedene Figuren in verschiedene Räume zu führen, dort Gegenstände zu finden und Gegebenheiten so zu verändern, dass das Spiel weitergehen konnte. Sie hatten offenbar bereits enorm viel Zeit vor dem Computer verbracht, konnten auch einfache Programme, die ein grösserer Bruder geschrieben hatte, aufrufen und verändern. Begriffe wie «input», «load», «set», «run» oder «list» gingen ihnen flott von den Lippen und bedeuteten ihnen etwas. Deutlich wurde im Gespräch auch: Sie verfügten über einen grossen Bekanntenkreis zumeist älterer Gleichgesinnter und ähnlich Ausgerüsteter, mit dem sie in Sachen Computer regelmässig Umgang hatten.

Natürlich kam ich nicht darum herum, sie auch einmal zum «Computern» bei mir einzuladen. Wieder kamen die zwei Knaben schnell und gut mit dem Gerät zurecht, obwohl ich mit einem anderen Betriebssystem arbeite und wenig an Spielen anzubieten hatte.

Zwiespältige Gedanken

Das ist jetzt schon zwei Jahre her, und nachdem meine Neugier gesättigt war, setzte das Nachdenken ein. Bei aller Anerkennung ihrer Fähigkeit und Fertigkeiten: War das gut und richtig für diese Kinder? Wäre es nicht gescheiter gewesen, sie hätten ihre Freizeit mehr dazu genutzt, sich einmal kräftig auszutoben? Wie weit prägt so ein intensiver Umgang mit einem Computer das Denken von Kindern dieses Alters? Werden sie nicht durch die Anforderungen des Geräts bzw. Systems gegängelt und in kleinkarierter Abhängigkeit gehalten? Ist nicht zu fürchten, dass sich eine Art zweiter Realität herausbildet, eine Fantasiewelt, in der sie sich bewegen und in der sie zum Lohn für ihre Anpassung das Gefühl der allgemeinen Verfügbarkeit über Personen und Sachen erhalten? Ist das nicht alles überhaupt etwas zu früh? Auf den Gedanken, dass sie sich sozial ins Abseits begeben könnten, bin ich erst in der Literatur gestossen; denn in der Klasse hatten beide stabile und eher zentrale Positionen, und überdies gab es ja da diesen Kreis der Gleichgesinnten.



Ganz entgegengesetzte Gedanken sind mir im Laufe der Zeit auch gekommen: Sind meine eigenen Überlegungen schlicht wieder Ausdruck der altbekannten Angst vor dem Neuen? Entdecke ich nicht das bekannte Muster der Besorgnis: Neues Medium – unbekannter, aber im Zweifelsfall erst einmal für stark gehaltener Einfluss-Besorgnis, Ablehnung und pädagogische Handreichungen dazu? Hat man nicht mit gleichen Überlegungen Schlachten um den pädagogischen Nutzen oder Schaden von sogenannter Schundliteratur, von Comics, von Video, Telespielen und Fernsehen geschlagen? Und hat sich das nicht alles auch wieder beruhigt? Zeigt sich im nachhinein nicht immer das gleiche Bild: Entsetzlich viel Aufgeregtheit und imposantes Gerede bzw. Geschreibe und auffallend wenig Fakten? Bisweilen schien es so zu sein, als würde gerade ein Minimum an Information ein Maximum an Emotion und Sensation erzeugen.

Ergebnisse einer neuen Studie

In Erinnerung gekommen ist mir all dies, als ich kürzlich auf eine Studie über Computer und Kinder stiess, die viel Information enthält und sich in der Frage nach Schaden und Nutzen von Computern sorgsam bedeckt hält. Die Studie, auf die ich mich beziehe und aus der ich zitiere, ist von Peter M. Hejl, Raimund Klauser und Wolfram Köck und trägt den Titel: «COMPUTER KIDS» – TELEMATIK UND SOZIALER WANDEL. Ergebnisse einer Pilotstudie in Nordrhein-Westfalen. Herausgegeben wurde sie von LUMIS (Institut für Empirische Literatur und Medienforschung, Zentrale wissenschaftliche Einrichtung der Universität-Gesamthochschule-Siegen. Beim empirischen Teil handelt es sich um eine Befragung der Lehrer von 442 Schulen aus dem Jahr 1986; damit werden Erfahrungen mit über 200 000 Schülern aufzuarbeiten versucht. Die Autoren meinen zum Stellenwert der so gewonnenen Daten, sie können, müssen aber nicht repräsentativ sein. Mit dem

erst einmal seltsam erscheinenden Begriff «Telematik» versuchen die Autoren den Begriff «Telekommunikation» mit dem Begriff «Informatik» zu koppeln, um «den heute erschlossenen Bereich der Möglichkeiten neuer technischer Informations- und Kommunikationsgeräte und -netze» zu bezeichnen.

Nach der Lektüre dieser Studie war ich nicht nur mit neuen Informationen versorgt, sondern auch etwas weniger besorgt, was mögliche Effekte der «Computerei» bei Kindern und Jugendlichen angeht. Deshalb hier die wichtigsten Ergebnisse in knapper Form (Wobei ich methodische und technische Einzelheiten der Untersuchung nicht berücksichtige):

Der Computer kommt (noch) nicht zuerst

1. Die meisten Kinder und Jugendlichen kümmern sich nicht oder sehr wenig um das Vorhandensein von Computern. Sie haben etwas anderes, vielleicht Sinnvolleres, vielleicht auch weniger Sinnvolles zu tun, sie spielen Fussball, stricken, photographieren, malen, zeichnen, basteln wie in der guten alten Zeit vor der Einführung billiger Computer. Gleichgültig ob Hauptschule, Realschule, Gymnasium oder Gesamtschule (jeweils ab der 5. Klasse): Nirgendwo haben im Durchschnitt mehr als 25% der Kinder und Jugendlichen Umgang mit Computern, sei es in Formen des Spielens oder des Arbeitens. Man kann es auch anders sagen: Es sieht so aus, als würde die ganze Computerei an mehr als dreiviertel der Kinder und Jugendlichen einfach so vorbeiziehen. Das mag manch strammen Befürworter einer kommenden «Informations»-Gesellschaft in Zweifel stürzen, und das mag manch ob der allgemeinen Technisierung der Welt verzweifelten Pädagogen wieder froh und wohlgemut stimmen. Sicher schwanken die Prozentsätze von Klasse zu Klasse (zwischen 0% und 90%) ganz erheblich, doch das wird bei der Frage nach anderen Hobbies oder Freizeitbeschäftigungen auch nicht anders sein. Und Fachleute in Sachen Schule wissen ohnehin, wie unterschiedlich im gleichen Schulhaus und bei gleichem Lehrpersonal Klassen ausfallen können.

Zwei Trends zeichnen sich dabei ab. Einmal nimmt mit zunehmendem Alter die Anzahl derer zu, die mit dem Computer in irgendeiner Form Erfahrungen machen. Vermutlich ist es so, dass sich mit zunehmendem Alter auch eher einmal die Gelegenheit dazu bietet. Und dann scheint es so zu sein, als ob Gymnasiasten und Realschüler sich mehr mit dem Computer auseinandersetzen als Haupt- oder Gesamtschüler. Allerdings sind diese Differenzen in Prozentsätzen minimal.

Noch klarer sind wohl die Verhältnisse, wenn man die Zugangsmöglichkeiten zum Computer untersucht (eigenes Gerät oder Zugang zu einem Geräte, das jemand anders im Haus benützt bzw. besitzt): Weit über 80% der Kinder und Jugendlichen verfügen über keinen solchen Zugang. Nach dem Prinzip «Gelegenheit macht Liebe» müssen also mehr als 4/5 der Schüler sich ausserhalb des Elternhauses umtun.

Interessant übrigens hier ein Detailergebnis: Wenn Schüler ein eigenes Gerät besitzen, dann haben sie sich bei der Anschaffung in aller Regel von der «peer group» beraten lassen, also von Klassenkameraden oder sonstigen Freunden. Eltern, Lehrer, Geschwister oder die Werbung spielen dabei eine nur geringe Rolle. Das könnte teilweise auch die sehr unterschiedlichen Prozentsätze in verschiedenen Klassen erklären helfen: Wenn einmal so ein Trend aufkommt, dann «hängen» sich leicht noch mehr dran.

Pragmatische Sicht auf den Computer

2. Nun mag man einwenden: Gut, vielleicht sind nicht so viele Kinder und Jugendliche, wie man befürchtet hatte, vom Virus Computitis befallen. Steht jedoch zu befürchten, dass gerade die 20–25% Minderheit besonders überzeugt ist und die Mögichkeiten weit über-, die Gefahren hingegen weit unterschätzt. Auch dafür hat man Daten erhoben, und es zeigt sich, dass die Computer Kids eine sehr nüchterne und pragmatische Sichtweise

an den Tag legen, wenn es darum geht, die Bedeutung des Computers einzuschätzen. Die weitaus meisten rechnen damit, dass sie sich in ihrem späteren, beruflichen Leben in irgendeiner Form mit Computern werden auseinandersetzen müssen; und dafür wollen sie nach Möglichkeit vorbereitet sein. Kaum einer geht davon aus, dass er grossartig programmieren wird – mit Software umgehen können ist die Perspektive. Einige Äusserungen von Schülern dazu: Ein Hauptschüler meint: «Ohne Computer geht später im Berufsleben nichts mehr», ein Realschüler: «Auf dem laufenden bleiben, mitreden können»; nur selten einmal klingen pessimistische Untertöne mit: «Beeinflussung der Berufswelt; höhere Arbeitslosigkeit; Angst vor einer entfremdeten Welt».

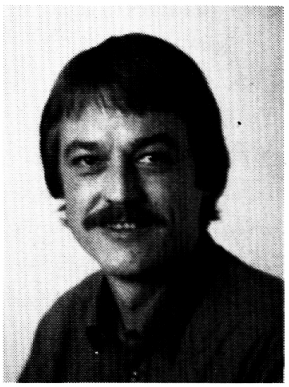
Prägt der Computer das Verhalten?

3. Kinder und Jugendliche, die sich mit Computern befassen, zeigen offensichtlich gegenüber ihren Altersgenossen keine bemerkenswerten Unterschiede. Die befragten Lehrer zumindest konnten von keinen besonderen Persönlichkeitsmerkmalen berichten. In diesem Zusammenhang wird immer wieder der Verdacht geäussert, durch intensive Beschäftigung mit Computern könnte es zu sehr introvertiertem Verhalten kommen. Die Ergebnisse der Studie lassen diesen Schluss nicht zu. Unter den Computer Kids sind offenbar genau so introvertierte wie extravertierte Schüler wie unter den Klassenkameraden, die sich nicht mit Computern beschäftigen. Eher werden den Computisten Kontaktfreudigkeit, Teamfähigkeit und Hilfsbereitschaft attestiert: Wer möchte nicht unter Umständen einmal ein gutes Programm von einem anderen bekommen – dazu muss man miteinander reden; wer stellte nicht rasch fest, dass man in der Gruppe Probleme im Umgang mit dem Computer leichter lösen kann; wer wüsste es nicht zu schätzen, wenn ihm jemand hilft, und umgekehrt: Wer fühlte sich nicht gerne anerkannt dadurch, dass er jemandem helfen kann. Hier wie allenthalben gilt natürlich, dass die Ausnahme die Regel bestätigt. Hinzu kommt, dass viele Schüler über ihre Beschäftigung mit Computern wieder vermehrt zum Lesen, zumindest von Fachliteratur, kommen, und solange noch viel Fachwissen billig nur auf Englisch vorliegt, ihre Sprachkenntnisse erweitern.

Wenn es um Unterschiede im Verhalten geht, dann sind vielleicht zwei Einzelergebnisse besonders von Interesse: Einmal scheint in den letzten Jahren die Zahl derjenigen, die sich «ihrem» Computer mit besonderer Hartnäckigkeit und mit ausserordentlichem Zeitaufwand widmen (und die man landläufig als «freaks» zu bezeichnen pflegt), rückläufig zu sein. Allenthalben hat sich wohl die erste Faszination gelegt. Typisch scheint eine allgemeine Wende ins Pragmatische zu sein: Die Bedeutung des Computers wird nicht allzu hoch angesetzt, und der Umgang mit dem Computer ist nur eine (wenn auch besonders zeitraubende) unter vielen Möglichkeiten, seine Freizeit zu nutzen.

Einflüsse auf schulische Leistungen und anderes

4. Die Effekte, die die Beschäftigung mit dem Computer generell auf schulische Leistungen hat, sind uneinheitlich. Da gibt es zwar den Typ Schüler, der über seinem Computer die Schule vernachlässigt, wenn nicht gar vergisst. Es gibt allerdings auch den Typ, der seine neu erworbenen Fähigkeiten für die



Helge M. A. Weinrebe, Dr. päd., 1950, Studium der Erziehungswissenschaft, Psychologie und Soziologie. 1971–75 Tätigkeit in der Lehrerfortbildung in der Schweiz und in der Bundesrepublik Deutschland. Seit 1977 Lehrer an Grund- und Hauptschulen.

Schule nützt, sich seine Vokabeln in Programmform organisiert, und was logisches Denken, Abstraktionsfähigkeit und systematisches Problemlösen angeht, erheblich zulegt. Zwei Zitate, die sehr konträre Effekte markieren: Einerseits heisst es «Ein Schüler engagiert sich fast nur noch am Computer. Das Fach Mathematik profitiert davon, alle anderen Fächer leiden», andererseits: «Ein Schüler mit Legastheniker-Freibrief verlor diese Eigenheit binnen Wochen (Tagen?), weil BASIC keine Legasthenie verträgt.» Imgrunde ist es sehr schwierig, eine solche Frage überhaupt zu beantworten; denn was wäre als Antwort zu erwarten auf die Frage, welchen Einfluss extensives Schachspielen, Fussballspielen oder Origami auf die schulischen Leistungen hat?

5. Der vermutlich spannendste und ergiebigste Teil der Untersuchung ist nicht empirisch angelegt und lässt sich hier in Kürze leider nicht darstellen. Es ist der Versuch, «Computer-Biographien» von Schülern nachzuzeichnen. Jeweils auf ein bis zwei DinA4-Seiten werden Fälle vor- und dargestellt. Teilweise liest sich das wie ein Krimi. Und wenn man sich durch die verschiedenen Kurz-Lebensläufe durchliest, dann wird eines nachhaltig klar: Der Computer ist für Kinder und Jugendliche nur *ein* möglicher Einflussfaktor unter vielen, und so unterschiedlich wie die Menschen sind, so unterschiedlich sind auch die Formen und Folgen des Umgangs mit dem Computer.

Anfangs hatte ich gesagt, die Lektüre dieser Studien hätte mich beruhigt. Warum? Einmal habe ich Fakten und nicht nur Meinungen erfahren. Zweitens haben diese Fakten manchem Katastrophengemälde die Wirkung genommen. Und drittens finde ich mittlerweile die Begeisterung der zu Beginn beschriebenen zwei Grundschulkinder verständlicher, die möglichen Auswirkungen weniger dramatisch und meine eigenen, sorgenvollen Gedanken dazu weniger schwerwiegend. Zugegeben, die vorliegenden Ergebnisse bilden vor allem den Durchschnitt ab, und im Einzelfall wird man wieder selber nachdenken müssen. Doch vor dem Hintergrund der gelieferten Informationen fällt dann auch das Nachdenken über den Einzelfall wieder leichter.

Drei Böim

Hedwig Bolliger

Weihnachten steht vor der Tür. Und damit taucht für viele Lehrerinnen und Lehrer und andere Erzieher wieder die Frage auf, wie dieses Fest, das im Kommerz zu ersticken droht, zu feiern wäre. Das Krippenspiel von Hedwig Bolliger mag dazu eine konkrete Anregung geben. Nicht nur als eine unterrichtspraktische Spielvorlage sondern auch als Lektüre...

Personen:

Rahmenspiel: Drei Sprecher
Krippenspiel: Maria, Josef, eine Mutter, ihre vier Kinder, eine *Stimme* aus dem Hintergrund

Rahmenspiel

Ein grüner, fruchtbarer und ein dürrer, kahler Baum – entweder in natura oder als Bild – stehen rechts und links vor dem geschlossenen Vorhang, daneben je ein Sprecher. Der dritte Sprecher kann, mit der Bibel in der Hand, später in die Mitte vor den Vorhang treten.

1. Sprecher:
Ich weiss e Baum, e schöne Baum.
Er stood is Nochbers Garte.
Vo dem chasch jede Früelig Bluescht
und Frücht im Herbscht erwarte.

Er hed halt Wurzle, die gönd teuff
bis zu verborgne Quelle.
Drum lood e starche Läbesstrom
all syni Chnoschpe schwelle.

2. Sprecher:
Ich weiss e Baum, e tööre Baum.
Au er stood i dem Garte.
Vo dem tarfsch nie mee Früeligsbluescht
und nie mee Frücht erwarte.