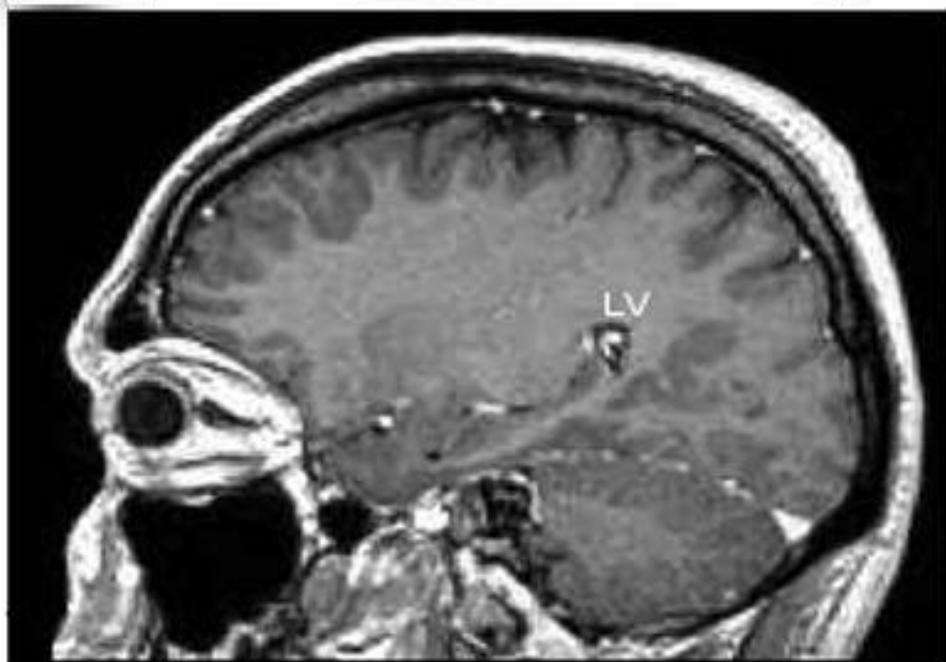
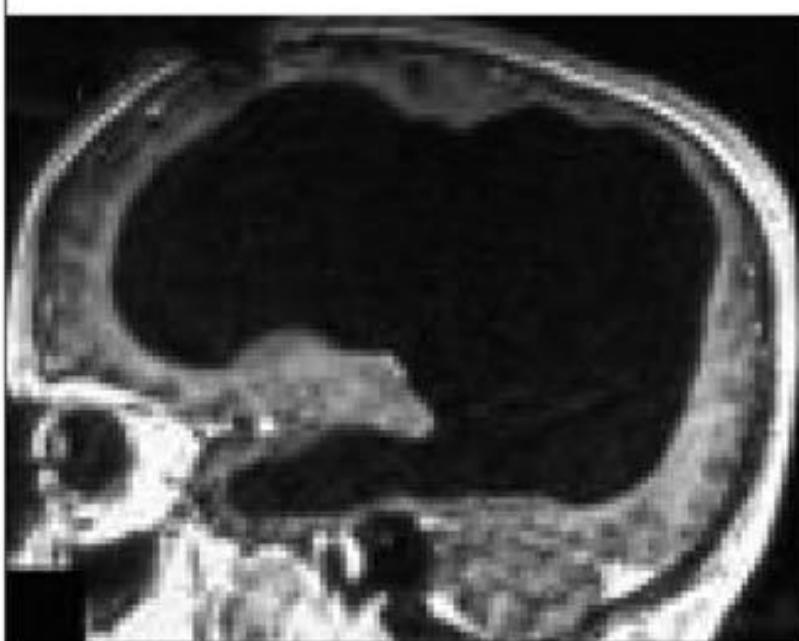
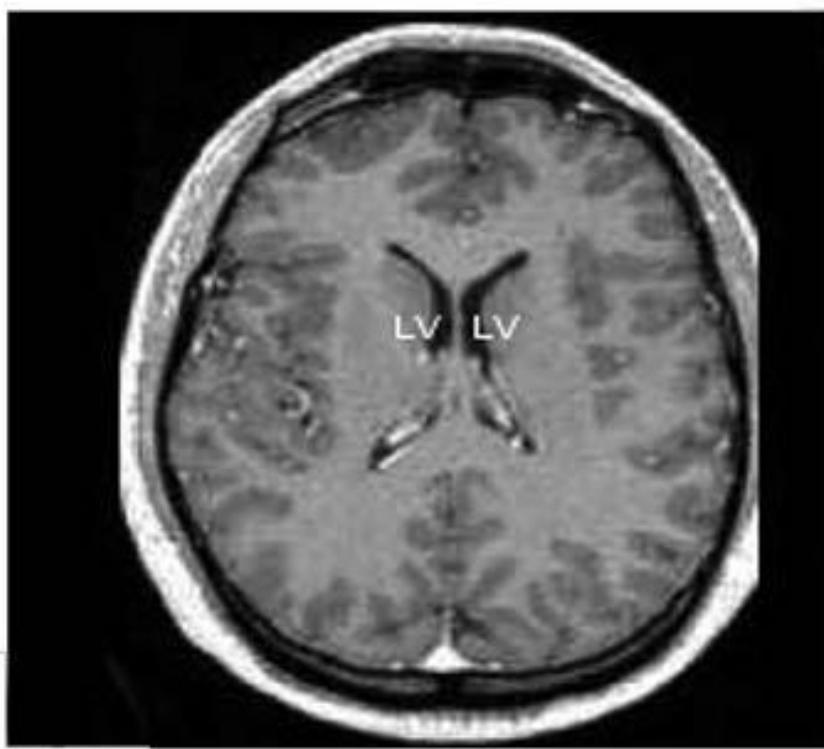
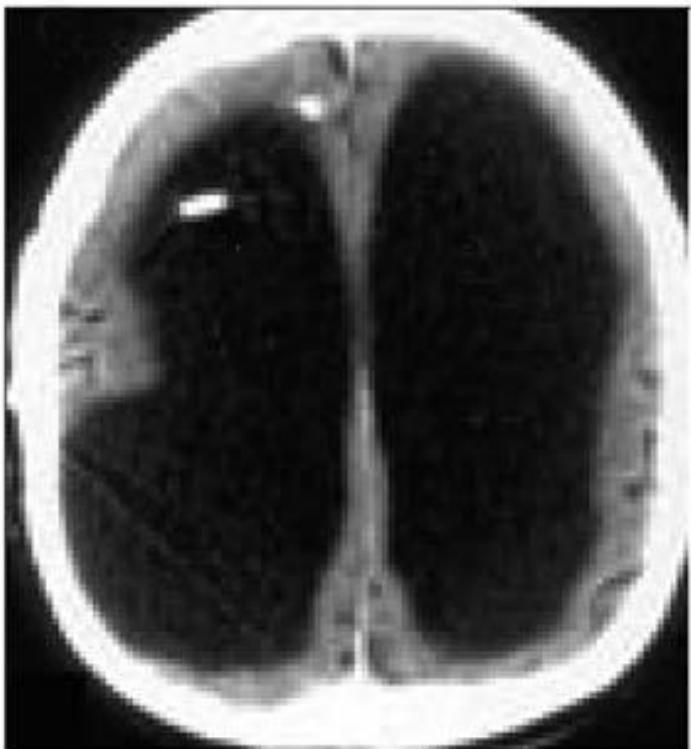
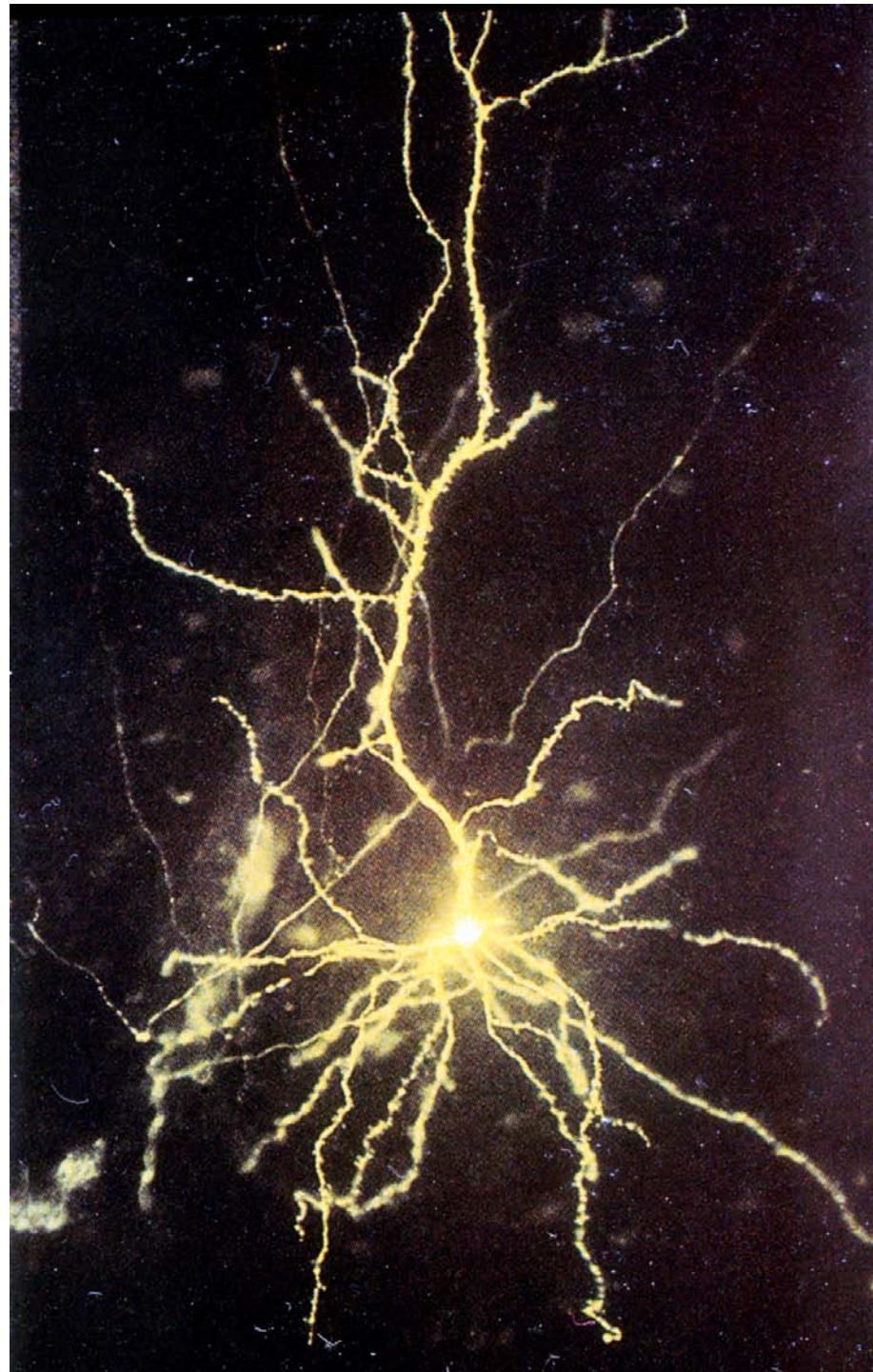
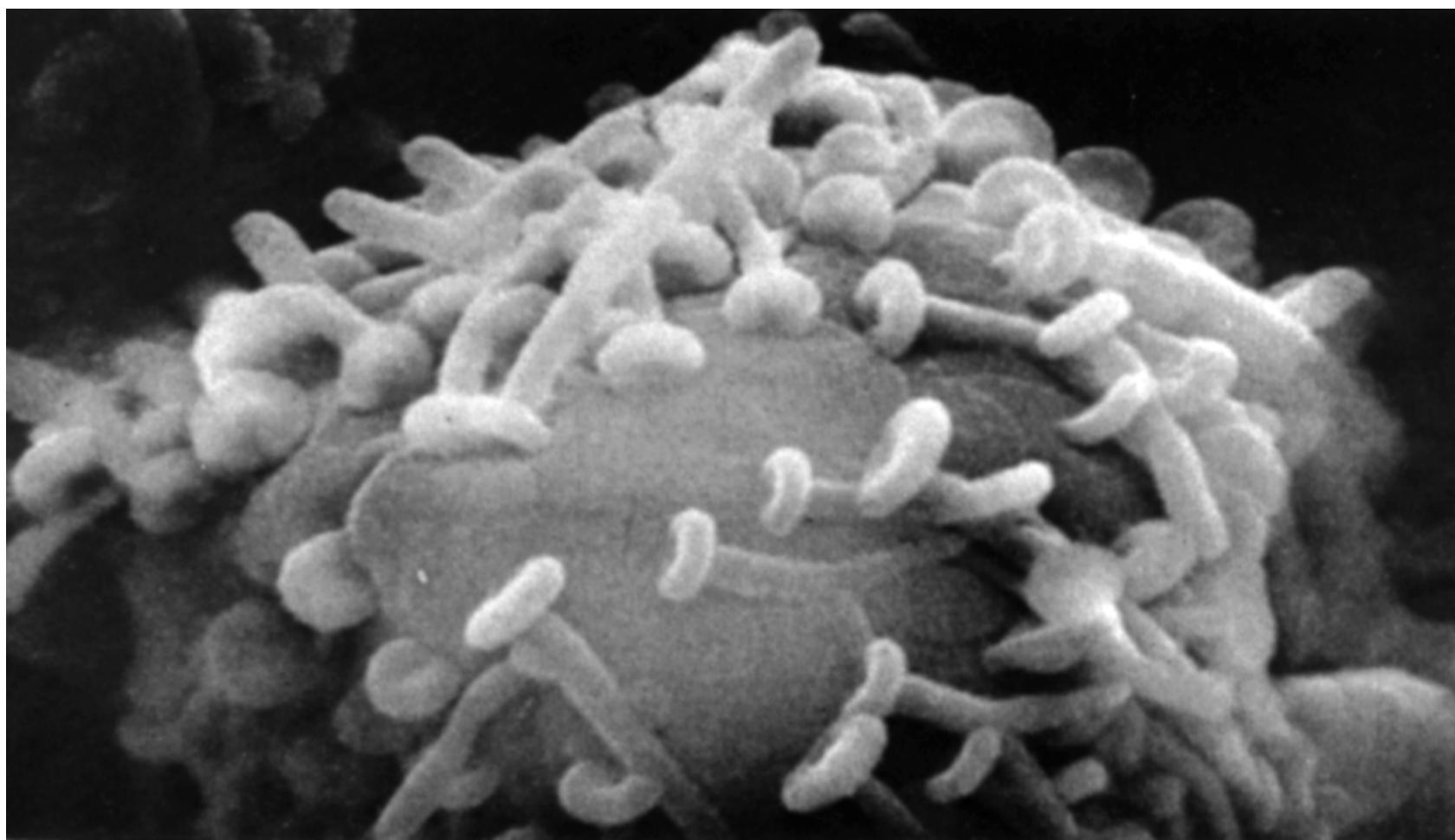


# Mentale Stärke bei Kindern und Jugendlichen

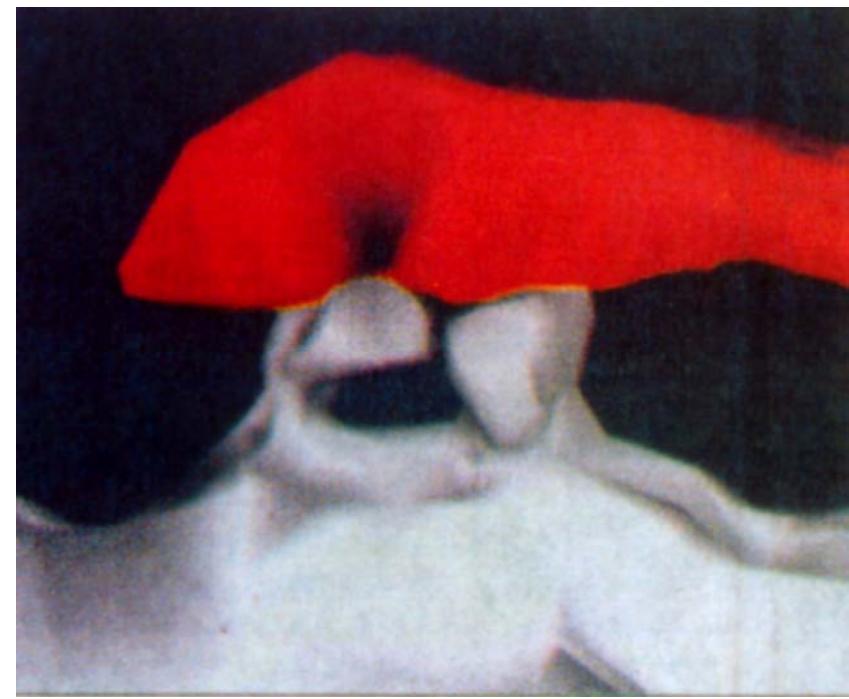
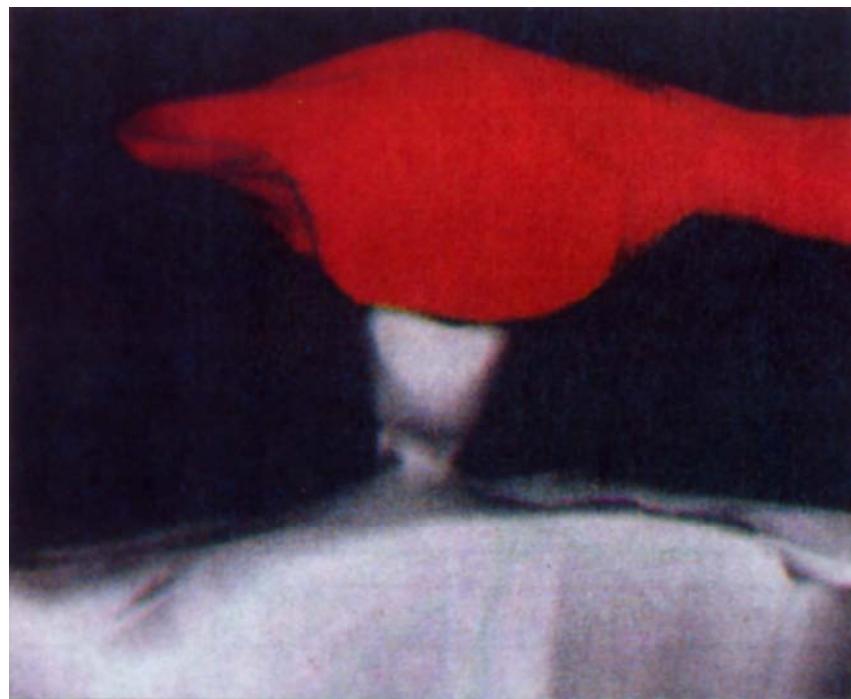
Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer  
Universität Ulm

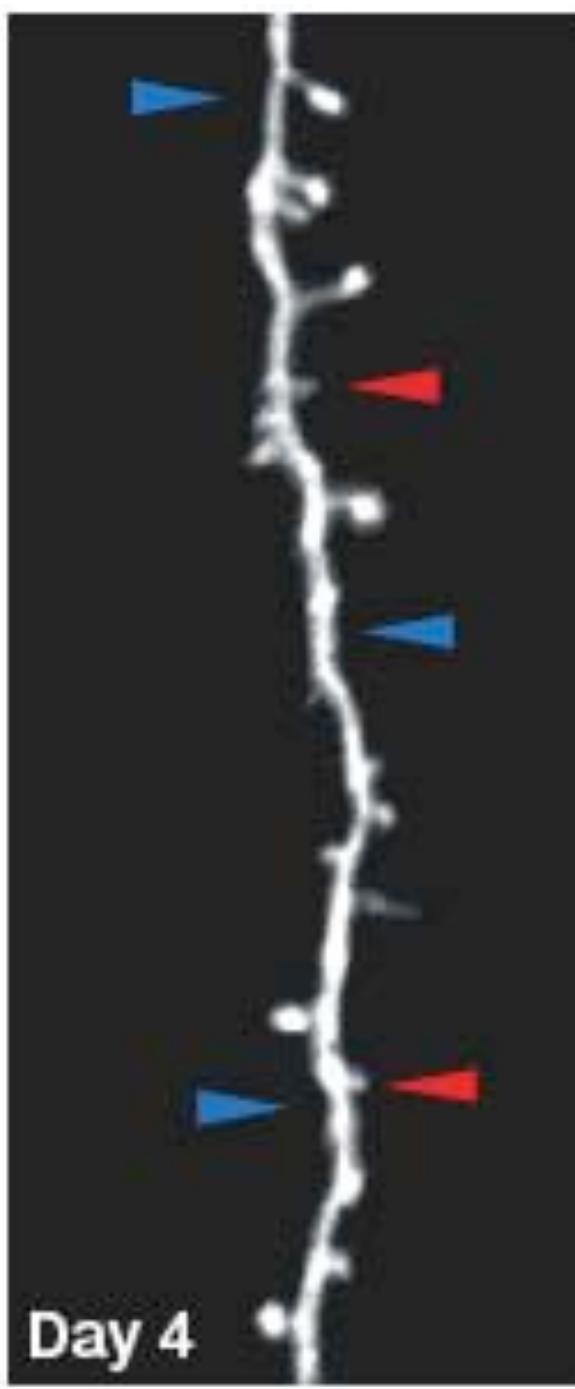
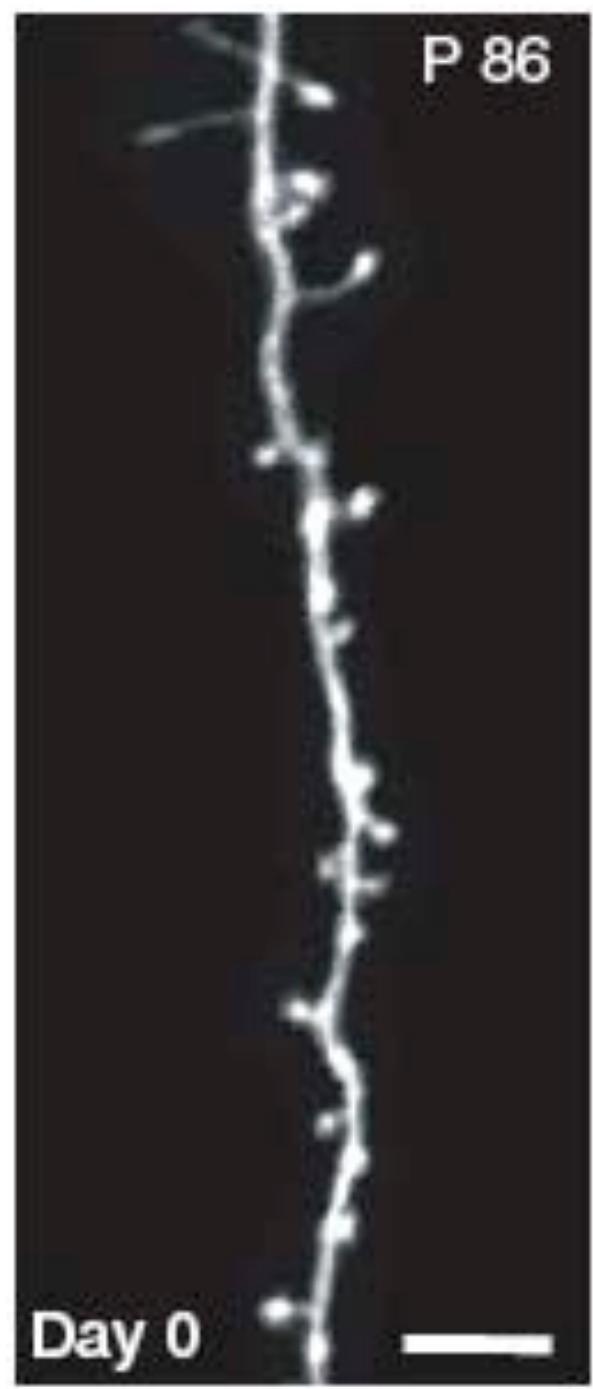


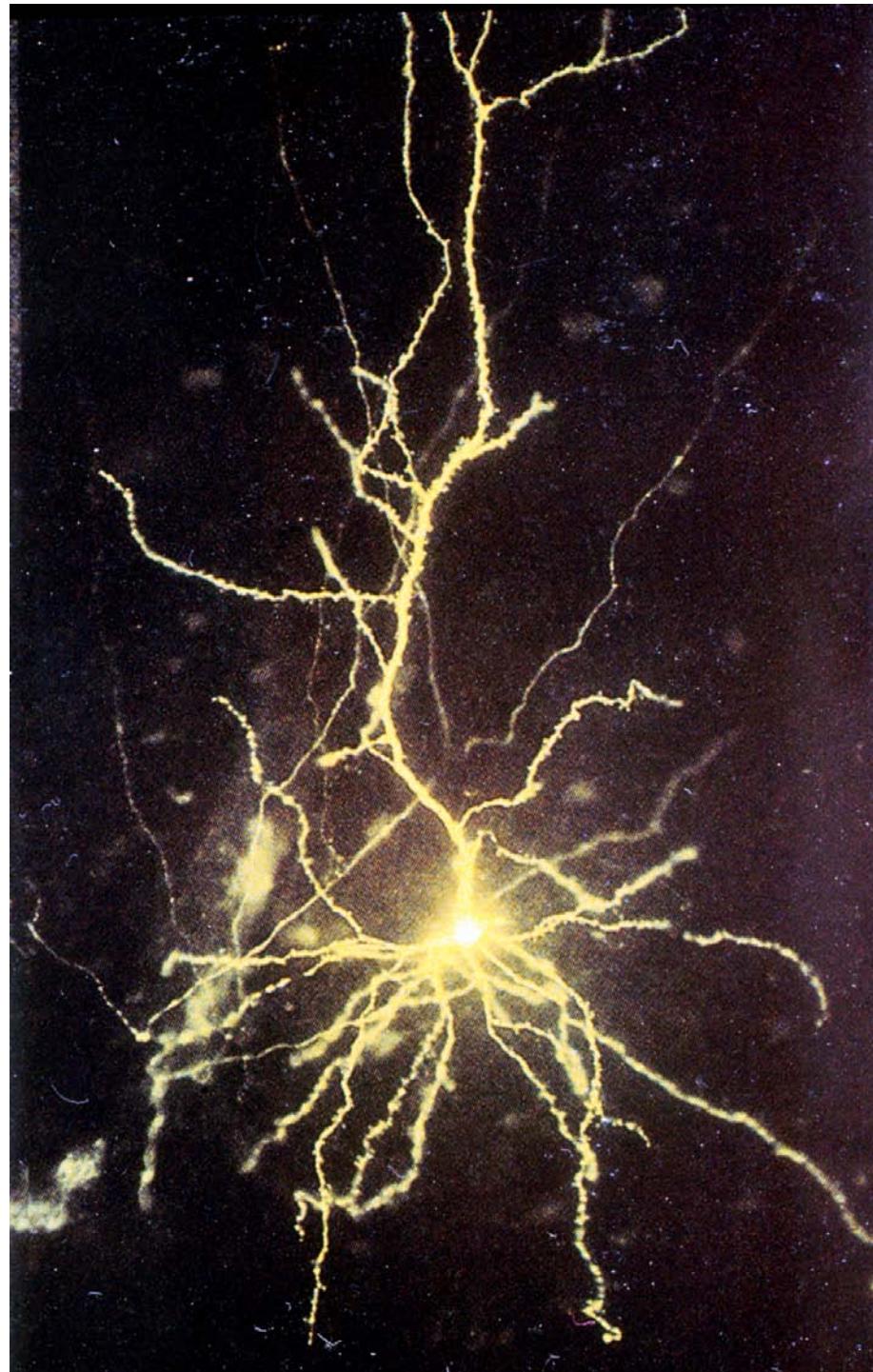




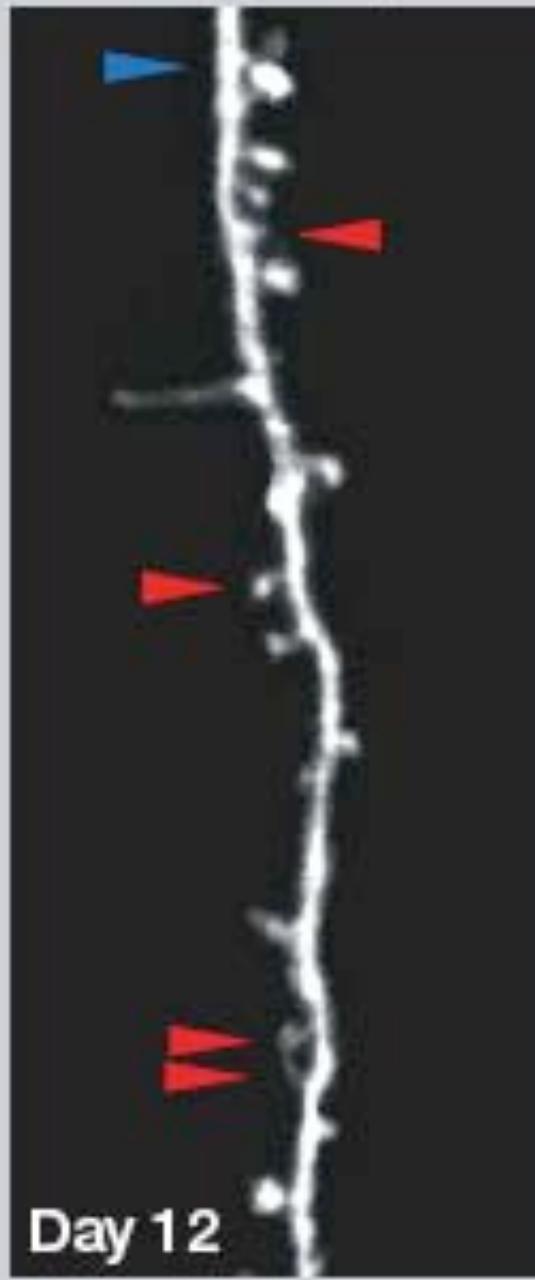




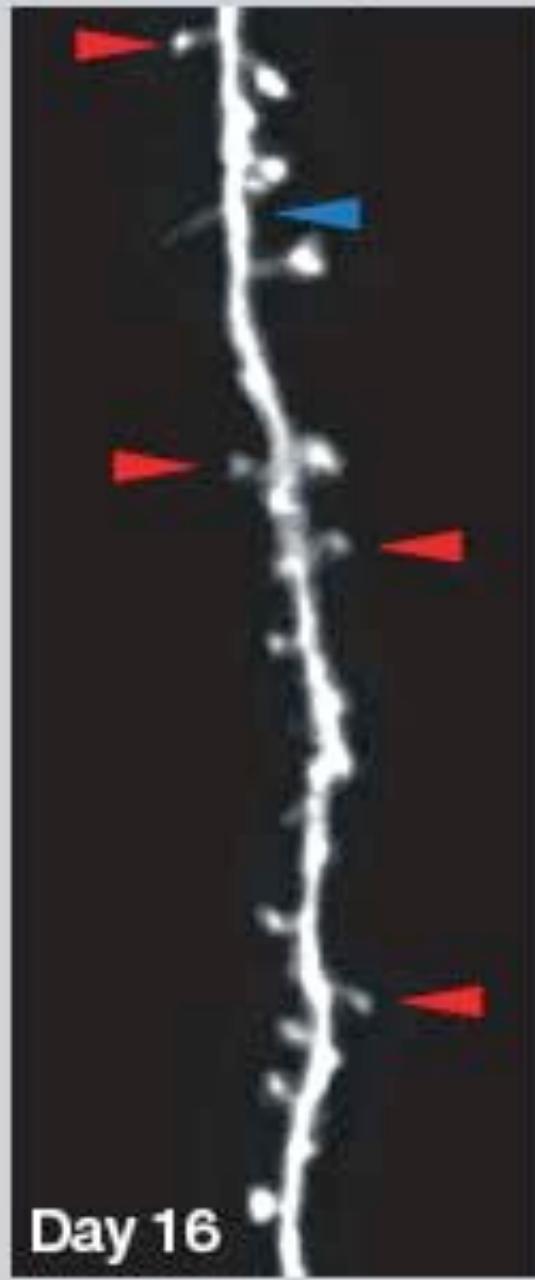


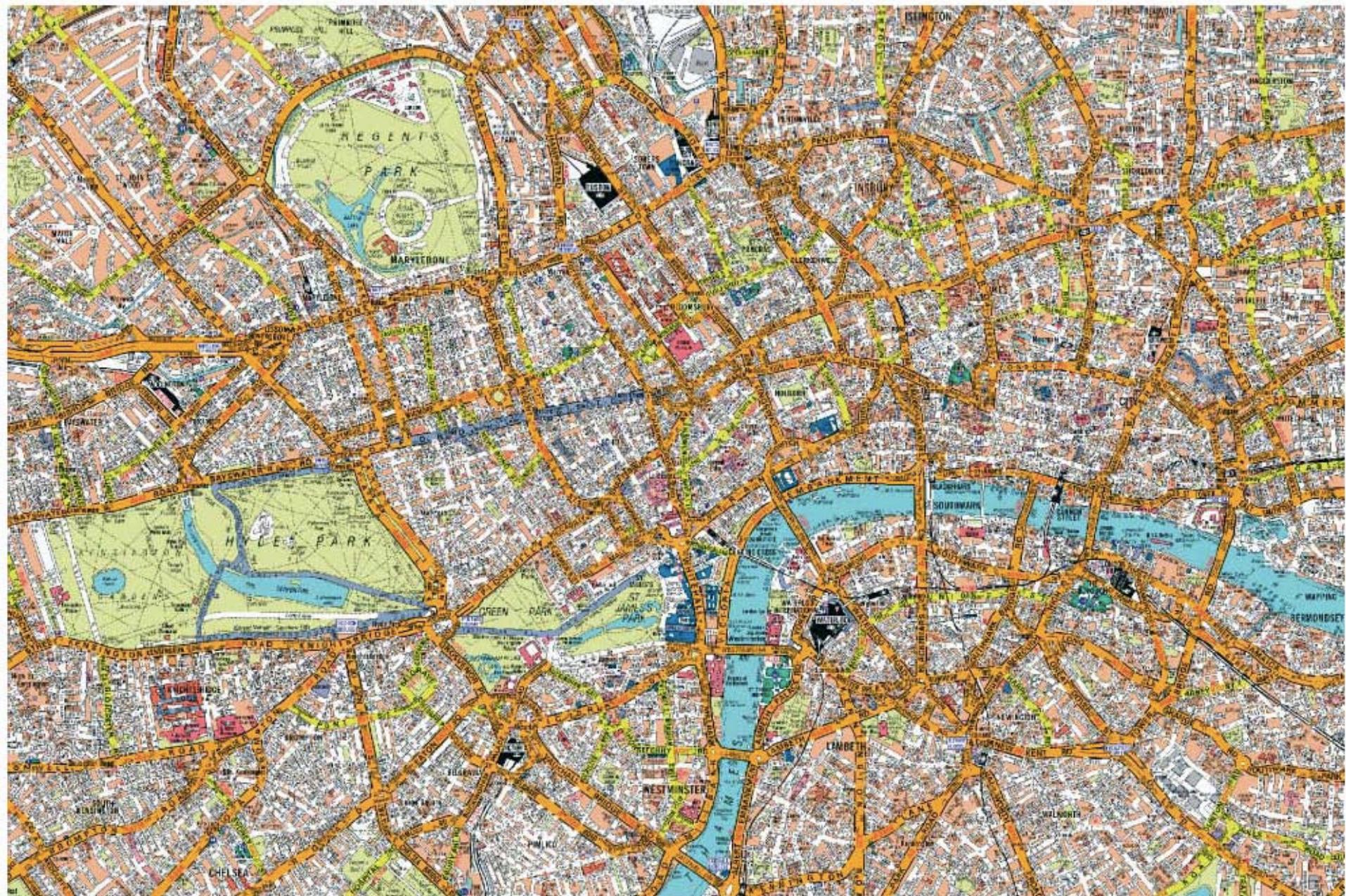


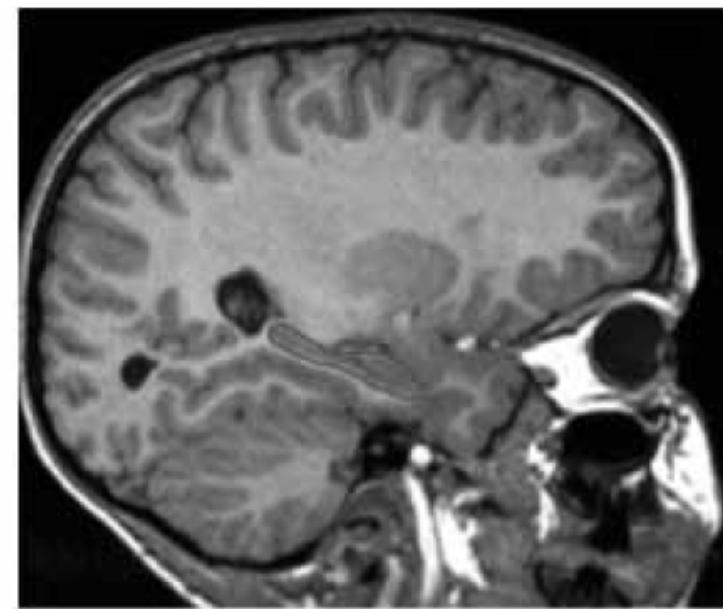
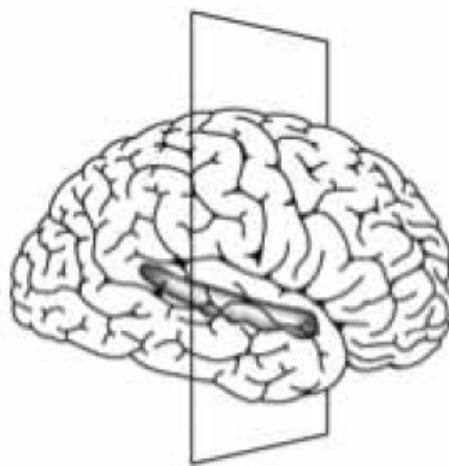
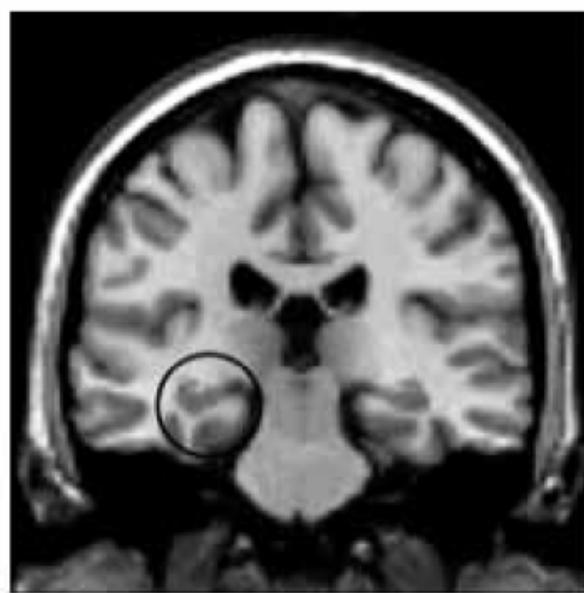
MD 4 days



MD 8 days







Current Biology 21, 2109–2114, December 20, 2011

# Acquiring “the Knowledge” of London’s Layout Drives Structural Brain Changes

Katherine Woollett<sup>1</sup> and Eleanor A. Maguire<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup>Wellcome Trust Centre for Neuroimaging, Institute of  
Neurology, University College London, 12 Queen Square,  
London WC1N 3BG, UK

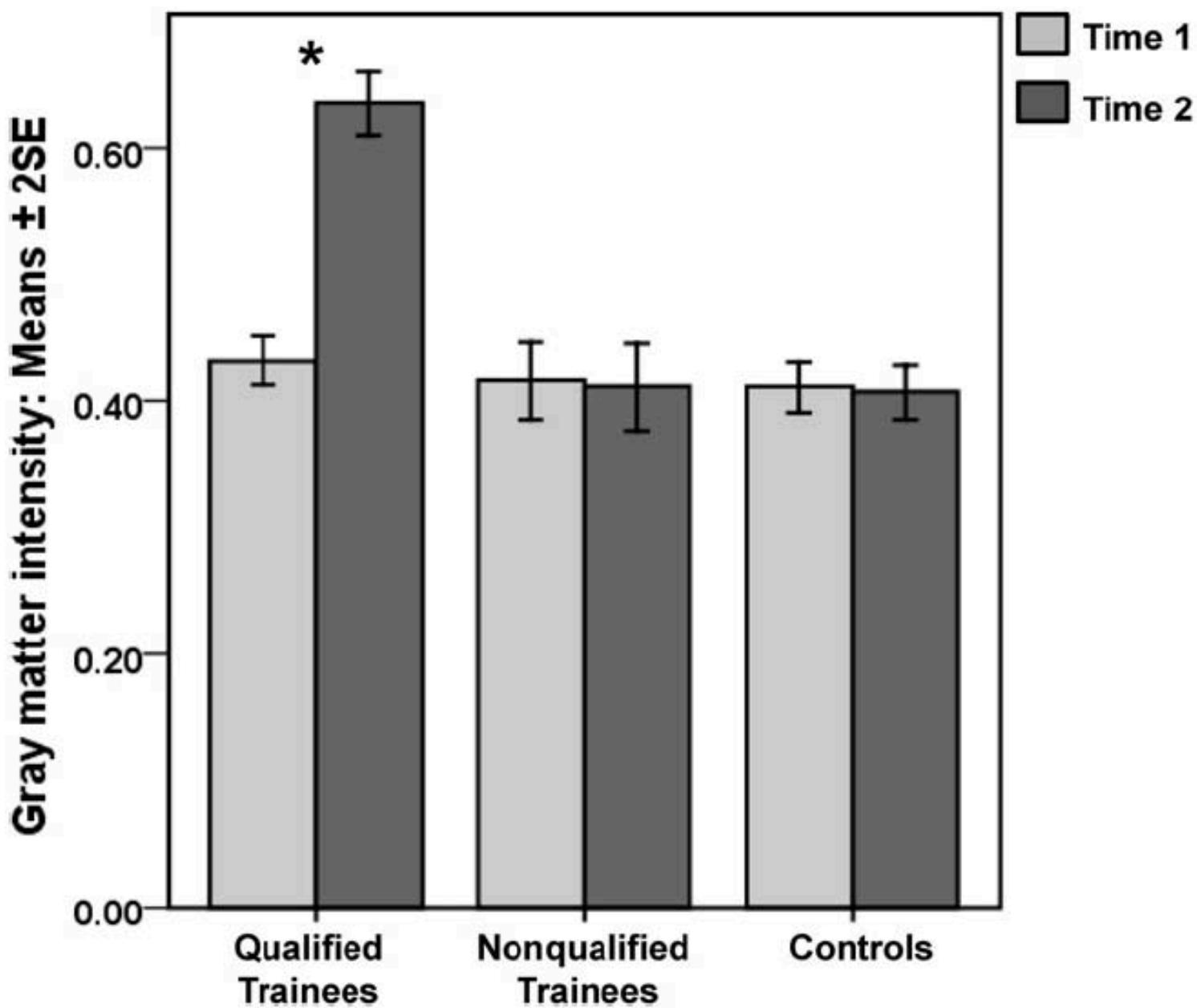
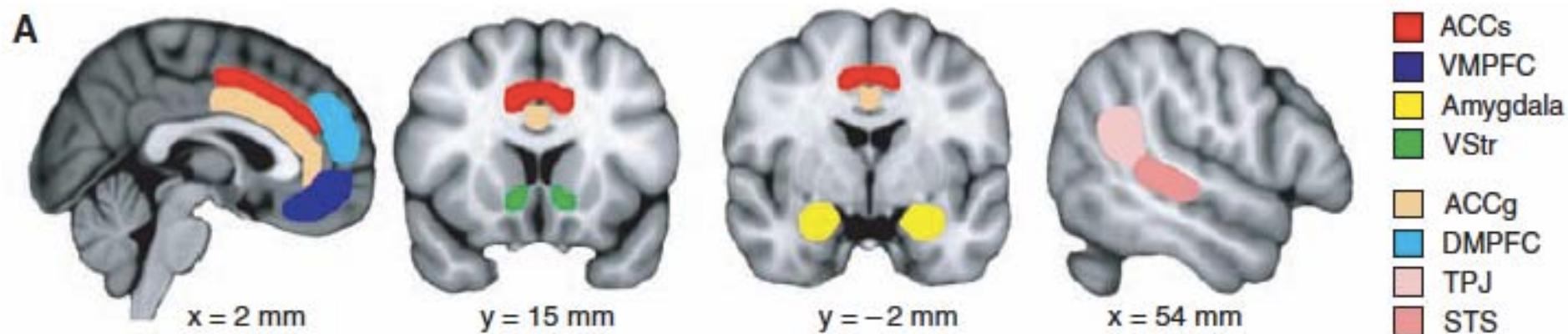


Figure 3. Plot of Gray Matter Intensities across Groups and Time

# The Computation of Social Behavior

Timothy E. J. Behrens,\* Laurence T. Hunt,\* Matthew F. S. Rushworth\*

SCIENCE VOL 324 29 MAY 2009

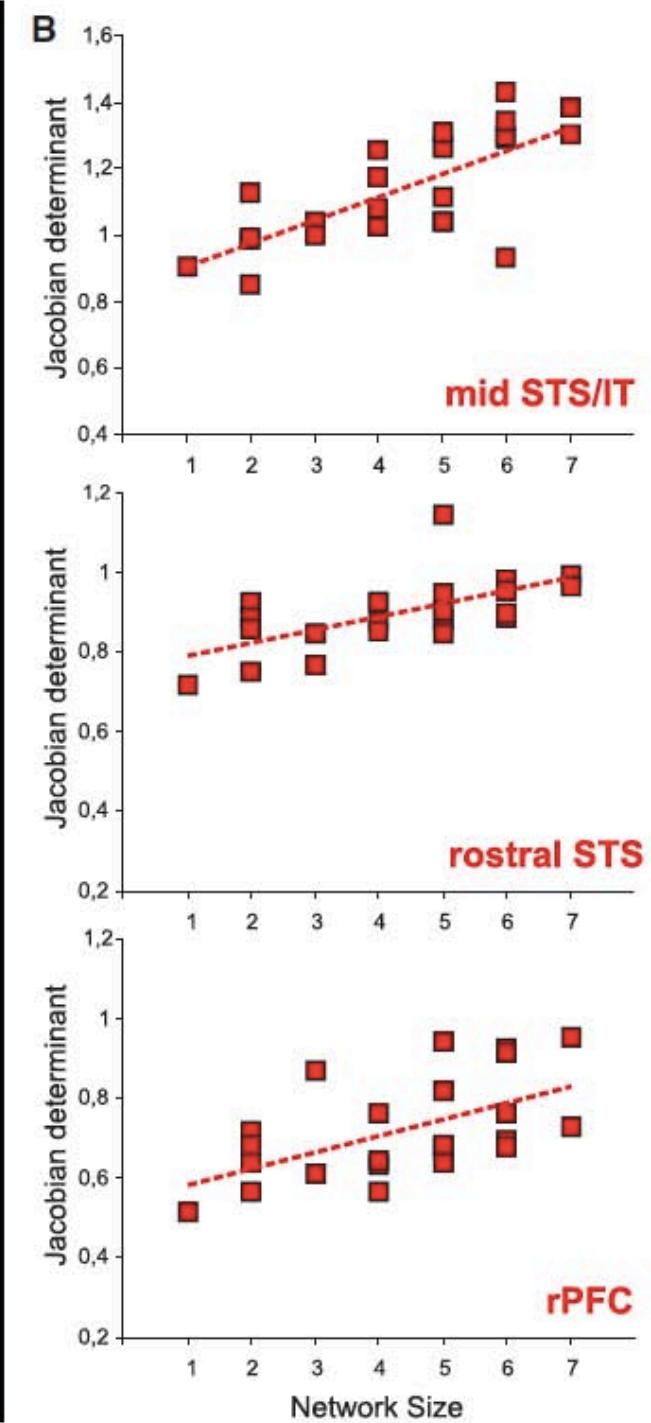
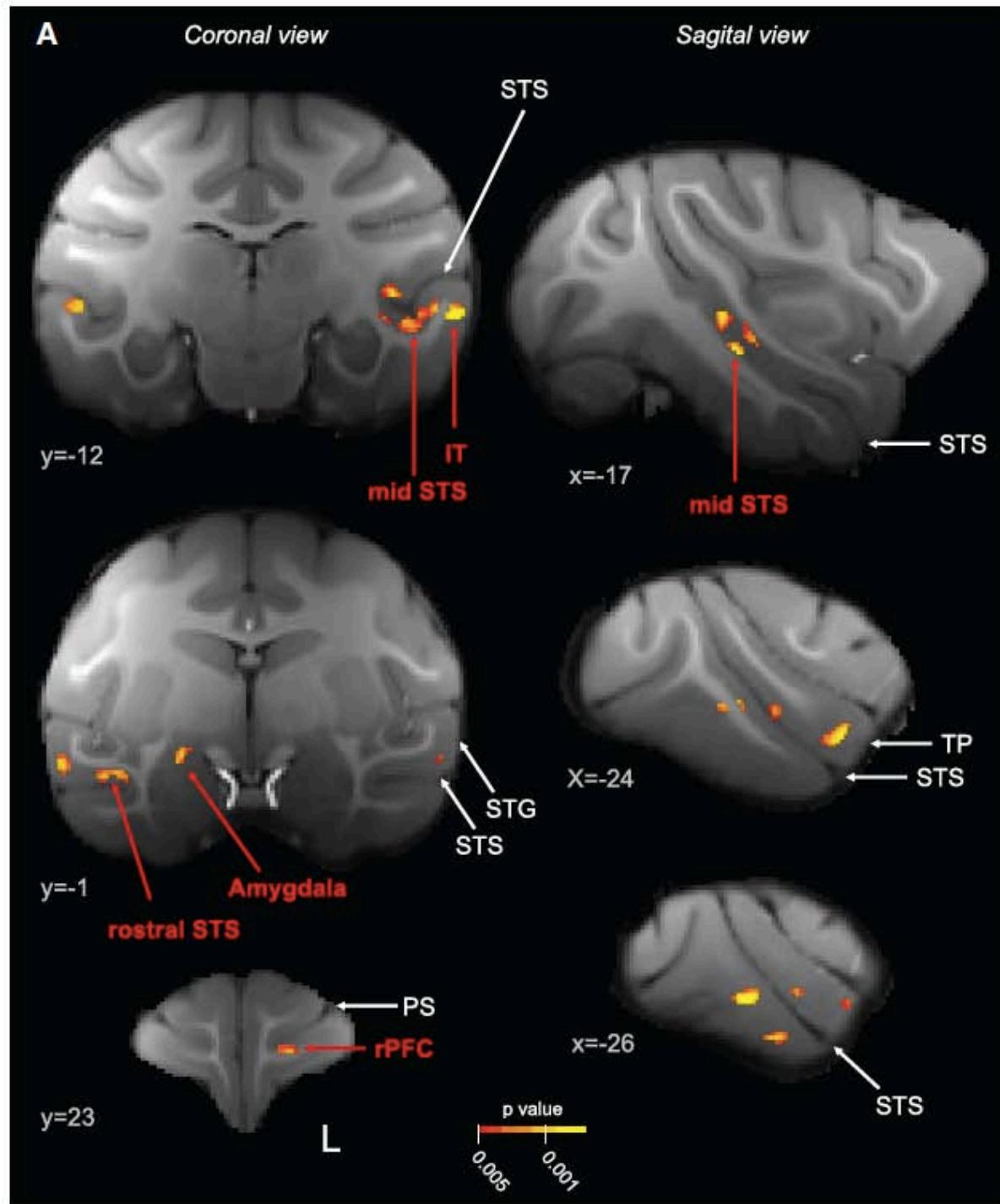


**Fig. 1. (A)** The functional neuroanatomy of social behavior. Primary colors denote brain regions activated by reward and valuation, frequently identified in studies of social interaction within the frame of reference of the subject's own actions: anterior cingulate cortex sulcus (ACCs), ventromedial prefrontal cortex (VMPFC), amygdala, and ventral striatum (VStr). Pastels denote brain regions activated by considering the intentions of another individual: anterior cingulate cortex gyrus (ACCg), dorsomedial prefrontal cortex (DMPFC), temporoparietal junction (TPJ), and superior temporal sulcus (STS). **(B)**

# Social Network Size Affects Neural Circuits in Macaques

J. Sallet,<sup>1,2\*</sup>† R. B. Mars,<sup>1,2\*</sup> M. P. Noonan,<sup>1,2\*</sup> J. L. Andersson,<sup>2</sup> J. X. O'Reilly,<sup>2</sup> S. Jbabdi,<sup>2</sup> P. L. Croxson,<sup>1,3</sup> M. Jenkinson,<sup>2</sup> K. L. Miller,<sup>2</sup> M. F. S. Rushworth<sup>1,2</sup>

It has been suggested that variation in brain structure correlates with the sizes of individuals' social networks. Whether variation in social network size causes variation in brain structure, however, is unknown. To address this question, we neuroimaged 23 monkeys that had been living in social groups set to different sizes. Subject comparison revealed that living in larger groups caused increases in gray matter in mid-superior temporal sulcus and rostral prefrontal cortex and increased coupling of activity in frontal and temporal cortex. Social network size, therefore, contributes to changes both in brain structure and function. The changes have potential implications for an animal's success in a social context; gray matter differences in similar areas were also correlated with each animal's dominance within its social network.



**Orbital prefrontal cortex volume predicts social network size:  
an imaging study of individual differences in humans**

Joanne Powell, Penelope A. Lewis, Neil Roberts, Marta García-Fiñana and R. I. M. Dunbar

*Proc. R. Soc. B* published online 1 February 2012  
doi: 10.1098/rspb.2011.2574

---

## Media Use, Face-to-Face Communication, Media Multitasking, and Social Well-Being Among 8- to 12-Year-Old Girls

Roy Pea, Clifford Nass, Lyn Meheula, Marcus Rance, Aman Kumar, Holden Barnford, Matthew Nass,  
Aneesh Simha, Benjamin Stillerman, Steven Yang, and Michael Zhou  
Stanford University

An online survey of 3,461 North American girls ages 8–12 conducted in the summer of 2010 through *Discovery Girls* magazine examined the relationships between social well-being and young girls' media use—including video, video games, music listening, reading/homework, e-mailing/posting on social media sites, texting/instant messaging, and talking on phones/video chatting—and face-to-face communication. This study introduced both a more granular measure of media multitasking and a new comparative measure of media use versus time spent in face-to-face communication. Regression analyses indicated that negative social well-being was positively associated with levels of uses of media that are centrally about interpersonal interaction (e.g., phone, online communication) as well as uses of media that are not (e.g., video, music, and reading). Video use was particularly strongly associated with negative social well-being indicators. Media multitasking was also associated with negative social indicators. Conversely, face-to-face communication was strongly associated with positive social well-being. Cell

---

ARTICLE

---

## Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers

Rosalina Richards, PhD; Rob McGee, PhD; Sheila M. Williams, DSc; David Welch, PhD; Robert J. Hancox, MD

**Conclusions:** Screen time was associated with poor attachment to parents and peers in 2 cohorts of adolescents 16 years apart. Given the importance of attachment to parents and peers in adolescent health and development, concern about high levels of screen time among adolescents is warranted.

*Arch Pediatr Adolesc Med. 2010;164(3):258-262*



Es ist in Taiwan in diesem Jahr schon der zweite Fall, in dem tagelanges Computerspielen zum Tod führte. Am 1. Jänner war in einem Internet-Cafe in Neu-Taipeh ein 38-Jähriger tot zusammengebrochen, der fünf Tage am Stück gespielt hatte. Nach Polizeiangaben reagierten andere Computerspieler in beiden Fällen völlig gleichgültig. Sie spielten teilweise sogar weiter, als die Spurensicherung für die Beweisaufnahme Tische abspererte.

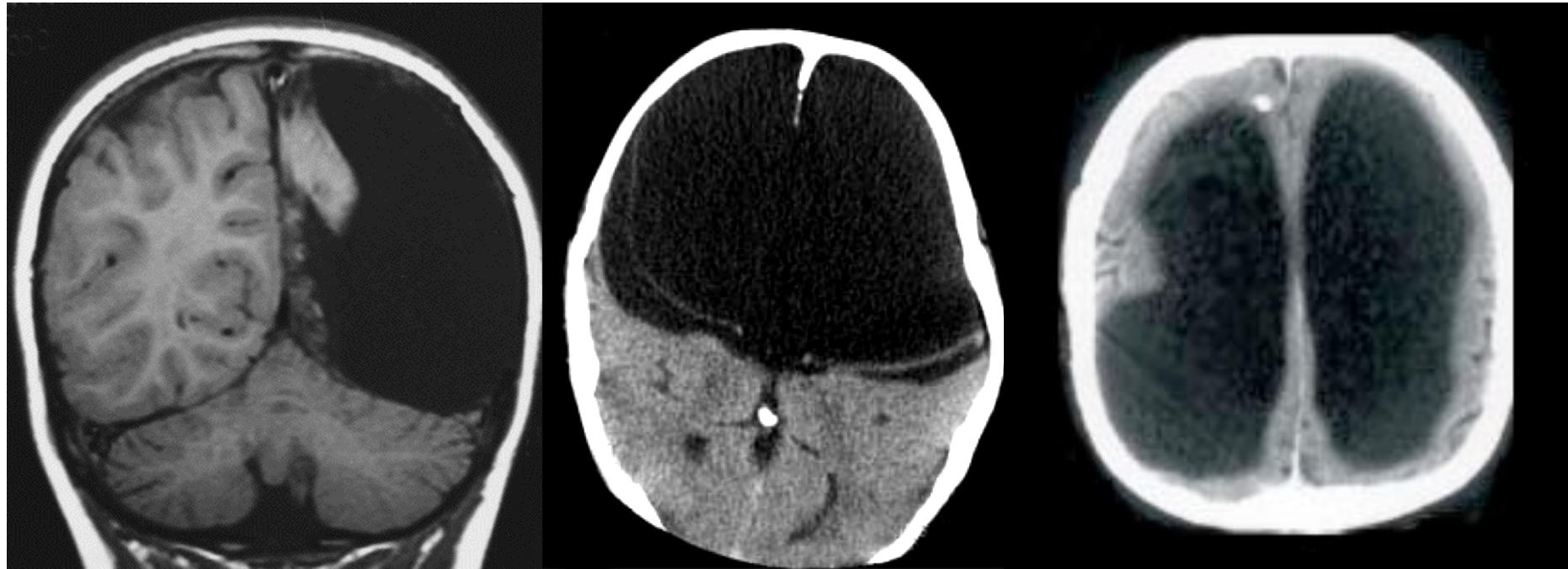
## Unfall in Sachsen-Anhalt

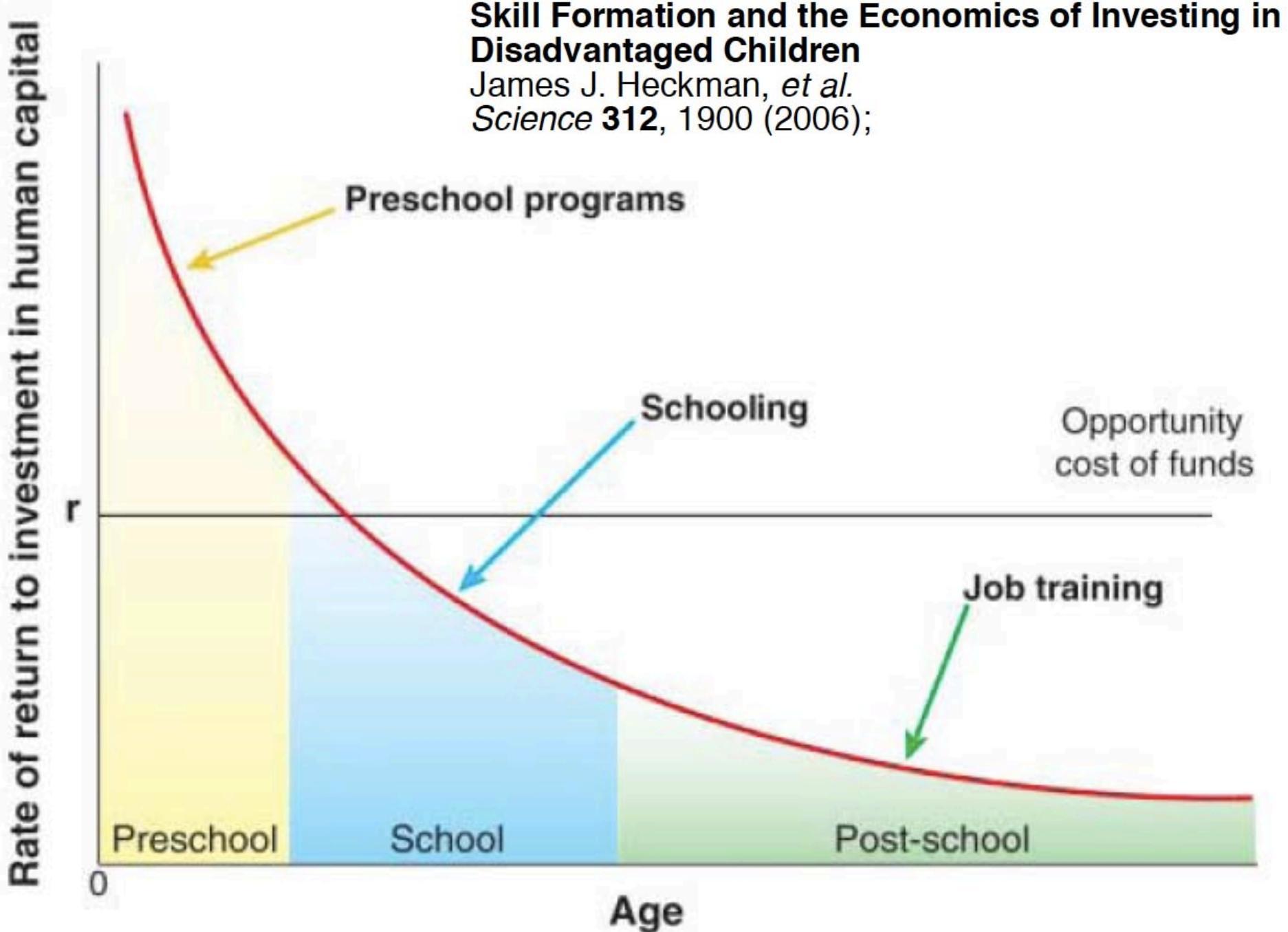
# A2-Unfall: Niemand hält, um zu helfen

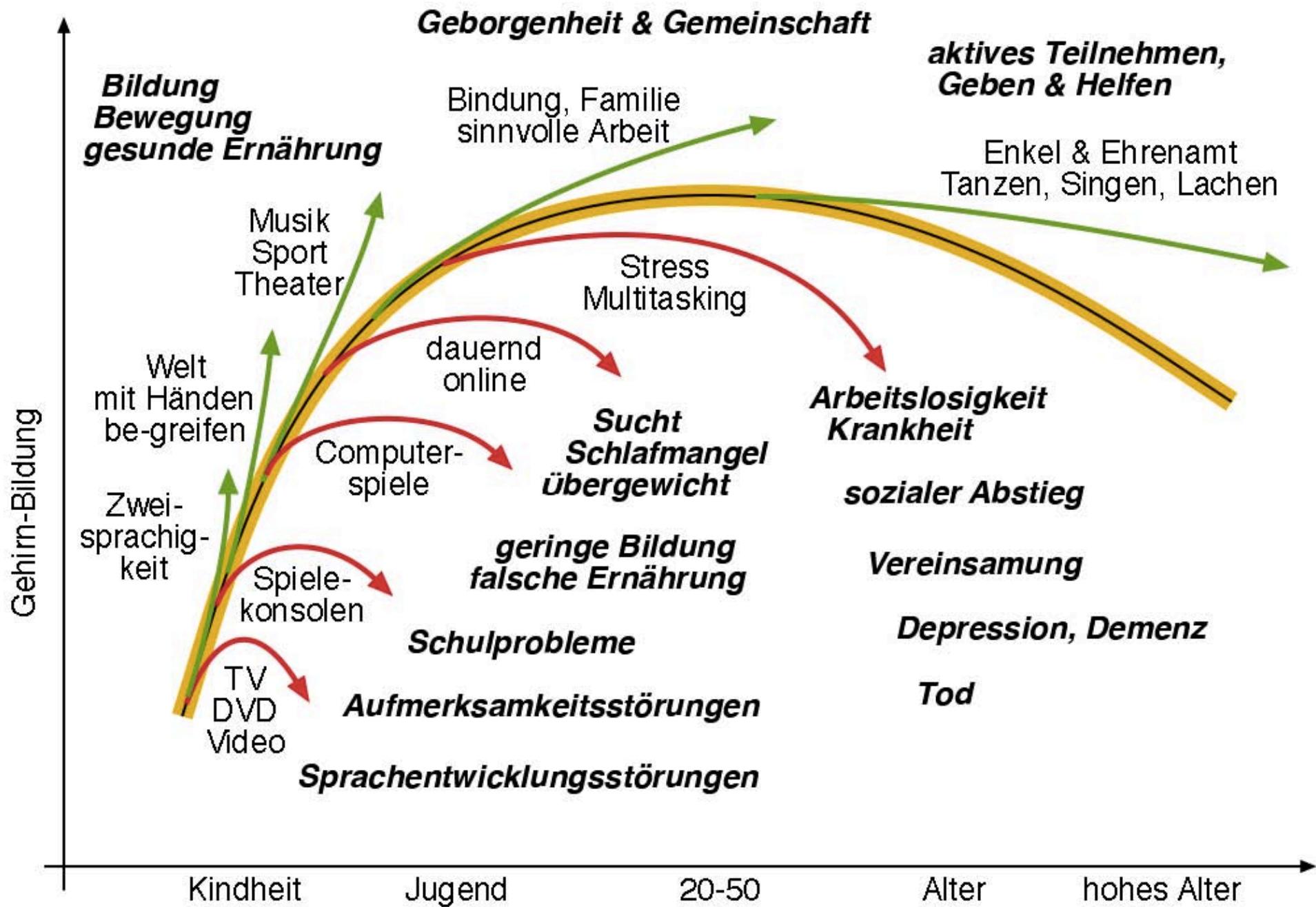
Diverse Autofahrer drängelten sich am Massencrash auf der Autobahn 2 bei Magdeburg vorbei. Verletzte wurden einfach liegen gelassen, sogar noch umkurvt.



An diesem Trümmerfeld fuhren diverse Passanten einfach vorbei. Sie machten Fotos und ließen die Verletzten einfach liegen







**Tab.** Studien zur Auswirkung von Zweisprachigkeit auf das verzögerte Auftreten der Symptome von Demenz.

Autor, Jahr	Fallzahl (n)	Diagnose	Effekt der Zweisprachigkeit	Besonderheiten
Bialystok et al. 2007	184	Alzheimer-Demenz Multiinfarkt-Demenz Fronto-temporale Demenz	verzögert Demenz um 4 Jahre	bei Zweisprachigen keine raschere Progredienz innerhalb von 4 Jahren nach dem Auftreten; kein Unterschied zwischen Demenzdiagnosen
Chertkow et al. 2010	632	Alzheimer-Demenz	verzögert Demenz, aber nur bei Einwanderern	Effekt bei Einwanderern: zwei Sprachen: 5 Jahre ( $p = 0,006$ ) drei Sprachen: 6,4 Jahre ( $p = 0,002$ ) vier oder mehr Sprachen: 9,5 Jahre Mehrsprachler mit Englisch als Muttersprache zeigen keinen Effekt
Craik et al. 2010	211	Alzheimer-Demenz	verzögert Demenz um 5,1 Jahre	Einwanderung hatte keinen Effekt; einsprachige Versuchspersonen waren gebildeter als zweisprachige; keine Unterschiede durch beruflichen Erfolg
Schweizer et al. 2012	40	Alzheimer-Demenz	größere kognitive Reserve	mehr Gehirnatrophie bei zweisprachigen Patienten mit M. Alzheimer im Vergleich zu klinisch ähnlichen einsprachigen Patienten; Einwanderung hatte keinen Effekt
Alladi et al. 2013	648	Alzheimer-Demenz Multiinfarkt-Demenz Fronto-temporale Demenz	verzögert Demenz um 4,5 Jahre	kein Effekt von mehr als 2 Sprachen; gleicher Effekt bei Analphabeten; kein Unterschied zwischen Demenzdiagnosen

THE EARLY YEARS

## Preschool Program Improves Cognitive Control

Cognitive control skills important for success in school and life are amenable to improvement in at-risk preschoolers without costly interventions.

Adele Diamond,<sup>1\*</sup> W. Steven Barnett,<sup>2</sup> Jessica Thomas,<sup>2</sup> Sarah Munro<sup>1</sup>



**"Buddy reading."** Two preschoolers engaged in Tools activity. The ear line-drawing held by one guides her attention (2).

# Interventions Shown to Aid Executive Function Development in Children 4 to 12 Years Old

Adele Diamond<sup>1\*</sup> and Kathleen Lee<sup>1</sup>

To be successful takes creativity, flexibility, self-control, and discipline. Central to all those are executive functions, including mentally playing with ideas, giving a considered rather than an impulsive response, and staying focused. Diverse activities have been shown to improve children's executive functions:

All successful programs involve repeated practice and progressively increase the challenge to executive functions. Children with worse executive functions benefit most from these activities;

To improve executive functions, focusing narrowly on them may not be as effective as also addressing emotional and social development

Those with the initially poorest EFs gain the most. Lower-income, lower-working-memory span, and ADHD children, and, in one study, boys [who often have poorer inhibitory control than girls (8)] generally show the most EF improvement from any program. Early EF training is thus an excellent candidate for leveling the playing field and reducing the achievement gap (48) between more- and less-advantaged children.

EFs must be continually challenged to see improvements. Groups assigned to the same program, but without difficulty increasing, do not show EF gains.

Studies of curricula (35, 41) and curricula add-ons (43, 45, 46) demonstrate that EFs can be improved, even at 4 to 5 years of age, by regular teachers (given training and support) in regular classrooms without expensive equipment.

Public school curricula hold the greatest promise for accessibility to all and intervening early enough to get children on a positive trajectory from the start and affecting EFs most broadly.

Although schools are curtailing physical education and the arts, evidence indicates that the opposite is probably needed for the best academic results.

ness activities could be incorporated into school curricula. Although schools are curtailing physical education and the arts, evidence indicates that the opposite is probably needed for the best academic results.

The four curricula-based programs shown to enhance EFs have many commonalities

We'd like to highlight two: They do not expect young children to sit still for long.

Stress (49), loneliness (50), and lack of physical fitness (17) impair prefrontal cortex function and EFs. The best approaches to improving EFs and school outcomes will probably be those that (i) engage students' passionate interests, bringing them joy and pride;

Die wichtigen (Schul-)fächer sind:

Sport

Musik

Theaterspiel

Kunst, Hand-Arbeit

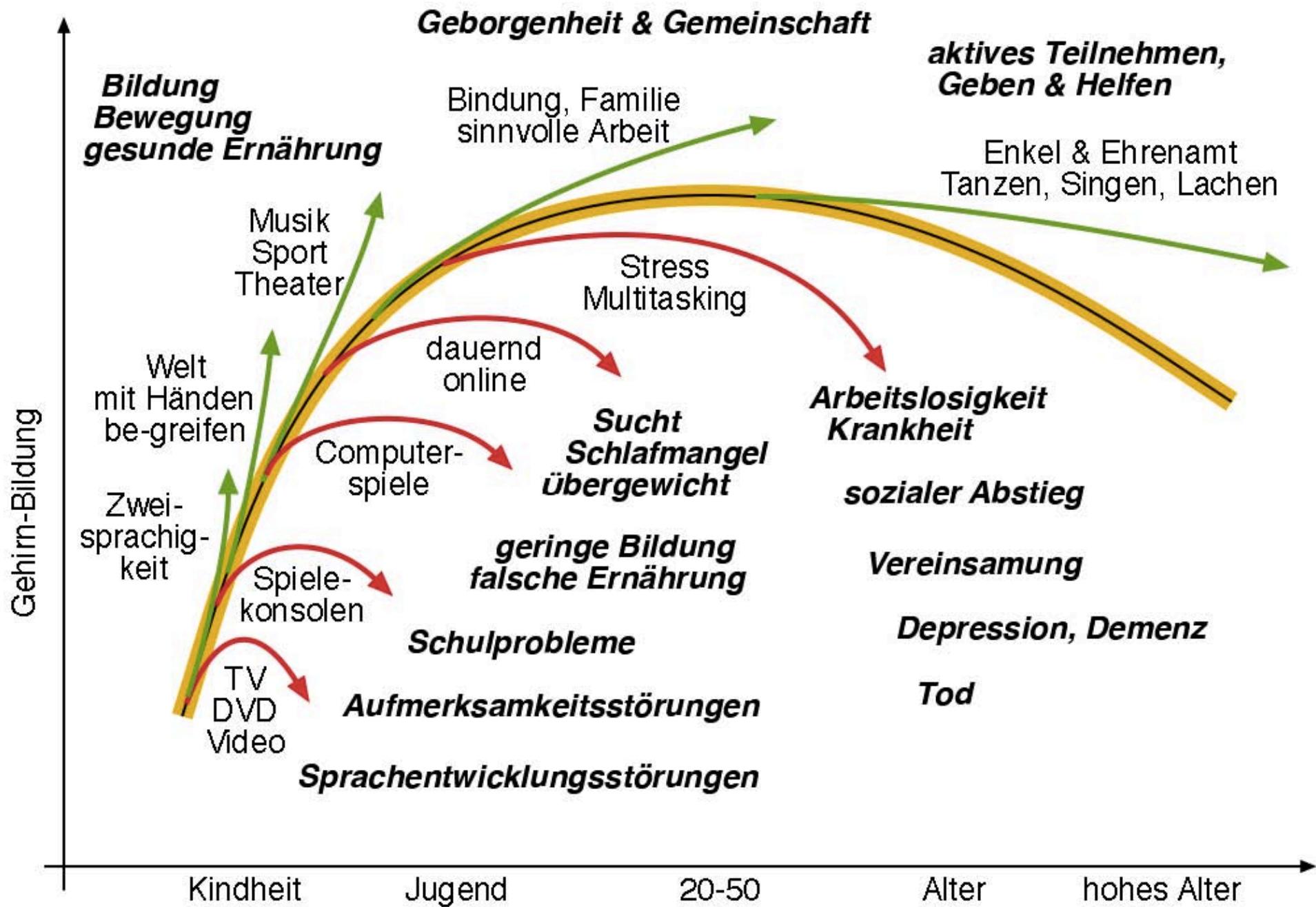
19 August 2011 | \$10

# Science



INVESTING EARLY IN EDUCATION

AAAS



RESEARCH ARTICLES

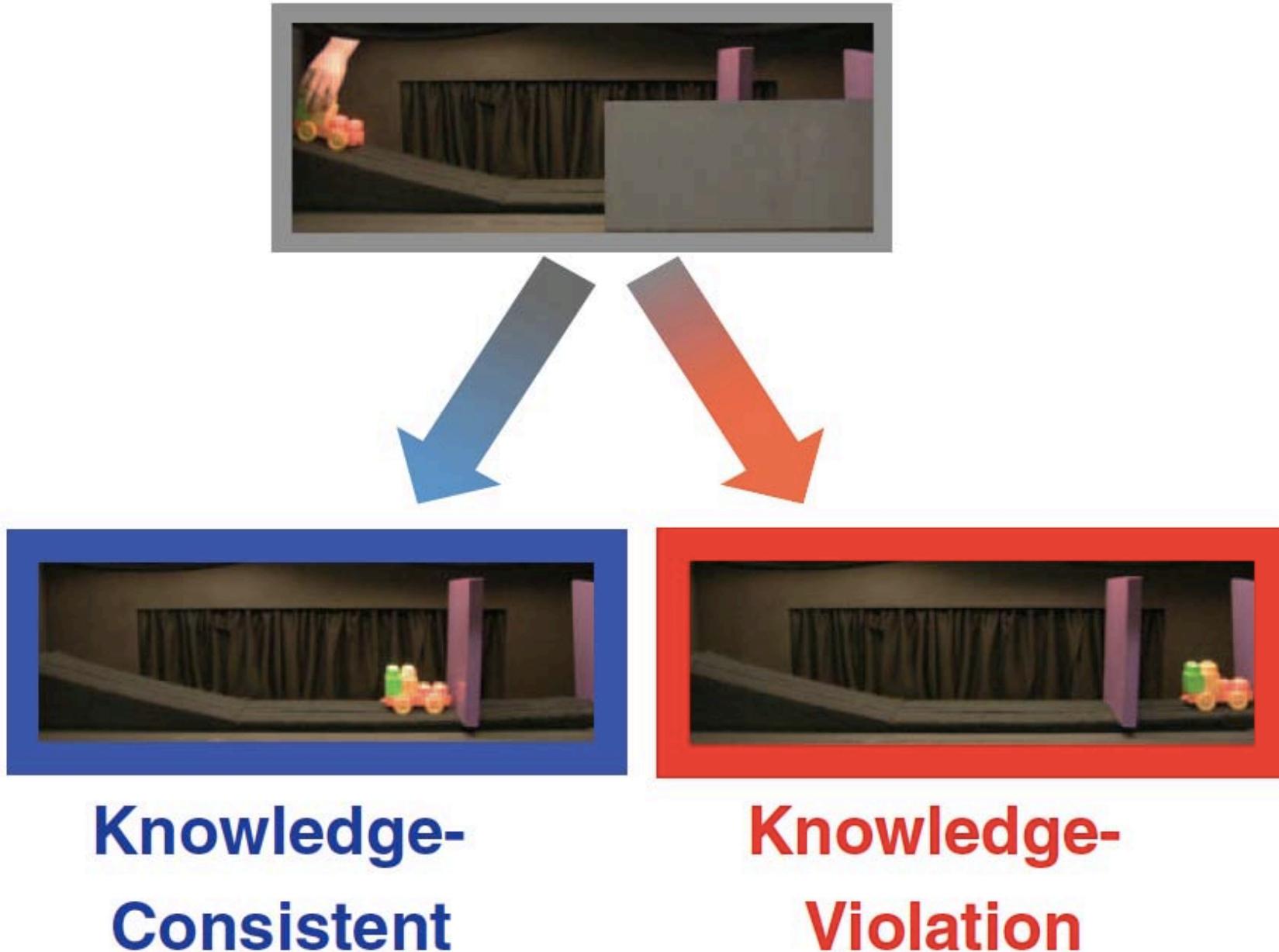
COGNITIVE DEVELOPMENT

# Observing the unexpected enhances infants' learning and exploration

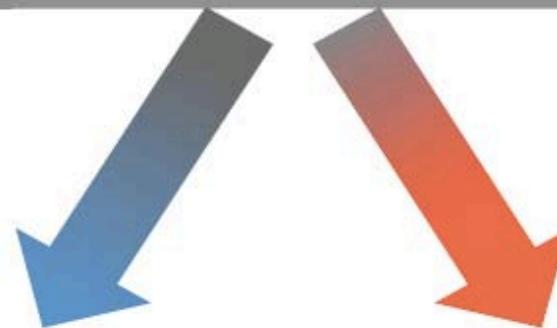
Aimee E. Stahl\* and Lisa Feigenson

Science 2015

# A Solidity



# C Support

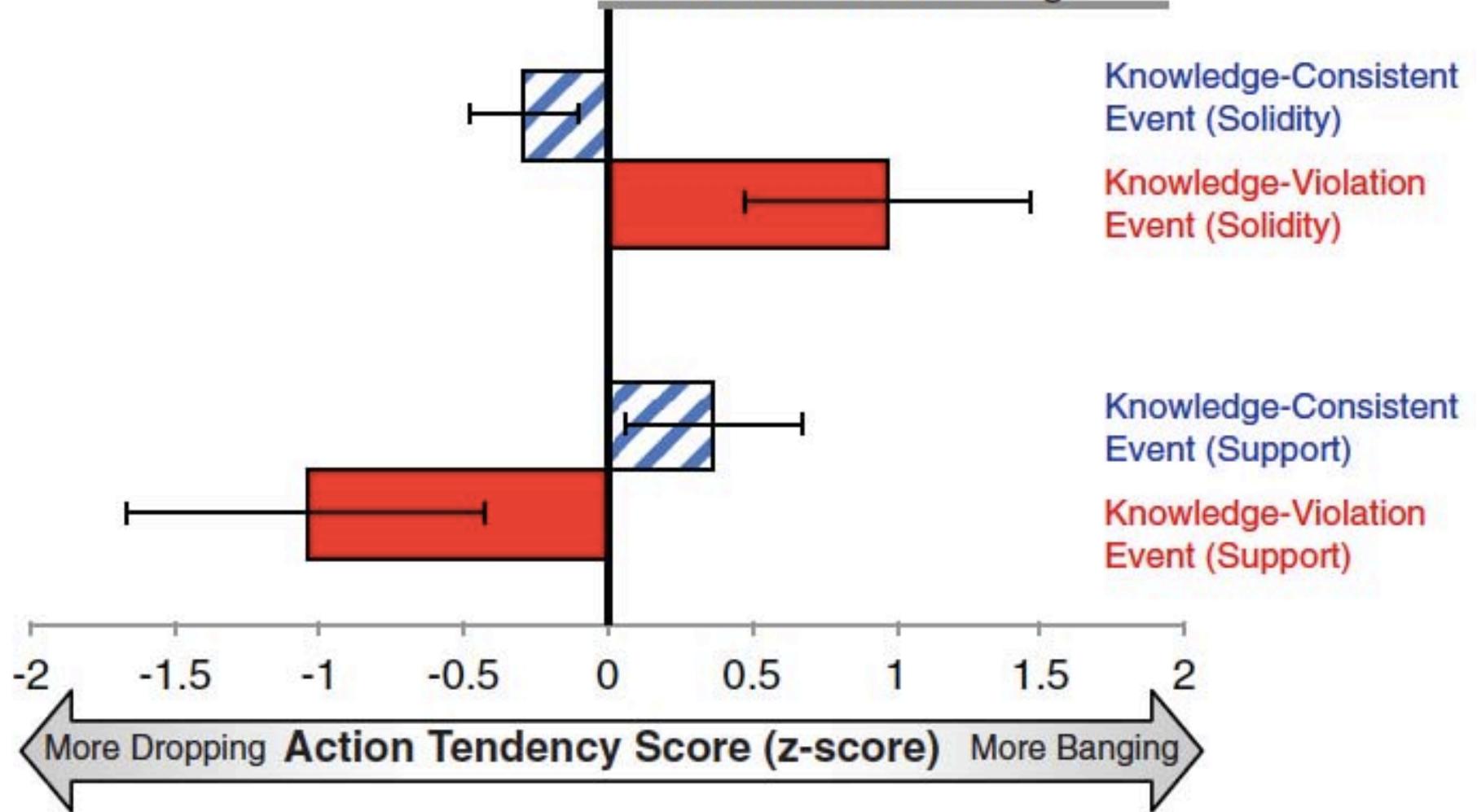


**Knowledge-  
Consistent**

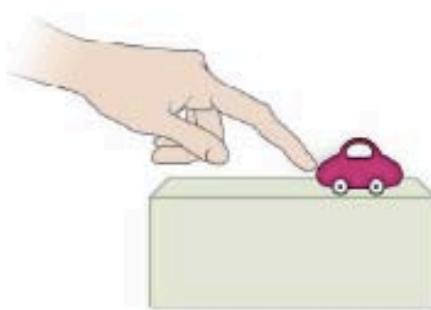


**Knowledge-  
Violation**

Infant behavior following:



### **Support**



Knowledge-consistent

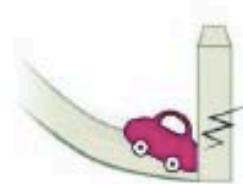
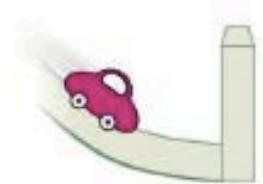


Knowledge-violation

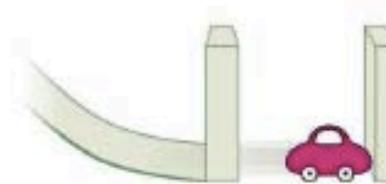


Baby dropping the toy

### **Solidity**



Knowledge-consistent



Knowledge-violation



Baby banging the toy



A new study has revealed the extent to which babies are using digital devices. Source: News Limited

---

**More than a third of babies in the US are tapping on smartphones and tablets even before they're walking or talking, according to a new study.**



THE OFFICIAL NEWSMAGAZINE OF THE AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS

# AAP News

## Babies as young as 6 months using mobile media

*Survey shows most 2-year-olds using mobile devices,  
with some spending more than an hour a day on screens*

April 25, 2015

Parents of children aged six months to four-years-old who attended a hospital-based paediatric clinic serving a low-income, minority community were asked to fill out the survey.

It was completed by 370 parents, with 97 per cent of them having TVs, 83 per cent tablets, 77 per cent smartphones and 59 per cent internet access.

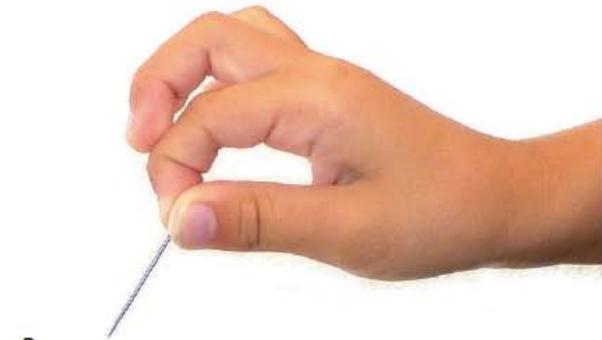
Lead author Hilda Kabali said children younger than a year were exposed to the devices in surprisingly large numbers.

Fifty two per cent had watched TV, 36 per cent had touched or scrolled a screen, 24 per cent had called someone, 15 per cent used apps and 12 per cent played video games.

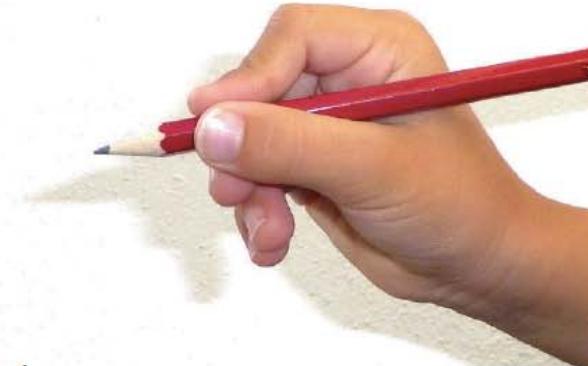
Most children were using mobile devices by the age of two.

“We didn’t expect children were using the devices from the age of six months,” Ms Kabali said.





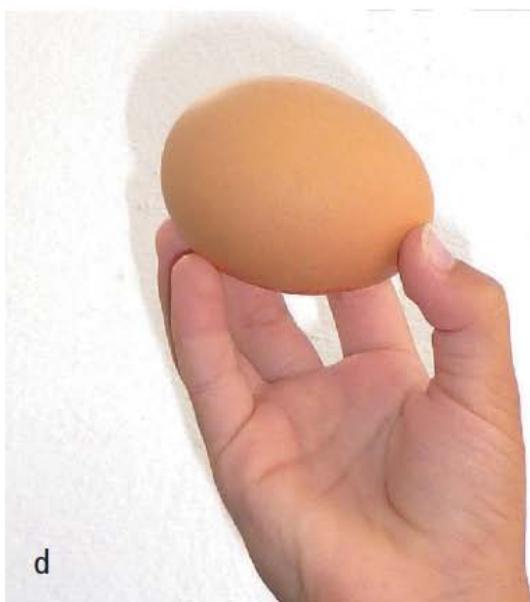
a



b



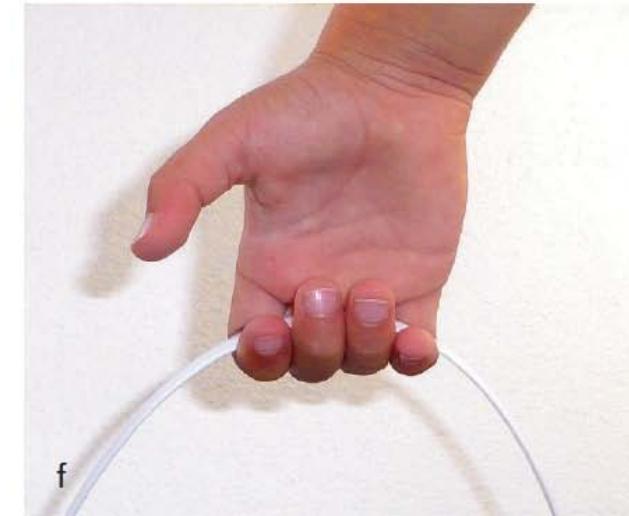
c



d



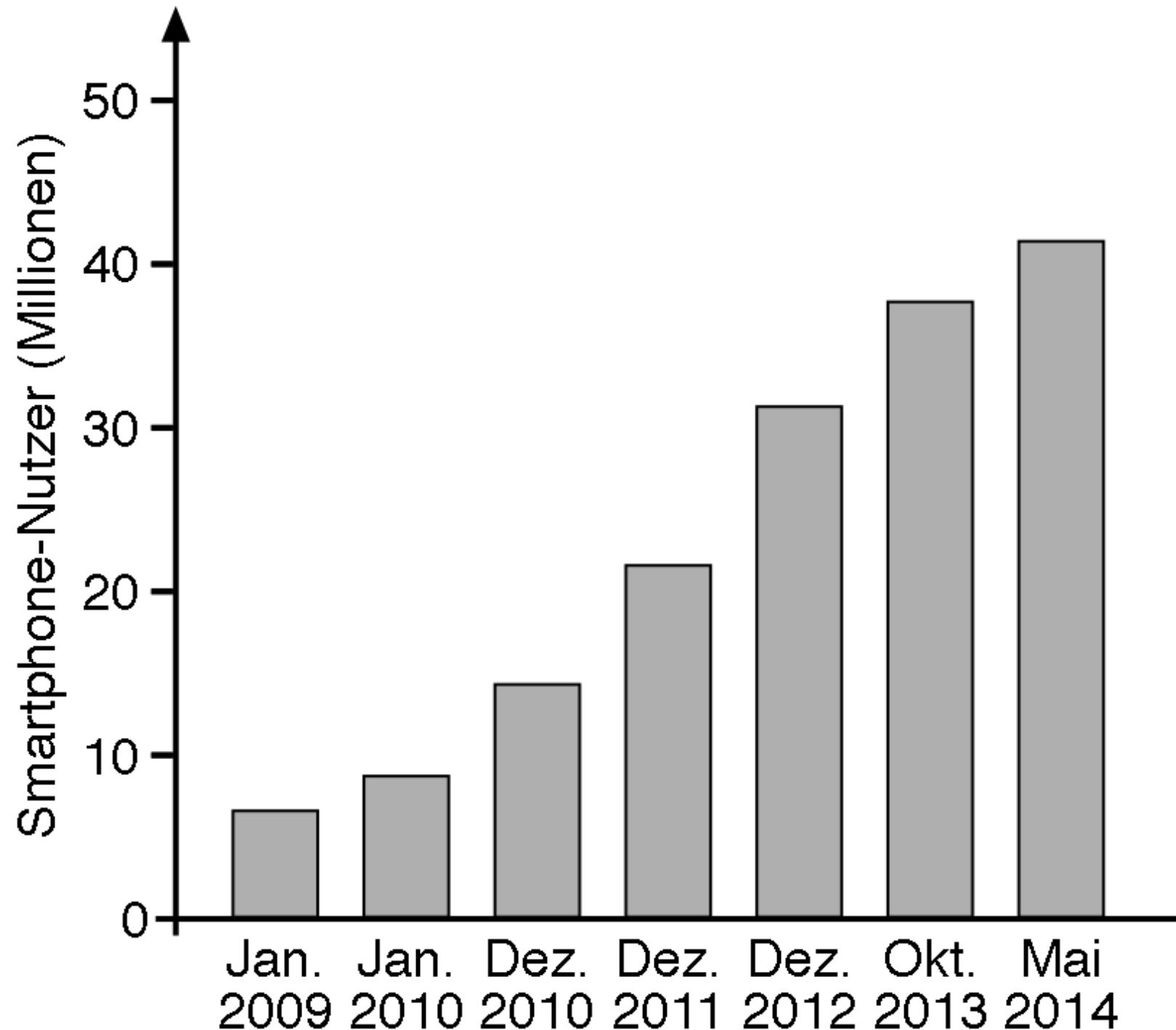
e



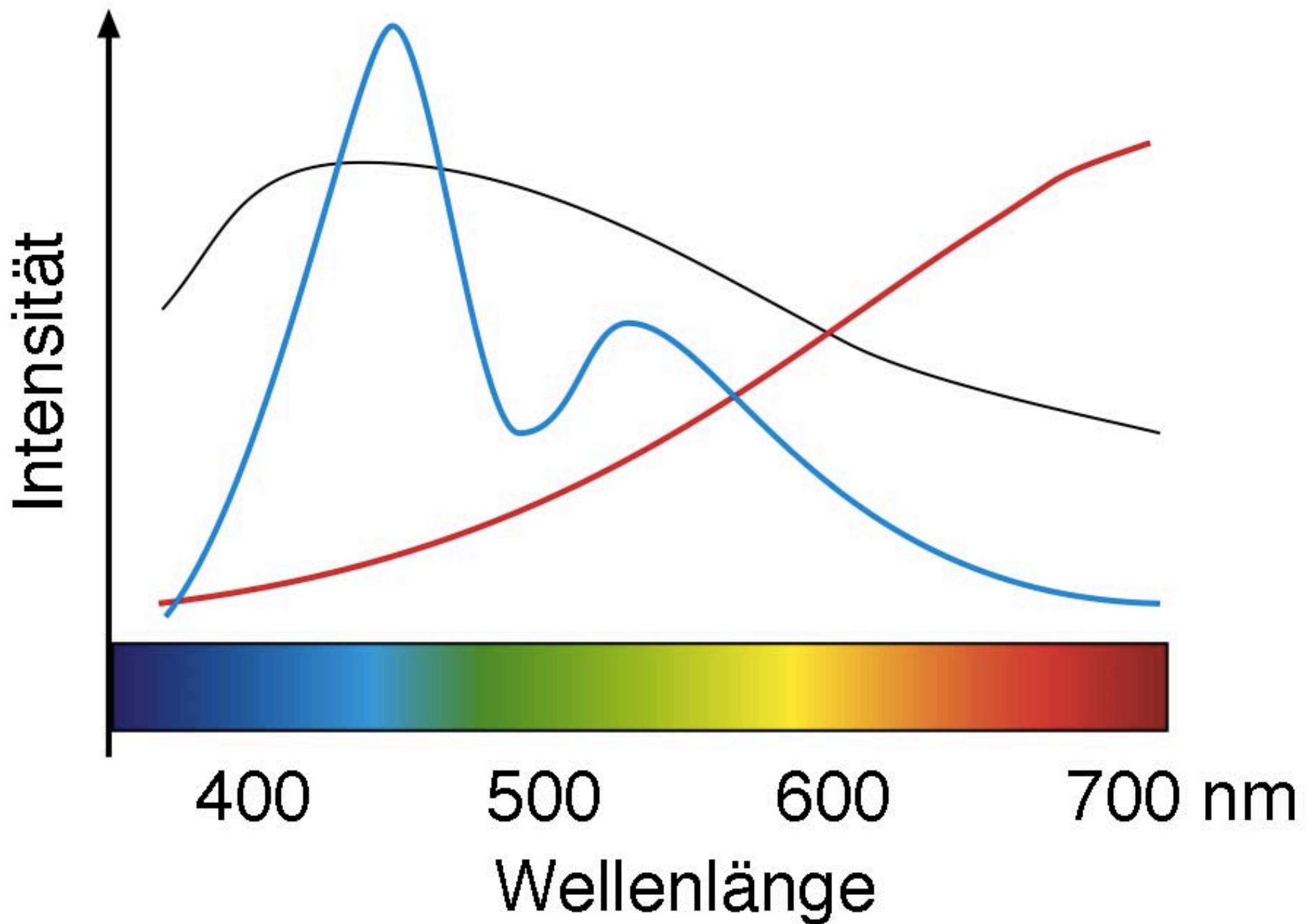
f











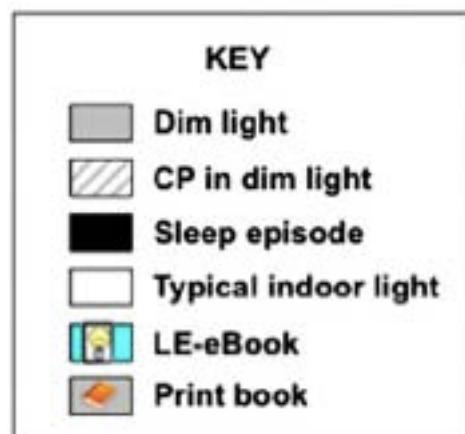
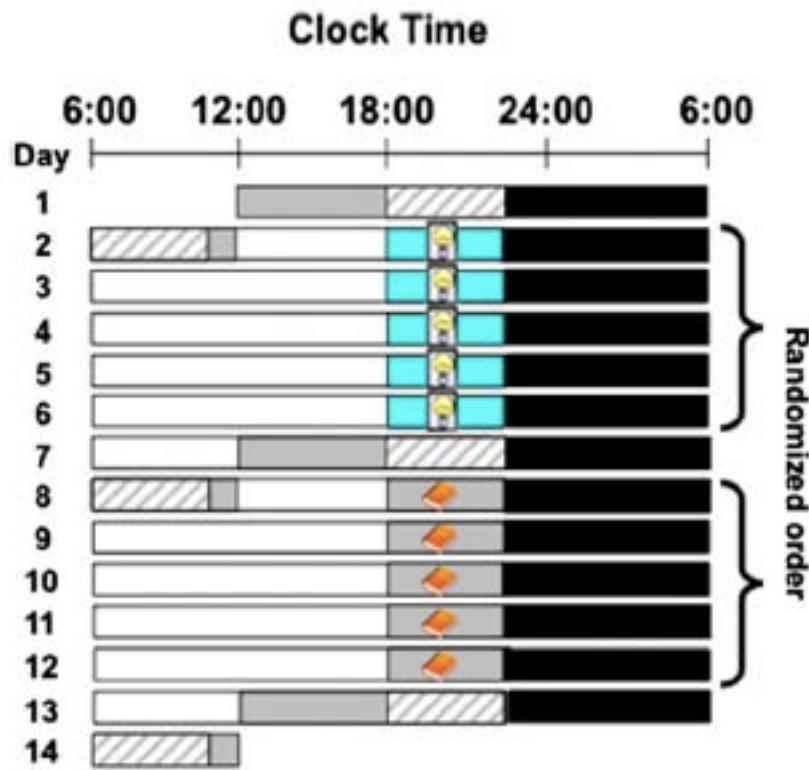


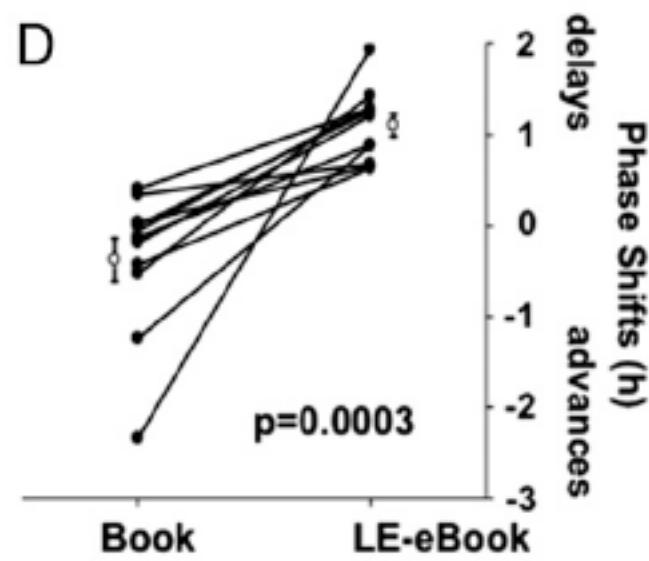
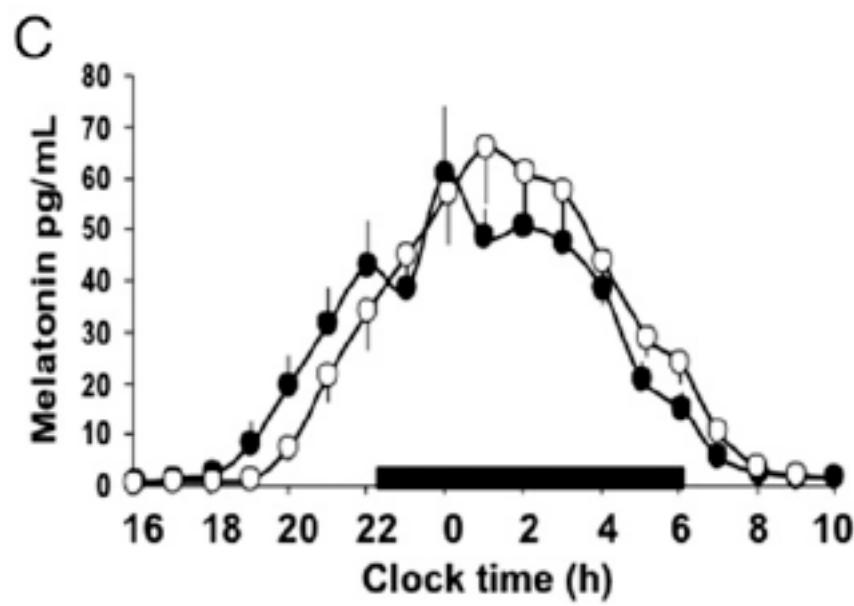
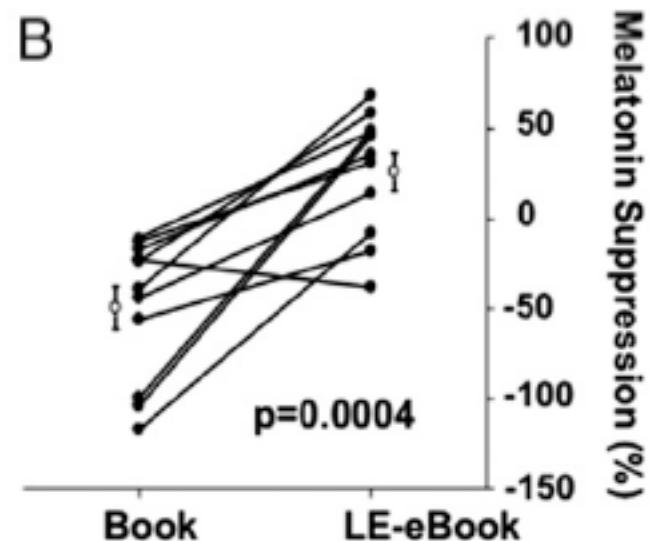
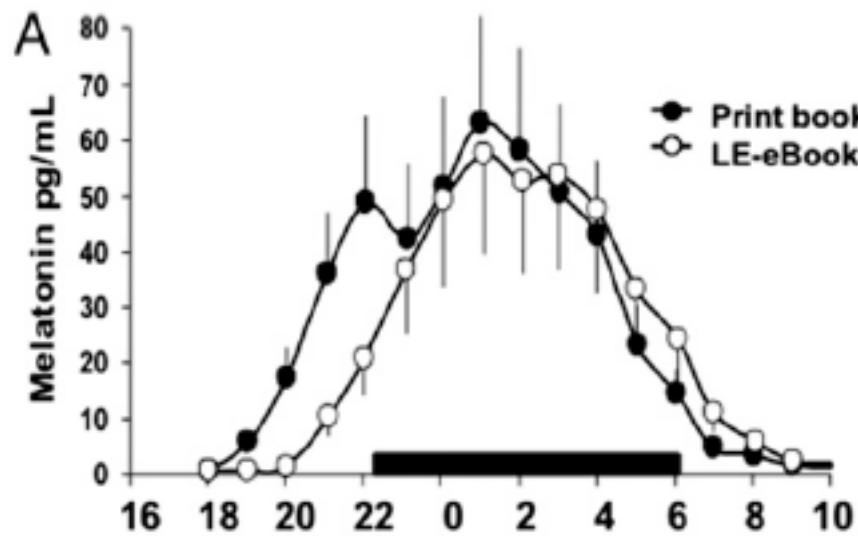
# Evening use of light-emitting eReaders negatively affects sleep, circadian timing, and next-morning alertness

Anne-Marie Chang<sup>a,b,1,2</sup>, Daniel Aeschbach<sup>a,b,c</sup>, Jeanne F. Duffy<sup>a,b</sup>, and Charles A. Czeisler<sup>a,b</sup>

<sup>a</sup>Division of Sleep and Circadian Disorders, Departments of Medicine and Neurology, Brigham and Women's Hospital, Boston, MA 02115; <sup>b</sup>Division of Sleep Medicine, Harvard Medical School, Boston, MA 02115; and <sup>c</sup>Institute of Aerospace Medicine, German Aerospace Center, 51147 Cologne, Germany

Edited by Joseph S. Takahashi, Howard Hughes Medical Institute, University of Texas Southwestern Medical Center, Dallas, TX, and approved November 26, 2014 (received for review September 24, 2014)





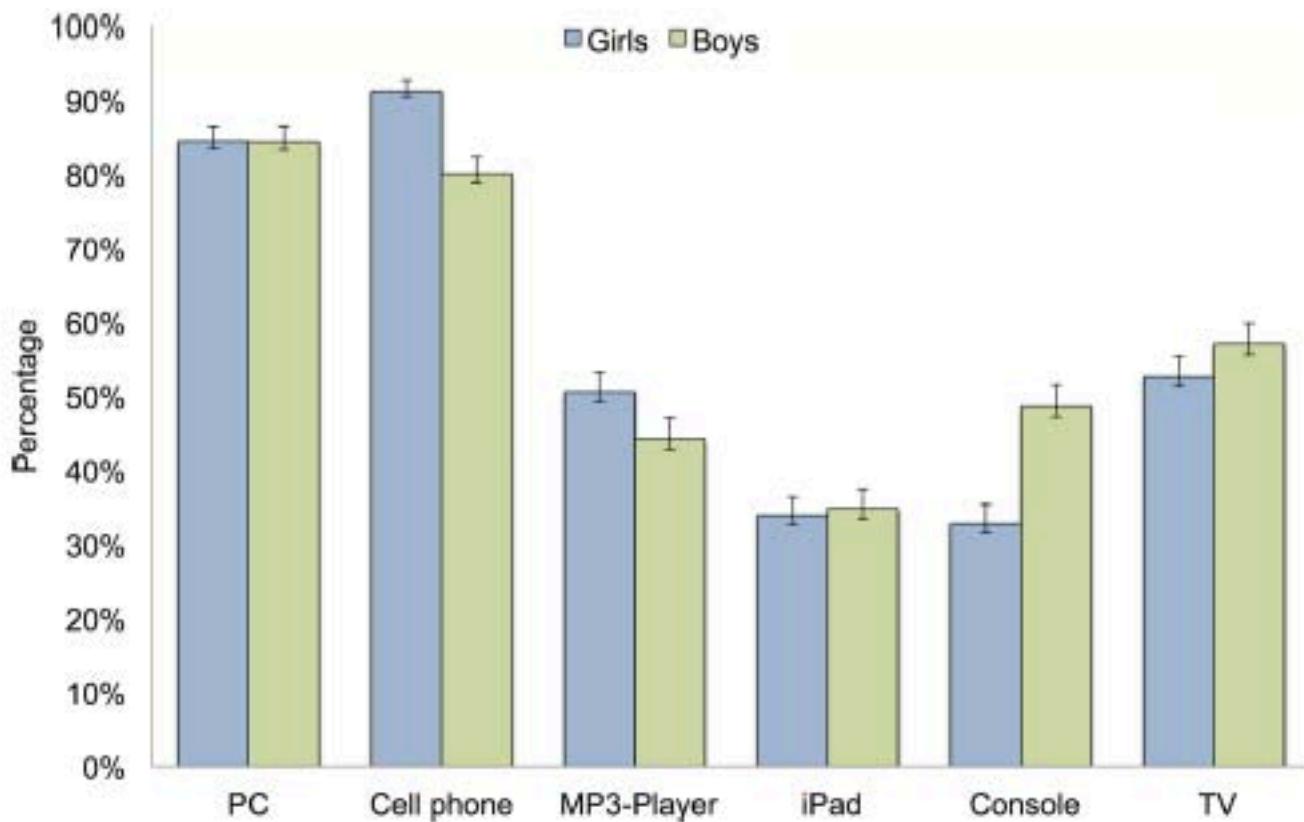
Open Access

Research

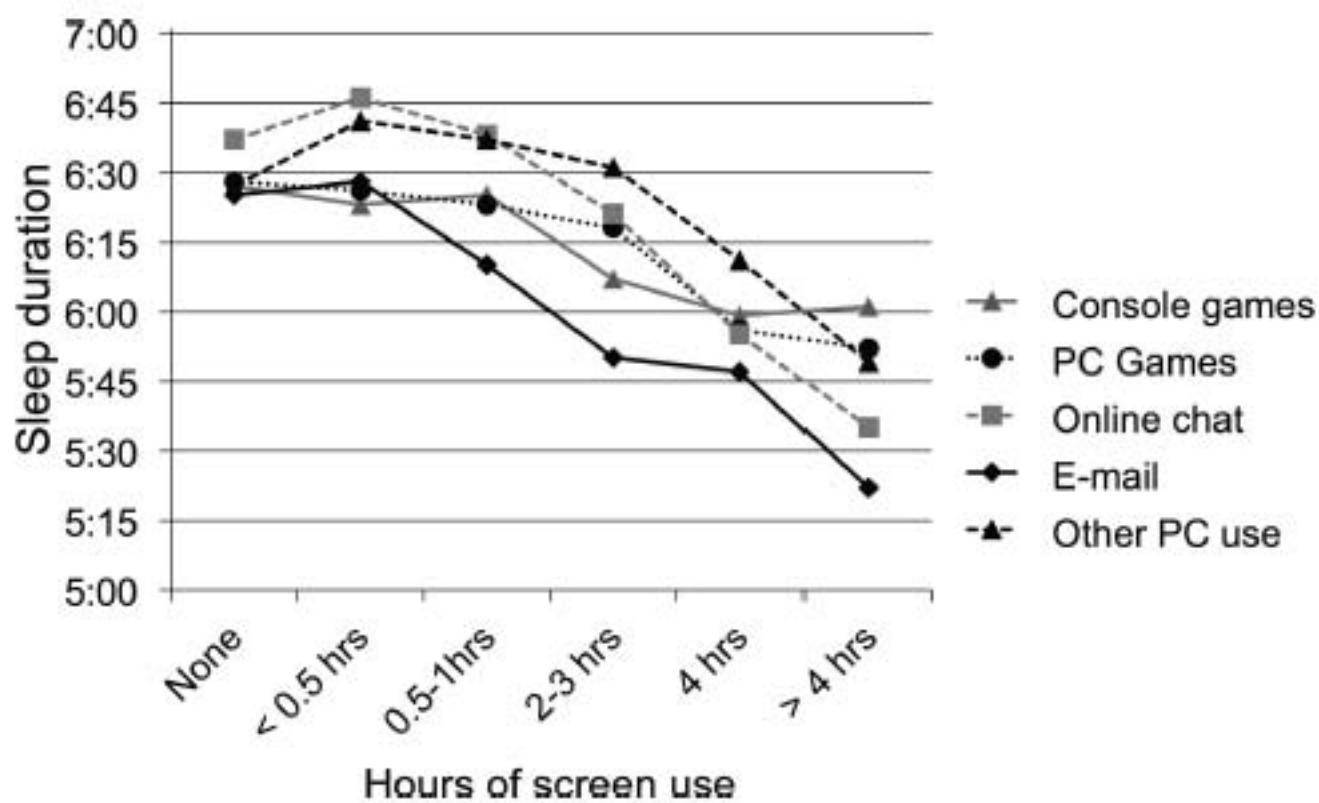
# BMJ Open Sleep and use of electronic devices in adolescence: results from a large population-based study

---

Mari Hysing,<sup>1</sup> Ståle Pallesen,<sup>2,3</sup> Kjell Morten Stormark,<sup>1</sup> Reidar Jakobsen,<sup>1</sup> Astri J Lundervold,<sup>1,4</sup> Børge Sivertsen<sup>5,6,7</sup>



**Figure 1** Use of electronic devices during the last hour before bedtime among girls and boys in the youth@hordaland study (n=9846). Error bars represent 95% CIs.



**Figure 3** Sleep duration and hours of screen use among adolescents in the youth@hordaland study (n=9846).

# COMMENTARY

Ambient intelligence

1581



## LETTERS

DAVID B. DANIEL<sup>1</sup>\* AND DANIEL T. WILLINGHAM<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Department of Psychology, James Madison University, Harrisonburg, VA 22801, USA. <sup>2</sup>Department of Psychology, University of Virginia, Charlottesville, VA 22904, USA.

SCIENCE VOL 335 30 MARCH 2012

## Electronic Textbooks: Why the Rush?

THE RACE TO REPLACE TRADITIONAL TEXTBOOKS WITH ELECTRONIC VERSIONS IS ON. ALTHOUGH electronic textbooks have been most carefully tested in university students, the Obama Administration is advocating their use in elementary and secondary schools. In February,

# Print Books vs. E-books

## Comparing parent-child co-reading on print, basic, and enhanced e-book platforms

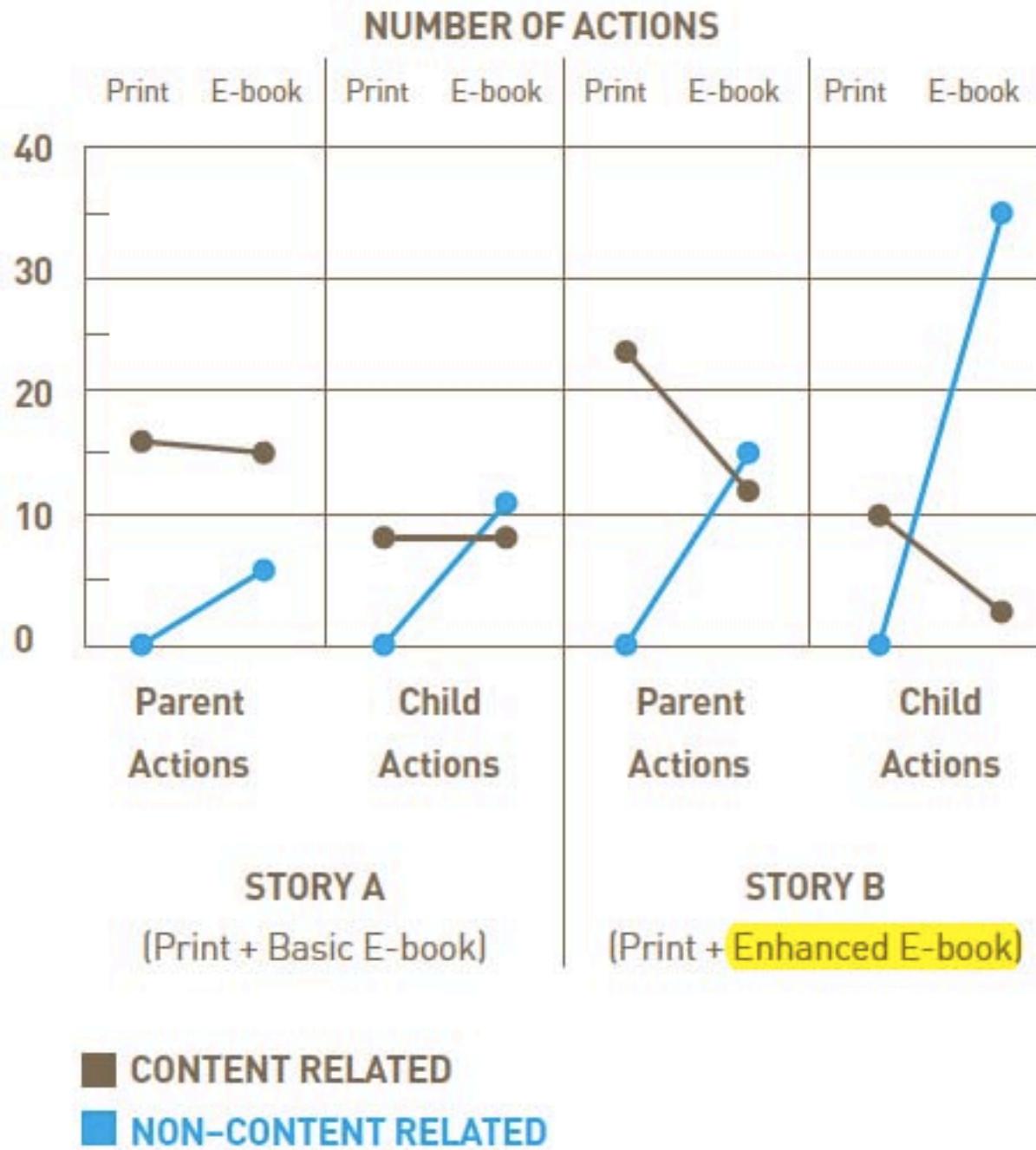
The Joan Ganz  
Cooney Center

Spring 2012

A Cooney Center QuickReport by Cynthia Chiong,  
Jinny Ree, Lori Takeuchi, and Ingrid Erickson

Today's e-books, including those designed for the iPad, Kindle Fire, and NOOK Color, have evolved from platforms displaying simple digitized versions of print books (*basic*) to tools that can support highly interactive, multimedia experiences (*enhanced*).

Researchers at the Joan Ganz Cooney Center wondered how these advances might relate to parent-child storytelling, otherwise known as *co-reading*. This study details our comparison of co-reading across three book formats: print books, basic e-books, and enhanced e-books.



## Gefördert von



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Deutsche Telekom



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds

# Lernen in Notebook-Klassen. Endbericht zur Evaluation des Projekts „1000mal1000: Notebooks im Schulranzen“



Eine Initiative des Bundesministeriums für  
Bildung und Forschung  
und der Deutschen Telekom AG

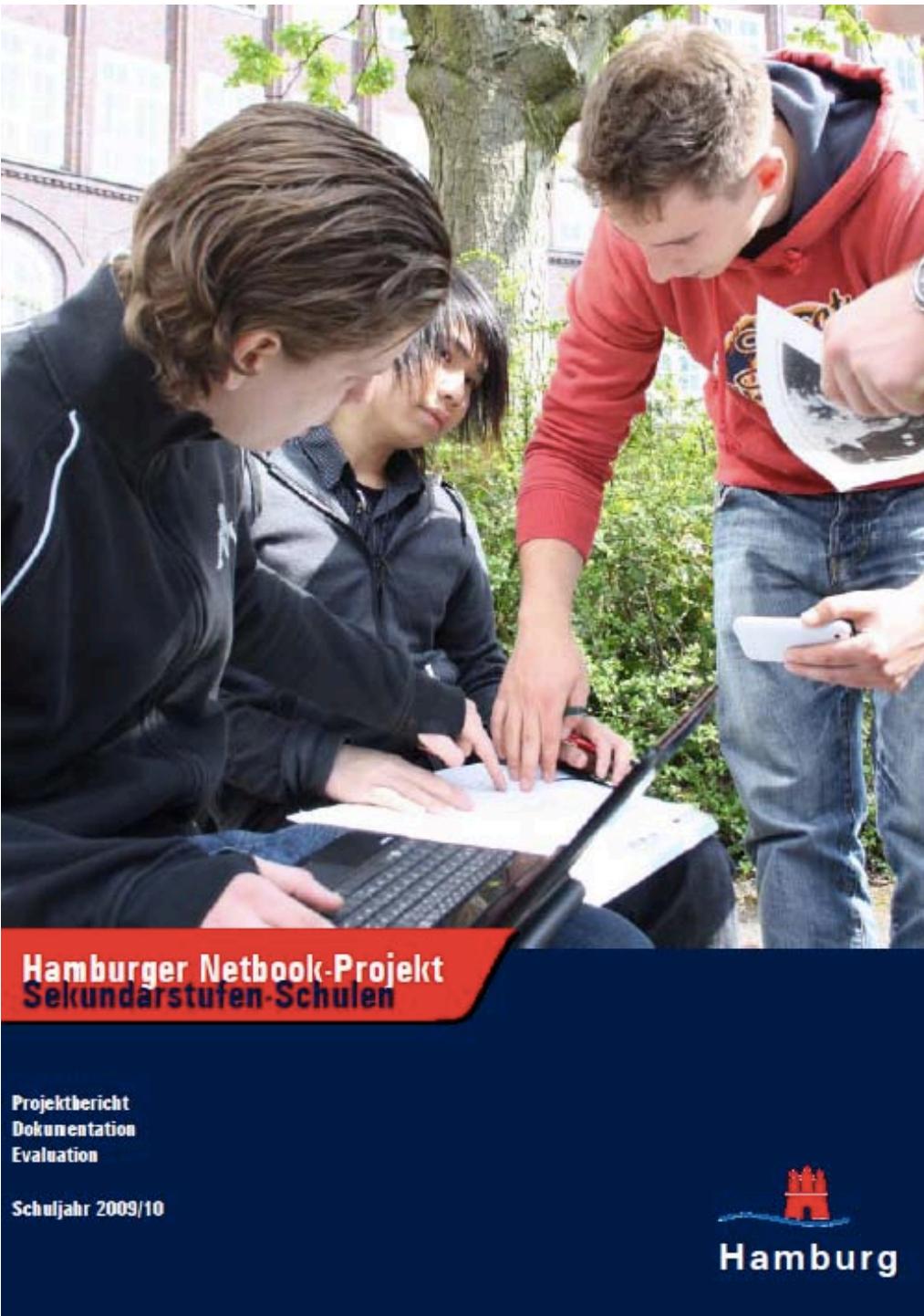
#### **4.4.4. Zusammenfassung**

Die Auswertung der Ergebnisse zu Lernverhalten, Fachleistungen und fachübergreifenden Kompetenzen zeigt, dass Schülerinnen und Schüler in Notebook-Klassen zumindest die gleichen und in einigen Teilbereichen auch etwas höhere Werte erreichen als Schülerinnen und Schüler herkömmlich unterrichteter Klassen. Viele der berichteten Unterschiede sind dabei zwar statistisch signifikant, d. h. sie liegen außerhalb des Bereichs der zufälligen Schwankungen. Ihre praktische Bedeutung ist dennoch häufig gering, d. h. die Unterschiede zwischen Notebook-Schülern und Nicht-Notebook-Schülern sind minimal. Insgesamt kann die Studie somit keinen eindeutigen Beleg dafür liefern, dass die Arbeit mit Notebooks sich grundsätzlich in verbesserten Leistungen und Kompetenzen sowie förderlichem Lernverhalten von Schülern niederschlägt.

#### **Lernverhalten**

- Notebook-Schüler zeigen in der Tendenz eine positivere Einstellung zu Schule und Unterricht als Nicht-Notebook-Schüler. Schüler aller Schulformen geben an, in Notebook-Klassen mehr Spaß am Deutschunterricht und eine positivere schulbezogene Selbstwirksamkeitserwartung zu haben, d. h. die Einstellung, dass Anstrengung in der Schule mit besseren Leistungen belohnt wird. Die Mehrheit der Lehrerinnen und Lehrer bestätigt im Interview eine insgesamt höhere Motivation der Notebook-Schüler.
- Übereinstimmend deuten die Ergebnisse aus Lehrer-Interviews und Lehrer-Fragebogen sowie der Unterrichtsbeobachtung darauf hin, dass die Schüler im Unterricht mit Notebooks tendenziell unaufmerksamer sind. Ursächlich hierfür dürften die beschriebenen Ablenkungsmöglichkeiten sein, die beim Einsatz der Geräte entstehen. Von einem Teil

- Im Bereich Informationskompetenz wurde ein geringer positiver Effekt hinsichtlich der subjektiv wahrgenommenen Informationskompetenz bei den Haupt- und Realschülern festgestellt. Im Informationskompetenz-Test wurden keine Unterschiede zwischen Notebook- und Nicht-Notebook-Schülern gefunden. Auch von den Lehrerinnen und Lehrern



**Herausgeber:**

Behörde für Schule und Berufsbildung  
Hamburger Straße 31  
22083 Hamburg

**Redaktion:**

Schulen und Projekt:  
Arthur Gottwald, Michael Vallendorf

Wissenschaftliche Begleitung:  
Lucia Müller, Rudolf Kammerl

**Gestaltung:**

Michael Vallendorf

Hamburg 2010

Ein eindeutiger Trend zu einer Stärkung der Medienkompetenz im Umgang mit Computer und Internet konnte in Folge des Netbook-Einsatzes nicht verzeichnet werden. Dies dürfte sich zum einen durch die relativ umfangreichen Vorerfahrungen der Schüler erklären und zum anderen dadurch, dass die Nutzung des Netbooks als Arbeitsmittel im Vordergrund des Unterrichts stand und (in der Regel) nicht die Vermittlung von Wissen oder Fähigkeiten im Umgang mit Computer und Internet. Darüber hinaus lässt auch die kurze Laufzeit des Evaluationszeitraums und die hohe Heterogenität der Einzelvorhaben erwarten, dass zwischen den Schülern des Modellversuchs und anderen Schülern keine signifikanten Unterschiede in der Kompetenzentwicklung nachzuweisen sind, die sich eindeutig auf den Netbook-Einsatz zurückführen lassen.

Der Einsatz von Netbooks setzt eine ausreichende technische Infrastruktur und einen zuverlässigen technischen Support voraus. Ein kabelloser Zugang zum Internet wurde in vielen Schulen erst während des Schuljahres geschaffen. Der Versuch, die Netbooks in das schuleigene Netz und die Infrastruktur einzubinden, führte teilweise zu technischen Einschränkungen, welche in einigen Fällen die Vorhaben beeinträchtigt und zum Teil unterbunden haben. Die Mobilität der Netbooks konnte so nicht immer mit einem entsprechenden Internetzugang unterstützt werden. Nur von einer Minderheit wurde dieses Potenzial genutzt, um auch außerhalb der Klassenräume mit den Netbooks zu arbeiten. Lediglich ein Fünftel der Schüler bestätigte eine Nutzung außerhalb des Klassenzimmers oder des Schulgebäudes. Auch Eigenschaften der Netbooks wurden als für

# Schüler sollen eigene Computer im Unterricht benutzen

**Senator startet Pilotprojekt. WLAN in allen Klassen. 1300 Jugendliche lernen künftig mit Laptops und Smartphones**

INSA GALL

**HAMBURG ::** Der Einsatz von digitalen Medien könnte den Unterricht in der Hansestadt schon bald revolutionieren: Laptops sollen Tafeln, Hefte und Schulbücher vom Sommer an zunächst in sechs Hamburger Schulen weitgehend ersetzen. Der Pilotversuch „Start in die nächste Generation“, den Schulsekretär Ties Rabe (SPD) am Dienstag vorstellte, sieht vor, dass insgesamt rund 1300 Schüler künftig vor allem anhand digitaler Lernmaterialien unterrichtet werden und dafür im Klassenzimmer ihre eigenen Laptops, Tablet-Computer und Smartphones nutzen. Wer kein eigenes Gerät besitzt, wird von der Schule ausgestattet. Die Lehrer sollen ihren Unterricht stark auf digitale Medien abstimmen und interaktive Lern-

software einsetzen wie beispielsweise Programme zur Simulation von naturwissenschaftlichen Experimenten. Ziel ist es, die Schüler auch im sinnvollen Umgang mit Medien zu schulen.

Für den Schulversuch erhalten alle Klassenzimmer der Gymnasien Ohmstraße, Altona und Osterbek sowie der Stadtteilschulen Humboldtstraße, Oldenfelde und Maretstraße drahtlose Internetverbindungen. Zudem wird ein Zugangsportal eingerichtet, das den Datenschutzvorgaben entspricht, sowie ein Internetfilter, der für Jugendliche schädliche Seiten blockiert. Das Interesse der Schulen hat selbst Senator Rabe überrascht: 21 hatten sich für das Pilotmodell beworben, die Finanzmittel – insgesamt 892.000 Euro – reichen aber nur für sechs Schulen, deren Schulkonferenzen dem Pilotversuch unter Ein-

bindung der Elternvertreter zustimmen mussten. Die Konzepte sollen die Schulen nun selbst erarbeiten.

„Digitale Medien werden in Kürze das Lernen dominieren, und die Schulen tun gut daran, sich auf diese Entwicklung einzustellen“, sagte Rabe. Der auf zwei Jahre angelegte Schulversuch wird von Professor Rudolf Kammerl, Erziehungswissenschaftler an der Universität Hamburg, begleitet und ausgewertet. Rabe sagte, er sei überzeugt, dass digitale Medien Schritt für Schritt im ganzen Hamburger Schulsystem eingeführt werden müssten. In welchen Schritten dies geschehe, sollen die Erfahrungen des Pilotversuchs ergeben.

Vier weitere Schulen entwickeln und testen beispielhaft für alle Hamburger Schulen vom Sommer an zukunftsweisende neue Informatik-Lehr-

pläne. Die Eckpunkte reichen von der Analyse und der Nutzung von Informatiksystemen über algorithmische Grundlagen und das Kennenlernen von Anwendungsbereichen bis hin zum Programmieren.

Das Elternbündnis „Wir wollen lernen“ kritisierte, dass die Schüler durch den Schulversuch die Übung im handschriftlichen Schreiben verlieren würden, die ohnehin belastende Marken- und Materialschlacht in den Klassenzimmern verstärkt werde und die Schüler in Abhängigkeit von den jeweils verwendeten Betriebssystemen und der Software gerieten. Zudem sei die Verlockung für die Jugendlichen groß, Smartphones und Notebooks im Unterricht auch privat zu nutzen.

>>> Seite 2 Kommentar Seite 8 Bericht

„Digitale Medien werden in Kürze das Lernen dominieren, und die Schulen tun gut daran, sich auf diese Entwicklung einzustellen“, sagte Rabe. Der auf zwei Jahre angelegte Schulversuch wird von Professor Rudolf Kammerl, Erziehungswissenschaftler an der Universität Hamburg, begleitet und ausgewertet. Rabe sagte, er sei überzeugt, dass digitale Medien Schritt für Schritt im ganzen Hamburger Schulsystem eingeführt werden müssten. In welchen Schritten dies geschehe, sollen die Erfahrungen des Pilotversuchs ergeben.

# Steve Jobs Was a Low-Tech Parent

By NICK BILTON SEPT. 10, 2014

When Steve Jobs was running Apple, he was known to call journalists to either pat them on the back for a recent article or, more often than not, explain how they got it wrong. I was on the receiving end of a few of those calls. But nothing shocked me more than something Mr. Jobs said to me in late 2010 after he had finished chewing me out for something I had written about an iPad shortcoming.

“So, your kids must love the iPad?” I asked Mr. Jobs, trying to change the subject. The company’s first tablet was just hitting the shelves. “They haven’t used it,” he told me. “We limit how much technology our kids use at home.”

I’m sure I responded with a gasp and dumbfounded silence. I had imagined the Jobs’s household was like a nerd’s paradise.

**SCHULBÜCHER**

# Stirbt das Schulbuch?

dem Schulbuch der Gegenwart. "Die Verlage bieten derzeit im Bereich der Lernmittel, die ein ganzes Schuljahr begleiten, nur ihre gedruckten Bücher im PDF-Format an", sagt Bernadette Thielen von der Medienberatung des Schulministeriums Nordrhein-Westfalen.

Das ist ihr zu wenig. "Digitale Schulbücher sind besonders sinnvoll, wenn sie die digitalen Möglichkeiten voll ausnutzen", sagt die Pädagogin. In vielen Fächern



Was macht Malala Yousafzai? Wo lebt sie? Und wofür hat die 17 Jahre junge Pakistanerin den Friedensnobelpreis erhalten? Weder an der Tafel noch im Schulbuch findet die zehnte Klasse der Mannheimer Friedrich-Ebert-Werkrealschule Antworten auf diese Fragen. Die rund 20 Schüler bearbeiten flache Bildschirme, die vor ihnen auf den Tischen

## Das digitale Klassenzimmer vermehrt sich

Tablets, Whiteboards, Laptop-Wagen halten an Schulen Einzug – Philipp Weber hat sich das angesehen

Einmal gab es Knatsch: Seine Schützlinge sollten die moderne Kunst rund um das Gebäude ablichten. Andere Klassen sahen das und wollten auch raus.

Werden iPad und Co. früher oder später Hefte, Bücher und Kreidetafeln ersetzen – so wie es in einigen Ländern schon der Fall ist? „Davon will ich nicht ausgehen“, wehrt sich Lauritzsen. Der Tafelschrieb sei in seinem Unterricht keines-

# GEO

DIE WELT MIT ANDEREN AUGEN SEHEN



[www.gro.de](http://www.gro.de)

Indien 1,29 € Thailand 1,39 €

Frankreich 9,29 € Griechenland 1,39 €

Italien 9,29 € Portugal 9,29 €

Spanien 1,29 €

Schweiz 10,49 sFr

Österreich 7,99 €

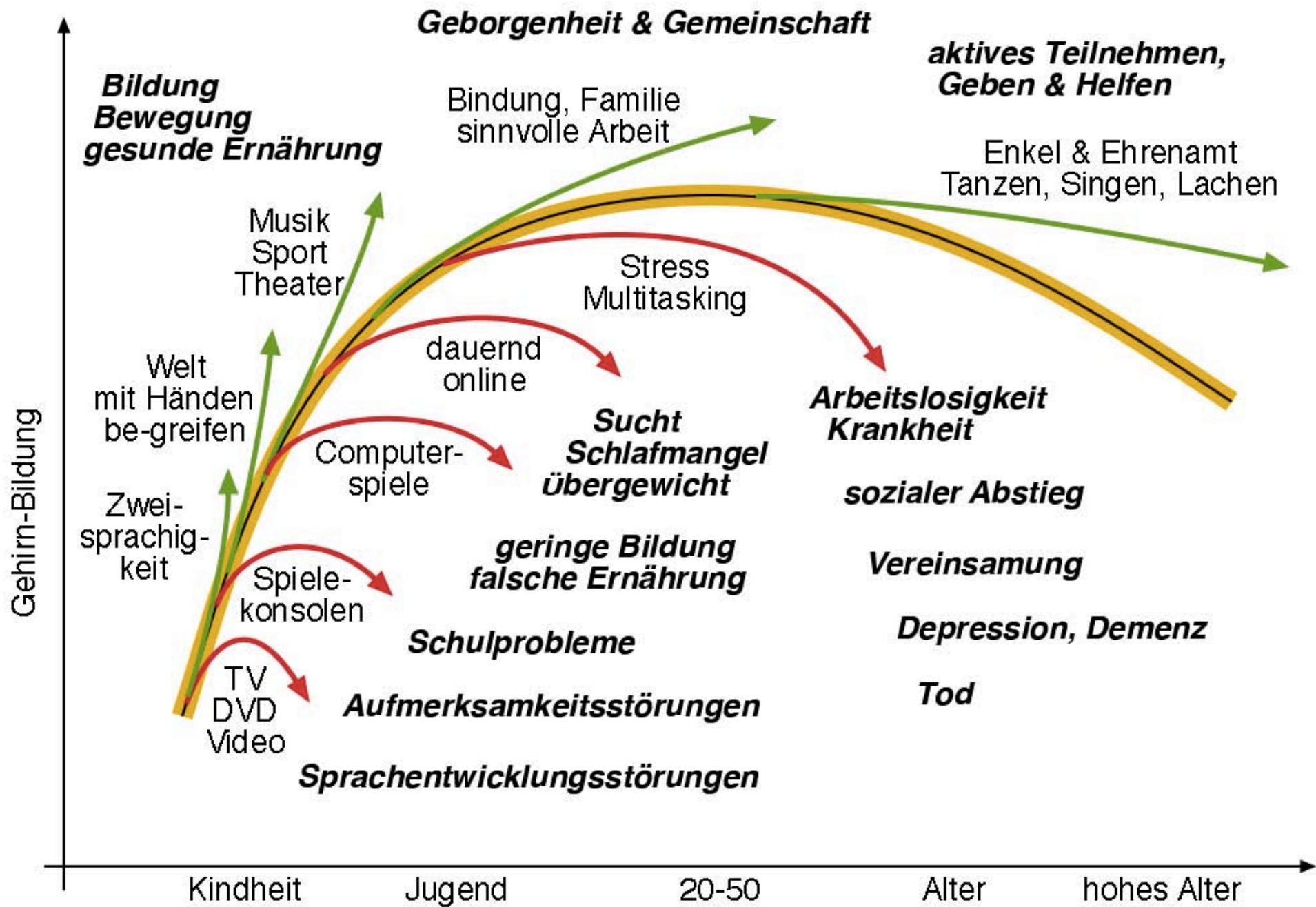
Deutschland 4,99 €

12 | DEZEMBER 2014

## Digital macht schlau!

So nutzen Eltern und Lehrer die neuen Chancen



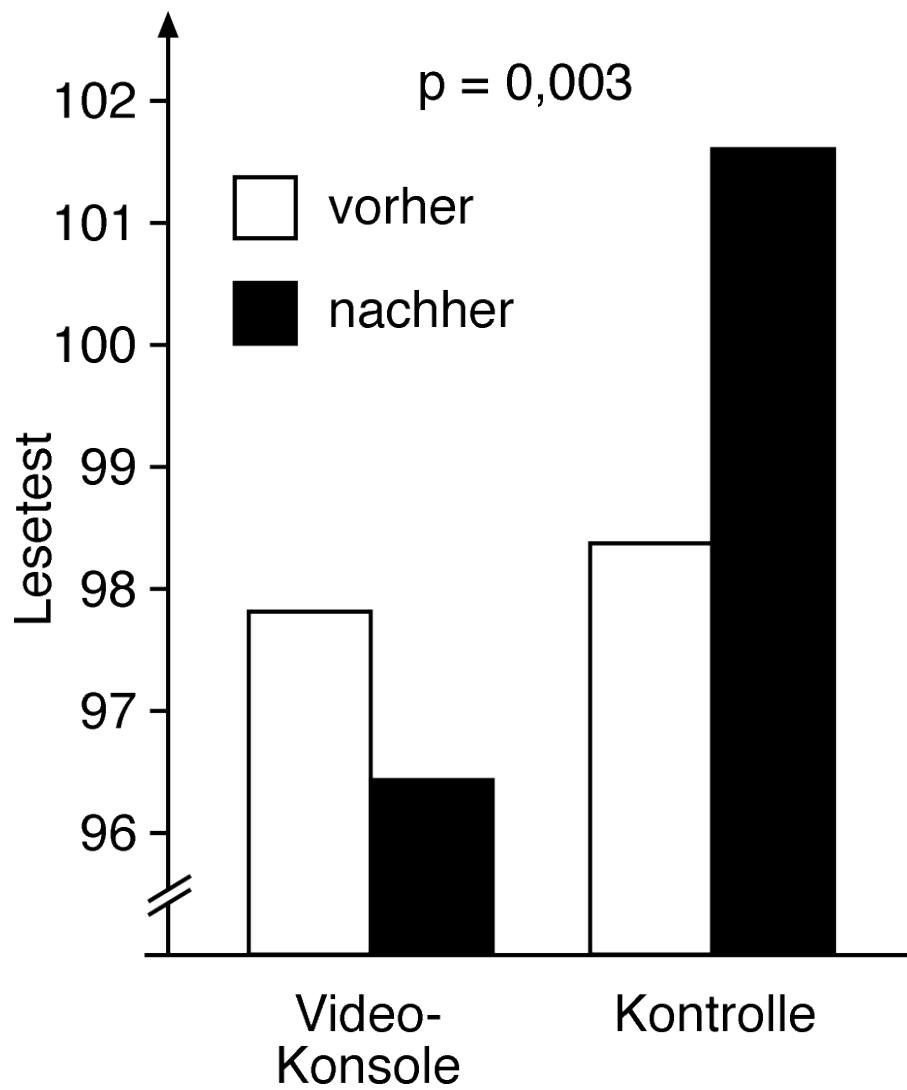


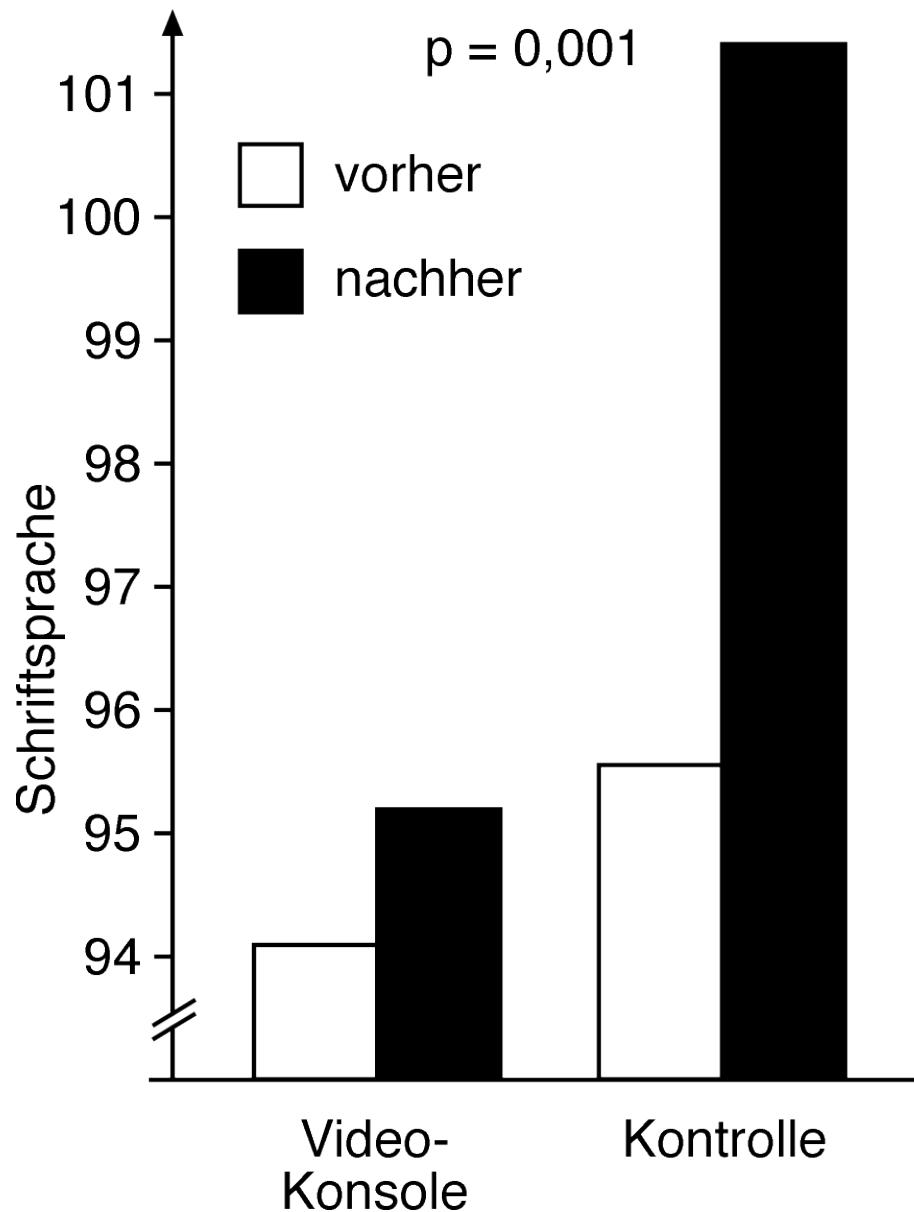
# **Effects of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning: A Randomized, Controlled Study**

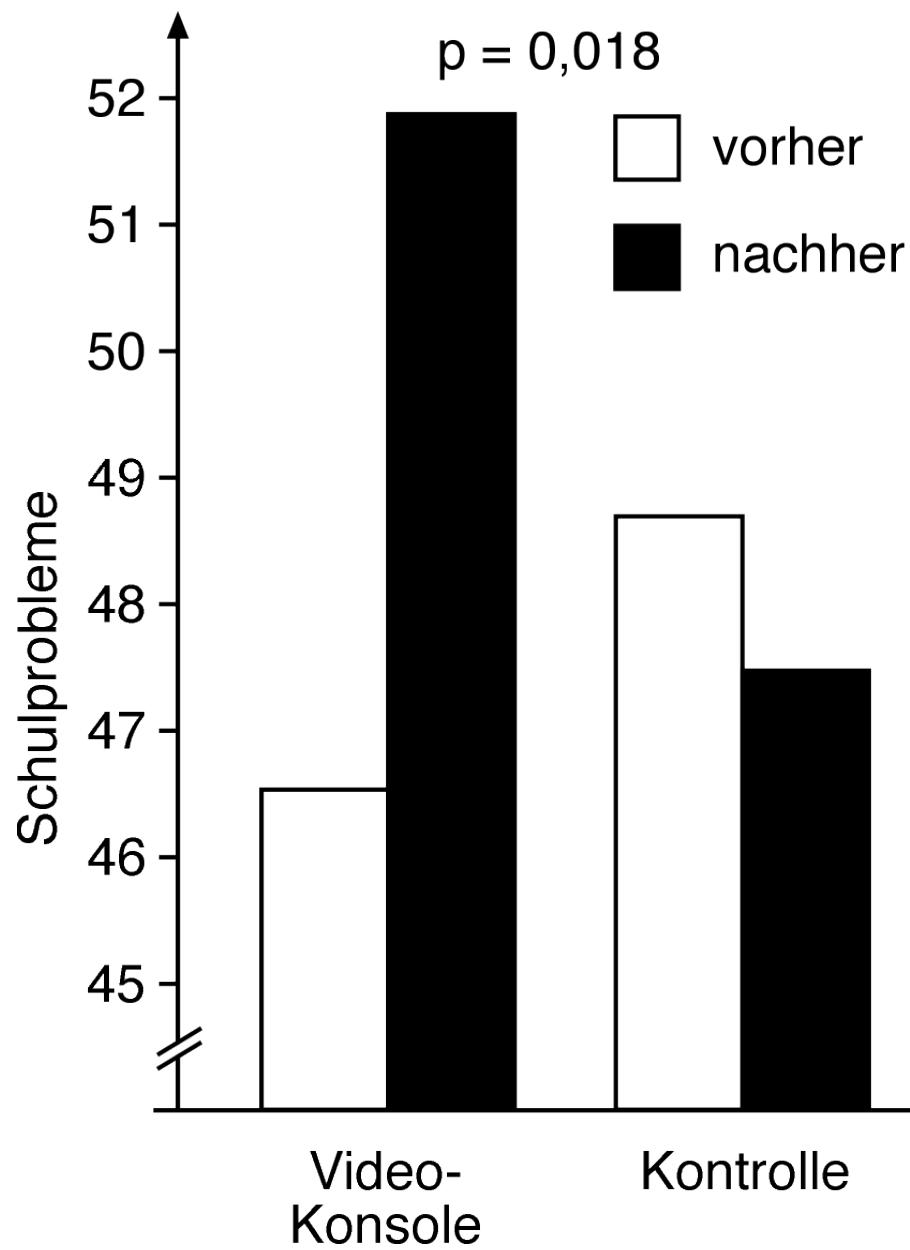
Psychological Science  
XX(X) 1–8  
© The Author(s) 2010  
Reprints and permission:  
[sagepub.com/journalsPermissions.nav](http://sagepub.com/journalsPermissions.nav)  
DOI: 10.1177/0956797610362670  
<http://pss.sagepub.com>  


**Robert Weis and Brittany C. Cerankosky**

Denison University







# DER SPIEGEL

Nr. 3/13.1.14  
Deutschland: 4,40 €  
  
4 190700 704400 03



Warum Computerspiele besser sind als ihr Ruf

[www.spiegel.de](http://www.spiegel.de)

# Gut hinsehen und zuhören!

**Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“**



Was Computerspiele betrifft, so stehen Kindern, die nie an einer Playstation spielen, andere gegenüber, für die diese zum Alltag gehört. Dementsprechend zeigen sich bei Kindern auch Unterschiede in ihrer Medienkompetenz.





**ELTERN-LAN**  
**ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.**

viele Kinder und Jugendliche beschäftigen sich heute in ihrer Freizeit begeistert mit Computer- und Videospielen. Bildschirmspiele sind inzwischen ein wichtiger Bestandteil der Jugendkultur geworden. Eltern und Pädagogen können diese Faszination nicht immer nachvollziehen. Oft mangelt es an Wissen und eigenen Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten. Aus dieser Unkenntnis erwachsen Vorurteile und Unsicherheiten, wie die neuen Spielformen die Entwicklung der Heranwachsenden beeinflussen. Auch die Informationsmedien sorgen hier nicht immer für Klarheit: Häufig wird betont, wie negativ sich Computerspiele auf die Entwicklung von Kindern auswirken. Gleichzeitig werden aber auch die Chancen für den Erwerb wichtiger Schlüsselqualifikationen hervorgehoben. Eltern und Pädagogen bleiben ratlos. Dabei ist eine sach-



Many children and adolescents  
enthusiastically play video games.

These are part of youth culture...

Parents don't know...

immaer nachvollziehen. Oft mangelt es an

are frightened and feel insecure...

tuellen Spielwelten. Aus dieser Unkenntnis

Even the media speak negatively...

wie die neuen Spielformen die Entwicklung

At the same time, it is emphasized that there are chances  
to learn important key-qualifications...

spiele auf die Entwicklung von Kindern auswirken. Gleichzeitig werden  
aber auch die Chancen für den Erwerb wichtiger Schlüsselqualifikationen  
hervorgehoben. Eltern und Pädagogen bleiben ratlos. Dabei ist eine sach-



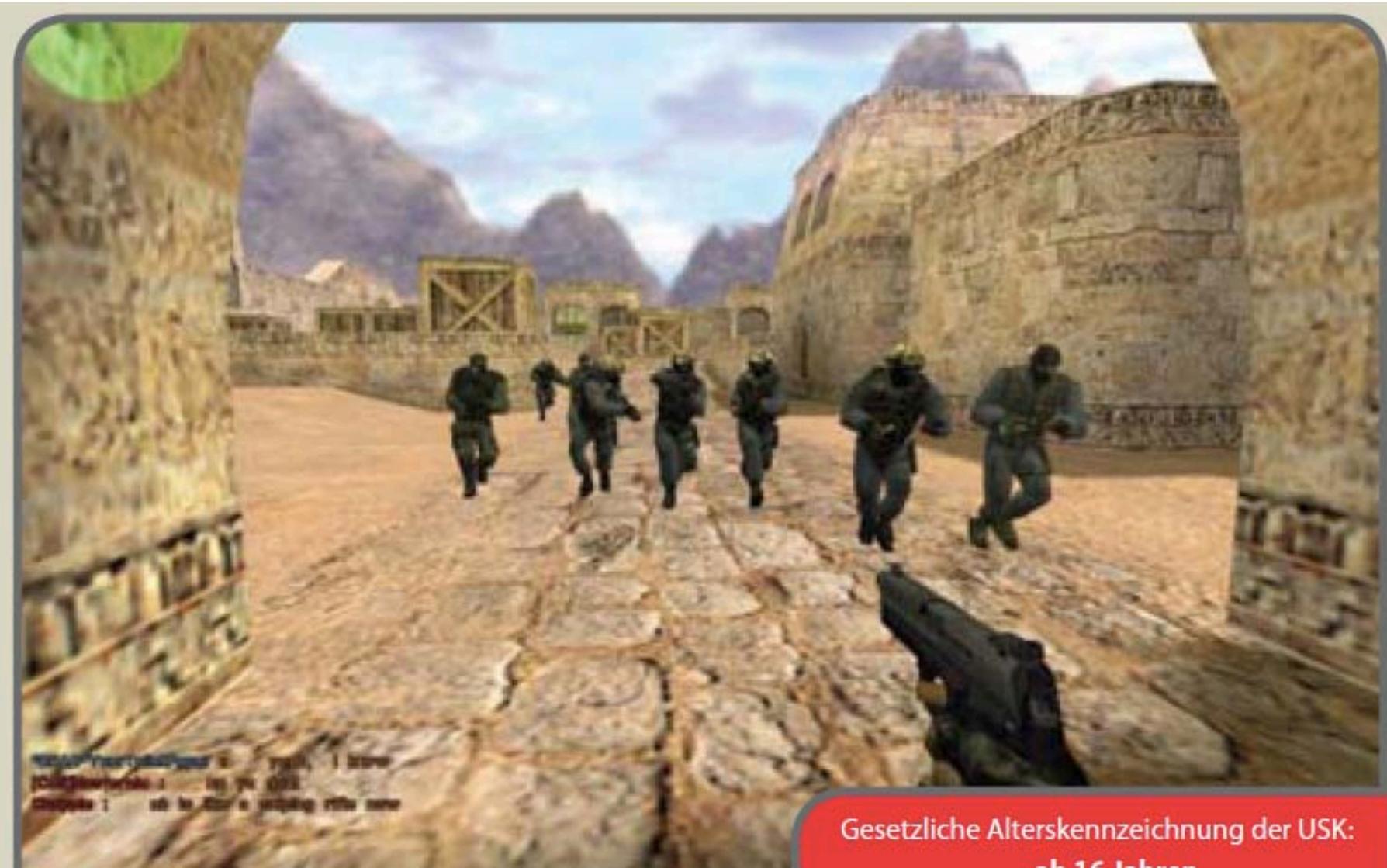


Gesetzliche Alterskennzeichnung der USK:  
**Freigegeben ohne Altersbeschränkung**

## Trackmania Forever



## Warcraft III



Gesetzliche Alterskennzeichnung der USK:  
**ab 16 Jahren**

## Counter Strike

