



Chancen & Risiken digitaler Medien
Was können Eltern tun?
 Eine Veranstaltung für Eltern von Kindern der
 Primarschule Rychenberg



Chancen und Risiken digitaler Medien

Inhalte der Veranstaltung

Faszination Medienwelt

- Funktion der Nutzung. Was steckt dahinter?
- Zahlen und Fakten zur Mediennutzung
- Fernsehen als Leitmotiv

Chancen und Risiken

- beim Fernsehen, im Internet und Gamen: Tipps und Tricks für Eltern. «*Mediensucht*»: Wie viel ist zu viel?

Prävention

- Wie erkennt man eine Gefährdung? Was können Eltern zur Medienerziehung beitragen?

Austausch / Diskussion / Fragen

Referat von Beat Furrer, Suchtpräventionsstelle Winterthur

Funktion der Mediennutzung bei Kindern



Grundbedürfnisse von Kindern



- 1. Sicherheit** → Präsenz und Verfügbarkeit
- 2. Anregung** → Aktivierung des Erkundungsbedürfnisses
- 3. Bezogenheit** → Emotionale Zuwendung
- 4. Kompetenz** → Unterstützung
- 5. Autonomie** → Gewähren von Spielraum
- 6. Selbstwirksamkeit** → Einbezug

Mediale und nonmediale Aktivitäten

(MIKE Studie, 2015: Befragung von 1000 Kindern (6 – 13 Jahre) / 650 Eltern)

Spielen und Sport sind vor den medialen Aktivitäten die liebste Freizeitbeschäftigung bei den Kindern und sie werden auch am häufigsten ausgeübt!

- **Gamen:** 25% der Schweizer Kinder gamen 30min/Tag (mehr Jungen als Mädchen 35% vs. 15%)
- **Lesen:** knapp 40% der Schweizer Kinder lesen 30min/Tag
- **Fernsehen:** 45% der Schweizer Kinder sehen 45min/Tag fern.

Faszination Medien bei Kindern und Jugendlichen



Kinder haben Fragen...

... und suchen Antworten

- Im Alltag
- In Medien
- bei Vorbildern

Die Aufgabe von Bezugspersonen ist:

- Zulassen und begleiten
- Motive des Kindes erkennen
- Vorbildfunktion wahrnehmen
- Grenzen setzen und begründen
- Ausgleich zum Thema anbieten



Kinder und Fernsehkonsum

- Fernsehen **und** Musikhören = häufigste mediale Tätigkeit der Kinder.
 - steht vor dem Internetgebrauch
 - Generation „Touchscreen“ ist bisher mehr Mythos als Realität
- Fernseher gilt nach wie vor als Leitmedium, mit zunehmendem Alter abnehmend.

Kindliche Filmwahrnehmung

- einzelne Szenen wahrnehmen
- sehr detailliert
- „Und dann... und dann...“
- Mittel der Filmdramaturgie müssen erst gelernt werden, z.B.:
 - Schnitte
 - Perspektiven/Ausschnitte
 - Tricks
 - Zeitsprünge
 - Etc.



Kindliche Ängste

- wenn das Unheimliche ihrem Alltag nahe ist
- wenn die Geschichte kein gutes Ende hat
- wenn Kinder und kleine Tiere Opfer sind (Krimis, Tierfilme...)
- Naturkatastrophen
- wenn Erwachsene verunsichert sind
- „wenn es echt ist“



Kinder schützen sich, indem sie

Ohren/Augen zuhalten, kuscheln, reden, spielen, essen, sich verstecken, aus dem Raum gehen etc.

Kinder nehmen wahr, was für sie von Bedeutung ist

- Aktuelle Lebenssituation spielt eine grosse Rolle.
- Typische Themen von Kindern sind:
 - Kleinsein/Grosswerden
 - Gerechtigkeit und Moral (Das Gute gewinnt)
 - Tod und Sterben (Was passiert da?)
 - Geschlechtlichkeit (Bin ich ok?)
 - Soziale Ängste
 - Beziehungen
- Gleiche Sendung/Game kann für ein Kind gut, für das andere weniger gut sein.

Negative Erfahrungen mit Medieninhalten

- Insgesamt 9% der internetnutzenden Kinder haben sich online mindestens einmal belästigt gefühlt.
- 91% der Kinder haben sich online noch nie belästigt gefühlt.

Befürchtungen von Eltern bezüglich Gewaltdarstellungen und Pornografie werden von Massenmedien häufiger aufgenommen, als dass wirkliche Problemlage besteht.

(MIKE Studie, 2015)

Kinder und Internetnutzung

(MIKE Studie, 2015)

20% der 6-13 Jährigen nutzen das Internet sowie das Handy jeden oder fast jeden Tag

- Ø Nutzungsdauer ca. 30'
- mit steigendem Alter nimmt die Internet- und Handynutzung zu (Fotos, Videos, Games)
- bei ca. 10 Jahren gibt es einen sprunghaften Anstieg



Handybesitz

- 6-7 Jährige 35%
- 8-9 Jährige 44%
- 10-11 Jährige 67%
- 12-13 Jährige 75%



Interessant:

Grosser Unterschied bei den Angaben der Kinder im Vergleich zu den Eltern.

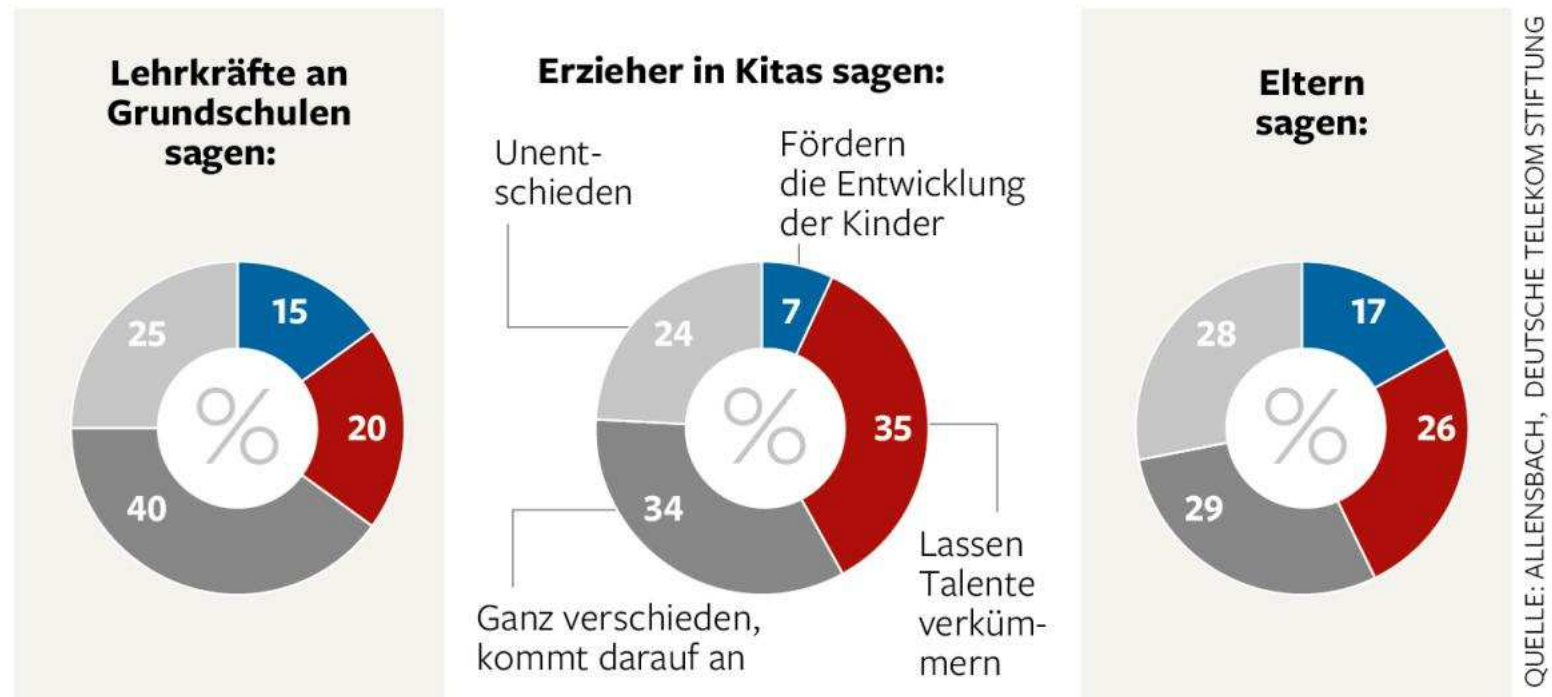
(z.B. Kinder, 8-9 jährige 44% / Eltern 22%)

Kinder und Digitale Medien

WIRKUNG DIGITALER MEDIEN AUF KINDER

Frage: „Wie sehen Sie den Einfluss der modernen Technologien auf Kinder?“

Angaben in Prozent



aus: «Die Welt» 2015

Liebste Games (MIKE Studie, 2015)

Jungs 6-13 Jahre:

1. FIFA
2. Minecraft
3. Super Mario
4. Clash of Clans



Liebste Games (MIKE Studie, 2015)

Mädchen 6-13 Jahre:

1. Just Dance
2. Super Mario
3. Mario Kart



Faszination Games

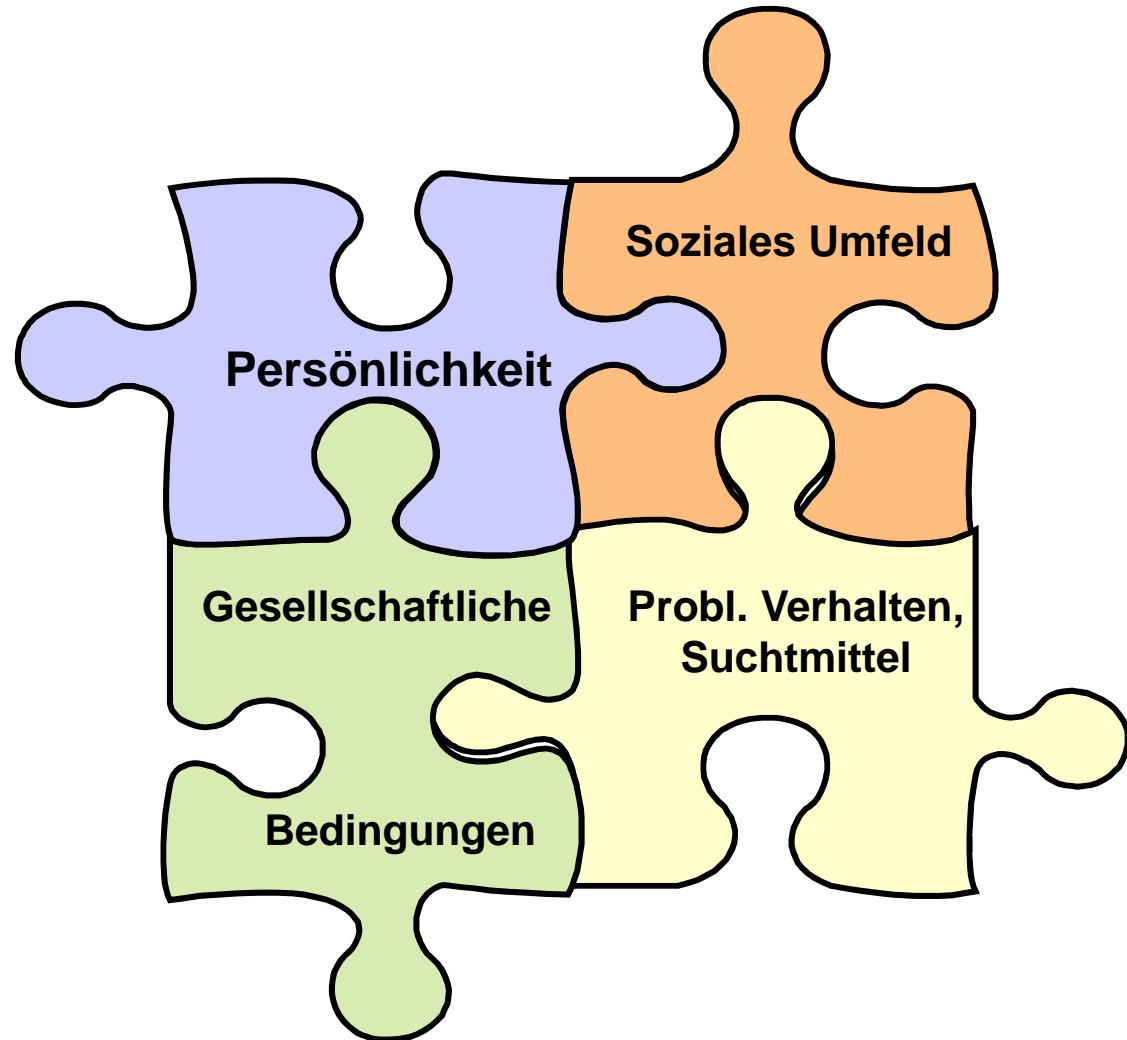
Bedürfnis nach Autonomie
Kompetenz und Selbstverwirklichung



- Identifikation mit der Spielfigur
- verschiedene Rollen ausprobieren
- mit anderen "realen" Figuren interagieren
- aktives Einwirken auf den Verlauf der Geschichte
- Konsequenzen finden nur im Rahmen der Spielwelt statt
- Ständige Rückmeldung auf das eigene Handeln

Ursachen von Abhängigkeit

Was beeinflusst
das menschliche
Verhalten?



Definition von Abhängigkeit nach ICD-10

Internationale Klassifikation psychischer Störungen

Herausgabe durch die Weltgesundheitsorganisation WHO

- Ein **starker Wunsch** oder eine Art **Zwang** zu konsumieren.
- **Verminderte Kontrollfähigkeit** in Bezug auf den Beginn, die Beendigung oder die Menge des Konsums.
- **körperliches Entzugssyndrom** bei Beendigung oder Reduktion des Konsums
- Nachweis einer **Toleranz** gegenüber der Substanz/der schädigenden Handlung
- **Fortschreitende Vernachlässigung** anderer Vergnügungen oder Interessen. Hoher Zeitaufwand
- **Verhalten aufrechterhalten**, trotz des Nachweises eindeutig schädlicher Folgen.

Symptomatik Internetsucht

- Verlust der Kontrolle über das Zeitmass des "Online-seins"
- Psychische Entzugerscheinungen (Nervosität, Reizbarkeit, Unzufriedenheit)
- Zwang, so oft als möglich ins Netz einzuloggen
- Bagatellisierung und Verleugnung des Ausmasses des Internetkonsums
- Negative Auswirkungen im psychosozialen Bereich (Familie & Freunden) und im Arbeitsbereich
- Negative Auswirkungen auf die Gesundheit (z.B. Unterdrückung Schlafbedürfnis, Essgewohnheiten)

Dr. Kimberly Young, USA



Kinder im Primarschulalter machen mehr negative Erfahrungen beim Fernsehen als im Internet:

- beim Fernsehen wurden bereits 60% schon einmal verängstigt
- bei Internetinhalten hatten 30% schon einmal Angst

(MIKE Studie, 2015)

Pubertät – Das Gehirn als Baustelle

- Frontallappen (Ratio) ist „wegen Umbau geschlossen“

Eingeschränkte Handlungsplanung,
Folgenabschätzung und Impulskontrolle



- Das „Belohnungssystem“ verlangt immer wieder Befriedigung (Risikoverhalten)

Jugendliche werden von Lust, Neugier, Risikosuche,
Triebbefriedigung usw. gelenkt

- Pubertät = hoch sensible Lernphase:

im Gehirn werden neurobiologisch Spuren gelegt

- Eltern und Lehrpersonen sind in der Pubertät eine Art „Frontallappenersatz“ für ihre Kids

Faszination und ... !

«Wer verhindern will, dass Kinder und Jugendliche eine Computersucht entwickeln, muss verstehen, was sie so sehr fasziniert und was in **ihrer Seele** und **ihrem Gehirn** beim Computerspielen passiert.
(Bergmann, Hüther)



Aufgabe der Eltern

- Prävention funktioniert nur beschränkt über Einsicht und Verstehen.
- Kinder und Jugendliche sind auf klare Grenzen und Regeln angewiesen.
- Jugendliche brauchen Unterstützung (im Umgang mit den elektronischen Medien).

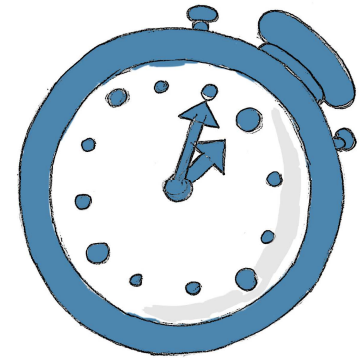
Sicherheit und Privatsphäre



- Sicherheits- bzw. Privatsphäre-Einstellungen überprüfen
- **immer wieder!**
- Passwörter sind Geheimsache!
- vereinbaren Sie zusammen mit dem Kind, welche Inhalte Sie sehen möchten
- Kinder nicht alleine Digitale Medien nutzen lassen
- Evtl. gewisse Seiten sperren oder Filter einrichten.
- Tablet/Fernseher offen installieren und nutzen
- Kontrollen sind sinnvoll, vermeiden Sie aber heimliche Kontrollen.

Medienzeiten – und Regeln

Empfehlungen der Stellen für Suchtprävention
im Kanton Zürich (2017)



- Vereinbaren Sie die Regeln zusammen mit Ihren Kindern und halten Sie die Abmachungen ein.
- Thematisieren Sie neben den Nutzungszeiten auch Medieninhalte und den Ausgleich zum Medienkonsum!
- Bis zur Oberstufe braucht ein Kind keinen eigenen Computer (Smartphone).

Richtlinien zur zeitlichen Freizeitnutzung / Tag

3 - 5 Jahre:	30 Minuten und nicht alleine
6 - 9 Jahre:	45 Minuten
10 - 11 Jahre:	60 Minuten
12 – 16 Jahre:	Wochennutzungszeit (Handyfreie Zeiten bestimmen!)

Medienkompetenz Schritt für Schritt erlernen



Einstieg ins Internet für Primarschulkinder:

www.internet-abc.de

- Pädagogisch aufgebaute Webseite
- Wissen und Regeln für die Nutzung des Internets

Suchmaschinen für Kinder

- www.blinde-kuh.de
- www.helles-koepfchen.de

Surfen und Chatten ohne Risiko

Kindergerechte, geschützte und moderierte Seiten

- www.zambo.ch

Offizielle Webauftritt des Kinderprogramms «Zambo» von Schweizer Radio und Fernsehen

- www.seitenstark.de

Vernetzung guter und sicherer Kinderseiten

- www.kindernetz.de

Infos, Tipps und Tricks

www.klicksafe.de

EU Initiative für mehr Sicherheit im Netz

www.skppsc.ch ➔ **Rubrik „Internet“**

Schweizerische Kriminalprävention

Spielempfehlungen/Kriterien

www.bupp.at

Infos zu allen Genre und Games

<https://medienprofis.projuventute.ch>

Tipps für Eltern und Bezugspersonen

Bei Fragen oder Unsicherheiten

Schulsozialarbeit

http://rychi.educanet2.ch/info/.ws_gen/?11

Suchtprävention Winterthur

Information und Kurzberatung zur Prävention

<https://stadt.winterthur.ch/suchtpraevention>

Integrierte Suchthilfe Winterthur

Elterncoaching

<https://stadt.winterthur.ch/elterncoaching>

Jugendpolizei Winterthur

www.kapo.zh.ch/internet/sicherheitsdirektion/kapo/de/praevention/jiv.html

Danke für die Aufmerksamkeit!

