

LERNEN UND MEDIEN

Dr. Iris Kühnl — Learn & Relax - Eichstätt



Was tun Sie zu Hause in Ihrer Freizeit ohne Medien (lesen, basteln, ...)?

Bei welcher Tätigkeit beobachtet Ihr Kind Sie, wenn es spontan ins Zimmer kommt?

Wann läuft der Fernseher im Hintergrund?

Zappen Sie gerne?

Wann haben Sie das letzte Mal eine Sendung abgebrochen, weil sie nicht gepasst hat?

Wie oft greifen Sie zum Handy, während Sie eigentlich etwas mit Ihrem Kind tun (spielen, reden, ...)?



GLIEDERUNG

Lernen und Medien – Grundsätzliches

Medien in unserer Gesellschaft

Chancen von Medien

Risiken von Medien

Umgang mit Filmen und Spielen / sozialen Medien

Medienerziehung



MEDIEN IN UNSERER GESELLSCHAFT

Medien gehören zu unserer Gesellschaft und bringen große Chancen – aber eben auch Risiken.

Zentrales Ziel: **Verantwortliche Nutzung**
Fernhalten ist keine Lösung!

Forschungen dazu:

- Studien des medienpädagogischen Forschungsverbundes (Kinder-Medien-Studie 2018, JIM-Studie 2017)
- Kids' Digital Lives in COVID-19 Times
- DAK-Studie 2022
- ZDF Medienforschung 2020 – 2022
- Media Consumer Service Deloitte 2020 - 2022



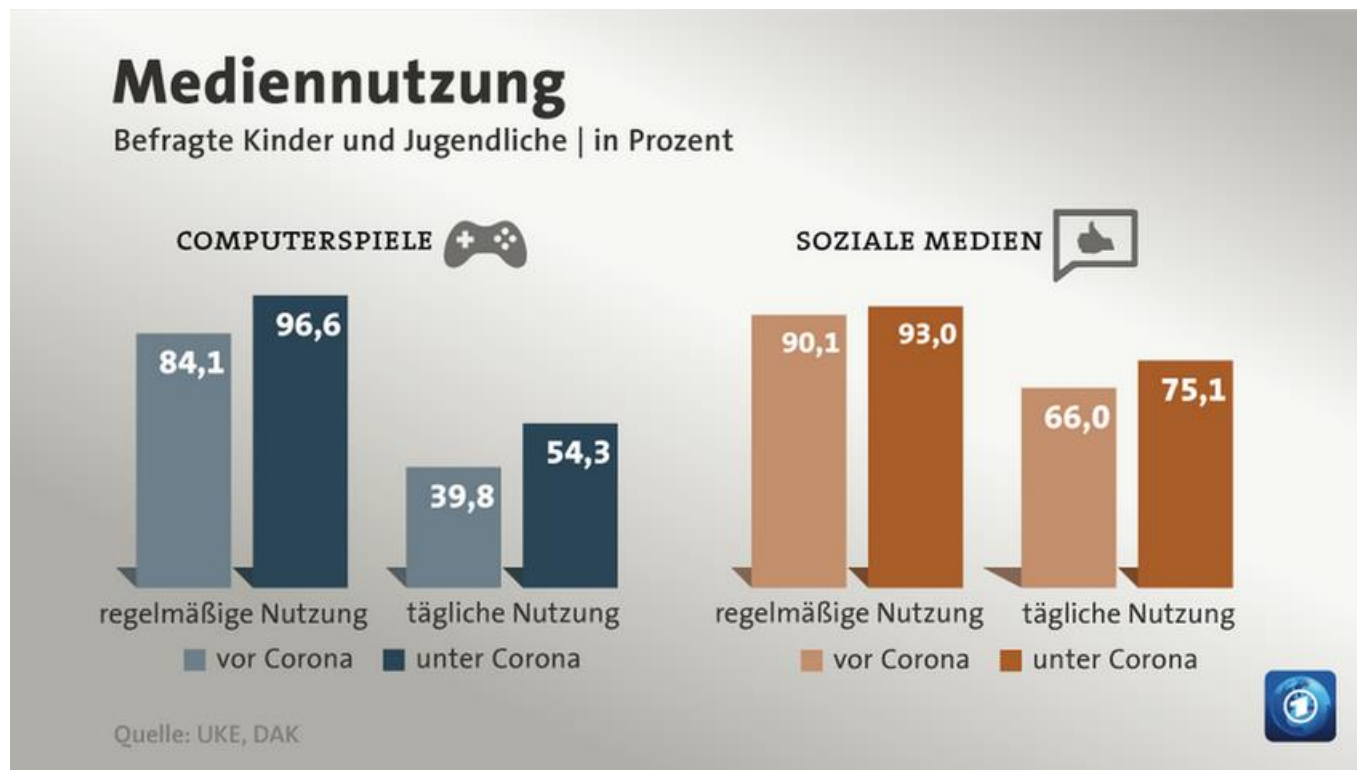
SITUATION VOR CORONA

- 71% der Familien haben keine Regel zu Orten der Nutzung
51% der Familien haben keine Medien-Zeit-Regel
32% der Familien haben keine Regel zu den Inhalten.
- In der 3. Klasse haben ca. 18 % der Kinder ein Handy, in der 4. Klasse 67% (2017).
- Geschlechtstypische Nutzung: Jungs spielen, Mädchen chatten eher.
- Eltern schätzen die Mediennutzung unter der Woche auf 2,5 Std. pro Tag und am Wochenende auf 4 Stunden.
- In jeder 3. Familie ist die Mediennutzung eines der Hauptstreitthemen.



AKTUELLE MEDIENNUTZUNG VON KINDERN

- Verweildauer vor digitalen Medien stieg durch Corona um 66% an
sank zwar wieder, blieb jedoch 30% über dem Vorwert.
- Verteilung:



AKTUELLE MEDIENNUTZUNG VON KINDERN

- Bewegung vom TV weg zu Streaming-Diensten
→ höhere Verfügbarkeit, geringere Kontrolle
- Bewegung weg vom Radio hin zu Podcasts
- Deutlicher Anstieg im Gebrauch von Spielekonsolen.

Klaus Böhm: „Die Pandemie war ein digitaler Brandbeschleuniger“



CHANCEN NEUER MEDIEN

Teilnahme am
gesellschaftlichen Leben.

Informationen und Hilfe
finden.

Stärkung von
Sozialkontakten.

Medienkompetenz
entwickeln.

Persönliche Entwicklung
stärken.

Verantwortungsbewusstsein
stärken.



- **Früher:**
Wissensvermittlung als zentrales Element von schulischer Bildung.
- **Heute: Kompetenzen sind zentral:**
Wissen ist nahezu unbegrenzt verfügbar:
Ausüben, Gewichten und Anwenden von Wissen ist das, was gelernt werden muss.



- Erklärungen finden
- Größere Zusammenhänge erkennen
- Selbstständiges Lernen und Wissensaneignung
- Üben mit Apps
- Informationsaustausch mit Mitschülern
- Klassengemeinschaft und Integration in die Schule stärken



LERNCHANCEN EINES HANDYS BZW. TABLETS

- Hinführung zum Umgang mit dem PC
- Mobil und leicht anwendbar – auch für kleine Erklärungen etc. via Youtube...
- Viele kostenlose Apps mit Lernprogrammen (v.a. Mathe und logisches Denken)



LERNSPIELE UND APPS

- Motivierend
- Vermeiden von Eltern – Kind – Konflikten
- Mobil und überall einsetzbar
- Selbstkontrolle



RISIKEN NEUER MEDIEN

Mangelndes Verankern im realen Leben:
Probleme, sich selbst zu spüren, zu beschäftigen,
zu verwirklichen.

Entwickeln von Sucht und das Entwickeln
körperlicher Probleme.

Traumatisierungen durch die Inhalte.

Mobbing

Verwickeln in kriminelle Machenschaften
finanzieller oder sexueller Art.



MISSBRAUCH UND SUCHT

- Ca. 6 % der Kinder ab 11 Jahre waren vor der Pandemie betroffen.
- Bei Medienkonsum von mehr als 4 Stunden pro Tag (insg. von TV, PC, Handy, ...)
- Schwierigkeiten ein Ende zu finden (Kontrollverlust)
- Andere Aktivitäten werden für Medien hinten angestellt.
- Medienkonsum wird trotz Probleme weitergeführt (körperl., psychisch, Schulversagen, ...)



SYMPTOME VON ÜBERHÖHTEN MEDIENKONSUM

Körperlich:

- Schlafstörungen / Dauerübermüdung
- Augen- / Kopf- / Rückenschmerzen
- Übergewicht / Untergewicht

Emotional:

- Verzögerte Sprachentwicklung
- Streit in Familien



SYMPTOME VON ÜBERHÖHTEN MEDIENKONSUM

Emotional:

- Überfrachtung mit Emotionen:
Abstumpfung
Einprägen von Verhaltensmustern (z.B. Gewalt):
Verhaltensauffälligkeiten
- Sozialer Rückzug, Selbstbildstörung
- Aufmerksamkeitsstörungen
- Essstörungen und Störungen des Körpergefühls



HILFEN IM INTERNET

- www.erstehilfe-internetsucht.de
- www.fv-medienabhaengigkeit.de
(regionale Hilfsangebote)
- www.onlinesucht-ambulanz.de
(Online-Selbsttest)
- <https://bit.ly/2uGsODd>
Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur:
Elternratgeber, 46 Seiten
- Spezialsprechstunde Internet- und Computerspielabhängigkeit der
Universität Heidelberg: Mail: zpp@zpp.uni-hd.de
Anmeldung für Erwachsene: 06221 54 7908
Anmeldung für Kinder und Jugendliche bis 21 Jahre: 06221 54 7907



TIPPS ZUM UMGANG MIT DEM FERNSEHER/ MEDIATHEK / ETC.

- Zeitbegrenzungen festlegen / Schutzprogramme aktivieren
- Gemeinsam fernsehen
- Nicht zappen: Bewusst auswählen und danach abschalten
- Kindersicherung nutzen
- Nutzung nicht aus Langeweile sondern Interesse



TIPPS ZUM UMGANG MIT DEM FILMANGEBOT

- Keine geschickten Filme unbedacht öffnen.
- Weiterschaltung bei YouTube deaktivieren (Autoplay).
- Kein Fernseher / PC / Handy im Kinderzimmer.
- Sorgfältige Filmauswahl (www.flimmo.de).
- Altersangaben treffen **keine Aussage zur Alterseignung** sondern nur über die angebotene Menge von Gewalt und Sexualität!



- **FSK "ab 0"**: Sehr leichte Gewalt, sehr leichter Grusel. Nur angedeuteter Sex, aber gemäßigte sexuelle Dialoge / Andeutungen.
- **FSK "ab 6"**: Leichte Gewalt und leichter Grusel, aber keine düstere Inszenierung. Deutliche Sex- und Nacktszenen, aber nur im Rahmen einer Liebesbeziehung. Derbe Sprache wird zugelassen.
- **FSK "ab 12"**: Harte Gewalt, auch Vergewaltigungsszenen. Deutliche Sexszenen, detaillierte sexuelle Dialoge, derbe Sprache. Oftmaliger Drogenkonsum. In Actionfilmen nur harmlose Gewalt.
- **FSK "ab 16"**: Brutale Gewalt, starker Horror, detaillierter Drogenkonsum, expliziter Sex. In Actionfilmen nur gemäßigte bis harte Gewalt.
- **FSK "ab 18"**: Geschnitten werden sehr harte Gewaltszenen v. a. in Action- / Horrorfilmen.



SOZIALE MEDIEN IM AUFWÄRTSTREND

Facebook

Instagram

Tic Toc

Snap Chat

Whats App



SOZIALE MEDIEN

- Dienen der Kontaktaufnahme und der Erhaltung eines möglichst großen Kontaktes.
- Die Menge an Profile, von denen ein Account gesehen wird, nennt man Reichweite.
- Zum Schutz der Privatsphäre gibt es private und öffentliche Accounts. Die öffentlichen haben oft mehr Funktionen.
- Je nach Plattform sind die Kontakte sehr unbeständig und die Spamrate liegt insgesamt bei 40%.



	Frei ab	Kontaktan-fragen	Blick auf die Inhalte	Reichweite
Tiktok	13	Einfaches folgen	Private + öffentliche Accounts	++++
Instagram	13	Einfaches folgen	Private + öffentliche Accounts	+++
Facebook	13	Bestätigung	Privates Profil + öffentliche Seite	++
Snap Chat	13	Username	Private + öffentliche Profile	+
Whats App	16	Telefonnummer + Speicherung in den Kontakten	Kein Profil, Status öffentlich	+



MEDIENERZIEHUNG – WIE KANN DAS AUSSCHAUEN?

- Vorbildfunktion:
Welches Medienverhalten beobachten Kinder tagtäglich?!
- Freude an realer Freizeitbeschäftigung stärken:
 - In der Familie gemeinsam spielen
 - Hobbies und reale Kontakte stärken
 - Bei Besuch von Freunden nicht-mediales Spielen fördern
- Spiele und Filme regelmäßig gemeinsam konsumieren



MEDIENERZIEHUNG – WIE KANN DAS AUSSCHAUEN?

- Handyregeln einführen:
 - Begrenzen der Dauer am Tag
 - Kein Handy beim Essen
 - Kein Handy bei Treffen mit Verwandten etc.
- Umgang mit Filmen:
 - Keine Filme im Hintergrund
 - Bewusste und gemeinsame Auswahl der Filme
 - Filme konsequent ausschalten, wenn sie nicht gefallen oder zu heftig sind



MEDIENERZIEHUNG – WIE KANN DAS AUSSCHAUEN?

- Chancen und Risiken thematisieren
- Handys und PC kontrollieren (Verlauf, Chats, ...)
- Schutzsoftware und Kindersicherungen nutzen (bei PC-Spielen z.B. TimeProtect)
- Medien nicht als Babysitter nutzen.



Beispiel zum Begrenzen von Medienzeiten

	1./2. Klasse pro Woche	3./4. Klasse Pro Woche
Ohne Lern- oder Verhaltensprobleme	Bis zu 3 Stunden unter der Woche Ca. 2 Stunden am Wochenende + 1 Stunde Lernprogramme	Bis zu 4 Stunden unter der Woche Ca. 3-4 Stunden am Wochenende + 2 Stunden Lernprogramme
Mit Lern- oder Verhaltensproblemen (Leistungsprobleme, AD(H)S, Angst, Aggression, ...)	Keine Filme, Spiele unter der Woche Am Wochenende höchstens 2 Stunden Inkl. Lernspiele	Keine Filme, Spiele unter der Woche Am Wochenende höchstens 3 Stunden Inkl. Lernspiele



MEDIENERZIEHUNG – WIE KANN DAS AUSSCHAUEN?

- **Googeln Sie Ihr Kind regelmäßig, lesen Sie die Berichte von Netflix und folgen Sie ihrem Kind in den sozialen Medien.**
- **Reagieren Sie (oder Ihr Kind) auf Verunglimpfungen nie in der virtuellen Welt sondern immer in der realen Welt.**
- **Zögern Sie den Zeitpunkt der Anmeldung bei sozialen Netzwerken nach hinten hinaus: Ihr Kind muss nicht zu den ersten gehören – aber auch nicht der oder die Letzte sein.**



MEDIENERZIEHUNG – WIE KANN DAS AUSSCHAUEN?

- Besprechen Sie auch die rechtlichen Folgen und zeigen Sie Beispiele krimineller Kontaktanfragen.
- Besprechen Sie genau, wie mit Kontaktanfragen und Chats umgegangen wird, was gepostet werden darf, etc. (Z.B. im ersten Jahr nichts posten, nur Kontaktanfragen von realen Freunden annehmen.)
- Altersbeschränkungen über-ernst nehmen



LUST AUF MEHR?

Learn & Relax bietet einiges für Eltern rund um Erziehung!

Zum Beispiel einmal im Monat einen kostenlosen Elterntreff via Zoom zu den unterschiedlichsten Themen.

Einfach zum Newsletter anmelden und der Link kommt automatisch:

Newsletter von Learn & Relax:

