

Immer das Handy in der Hand?

Brennpunkt Verhalten, 19.6.2021 – Judith Mathez





- Mediennutzung früher – Mediennutzung heute
- Beispiele Cybermobbing, exzessive Mediennutzung/Sucht, immersives Lernen mit Games
- Problematische Mediennutzung erkennen und einordnen
- Die pädagogische Beziehung als Ansatzpunkt
- Medienpädagogische Begleitung im Unterricht
- Materialien
- Handout: http://bit.ly/handy_hand

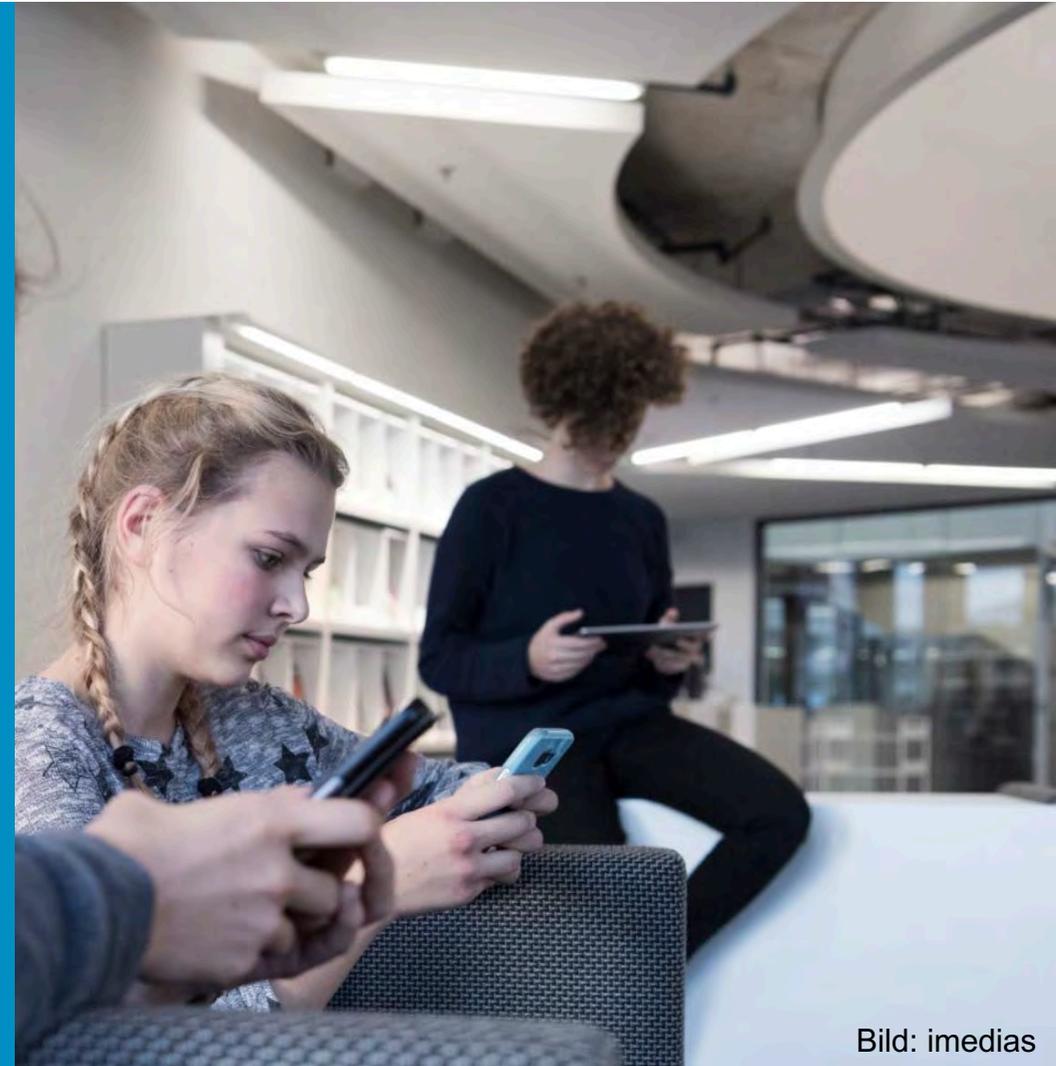


Bild: imedias

Funktionen von Medien

- Mit Medien die eigene Rolle finden
- Mit Medien unterwegs sein
- Mit Medien an sozialen Netzwerken
- Mit Medien ausspannen
- ...

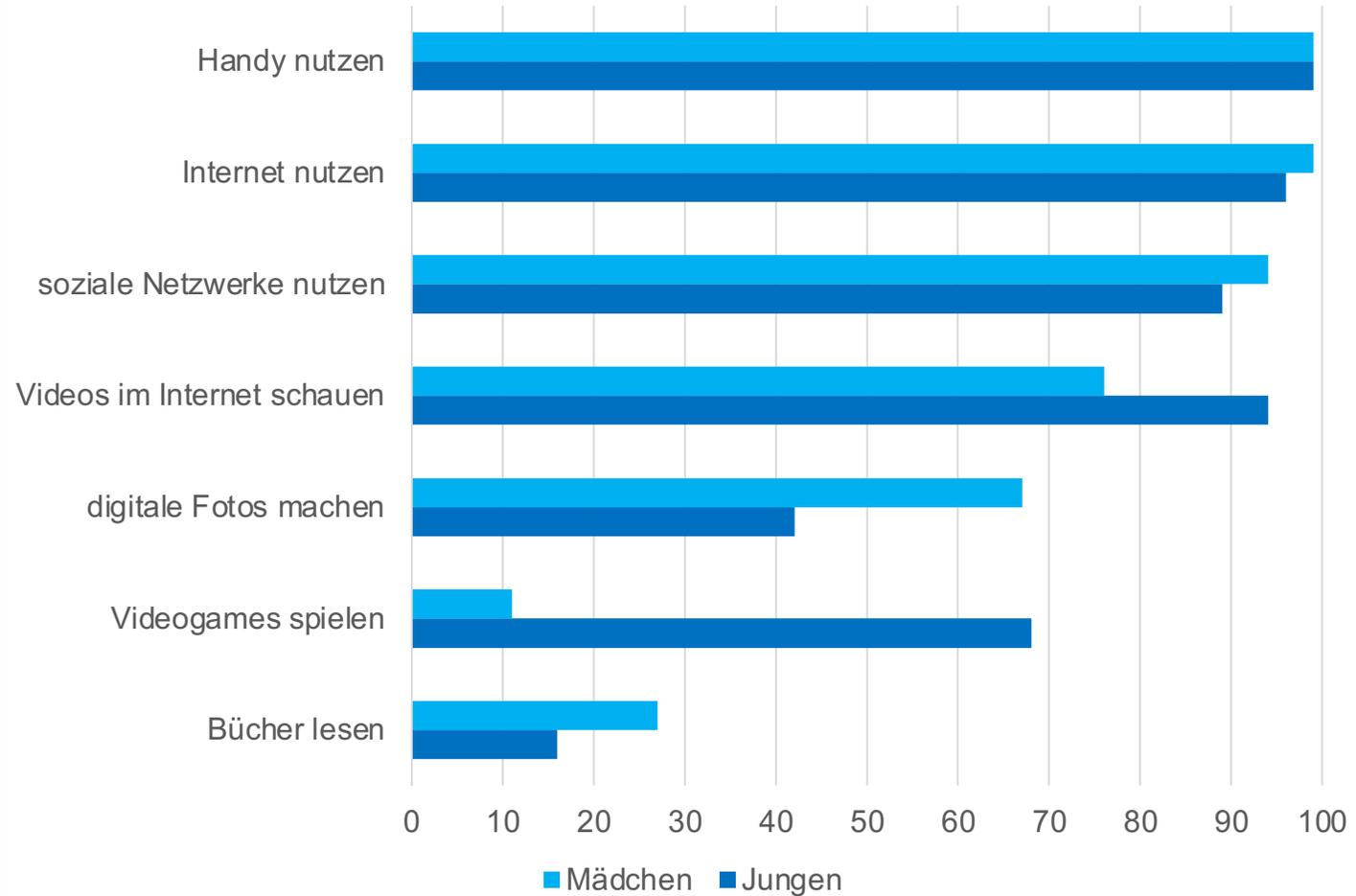


Bild: Bob B. Brown@flickr

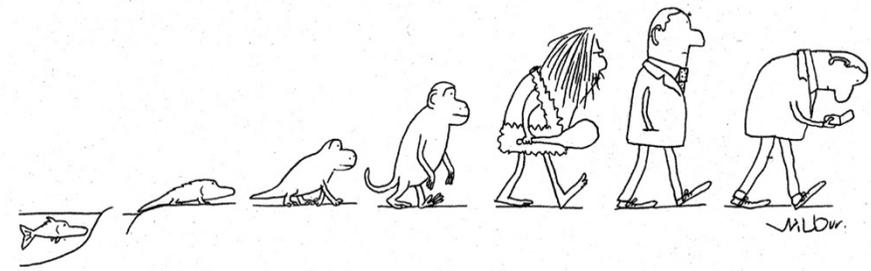
Mediennutzung von Schweizer Jugendlichen

«Digital Natives» vs.
«Digital Immigrants»

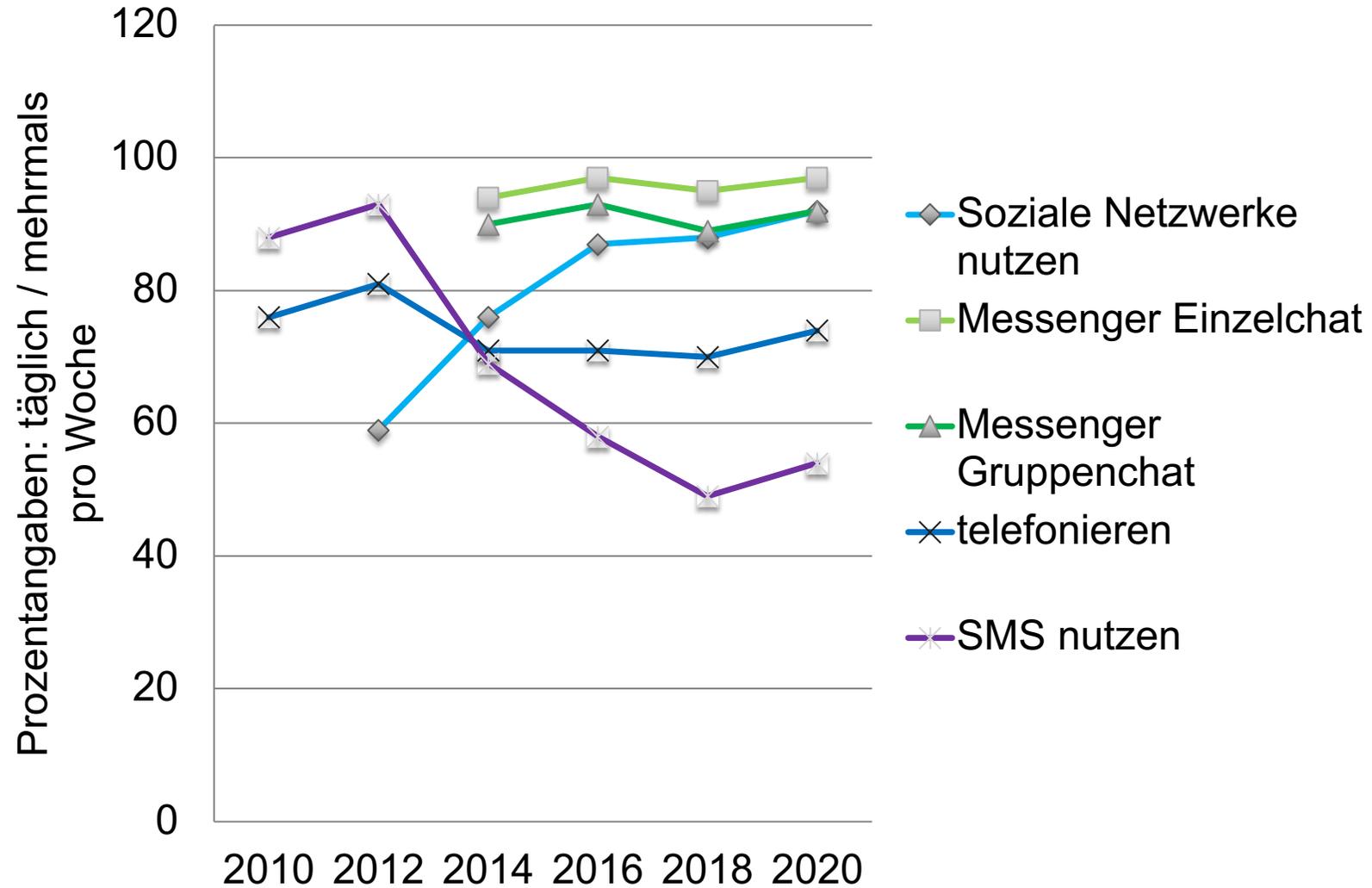
Prozentangabe: täglich/mehrmals pro Woche



Datenquelle: JAMES-Studie 2020



Allzweckgerät Smartphone



Datenquelle: JAMES-Studien 2010-2020
Bild: Yale Alumni Magazine Nov/Dez 2014

Lieblings-Apps Kinder und Jugendliche



Abbildung 32: Beliebteste Apps (nur 4.–6. Klasse)

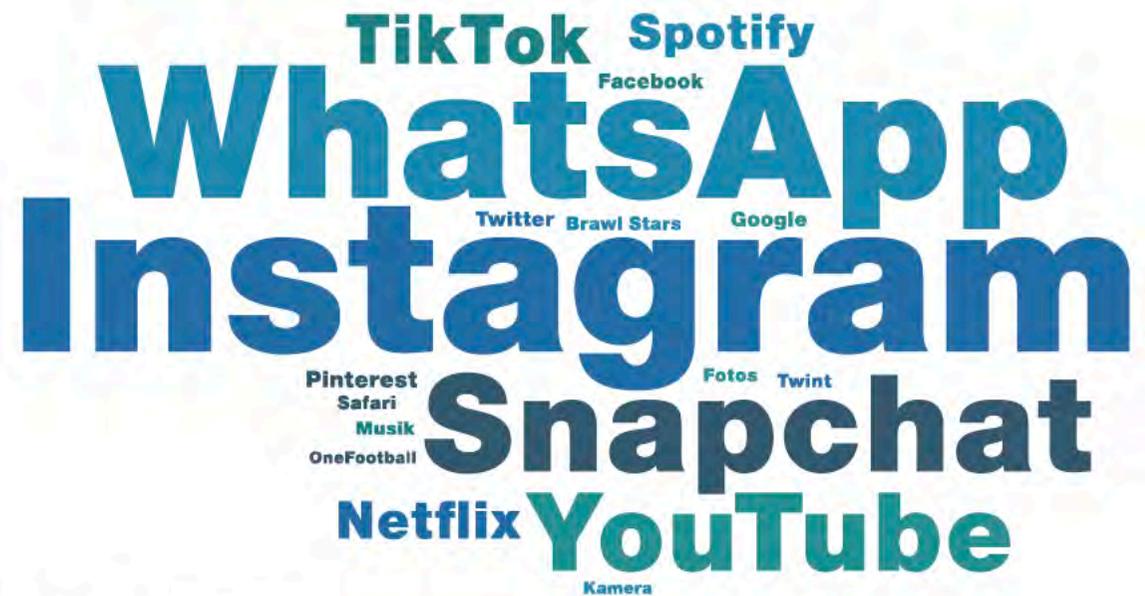


Abbildung 25: Lieblingsapps

Datenquellen: MIKE-Studie 2019; JAMES-Studie 2020

Bild: imedias

YouTuber*innen, Let's- Player*innen



Rebekah Wing
Team Harrison
LUCA DoctorBenx
Julien Bam Arazhul
BibisBeautyPalace
Paluten
Julia Beautx **Standart Skill**
GermanLetsPlay
Trymacs iCrimax
ViktoriaSarina
Joey's Jungle

Abbildung 35: Beliebteste YouTube-Kanäle in der Deutschschweiz (nur 4.–6. Klasse)

Lieblings-Games Kinder und Jugendliche

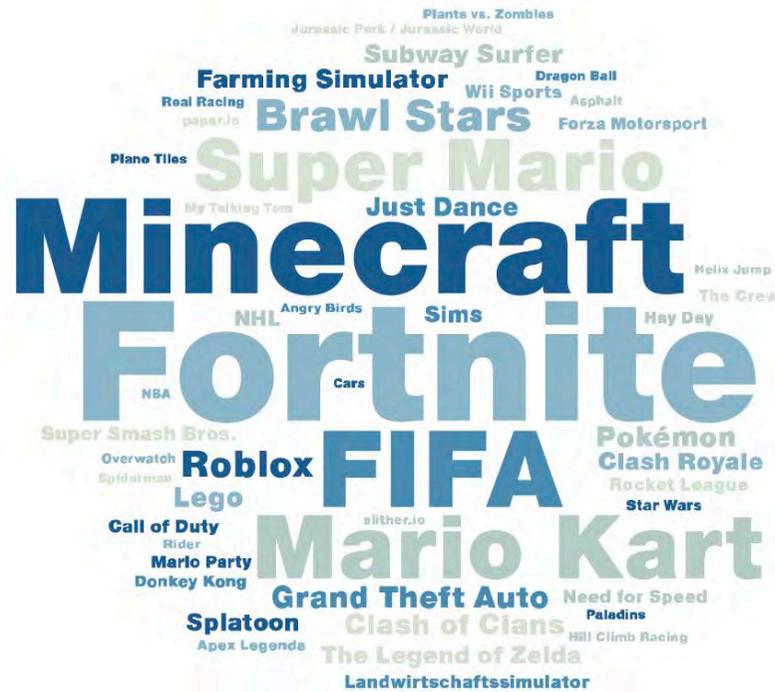


Abbildung 33: Beliebteste Games

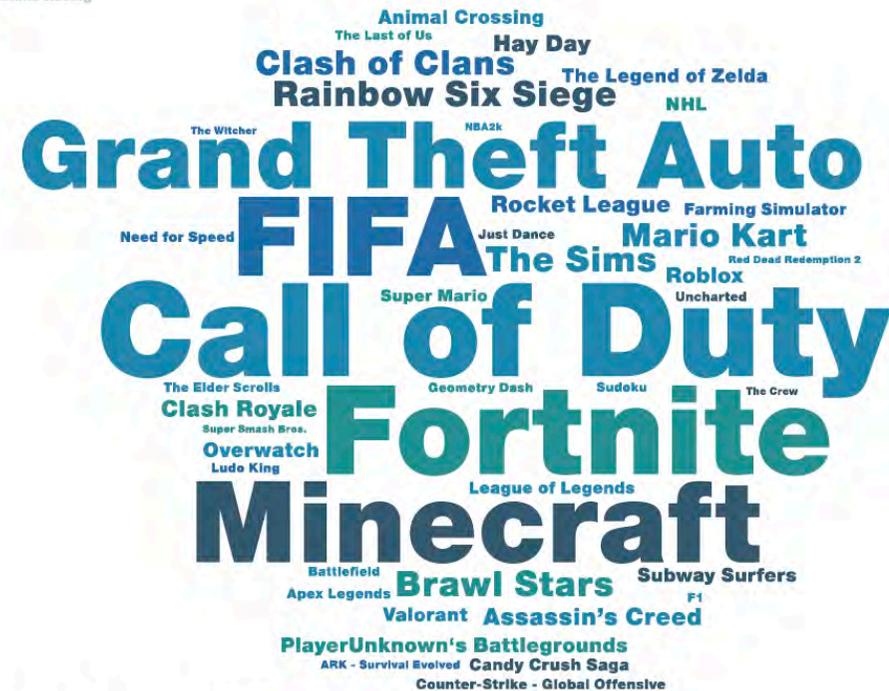


Abbildung 39: Lieblingsgames

Datenquellen: MIKE-Studie 2019; JAMES-Studie 2020

Bild: imedias

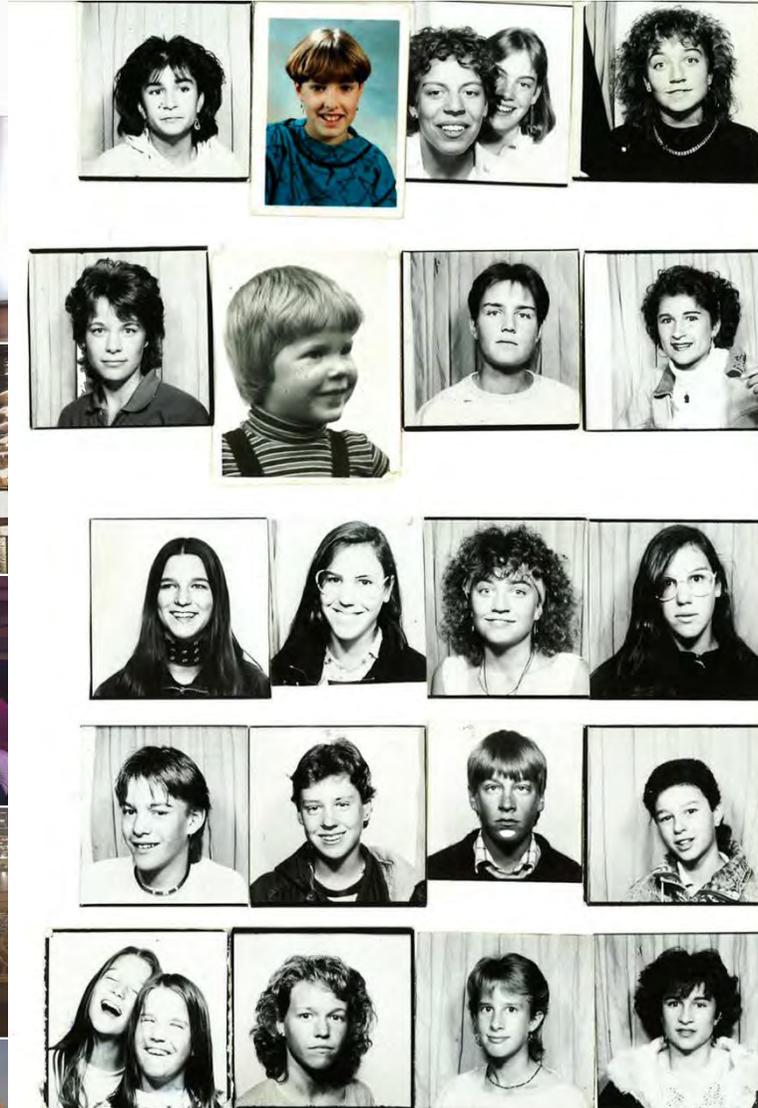
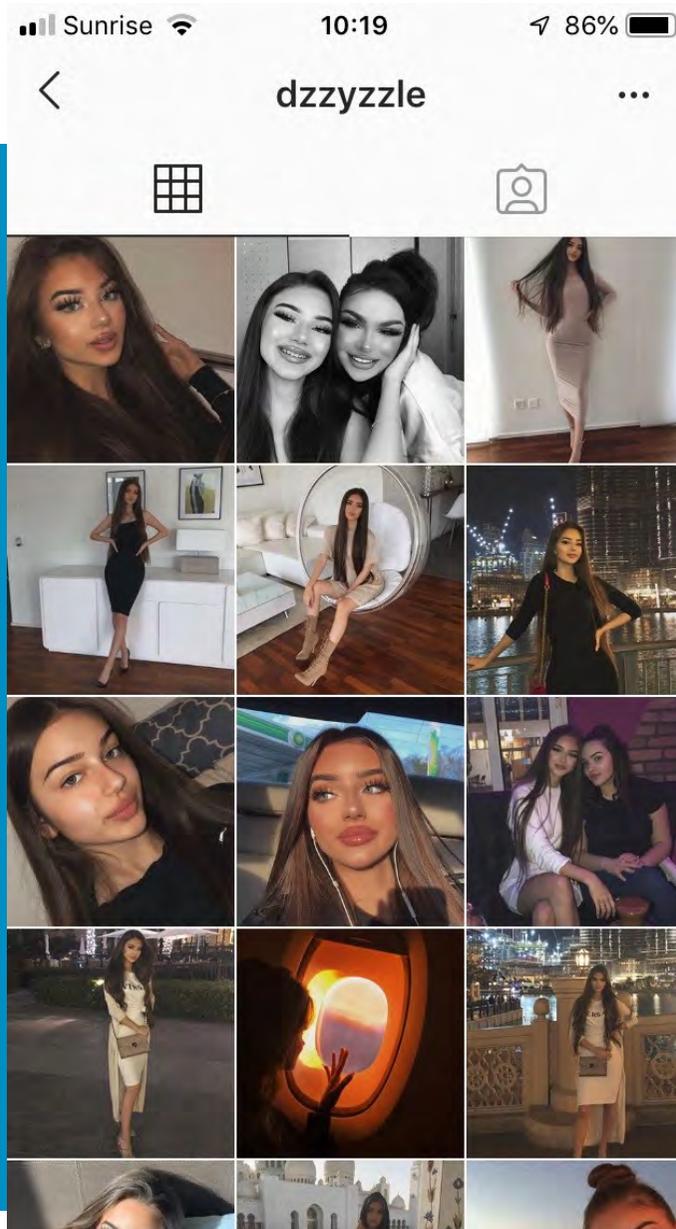
Liebste Freizeitaktivitäten Kinder



Abbildung 10: Beliebteste Freizeitaktivitäten der Kinder

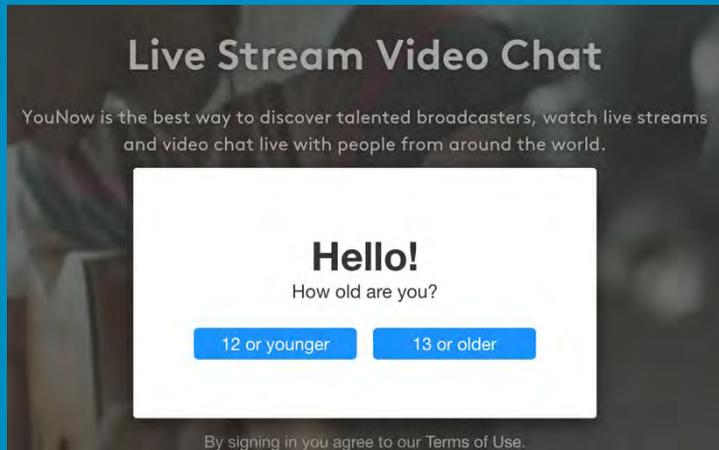
Datenquelle: MIKE-Studie 2019
 Bild: Wellspring Community School @ Flickr

«Digital Natives» vs. «Digital Immigrants»?



Bildquellen: dzyzzle@WhatsApp; zVg

Risiken der digitalen Welt



Gefahren für Kinder und Jugendliche bei der Nutzung digitaler Medien

Cybermobbing

- Gleiche Mechanismen wie «herkömmliches» Mobbing, aber zeitliche und örtliche Entgrenzung: immer und überall
- Offene und/oder subtile psychische Gewalt über längere Zeit mit dem Ziel, jemanden sozial auszugrenzen. Mittel: Hänkeln, Drohen, Beschimpfen, Herabsetzen, Blossstellen, Ausgrenzen, Vorenthalten von Informationen, Fake-Profilen, Beschädigen von Eigentum, ...
- Elemente: Absicht, Wiederholung, Leid
- Alarmsignale: Veränderung des Sozialgefüges in Klasse/Schule, Traurigkeit, Ängstlichkeit, Rückzug
- Nicht vergessen: Es gibt auch Cybermobbing gegen Lehrpersonen!
- Vertiefung auf Jugend und Medien:
<https://www.jugendundmedien.ch/themen/cybermobbing>



Bild: Priscilla Du Preez @ Unsplash

Exzessive Mediennutzung / Sucht

- Nutzungsdauer allein ist kein Kriterium, sondern auch Motivation und Auswirkungen spielen eine Rolle bei der Beurteilung
- Betrifft v.a. Nutzung von Games und Social Media
- «Internet Gaming Disorder» als Forschungsdiagnose im DSM-5 der APA und «Gaming Disorder» im Entwurf der 11. Revision des ICD der WHO. Laufende politische und psychologische Debatte.
- Kriterien: fehlende Kontrolle, gedankliche Eingenommenheit, Entzugssymptome, Toleranzentwicklung, fortgesetzte Nutzung trotz auftretender Probleme, Vertuschen usw.
- Alarmsignale: Abfallende Leistungen in der Schule, sozialer Rückzug, Übermüdung, Vernachlässigen von Kontakten usw.
- Vertiefung auf Jugend und Medien:
<https://www.jugendundmedien.ch/themen/onlinesucht>



Bild: Oladimeji Ajegbile @ Unsplash

Games als Lernumfeld: Immersives Lernen

- Erwünschtes Verhalten und Lernzuwachs durch Mediennutzung
- «Immersives Lernen»: Lernen durch Eintauchen in die Gamewelt. Beispiele: Sprachen, Geschichte
- Gamebeispiele: Call of Duty, Assassin's Creed
- Kompetenzbereiche: Sprachen, historische Inhalte, überfachliche Kompetenzen
- Vertiefung: Mathez, J. (2019). Eintauchen in andere Welten. Immersives Lernen mit Games. Computer + Unterricht, 115, S. 12–15.



Bilder: © Robert F. Sargent; Bild: www.callofduty.com/de/wwii; <https://press.paintbucket.de/>

Aktuelle internetbezogene Risiken

Problematische nutzergenerierte Inhalte, sexuelle Darstellungen und Kontakt zu Fremden sind die häufigsten Risiken

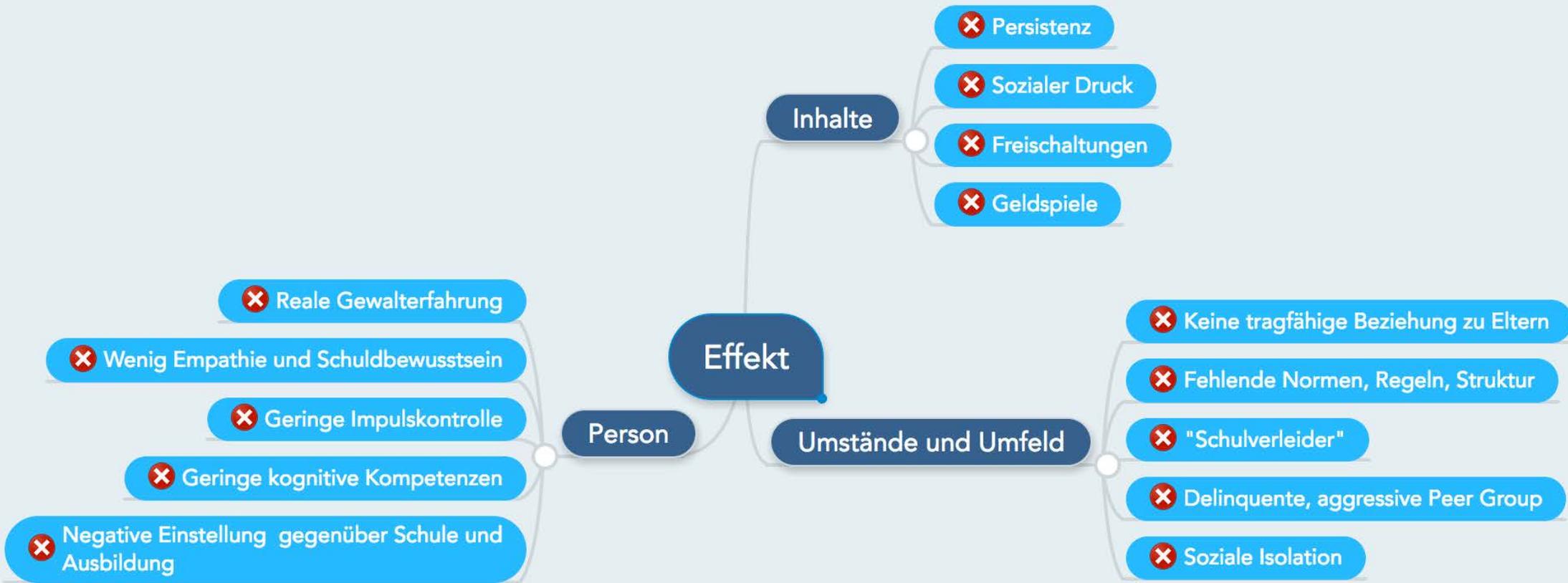
Wie viele der Befragten ein Risiko erlebt haben. Zusammenfassende Darstellung der nachfolgenden Kapitel.

alle		9-10	11-12	13-14	15-16	Jungen	Mädchen	Differenz
51	Problematische nutzergenerierte Inhalte	-	26	63	64	46	56	10
35	Sexuelle Darstellungen	10	15	49	68	39	32	7
34	Kontakt zu Fremden	4	18	51	63	33	35	2
28	Verletzungen der Privatsphäre	-	9	31	45	24	32	8
24	Sexuelle Nachrichten	-	4	27	42	24	24	-
24	Diskriminierungen	9	14	33	42	22	27	5
21	Cyberhate	-	8	25	29	16	25	9
21	Grooming	-	2	22	41	18	24	6
20	Datenschutz	-	6	24	31	21	19	2
15	Treffen mit Fremden	2	7	20	33	14	17	3
10	Zu viel Geld in Apps/ Games ausgegeben		2	11	17	16	3	13
9	Exzessive Nutzung	-	2	11	16	8	11	3
4	Cybermobbing	5	3	5	8	3	6	3
3	Geld durch Betrug verloren		2	2	5	3	2	1
Mindestens eines der Risiken erlebt (in %)		26	51	88	94	65	64	1

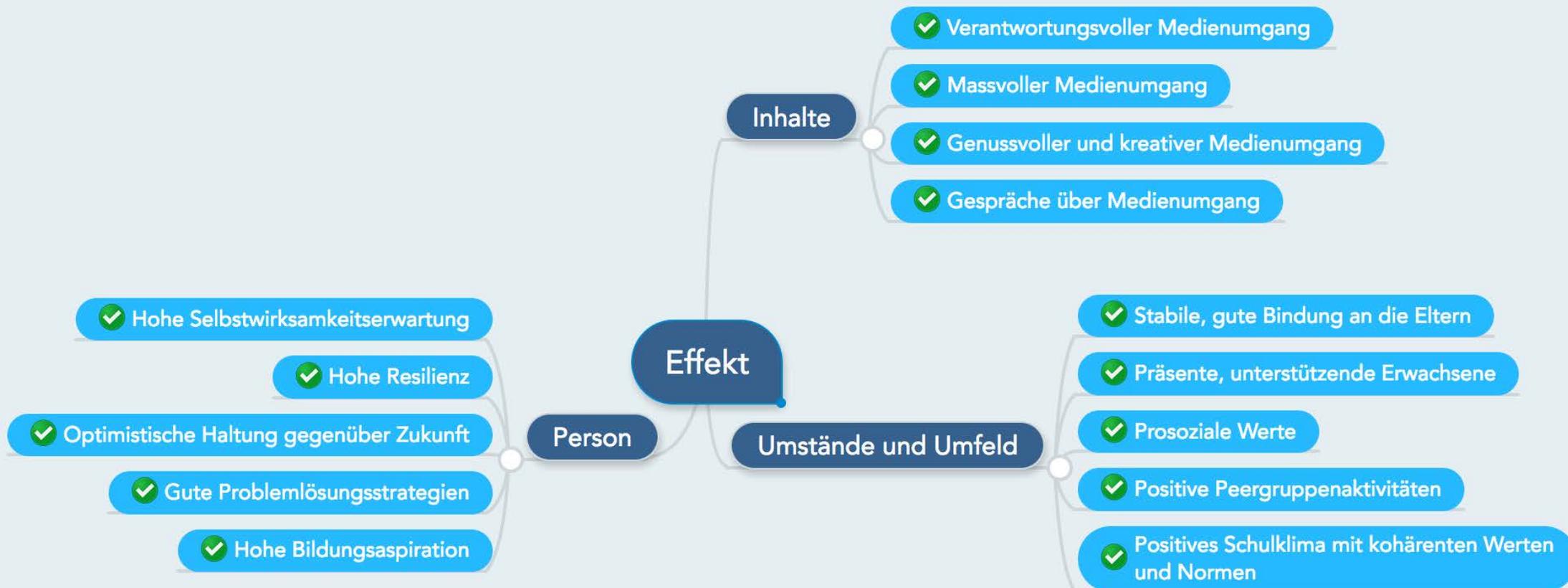
in %, N=1026 (9-16 Jahre) / 766 (11-16 Jahre)

Datenquelle: EU Kids online Schweiz 2019

Medienwirkungsforschung: Risikofaktoren



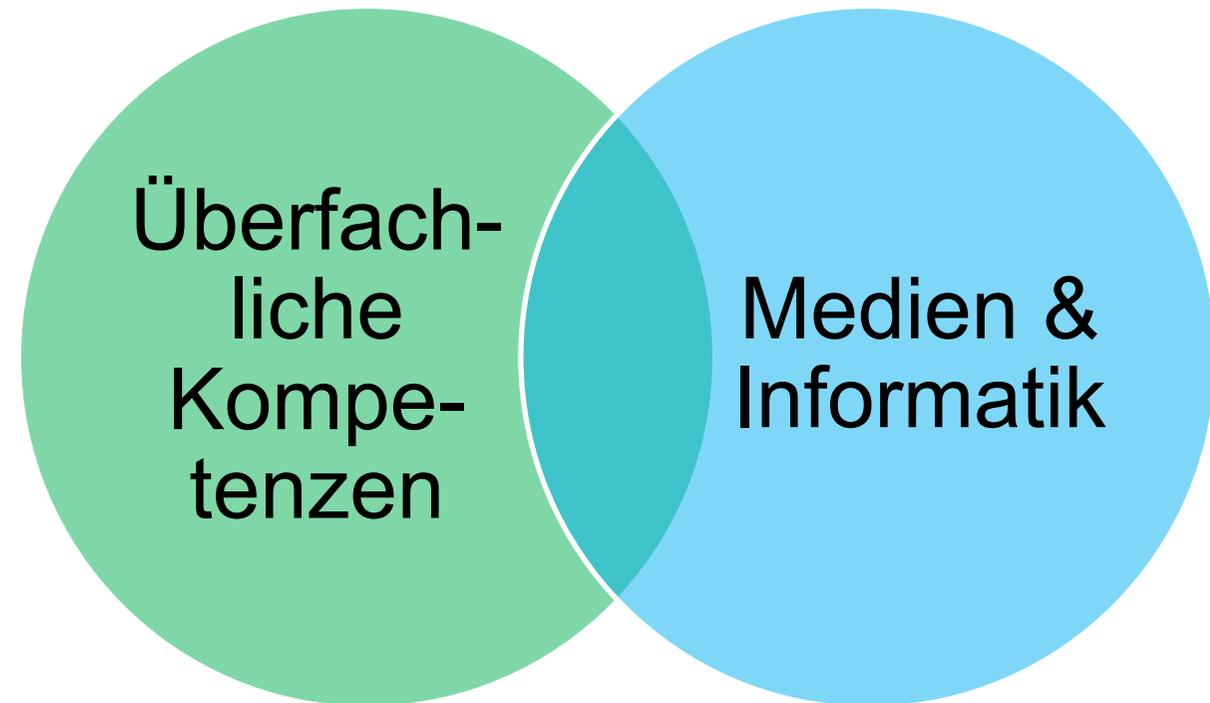
Medienwirkungsforschung: Schutzfaktoren



Was geht das die Schule an?

- Medienerziehung ist eine geteilte Verantwortung zwischen Schule *und* Elternhaus
- Pädagogische Beziehung als Ansatzpunkt
- Stärken der Medienkompetenz, Anknüpfen an der Lebenswelt
- Bei Vorfällen richtig reagieren

Lehrplan 21



Mediennutzung als Türöffner für Gespräche

- Welches ist dein Lieblingsspiel? Worum geht es? Was ist das Spielziel? Was macht das Spiel besonders?
- Warum gefällt dir genau dieses Spiel so gut?
- Spielst du allein oder mit anderen zusammen? Online oder offline?
- Woher hast du das Wissen rund um Games?

Halo auf Xbox One, Schüler, 11 Jahre

1. "Halo ist einfach cool. Ich mag besonders den Masterchief."
2. Ich spiele Online und habe auch Freunde aus anderen Ländern mit denen ich mich regelmässig treffe und dann Englisch, Russisch oder Deutsch mit Ihnen spreche. Das mag ich.

Among us/Brawl Stars/Roblox (Knabe 6. Klasse)

- 1) Es ist mega cool mit allen anderen zu gamen. Immer nach der Schule machen wir ab auf Teams und entscheiden uns, welches Game wir gamen.
- 2) Ich weiss, ich bin schon ein bisschen süchtig. Meine Eltern haben mir eine Sperre eingestellt. Nach 2 Stunden stellt das iPad ab. (Mit Ämtli kann das Kind mehr Zeit verdienen ;-))

Fortnite, Felix 12 Jahre alt

1. Ich kann mich ausserhalb der Schule, auch später am Abend noch online mit meinen Freunden zum Spielen treffen.
2. Die Welt ist immer anders, immer spannend und interessant.
3. Es gibt mega coole Skins, Tänze und Musik.
4. Ich kann mich über Stunden beschäftigen und es wird mir nie langweilig.

Fortnite, Junge 10 Jahre

1. Ich kann nicht nur gegen andere kämpfen, ich kann auch in einem Team spielen (mit Klassenkameraden). Ich kann auch kreativ sein und muss nicht unbedingt töten.
2. Ich spiele Fortnite, damit ich Stress abbauen kann. Ich weiss, dass Fortnite süchtig machen kann, ich bin es aber nicht.

Roblox Spielplattform, Junge, 6. Klasse

1. "Man kann selber Programmieren, aber es gibt auch sonst viele Spiele. Ich finde Rollenspiele gut, das Militärspiel mit Aufstiegsmöglichkeiten gefällt mir besonders. Es gibt harte Regeln, Schimpfwörter geben eine Verwarnung, bei drei wirst du blockiert. Gut gibt es auch Moderatoren, die Helfen. "

Mediennutzung als Türöffner für Gespräche

- Gegenseitige Hemmungen, über das Thema Mediennutzung zu sprechen
- Lehrpersonen: Gesprächsanlässe schaffen, Dialog fördern
- Offenheit für das Thema mitbringen, Orientierung bieten, Vorbild sein
- Auch negative Aspekte können so besser besprochen werden: Präventionseffekt



Abbildung und Credits: Veronika Huber & Fabian Zehnder

Stärken der Medienkompetenz

- «Medien und Informatik» verbinden mit überfachlichen Kompetenzen
- Erfolgversprechende Unterrichtsmethoden: Ressourcenorientierte Methoden, die die Lebenswelt der S*S einbeziehen und sie partnerschaftlich als Expert*innen des eigenen Medienverhaltens ernst nehmen. Offener Austausch, Diskussion und Dialog, Selbstreflexion.
- Ergänzend: Affektiv neutrale Information über strafrechtliche, emotionale, soziale Konsequenzen von risikobehafteter Mediennutzung



Quelle: Lehrmittelverlag Zürich

Intervention im Bedarfsfall

- Einpassung in die lokalen Präventions- und Interventionskonzepte
- Nutzung lokaler Ressourcen: Schulische Sozialarbeit, PICTS etc.

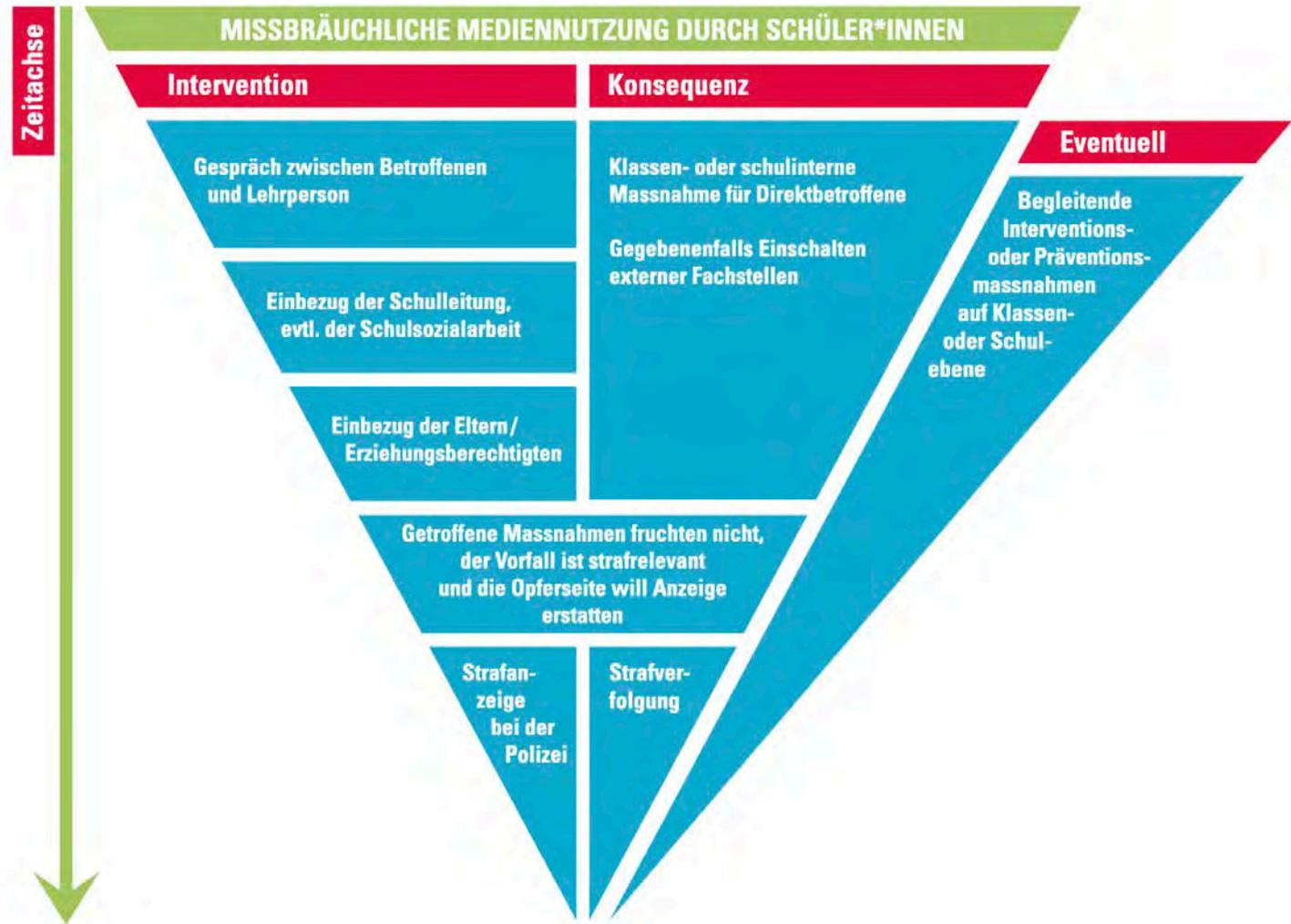


Bild: Medienkompetenz im Schulalltag

Weiterführende Informationen

- Präventionsprojekt «Flo#» der Suchtpräventionsstellen Kanton SO, Jupo Solothurn und imedias: <https://so-flott.ch/>
- Lehrmittel Medien und Informatik: «connected», «inform@21»
- Aktuelle Informationen auf der Plattform «Jugend und Medien»: <https://www.jugendundmedien.ch/>
- Freelance mit Unterrichtsmodulen zu Themen wie Cybermobbing und Social Media (Zyklus 3): <https://be-freelance.net>
- feel-ok.ch mit Unterrichtsmaterial z.B. zum Thema Onlinesucht: <https://www.feel-ok.ch>
- Klicksafe.de mit Info- und Unterrichtsmaterialien für Zyklus 2 und 3; Themen: Cybermobbing, Social Media u.a.: <https://www.klicksafe.de>
- Schweizerische Kriminalprävention, juristische Informationen: https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschuere_n-und-faltblaetter/

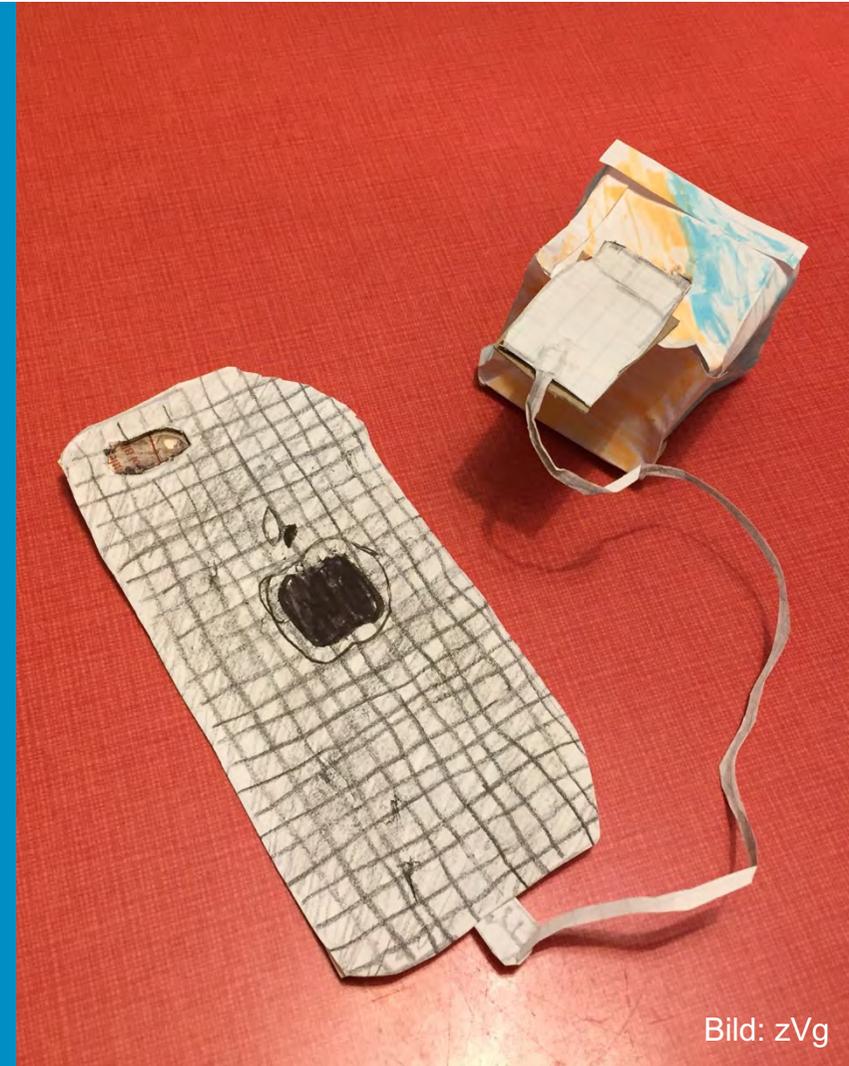


Bild: zVg

Elternhaus *und* Schule tragen Verantwortung für die Medienerziehung der Kinder und Jugendlichen.

Begleitung und Stärkung von Medienkompetenz und überfachlichen Kompetenzen als Königsweg.

Begleiten heisst: Zuhören, in Kontakt sein, Dialog fördern, Vorbild sein, Hinschauen, richtig reagieren.

Judith Mathez

imedias – Beratungsstelle für digitale
Medien in Schule und Unterricht

Institut für Weiterbildung und Beratung

Pädagogische Hochschule FHNW

www.imedias.ch

judith.mathez@fhnw.ch

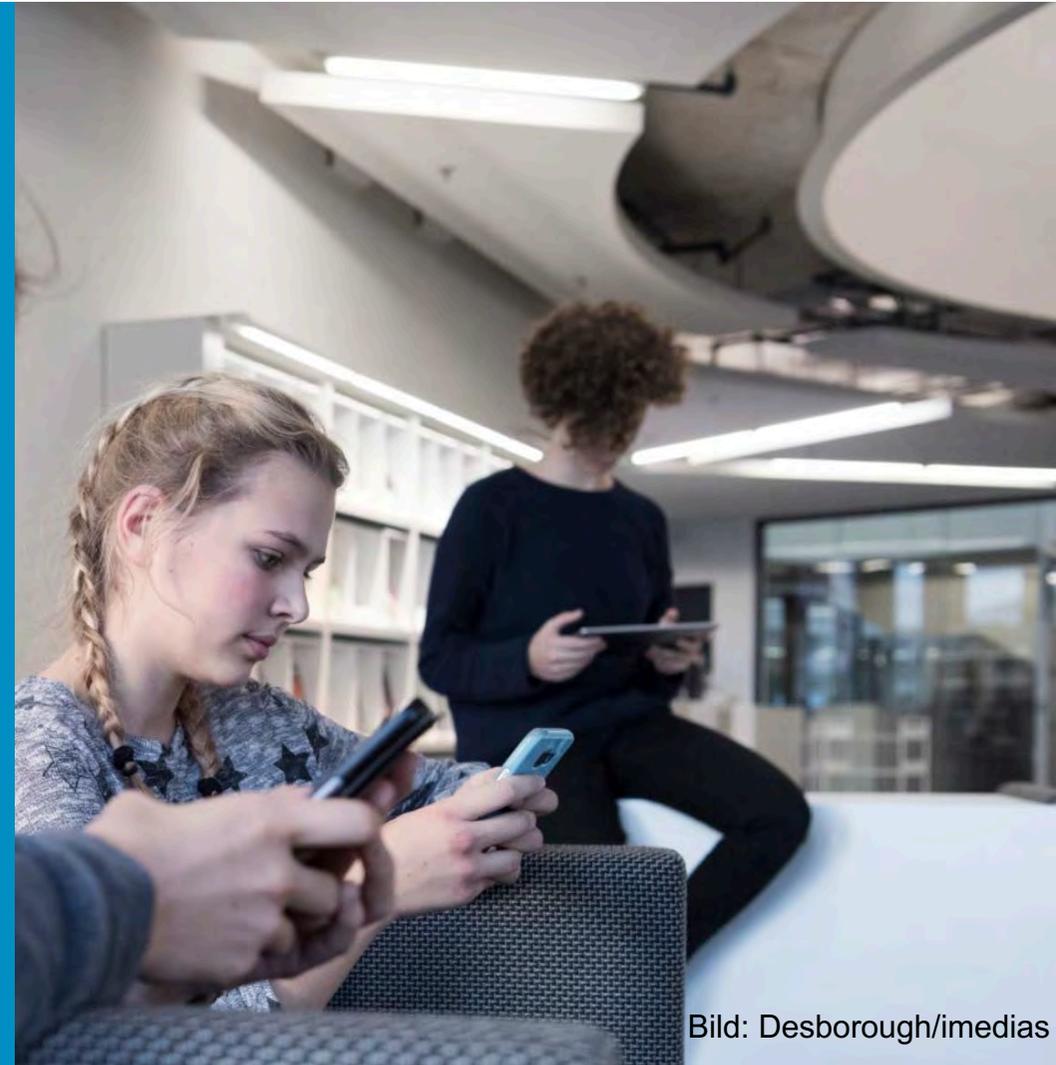


Bild: Desborough/imedias