



# HANDOUT GRUNDSCHULE DIGITALE LEBENSWELTEN

LINA SAMOSKE  
MARTIN OBERWETTER





## **DIGITALE LEBENSWELTEN VON HERANWACHSENDEN**

### Medienumgang

- Jedes Kinder ist anderes und verarbeitet Dinge anders
- Jedes Kind hat andere Interesse, Ängste & Sorgen

### Mediennutzung

- Neugier, Informationen, Spaß > Gewissen, Moral, Werte aufbauen
- Vermeidung von Langeweile
- Ablenkung von belastenden Situationen (Achtung!) > mit verschiedenen sozialen Systemen umgehen
- Orientierung (an Rollenvorbildern) > Gleichgesinnte finden
- Abgrenzung in Elternfreien Räumen > Umgang mit Erwartungen außerhalb der Familie
- Struktur & Halt im Alltag > Beständige Freundschaften halten & aufbauen
  
- Spiele- und App-Entwickler\*innen kennen die Interessen und Themen der Kinder & Jugendlichen
- Themen der Jugendlichen werden bedient, es ist schwer für sie zu widerstehen

### Risiken

- Kommunikation: Online-Verhalten, Hate Speech, Bewertungen, Cybermobbing, Persönlichkeitsrechte
- Kontakte: gefährdende & ungewollte
- Inhalte: gefährdende & ungeeignete (Achtung! YouTube. Und Spotify: Video-Funktion, „E“-Inhalte)
- Kommerz: Werbung, Datenschutz, Kosten (-Fallen), InApp Käufe
- Dark Patterns: Manipulative Mechanismen in Social Media & Games

### Gaming

- Inhalte beachten & besprechen, an der Altersfreigabe orientieren
- Interesse an den Inhalten zeigen, Inhalte gemeinsam besprechen, ggf. hinterfragen
- Spielsucht ist eine anerkannte Krankheit: meist handelt es sich eher um „nur“ exzessives Spielverhalten
- In App Käufe thematisieren (Limit setzen bzw. Regeln finden)
- Game Chats thematisieren (Kontakte, Sprache etc.)

## Chancen

- Gemeinsame Medienzeit (mit der Familie oder analog mit Freund\*innen)
- Podcast oder Hörbuch aufnehmen
- Gemeinsam online spielen, in einem geschützten Raum
- Foto- oder Geräuschrätsel kriegen und lösen
- Liefhack erstellen und filme
- Kurzfilme oder Stopmotionfilme drehen
- Lets Plays aufnehmen

## Tipps

- Ansprechpartner\*in & Vertrauensperson & Vorbild für das Kind sein
- Gemeinsam Medienregeln festlegen (Medienfreie Zeiten bestimmen)
- Ehrliches Interesse an den Inhalten, dem Medienverhalten etc. zeigen
- Begleiten und Inhalte gemeinsam einordnen
- Altersgerecht er- und aufklären
- Sicherheitseinstellungen für jede App vornehmen
  
- Statt WhatsApp: Signal
- Statt Google: DuckDuckGo oder Startpage

[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

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

[www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)

[www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)

[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

[www.scout-magazin.de](http://www.scout-magazin.de)

[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)