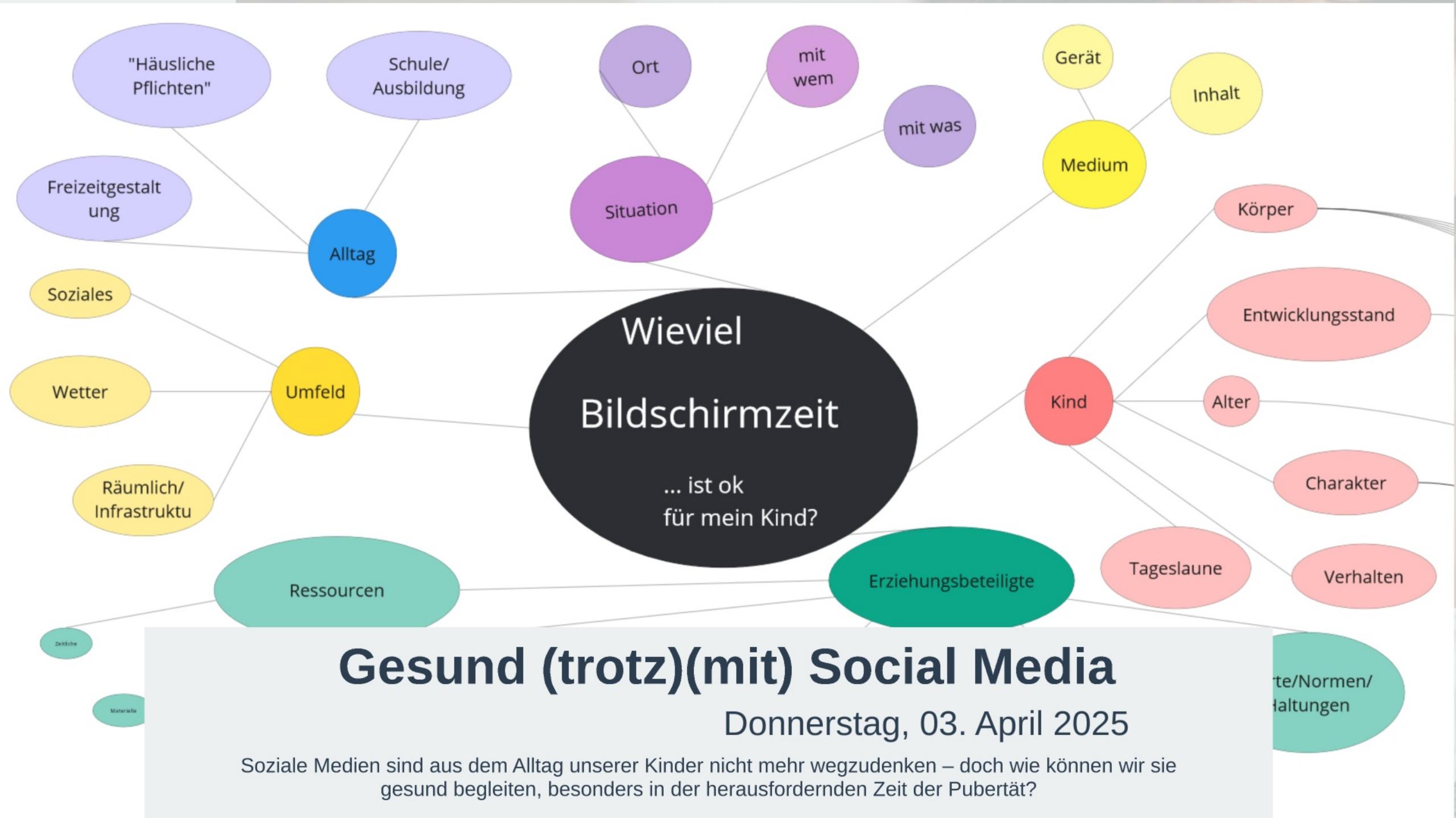
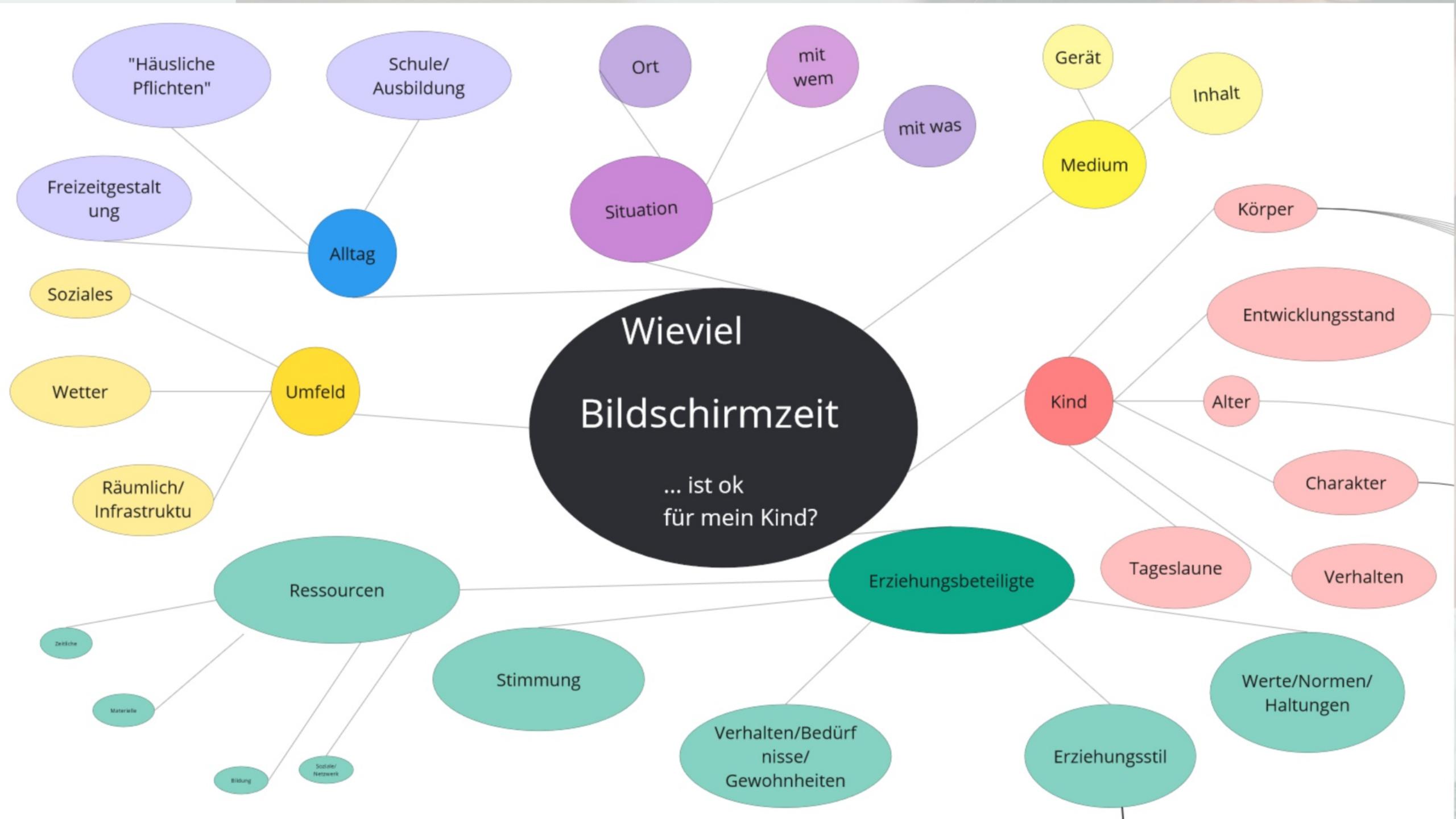


Soziale Medien sind aus dem Alltag unserer Kinder nicht mehr wegzudenken – doch wie können wir sie gesund begleiten, besonders in der herausfordernden Zeit der Pubertät?





Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Fernseh schauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Fernseh schauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern.

Fernsehschauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Fernseh schauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern.

Fernsehschauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren.

Gewisse Sendungen sind gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Fernseh schauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern.

Fernsehschauen ist gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren.

Gewisse Sendungen sind gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren.

Gewisse Sendungen sind gut für die Sprachförderung bei Kindern von 2 bis 3 Jahren, vor allem aber für den Wortschatz.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

Binär-Spektrum-Ambivalenz-Ambiguität

Binarität (wahr/falsch):

Es gibt nur zwei klar definierte und sich gegenseitig ausschließende Zustände, wie „wahr“ oder „falsch“, „schwarz“ oder „weiß“. Diese Sichtweise bietet keine Zwischenräume oder Grauzonen.

Spektrum (Zwischenzustände):

Ein Spektrum erlaubt also eine feine Differenzierung und fließende Übergänge. „etwas glücklich“.

Ambivalenz (gleichzeitige Gegensätze):

Ambivalenz tritt auf, wenn eine Person gleichzeitig zwei gegensätzliche Gefühle oder Meinungen hat. Im Gegensatz zum Spektrum, wo es fließende Übergänge zwischen zwei Extremen gibt, erlebt eine Person bei Ambivalenz beide Extreme (positiv und negativ) gleichzeitig und spürt einen inneren Konflikt.

Ambiguität (Mehrdeutigkeit)

bezeichnet die Eigenschaft von etwas, mehrdeutig, unklar oder uneindeutig zu sein. Es kann sich sowohl auf Sprache, Konzepte, Situationen als auch auf Wahrnehmungen beziehen. Ambiguität entsteht, wenn eine Aussage, ein Symbol, ein Signal oder eine Situation mehrere mögliche Bedeutungen, Interpretationen oder Handlungsoptionen zulässt, ohne dass eine davon eindeutig hervorgehoben wird.

"Dies lässt sich dadurch erklären, dass Referent und neues Wort simultan gezeigt [werden] und filmische Mittel dienen einer zusätzlichen Akzentuierung."

Einschränkend weisen sie aber darauf hin, "...dass das dann besser gelingt, wenn sich zwei Personen explizit über Eigenschaften eines neuen Objektes austauschen, wie das bspw. in Lernsendungen wie Sesamstraße der Fall ist, und dies nicht nebenbei geschieht." (Nieding/Ohler 2012, S. 712)

Achtung vor

"eine Studie hat bewiesen"

„Social-Media-Sucht ist allgegenwärtig und schädlich.“

Belegbare Aussage: Experten sind sich uneinig, ob Social-Media-Sucht existiert; es fehlen valide diagnostische Kriterien.

„Soziale Medien isolieren Menschen sozial.“

Belegbare Aussage: Soziale Medien können sowohl soziale Isolation fördern als auch das Sozialkapital stärken, abhängig von der Nutzung.

„Jugendliche verbringen zu viel Zeit in sozialen Medien und vernachlässigen andere Aktivitäten.“

Belegbare Aussage: Die Auswirkungen hängen stark von individuellen Faktoren ab, wie der Art der Nutzung und den Inhalten.

„Die Lösung ist, soziale Medien zu verbieten oder komplett darauf zu verzichten.“

Belegbare Aussage: Der Nutzen eines Verzichts auf soziale Medien hängt stark von der jeweiligen Person und ihrem individuellen Nutzungsverhalten ab.

Soziale Medien sind die Hauptursache für die Probleme von Teenagern.

Belegbare Aussage: Vorbestehende Anfälligkeit wie Armut oder psychische Herausforderungen spielen eine viel größere Rolle als soziale Medien.

„Der Beginn von mentalen Krisen bei Jugendlichen fällt zeitlich genau mit der Einführung von Smartphones und sozialen Medien zusammen.“

Belegbare Aussage: Langzeitstudien wiederlegen, dass die Einführung sozialer oder mobiler Medien ursächlich mit dem Anstieg psychischer Belastungen bei Jugendlichen zusammenhängt.

„Soziale Medien sind der Grund dafür, dass Menschen nicht mehr miteinander reden.“

Belegbare Aussage: Soziale Medien verdrängen nicht den persönlichen Austausch – sie helfen vielmehr, Kontakt zu halten, wenn direkte Begegnungen abnehmen.

(Hall, 2024)(Sanders et al., 2024)(Odgers & Jensen, 2020)(Vuorre, Orben & Przybylski, n. d.) (uvm.)

Augen weg vom Bildschirm!!

Es geht um unsere Kinder!



Familienumfeld, Erziehungsstile und Ressourcen

sind verschieden

Somit sind auch Vorstellungen von gesund und ungesund verschieden.



Kinder sind verschieden

Nicht alle Kinder brauchen die gleichen Regeln.
So verschieden wie Kinder sind, so unterschiedlich sind auch
ihre Bedürfnisse in der Begleitung/Regelung (der
Mediennutzung).



Art der Mediennutzung unterscheidet sich stark

Inhalt, Form, Motivation und soziales Setting (uvm.) entscheiden, wie «gesund» eine Mediennutzungssituation ist.

Der "Uses and Gratifications"-Ansatz sagt, dass wir mit jeder Mediennutzung einem ungestillten Bedürfnis nachgehen.

"Die Mediennutzung" gibt es nicht.



positive Mediennutzung

Entwickeln.

Weil wir:

- nicht nur verbieten wollen.
- Ideengeber:innen sein wollen.
- das Heft in der Hand haben wollen.



Diskussion und zusammentragen (10min)

Was ist für mich eine „positive Mediennutzung“?

Was sind Kriterien?

Wann ist Mediennutzung „Gut“?

Austausch 1





Kinderrechte und Mediennutzung

Kinderrechte sind grundlegend für die gesunde Entwicklung von Kindern und gelten auch für ihre Mediennutzung. In diesem Abschnitt werden die zentralen Rechte beleuchtet und deren Bedeutung im digitalen Umfeld diskutiert.

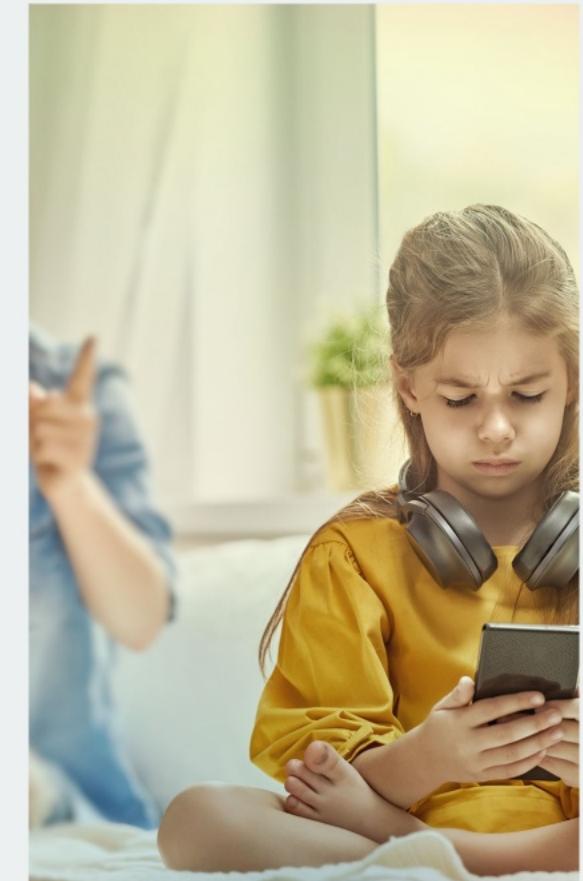
"Allgemeine Grundsätze"

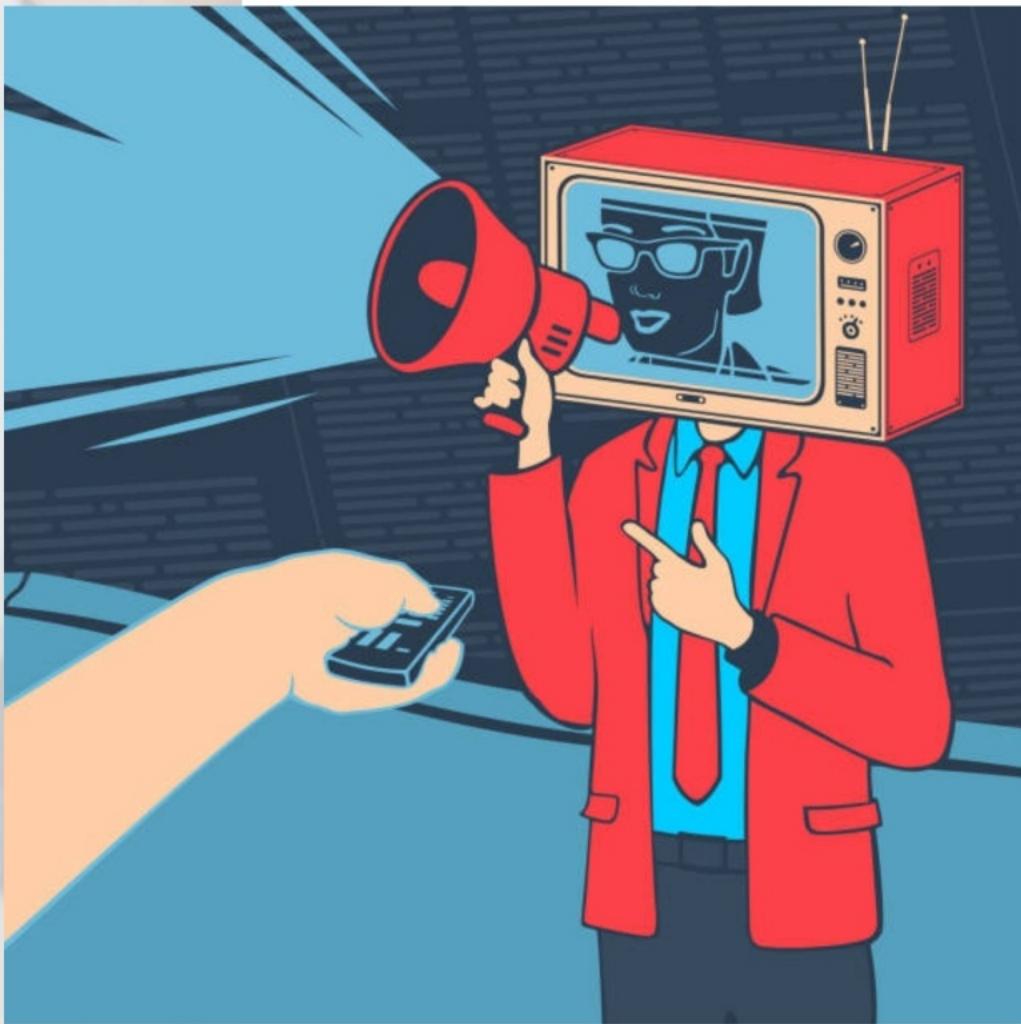
- Nichtdiskriminierung
- Kindeswohl (best interests of the child)
- Recht auf Leben, Überleben und Entwicklung
- Berücksichtigung der Perspektive der Kinder
- Sich entwickelnde Fähigkeiten des Kindes



"Allgemeine Massnahmen zur Umsetzung durch die Vertragsstaaten"

- A. Gesetzgebung
- B. Umfassende Politik und Strategie
- C. Koordinierung
- D. Ressourcenzuweisung
- E. Datenerhebung und -auswertung
- F. Unabhängiges Monitoring
- G. Verbreitung von Informationen, Sensibilisierung und Schulungen
- H. Zusammenarbeit mit der Zivilgesellschaft
- I. Kinderrechte und der Wirtschaftssektor
- J. Kommerzielle Werbung und Marketing
- K. Zugang zur Justiz und Rechtsmittel





"Grundrechte u. Freiheiten"

- A. Informationszugang
- B. Freie Meinungsäußerung
- C. Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit
- D. Versammlungs- und Vereinigungsfreiheit
- E. Recht auf Privatsphäre
- F. Geburtsregistrierung und Recht auf Identität
- G. Recht auf Kultur, Freizeit und Spiel
- H. Recht auf Bildung

"Besondere Themen und Schutzmassnahmen"

- Familiäres Umfeld und alternative Betreuung
- Gewalt gegen Kinder
- Kinder mit Behinderungen
- Gesundheit und Wohlergehen
- Bildung, Freizeit und kulturelle Aktivitäten
 - Recht auf Kultur, Freizeit und Spiel
 - Recht auf Bildung
- Besondere Schutzmaßnahmen
 - Schutz vor wirtschaftlicher, sexueller und sonstiger Ausbeutung
 - Jugendrechtspflege
- Schutz von Kindern in bewaffneten Konflikten,
- Kindermigrant:innen und Kinder in anderen prekären Situationen



‘해솔’은 분당경영고등학교 학생들이 여러가지 어려움을 해결해주고자 만든 주니
어소셜 컴퍼니입니다. 저희의 첫번째 사업은 학생들을 위한 ‘힐링카페 만들기’사업

Fazit

- Zugang soll garantiert sein.
- Kinder müssen beteiligt werden.
- Zugang muss sicher sein.
- Zugang muss Alter- und Entwicklungsgerecht sein.



Entwicklungsauflagen von Kindern

Die Entwicklungsaufgaben von Kindern umfassen entscheidende Aspekte, die ihre kognitive, körperliche und emotionale Entwicklung beeinflussen.

Kognitive Entwicklung

Die kognitive Entwicklung bezieht sich auf:

- das Lernen
- Denk- und Problemlösungsfähigkeiten.



Körperliche Entwicklung

Die körperliche Entwicklung bezieht sich auf:

- das Wachstum
- die motorischen Fähigkeiten
- Gesundheitsaspekte





Emotionale Entwicklung

Die emotionale Entwicklung bezieht sich auf:

- Das Verständnis und den Umgang mit eigenen Gefühlen.
- Wahrnehmung von und Umgang mit den Gefühlen anderer.
- Beziehung und Bindung.

Me-Si-3Eck

Mediensituationen Bewusst gestalten



Körperliche Entwicklung

Etwas gesundes "snacken"

Sitzposition
Nutzung nach draussen verschieben
Bildschirmgrösse anpassen
mit Bewegung verbinden

Mit "Beziehung" verbinden
Begleitung verstärken
kuscheliges Umfeld schaffen

Spielerische Aufgaben stellen

Gemütlichkeit herstellen

Gesprächssituationen ermöglichen:
Metakommunikation über alle Aspekte

Gefühle bei der Mediennutzung

Mit Fragen verbinden

Lehrreiche Inhalte auswählen
Mit kreativen Aufgaben ergänzen.

Über Inhalte Reden

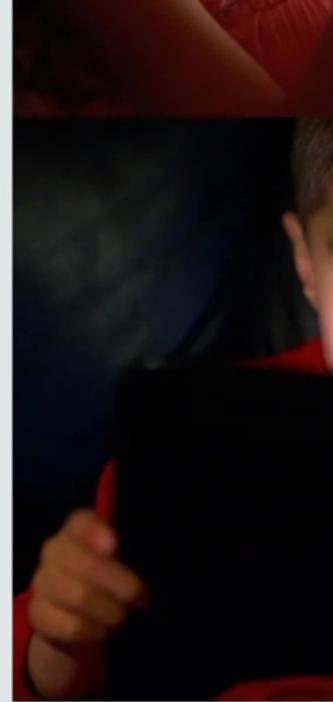
darf ich mitmachen?

Inhalte bewusst Verhandeln

Sozial-Emotionale Entwicklung

Angepasste Inhalte

Kognitive Entwicklung





0 bis 6 Monate
Kind: Vertrauen
bilden/Bindung
Eltern: Fürsorge

Rolle der Eltern

6 bis 18 Monate
Kind: Die Umwelt
entdecken/ Exploration
Eltern: Fürsorge

18 Monate bis 3 Jahre
Kind: Denken lernen/den
eigenen Willen entdecken
Eltern: Fürsorge

Auch die Elternrolle verändert sich mit dem Großwerden der Kinder. Je nach Entwicklungsaufgabe der Kinder verändert sich auch die der Erziehungsbeteiligten.

3 bis 6 Jahre
Kind: Soziales Umfeld erweitern/
Freundschaften (Ich und die anderen)
Eltern: Vorbild sein

6 bis 12 Jahre
Kind: Zugang zur Welt des
Wissens/Moralentwicklung
Eltern: Förderung der Selbstständigkeit

13 bis 18 Jahre
Kind: Pubertät/ Ablösung vom
Elternhaus (Mein Leben)
Eltern: Loslassen

 www.kinderschutz.ch

Im Überblick

Die folgende Übersicht gibt Anhaltspunkte über die Entwicklungsaufgaben des Kindes und die entsprechenden Aufgaben der Eltern in dieser Zeit - sie ist nicht abschliessend und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Altersangaben sind sehr grob; ...

0 bis 6 Monate
Kind: Vertrauen
bilden/Bindung
Eltern: Fürsorge

6 bis 18 Monate
Kind: Die Umwelt
entdecken/ Exploration
Eltern: Fürsorge

18 Monate bis 3 Jahre
Kind: Denken lernen/den
eigenen Willen entdecken
Eltern: Fürsorge

Auch die Elternrolle verändert sich mit dem Großwerden der Kinder. Je nach Entwicklungsaufgabe der Kinder verändert sich auch die der Erziehungsbeteiligten.

3 bis 6 Jahre
Kind: Soziales Umfeld erweitern/
Freundschaften (Ich und die anderen)
Eltern: Vorbild sein

6 bis 12 Jahre
Kind: Zugang zur Welt des
Wissens/Moralentwicklung
Eltern: Förderung der Selbstständigkeit

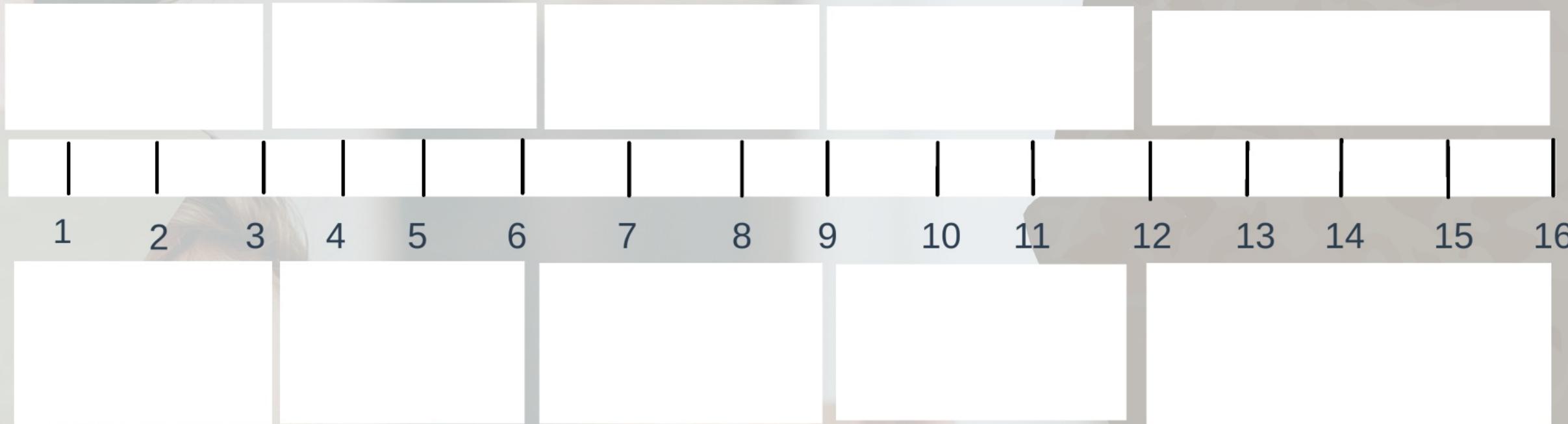
13 bis 18 Jahre
Kind: Pubertät/ Ablösung vom
Elternhaus (Mein Leben)
Eltern: Loslassen



www.kinderschutz.ch

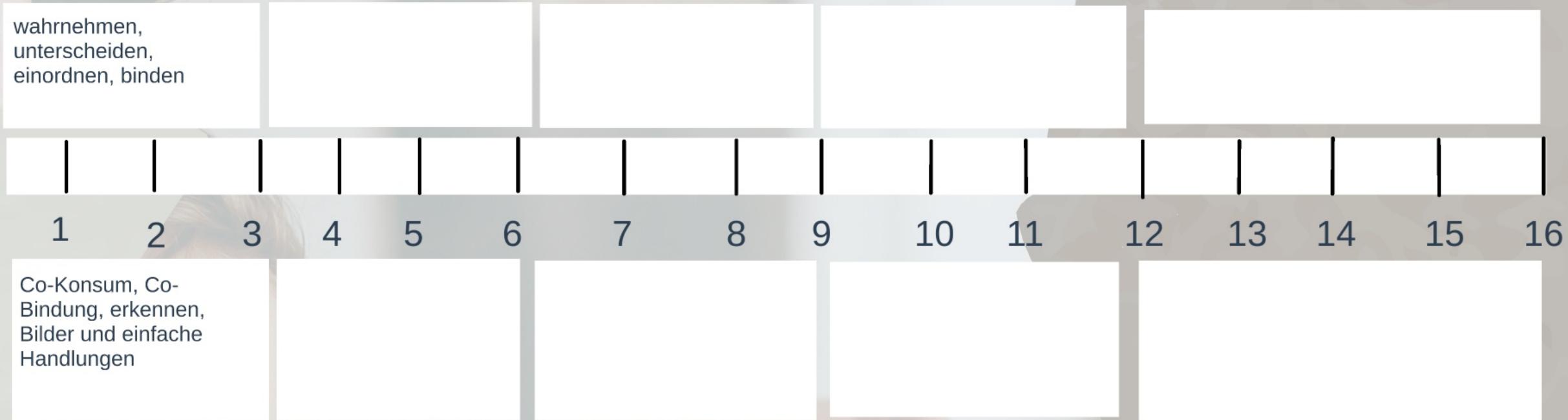
Im Überblick

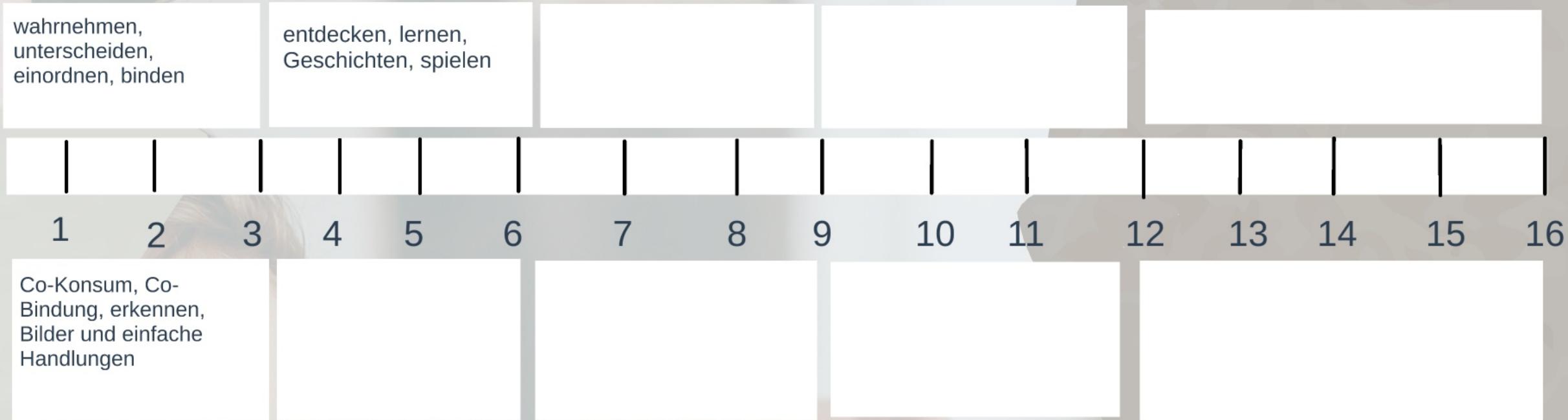
Die folgende Übersicht gibt Anhaltspunkte über die Entwicklungsaufgaben des Kindes und die entsprechenden Aufgaben der Eltern in dieser Zeit - sie ist nicht abschliessend und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Altersangaben sind sehr grob; ...

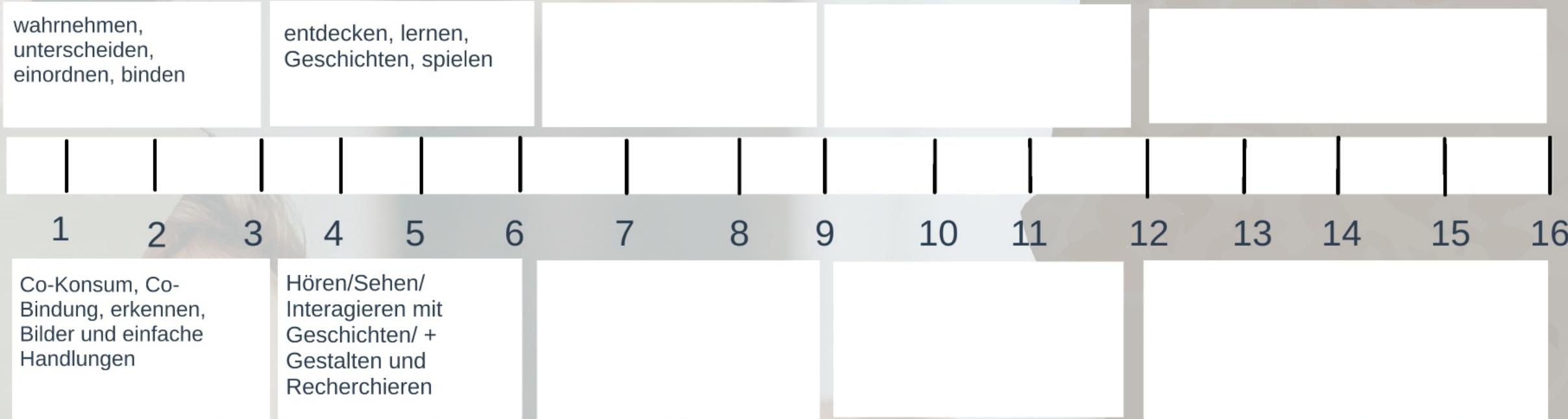


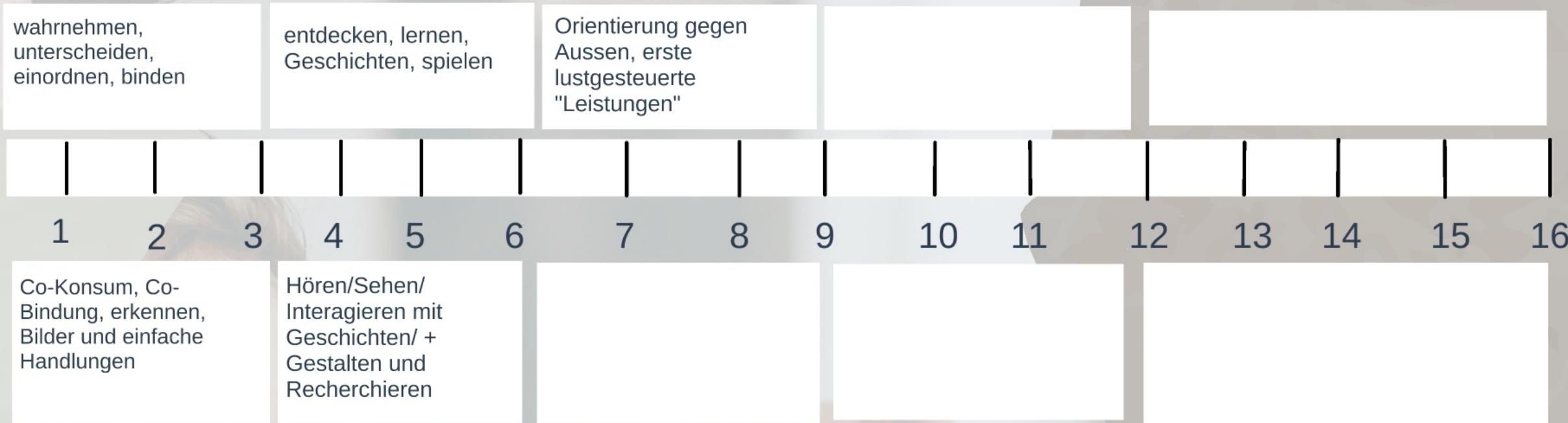
wahrnehmen,
unterscheiden,
einordnen, binden

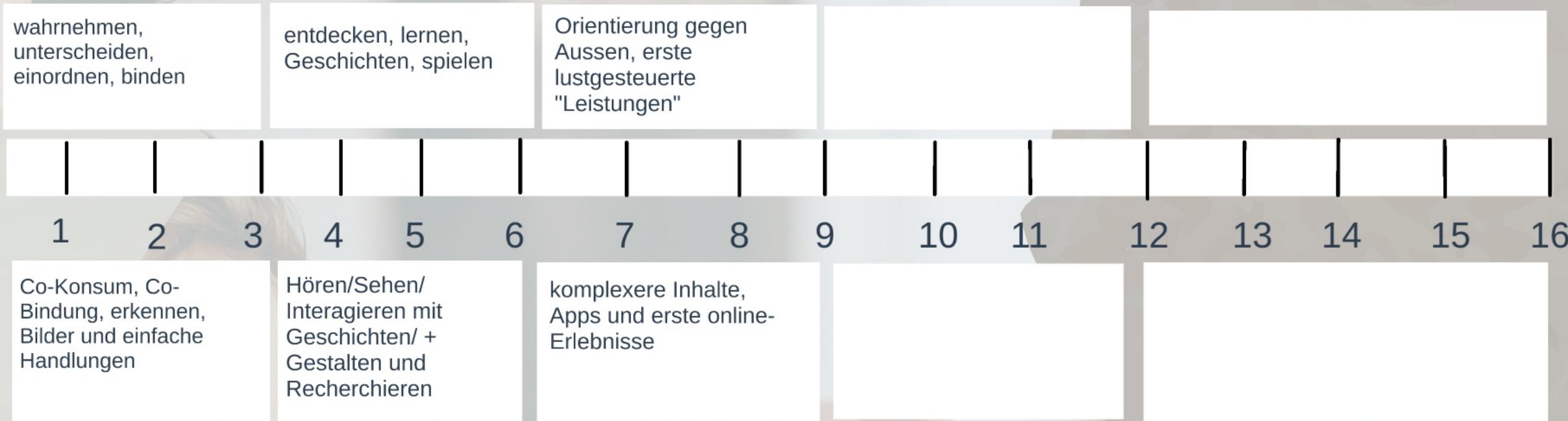
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

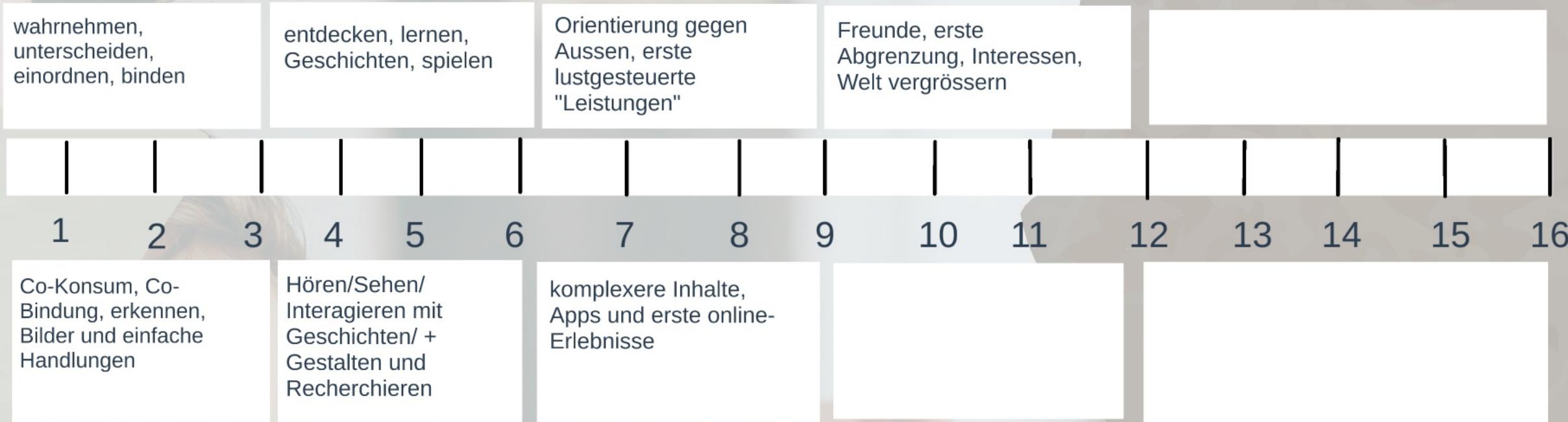


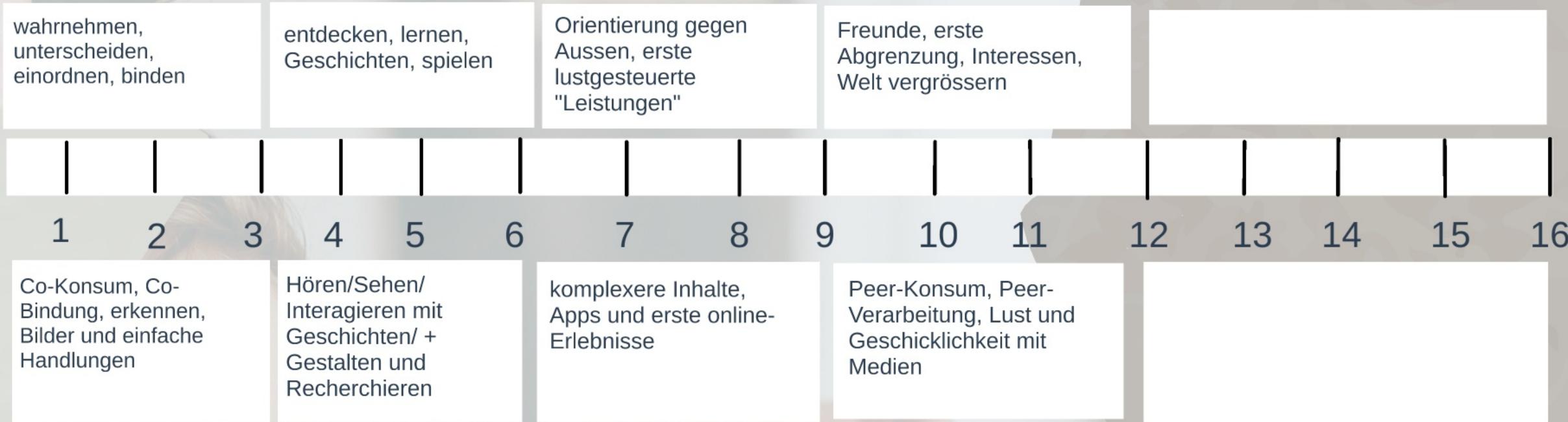


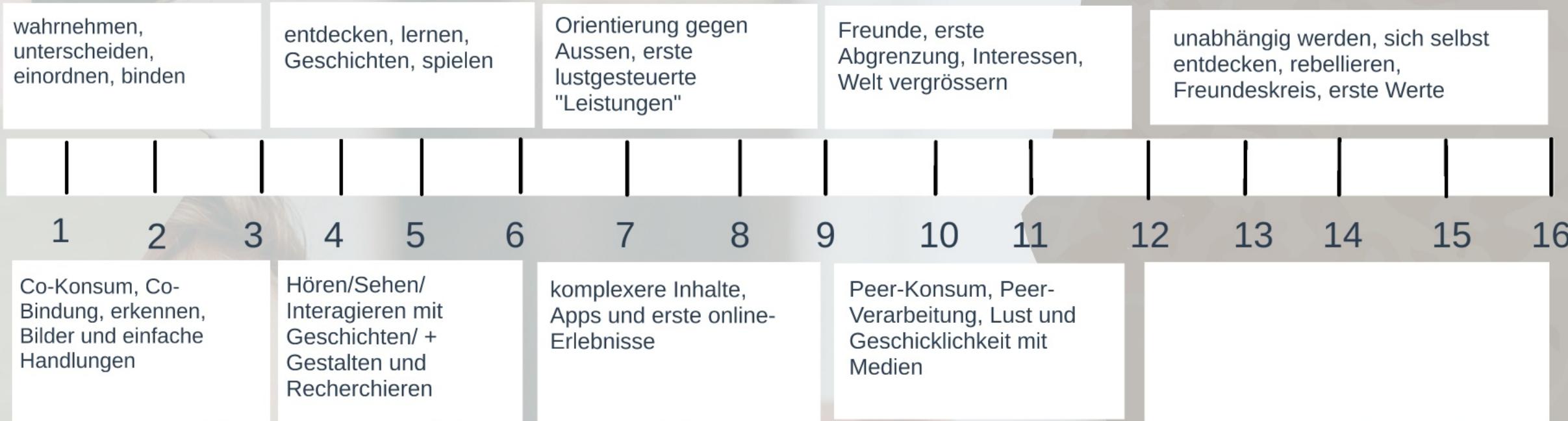


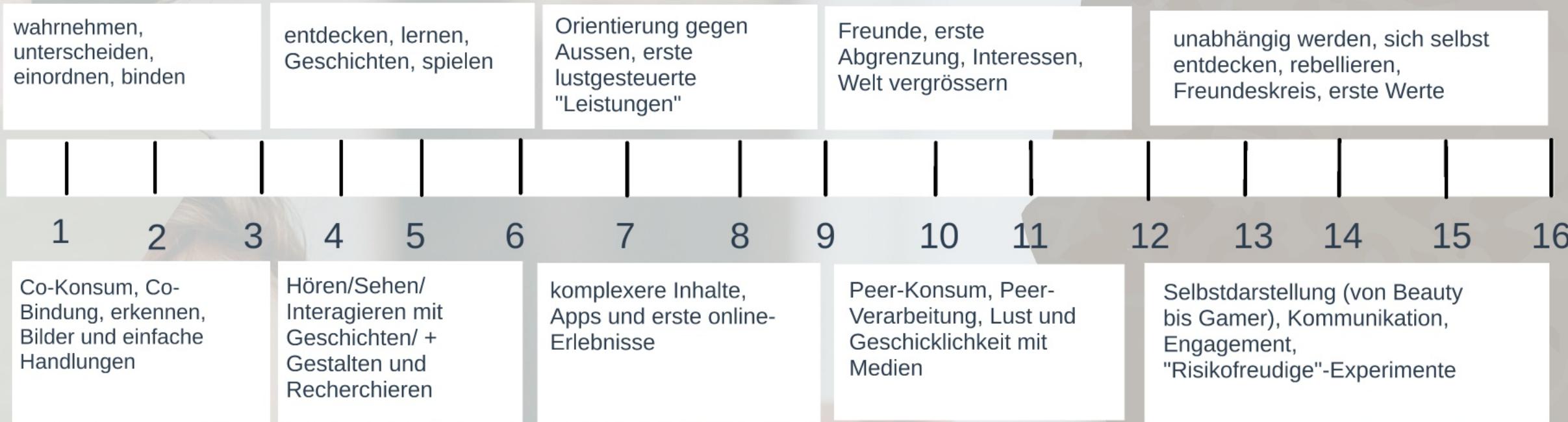


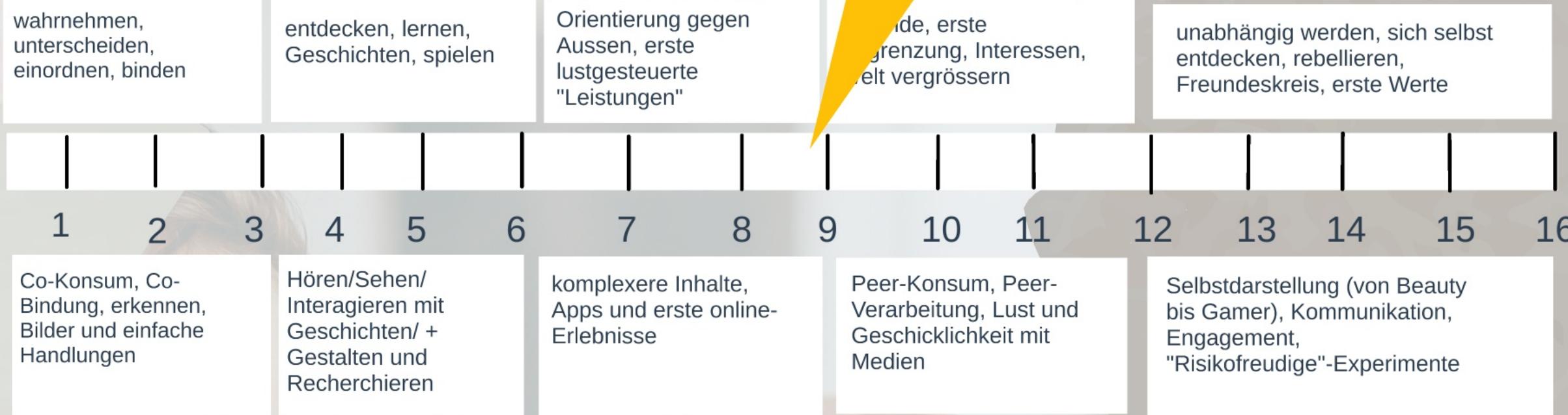


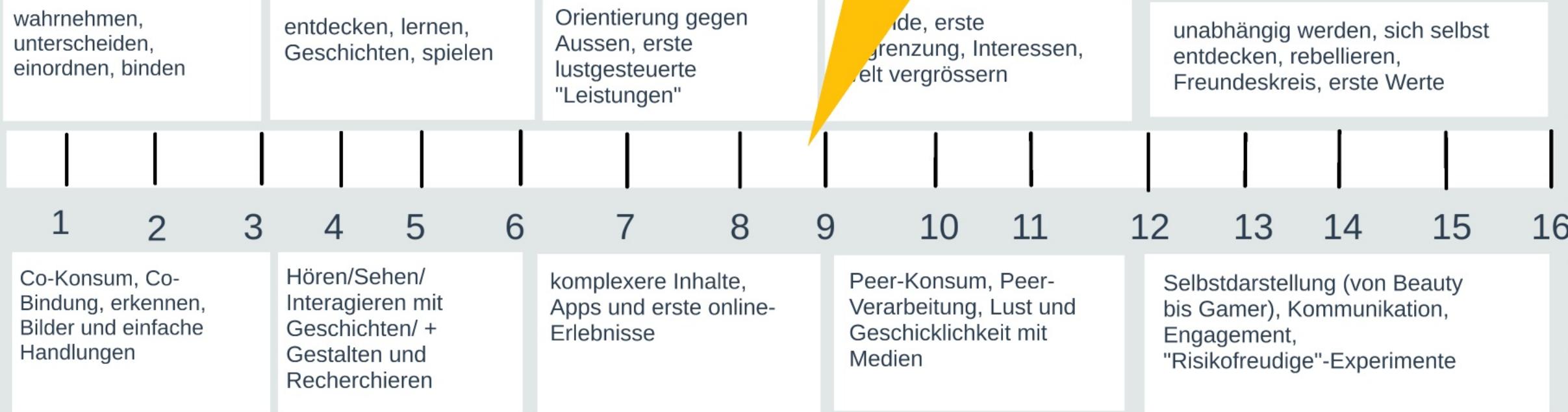


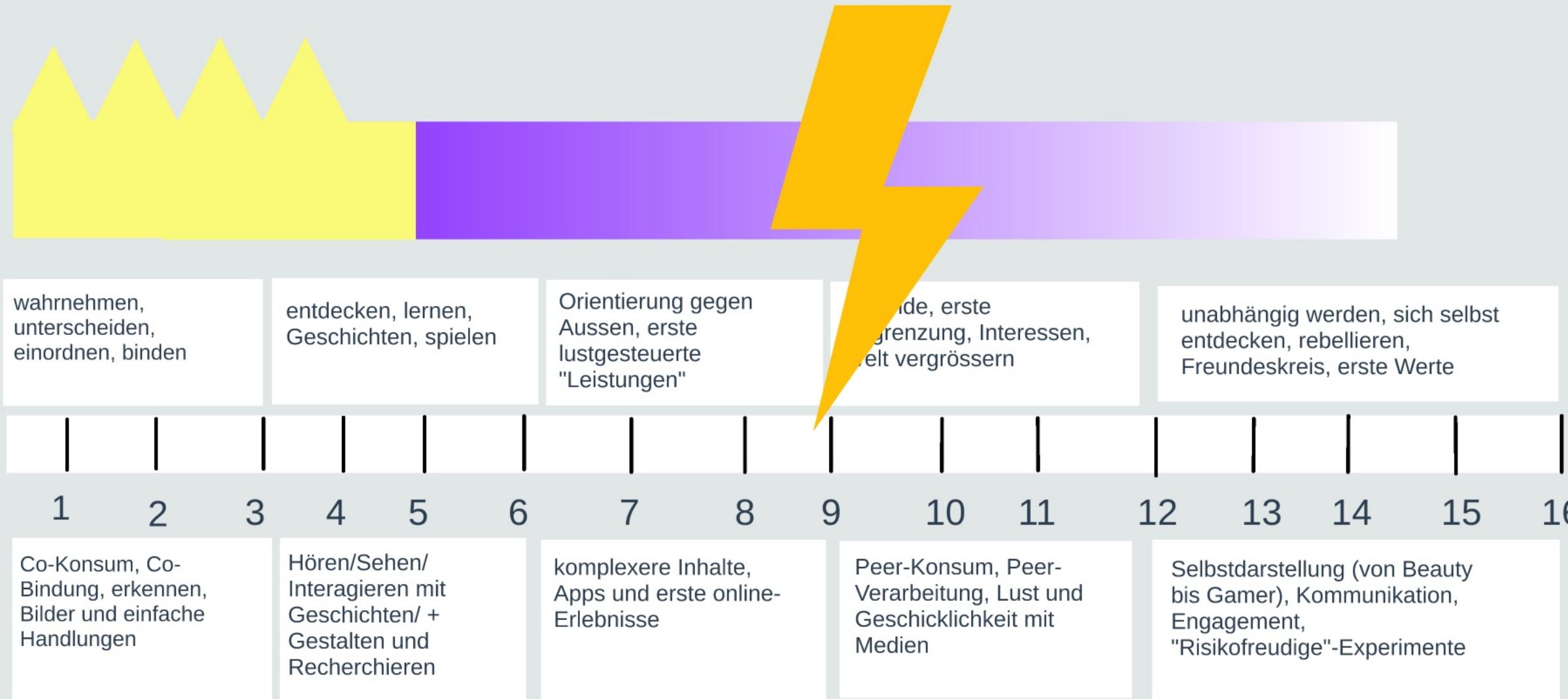


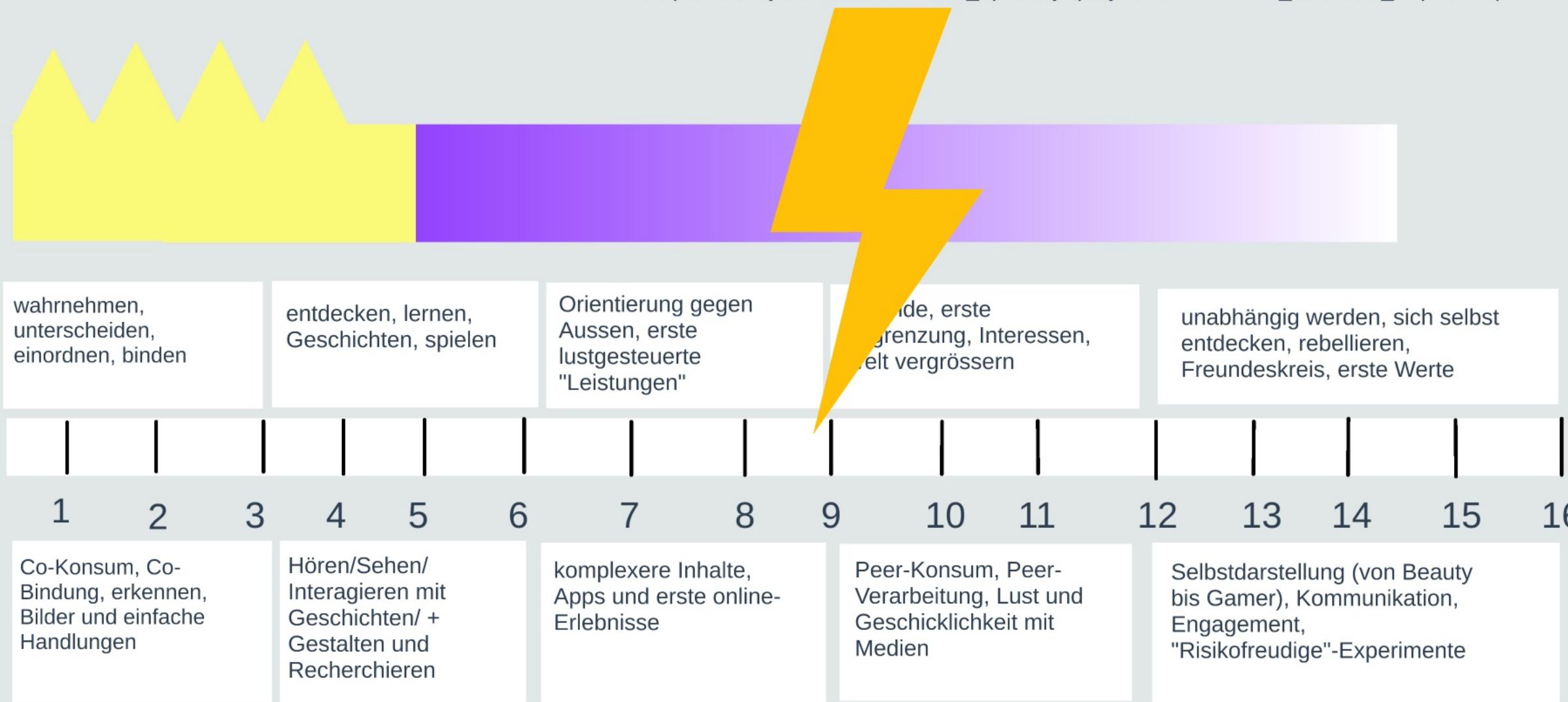


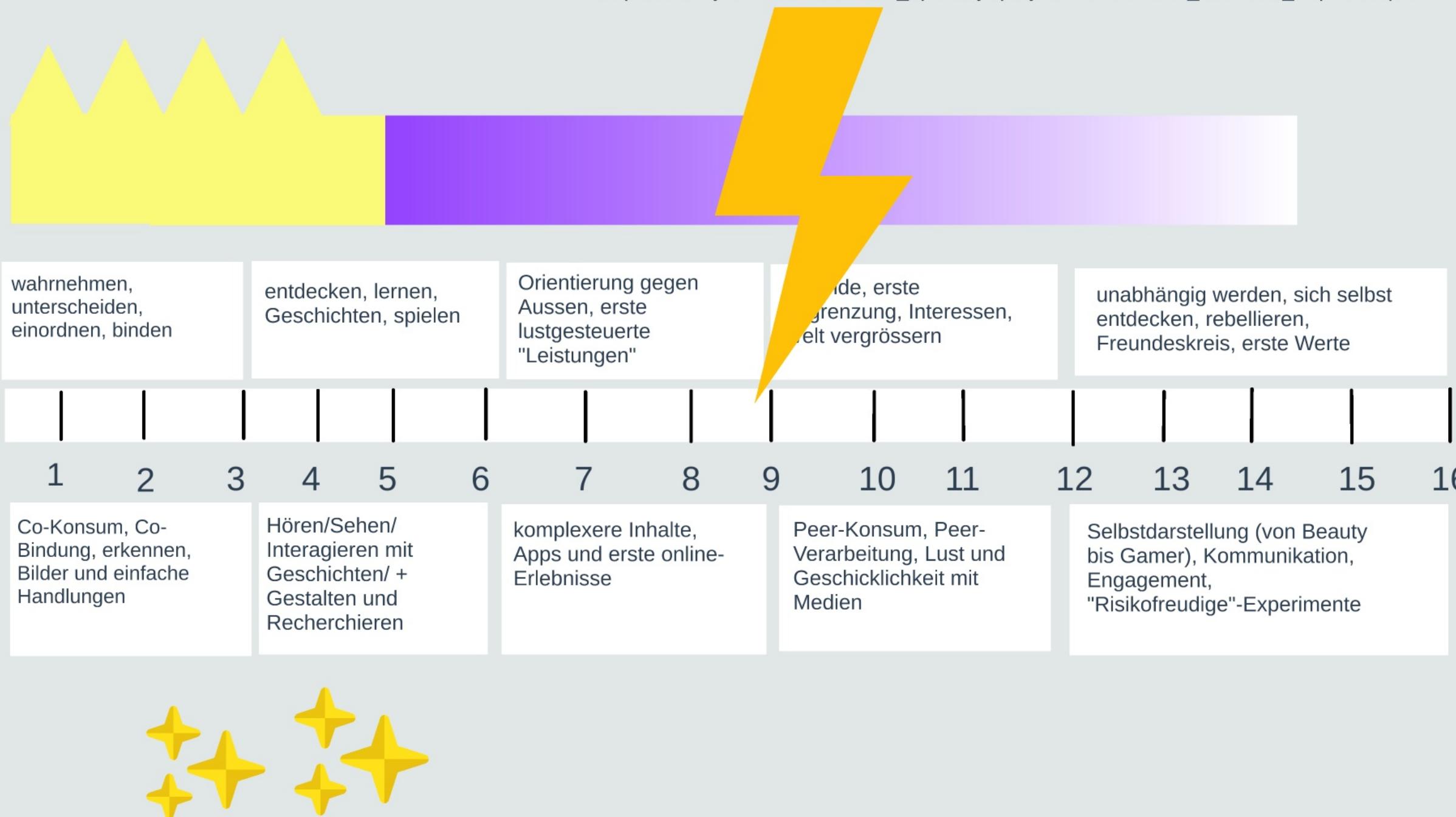




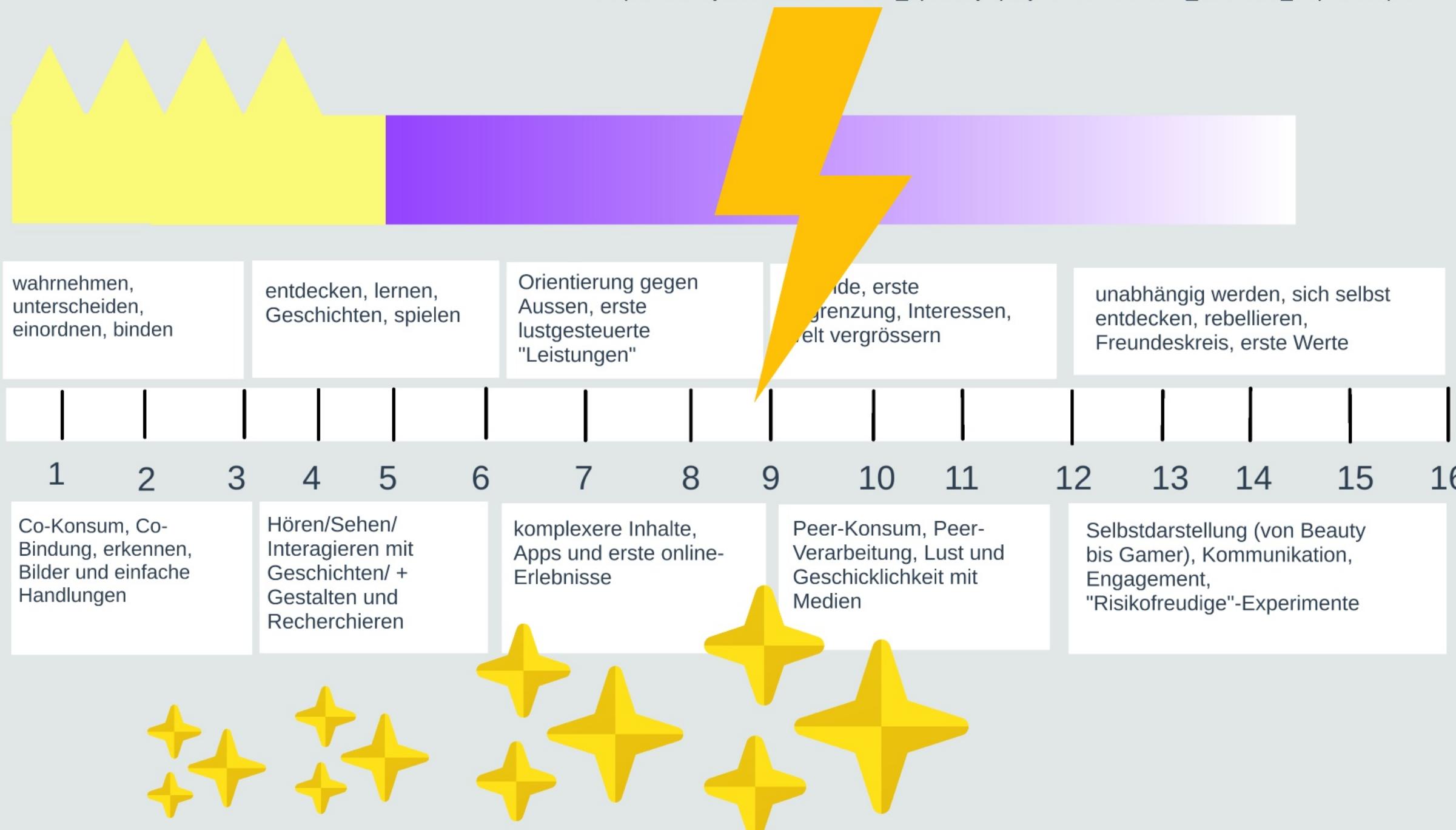


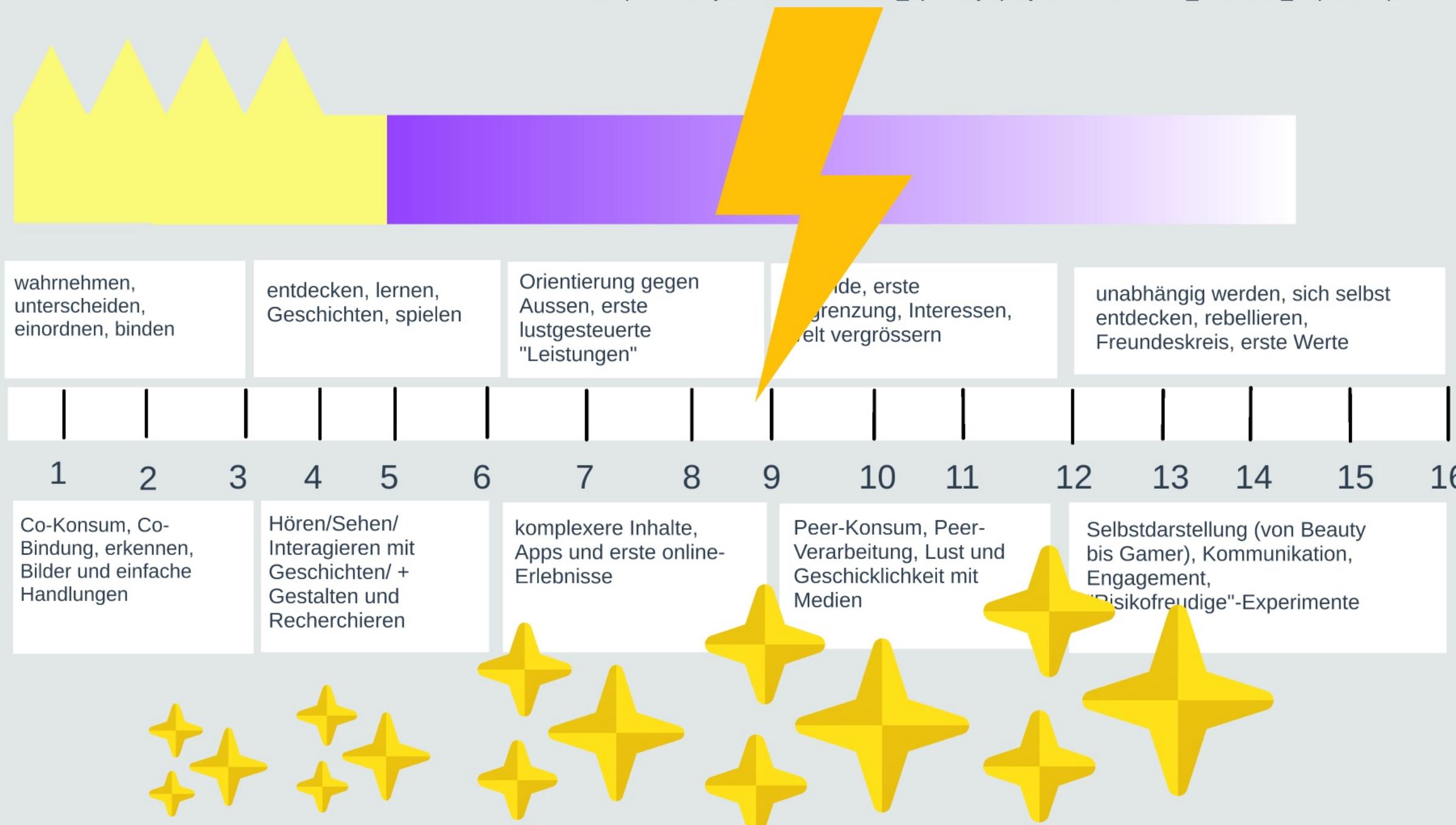












Diskussion und zusammentragen (10min)

Welche Themen sind aktuell?

Wie unterstützen wir aktiv?

Wie fördere ich Selbstständigkeit?

Wo fällt loslassen leicht?

Wo fällt loslassen schwer?



Begleitung und Verhandlung mit Jugendlichen

Der Umgang mit Medien gestaltet sich in der Jugendphase als entscheidend für die Entwicklung. Jugendliche sind nicht unsere Gegner, sondern können unsere Verbündeten sein, wenn wir gemeinsam an ihrer Mediennutzung arbeiten.

Grundsatz in der Prävention: Eine Balance herstellen

Fernsehen

Chatten

Games

Internet

Online Freunde

Social Media

Fast Food

Zucker

Sofa-Liegen

Fett (Chips)

(Arbeit)

Rauchen

Alkohol



Bewegen

Lernen

Spielen

Freunde

Familie

Entspannung

Entspannung

Reflexion/

Einkehr

Muse

Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Unabhängigkeit von den Eltern

Eigene Meinungen und Ideen entwickeln

Platz finden in der Gesellschaft.

Beziehungspflege, Organisation von Freizeit, sich Abgrenzen, Beruf/Ausbildung, Selbstversorgung

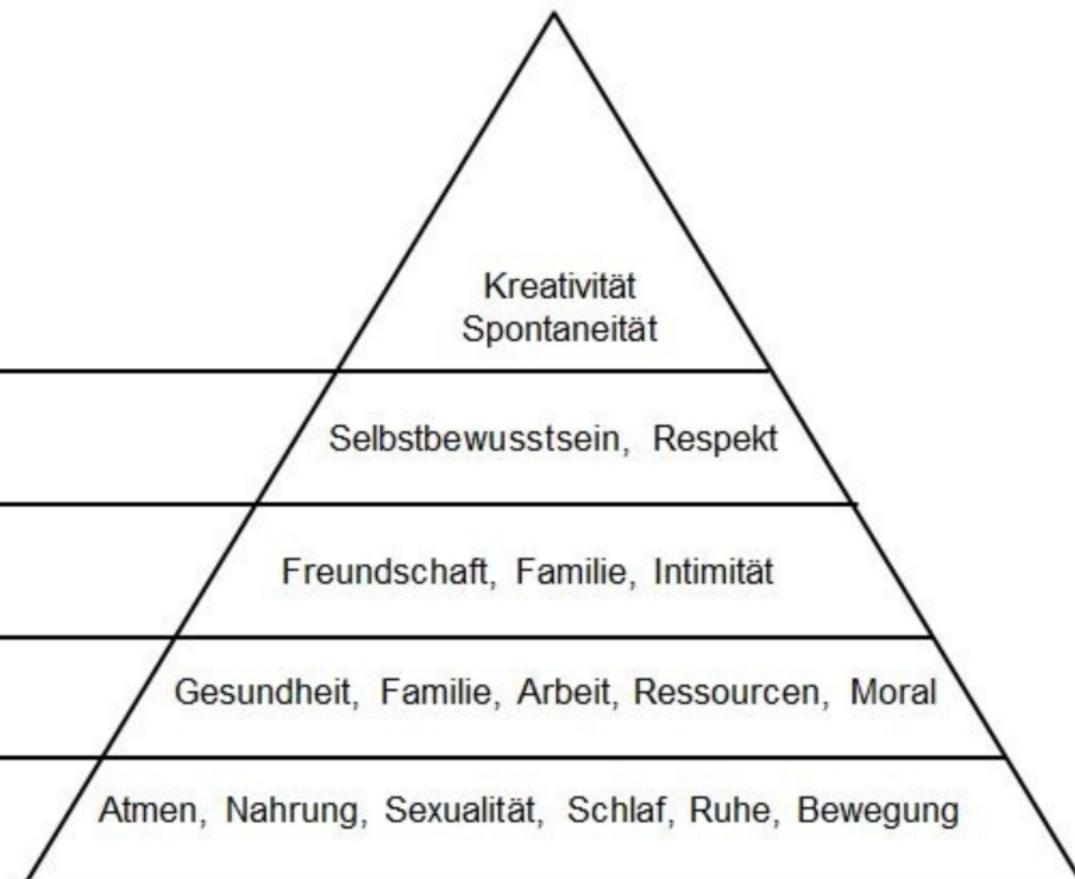
Persönlichkeit entwickeln

neue Stile ausprobieren, schnelles Feedback bekommen, sich immer wieder neu erfinden

Kontakte aufbauen/ pflegen

grosse Freundschaftsorientierung, Freundschaften ausprobieren



- **Autonomie**
 - **Kompetenz**
 - **Zugehörigkeit**
 - Sicherheit
 - Gesundheit
- 
- Kreativität
Spontaneität
- Selbstbewusstsein, Respekt
- Freundschaft, Familie, Intimität
- Gesundheit, Familie, Arbeit, Ressourcen, Moral
- Atmen, Nahrung, Sexualität, Schlaf, Ruhe, Bewegung



Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

inspirierende Ideen, politische Partizipation, gesellschaftliches Engagement

inspirierende Ideen, politische Partizipation, gesellschaftliches Engagement, Gemeinschaft und Vernetzung

Kreativität, positive Selbstdarstellung, Selbstbestätigung, berufliche Positionierung

tiefe Freundschaften, Unterstützung im Alltag,

Unabhängigkeit von den Eltern
eigene Meinungen und Idee entwickeln

Platz finden in der Gesellschaft.
Beziehungspflege, Organisation von Freizeit, sich Abgrenzen, Beruf/Ausbildung, Selbstversorgung

Persönlichkeit entwickeln
neue Stile ausprobieren, schnelles Feedback bekommen, sich immer wieder neu erfinden

Kontakte aufbauen/ pflegen
große Freundschaftsorientierung, Freundschaften ausprobieren

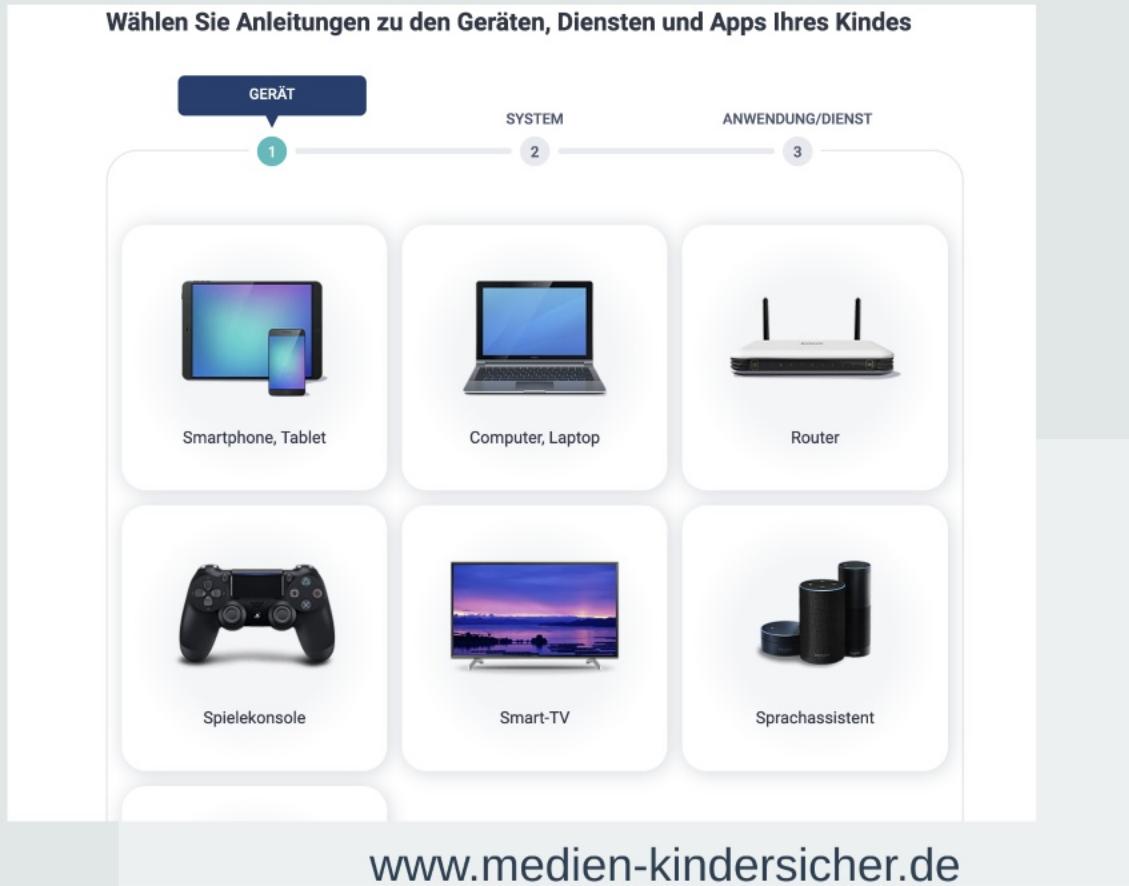
Radikalisierung, Ideologien, "übermäßige" Abgrenzung,

Orientierungslosigkeit, niedriger Selbstwert oder Selbwirksamkeit, Einsamkeit, kein Anschluss

"Schlankheitswahn", gestörte Selbstwahrnehmung, Komplexe, Scham, niedriger Selbstwert

Mobbing, missbräuchliche Beziehungen, Romance-Scam, Einsamkeit,

Technisches



Strategien zur Kommunikation

- Kinder/Jugendliche als Verbündete
- Es geht nicht um Medien, sondern um unsere Kinder
- Sie sind nicht "schuld" an ihrer Welt
- Machen sie selbst
- Sie sind kompetent



Don't

Unverständliche Argumente

Konflikte entstehen, wenn die Argumente der Eltern für die Kinder nicht nachvollziehbar sind. Zwei 11-jährige Schwestern beklagen, dass ihre Mutter ihnen nicht richtig zuhört und keinen Raum zur Diskussion lässt.

Ignorierte Perspektiven

Entscheidungen, die ohne Berücksichtigung der kindlichen Sichtweise getroffen werden, führen zu Unmut. Ein 11-jähriger Junge wünscht sich, dass seine Eltern seine individuelle Einschätzung einbeziehen, anstatt nur auf offizielle Altersempfehlungen zu vertrauen.

Abwertende Aussagen

Fadenscheinige Begründungen wie, „dieses Spiel ist dumm“ oder „du bist nicht reif genug“ werden von den Kindern als ungerecht empfunden und führen zu Ablehnung.

Elterliche Doppelmoral

Wenn Eltern selbst Medienangebote nutzen, die sie ihren Kindern verbieten, wird dies als unfair wahrgenommen. Ein 12-jähriges Mädchen findet es ungerecht, dass ihre Mutter Instagram nutzt, es ihr aber nicht erlaubt.

Ungleiche Zeitlimits

Kinder empfinden es als ungerecht, wenn Eltern für sich selbst andere Maßstäbe setzen. Ein 11-jähriger Junge findet es „saugemein“, dass seine Mutter mehr Zeit am PC verbringt als er selbst darf.

Aufgeschobene Versprechen

Wenn Zusagen der Eltern wahllos aufgeschoben oder revidiert werden, führt dies zu Frustration. Ein 12-jähriges Mädchen berichtet, dass ihre Eltern immer wieder versprechen, ihr Instagram zu erlauben, dies aber nie einhalten.

Teilhabeschädliche Beschränkungen

Einschränkungen, die als nicht praktikabel empfunden werden, führen zu Konflikten. Ein 11-jähriger Junge beschreibt den Freigabeprozess durch Family Link als „nervig“ und nicht praktikabel, was ihn dazu veranlasste, einen zweiten Account ohne elterliche Kontrolle einzurichten.

Do

Transparente Begründungen

Kinder akzeptieren Regeln eher, wenn die elterlichen Entscheidungen nachvollziehbar sind. Ein Beispiel ist eine 11-Jährige, die das Verbot von YouTube akzeptiert, da sie stattdessen YouTube Kids nutzen darf, wo sie vor unangemessenen Inhalten geschützt ist.

Neu verhandelbare Verbote

Temporäre Verbote, die prinzipiell neu verhandelt werden können, finden eher Akzeptanz. Ein 11-jähriges Mädchen berichtet von ihrem Erfolgserlebnis, als sie ihren Vater vom Spiel Roblox überzeugen konnte, nachdem er es zunächst abgelehnt hatte.

Konkret benannte Sorgen

Wenn Eltern ihre Bedenken klar und konkret benennen, wird dies von den Kindern besser verstanden und akzeptiert. So wird beispielsweise das Argument „Gewalt“ als Grund für ein Verbot von den Kindern häufig verinnerlicht.

Alternative Angebote

Ein Verbot wird eher akzeptiert, wenn eine alternative Nutzungsmöglichkeit angeboten wird. Ein 11-jähriger Junge erklärt, dass er anstelle von YouTube die kindgerechtere Variante YouTube Kids nutzen darf, was er als sicherer und altersgerechter empfindet.

Begleitete Nutzung

Teilhabe kann durch gemeinsame Nutzung ermöglicht werden. Ein 12-jähriges Mädchen und ihre Mutter haben einen Kompromiss gefunden, indem sie zusammen Instagram-Videos auf dem Smartphone der Mutter ansehen und deren Inhalte besprechen.

Vorbereitung (wird alle 3-6 Monate aktualisiert)

Im Alltag

Grundvoraussetzung

Werte

Prioritäten

Kriterien zur positiven Mediennutzung

Absprachen unter Erziehungsbeteiligten

Mittelfristiges Verhandeln

Vereinbarung



<https://www.mediennutzungsvertrag.de/>

Alltägliche Mediennutzungssituation feststellen

Welche Situation steht zur Diskussion?

Situation

Gerät

Inhalt

Über den vereinbarten Grundstock kann das Kind frei verfügen.
Gibt es Ansprüche darüber hinaus?



Gestaltbare Situation, mit Blick auf die Vereinbarungen

Situation

Gerät

Inhalt

1. Es folgt eine Abklärung der Situation nach den vereinbarten Punkten.
2. Entsprechen die Wünsche den Vereinbarungen?
3. Gibt es Vorschläge/Kompromisse der Erziehungsbeteiligten?

"Bonus"

Eine kreative Tätigkeit wird gewählt.

Spezieller Event
Bspw. gemeinschter Sporttag, lange Autofahrt, Weltmeisterschaft

Viele Aufgaben wurden erledigt.

Für die Schule etwas erledigt.

etwas Lehrreiches wir geschaud, gemacht...

Wetter ist schlecht

Äussere Umstände

"Malus"

Spezieller Event
Bspw. Waren schon im Kino, Prüfung steht bevor, usw.

Außere Umstände
(z.B. Hausaufgaben nicht gemacht, Prüfung morgen, Party morgen)

Viele unerledigte Sachen

Wetter ist gut

Zuwenig Bewegung oder soziale Kontakte.

Diskussion und zusammentragen (10min)

Welche Regeln/Vereinbarungen haben wir?
Was funktioniert gut?
„Life Hacks“ in der (Medien)erziehung?

Quellen

https://de.wikipedia.org/wiki/Nutzen-_und_Belohnungsansatz

<https://www.unicef.ch/de/aktuell/news/2024-08-23/essay-sammlung-childrens-rights-digital-world>

<https://kinderrechte.digital/hintergrund/index.cfm/topic.280/key.1738>

<https://www.kinderschutz.ch/themen/gewaltfreie-erziehung/gelassenheit-im-familienalltag/entwicklungsaufgaben/im-uberblick>

https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/jff/projekte/mofam/JFF_MoFam1_Expertise.pdf

https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2024/05/jff_muenchen_2024_acton_elaborated_report.pdf

<https://www.mediennutzungsvertrag.de/>

Nieding, Gerhild; Ohler, Peter (2012). Medien und Entwicklung. In: Wolfgang Schneider, Ulman Lindenberger (Hrsg.), Entwicklungspsychologie. Weinheim, Basel: Beltz, S. 705-718.

Mich erreichen

<https://www.linkedin.com/in/laurent-sedano-48256116a/>

<https://redenuebermedien.ch/>

<https://podcast.redenuebermedien.ch/#content-4>

<https://www.kopf-stand.org/links/>

