Elternbildung Leimental Jan. bis März 2026

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.

"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 sind die Hauptursache für die Probleme von Teenagern.
Belegbare Aussage: Vorbestehende Anfälligkeiten wie Armut oder psychische Herausforderungen spielen eine viel grössere Rolle als soziale Medien.

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

„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.

"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.

„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.

„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.

(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.

Entwicklungsaufgaben von Kindern

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

Rolle der Eltern

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.

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; ...

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

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

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.

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; ...

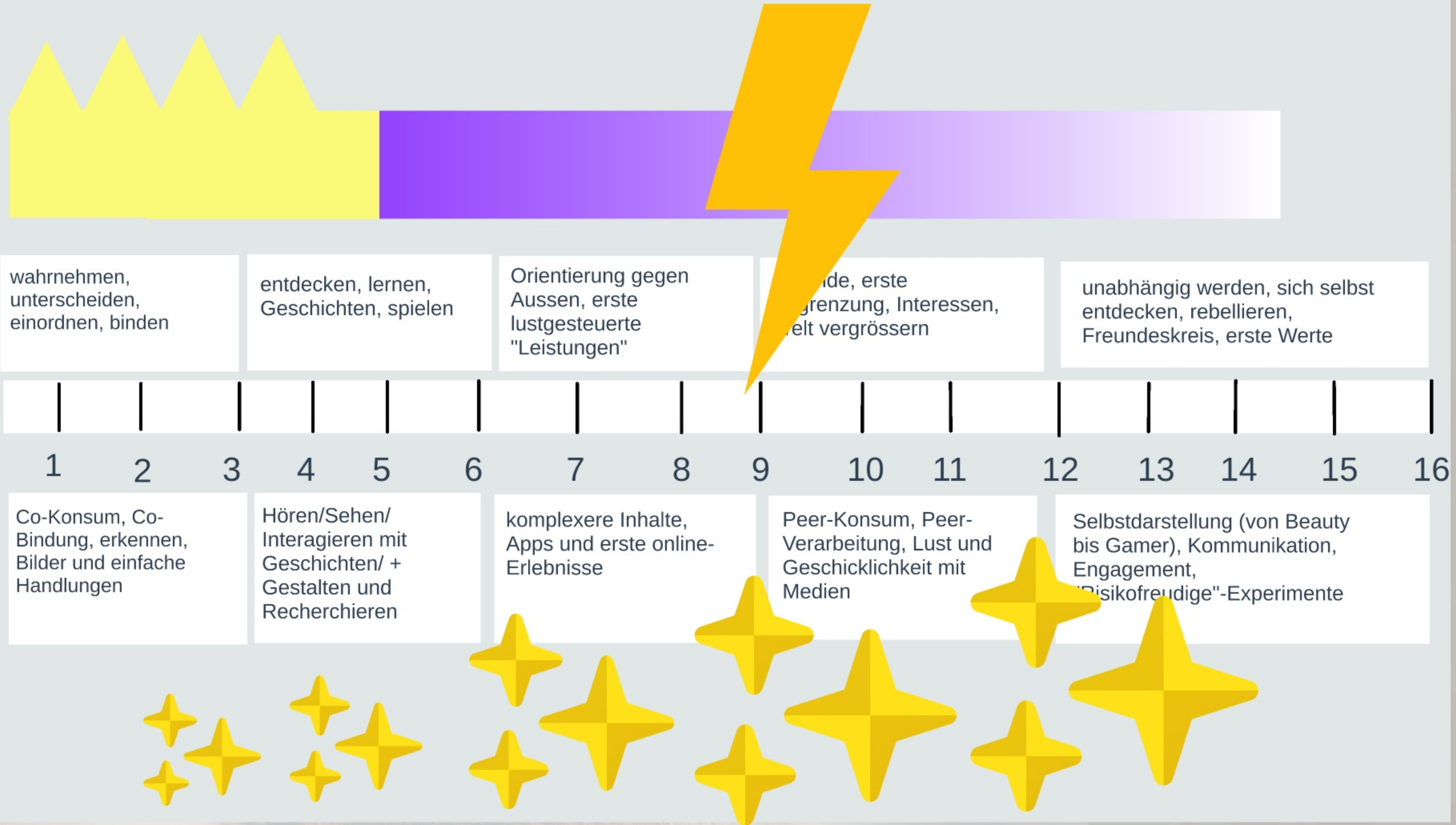
3 bis 6 Jahre
Kind: Soziales Umfeld erweitern/ Freundschaften (Ich und die anderen
Eltern: Vorbild sein

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

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



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.

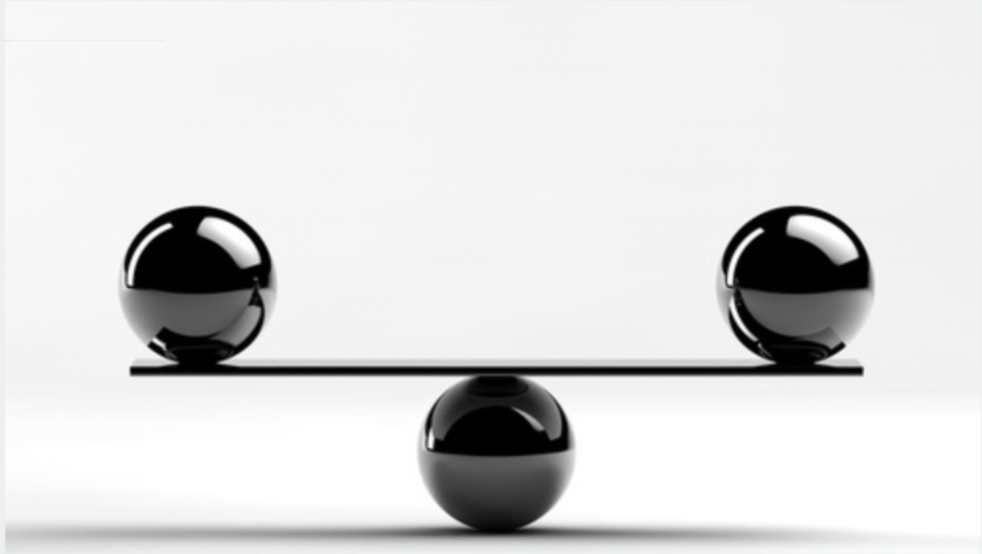
https://act-on.jff.de/wp-content/uploads/2024/05/jff_muenchen_2024_acton_elaborated_report.pdf

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

Strategien zur Kommunikation

- Kinder/Jugendliche als Verbündete
- Es geht nicht um Medien, sondern um unsere Kinder
- Jugendliche 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.

Kriterien für eine

positive Mediennutzung

Entwickeln.

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

Diskussion und zusammentragen
Was ist für mich eine „positive Mediennutzung"?
Was sind Kriterien?
Wann ist Mediennutzung „Gut“?

Austausch 1

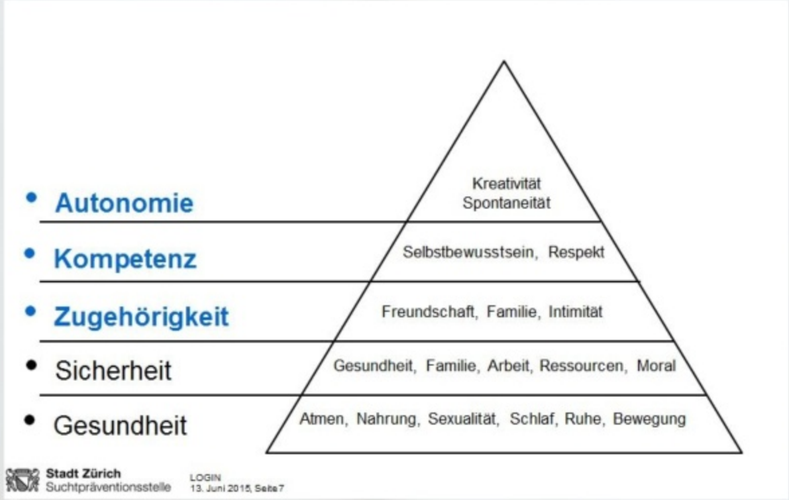
Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

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



Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

inspirierende Ideen, politische Partizipation, gesellschaftliches Engagement	**Unabhängigkeit von den Eltern** eigene Meinungen und Idee entwickeln	Radikalisierung, Ideologien, "übermässige" Abgrenzung,
inspirierende Ideen, politische Partizipation, gesellschaftliches Engagement, Gemeindschaft und Vernetzung	**Platz finden in der Gesellschaft.** Beziehungspflege, Organisation von Freizeit, sich Abgrenzen, Beruf/Ausbildung, Selbstversorgung	Orientierungslosigkeit, niedriger Selbstwert oder Selbswirksamkeit, Einsamkeit, kein Anschluss
Kreativität, positive Selbstdarstellung, Selbstbestätigung, berufliche Posittionierung	**Persönlichkeit entwickeln** neue Stile ausprobieren, schnelles Feedback bekommen, sich immer wieder neu erfinden	"Schlankheitswahn", gestörte Selbstwahrnehmung, Komplexe, Scham, niederiger Selbstwert
tiefe Freundschaften, Unterstützung im Alltag,	**Kontakte aufbauen/ pflegen** grosse Freundschaftsorientierung, Freundschaften ausprobieren	Mobbing, missbrächliche Beziehungen, Romance-Scam, EInsamkeit,

3C Formen digitaler Kindeswohlgefährdungen	Content Kind als **Empfänger**	Contact Kind als **Teilnehmender**	Conduct Kind als **Handelnder**
Agressiv	Gewalthaltige Inhalte	Belästigung, Stalking	Mobbing, negative Peerkommunikation
Sexuell	Pornografische Inhalte	Sexuelle Belästigung, Grooming	Sexuelle Belästigung, nichtkonsensuale sexuelle Nachrichten
Werte	Rassistische und hasserfüllte Inhalte	Ideologische Manipulation	Potenziell schädliche Communitys
Kommerziell	Marketing	Privatsphären- und Datenschutz-verletzungen	Glücksspiel, Copyrightverletzungen

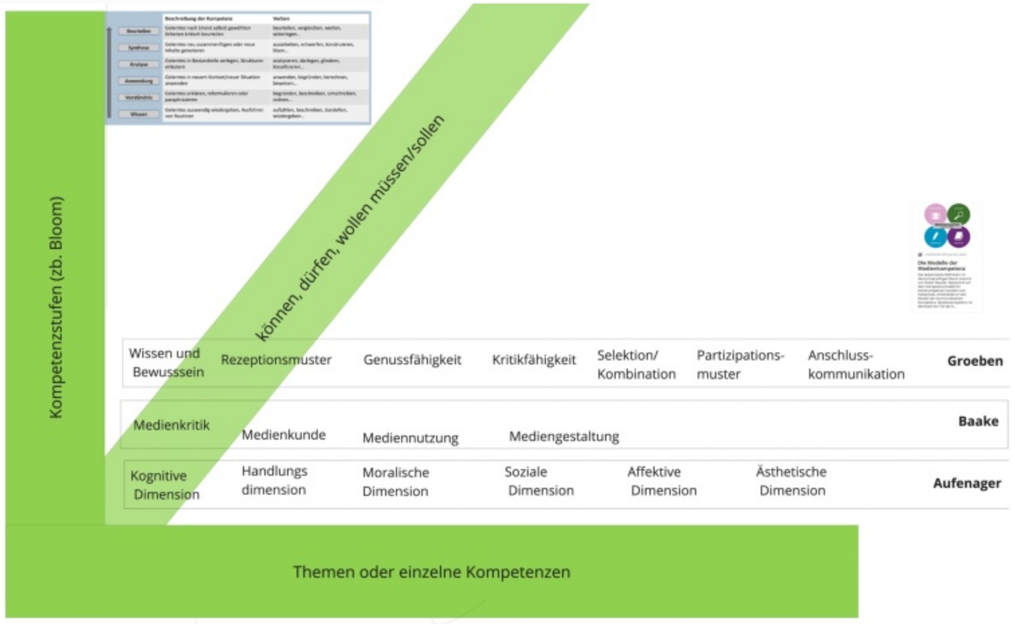
3-C-Modell digitaler Risiken (nach Livingstone et al. 2017, S. 26)

Abbildung 2
Risikokompetenz

Was ist Medienkompetenz ?

Erwachsene
Soziale Kompetenz und Lebenserfahrung
Bessere technische Urteilsfähigkeit
Vorsicht und Bedenken von Konsequenzen
Ausgereifter Neokortex

Kinder und Jugendliche
Schnelle Lernfähigkeit und "Anwendungsskompetenz"
Abenteuerlust
Jugendlicher “Leicht-sinn”
Kommuniktions- und Selbstdarstellungsdrang
Nicht ausgereifter Neokortex



Kompetenzstufen (zb. Bloom)

können, dürfen, wollen müssen/sollen

	Beschreibung der Kompetenz	Verben
Beurteilen	Gelerntes nach (meist selbst) gewählten Kriterien kritisch beurteilen	beurteilen, vergleichen, werten, widerlegen...
Synthese	Gelerntes neu zusammenfügen oder neue Inhalte generieren	ausarbeiten, entwerfen, konstruieren, lösen...
Analyse	Gelerntes in Bestandteile zerlegen, Strukturen erläutern	analysieren, darlegen, gliedern, klassifizieren...
Anwendung	Gelerntes in neuem Kontext/neuer Situation anwenden	anwenden, begründen, berechnen, beweisen...
Verständnis	Gelerntes erklären, reformulieren oder paraphrasieren	begründen, beschreiben, umschreiben, ordnen...
Wissen	Gelerntes auswendig wiedergeben, Ausführen von Routinen	aufzählen, beschreiben, darstellen, wiedergeben...

Wissen und Bewusssein	Rezeptionsmuster	Genussfähigkeit	Kritikfähigkeit	Selektion/ Kombination	Partizipations-muster	Anschluss-kommunikation	**Groeben**
Medienkritik	Medienkunde	Mediennutzung	Mediengestaltung				**Baake**
Kognitive Dimension	Handlungs dimension	Moralische Dimension	Soziale Dimension	Affektive Dimension	Ästhetische Dimension		**Aufenager**

Themen oder einzelne Kompetenzen

Reflexions- und Experimentierräume

Zulassen und Schaffen

Anschlusskommunikation ermöglichen

Ein "Zusammen" erprobt werden kann

Faszination und Ängste Raum geben

Interesse ausgedrückt werden kann

Diskussion und zusammentragen (10min)

Welche Themen sind aktuell?
Wie unterstützen wir aktiv?
Wie fördere ich Selbstständigkeit?
Wo fällt loslassen leicht?
Wo fällt loslassen schwer?

Austausch 2

Diskussion und zusammentragen (10min)

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

Austausch 3

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/

Reden über **Medien**