

„Digitale Kindheit?“ Orientierung zwischen Chancen und Risiken

Elternabend

Oliver Hueber BEd.

Inhalt



- Was bedeutet Medienkompetenz?
- Begriffe und Abkürzungen
- Digitale Lebenswelten
- Empfehlungen zur Nutzung
- Chancen durch digitale Medien
- Risiken und Herausforderungen
- Smartphone im Unterricht
- Online Gaming
- K.I.
- Unterstützungsangebote

Was bedeutet Medienkompetenz?



- Medienkompetenz ≠ Geräte bedienen können
- Vier Ebenen
 - Medienkritik
 - Medienkunde
 - Mediennutzung
 - Mediengestaltung

Digitale Lebenswelten



- Handy, Tablet und Smartwatch – annähernd 100%
- Beliebteste Plattformen:
 - WhatsApp, Instagram, Youtube, TikTok, Snapchat,
 - Discord, Netflix, Onlinegames
- Mindestalter – oft ignoriert
- Social Media für Identität, Zugehörigkeit, Kommunikation
- Keine klare Trennung der Lebenswelten
- Oft einzige Möglichkeit für „Spielen ohne Aufsicht“

Empfehlungen zur Nutzung



- 0-3 Jahre
 - möglichst keine Mediennutzung!
- 3-6 Jahre
 - bis zu 30min/Tag
 - nicht als tägliche Routine
 - möglichst langsame Inhalte
- 6-9 Jahre
 - bis zu 1h/Tag
 - altersgerechte Inhalte (sichere Suchmaschinen)
- Allgemein – im Besten Fall nie unbegleitet

Jugendliche



- Keine pauschale Empfehlung möglich
 - Qualität der Inhalte viel wichtiger als Zeitdauer
- Mediennutzung vereinbaren
 - Mediennutzungsvertrag/Zeitgutscheine
 - Z.B. 1h/Lebensjahr/Woche
- nicht völlig alleine lassen
 - offene Gesprächskultur
 - dafür interessieren was die Kinder machen
- Auf ausgewogene Freizeit achten
 - Medien nicht gegen andere Aktivitäten eintauschen

Erwachsene



- Eigenen Medienkonsum im Auge haben
 - Eltern haben **Vorbildwirkung**
 - Medien lenken vom Kind ab – vernachlässigtes Bindungsbedürfnis
 - Aufmerksamkeitswettbewerb
- Bindungsmomente brauchen medienfreie Zeit
 - Möglichst wenig neben Kleinkindern am Handy sein
 - „Frei-Zonen“ oder „Nutzungszeiten“ vereinbaren
- Begleitung statt Kontrolle
 - über Alles Gesehene sprechen können
 - Kindersicherheitsapps solange es funktioniert
- Kommunikation auf Augenhöhe

Chancen durch digitale Medien



- Kommunikation und Soziales
 - Freundschaften, Gruppenidentität
- Kreativer Ausdruck
 - Foto, Video, Musik, Coding
- Zugang zu Wissen und Bildung
 - Tutorials, Recherchen, Jobs
- „Rebellion“

Risiken und Herausforderungen



- **Cybermobbing**
 - Beschimpfungen, Bedrohungen oder das Verbreiten von Gerüchten über soziale Netzwerke.
 - Folgen: Psychische Belastungen, Isolation, Depressionen.
- **Suchtgefahr**
 - Exzessive Nutzung von Smartphones und sozialen Medien.
 - Folgen: Beeinträchtigung der schulischen Leistung, sozialen Beziehungen und des Schlafverhaltens.
- **Ungeeignete Inhalte**
 - Zugang zu Gewalt, Pornografie, extremistischen Inhalten.
 - Folgen: Traumatisierung, veränderte Wahrnehmung von Realität und Beziehungen.
- **Datenschutz und Privatsphäre**
 - Fehlende Sensibilität für persönliche Daten und deren Weitergabe.
 - Folgen: Missbrauch von persönlichen Informationen, Identitätsdiebstahl.



- Falsche Identitäten und Fake News
 - Cybergrooming, Sextortion
 - Jugendliche können falschen Personen begegnen oder in die Irre geführt werden.
 - Folgen: falsche Informationen, Manipulation, potenziell gefährliche Begegnungen.
- Druck durch Social Media
 - Vergleiche mit „perfekten“ Bildern und Lebensweisen - InfluencerInnen
 - Folgen: Geringes Selbstwertgefühl, Angstzustände, Essstörungen.
- Gesundheitliche Auswirkungen
 - Zu viel Bildschirmzeit führt zu Augenproblemen, Schlafstörungen und Bewegungsmangel.
 - Folgen: Langfristige gesundheitliche Schäden, Übergewicht, Sehprobleme.
- Schlechtere schulische Leistungen

Smartphone im Unterricht



- Leistungs- und Lernfähigkeit schon durch Anwesenheit von Smartphones negativ beeinflusst
- selbst ausgeschaltet, oder mit Bildschirm nach unten
 - Arbeitsgedächtnis durch den Drang auf das Handy zu schauen gestört
 - hängt nicht direkt mit „Handysucht“ zusammen
- digitales FOMO – ständig neue Inhalte

Online Gaming

- GaaS – Gaming as a Service
- the magic of maybe
 - Glücksspielelemente
 - gezieltes Erzeugen von Suchtverhalten
- offene Chatfunktionen
 - Cybergrooming
- in Game Währungen – pay to win

K.I.

- Wissensvermittlung – Kontrolle erforderlich
 - ungesicherte Infos
 - undurchsichtige Entscheidungen, verzerrte Weltbilder
 - Vermischung von Realität und Fiktion - Halluzinationen
- Chatbots
 - Large Language Model – trainiert mit Daten
 - Social Media – Kundenbindung – persönliche Daten
 - Emotionale Bindung, sexualisierte Inhalte, Eliza-Effekt
- Slop
- Bezahlmodelle?



Unterstützungsangebote



- Safer internet - <https://www.saferinternet.at/> - <https://www.saferinternet.at/news-detail/neue-elternfolder-fuer-den-umgang-mit-handy-internet>
- Social Media - <https://www.saferinternet.at/social-media-ratgeber>
- Bupp - <https://www.bupp.at/de>
- Internet Ombudsstelle - <https://www.ombudsstelle.at/>
- Mediennutzungsvertrag - <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>
- Selbsttest Mediennutzung - <https://www.ins-netz-gehen.de/test-handysucht-computersucht/>
- feel OK - https://www.feel-ok.at/de_AT/jugendliche/themen/onlinewelt_2/onlinewelt.cfm
- Elternbroschüre Vivid - https://www.vivid.at/wp-content/uploads/2024/10/elternbroschuere_medien.pdf

A hand is holding a white rectangular card in the foreground. The card has the text 'GAME OVER' in large, bold, black letters, and 'Thank you for playing' in smaller, bold, black letters below it. The background is a vibrant space scene featuring a view of Earth's horizon with a blue and white atmosphere, a bright yellow sun or star on the left, and a colorful nebula in shades of green and blue in the upper half. Numerous stars are scattered across the dark space.

GAME OVER

Thank you for playing

„Kinder“medien Beispiele



- Fernsehsendung Paw Patrol
 - Eigentlich endlose Werbesendung – von einer Spielzeugfirma produziert
 - viel zu hohe Geschwindigkeit der Inhalte – schnelle Medien
- Handyspiel Brawl Stars
 - kann im Team oder gegeneinander mit KlassenkollegInnen gespielt werden
 - hoch süchtig machendes Glücksspiel – pay to win
 - freigegeben ab 7
- Lernspiele
 - Transferdefizit – Lernen vom Bildschirm ist schwerer
 - Kinder verbringen noch genug Bildschirmzeit
 - Wenn möglich besser freies Spielen

Dein Kind auch nicht!

- <https://deinkindauchnicht.org/>

Hört unser Handy wirklich zu?

- Ja – aber gezielt und sehr begrenzt
 - Hey Siri und OK Google
- Bestätigungsfehler – confirmation bias
- Standort, Verhalten, Kontakte, Interessen
 - gezielte Werbung nach Suchen
 - Lebensumfeld
 - Werbedaten = neue Währung
- Konstantes Zuhören technisch schwer!

Sicheres Passwort

- ➔ Schutzschild vor Cyberkriminalität oder Cybermobbing
 - Es besteht aus mind. 8-10 Zeichen. Grundsätzlich gilt: Je länger, desto besser!
 - Es besteht aus Klein- und Großbuchstaben (z.B. «GnvBmde54»)
 - Es beinhaltet Nummern (z.B. «GnvBmde54») und/oder Sonderzeichen (z.B. «GnvBmde!?»)
 - Das Passwort besteht nicht aus normalen Wörtern («BnvBmde54» ist besser als «Passwort54»)
 - Es hat keinen Bezug zu dir, das heißt hat nichts mit deinem Haustier, deinem Namen, deiner Lieblingsband, deiner Schule usw. zu tun.
 - Pro Account wird nur ein Passwort verwendet und nicht das gleiche Passwort für mehrere Accounts.

Sicheres Passwort?

→ <https://checkdeinpasswort.de/>

→ <https://haveibeenpwned.com/>

Quellenangaben

- Lukas Wagner <https://www.lukas-wagner.at/lehrgang-medienpdagogische-beratung>
- Jonathan Haidt Generation Angst/Afterbabel <https://www.afterbabel.com/>
- feel OK https://www.feel-ok.at/de_AT/jugendliche/themen/onlinewelt_2/onlinewelt.cfm
- Safer Internet <https://www.saferinternet.at/>
- WHO: guidelines for physical activity, sedentary behaviour and sleep under 5 years of age“
<https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Studie Handy aus Gehirn an: <https://www.uni-paderborn.de/nachricht/123972>