



# ***„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](https://www.feel-ok.at/de_AT/jugendliche/themen/onlinewelt_2/onlinewelt.cfm)
- Elternbroschüre Vivid - [https://www.vivid.at/wp-content/uploads/2024/10/elternbroschuerе\\_medien.pdf](https://www.vivid.at/wp-content/uploads/2024/10/elternbroschuerе_medien.pdf)



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](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>