



Elternabend «Digitale Medien»

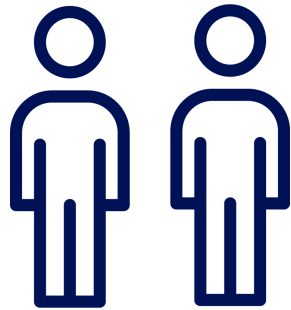
Name, Swisscom AG

«Handeln geht vor Reden»

Medienbegleitung

Eltern

- Altersempfehlungen berücksichtigen
- Regeln aufstellen
- Konsequenzen festlegen
- Ansprechperson und Vorbild sein

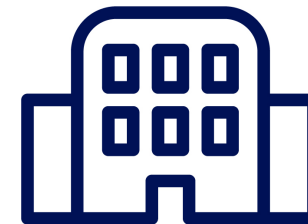


Gemeinsam

- Medienkompetenz fördern
- Alternativen anbieten
- Vorbildwirkung bedenken

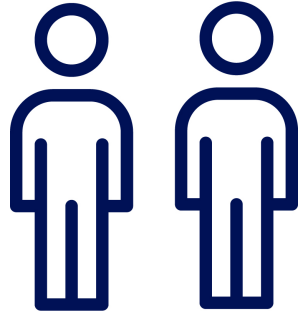
Schule

- Interessen und Wissen der Kinder rund um digitale Medien berücksichtigen
- Regeln für Schulgeräte aufstellen



Zusammen sind Sie medienstark

tern



- Soziale Kompetenz
- Lebenserfahrung
- Höhere Urteilsfähigkeit
- Vorsicht und Bedenken von Konsequenzen

Medienstark



Ki

- Hohe Lernfähigkeit und Anwenderkompetenz
- Jugendlicher Leichtsinn
- Abenteuerlust
- Drang zur Kommunikation und Selbstdarstellung

Unbekanntes und Veränderungen haben schon immer Angst gemacht

Digitale Medien sind nicht per se gut oder schlecht

—
wir entscheiden darüber, wofür wir sie einsetzen

«Wer die Schrift erlernt haben wird, in dessen Seele wird zugleich mit ihr viel Vergesslichkeit kommen, denn er wird das Gedächtnis vernachlässigen.»

(Platon: Phaidros, ca. 360–370 v. Chr.
zit. nach Kassner, 1959)

«Von den neun Schülern meiner Klasse, die schon fünf und mehr Stunden im Kino verweilten, sind sämtliche blutarm, zerfahren, arbeitsunlustig, auch alle bis auf einen schlecht genährt und alle – ebenfalls bis auf einen – merkwürdig phantasiearm»

(Schönhuber, 1918; zit. nach Vollbrecht, 2001)

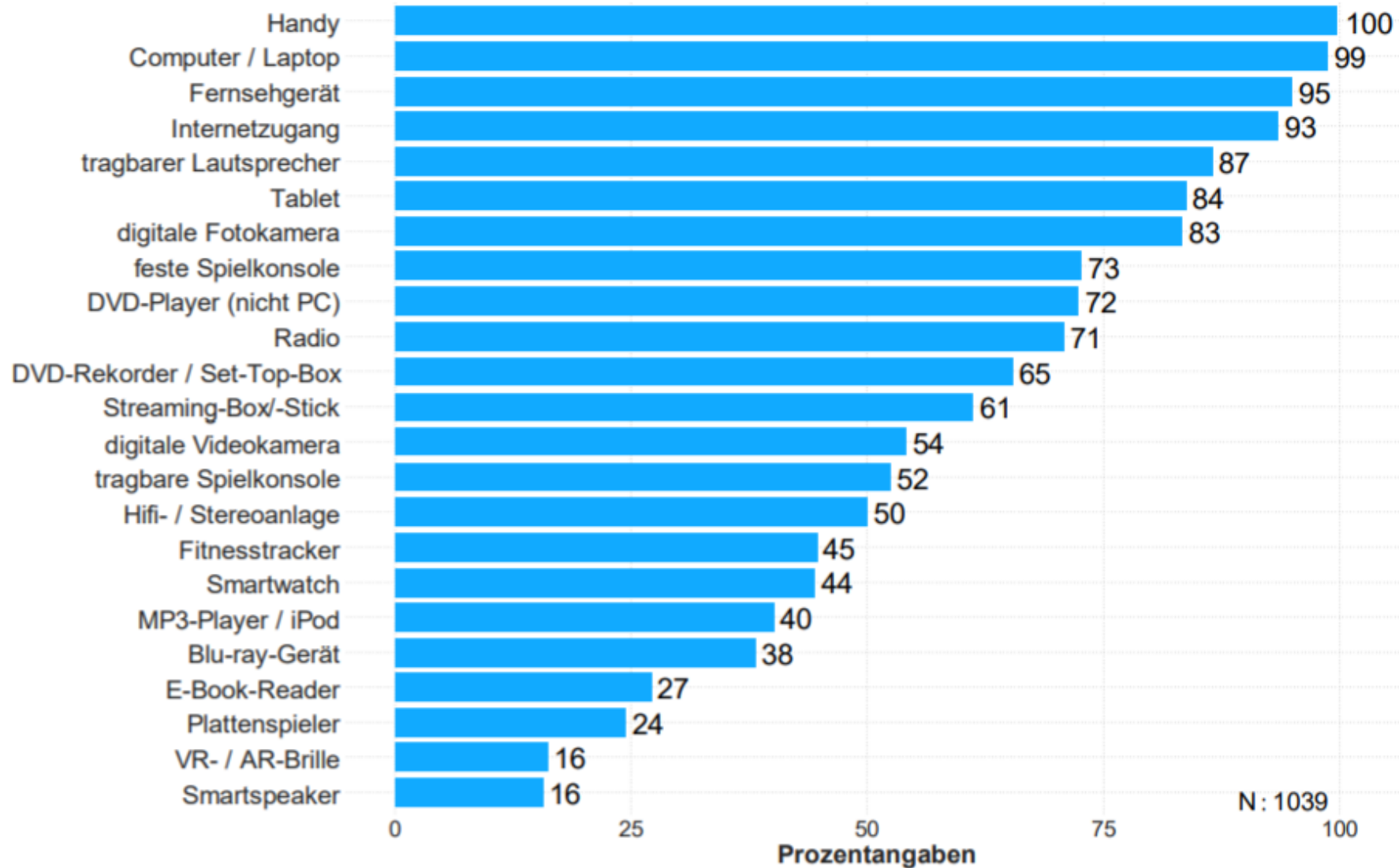
«Zu viel Medienkonsum macht unsere Kinder dick, dumm und gewaltbereit.»

(Spitzer, 2006)

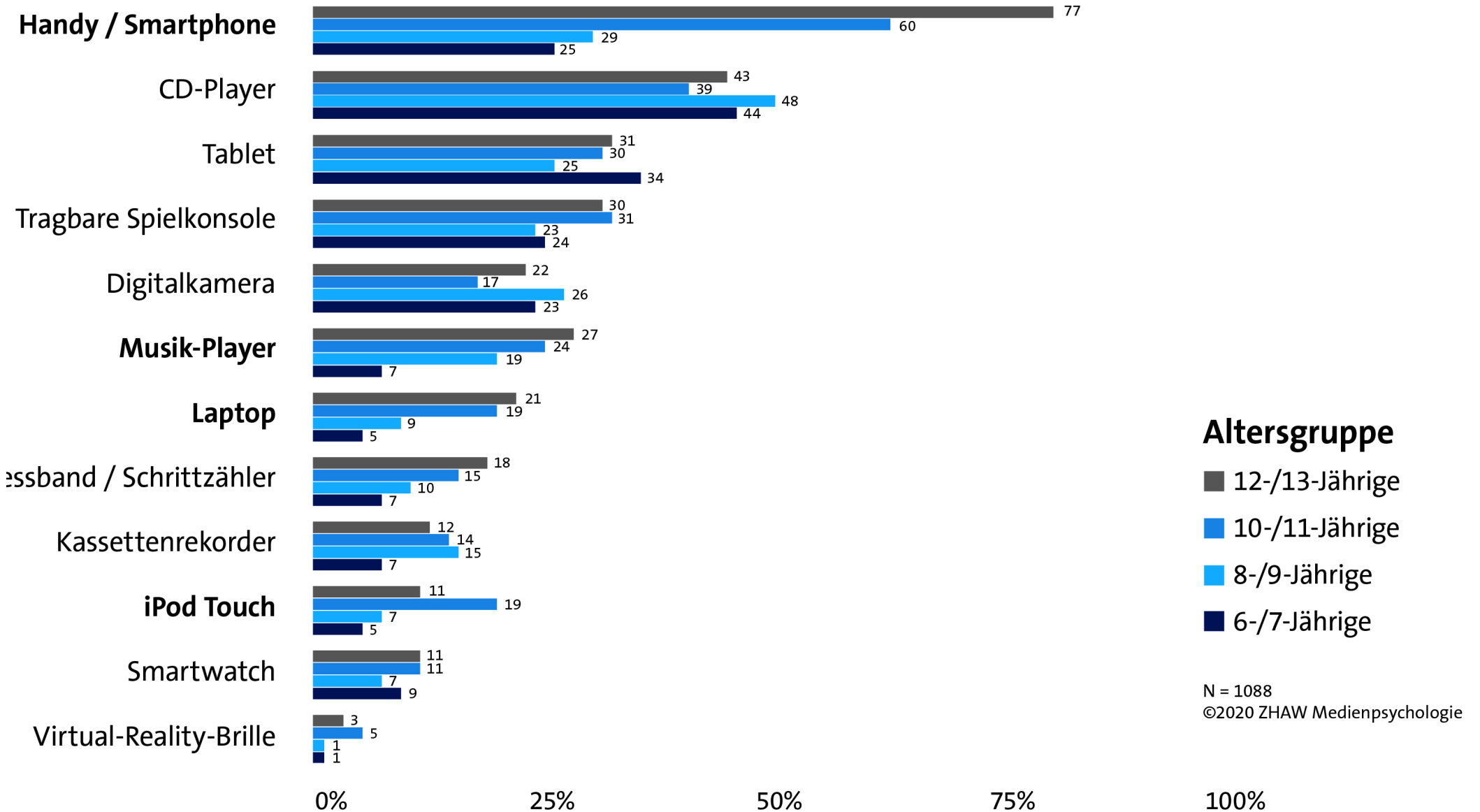


**Was nutzen
Kinder und
Jugendliche
heute?**

Medienbesitz Familie



Immer jüngere Kinder besitzen ein Smartphone

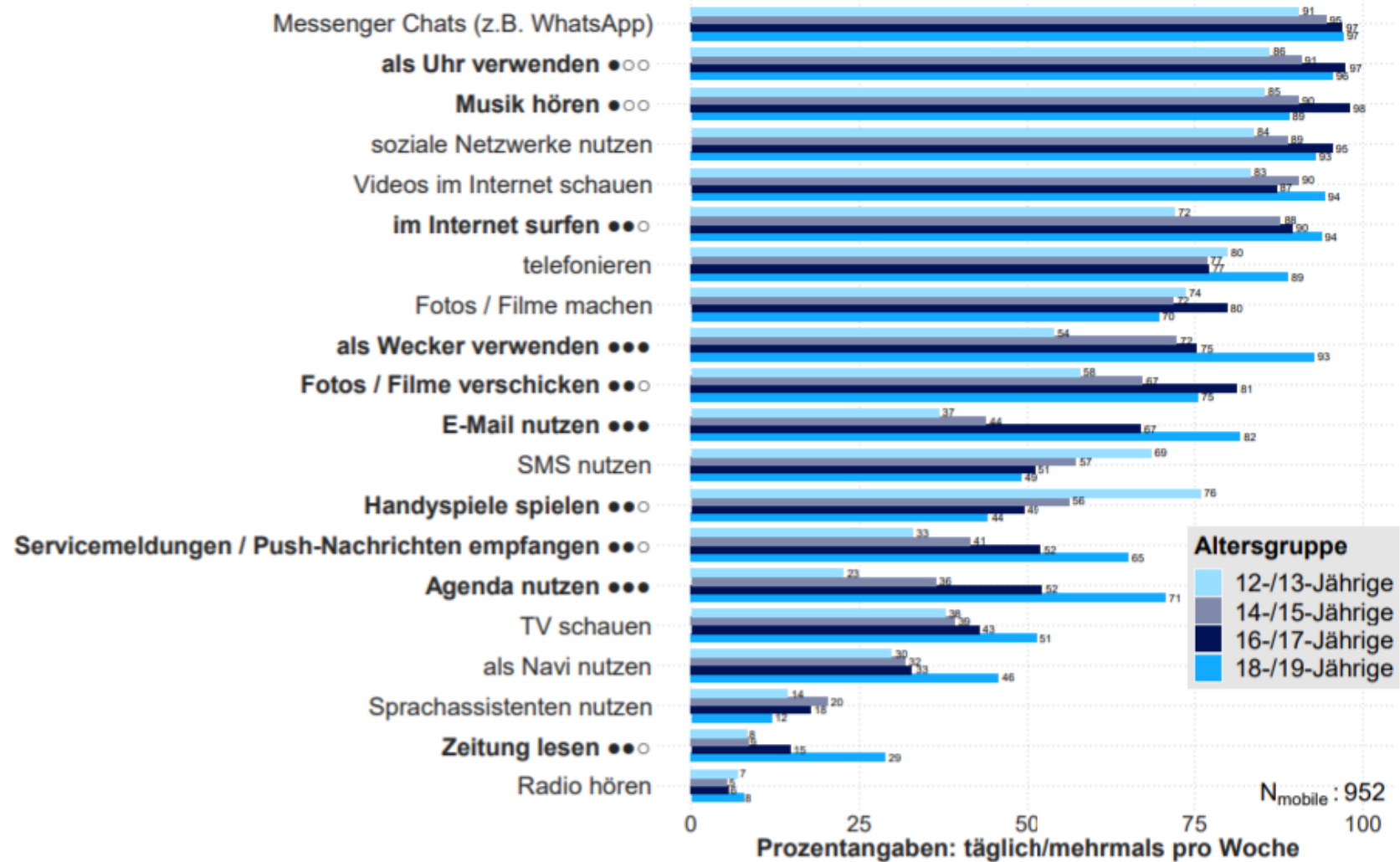


Altersgruppe

- 12-/13-Jährige
- 10-/11-Jährige
- 8-/9-Jährige
- 6-/7-Jährige

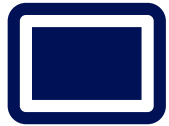
N = 1088
©2020 ZHAW Medienpsychologie

Smartphone Nutzung: Ältere Jugendliche versenden häufiger Fotos & Videos. Dagegen gamen jüngere häufiger auf dem Smartphone.



Kinder und ihren Medienkonsum

Lieblingsgeräte Unterstufe



29%

besitzen ein Tablet



13%

der MS-SuS haben sich
online belästigt gefühlt

Lieblingsgeräte Mittelstufe



47%

besitzen ein Smartphone



36%

nutzen Smartphone mind.
1× pro Woche zur Schlafenszeit



32%

gamen täglich oder nahezu
jeden Tag

Lieblings-Apps von Kindern

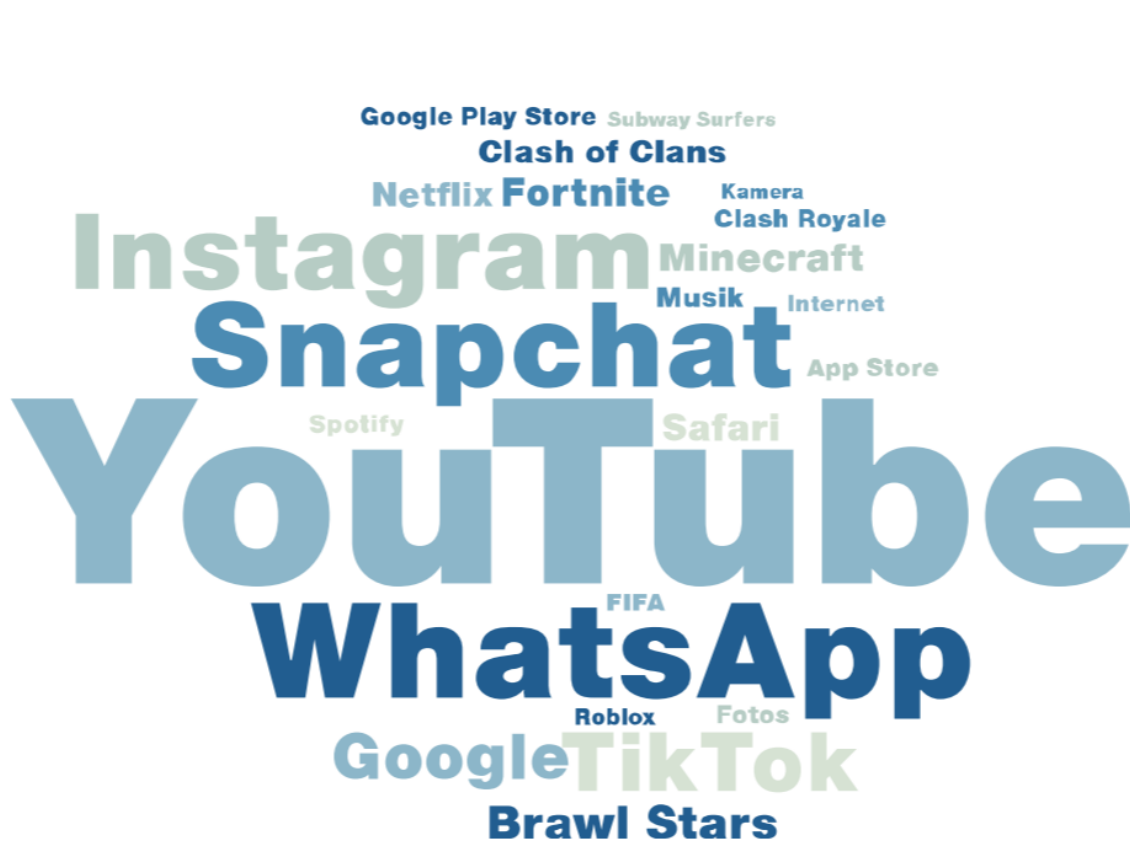


Abbildung 32: Beliebteste Apps (nur 4.-6. Klasse)

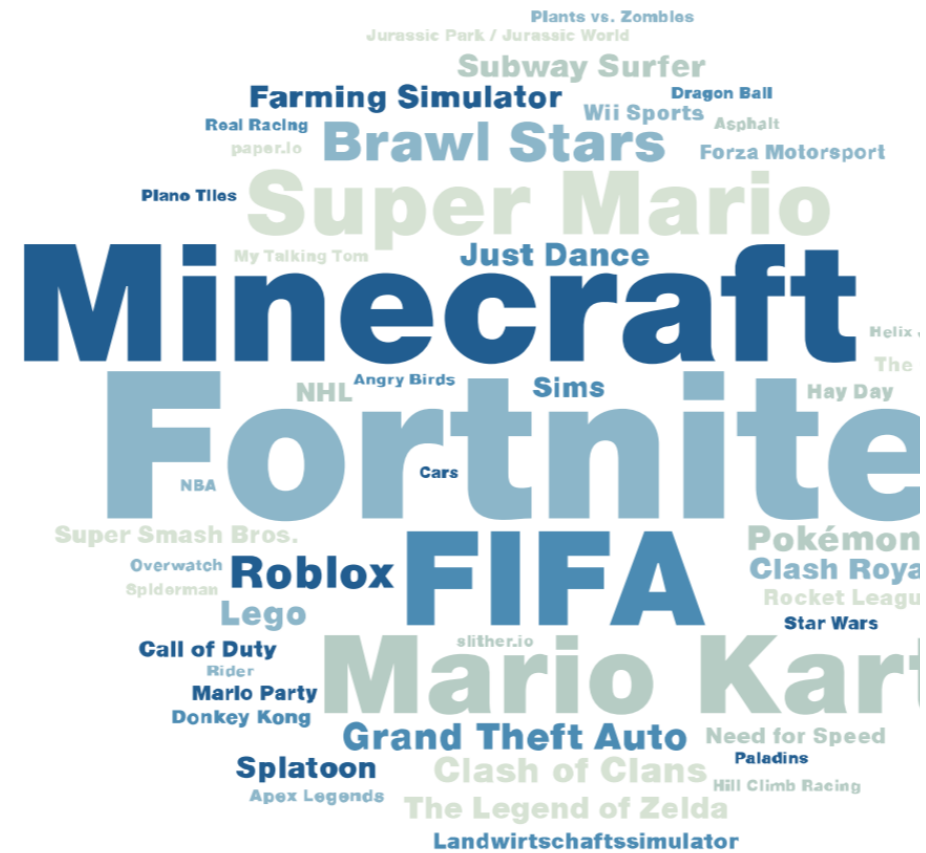


Abbildung 33: Beliebteste Games

Jugendliche und ihren Konsum



77%

besitzen einen eigenen Computer



44%

macht der Anteil an gemeinsamen online Spielen bei den gamenden Jugendlichen aus



90%

der 16-17 Jährigen haben ein Profil bei Instagram



99%

besitzen ein Smartphone



12%

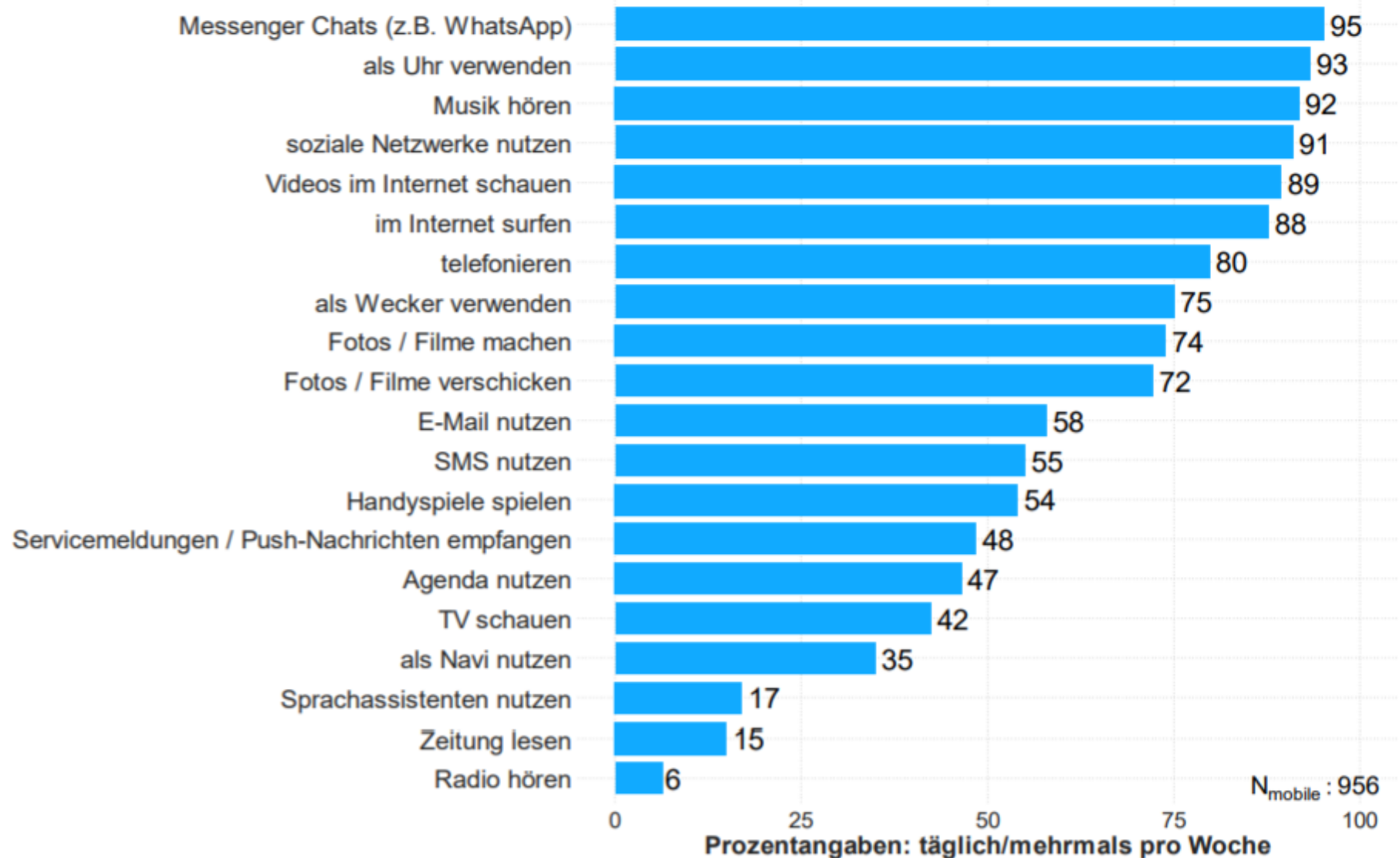
der Jugendlichen sagen, dass sie schon einmal erotische oder aufreizende Bilder/Videos von sich selbst übers Internet verschickt haben

Lieblings-Apps von Jugendlichen: Soziale Medien - Mädchen als Trendsetterinn



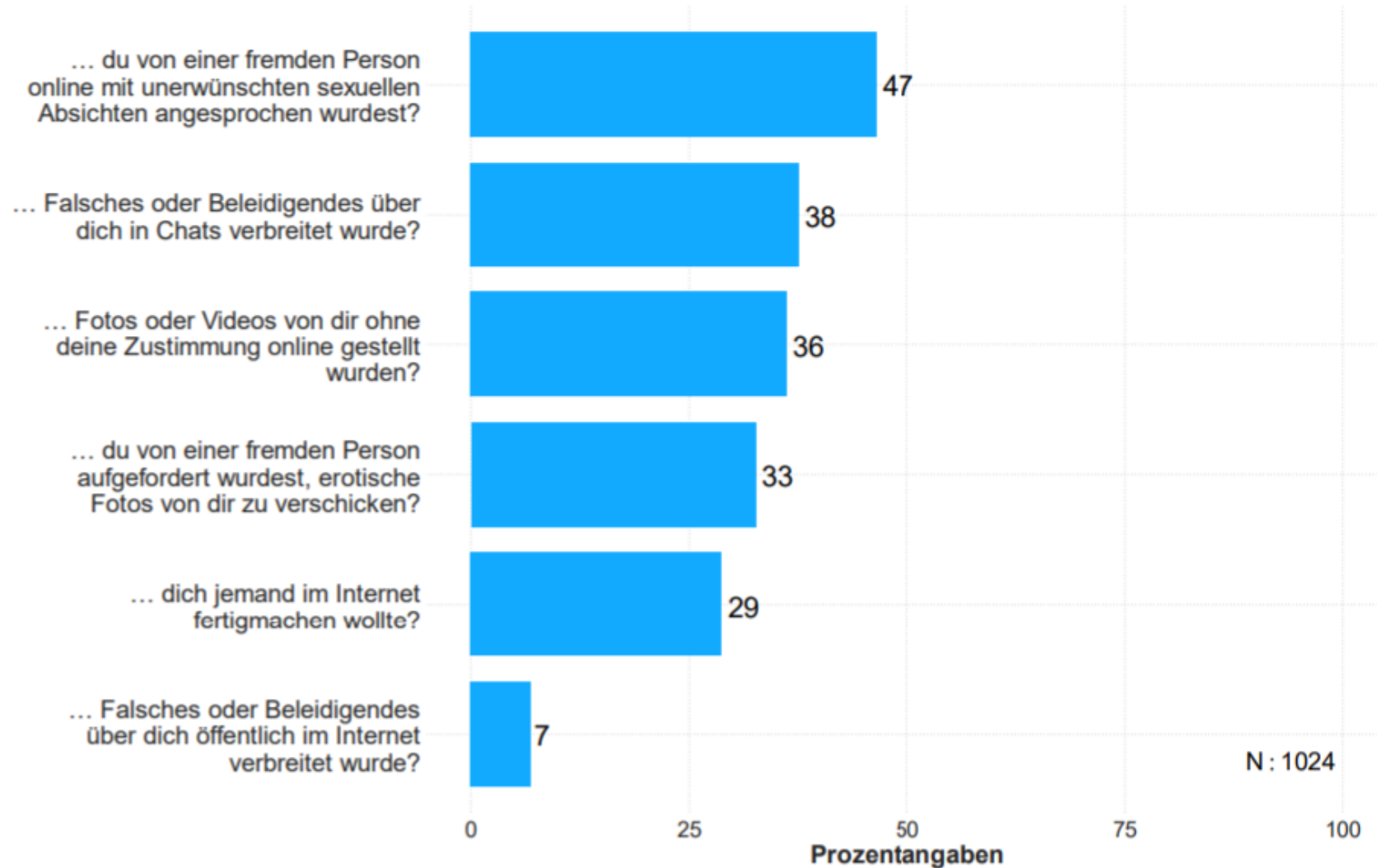
Abbildung 35: Beliebteste Apps

Nutzung von Funktionen



Cybermobbing und sexuelle Belästigung

Hast du schon einmal erlebt, dass ...



© 2022 ZHAW Medienpsychologie

Hate Speech kennt viele Formen und kann jeden treffen!

Antisemitismus

Juden sind alle gleich!
Sie wollen nur die
Weltherrschaft

Homophobie

Diese Schwuchteln sind
doch einfach krank

Rassismus

usländer vergewaltigen
sere Frauen und stehlen
uns unsere Arbeit

Islamophobie

Diese Kopftuchträger sind
doch alles Terroristen

Aussehen

Hässlich bist Du,
so einfach ist das.
Und fett auch!

Sexismus

Die sollte mal so richtig
gefickt werden

Hate Speech
richtet sich meist gegen
ganze Gruppen



splash.com

Cybermobbing
richtet sich meist gegen
Einzelpersonen



Cybermobbing: Warnsignale

- Angst vor Schulweg und Schule
- sinkende (Schul)-Leistungen
- Verletzungen, blaue Flecken
- Verlorene, beschädigte Sachen
- Kopf-, Bauchschmerzen
- Appetitlosigkeit
- Schlafstörungen, Müdigkeit
- Ängstlichkeit, Selbstabwertung
- Immer weniger Freundschaften

Quelle: Merkblatt Berner Gesundheit



Unsplash.com