

Kinder und moderne Medien

Ein Elternabend



Referent: Raik Zillmann, KIB Zwickau
Fachauskunft: Ingo Weidenkaff, LAG Thüringen

Worum geht es heute Abend?

- Mediennutzung von Schülern
- Medienverarbeitung von Schülern
- Problemstellungen der Mediennutzung
- Pädagogische Empfehlungen und Tipps

Medienübersicht

- **Fernsehen**
immer noch Hauptmedium der Kinder und Jugendlichen.
- **Internet**
Soziale Netze, Filesharing (Datenaustausch), Information, YouTube.
- **PC bzw. Spielkonsolen**
bald Hauptmedium der Jugendlichen mit dem höchsten Gefährdungspotential.
- **Handy**

Das haben uns die Kinder verraten:

- Viele Schüler gehen mit dem Fernseher zu Bett.
- Nahezu alle Schüler haben ungehinderten Zugriff auf den eigenen/ elterlichen Rechner.
- Jede(r) Zweite chattet regelmäßig im Netz.
- Fast alle sind im Besitz eines modernen Kartenhandys.
- Vor allem die Jungen spielen Computerspiele, die nicht ihrem Alter entsprechen.
- Die Mehrzahl der Befragten sieht sich bei der

Fernsehzeiten

- Grundsätzlich sehen die 3 –13jährige am meisten fern, welche über ein eigenes Gerät verfügen.
- Am längsten vor dem Fernseher sitzen Kinder im Alter von 6 - 9 Jahren (195 Min).
- Kinder ohne eigenes Gerät verweilen pro Tag eine Stunde weniger vor dem Fernseher (132 Min).
- Am Abend wird am meisten fern gesehen.

Empfohlene Medienzeiten für Kinder

Alter	Computerspiele / Medienzeit
0-4 Jahre	gar nicht
5-6 Jahre	20-30 min unter Aufsicht
7-8 Jahre	30-45 min / Tag
9-10 Jahre	45-60 min / Tag
11-14 Jahre	60-90 min / Tag Medienzeit
15-18 Jahre	90-120 min / Tag Medienzeit

Nachrichten – Fernsehen für Erwachsene

- Bilder aus Katastrophengebieten kommen auf allen Kanälen und zu jeder Tageszeit.
- Jüngste Beispiele: Haiti und Chile.

Kinder nicht mit diesen Bildern alleine lassen und beachten, dass Kinder oft viel länger zur Verarbeitung dieser Informationen benötigen.



Bilder aus Haiti – nicht nur
zerstörte Häuser!

Spielverhalten am PC/Konsole

- Spiele die in der jeweiligen Altersgruppe nicht freigegeben sind.

USK und Jugendschutzgesetz



- Gruppendruck bei Spielen in sozialen Netzwerken.

WoW (World of Warcraft), Farmville



Altersfreigabe bei Spielen / Medien

- Jugendschutzgesetz §14 und USK und FSK
- Achten Sie beim Kauf von Computerspielen auf die entsprechenden USK-Kennzeichen!
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6, 12, 16, 18 Jahren und Keine Kennzeichnung (meist indiziert)



Prüfstelle der USK

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

| Home | Kontakt | Impressum



Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle



Aktuell

- > aktuell geprüft
- > Prüfdatenbank
- > Neuigkeiten

Themen

- > Wie Kennzeichen entstehen
- > Die Alterskennzeichen
- > Die Genres der USK
- > Grundsätze der USK
- > Wichtige Organisationen
- > Statistik 2009
- > Statistik 2008
- > Statistik 2007
- > Statistik 2006

Die USK

- > Der Beirat
- > Kontakt

Publisher: THQ Entertainment GmbH
Altersfreigabe: Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Prüfdatum: 26.02.2010
Sprache: deutsch
Genre: Strategie

USK Nr.: 27212/10
System: PC
Untergenre: militärisch

Trailer DVD

Publisher: Square Enix GmbH
Altersfreigabe: Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Prüfdatum: 26.02.2010
Sprache: deutsch
Genre: Trailer

USK Nr.: 27209/10
System: PC
Untergenre:

Bit Trip Runner

Publisher: Aksys Games
Altersfreigabe: Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG



Prüfdatum: 26.02.2010
Sprache: englisch
Genre: Arcade

USK Nr.: 27208/10
System: Nintendo Wii
Untergenre: Geschicklichkeit

Pilatus PC-9

Publisher: Mailsoft
Altersfreigabe: Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG



Prüfdatum: 26.02.2010
Sprache: deutsch
Genre: Add On

USK Nr.: 27207/10
System: PC
Untergenre:

Nancy Drew: The Model Mysteries

Publisher: THQ Inc.
Altersfreigabe: Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG



Prüfsiegel





Fallout 3 – Uncut Version



Woher beziehen die Schüler für ihr Alter noch nicht zugelassene Spiele?

- Freunde, Bekannte
- Eltern
- Großeltern
- Verwandte



Oft aber über nicht legale Quellen im Netz

Soziale Netzwerke

Chat und Kontakt

- zwigge.de
- schülerVZ
- meinVZ
- Facebook

Spielnetzwerke

- World of Warcraft (WoW)
- Browser Games
- Farmville
- Zynga und Playfish
(Content-Games)

Was **machen** junge Menschen im Netz?

- Surfen (Informationen, Bilder, Livestreams)
- Spielen (Online- und Offline-Spiele)
- Kommunizieren (Foren, Chatrooms)
- Downloaden (Musik, Games, Bilder)
- Daten austauschen (peer to peer; web 2.0; Mail)

Was **suchen** Kinder im Netz?

Rangfolge der Suchbegriffe

- 1. YouTube
- 2. Google
- 3. Facebook
- 4. Sex
- 5. My Space
- 6. Porno

Ermittelt durch Symantec
(Sicherheitsdienstleister)
aus 3,5 Mio Suchanfragen
über das Kinderschutz-
System OnlineFamily.
Norton im Februar / Juni
2009 in den USA

Was **zeigen** die Jugendlichen im Netz?

schülerVZ

SCHÜLERVERZEICHNIS

Anmelden Kartext Handy Hilfe Blog

Bist du schon drin?

E-Mail

Passwort

Passwort vergessen?

Eingelogggt bleiben ?

Sitzung sichern ?

Einfoggen

E-Mail - Aktivierungslink noch einmal zusenden

Ich kopier' das Arbeitsblatt nicht. Hm. Mal ich halt die Bilder an.

Kostenlos registrieren

Um mitzumachen, lass dir per E-Mail eine Einladung von einem schülerVZ-Nutzer schicken.

Dein Einladungscode

Dein Vorname

Dein Nachname

Weiter

Kein Schüler mehr?

Dann bist du bei **meinVZ** genau richtig!

Sei dabei in Deutschlands größtem sozialen Netzwerk

Tausch Dich aus über Fotos, Filme, Nachrichten, Gruppen

Bleib in Kontakt mit Freunden und Mitschülern

Über uns Videos Impressum

Oft zu naiv und unerfahren!

- Nicht jeder schülerVZ-Nutzer ist wirklich kompetent!
- Leichtfertiger Umgang mit persönlichen Daten.
- Private Details sind – zum Schrecken der Nutzer – für alle offen zugänglich.
- „Schwarze Schafe“ die nicht jugendfreie

Virtuelle Welten mit Suchtfaktor

The image shows a screenshot of the Zynga website, specifically the PetVille game page. The Zynga logo is at the top left, with navigation links for GAMES, FORUMS, JOBS, BLOG, NEWS, ABOUT, and SUPPORT. The main heading is "GAMES >> PetVille". The central banner features the PetVille logo and two cartoon pets: a brown dog wearing a black hat and a pink rabbit wearing a yellow dress. To the right of the banner, there is a description of the game: "In PetVille, you raise, dress, and care for a pet that you create. Visit your friends' houses and play with their pets to earn coins you can use to make your own house the coolest on the block!". Below this, it says "Play PetVille on:" and "CLICK TO PLAY ON facebook" with a Facebook logo button. On the left side, there is a "OUR GAMES" section with a list of "TOP GAMES" including Cafe World, Dragon Wars, FarmVille, Fashion World, FishVille, Mafia Wars, PetVille, Pirates, and Roller Coaster Tycoon. Below the main banner, there is a section titled "Other Games you might like" with three game thumbnails: Mafia Wars, Pirates, and Sudoku. On the right side, there is a "SUPPORT" section with a "DONATE HERE" button, a "JOIN" section with "ACTIVE USERS", and a "CARDS" section with images of game cards and the text "New Cards now available... Mafia Wars and...". At the bottom right, there is a "TAILS AND RETAILERS >>" link.

Virtuelle Welten – ein Milliardenengeschäft

- Bei Zynga kaufen jeden Monat ca. eine Million Nutzer Dinge wie: Traktoren, Haustiere, Dekorationen für ein Café oder Dünger für Blumen – virtuelle Waren für reales Geld.
- Für 2009 wird der weltweite Umsatz auf ca. eine Milliarde Dollar geschätzt - für 2010 ist eine Steigerung auf 1,6 Milliarden \$ möglich.

Einfluss- möglichkeiten

- Kinder und Jugendliche weisen im Gegensatz zu ihren Eltern häufig höhere Kompetenzen in der Computernutzung auf.
- Viele Kinder agieren zumeist unbeaufsichtigt im Netz.
- Eltern ohne entsprechende Kompetenzen gewähren ihren Kindern zu viele Freiräume im Netz.
- Klare Regeln sorgen für eine kontrollierte Mediennutzung.
- Kompetenzvermittlung im Dialog zwischen Kind und Eltern.

Pädagogische Maßnahmen

- Bleiben sie im Gespräch!
- Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus, sofern Sie Probleme in der Mediennutzung Ihrer Kinder vermuten.
- Stellen Sie Verhaltensauffälligkeiten fest, nutzen Sie ein Beratungsgespräch oder konsultieren Fachleute.
- Und: Bieten Sie Ihren Kindern Alternativen!

Informieren Sie sich selbst!

- Buchempfehlungen im KIB Zwickau
- Indexlisten (Musik, Spiele, Filme) im KIB
- www.internet-abc.de/eltern
- www.klicksafe.de
- www.schau-hin.info

Beratung, Information und Weiterbildungen

Janine Seifert: Süchte, Selbststärkung u.
Märchenpädagogik

Raik Zillmann: Toleranzförderung, Gewaltprävention
u. Biografiearbeit



KIB Zwickau

Kontakt- und Informationsbüro für präventive
Kinder- und Jugendarbeit im Landkreis Zwickau

Träger: Ev.-Luth. Christophoruskirchgemeinde Zwickau-Eckersbach