

Dokumentation



Anknüpfen Rund um's Netz

Fachtagung: Mediensucht
und Jugendliche

Donnerstag, 18.09.2008

9:00 - 16:30 Uhr

im ServiceBureau Jugendinformation
Kalkstraße 6, 28195 Bremen

Arbeitskreis
Mediensucht



ServiceBureau
Jugendinformation



Landesjugendamt
Bremen

Anknüpfen --> Rund um's Netz

Fachtagung: Mediensucht und Jugendliche

Knapp 16 Monate nach der 1. Fachtagung zum Thema „Mediensucht“ folgte das Anknüpfen an die Ergebnisse auf der 2. Fachtagung.

Ein Jahr lang hat der damals gebildete Arbeitskreis Mediensucht in Bremen mit verschiedenen Akteuren aus unterschiedlichen Fachdisziplinen gearbeitet.

Die Medienpädagogen lernten über Sucht und Therapien. Die Therapeuten informierten sich weiter über die jugendliche Mediennutzung. In den Arbeitssitzungen wurden verschiedene Begriffe definiert, über Einzelfälle gesprochen und weitere Fachleute, wie z.B. Glückspielsucht, eingeladen.

Im Mai 07 wurde auf der Tagung erstmals auf das Thema „Mediensucht“ aufmerksam gemacht und geklärt, ob es auch ein Thema in Bremen ist. Wo fängt eine Sucht nach Medien an, geht das überhaupt oder ist es nur eine Faszination der Medien, die dann einen Sog bewirken.

Im September 08 sollte dann der Focus auf unterschiedliche Handlungsfelder gelegt werden:

- Wie kann mit dem Thema umgegangen werden?
- Wie sieht es in der Beratung bei Medienabhängigen aus?
- Welche Konflikte ergeben sich durch die Medien in den Familien und wie kann eine professionelle Unterstützung gewährleistet werden?
- Wie sollte Schule oder Jugendhilfe mit dem Thema umgehen?
- Welche Möglichkeiten haben Schulen präventiv mit exzessiver Mediennutzung umzugehen?
- Wenn Jugendliche davon träumen, ihr Hobby zum Beruf zu machen?

Eine Dokumentation der Fachtagung sehen sie hier in der Datensicherung.

Am **17. September 09** wird die 3. Fachtagung im Haus der Wissenschaft stattfinden. Dort wollen die Organisatoren sich mit der Diskussion beschäftigen, dass Erwachsene die jugendliche Mediennutzung als Parallelwelt sehen, während die Jugendlichen oftmals keinen Unterschied zwischen Realität und Virtualität machen.

Mehr finden sie später im Internet <http://fobi.jugendinfo.de> oder www.jugendinfo.de/mediensucht.

Brunhilde Christopf
Liane Adam

Regina Kühn

Sabine Heimann
Markus Gerstmann

Landesinstitut für Schule –
Gesundheit und Suchtprävention
An der Weide 4-6
28195 Bremen

Zentrum für schülerbezogene
Beratung
Am Sedanplatz 5-7
28757 Bremen

ServiceBureau
Jugendinformation
Kalkstr. 6
28195 Bremen

Folie 1

**Mediensuchtberatung...
wozu eigentlich?**

Rund um's Netz – Mediensucht und Jugendliche

Bremen,
18.09.2008

Alexander Groppler

Folie 4

Mediensucht ?

Das Problem der fehlenden Diagnose:

Störung der Impulskontrolle
oder
Abhängigkeitserkrankung
oder
Symptom einer anderen Erkrankung?

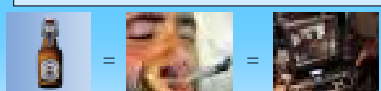
Folie 2

Historisches

- Ivan Goldberg, 1984
- Kimberley Young, erste Kriterienliste(n)
- ev. Suchtkrankenhilfe in Meckl. bemerkt Fälle bei Kindern mit Essstörung... Zusammenarbeit mit Charité Berlin
- Start der Beratungsstelle 11/2006

Folie 5

Sucht = Sucht ?



Folie 3

Mediensuchtberatung

Kompetenzzentrum und Beratungsstelle
für exzessive Mediennutzung
und Medienabhängigkeit

Ferdinand-Schultz-Str. 12
19055 Schwerin

Folie 6

Mediensucht?

kein Suchtstoff → andere biochem. Vorgänge?!

„Süchtiges Verhalten“ Ausdruck einer tiefer liegenden Störung

Suchtkriterien werden angewandt, weil von Spielsucht abgeleitet

Phänomenologisch den stoffgebundenen Süchten sehr ähnlich

neurophysiologische Befunde

Folie 7

negativ neutral positiv Computerspiel Alkohol



Darbietung:
 - 5 Reize pro Kategorie
 - in randomisierter Reihenfolge
 - 3sec Darbietungsdauer pro Reiz, ISI 5sec

IAPS, Lang et al., 1994 IAPS, Lang et al., 1994; SDC, Grüsser et al., J Neural Transm, 2000

Folie 10

Fazit:

Resultate deuten darauf hin, dass exzessiven belohnenden Verhaltensweisen (Verhaltenssucht) vergleichbare Mechanismen in Entstehung und Aufrechterhaltung zugrunde liegen, wie sie für die Abhängigkeit von psychotropen Substanzen postuliert werden.

Folie 8




Thalemann, Wöfling & Grüsser, 2007

Folie 11

Sammelbegriff „Mediensucht“
 Warum dieser Begriff?

Handysucht
 Fernsehsucht
 Computersucht



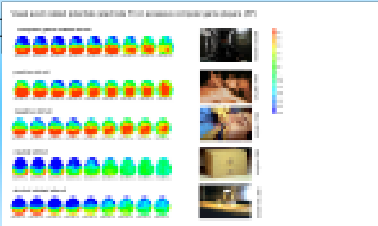
Internetabhängigkeit
 Onlinesucht

Chatsucht
 Computerspielsucht
 Onlinerollenspielsucht

Folie 9

Psychophysiologische Korrelate des exzessiven Computerspielens

Visual attentional deficits correlate with problem computer gamers' BOLD



Thalemann, Wöfling & Grüsser, 2006, under review

Folie 12

Sammelbegriff „Mediensucht“
 Warum dieser Begriff?

Möglichkeiten der Medien:

- Kommunikation: E-Mails, Chatten, SMSen und Telefonieren, Foren besuchen
- Spiele: Handy-, Video-, Computer- und Onlinespiele
- Online einkaufen und ersteigern
- Online-Sex
- Fernsehen, Videos und DVD's ansehen

Folie 13

Fazit:

Nicht das jeweilige Medium ist von Belang für die Abhängigkeitsentwicklung, sondern die spezifische Tätigkeit, die von dem Mediennutzer **exzessiv** ausübt wird.

Folie 16

Abhängigkeitskriterien:

- unwiderstehliches Verlangen
- verminderte Kontrollfähigkeit
- Entzugerscheinungen
- Nachweis einer Toleranzentwicklung
- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen
- anhaltend exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen

„Abhängigkeit“ bei Vorhandensein von 3 Kriterien nach ICD-10/DSM-4

Folie 14

Aktueller Stand

Im Frühjahr 2007 lehnte die American Medical Association (AMA) eine sofortige Aufnahme der Diagnose „internet/videogame addiction“ ab

Keine eigenständige Diagnose...

...aber eindeutige Empfehlungen:

Folie 17

Prävalenz

Cao & Su (2006) - 2620 chinesische Schüler, Fragebogenerhebung, 2,4% Internetabhängig

Niemz, Griffiths & Banyard (2005) - 371 britische Studenten, Online-Fragebogen, 18,3% weisen einen problematischen Internetgebrauch auf

Greenfield (1999) - 18 000 Internetnutzer, Onlinebefragung, adaptierte DSM-IV-Kriterien für pathologisches Spielen, „missbräuchliches“ Internetnutzungsverhalten („abuse behavior“) bei 6% der Befragten

Lin & Tsai (2002) - 753 Studenten, Fragebogenerhebung, 11,7% internetabhängig (Internet dependant)

Hahn & Jerusalem (2001) - Onlinebefragung, N=7000, Instrument erfüllt test-statistische Gütekriterien 2,7% süchtige bundesdeutsche Internetnutzer

Eichenberg et al. (2003) - Prävalenzraten verschiedener Studien: Internetabhängigkeit bei 3-13%

Folie 15

Empfehlungen der AMA

- Revision des amerikanischen Rating-Systems (ESRB)
- Ärzte und Eltern über die Gefahren eines exzessiven Medienkonsums informieren und fortbilden
- Empfehlung von max. 1-2 Stunden „Bildschirmzeit“ am Tag
- Eltern sollen stärker auf Medienkonsum achten und genauer kontrollieren was Minderjährige für Inhalte konsumieren
- Weitere Untersuchungen über Medienwirkungen gefordert
- In der nächsten Revision des DSM-IV soll Aufnahme in Diagnosekatalog erneut beraten werden

Folie 18

Prävalenz

Defizite der Studien:
Nicht repräsentativ, zumeist Online-Befragungen, d.h. Befragte voraussichtlich mit Medium vertraut, dadurch eine höhere Anzahl Süchtiger zu erwarten

Studien meist nur für bestimmte Subpopulationen aussagekräftig


Wahrscheinlich realistische Schätzung:
Prävalenzrate ca. 3% der Gesamtbevölkerung

Folie 19

Faszination der Medien

- Interaktivität
- Flow – Erlebnis
- Stimmungsmanagement
- strukturelle Koppelung
- Identitätswechsel
- Soziale Kontakte

→ Bedürfnisbefriedigung



(besonders interessant bei einem „real-life Defizit“)

Folie 22

Komorbide Folge- und Begleitprobleme

- Verschiebung des Schlaf-Wach-Rhythmus
- Haltungsschäden
- Augenprobleme
- Probleme durch Schlafmangel
- Über- und Untergewicht
- Erkrankungen durch mangelnde Hygiene

Folie 20

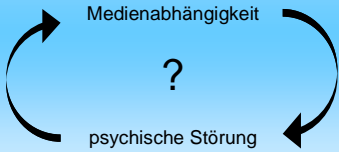
Faszination der Medien

• Motivspektrum bei MMORPG (Yee 2007)

Achievement	Social	Immersion
Advancement Progress, Power, Accumulation, Status	Sozializing Casual Chat, Helping Others, Making Friends	Discovery Exploration, Lore, Finding Hidden Things
Mechanics Numbers, Optimization, Templating, Analysis	Relationship Personal, Self-Disclosure, Find and Give Support	Role-Playing Story Link, Character History, Roles, Fantasy
Competition Challenging Others, Provocation, Domination	Teamwork Collaboration, Groups, Groupachievements	Customization Appearances, Accessories, Skills, Color Schemes
		Escapism Relax, Escape from RL, Avoid RL-Avoid RL-Problems

Folie 23

Komorbide Störungen



Folie 21

Komorbide Störungen


- Angsterkrankungen
- Depression
- Persönlichkeitsstörungen
- ADHS
- Essstörungen
- Stoffgebundene Abhängigkeitserkrankungen

Folie 24

Wer lässt sich beraten?

Männlich 14 - 26 Jahre alt

exzessives Computerspiel >70% MMORPG



Nutzungszeiten von bis zu 16h/d

Folie 25

Behandlung der Medienabhängigkeit

- Bislang keine evaluierten Konzepte!
- Psychoedukation
- Motivierende Gesprächsführung
- systemische Therapie
- soziales Kompetenztraining für reale Welt
- (Mit)Behandlung komorbider Störungen

Folie 26

Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Referent: Alexander Groppler, Mediensucht - Beratungsstelle in Schwerin



Folie 1

Fachtagung:
Anknüpfen => Rund um's Netz
Mediensucht und Jugendliche

ServiceBureau, 18.09.08

Folie 4

Anfragen von Angehörigen

- Verbringt mein Kind zu viel Zeit am PC?
- Ist mein Kind computersüchtig?
- Wie soll ich mit dem Suchtverhalten meines Kindes umgehen?
- Wie kann ich meinem Kind helfen?

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 2

Mediensucht – ein Thema in Bremen?

- Überblick über die Versorgungssituation für Mediensüchtige
- Exkursion: bundesweite Entwicklungen
- Praxisbeispiele aus der Arbeit mit Schülerinnen und Schülern
- Ausblick

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 5

Anfragen von Betroffenen?

- Ohne „eigenes“ Anliegen – Problem haben die anderen
- „Ich will weniger Spielen!“ Computerzeit kontrollieren
- Hilfe, um die Sucht in den Griff zu bekommen

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 3

Verbreitung der Computersucht

- Zwischen 3%-10% der InternetnutzerInnen
- Bundesweit 600 000 Jugendliche (Berliner Charite)
- Hochgerechnet für Bremen ca.1800 (3%) - 6000 (10%) Kinder und Jugendliche (6-18 Jahre)

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 6

Anfragen von Pädagogen: Lehrer, Sozialpädagogen, Familienhelfer

- In meiner Klasse wird besonders von den Jungen sehr viel gespielt. Wie kann ich das im Unterricht aufgreifen?
- In unserer Freizeit wird viel gezoxt
- Cyber Bullying ...

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 7

Wo finden Betroffene/Angehörige Beratung?

- ServiceBureau Jugendinformation
- LIS Gesundheit und Suchtprävention
Zentrum für schülerbezogene Beratung
- Sozialpsychiatrischer Dienst: Knut Schallah, Ole Petersen
- *Fachstelle Glücksspielsucht???*

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 10

ambulante/stationäre therapeutische Hilfe

- Klinikum Ost : nicht in der Ambulanz, stationär möglich (z.B. Akutstation, Schulmelderstation)
- Norddeutsches Institut für Verhaltenstherapie NIVT
- Niedergelassene Therapeutinnen/Therapeuten: ???

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 8

Selbsthilfegruppen

- Gescheiterter Versuch im Oktober 2007

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 11

Fortbildung/Qualifizierung von Multiplikatoren

- Pass auf Dich auf Kampagne
- Elternabende
- Lehrerfortbildung
- Schulprojekte, Unterrichtseinheiten

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 9



www.onlinesucht.de
www.rollenspielsucht.de

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 12

Steuerungsgruppe/Arbeitskreis für Bremen

- AK Mediensucht: (ca. alle 2 Monate)
 - Definition Computersucht
 - Fallbeispiele
 - Faszination Computerspiel (WOW, Counterstrike)
 - (mediale) Glücksspielsucht bei Jugendlichen

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 13

Bundesweite Entwicklung

- Schwerin
- Berlin Cafe Beispielos
- Lüneburg
- Tagungen
 - Frankfurt
 - Berlin
 - Psychologen (fast ohne Medienpädagogen)
 - Köln, Hamburg, Bremen
 - Mischung aus verschiedenen Fachdisziplinen
- TV-Sendungen
 - Arts -Themenabend
 - ARD Beitrag (Spielen, Spielen, Spielen)
 - ZDF 37 Grad (3 Probleme, 3 Familien, 3 Lösungen)

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 16

Zielgruppenspezifische Orientierung

unter besonderen Berücksichtigung

- des Alters
- des Geschlechts
- der jeweiligen Ressourcen von Kindern und Jugendlichen
- der Lebenswelten, -bedingungen
- des Konsumverhaltens
- der sozialen und kulturellen Herkunft

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 14

ExpertInnenkonferenz

- Jugendliche werden eingestimmt in den Tag
 - Welche Medien nutzt ihr?
 - Wofür? Wie lange? Wie? usw.
- Suchen sich ein Medienthema, arbeiten in Kleingruppen
 - Was findet ihr gut?
 - Was schlecht?
 - Was sollte man beachten?
 - Welche Regeln würdet ihr aufstellen?
- Ergebnisse der Klasse vorstellen

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 17

Ausblick



27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 15

Was will Suchtprävention erreichen?

- Lebenskompetenz/Medienkompetenz
- Gesundheitsorientierung
- Risikobewußtsein
- Schadbegrenzung
- Regelorientierung
- Verbesserung der Lebensbedingungen

27.01.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 18

Aufgaben



- Einzeller:
 - an Amöben vorbei steuern, fressen, wachsen
- Landgang
 - Beine, Arme, Flügel, Hörner und andere Applikationen wachsen nach Punktestand
- Stammesgründung
 - Edlitzelstrategie, Beziehungen zu Nachbarstämmen, kleine Aussenandersetzungen
- Siedlung wird zur Zivilisation
 - Nachbarhöfe werden erobert, Revolutionen verhindert, selber Herrscher werden
- Weltraumzeitalter
 - Intergalaktische Spielweise, freies Rollenspiel,

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 19

Fakten zum Spiel

- Vom Entwickler von Sim-City, Sim-Earth, Sims
- Soziales Netzwerk
- Entweder stundenlang oder immer mal zwischendurch...
- Ständige Belohnung...
- Millionen von Figuren schon im Internet
- 97 Jahre, um alle Facetten durchzuspielen

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht

Folie 20

Fragen?

- Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit

16.02.2009 www.jugendinfo.de/computersucht



Regina Kühn
Zentrum für schülerbezogene
Beratung – Regionalteam Nord
Am Sedanplatz 5-7
28757 Bsbremen
0421/361-15436
regina.kuehn@lis.bremen.de



Markus Gerstmann
ServiceBureau Jugendinformation
28195 Bremen
Kalkstr.6
0421/ 33008915
gerstmann@jugendinfo.de

Workshop 1:

„Can not join real-life“ Mediensuchtberatung

Die Leitung dieses Workshops übernahm Dipl. Psych. Alexander Groppler (Kompetenzzentrums und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit).

Der Workshop bestand in einem von Herrn Groppler vorbereiteten Power-Point-Vortrag, aus dem sich zu vielen Punkten anregende Diskussionen ergaben. Zunächst wurden allgemeine Aspekte der Arbeit erläutert, wie: Zahlen zu Anfragen, warum sich vorwiegend Eltern melden, der Leidensdruck, welche Informationen in einem Beratungsgespräch erhoben werden sollten und warum, komorbide Störungen und die Schwierigkeiten der Beratung. Ein Schwerpunkt der Diskussionen war die Elternrolle, also was ist der Job der Eltern und wie sollte man handeln, wenn das Kind eine Medienabhängigkeit vorweist. Ein anderes wichtiges Thema der Teilnehmer war die Trennung von Faszination und Sucht, sowie die Jugendlichen als Experten nicht außer acht zu lassen.

Ergebnisse der Diskussionen:

- Wenn Kontrolle (z.B. durch Software), dann transparent
- Vollständige Anamnese (z.B. welches Computerspiel mit intensiver Mediennutzung verbunden)
- Kennenlernen der virtuellen Lebenswelt
- Nicht Medien verteufeln, sondern Sensibilisierung zum Thema
- Realistischer Umgang mit Medien
- Familiäre Situation beachten

Ergebnisse auf dem Flipchartbogen

Summary: Wie erreiche ich Betroffenen, was wirkt und was muss man vermeiden

Offene Fragen: Konzepte/Evaluationen zu Mediensucht, Katanamnese

Was: Sensibilisierung und Fortbildung der Fachleute (nicht verteufeln der Medien), No-Go's und Tipps

Wer: Arbeitskreis Mediensucht

Ergebnis: Sensibilisieren, Panikmache vermeiden (bei diesem Punkt bin ich mir nicht mehr sicher, ob er auf dem Bogen war, oder es mein Ergebnis war, drum habe ich diesen Punkt unter Ergebnis noch einmal geschrieben)



Workshop 2: „Ich will doch nur Spielen“

In der AG 2 „Ich will doch nur spielen“ waren 3 Mitarbeiterinnen aus den Bereichen Schule, Beratung und Jugendarbeit.

Als Erklärung für die geringe Anzahl von Interessenten wurde das Vorhaben ein Rollenspiel zu machen genannt. Es gäbe große Vorbehalte dazu in der Gruppe.

Thema war Beratung von Angehörigen, die ein Familienmitglied haben, das Probleme mit exzessiver Mediennutzung hat.

Im Rollenspiel wurde eine Beratungssituation spielerisch nachgestellt. Hier wurden verschiedene Aspekte und Probleme in der Beratung von Angehörigen deutlich.

Es entstand eine lebhaft und auch kontroverse Diskussion um dieses Thema. Es konnten kreative und praxisnahe Ansätze gefunden werden.

Zum Abschluss machten die Teilnehmer deutlich, dass die Vorbehalte gegenüber spielerischen Elementen unbegründet waren und es sehr konstruktiv war dieses Thema in Form eines Rollenspieles aufzubereiten.

Ole Petersen und Knut Schalla, Sozialpsychiatrische Beratungsstellen Mitte und Nord

Ergebnisse auf dem Flipchartbogen:

Über die Schwierigkeiten von Angehörigenberatung bei Mediensucht und bei der Kontaktaufnahme mit Betroffenen.

Schlüsselworte:

Kommunikation mit Eltern
Medien- und Suchtkompetenz
Interesse zeigen
In die Welt des Kindes gehen
Willkommen heißen
Beziehungsangebot
Anamnese
Wünsche/ Ziele
Pubertät
Wertschätzende Haltung
Heimlicher Lehrplan: Double bind
Ratlosigkeit spiegeln
Erziehungsverantwortung bewusst machen
Kulturelle Unterschiede
Medienerziehung der Eltern

Offene Fragen:

„normaler“ Konsum?

Wie geht es weiter?

Was:

Medienerziehung der Eltern
Medienaufklärung der Eltern
Medienaufklärung der Kinder und Jugendlichen
Elternkurse/ Elterntrainings

Wer:

SPSD, Medienpädagogik, LIS, Kinder- und Jugendhilfe

Wo:

Schulen/ Internet/ TV/ Filme

Wann: Besser spät als nie! Je früher desto besser!



Workshop 3: „Darum sollen sich Eltern kümmern“

TeilnehmerInnen:

Ursula Tschörner (GSW), Tammo Löffler, Karin Rühl, Brigitte Grahn (Suchtprävention Bremerhaven), Sabine Bartram (KSA), Marc Riechmann (IS In den Sandwehen), Tanja Ullrich (SZ Bördestrasse), Jochen Cordes (Medienzentrum Nord), Andreas Beck

Regina Kühn und Markus Gerstmann stellten in dem Workshop verschiedene Ansätze der Arbeit mit SchülerInnen vor. Frau Kühn berichtete von ihrer präventiven Arbeit mit Grundschulkindern, die eingebettet ist in einer intensiven Zusammenarbeit mit den LehrerInnen und den Eltern. Da die Workshopteilnehmerinnen aus Schulen der Sek 1 bzw. Sek 2 kamen, wurde darauf verzichtet, das Grundschulprojekt ausführlich darzustellen. Daran Interessierte können sich an Regina Kühn wenden. Wichtig ist jedoch, dass wenn Projekte an Schulen durchgeführt werden, möglichst alle beteiligten LehrerInnen informiert und eingebunden werden sollten. Im Rahmen des Grundschulprojekts wurde vor der Arbeit mit den Kindern eine Lehrerfortbildung durchgeführt. Es hat sich auch bewährt, die Kinder vor Projektstart mittels eines Fragebogens nach ihrem Medienkonsum zu befragen, um im Vorfeld besondere Vorlieben oder problematischen Konsumgewohnheiten zu berücksichtigen. (s. Anhang)

Markus Gerstmann stellte seine so genannten „ExpertInnenkonferenz“ mit SchülerInnen der 7. bis 9. Klasse vor. In diesen Konferenzen erklärt er die SchülerInnen zu ExpertInnen aufgrund ihrer intensiven und ausgiebigen Mediennutzung. In der ersten Stunde fragt er u.a. ab:

Welche Medien die Jugendlichen nutzen?

Wo der PC in der Wohnung steht?

Wer nach Einschätzung der Jugendlichen mehr Kompetenzen mit dem PC haben? Eltern oder die Kinder selber?

Aufgrund der Tatsache, dass meistens dreiviertel der Kinder sich kompetenter einschätzen als ihre Eltern erklärt Markus Gerstmann die Jugendlichen zu Experten und fordert sie auf, in den nächsten zwei Stunden zu einem Medienthema ihrer Wahl zu recherchieren. Dabei sollen folgende Fragen beantwortet werden:

Was ist gut an?

Was findet ihr schlecht an ...?

Was sollte man bei dem Medium beachten?

Welche Regeln würden die SchülerInnen aufstellen, wenn sie der „Bestimmer“ wären?

Die Antworten schreiben sie auf eine Wandzeitung und stellen sie dem Rest der Klasse vor.

Weitere Formen der Arbeit an Schulen sind ähnlich gelagerte Projektstage. Egal ob zu Cyberbullying, Happy Slapping oder Gruppen in SchülerVZ gearbeitet wird.

In dem Workshop wurde weiter überlegt, wie diese Medienkompetenzschulung die exzessive Mediennutzung bzw. die Mediensucht abwenden kann.

Die TeilnehmerInnen waren sich einig, dass dieses präventive Vorgehen eine Möglichkeit ist. Sie wollen überlegen, wie sie es in ihrer Arbeit umsetzen können.

Mehr Infos unter:

<http://jugendinfo.de/themen.php/89/42841/projektstage-rund-ums-netz.html>

<http://jugendinfo.de/pass-auf-dich-auf>

Regina Kühn Zentrum für schülerbezogene Beratung – Regionalteam Nord Am Sedanplatz 5-7 28757 Bsremen 0421/361-15436 regina.kuehn@lis.bremen.de	Markus Gerstmann ServiceBureau Jugendinformation 28195 Bremen Kalkstr.6 0421/ 33008915 gerstmann@jugendinfo.de
--	---

Ergebnisse auf dem Flipchartbogen:

Welche Möglichkeiten haben Schulen präventiv zum Thema exzessive Mediennutzung zu arbeiten?

Schlüsselworte:

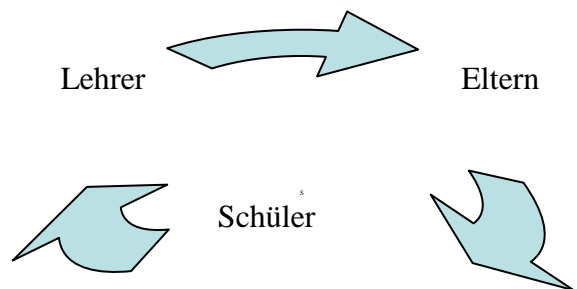
Medienkompetenz
Projekttag Schüler sind Experten
Nachhaltigkeit
Schule
Lehrer, Eltern, Schüler

Summary:

Medienkompetenz ist ein aktuelles Schulthema auch in der Zukunft
Projektarbeit mit Schülern
Kooperation mit Jugendhilfe/ Experten
Up 2 date bleiben,
Lebenswelt der jungen Menschen kennen

Offene Fragen:

Wie können wir Kollegen, Behörden, Schule motivieren?
Wie komme ich zu Kompetenzen?
Problembewusstsein schaffen, wie?
Rechtliche Aspekte



Wie geht es weiter?

Was:

Fortbildungen ,Elternabende, Infoveranstaltung, Tägliche Auseinandersetzung, Projekttag

Wer:

Wir alle Lobbyarbeit

Wo:

Eigene Schule
Eigene Facharbeit

Wann:

Immer



Workshop 4: „Wunschberuf Computerspieler“

Tausende tummeln sich in „Clans“, betreiben „Pro-Gaming“ und „eSport“. Doch was verbirgt sich hinter diesen Begriffen? Worin liegt der Reiz? Und welche Aussichten bzw. Konsequenzen hat das ganze möglicherweise?

Carsten Rautenberg hielt zu diesem Thema den anliegenden spannenden Vortrag, der sehr lebendig diskutiert wurde.

Das Fazit in dieser Arbeitsgruppe lautete dann im Anschluss:

Aus Spaß an der Freud kommt man hin, einige bleiben dabei in der Freizeitecke, einige wollen auf das Karrierepferd setzen, viele bleiben dabei auf der Stecke.

Und: ist Computersucht ein Widerspruch oder die Notwendigkeit für den Wunschberuf Computerspieler!

Carsten Rautenberg, Drogenhilfzentrum Mitte Jetzt ist er in der Fachstelle Glückspielsucht tätig.
--

Ergebnisse auf dem Flipchartbogen:

„Clans“, „eSport“, und „Pro-Gaming“ - Was verbirgt sich hinter den Begriffen? Worin liegt der Reiz? Welche Aussichten und Konsequenzen hat das Ganze möglicherweise?

Schlüsselworte:

e-Sport
Freizeit/ progaming
Game Industrie
Berufliche und finanzielle Karriere
Fan Kultur



Summary:

Aus Spaß an der Freud kommt man hin. Einige bleiben auf der Freizeitecke, einige wollen auf das Karrierepferd, viele bleiben dabei auf der Strecke.

Offene Fragen:

Computersucht: Widerspruch oder Notwendigkeit für den Wunschberuf Computerspieler.

Wie geht es weiter?

Was:

Transparenz des Themas

Wer:

BeraterInnen

Wann:

Beratung

Anhang:

Interviewbogen

(Bitte erst alle Alternativen einmal der Klasse vorlesen und dann einmal wiederholen, um dann zu zählen; Mehrfachnennungen möglich)

Freizeit

Bitte hier die jeweilige Anzahl eintragen
(um Handzeichen bitten).

Was tut ihr in eurer Freizeit am häufigsten?

Lesen

Mit Freunden spielen

Allein spielen

Mit den Eltern spielen

Draußen spielen

Fernsehen

Computer (auch Gameboy, Nintendo, Playstation, X-Box usw.) spielen

Musik oder Hörspiel hören (Kassette oder CD o.Ä.)

Basteln, Malen

Ein Musikinstrument lernen

Sport

Wer von euch treibt Sport (im Verein und nicht im Verein)?

Wenn du Sport treibst, machst du das dann in einer Gruppe?
(z.B. Ballett, Fußball, Handball, Reiten, Kampfsport ...)

Wer treibt mehrmals pro Woche Sport?

Bitte hier die jeweilige Anzahl eintragen
(um Handzeichen bitten).

Fernsehen

Wie lange habt ihr gestern ungefähr ferngesehen?

Bis zu einer Stunde

Mehr als eine Stunde

In welcher Zeit habt ihr gestern ungefähr ferngesehen?

Vor 20.00 Uhr

Nach 20.00 Uhr

Nach 21.00 Uhr

Wer von Euch hat einen Fernseher in seinem Zimmer?

Computer

Wer von Euch spielt weniger als drei Mal in der Woche am Computer?
(auch Gameboy, Nintendo, Playstation, X-Box usw.)

Wer spielt beinahe täglich?
(auch Gameboy, Nintendo, Playstation, X-Box usw.)

Bei wem von Euch sind die Computernutzungszeiten durch die Eltern geregelt?
(z.B. nur eine Stunde täglich, nicht jeden Tag spielen, nicht vor der Schule...)

Wer von Euch chattet gerne im Internet?

Handy

Wer von Euch hat ein eigenes Handy?
