



Klassenchat, Social Media und Medienerziehung im Elternhaus

Elternberatung von Hannah Hercksen und Verena Reif





WhatsApp



Instagram



YouTube



TikTok



Snapchat



Spotify



Facebook



Google



Netflix



Twitter



0

25

50

75

100

■ Mädchen

■ Jungen

Wichtigste Apps 2021

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe –
Quelle: JIM 2021



Warum ist Social Media so beliebt bei Jugendlichen?

- Erleben von sozialem Zusammenhalt
- Erleben von Selbstwirksamkeit und Anerkennung
- affektive Bedürfnisse wie Langeweile, Erlebnishunger o.ä.
- virtuelle / konjunktive Erlebnisräume
- Wettbewerb
- Eskapismus



Nutzungsmotive einzelner Social Media Angebote

- Nutze ich am ehesten um ... -

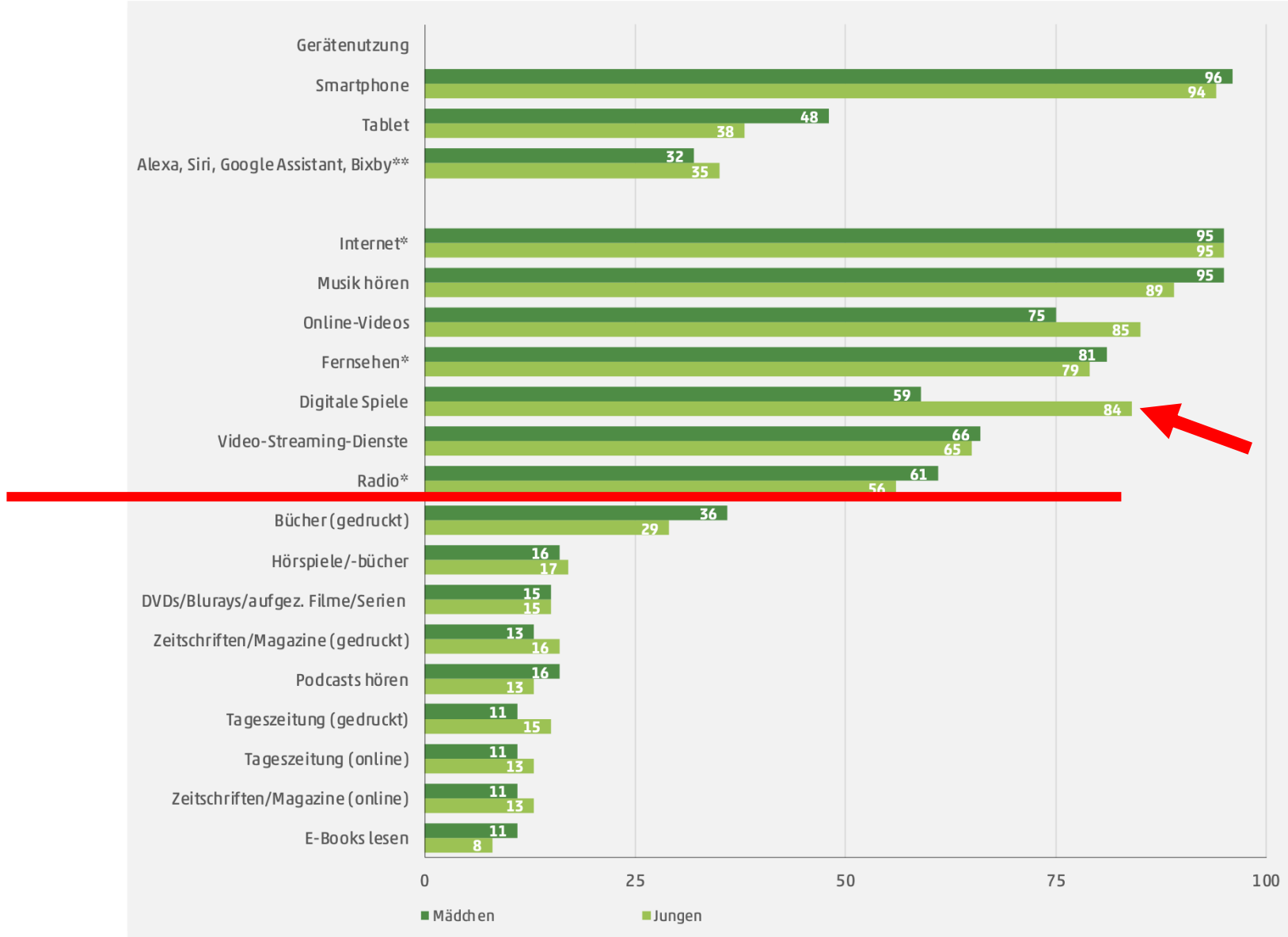


Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg, **2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200

WhatsApp im Überblick



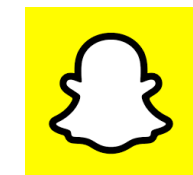
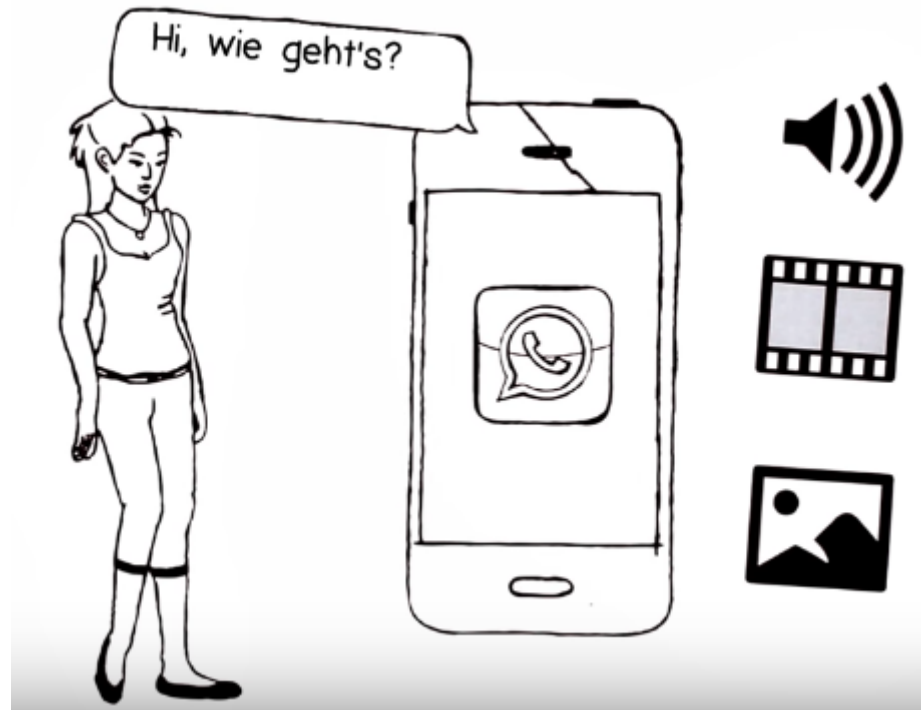
- **keine Kosten**
- über **2 Milliarden Nutzer** weltweit (Stand: Februar 2020)
- **standardmäßige Ende-zu-Ende-Verschlüsselung** bei Chats, Gruppenchats, Audio- und Videotelefonie (seit 2016)
- **Sammlung** von **Metadaten** (= Daten über Daten: wann, wo, mit wem wurde kommuniziert)
- **Zugriff** von WhatsApp **auf Adressbuch** des eigenen Mobiltelefons erforderlich
- **Mindestalter** in Deutschland: **16 Jahre** bzw. mit Zustimmung der Eltern → KONTROLLE

<https://mobilsicher.de/ratgeber/messenger-app-whatsapp-kurz-vorgestellt>



Stress durch WhatsApp

Vielleicht geht es Ihren Kindern auch manchmal so wie Lisa...?



<https://www.youtube.com/watch?v=PDjJjigGioQ>

Stress durch WhatsApp



	Lisas Probleme	Lisas Lösungen	Weitere Lösungsvorschläge
	Nachrichtenflut mitten in der Nacht in der Klassengruppe	Stummschalten des Klassenchats, über Nacht Smartphone komplett aus	Smartphone in ein anderes Zimmer legen, ausschalten (nicht nur Flugmodus)
	Druck zum schnellen Antworten durch blaue Häkchen	Einstellungen: "zuletzt online" ausgeschaltet	„blaue Häkchen“ ausschalten
	Ablenkung bei den Hausaufgaben und im Straßenverkehr		Während der Hausaufgaben Handy nicht griffbereit
	Keine gemeinsamen Gespräche mehr beim Treffen mit Freunden		Handy gezielt weglegen beim Treffen mit Freunden (gemeinsame Vereinbarung)

Cybermobbing in WhatsApp (klicksafe.de)

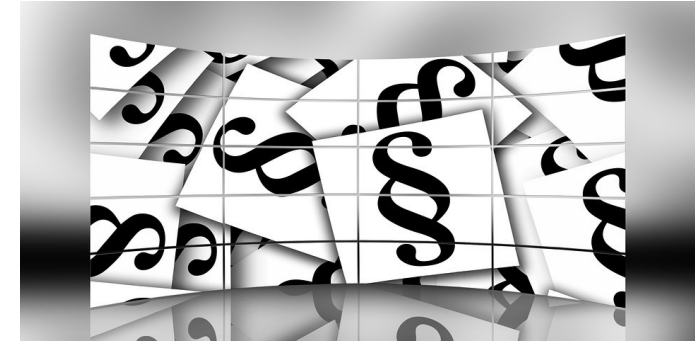


- absichtliches **Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen** oder **Belästigen** anderer
- via **Internet** (soziale Netzwerke, Videoportale...) oder **Smartphone** (Instant-Messenger, lästige Anruf...)
- über **längeren Zeitraum**
- **Machtungleichgewicht**: Opfer kann sich nicht oder nur schwer zur Wehr setzen
- Täter (Bully): **anonym** oder **bekannt** durch „**reales**“ **Umfeld**, z.B. Schule, Wohnort
- **enger Zusammenhang** zw. Mobbing und Cybermobbing



Strafbarkeiten

Strafgesetzbuch



Quelle: Pixabay

- §185 **Beleidigung** | §186 **Üble Nachrede**
§187 **Verleumdung** | §238 **Nachstellung**
 - §201 **Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches**
= Verbot des heimlichen Fotografierens oder Filmens einer Person in einer intimen Umgebung, z.B. Dusche, Toilette, Umkleide sowie deren Verbreitung
- **Geldstrafe** und/oder **Freiheitsstrafe**



Schule und WhatsApp



„Wahrung des Schulfriedens“ (BayEUG)

- **Rechte und Pflichten** (Art.56, Abs.4)
 - „Alle Schülerinnen und Schüler haben sich **so zu verhalten**, dass die Aufgabe der Schule erfüllt und das **Bildungsziel erreicht** werden kann.“ (S.1)
 - „Die Schülerinnen und Schüler haben **alles zu unterlassen**, was den **Schulbetrieb** oder die Ordnung der von ihnen besuchten Schule oder einer anderen Schule **stören könnte**.“ (S.4)
- **Erziehungsmaßnahmen, Ordnungsmaßnahmen** (Art.86)
 - „Grundsatz der Verhältnismäßigkeit“ (Abs.1, S.4)
 - Ordnungsmaßnahmen (Abs.2), z.B. (verschärfter) Verweis, Unterrichtsausschluss, Ausschluss von einer sonstigen Schulveranstaltung...



Unterstützung durch Personen

in der **Schule**

Eltern oder
Geschwistern

Freunde

Pate/Patin

Verwandte



Quelle: Pixabay

Schulseelsorge

Stufenbetreuer*in

Medienpädagog*in

Vertrauenslehrkräfte

Beratungslehrer*in

Schulpsycholog*in

Medientutoren

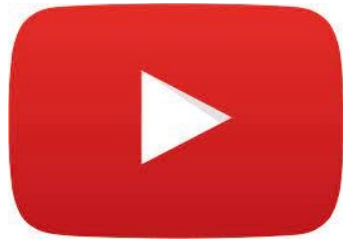


Pädagogische Tipps

- **Vorbild** sein
- **Interesse zeigen** – Let's Plays, päd. Elternratgeber, Gespräche
- **Medienzeit** begrenzen (gestaffelt nach Alter; keine harten Minutengrenzen, ggf. Mediengutscheine)
- **Selbsteinschätzung und Selbstregulierung** stärken
- Abwechslungsreiche Angebote im „**Real Life**“, Alternativen anbieten
- **Erziehungsstil** bei Bedarf anpassen (bedürfnisorientiert und damit regelbasiert und konsequent)
- **Zahlungsdaten löschen** (In-App-Käufe)
- **Von (Fremd-)Kontrollsoftware ist abzuraten**



Haben Sie Fragen?



Quellen

Sucht generell

- <https://www.netdokter.at/krankheiten/computerspielsucht/#:~:text=Demnach%20weisen%20folgende%20Kriterien%20auf,Wiederholungs%20zwang>
- <https://www.dkhw.de/schwerpunkte/kinderrechte/kinderreport-2021/>
- <https://www.deutschlandfunkkultur.de/suchtfaktor-computerspiel-faszination-mit-nebenwirkungen-100.html>
- <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/>
- <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/ursachen/die-spiele/>
- <https://www.aerzteblatt.de/archiv/196666/Videospielabhaengigkeit-Behandlung-ohne-Diagnose>
- FORSA / DAK (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird. Verfügbar unter https://www.schauhin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/dak-studie_computerspielsucht.pdf
- BAJ (2020): Gaming Disorder und exzessive Mediennutzung. Verfügbar unter: https://www.bag-jugendschutz.de/PDF/Dossier-2-2020_Gaming_Disorder_A4_web.pdf

Pädagogische Ratgeber

- <https://gamesucht.com/>
- <https://www.klicksafe.de/digitale-spiele>
- <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung#c51199>
- <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/kinder-von-10-16-jahren>
- <https://shop.bzga.de/online-sein-mit-mass-und-spass-33215001/>
- https://beratung.ins-netz-gehen.de/das_andere_leben/home
- <https://www.pcgames.de/Spiele-Thema-239104/Specials/Psychologie-Videospiele-Schwierigkeit-Sucht-1389411/>
- Cammarata, Patricia (2020): Dreißig Minuten, dann ist aber Schluss! Mit Kindern tiefenentspannt durch den Medienschungel. Eichborn.

Quellen

Schlagzeilen, Studien, Videos und Spieldesign

- <https://www.heise.de/ct/artikel/Die-Psycho-Tricks-der-App-Entwickler-4547123.html>
- <https://www.zeit.de/digital/games/2019-07/in-game-kaeufe-gluecksspiel-sucht-werbung/seite-2>
- <https://www.stern.de/panorama/zocken-bis-zum-tod--mann-in-taiwan-stirbt-nach-tagelangem-computer-spielen-3479406.html>
- <https://www.golem.de/news/sammelklage-fornite-soll-absichtlich-so-suechtig-wie-moeglich-machen-1910-144284.html>
- <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2021/>
- <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/sucht-computerspiel-kinder-jugendliche-100.html>
- Ruckdeschel, Patrick (2015): Strukturanalyse des Videospiele. Kopaed.

Kontakt:

hannah.hercksen@senefelder-schule.de

verena.reif@senefelder-schule.de

