

# Fachtag: Digitale Medien im Grundschulalter



**Auf dem Spielplatz und im Netz:  
Wie man Grundschul Kinder vor Mediensucht  
bewahren kann**

**02.11.2023, 15.15 – 15.45 Uhr**

**Referent: Andreas Pauly, Diplom-Sozialpädagoge  
Mediensuchtprävention NRW e.V.**



# Inhaltsverzeichnis

1. Faszination von Medien
2. Internet- und computerspielbezogene Störung
3. Ziele Mediensuchtprävention
4. Prävention und Links





# Einführung



# Falsche Welt?

[https://youtu.be/ydlv\\_D3GA\\_I](https://youtu.be/ydlv_D3GA_I)

Quelle:

[#OnlineAmLimit: Dein Netz. Dein Leben. Deine Grenzen. - klicksafe.de](#)



*#OnlineAmLimit | Gleich*



*#OnlineAmLimit | Falsche Familie*



*#OnlineAmLimit | Gespräche*



*#OnlineAmLimit | Familienabend*



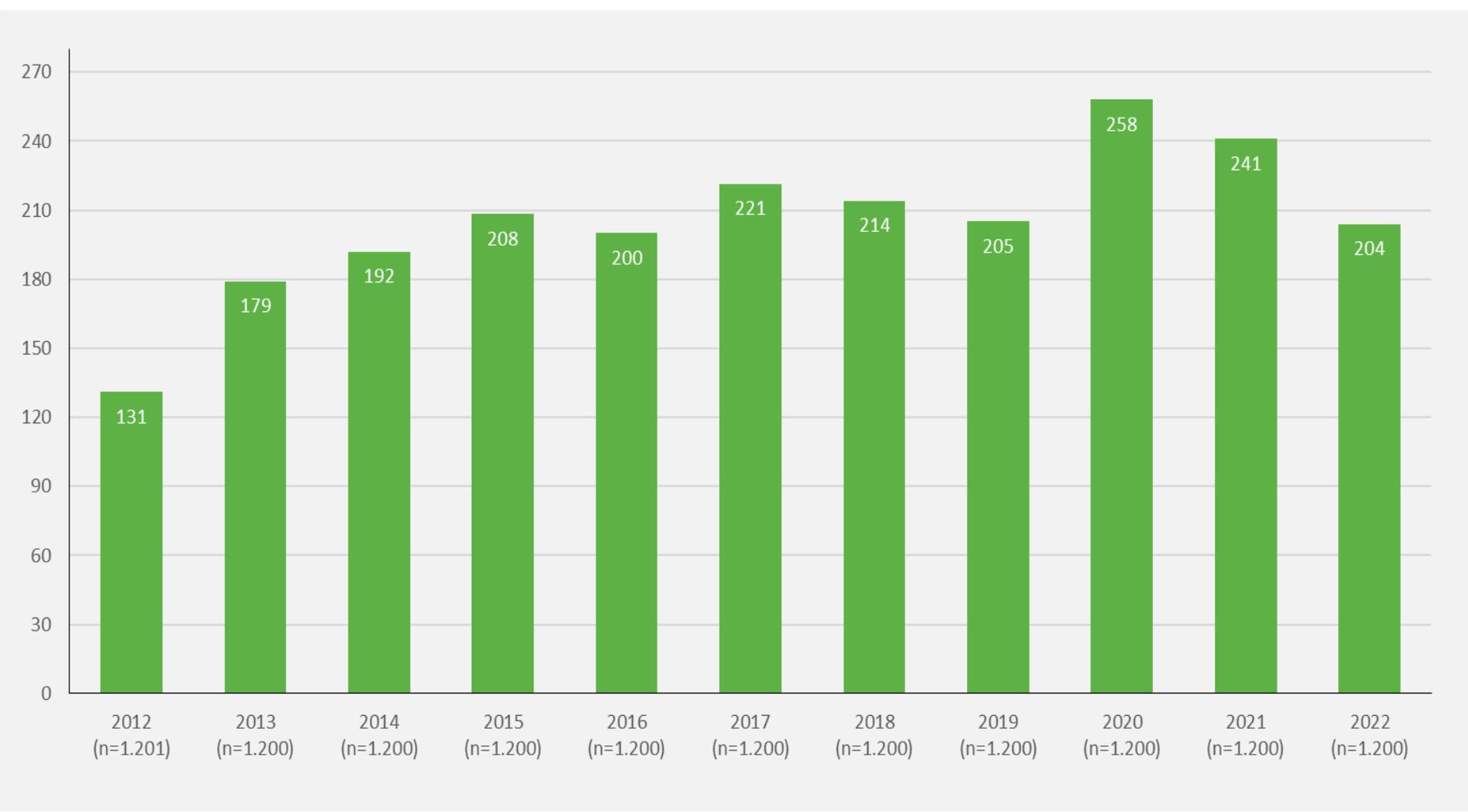


Faszination



Mediensuchtprävention NRW e.V.

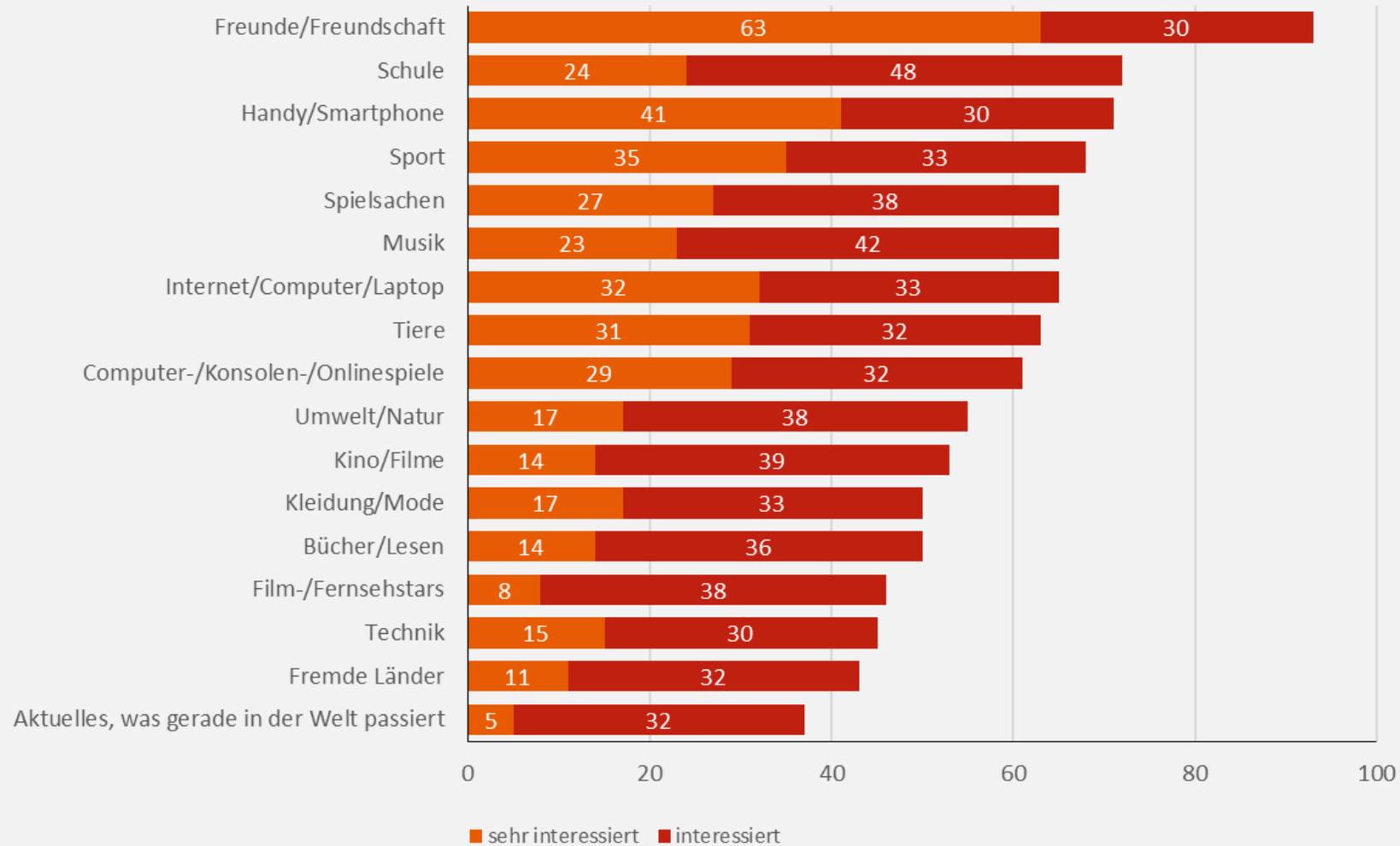
## Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2012-2022



Quelle: JIM 2012-JIM 2022, Angaben in Minuten; \*Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, n=1.200



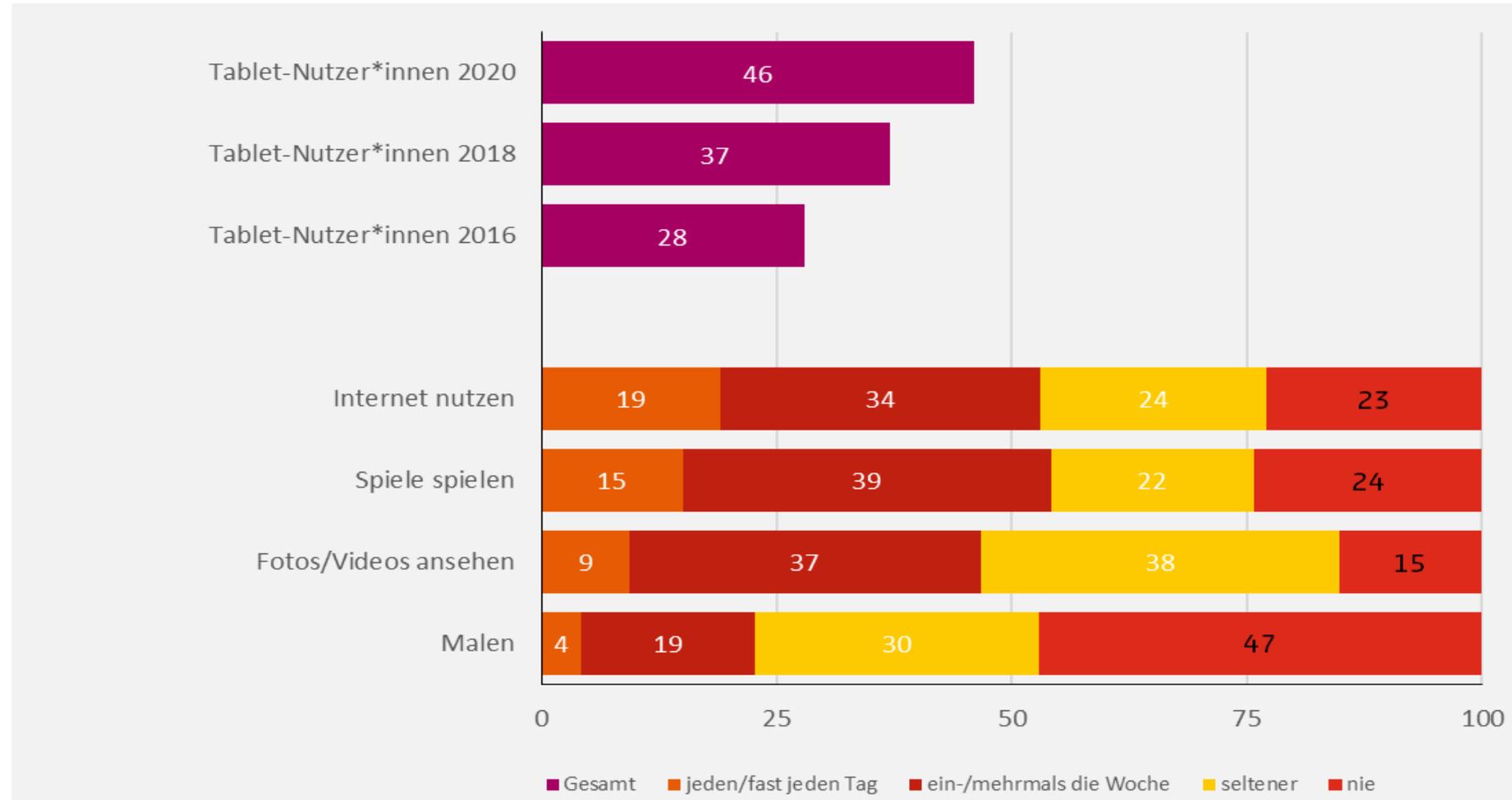
## Themeninteressen 2020



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.216



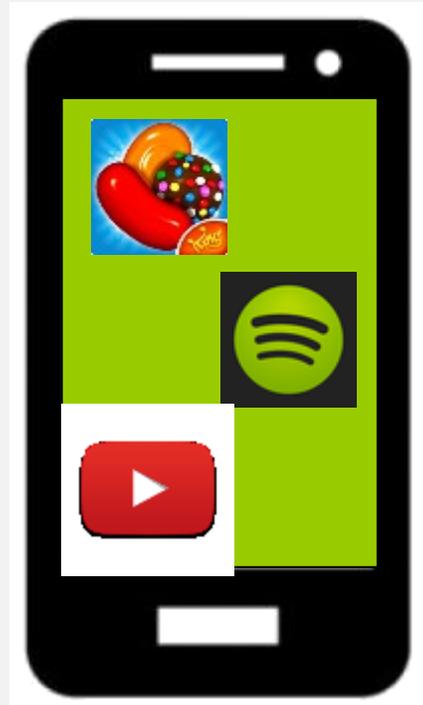
## Tablet-Tätigkeiten 2020



Quelle: KIM 2016, 2018, 2020, Angaben in Prozent, Basis: Tablet-Nutzer\*innen, n=554



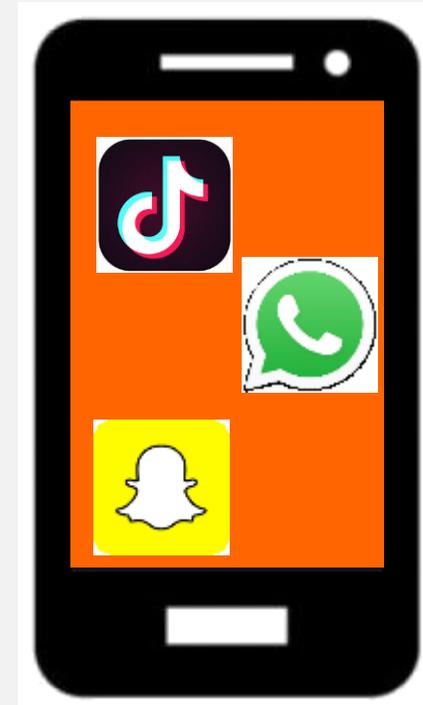
# Faszination



Unterhaltung



Kreativität



Kommunikation

# Faszination Smartphone, Games & Co.

- Hohe Selbstwirksamkeit durch Interaktion
- Anerkennung, Erfolg und Belohnung
- Einfache und klare Regeln
- Gemeinsames Spielen/ miteinander Messen
- Erschaffung von Wunschidentitäten
- Selbstdarstellung und sofortige Rückmeldung
- Wichtig für die Teilhabe
- Schnelle und günstige Kommunikation

Quelle: Pauly, 2010





Mediensucht



Mediensuchtprävention NRW e.V.

# Forschungsstand

## **PINTA Studie (2013):**

560.000 Menschen

zwischen 14 – 65 Jahren

➔ 1 % der deutschen Bevölkerung haben eine internetbezogene Störung

## **Drogenaffinitätsstudie der BZgA (2020)**

8,4% der 12 bis 17-Jährigen haben eine internetbezogene Störung

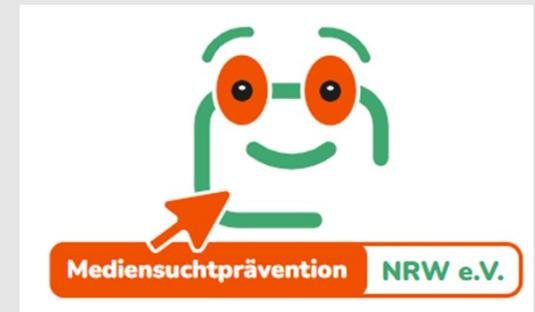
30,8 % haben ein riskantes Verhalten bzw. sind gefährdet, süchtig zu werden

Quelle:

[bzga.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet\\_Jugendlicher\\_2019\\_Teilband\\_Computerspiele\\_u\\_Internet.pdf](https://bzga.de/fileadmin/user_upload/PDF/studien/Drogenaffinitaet_Jugendlicher_2019_Teilband_Computerspiele_u_Internet.pdf) Zugriff (2.2.2022)

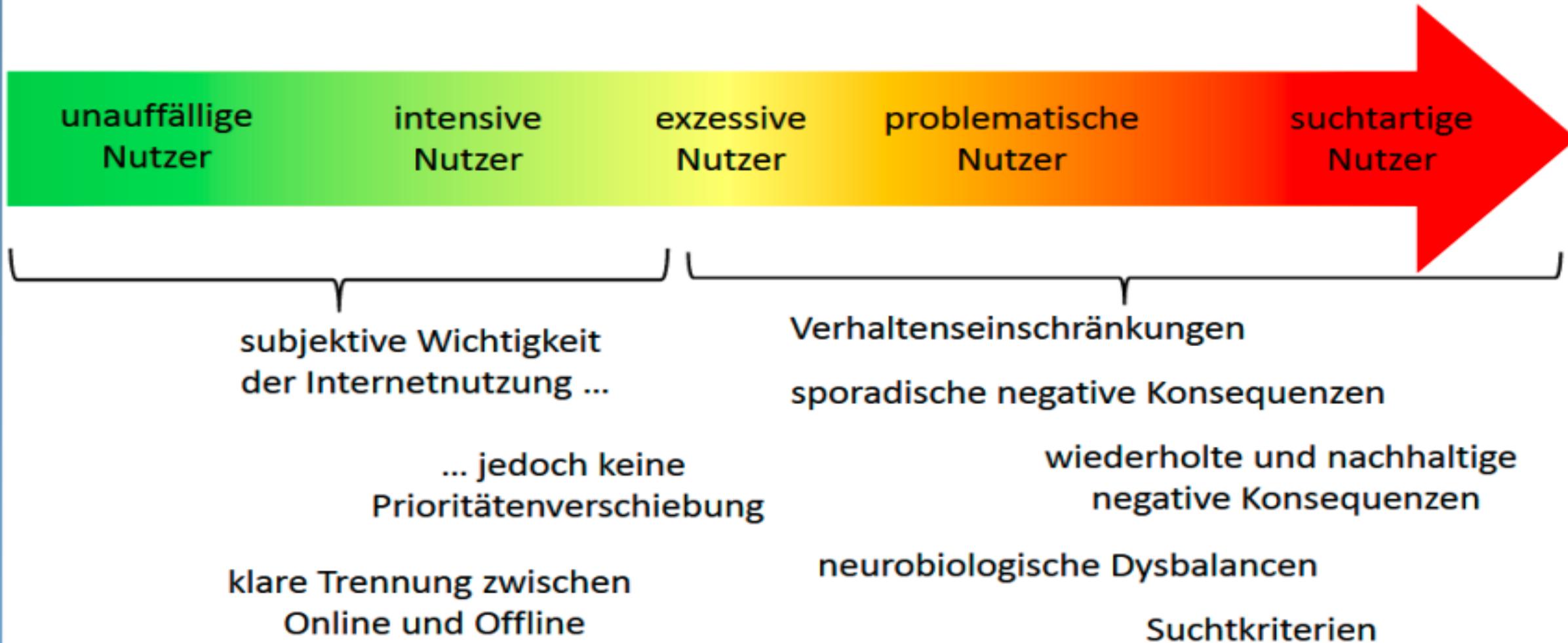


# Arten von Mediensucht



Quelle: Bert te Wildt, 2012

# KLASSIFIKATION DER INTERNETNUTZUNG IN EINEM PHASENMODELL



# International Classification of Diseases der WHO

## Punkt 6C51.0 gaming disorder

Diese Störung wird als "Muster wiederkehrender oder beständiger Spielverhalten ('Digitales Spielen oder Videospiele')" bezeichnet, Drei Kriterien erfüllen:

- **Mangel an Selbstkontrolle darüber, wann und wie häufig gespielt wird,**
- **Die Priorisierung des Spielens über Lebensinteressen,**
- **Die Unfähigkeit das Spielen einzustellen, selbst wenn es schon negative Konsequenzen hatte.**

Um diese Diagnose zu stellen, muss dieses Verhalten über 12 Monate vorliegen.

Es muss sich nicht um eine Abhängigkeitsstörung mit Computerspielen handeln, der Arzt kann das bei der Diagnosestellung zumindest berücksichtigen.

Quelle: [www.engadget.com](http://www.engadget.com)



# Risikofaktoren

## INDIVIDUELLE FAKTOREN

- **Geringes Selbstwertgefühl**
- **Ängste**
- **Depressivität**
- **Konzentrationsschwäche**
- **ADHS**
- **Autismus**

## SOZIALE FAKTOREN

- **Probleme in der Schule oder im Beruf**
- **Familiäre Probleme**
- **Ausgrenzungserfahrungen**
- **Hoher Leistungsdruck**





Mediensucht-  
prävention



Mediensuchtprävention NRW e.V.

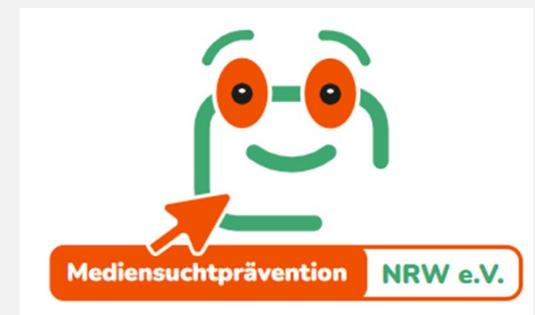
**Der wesentlichste Schutzfaktor,  
der am stärksten zu einer  
gelingenden Entwicklung  
beiträgt und viele Risikofaktoren  
abpuffern kann, ist:**

**eine stabile, wertschätzende,  
emotional warme Beziehung  
zu einer (erwachsenen)  
Bezugsperson.**



**Mediensucht** im allgemeinen Verständnis bezieht sich auf das übermäßige, unkontrollierte und zwanghafte Verhalten einer Person im Umgang mit verschiedenen Medien, wie z.B. Smartphones, sozialen Netzwerken, Videospiele, Fernsehen oder dem Internet. Diese Sucht kann zu einem Verlust der Kontrolle über das eigene Verhalten führen, so dass die betroffene Person Schwierigkeiten hat, ihr Leben außerhalb der virtuellen Welt zu bewältigen.

Quelle: [www.mediensuchtpraevention-nrw.de](http://www.mediensuchtpraevention-nrw.de)



# Ziele Mediensuchtprävention

- Jugendliche über die negativen Auswirkungen exzessiver Computerspiel- und Internetnutzung aufklären,
- die Selbstreflexion des eigenen Computerspiel- und Internetgebrauchs fördern,
- die digitale Balance fördern: selbstverantwortliche Nutzung digitaler Angebote und Aktivitäten in der realen (analogen) Welt sollen ausgewogen sein,
- zu einem veränderten, weniger riskanten Nutzungsverhalten ermutigen,
- die Bereitschaft zur Beratung wecken, sofern Probleme und Verunsicherungen vorliegen.
- die Fähigkeit zur Punktabstinenz bei verschiedenen Medienanwendungen stärken (Abschaltkompetenz)
- die Fähigkeit zu entscheiden vermitteln, wann Art und Dauer des Medienkonsums gut tun und wann nicht.

Grundlage aller Prävention ist die Stärkung der Lebenskompetenzen zur Entwicklung eines gesunden Selbstbewusstseins.



# Drei Säulen der Medienkompetenz

## Medienpädagogik

- Förderung von kreativer und sinnvoller Nutzung
- Technische Erklärung und Förderung der Digitalisierung

## Medienrechtliche Aspekte

- Datenschutzrechtliche Aspekte (Fotorechte, AGB)
- Aufklärung über gesetzliche Rahmen (Straftaten bei Cybermobbing)

## Onlinesuchtprävention

- Was tut mir gut, was ist eine gesunde Nutzung von Medien?
- Aufklärung über exzessive Nutzung bzw. Mediensucht

Ins **NETZ** gehen

Kontrast   Gebärdensprache   Leichte Sprache   Login zur Online-Beratung

Die Wirkung von Filtern

Net-Piloten  
So kannst du dabei sein

Slider pausieren

Startseite

## Die BZgA-Kampagne *Ins Netz gehen* [www.ins-netz-gehen.de](http://www.ins-netz-gehen.de)

- Informationen (u.a. zum Net-Piloten-Projekt)
- Selbsttest, Wissenstests, Förderung der kritischen Selbstreflexion
- Online Verhaltensänderungsprogramm „Das andere Leben“ (inkl. Real Life Challenges, Medienchecker,...)
- Beratungsstellenfinder



## Reality adventure to go

Präventionsprojekt für Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung für Hauptschulen und Jugendhilfeeinrichtungen

Seminarinhalte:

- Reflexion von Suchtentstehung und eigener Mediennutzung
- Erkennen von risikoreichen Verhaltensweisen
- Fördern analoger Freizeitgestaltung



Gefördert vom

Ministerium für Arbeit,  
Gesundheit und Soziales  
des Landes Nordrhein-Westfalen



Quelle Pauly, 2012



Mediensuchtprävention NRW e.V.



Grundschule



Mediensuchtprävention NRW e.V.

# Schutzfaktoren



- **Selbstbewusstsein**
- **Selbstwirksamkeit**
- **Konfliktfähigkeit**
- **Hobbies**
- **Gute Freunde**
- **Kommunikation**



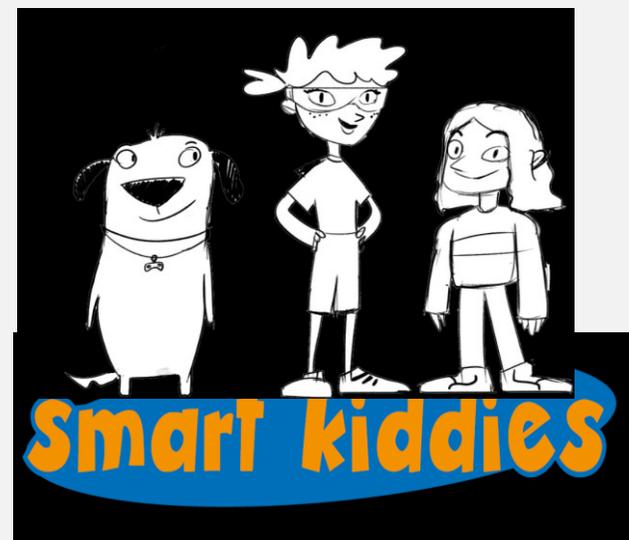
# smart kiddies – Prävention in Grundschulen

## Ziele:

- Universelle Prävention
- Technik verstehen
- Gefahren erläutern

## Methoden:

- Comics über Detektive smart kiddies
- Gefühle beim Daddeln reflektieren
- Motive für Regeln
- Problematische Nutzung erklären



für Kinder

für Lehrkräfte

für Eltern



### 3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

-  Lügner und Betrüger im Internet
-  Viren und andere Computerkrankheiten
-  Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen
-  Cybermobbing – kein Spaß!
-  Datenschutz – das bleibt privat!

### PADAGOGISCHER MEDIENPREIS 2018

Logo: Pädagogischer Medienpreis 2018; Bild: SIN – Studio im Netz e.V.

Die Lernmodule wurden ausgezeichnet mit dem Pädagogischen Medienpreis 2018!

 **Frag uns!**

Hallo! Hast du Fragen zu Computer und Internet? Schreib uns gerne!

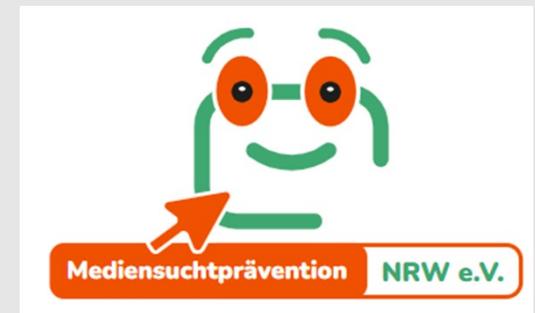
 Nachricht senden

<https://www.internet-abc.de/lm/soziale-netzwerke/einfuehrung/1>



# Ziele von Elternarbeit

- **Sensibilisierung:** Eltern sollten über die potenziellen Risiken, aber auch über die Chancen der Internetnutzung informiert sein, um ihre Kinder bestmöglich unterstützen zu können.
- **Unterstützung:** Eltern sollten ihre Kinder bei der Nutzung digitaler Medien begleiten und unterstützen, um eine gesunde Balance zwischen Online- und Offline-Aktivitäten zu finden.
- **Vermittlung von Medienkompetenz:** Eltern sollten ihren Kindern grundlegende Fähigkeiten vermitteln, um digitale Medien sinnvoll und sicher nutzen zu können.



# Formate für Elternarbeit

- **Klassischer Elternabend zur Medienerziehung (Präsenz oder digital)**
- **Stand am Tag der offenen Tür oder Sommerfest**
- **Schülerinfo am Elternsprechtag**
- **Elterngespräche**
- **Kreatives Output der Kids (Theater, Podcast, Leinwände) zum Thema Medien**





## Literaturtipp

### Memorandum Pädagogik:Medien:Abhängigkeit

<https://www.lwl-ks.de/de/projekte/memorandum/>



Das Multiplikatorenportal für maßvollen Computerspiel- und Internetgebrauch gibt Ihnen ausführliche Informationen zur Kampagne und zur Jugendsuchtseite

[www.ins-netz-gehen.info](http://www.ins-netz-gehen.info)

## Unsere Themenbereiche



### Internetnutzung in der Familie

Die Sicherheit im Internet ist ein wichtiger Aspekt der Medienkompetenz. Daher finden Sie hier viele Infos rund um dieses Thema.



### Smartphone- und Tablet-Nutzung in der Familie

Das Smartphone ist aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Hier stellen wir daher Tipps rund um das Thema „Smartphones für Kinder & Jugendliche“ bereit.



### Soziale Netzwerke – ein Überblick für Eltern

Soziale Netzwerke sind für Jugendliche ein wichtige Mittel zur Kommunikation & Selbstdarstellung. Lesen Sie hier mehr zu sozialen Netzwerken.



## TikTok Now: Posten im Style von BeReal

TikTok startet mit einer neuen App: Auf TikTok Now kann nur einmal pro Tag gepostet werden. Welche Risiken müssen Eltern beachten?

MEHR ERFAHREN



### INTERESSANTE ARTIKEL



Seite [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)  
von ARD, ZDF, AOK



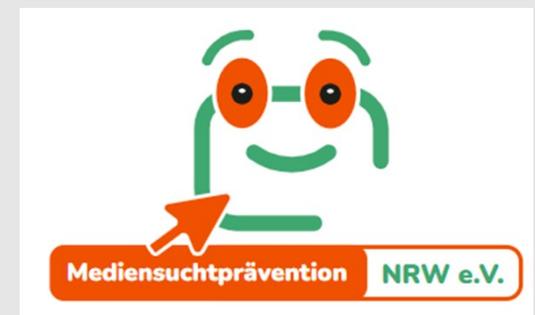
# Klicksafe.de

The image displays a screenshot of the Klicksafe.de website. The browser window shows the URL 'klicksafe.de' and the page title 'Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz'. The website header includes the Klicksafe logo, navigation links (Home, Themen, Service, Materialien, Spots, Über klicksafe), and a search bar. The main content area features a large banner for 'Medienerziehung' (Media Education) with the subtitle 'Infos & Tipps für Eltern' and a call to action 'MEHR ERFAHREN →'. Below the banner, there are several article teasers, including 'WhatsApp-Videos', 'Neuer klicksafe Erklärfilm WhatsApp Probleme', and 'Privatsphärenschutz durch richtige Einstellungen in Facebook'. A sidebar on the right contains a 'Newsletter abonnieren' form and a 'News Termine' section with dates and titles like 'Koffer gepackt und überlebt' and 'Pädagogen-Spezial von handysektor: Handy in der Schule'. The browser's taskbar at the bottom shows several open documents and the system tray with the date '24.04.2023' and time '07:16'.





Seite des Vereins in NRW  
[www.mediensuchtpraevention.NRW.de](http://www.mediensuchtpraevention.NRW.de)



# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

**Andreas Pauly**

Diplom Sozialpädagoge

Fachkraft für Mediensuchtprävention

[Andreaspauly.mediensucht@web.de](mailto:Andreaspauly.mediensucht@web.de)

[www.mediensuchtpraevention-nrw.de](http://www.mediensuchtpraevention-nrw.de)

