



Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz

Informationsfilm zur Medienkompetenz

Techniker Krankenkasse
Gesund in die Zukunft.



Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz

Impressum

Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz

Herausgeber: Techniker Krankenkasse, Pressestelle. Verantwortlich: Dorothee Meusch. Redaktion: Michaela Hombrecher. Buch, Filmproduktion, Regie, Schnitt: Holger Braack, SchwarzBuntMedia, Hamburg. Kamera und DVD-Programmierung: Julian Ringer, Holger Braack, Donat Schilling. Ton: Olaf Junior, Felix Stäblein. Musik: Felix Stäblein. Sprecherin: Nina Petri. Gestaltung: The Ad Store GmbH. Produktion: Oliver Kühl. Bilder: Holger Braack, Jacqueline Dauster, Getty Images. Litho: Hirte GmbH & Co. KG. Druck: informa@ MUSIC & MEDIA GmbH, Gütersloh.

© Techniker Krankenkasse 2014. Alle Rechte vorbehalten. Das Material kann zu Unterrichtszwecken verwendet werden. Eine weitergehende Rechteeinräumung bedarf der vorherigen Zustimmung. Das Unterrichtsmaterial ist für Eltern und Pädagogen kostenlos erhältlich bei der Techniker Krankenkasse auf www.tk.de unter dem **Webcode 654988**. ISBN: 978-3-9813762-7-2.



Inhalt

Vorwort 4

So surft Deutschlands Jugend 6

Für Eltern 8

Für Pädagogen 10

Für Jugendliche 12

Bonusmaterial 14

Weiterführende Links 15



Vorwort

Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz

Wir üben mit unseren Kindern den sicheren Schulweg, erklären ihnen, dass sie nicht mit Fremden mitgehen dürfen und dass sie Süßigkeiten nur in Maßen essen sollen. Wir achten darauf, dass sie nur Filme sehen, die für ihr Alter empfohlen sind, und dass sie eigene Interessen entwickeln. Wir möchten sie fit für das Leben machen.

Zu diesem Leben gehört auch die digitale Welt, und viele Eltern empfinden diese als besondere Kampfansage an ihre Erziehung. Für unsere Kinder sind die kleinen und großen Bildschirme mittlerweile selbstverständlich, viele verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit ihnen. Online-Spiele sind inzwischen Konkurrenz für Sport, Musik und Bücher. Die zunehmende „digitale Freizeit“ birgt also auch gesundheitliche Risiken.

Anders als bei Zigaretten und Alkohol ist der Jugendschutz im Internet fast vollständig ausgehebelt und anders als im Kino haben Kinder hier freien Zugang zu Gewalt und Pornografie. Deshalb sind Erwachsene gefordert, Kindern den richtigen Umgang mit dem Internet beizubringen. „Was ist richtig?“ und „Wie viel davon?“ – bei diesen Fragen wünschen sich viele Eltern Hilfestellung.

Unser Film ist eine Entscheidungshilfe für Eltern, Pädagogen und alle, die für ein gesundes Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen Sorge tragen. Darin kommen Eltern und Jugendliche zu Wort, die berichten, welche Regeln sie für ihr Netzleben getroffen haben, was funktioniert und wo es Probleme gibt. Wir fragten Lehrer und Erzieher, wie sich die digitale Kindheit auf den Alltag in Schule und Kita auswirkt. Medienpädagoginnen und ein Professor für Spieleentwicklung erläutern, was die Faszination der Spiele ausmacht, und ein Psychologe erklärt die Folgen übermäßiger Computernutzung.

Unser knapp 30-minütiger Film ist ein Denkanstoß. Wir möchten darauf aufmerksam machen, dass das Thema Netzfitness für die Gesundheit unserer Kinder ebenso wichtig ist wie gesunde Ernährung und ausreichend Bewegung. Die DVD ist für den Unterricht und die Erzieherausbildung ebenso geeignet wie für das gemeinsame Anschauen in der Familie.



Dr. Jens Baas,
Vorstandsvorsitzender der TK



Holger Braack,
Filmmacher



So surft Deutschlands Jugend

Kindern den gesunden Umgang mit dem Internet zu vermitteln, ist wichtiger Bestandteil der Erziehung. Die Kultusminister haben entschieden, das Thema in den schulischen Alltag zu integrieren. Eltern und Pädagogen wünschen sich Hilfestellung, um Kindern das richtige Maß und die richtigen Inhalte im Netz zu vermitteln. Für eine sachliche Diskussion braucht es zunächst eine Ist-Analyse. Wie nutzen Kinder und Jugendliche das Netz? Über welche Medien haben sie Zugang, wie viel Zeit verbringen sie dort? Die JIM-Studie (Jugend, Information, Multimedia) des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zeigt, dass die 6,5 Millionen Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland im Schnitt drei Stunden täglich online sind.

In nahezu jedem Haushalt gibt es Handy, Laptop, PC und TV. Drei von vier Familien haben eine feste Spielkonsole. Je älter die Jugendlichen, desto mehr eigene Geräte besitzen sie – mit Ausnahme der Konsole, deren Bedeutung mit dem Alter abnimmt. 96 Prozent der Jugendlichen haben ein eigenes Handy, 72 Prozent ein Smartphone. Bei den 12- und 13-Jährigen besitzen fast 60 Prozent ein solches Mobiltelefon mit Internetzugang. Sechs von zehn Mädchen und Jungen besitzen einen eigenen Fernseher und knapp 90 Prozent können in ihrem Zimmer auch ins Internet gehen.

Das Treffen mit Freunden hat bei Jugendlichen dennoch großen Stellenwert. 83 Prozent treffen sich regelmäßig mit anderen. Aber: Obwohl sie auf Facebook im Schnitt 290 Freunde haben, trifft sich fast jeder fünfte Jugendliche in der Freizeit nicht mit Freunden, jeder Vierte verneint die Frage nach regelmäßigem Sport und nur 27 Prozent unternehmen regelmäßig etwas mit der Familie.

Elektronische Medien sind ständige Begleiter der Jugendlichen. Neun von zehn nutzen Handy, Internet und TV nahezu täglich. Das Internet und Musik hören sind dabei die wichtigsten Freizeitmedien – 90 Prozent bewerten diese Medien als wichtig beziehungsweise sehr wichtig. Auffällig ist, dass zwei Drittel der Jungen diesen Stellenwert auch Computerspielen beimessen (Mädchen: 25 Prozent). Bücherlesen finden nur 59 Prozent der Mädchen und nicht einmal die Hälfte (44 Prozent) der Jungen wichtig. Lesen ist die Grundlage für Bildung, aber nur die Hälfte der Mädchen und jeder dritte Junge liest regelmäßig ein Buch, jeder Fünfte liest nie.

Neun von zehn Jugendlichen dürfen das Internet in ihrem Zimmer nutzen, ohne um Erlaubnis fragen zu müssen. Eltern nehmen immer weniger Einfluss auf das Netzverhalten ihrer Kinder: Nur ein Zehntel möchte gefragt werden, bevor das Kind online geht – 2012 war es noch jeder Siebte. Erhöht hat sich dagegen der Medienkonsum: Durchschnittlich 179 Minuten sind Jugendliche „on air“ – eine volle Stunde mehr als vor fünf Jahren. Zieht man also von einem durchschnittlichen Wochentag acht Stunden für Schlaf und sieben für Schule und Schulweg ab, verbringen sie ein Drittel des restlichen Tages online. Die Zeit nutzen Mädchen vor allem für Kommunikation, Jungen sind Computerspiele wichtiger, 48 Minuten bleiben beiden für die Schule.



Für Eltern

„Mein Sohn ist 15. Wenn es nach ihm ginge, würde er seine gesamte Freizeit mit Computerspielen verbringen“, berichtet eine Mutter auf einer Eltern-LAN-Party. „Ich habe“ den Eindruck, dass er immer aggressiver wird, nur weiß ich nicht, ob ihn das Spielen aggressiv macht oder unsere ständigen Diskussionen darüber.“ Die Mutter einer 13-Jährigen hat Sorge, dass ihre Tochter mit ihren Freundinnen über die Chat-Funktion des Smartphones mehr spricht als im direkten Kontakt und dass der Umgangston online rauer ist. Ein Vater befürchtet, dass sein Sohn sich für nichts anderes mehr interessiert, aus dem Spielen Sucht werden und der Schulabschluss gefährdet sein könnte. Anderen Eltern ist es wichtig, dass der Nachwuchs frühzeitig an die digitalen Medien herangeführt wird, und sie setzen sich dafür ein, dass Notebook und Smartboard auch im Schulalltag zum Einsatz kommen.

Was und wie viel Netz für die Jugend 3.0 wichtig und richtig ist, ist in fast allen Familien in Deutschland Thema. Viele Eltern stehen ratlos vor ihrem Nachwuchs, der irgendwann – meist mit Beginn des Teenageralters – hinter dem Bildschirm verschwindet. Chat-Nachrichten während des Essens, Nachmittage im Online-Rollenspiel und ganze Wochenenden auf LAN-Partys sorgen für Zündstoff in den Familien.

Was fasziniert Kinder an Computer und Co. so sehr, dass sie sich für nichts anderes zu interessieren scheinen? Was genau machen sie im Netz? Wie schafft man Regeln, die den Bedürfnissen der Kinder gerecht werden und ein gesundes Aufwachsen ermöglichen? Erwachsene sind dafür verantwortlich, dass Kinder weder körperlich noch seelisch Schaden nehmen. Deshalb ist ein gesunder Umgang mit digitalen Medien wichtig.

Dabei geht es nicht darum, mit erhobenem Zeigefinger vor Computerspielen, Youtube, WhatsApp, Facebook und Co. zu warnen, sondern zu zeigen, wie Jugendliche heute aufwachsen und warum es für Eltern so schwierig ist, den Kindern Grenzen zu setzen. Der Film zeigt Beispiele, wie Familien sich mit den digitalen Medien als wichtigem Bestandteil des Kinderalltags auseinandersetzen.

Denn sicher ist: Jugendliche in Deutschland haben ein digitales Leben. Sie treffen ihre Freunde im Netz, sie recherchieren für die Schule und sie spielen. Wichtig ist, dass online nicht gleich off life bedeutet. Dass Jugendliche im Netz sicher unterwegs sind und dass sie auch außerhalb der virtuellen Welt Interessen entwickeln, Freunde treffen, sich beachtet, geliebt und wertgeschätzt fühlen. Dafür ist es wichtig, dass Eltern sich für sie interessieren. Dass sie das Netzleben der Kinder nicht nur als Zeitverschwendung ansehen (haben Sie Ihre Freizeit als Kind immer sinnstiftend verbracht?) und hinterfragen, womit Kinder ihre Zeit verbringen. Auch wenn diese in der Pubertät ungern mit der Sprache herausrücken, sollten Eltern Interesse zeigen und es gibt Möglichkeiten, sich schlauzumachen. Online-Angebote wie „Let's play“ erklären beispielsweise Computerspiele. Online-Spieleratgeber zeigen, wo Kinder ihre Freizeit verbringen, und zeigen, wie man sie schützt.

Wie in jedem Lebensbereich brauchen Kinder Regeln. Sie müssen wissen, was für sie gesund ist und was nicht. Niemand würde ein Kind allein in einen Bonbon-Laden lassen und sagen: „Du wirst schon merken, wann du genug hast“, denn wie so oft kommt es auf das richtige Maß an.



Für Pädagogen

„Kinder begreifen die Welt, indem sie sie ergreifen. Sie müssen Dinge anfassen, fühlen und tasten – so lernen sie im Kindergartenalter“, sagt Sonja Wiesner, Erzieherin in einer Kita in Wolfsburg. Welche Rolle spielen digitale Medien in diesem Alter? Können Vorschulkinder am Bildschirm lernen? Was hat es mit den sogenannten Lernspielen auf sich und was verbirgt sich hinter Altersangaben? Für den Film „Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz“ befragte das Filmteam Erzieher, Lehrer und Wissenschaftler, wie Kinder und Jugendliche heute lernen. Welchen Nutzen und Einfluss haben digitale Medien in Kita und Schule? Ab welchem Alter ist das Lernen am PC für Kinder sinnvoll?

Die Kultusministerkonferenz empfiehlt seit 2012 die Medienbildung in der Schule. Davon ausgehend, dass eine zeitgemäße Bildung ohne Medienerziehung nicht möglich ist, sollen Schüler den selbstbestimmten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit Medien lernen. In vielen Schulen gibt es Notebook-Klassen, in denen Fächer wie Mathematik oder Deutsch mit Unterstützung eines Smartboards auch digital unterrichtet werden. Lernen Kinder auf diese Weise besser oder anders als früher?

Und welchen Einfluss haben die digitalen Medien, die Schüler zusätzlich von zu Hause mitbringen, auf das Schulleben? Digitale Kommunikation ist dank Notebook, Tablet und Smartphone heute auch für Jugendliche bezahlbar und mobil geworden. Durch das Bedürfnis „always on“ zu sein und keine Chat-Nachrichten verpassen zu wollen, ist das Internet auch in den Schulen allgegenwärtig.

Nicht nur im Unterricht, sondern auch für Pausen, Freistunden und Klassenfahrten brauchen Schulen deshalb eine „Policy“, die den Umgang regelt. Oftmals prallen dabei pädagogische Grundsätze und jugendliche Ansprüche aufeinander. Der Film zeigt beispielhaft, wie Schulen mit dem Thema umgehen können, wie sie dafür sorgen, dass Schülerinnen und Schüler den richtigen Umgang mit digitalen Medien lernen, in welchen Bereichen der Einsatz sinnvoll und gewinnbringend ist und wo nicht.

Laut der aktuellen JIM-Studie nutzt etwa die Hälfte der Schüler das Internet regelmäßig, um für die Schule zu recherchieren, für Texte, Berechnungen und Präsentationen. Vier von zehn Schülern tauschen sich über das Netz zu ihren Hausaufgaben aus. 81 Prozent der Schüler sind der Meinung, dass der Computer wichtig oder sehr wichtig für ihren Schulerfolg ist. Sicherlich ist die Fähigkeit, digitale Medien nutzen zu können, neben dem Lesen eine wichtige Schlüsselqualifikation für Bildung. Aber nicht alles, was online ist, macht schlau und schon gar nicht gilt „je mehr, desto besser“. Der Film zeigt auch ein Beispiel, wie digitale Medien den Schulerfolg gefährden.

Um das richtige Maß und den richtigen Umgang zu finden, sind Erzieher, Lehrer, Schüler und Eltern gefordert. Wichtig ist eine vernünftige Diskussion darüber, welchen Einfluss digitale Medien auf den Alltag der Jugendlichen bekommen. Diese DVD möchte einen Anstoß dazu geben.



Für Jugendliche

„Jetzt sitzt du schon wieder vor dem Computer!“ – Das hat fast jeder schon zu hören bekommen. Aber stimmt das? Sind Jugendliche zu viel vor PC, Playstation und Co.? Oder verstehen Eltern und Lehrer die Netzwelt einfach nicht? Die Kultusminister haben Medienkompetenz auf den Lehrplan gesetzt. Wozu? Wer, wenn nicht die Jugendlichen, kennt sich mit sozialen Netzwerken, Apps und Konsolen-Spielen aus?

Klar, was gerade in ist und wie es funktioniert, weiß keiner besser als ihr, aber der Umgang mit digitalen Angeboten ist oft leichtfertig. Ein Klick zu viel und schon ist ein Film oder Song illegal konsumiert und Post vom Anwalt landet im Briefkasten. Das ist nicht nur peinlich, sondern zieht auch oft Computerverbot nach sich. Medienkompetenz heißt also nicht nur zu wissen, wie es geht, sondern auch, was schlau ist und was nicht.

Das gilt auch für das Netzwerken. Ihr habt wahrscheinlich mehr Freunde, als eure Eltern je hatten. Digitale Freundschaften sind schnell geschlossen. Aber sind Facebook-Freunde vergleichbar mit echten Freunden? Sind es nicht eher „Bekannte“? Facebook Deutschland hat den Begriff aus dem Amerikanischen abgeleitet. Dort spricht man von „friends“, was auch Bekannte heißt. Mit vielen ist man wohl eher bekannt als befreundet, teilt vielleicht nur bestimmte Interessen. Das Netzwerken nimmt zu,

auch über WhatsApp, Snapchat und Instagram. Aber würde man alles, was man über das Netz schickt, auch im direkten Kontakt jedem sagen oder zeigen? Freundschaften halten manchmal ein Leben lang, Online-Netzwerke und Messenger sind nur kurze Begleiter. Beliebte Netzwerke wie Facebook oder Instagram können schnell Geschichte sein wie vormals SchülerVZ oder MySpace. Eure privaten Daten liegen dann auf dem Datenfriedhof der Anbieter.

Wenn Eltern drängen, den PC herunterzufahren oder das Smartphone aus der Hand zu legen, wollen sie euch nicht unnötig quälen. Sie machen sich Gedanken, ob ihr zu viel Zeit im Netz verbringt und ob das, was ihr macht, wirklich ok ist, also legal und für euer Alter angemessen.

Grand Theft Auto, League of Legends und Minecraft sind bei Jugendlichen angesagt, aber Eltern haben oft nur einen blassen Schimmer, worum es dabei geht. Wie lässt sich Stress vermeiden? Sprecht mit euren Eltern. Zeigt, was euch begeistert, wo und mit wem ihr online unterwegs seid und wie viel. Eltern machen auch nur ihren Job und dazu gehört, euch auf den richtigen Weg zu bringen. Das gilt im Netz wie im richtigen Leben. Auch wenn Jugendliche oft meinen, bereits alles zu wissen, kann es Sinn machen, sich etwas sagen zu lassen. Dann fällt es auch leichter, Hilfe zu suchen, wenn mal etwas schief läuft.

Wichtig ist, dass ihr euren Konsum im Griff habt. Stundenlang vor dem PC zu sitzen ist nicht unbedingt sinnvoll, aber solange das nicht täglich passiert, ist alles im grünen Bereich. Spätestens wenn es schwerfällt, offline zu gehen, wird es ungesund. Wer Probleme hat, sich auch einmal von den Geräten zu verabschieden oder sogar aggressiv wird, wenn Eltern Limits vorgeben, braucht vielleicht professionelle Hilfe.



Bonusmaterial

Der Film ist eine Entscheidungshilfe zum Thema Medienkompetenz. Er bietet Informationen und Fallbeispiele, auf deren Grundlage Schulen und Familien diskutieren können, welchen Raum digitale Medien in ihrem Alltag einnehmen sollen.

Die Filmlänge ist bewusst so angelegt, dass der Film in einer Schulstunde, auf einem Elternabend oder in der Familie angesehen und besprochen werden kann. Das Bonusmaterial bietet zudem die Chance, einzelne Aspekte des Themas zu vertiefen.

Im Bonusmaterial kommen unter anderem zu Wort:

Prof. Dr. Rudolf Kammerl | Professor für Medienpädagogik an der Universität Hamburg. Er ist für ein kontrolliertes Heranführen, um bei Kindern Medienkompetenz zu fördern.

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer | Autor, Psychologe und Facharzt für Psychiatrie. Er findet, dass Computer Kindern mehr schaden als nützen.

Prof. Gunther Rehfeld | Professor für Grafik und Bildbearbeitung an der Hochschule für angewandte Wissenschaften in Hamburg. Er findet Computerspiele sinnvoll, weil sie Kreativität und gemeinschaftliches Zusammenspiel fördern.



Weiterführende Links

www.tk.de

Informationen zum Engagement der TK zum Thema Medienkompetenz, Bestellmöglichkeit für die DVD sowie Informationen zur Forsa-Elternumfrage im Auftrag der TK gibt es auf der Website der TK unter dem **Webcode 654988**.

www.spieleratgeber-nrw.de

Das Online-Angebot des ComputerProjekts Köln e.V. erklärt und bewertet Spiele und bietet Basiswissen.

www.hls-webcare.org

Angebot für Menschen, die einen kritischen Computerkonsum vermuten oder festgestellt haben.

www.klicksafe.de

Eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz mit Informationen zu Urheberrecht, Jugendschutz und Seitenempfehlungen.

www.mpfs.de

Übersicht über alle JIM-Studien des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zum Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen.

www.fsk.de und **www.usk.de**

Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüfen Filme bzw. Computerspiele, damit Minderjährige altersgerechte Medien bekommen. Die Einstufungen richten sich nach dem Jugendschutzgesetz.

Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz

Digitale Medien haben heute einen festen Platz im Alltag von Jugendlichen. Sie chatten mit Freunden, recherchieren für die Schule und spielen auch online. Sind sie also fit im Netz?

Medienkompetenz bedeutet nicht, nur „gewusst, wie“. Ein gesunder Umgang setzt voraus, dass Eltern, Kinder und Pädagogen wissen, wie sie Online-Medien verantwortlich und selbstbestimmt nutzen, dass sie Möglichkeiten, aber auch Risiken einschätzen können und übermäßigen und ungesunden Konsum erkennen. Die DVD ist eine Entscheidungshilfe, die für Familien ebenso geeignet ist wie für Unterricht und Erzieherausbildung.

