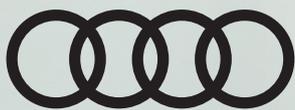


Audi BKK

Medien mit Maß

Unterrichtsmaterial zur Gesundheitsförderung
für Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 bis 6



Impressum

3. Auflage, Berlin 2020

Verantwortlich: Audi BKK
Ferdinand-Braun-Str. 6, 85053 Ingolstadt
www.audibkk.de

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education im fjs e. V., Berlin
Bildnachweis: Kudryashka/Shutterstock.com, Alena Ozerova/Shutterstock.com, stockphoto-
graf/Shutterstock.com, Andrey_Kuzmin/Shutterstock.com, Alena Ozerova/Shutterstock.com,
EVZ/Shutterstock.com, Reinekke/Shutterstock.com, eigene

Auflage: Online-Version

Das vorliegende Material bietet den Einstieg zur Nutzung des von Helliwood media & education für Kinder bereitgestellten Sensibilisierungsangebotes „Fidibuzz – Gesundheitsprävention in der Schule“. Die Inhalte der Unterrichtsmaterialien können in der vorliegenden Fassung im schulischen Umfeld in unveränderter Form nicht kommerziell genutzt und vervielfältigt werden. Darüber hinaus werden die Inhalte als offene Lehrmaterialien (OER) zur Veränderung und Bearbeitung bereitgestellt.

Haftungsausschluss: Alle Angaben wurden sorgfältig recherchiert und zusammengestellt. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit des Inhaltes sowie für zwischenzeitliche Änderungen übernehmen wir keine Gewähr.

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

wir sind der Meinung, dass eine gesunde Lebensweise erlernt werden kann. Daher engagiert sich die Audi BKK mit dem Präventionsprogramm „Fidibuzz“ für Schülerinnen und Schüler.

Die Ludwig-Fronhofer-Realschule in Ingolstadt hat das Projekt im September 2018 bereits erfolgreich getestet. Mit Ihnen gemeinsam wollen wir weiteren Kindern und Jugendlichen aufzeigen, wie wichtig es ist, schon frühzeitig und ganz bewusst auf die eigene Gesundheit zu achten. Denn bereits im Kindesalter wird der Grundstein für die weitere Entwicklung gelegt. Diese Aufgabe liegt uns besonders am Herzen und ist zugleich ein Teil unseres gesetzlichen Auftrags.

Für die Umsetzung brauchen wir Ihre tatkräftige Unterstützung. Wir haben mit Expertinnen und Experten das Projekt „Fidibuzz“ speziell für den Einsatz in Schulen konzipiert. Dazu gehört das vorliegende Unterrichtsmaterial.

Auf niederschwellige Art und Weise wollen wir den Umgang der Kinder und Jugendlichen in den Klassen 3 bis 6 mit den Themen Trinken, Bewegung, Stressbewältigung und Medienkonsum thematisieren. Die Kinder werden so sensibilisiert und lernen, ihr Handeln in Bezug auf die eigene Gesundheit kritisch zu hinterfragen.

Zusätzlich bietet „Fidibuzz“ ein digitales Angebot, das Kindern spielerisch einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien näherbringt – und dies unter höchsten Datenschutzerfordernungen, vollkommen anonymisiert.



„Fidibuzz“ ergänzt sinnvoll die Lehrpläne der Grund- und weiterführenden Schulen ein und ist ein hervorragendes Beispiel, wie die pädagogische Entwicklung schulischer Gesundheitsförderung und Prävention durch kompetente außerschulische Partner, wie der Audi BKK, bereichert werden kann.

Insgesamt möchten wir das gesundheitsbezogene Bewusstsein von allen fördern, die an der Erziehung unserer Kinder beteiligt sind, und hoffen, dass wir Sie mit dem Projekt in Ihrer Arbeit als Lehrkraft unterstützen können. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und vor allem Spaß mit „Fidibuzz“!

Herzlichst
Ihr Gerhard Fuchs
Vorstandsvorsitzender der Audi BKK

Medien im Alltag



Für Kinder sind digitale Medien ein selbstverständlicher Teil ihres Lebens. Und dabei geht es ihnen nicht um ein Entweder-oder, digital oder analog, sondern vielmehr um die Mischung. Sie wollen sowohl draußen spielen als auch digital unterwegs sein, so die aktuelle Kinder-Medien-Studie 2018, für die 3.300 Kinder im Alter von 4 bis 13 Jahren zu ihrem Medienkonsum befragt wurden.

Das digitale Spiele- und Kommunikationserlebnis auf Tablets, Smartphones oder Computern gewinnt mit zunehmendem Alter allerdings immer mehr an Bedeutung. So nutzen 71 Prozent der 13-Jährigen mindestens mehrmals pro Woche digitale Medien gegenüber 7 Prozent bei den 4-Jährigen. Mit zunehmendem Alter werden auch die Kinderzimmer digitaler. Hard- und Software ergänzen die Ausstattung und ab 13 Jahren ersetzen elektronische Endgeräte eine Vielzahl an traditionellen Spielzeugen. Die KIM-Studie 2018 zeigt, dass nahezu einhundert Prozent der Haushalte über Fernsehgeräte, Internetzugang und Handy- bzw. Smartphones verfügen. In 51 Prozent der Kinderzimmer der 6- bis 13-Jährigen gibt es ein eigenes Handy oder Smartphone und 42 Prozent verfügen über tragbare und/oder stationäre Spielkonsolen.



Der Reiz der Medien

Die Attraktivität und die Menge der Angebote, die digitale Medien bieten, ist groß und befriedigt die Bedürfnisse der Kinder in vielerlei Hinsicht. Über das Internet haben sie Zugang zu beliebten Videokanälen, Kommunikation und Austausch über soziale Medien, Plattformen zur Selbstdarstellung, digitalen Spielen und vielem mehr. Und mit dem Smartphone verfügen sie über ein Gerät, das alles in einem vereint. Wechselte man früher – abhängig davon, welches Medium man konsumieren wollte – zwischen Fernsehgerät, Spielkonsole, Walkman, Kamera und Telefon, so bietet das Smartphone alles in einem. Und mit integriertem Internetzugang auch noch grenzenlose Verfügbarkeit immer und überall.

Auf die Frage, wann welches Medium eine wichtige Rolle spielt, geben die 6- bis 13-Jährigen an, dass ihnen das Handy auf dem Schulweg und in den Pausen am wichtigsten ist. Morgens steht das Radio und abends eher der Fernseher im Fokus der Zielgruppe. (KIM-Studie 2018)

Studien zum Thema Medien

Jährlich erscheinen Studien zu medialem Nutzungsverhalten, Nutzungszeiten und Gerätebesitz bei Kindern und Jugendlichen. Dabei zeichnet sich über die vergangenen Jahre eins deutlich ab: Die Zeit, in der sich Kinder und Jugendliche täglich digitalen Medien widmen, nimmt zu. Das Alter, mit dem die Mediennutzung beginnt, sinkt und immer häufiger wandern die digitalen Begleiter auch in den persönlichen Besitz. Laut Bitkom-Studie (2019) nutzt bereits die Hälfte der 6- bis 7-Jährigen ein Handy oder Smartphone. Ab 10 Jahren gehört das eigene Gerät zum Standard.

Gegen einen regen Austausch mit Freundinnen und Freunden sowie den Video- und Spielspaß lässt sich grundsätzlich nichts einwenden. Schwierig wird es jedoch dann, wenn die „Bildschirmzeit“ überhand nimmt und das soziale Leben darunter leidet.

Das Unterrichtsmaterial

Hier setzt das vorliegende Unterrichtsmaterial an. Mit der Unterrichtseinheit werden die Kinder über eine thematische Sensibilisierung dazu angeregt, sich mit ihrer Mediennutzung auseinanderzusetzen. Dazu erhalten sie ein persönliches Medientagebuch. Das Ziel ist, im Medientagebuch Nutzungszeiten und -gewohnheiten zu dokumentieren und das Ergebnis als Anlass zu nehmen, sich in der Schule über Mediennutzung und Medienzeiten auszutauschen.

Medien ohne Ende?

Darüber, was genau ein angemessener Medienkonsum ist, lässt sich streiten, denn jedes Kind ist anders. Darum ist es sinnvoll, Regeln für Nutzungszeiten einzuführen. Mit Kindern im Alter von 9 bis 12 Jahren kann über eine reine Mediennutzungszeit von 60 Minuten am Tag verhandelt werden.

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren ihren Medienkonsum und reflektieren ihr Nutzungsverhalten. Darüber hinaus tauschen sie sich darüber aus, welche Geräte ihnen am wichtigsten sind und für welche Dienste sie diese nutzen.



Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

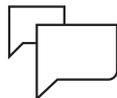
- > erstellen eine Medienlandschaft mithilfe einer Mindmap.
- > ordnen Nutzungsbeispiele verschiedenen Medien zu.
- > dokumentieren die Nutzung des Handys an einem beispielhaften Tag.



Aktivitäts- und Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

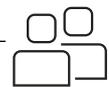
- > beschreiben ihr Medienkonsumverhalten und überdenken dies.
- > beurteilen die Medien entsprechend ihren Bedürfnissen.
- > führen verantwortungsvoll ein Medientagebuch.



Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- > tauschen sich in der Gruppenarbeit zu ihren Erfahrungen aus.
- > setzen sich kritisch mit dem Thema Medienutzung auseinander.
- > tragen ihre Meinung zur Mediennutzung in der Diskussion bei.



Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- > bringen ihr vorhandenes Wissen in den Unterricht mit ein.
- > reflektieren ihren persönlichen Medienkonsum.
- > übernehmen Verantwortung für ihr persönliches Verhalten.

→ Die App Fidibuzz ist ein digitales Angebot für Kinder. Ohne dass persönliche Daten erfasst werden, können die Kinder über einen individuellen Zugangscode ihre Ergebnisse in einem digitalen Tagebuch dokumentieren.
app.fidibuzz.de

Unterrichtsplan 1

Das Unterrichtsmaterial zum Thema Medien ist in zwei Doppelstunden aufgeteilt. Die erste Doppelstunde dient der Sensibilisierung und zur Vorbereitung auf das Führen des Medientagebuches. In der zweiten Doppelstunde wird das Medientagebuch ausgewertet und ein Regelplakat erstellt.

Phase 1: Sensibilisierung

Um in das Thema Mediennutzung einzusteigen und einen ersten Eindruck zu bekommen, welche Medien in der Klasse genutzt werden, beginnt die Unterrichtsstunde mit einer schnellen Umfrage.

- 1.1** Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern, dass Sie mit ihnen über das Thema Medien und dabei vor allem über die Nutzung von Handys, Laptops/Computer, Tablets, Spielkonsolen und Streamingangeboten sprechen möchten. Um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen, welche Medien von der Lerngruppe am häufigsten genutzt werden, stellen Sie ein paar Impulsfragen (Informationsfragen) und bitten Sie die Schülerinnen und Schüler entsprechend aufzustehen. Folgende Fragen können Sie stellen:

1. Wer von euch hat ein eigenes Handy?
2. Wer hat einen eigenen Laptop/ein eigenes Tablet?
3. Wer spielt an einer Konsole?
4. Wer hat sein Handy nachts im Zimmer?

→ **Sozialform:** Plenum



Das Medientagebuch

Nach der ersten Unterrichtsstunde führen die Schülerinnen und Schüler über eine oder zwei Wochen ein Medientagebuch. Zur Dokumentation übertragen sie ihre Nutzungszeiten bestimmter Medien in das Tagebuch. Zusätzlich können sie die App nutzen. Die Medientagebücher sowie unpersonalisierte Zugänge zur App können Sie kostenlos über das Projektbüro von Fidibuzz bestellen.

www.fidibuzz.de

- 1.2** Um im weiteren Verlauf ein genaueres Bild zur Mediennutzung zu erhalten, erstellen Sie gemeinsam an der Tafel eine Mindmap. Heften Sie dazu entsprechend der → Methode: Mindmap (S. 11) das Thema Medien in die Mitte der Tafel und ordnen Sie dann die Medien darum herum an (→ Tafelbild S. 12). Die → Kopiervorlage 1 mit den Kärtchen für die Mindmap finden Sie im Downloadbereich. Fragen Sie nun die Schülerinnen und Schülern nach Tätigkeiten, die sie mit den verschiedenen Medien ausführen, und schreiben Sie diese neben das jeweilige Medium. Nehmen Sie sich Zeit für den Aufbau der Mindmap, denn erfahrungsgemäß haben die Schülerinnen und Schüler hier einen hohen Kommunikationsbedarf.



Achtung: Manche Tätigkeiten können mit verschiedenen Medien durchgeführt werden (z. B. Filme bzw. Videos können am Tablet oder am Fernsehgerät geschaut werden). Mehrfachnennungen einzelner Tätigkeiten sind also möglich. Als Ergebnis erhalten Sie eine komplexe Medienlandschaft, die einen guten Überblick über die Mediennutzung der Klasse gibt. Fragen Sie die Klasse oder bewerten Sie selbst, wie sich das Nutzungsverhalten von analogen zu digitalen Medien verhält. Sie können die Mindmap auch als Plakat auf einem Flipchart gestalten und im Klassenzimmer aufhängen. Werten Sie das Ergebnis gemeinsam mündlich aus. Um alle Schülerinnen und Schüler zu Wort kommen zu lassen, können Sie sie bitten, eine kurze Meinung nach der Methode „Blitzlicht“ abzugeben.

→ **Sozialform:** Plenum | **Methode:** Mindmap

Phase 2: Erarbeitung

Als Vorbereitung auf das Medientagebuch und um sich mit der persönlichen Mediennutzung auseinanderzusetzen, beschreiben die Schülerinnen und Schüler einen Tag mit Medien.

- 2.1** Teilen Sie das → Arbeitsblatt 1: „Meine Medien“ (S. 13) aus und erklären Sie die Aufgabe. Entlang der Tageszeiten notieren die Schülerinnen und Schüler am Beispiel eines Tages, welche Medien sie üblicherweise nutzen. Dazu können sie sich in Partnerarbeit austauschen, jedoch füllt jede/jeder ein eigenes Arbeitsblatt aus.



→ **Sozialform:** Partnerarbeit/Einzelarbeit

- 2.2** Zur Auswertung der Arbeitsblätter fragen Sie die Schülerinnen und Schüler entlang der verschiedenen Tageszeiten ab, was sie dort notiert haben. Achten Sie darauf, nur freiwillige Wortmeldungen aufzunehmen.



→ **Sozialform:** Plenum

Phase 3: Auswertung/Diskussion

In einem gemeinsamen Gespräch werten die Schülerinnen und Schüler die Mediennutzung aus und berücksichtigen dabei das Gelernte aus der Unterrichtsstunde. Zusätzlich beziehen sie Stellung zu verschiedenen Fragen.

- 3.1** Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, Stellung zum Medienkonsum im Allgemeinen zu beziehen. Haben sie selbst das Gefühl, dass digitale Medien zu sehr im Vordergrund stehen? Wie sehen sie das Verhältnis von analogen zu digitalen Medien? Was ist ihnen am wichtigsten, wenn es um Mediennutzung geht? Was macht ihnen am meisten Spaß? Gibt es Probleme in der Familie? Gibt es Familien, in denen Nutzungszeiten vereinbart wurden? Ändert sich der Medienkonsum am Wochenende?



→ **Sozialform:** Plenum

- 3.2** Teilen Sie zum Abschluss das Medientagebuch und das → Arbeitsblatt 2: „Mein Medientagebuch“ (S. 14) aus und sprechen Sie ab, in welchem Zeitraum das Tagebuch geführt werden sollen. Gehen Sie gemeinsam das Heft durch und besprechen Sie, was zu tun ist. Betonen Sie, dass im Medientagebuch die Mediennutzung in der Freizeit und Pausen dokumentiert werden soll. Nicht dazu gehört der Medieneinsatz im Unterricht.



Begleitend zum Medientagebuch können Sie im Vorfeld die Eltern über Ihr Vorhaben informieren. Ein Flyer für Eltern liegt jedem Tagebuch bei und kann ebenfalls im Downloadbereich heruntergeladen werden.

Tipp: Interessant sind Wechsel in den Zeiten, z. B. die unterschiedlichen Nutzungszeiten zwischen Schul- und Wochenendtagen oder Schul- und Ferienzeiten.

Die Fidibuzz-App: Zugangscodes

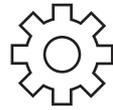
Wenn Sie für diese Unterrichtsreihe die App nutzen möchten, dann schreiben Sie uns. Wir legen für Sie eine Gruppe an und geben Ihnen Zugangscodes für die ganze Klasse. Die Schülerinnen und Schüler können den Gruppennamen und den persönlichen Zugangscode in ihrem Medientagebuch auf Seite 3 notieren. Dazu erhalten Sie einen Block mit Post-it-Zetteln, mit denen die Codes verdeckt werden können.

www.fidibuzz.de

Für den Lehrtisch

Zeit	Inhalt	Sozialform	Material/ Medien
10 Minuten	1.1 Sensibilisierung Positionierung nach Impulsfragen	Plenum	
25 Minuten	1.2 Medienlandschaft Erstellen einer Mindmap zur Mediennutzung	Plenum	Methode: Mindmap, Tafelbild, Kopiervorlagen
15 Minuten	2.1 Aktivität Dokumentation der Mediennutzung an einem Tag	Partnerarbeit/Einzelarbeit	A1
15 Minuten	2.2 Auswertung Abfragen der Ergebnisse	Plenum	A1
15 Minuten	3.1 Diskussion Stellungnahme zu Fragen zum Medienkonsum	Plenum	
10 Minuten	3.2 Medientagebuch Erläutern des Medientagebuches und gegebenenfalls der App	Plenum	A2, Tagebuch

Methode: Mindmap

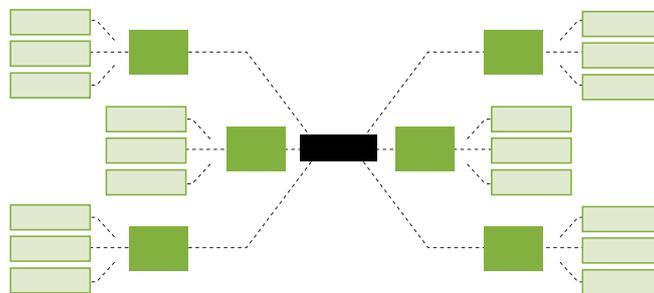


Die Methode

Mindmapping ist eine kreative Lernmethode und dient der strukturierten Visualisierung von Arbeitsergebnissen. Die Mindmap bietet sich besonders zum Festhalten und Strukturieren von Ergebnissen eines Brainstormings an. Ausgehend von einem Thema werden Assoziationen in Form von Ästen und Verzweigungen bildlich festgehalten. Die Mindmap bietet eine geeignete Form, die Ergebnisse zu analysieren und zu interpretieren.

Durchführung

- > Schreiben Sie in die Mitte der Tafel (Flipchart) das Thema. In diesem Fall handelt es sich um das Thema Medien.
- > Ziehen Sie von der Mitte aus Verbindungslinien und halten Sie rund um das Thema mögliche Medien fest (→ Tafelbild).
- > Rund um die einzelnen Medien werden die verschiedenen Nutzungsformen angelegt. Im Falle der Mediennutzung können hier Mehrfachnennungen vorkommen.



Didaktisches Ziel

Die Mindmap fördert das kreative und flexible Arbeiten, unterstützt in der Darstellung übersichtliches Lernen, Planen und Organisieren und hilft komplexe Sachverhalte besser verstehen zu können. Aufgrund der Visualisierung werden mit der Mindmap beide Gehirnhälften gleichermaßen angesprochen. Dies wiederum ermöglicht, das Ergebnis als Bild abzuspeichern und so besser abrufen zu können.

Mindmapping: Eine Kreativmethode

Die Idee der Mindmap basiert auf Ergebnissen der Gehirnforschung. Das Ziel ist, die rechte und linke Gehirnhälfte gleichermaßen zu fordern. Während links eher linear gedacht, detailliert geplant und logisch strukturiert wird, steht die rechte Gehirnhälfte für das visuelle Denken. Mit der Mindmap werden beide Seiten miteinander verbunden und dies führt zu deutlich besseren Leistungen.

Tafelbild: Mindmap

Entwickeln Sie die Mindmap gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel. Schreiben oder heften (→ Kopiervorlage 1) Sie dazu das Thema in die Mitte. Befragen Sie dann die Klasse nach Medien (hier sind vor allem Hardware und Geräte gefragt), die sie kennen.

Schreiben oder heften Sie die Schülernennungen um den Begriff „Medien“ herum. Die im Tafelbild genannten Medien dienen dabei lediglich der Orientierung und können bei Bedarf erweitert werden. Ordnen Sie die digitalen Medien im oberen Bereich der Mindmap an – alle anderen Medien eher im unteren Bereich. Dann können Sie eine klare Linie zwischen analog und digital ziehen. Die Nutzungsbeispiele für die dritte Ebene heften oder schreiben Sie um die jeweiligen Medien herum.

In einem „Blitzlicht“ können alle Schülerinnen und Schüler reihum in einem Satz zusammenfassen, was ihnen an der Medienlandschaft auffällt.

Download Unterrichtsmaterial

Die Kopiervorlagen zum Erstellen der Mindmap sowie alle weiteren Materialien, die Sie für den Unterricht benötigen, finden Sie im Internet zum Download. Das Plakat mit den Regeln und die Medientagebücher können Sie kostenlos im Klassensatz bestellen.
audibkk.fidibuzz.de

Dein Name:

Deine Klasse:

A1: Meine Medien

Schreibe in die Kästchen unten in der Tabelle, welche Medien du genutzt hast. Schätze einmal, wie lange das ungefähr gedauert hat, und male den Balken aus.



2 Std.

1 Std.

2 Std.

1 Std.

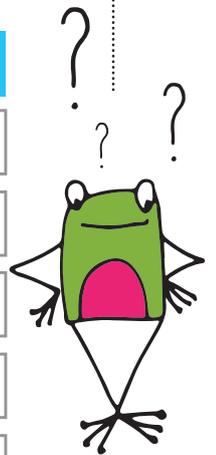
2 Std.

1 Std.

2 Std.

1 Std.

Morgens	Vormittags	Nachmittags	Abends



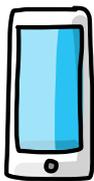
Dein Name:

Deine Klasse:

A2: Mein Medientagebuch!

Die Medien, die du hier siehst, findest du auch im Medientagebuch wieder. Dabei stehen die Geräte für das, was du damit machst. Trage für jeden Tag so viele Minuten ein, wie du die Angebote nutzt.

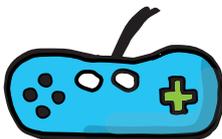
Guckst du Videos, bist am Computer beschäftigt oder spielst mal länger, dann kannst du dir auch eine Stoppuhr stellen.



Das Handy steht für Chatten, Sprachnachrichten, soziale Netzwerke und die kurzen Spiele zwischendurch.



Laptop/Computer oder Tablet werden eher für die Hausaufgaben und manches Mal auch für Spiele genutzt.



Die Spielekonsole wird eher für Spiele genutzt.



Zu Streamingdiensten gehören zum Beispiel YouTube oder Netflix, also alles, wo du Videos, Serien oder Filme guckst.

Unterrichtsplan 2

In dieser zweiten Unterrichtsstunde steht die Auswertung der Medientagebücher im Mittelpunkt. Dazu werden die Ergebnisse auf einer Positionslinie dargestellt und es wird auf einfache Art und Weise gezeigt, wie man Häufigkeitsverteilungen ermittelt.

Phase 1: Einstieg

Die Schülerinnen und Schüler berichten von ihren Erfahrungen, die sie beim Führen des Medientagebuches gemacht haben.

- 1.1** Fragen Sie, wie es den Schülerinnen und Schülern beim Führen des Tagebuches ergangen ist. Haben sie mit ihren Eltern darüber gesprochen? Sind sie überrascht über das Ergebnis? Nutzen sie Medien an allen Tagen gleich? Gibt es einen Unterschied zwischen Wochen- und Wochenendtagen? Erreichen sie häufig den Bereich oberhalb der gestrichelten Linie (60 Minuten)? Haben sie vielleicht noch andere Erfahrungen gemacht?



→ **Sozialform:** Plenum

Phase 2: Auswertung

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand des Klassenergebnisses eine einfache grafische Auswertung (Kastengrafik) kennen und vergleichen das Gesamtergebnis mit ihren persönlichen Ergebnissen.

- 2.1** Bekleben Sie den Boden mit einer Positionslinie. Markieren Sie auf der Linie die Menge der Kreise (aus der Wochenauswertung) von 1 bis 16 (→ Tafelbild: Kastengrafik S. 19). Beginnen Sie nun beispielhaft mit der Auswertung eines Tages und bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich ihrem Tagebucheintrag entsprechend, an der Linie zu positionieren. Um die Kastengrafik zu erstellen, verfahren Sie wie im Tafelbild erklärt und übertragen Sie das Ergebnis eines Tages an die Tafel.



→ **Sozialform:** Plenum | **Methode:** Positionslinie

2.2 Erklären Sie anhand des Tafelbildes, dass der Kasten zeigt, wo die Mehrheit (siehe Median) der Klasse steht; die Ausdehnung nach rechts und links zeigt die Abweichungen. Die Schülerinnen und Schüler, die sich wieder gesetzt haben, sind die sogenannten „Ausreißer“. An der Auswertung eines Tages kann man bildlich erklären, wo die Klasse steht. Die Gesamtauswertung – also die restlichen Wochentage – ermitteln Sie am besten über das digitale Angebot. Damit können Sie zeigen, an welchen Tagen sich die Klasse im roten Bereich und wann sie sich im grünen Bereich befindet. Halten Sie fest, was das Ergebnis bedeutet und wo Ihrer Meinung nach Handlungsbedarf besteht. Die Schülerinnen und Schüler können nun noch einmal ihr persönliches Ergebnis mit dem der Klasse vergleichen. Dazu tauschen sie sich mit ihren jeweiligen Sitzpartnerinnen und -partnern aus.



→ **Sozialform:** Plenum/Partnerarbeit

2.3 Wenn die Schülerinnen und Schüler ihre Zahlen in die App eingegeben haben, können Sie zusätzlich über die „Lehrersicht“ das Klassenergebnis in der App am Whiteboard oder mit dem Beamer zeigen. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler als Wiederholung noch einmal erklären, was die Grafik zeigt.



→ **Sozialform:** Plenum

Phase 3: Regeln erstellen

Die Schülerinnen und Schüler ziehen Rückschlüsse aus dem Ergebnis der Medientagebücher und erstellen Regeln für die Klasse.

3.1 Halten Sie fest, dass es wichtig ist, den Medienkonsum im Auge zu behalten. Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern, dass für Kinder in ihrem Alter eine Nutzungszeit von 60 Minuten am Tag empfohlen wird. Schlagen Sie vor, gemeinsam Regeln zur Mediennutzung zu vereinbaren und diese im Klassenzimmer aufzuhängen. Dazu erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen Ideen für Regeln. Nutzen Sie zur Orientierung die Regeln von Seite 20.



→ **Sozialform:** Plenum/Gruppenarbeit

3.2 Sammeln Sie die Vorschläge und entscheiden Sie gemeinsam, welche Regeln aufgenommen werden sollen. Teilen Sie die ausgedruckten „Sprechblasen“ (→ Kopiervorlagen 2) aus und bitten Sie die Gruppen, die entsprechenden Regeln aufzuschreiben. Anschließend kleben die Schülerinnen und Schüler die Regeln auf einen großen Karton und gestalten daraus ein Plakat. Die Regeln können als Ergebnissicherung im Klassenzimmer aufgehängt werden. Ein Beispiel für die Gestaltung finden Sie auf der Seite 20.



→ **Sozialform:** Gruppenarbeit/Plenum

- 3.3** Teilen Sie am Ende der Stunde das → Arbeitsblatt „Feedback: Gelernt ist gelernt“ (S. 21) aus und bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, Ihnen das Arbeitsblatt ausgefüllt zurückzugeben.



Medien
mit
Maß

fidibuzz

1. Ich achte darauf, dass ich nicht mehr als 60 Minuten am Tag Computer und Handy nutze. 
2. Nachts bleiben die Geräte aus, und zwischendurch schalte ich einfach mal ab! 
3. Was ich mit den Medien mache, spreche ich vorher immer mit meinen Eltern ab. 

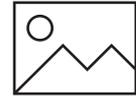
www.fidibuzz.de

Für den **Lehrtisch**

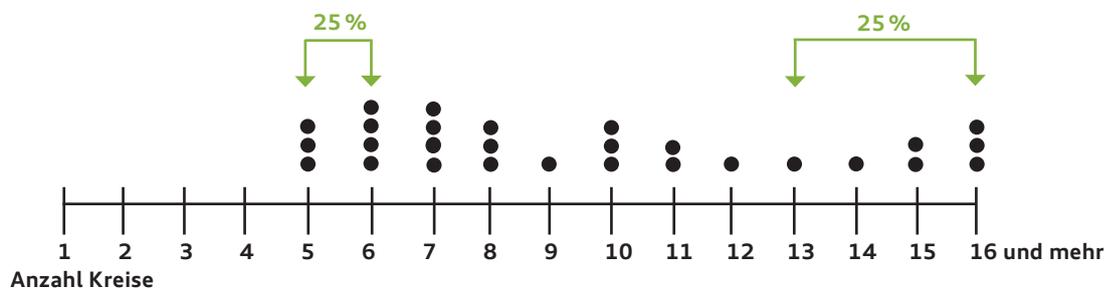
Zeit	Inhalt	Sozialform	Material/ Medien
5 Minuten	1.1 Einstieg Austausch von Erfahrungen	Plenum	Medientagebücher
10 Minuten	2.1 Aktivität Darstellen von Häufigkeiten auf einer Positionslinie	Plenum	Medientagebücher Tafelbild
10 Minuten	2.2 Auswertung Interpretation der Ergebnisse	Plenum	Auswertung/ Medientagebücher
15 Minuten	3.1 Regeln vereinbaren Erstellen von Regeln als Poster für das Klassenzimmer	Plenum/Gruppenarbeit	
40 Minuten	3.2 Plakat gestalten Regeln für die Mediennutzung	Gruppenarbeit/Plenum	Kopiervorlage 2, Plakat, Arbeitsblatt „Feedback“
10 Minuten	3.3 Feedback Ausfüllen der Feedbackbögen	Einzelarbeit	Arbeitsblatt „Feedback“

→ Für die Auswertung des Medientagebuchs und das Erstellen des Plakates ist eine Doppelstunde geplant. Dies können Sie aber auch auf zwei Einzelstunden verteilen.

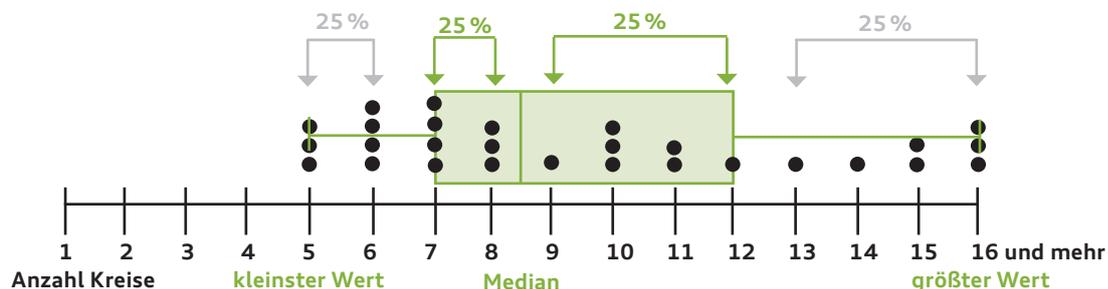
Tafelbild: Kastengrafik



Schritt 1: Erklären Sie den Schülerinnen und Schülern, dass sie sich das Ergebnis des Medientagebuches der gesamten Klasse ansehen. Dabei handelt es sich um eine statistische Darstellung von Häufigkeiten (Boxplot). Rufen Sie die Schülerinnen und Schüler nach vorne und bitten Sie sie, sich entsprechend der Anzahl der Kreise, die sie an einem Tag markiert haben, zu positionieren. Teilen Sie dann die Gesamtzahl der Schülerinnen und Schüler durch vier. In unserem Fall haben wir $28 : 4 = 7$. Jeweils 25% der Schülerinnen und Schüler von rechts und links (in diesem Fall jeweils 7) können sich wieder hinsetzen. Das sind die „Ausreißer“, also die Extremfälle.



Schritt 2: Übertragen Sie das Ergebnis der mittleren 50% an die Tafel und zeichnen Sie ein Rechteck um die verbleibenden 14 Kreise. Zählen Sie dann noch einmal 7 Kreise von links ab und zeichnen Sie eine Linie durch den Kasten (hier zwischen 8 und 9). Die Hälfte der Schülerinnen und Schüler hat zwischen 7 und 12 Kreise markiert; das entspricht 35 bis 60 Minuten und liegt damit im „grünen“ Bereich bezogen auf die Mediennutzung. Die meisten Kinder haben zwischen 7 und 8 Kreise markiert, was 35 bis 40 Minuten entspricht. Fazit in diesem Fall wäre also, dass die Klasse insgesamt unter einer Stunde Mediennutzung liegt und lediglich 10 Schülerinnen und Schüler mehr Zeit am Tag mit Medien verbringen.



Kastengrafik: Darstellung von Verteilung

Die Kastengrafik ermöglicht eine schnelle Übersicht über Verteilungen von Daten. Dabei können Aussagen über das Zentrum (Median), die Streuung (Kasten), die Form und Ausreißer (kleinster und größter Wert) gemacht werden. Obwohl die Kastengrafik (Boxplot) mathematisch Lehrstoff der 9. Klasse ist, kann man an diesem Beispiel auch schon jüngeren Schülerinnen und Schülern verständlich zeigen, wie in diesem Fall die Mediennutzung der Kinder innerhalb der Klasse verteilt ist.

Regeln für Poster

Regeln für die Mediennutzung

- Nachts sind die Medien aus und ich nehme das Handy nicht mit ans Bett.
- Ich achte gerade beim Spielen am Handy oder am Computer auf die Zeit.
- Wenn ich im Netz in seltsamen Situationen komme, wende ich mich an meine Geschwister oder einen Erwachsenen.
- Ich achte darauf, dass ich nicht länger als eine Stunde am Tag an den Medien sitze.
- Was ich mit Medien mache, stimme ich mit meinen Eltern ab.
- Ich schalte zwischen durch die Geräte einfach ab.

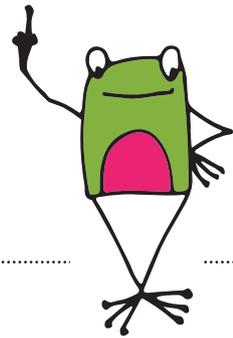
Gestalten Sie mit den Schülerinnen und Schülern ein Plakat mit Regeln zur Mediennutzung. Nutzen Sie dazu die ausgedruckten Sprechblasen (→ Kopiervorlage 2). Darauf können die Schülerinnen und Schüler die Regeln festhalten, die sie gemeinsam vereinbart haben. Die oben genannten Regeln dienen lediglich der Orientierung. Wenn die Unterrichtsstunde zur Auswertung zeitlich nicht ausreicht, nutzen Sie eine weitere Stunde zur Gestaltung des gemeinsamen Plakates.

Kopiervorlage: Regeln für die Mediennutzung

Die Kopiervorlagen mit den Regeln finden Sie im Internet zum kostenlosen Download. Neben den vorgegeben Regeln können Sie sich auch leere Sprechblasen für eigene Regeln ausdrucken.

Dein Name:

Deine Klasse:



Feedback: Gelernt ist gelernt

Jetzt ist deine Meinung gefragt. Was hat dir an der heutigen Unterrichtsstunde gefallen? Was hast du gelernt?

Beurteile dich selbst!			
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe mich aktiv beteiligt.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe viel Neues gelernt.			

Ich habe heute gelernt, dass:

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

Besonders gefallen hat mir:

Weniger gefallen hat mir:

Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählen nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und an das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Nutzen Sie hier zusätzlich das Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „Feedback: Gelernt ist gelernt“ auf Seite 21. Hier schätzen sich die Kinder am Ende des Projektes selbst ein.

Ziel der Dokumentation ist

- > die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten;
- > die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht;
- > die Motivation von Kolleginnen und Kollegen, das Material im Unterricht einzusetzen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4“ [p(ə)tifu ʀ], das aus vier Schritten besteht:

pd4 – Dokumentation in 4 Schritten

[define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung

[design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit

[deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit

[describe] – Dokumentation und Reflexion

Die Dokumentation des Unterrichtsprojektes beginnt mit einer kurzen Analyse der konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt „Projektanalyse“. In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive Ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Zusätzlich können Sie die Ergebnisse des Unterrichtsprojektes dokumentieren, indem Sie die wichtigsten Erkenntnisse sowie das Feedback der Schülerinnen und Schüler zusammenfassen und eventuell mit Bildmaterial belegen. Als Grundlage dazu dient das Arbeitsblatt „Feedback: Gelernt ist gelernt“.

Die Gesamtdokumentation entsteht, indem Sie alle Materialien und Ergebnisse zusammenstellen und mit einem Deckblatt wie zum Beispiel dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes versehen.

Die Anerkennung der Leistungen ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Klassenraum aus oder stellen Sie diese beim Elternabend bzw. im Kollegium kurz vor.

Projektanalyse

Name, Vorname

E-Mail, Telefon

In welchem Kontext/Fach haben Sie die Unterrichtseinheit umgesetzt?

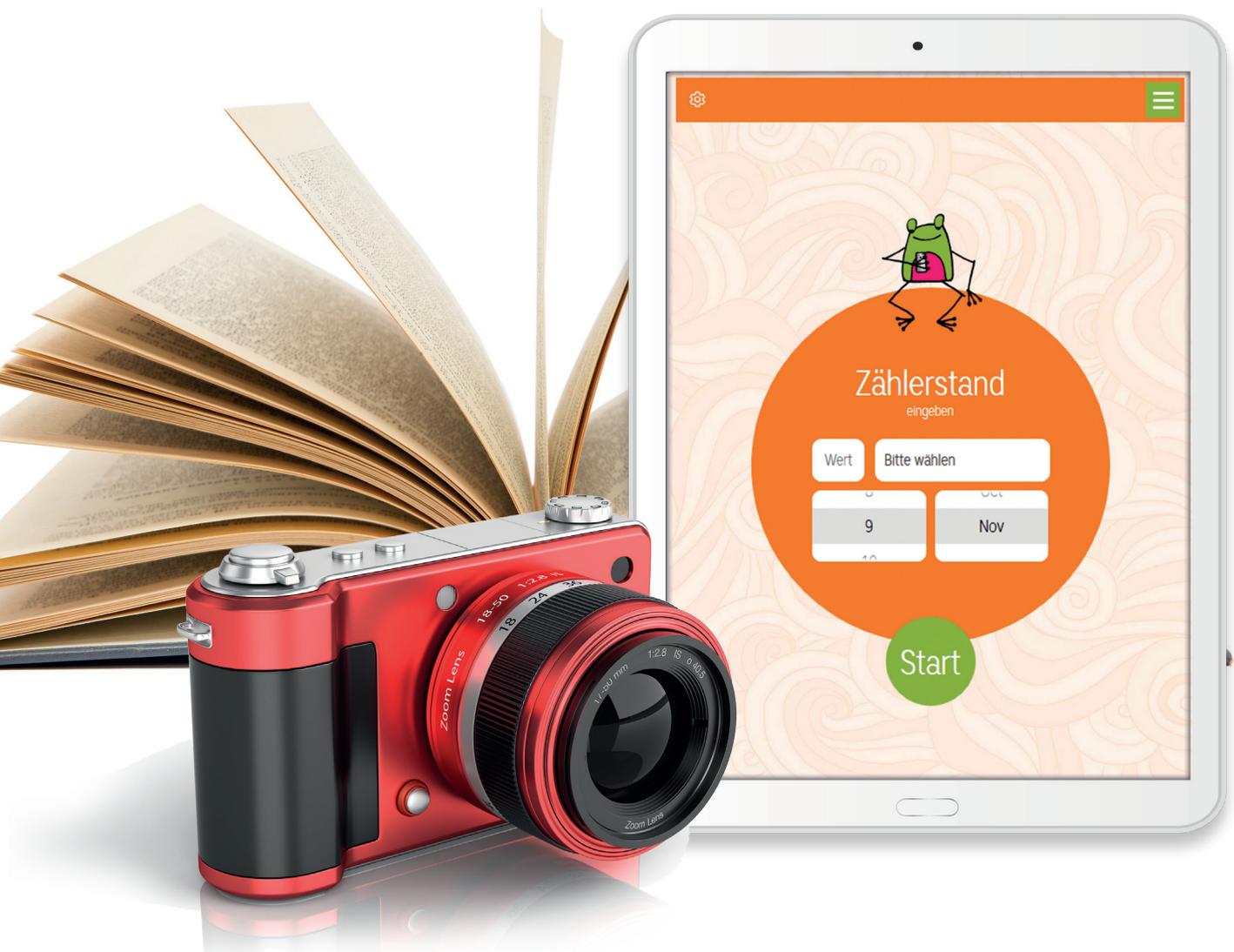
Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung der Unterrichtseinheit?

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Wie viel **Medien** brauchen Kinder?

Auch wenn der Ausblick der Kinder-Medien-Studie 2018 – „Kinder sind smart genug, die analoge und digitale Welt zu managen“ – sehr zuversichtlich klingt, sind Smartphone und Co. für Schule und Familie eine große Herausforderung und Diskussionsanlass zugleich. Auf beiden Seiten fühlen sich die Verantwortlichen oft überfordert und versuchen, der Problematik mit Verbotsschildern aus dem Weg zu gehen.





Fidibuzz im Internet

Das digitale Angebot bietet Kindern einen spielerischen Zugang und kann auf allen digitalen Endgeräten, Betriebssystemen und Browsern genutzt werden. Analog zu Messsystemen der Erwachsenen, die Aktivierungshäufigkeiten und Bildschirmzeit auf den Smartphones dokumentieren, üben sich die Kinder darin, ihre Nutzungshäufigkeiten in einer App festzuhalten.

app.fidibuzz.de

Wer trägt die Verantwortung?

Wir tragen eine hohe Verantwortung, wenn es um Mediennutzung bei Kindern geht. Die Verantwortung besteht vor allem darin, Kindern im digitalen Zeitalter einen kreativen, kompetenten, verantwortungsvollen, aber durchaus auch kritischen Umgang mit Medien nahezubringen. Dies setzt voraus, dass es Angebote gibt, die eine konstruktive Auseinandersetzung in der Medienwelt ermöglichen. Scheitert dies auf der einen Seite an der fehlenden technischen und inhaltlichen Anbindung von Schule an die digitale Welt, entziehen sich auf der anderen Seite Eltern gerne der Verantwortung, weil sie den ewigen Diskussionen und Auseinandersetzungen um Nutzungszeiten und konsumierte Inhalte aus dem Weg gehen. Dabei würde ein Schulterblick ausreichen, um mit den Kindern in ein Gespräch über die Faszination der Medienwelt einzutauchen.

Chancen und Risiken

Digitale Medien bieten ein großes Potenzial, wenn es um den Zugang zu Informationen, den Austausch mit anderen und die konstruktive Zusammenarbeit geht. Dennoch sind sie Fluch und Segen zugleich.

Risiken wie sozialer Missbrauch (Mobbing etc.), Übergriffe in Spielechats, gewaltvolle Sprache und selbstverständlich der ungebremsste Medienkonsum stellen Herausforderungen dar, die gemeistert werden wollen. Neben der gemeinsamen Wahl, wann welche Inhalte geeignet sind, dem Festlegen von Dos and Don'ts bedarf es vor allem einem ausgeglichenen Miteinander von digital und analog. Daher sollten Kinder frühzeitig bei der Erorberung der Medienwelt begleitet werden, um ihnen Orientierung und Regeln zu geben, damit es auch beim smarten Managen ihrer digitalen Welten bleibt.

„Die Digital Natives wissen genau, was sie in der Online-Welt erwartet, und kennen die Kehrseite des Internets. So ist es laut Aussagen der Kinder einerseits das ‚coolste Medium, das es gibt. Es kennt alle Geheimnisse, weiß Antwort auf jede Frage und stellt alle Musik der Welt bereit.‘ Auch ist das Internet für die Kinder ‚wie ein Buch, wo alles drinsteht, nur dass es eben auf einem Bildschirm ist.‘“ (Kinder-Medien-Studie 2018)

Das **Fidibuzz-**Medientagebuch

Protokolle führen

Ob man sein tägliches Bewegungspensum schriftlich festhält, Essgewohnheiten dokumentiert oder Aktivierungshäufigkeiten am Smartphone zählt – das Führen von Protokollen regt zum bewussten Handeln an und ist immer dann eine geeignete Methode, wenn man einen Überblick über seine Gewohnheiten bekommen oder das eigene Verhalten prüfen möchte. Je detaillierter ein Protokoll geführt wird, umso besser lassen sich Ursachen und Zusammenhänge ermitteln. So können Rückschlüsse auf das persönliche Verhalten gezogen und Gewohnheiten bei Bedarf verändert werden.

Mit dem Medientagebuch von Fidibuzz halten die Kinder ihre Nutzungshäufigkeit über den Tag verteilt fest und haben einen guten Überblick, wo sie stehen.

Das Medientagebuch im Unterricht

Im Rahmen des schulischen Unterrichts bietet das Führen eines Protokolls über einen festgelegten Zeitraum eine gute Möglichkeit, sich ein Gesamtbild über eine Lerngruppe zu verschaffen. In einem attraktiv und kindgerecht gestalteten Tagebuch dokumentieren die Kinder, wie häufig sie Medien nutzen. Dabei regt das Tagebuch dazu an, sich über die persönliche Mediennutzung bewusst zu werden und bietet damit eine gute Grundlage, sich über das Thema Medien auszutauschen und gemeinsam Regeln zu erarbeiten.

Um Gesprächsanregungen zu schaffen, kommt es beim Führen des Tagebuches erst einmal darauf an, sich über die Nutzung von Handy, Spielekonsole und Computer zu verschiedenen Tageszeiten bewusst zu werden.

Das Führen des Tagebuches über eine längere Zeit ermöglicht darüber hinaus, auch Eltern an der schulischen Aktivität teilhaben zu lassen und Gespräche in der Familie anzuregen.

Wie wird dokumentiert?

Im Fidibuzz-Medientagebuch halten die Kinder über eine oder zwei Wochen fest, wie lange sie morgens, vormittags, nachmittags und abends das Handy, die Spielekonsole oder den Computer nutzen. Dazu halten sie im Medientagebuch oder in der App fest, wie und wie lange sie Medien nutzen. Die empfohlene Nutzungszeit für Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren liegt bei 60 Minuten am Tag. Dabei wird das Handy vorrangig für kommunikative Nutzung – dem Kontakt mit den Freundinnen und

Freunden – und die sozialen Netzwerke. Der Computer/Laptop kommen eher für Hausaufgaben oder Recherchen aber auch zum Streaming von Filmen, Videos oder Serien zum Einsatz. Mit der Spielkonsole wird in der Regel ausschließlich gespielt. Tablets spielen laut der KIM Studie 2018 in der Altersgruppe so gut wie keine Rolle mehr.

Das Ziel des Medientagebuches ist es, den Kindern ein Gefühl zu vermitteln, wie viel Zeit sie am Tag mit digitalen Medien verbringen. Durch die Aufteilung in verschiedene Tätigkeiten, die mit den Geräten ausgeübt werden, bekommt man auch einen guten Überblick darüber, womit sich die Kinder eher beschäftigen. Die Zeiten der einzelnen Tage werden zusammengerechnet und in die Wochenliste übertragen. Dabei steht ein Kreis für fünf Minuten. Die grüne gestrichelte Linie zwischen 60 und 65 Minuten zeigt an, dass die Kinder die empfohlene Nutzungszeit überschreiten.



Fidibuzz- digitales Angebot

Gesundheits-Apps

Jeder kennt sie – moderne Fitness-Apps, mit denen man Ess-, Schlaf- und Bewegungsgewohnheiten protokollieren kann, um am Ende ein individuell abgestimmtes Trainingsprogramm zu erhalten. Eine super Sache: Denn die Programme sind nicht nur benutzerfreundlich aufgebaut, sondern man trägt sie dank Smartphone auch immer bei sich. Der Haken daran ist, dass sich alle persönlichen Anmeldedaten sowie die gesammelten Daten in der Cloud befinden und die Apps in der Regel auch mit dem Anbieter kommunizieren. Für die Arbeit mit Kindern ist dies vollkommen ungeeignet.

Um Kindern über das Tagebuch hinaus trotzdem ein modernes Messinstrument an die Hand zu geben, bietet Fidibuzz ein digitales Angebot, das die Kinder nutzen,

um ihre persönlichen Gewohnheiten zu dokumentieren, ohne dabei persönliche Daten preiszugeben.

Fidibuzz ist ein übergreifendes, werbefreies und unter höchsten Anforderungen des Datenschutzes entwickeltes Angebot für Kinder, das unter der Domain www.fidibuzz.de frei zur Verfügung steht.



Eine App für Kinder

Das Angebot ist für den Einsatz im Unterricht geeignet und dient dazu, Gesundheitsprävention in einer digitalen Welt erfahrbar zu machen. Als Zugang zum Angebot erhalten die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichtes einen Zugangscode, mit dem sie sich anmelden können. Während sie selbst auf alle ihre Daten zugreifen können, bekommen die Lehrkräfte für eine gemeinsame Auswertung ausschließlich eine Sicht auf die gesamte Klasse.

Spielerisch sensibilisieren

Verpackt in ein ansprechend gestaltetes digitales Angebot mit einem Frosch als Begleiter, bietet Fidibuzz einen niedrigschwiligen Ansatz zur Sensibilisierung für die Themen Trinken, Bewegung, Stress und Medien.

audibkk.fidibuzz.de



Kinder und ihre Medien

Fernsehen, Smartphones, Spielekonsole, Laptop, Tablet oder Computer gehören zur medialen Standardausrüstung vieler Haushalte mit Kindern. Welche Medien Kinder zu welchem Zweck nutzen wollen, hängt im Wesentlichen vom Alter ab.

Wer macht was?

Während bei den Vorschulkindern nach wie vor der Fernseher hoch im Kurs steht, verändert sich die Mediennutzung ab dem Eintritt in die Schule radikal. Mit zunehmender Lese- und Schreibkompetenz wird auch die eigenständige Nutzung der Medien interessanter. So spielt das Internet am PC, Tablet oder Laptop eine Rolle, wenn es um Recherchen für Hausaufgaben geht, YouTube-Videos geguckt, Amazon und Ebay in Sachen Konsumwünsche befragt oder bestimmte Onlinespielformate gespielt werden. Auch die Vielzahl der Spielekonsolen rückt in den Fokus – immer abhängig davon, welche Spiele gerade angesagt sind.



ihre Persönlichkeit darzustellen und sich selbst mit ein paar Klicks immer wieder neu zu erfinden. Die Interaktion mit anderen spielt dabei eine wichtige Rolle. Schaut man sich die Gruppe der 10- bis 13-Jährigen genauer an, erkennt man, dass sie Spaß an Kommunikation haben. Ganz hoch im Ranking stehen dabei Textnachrichten schreiben, Sprachnachrichten schicken, Status posten und Telefonieren. Klar ist, dass sie dazu soziale Netzwerke nutzen und sich am liebsten via WhatsApp, Instagram, Snapchat und TikTok mitteilen. Einen wahren Boom erlebt das Format der „Stories“. Erfinden von Snapchat, bekannt geworden über Instagram, findet man Stories auf fast allen Kanälen. Allein WhatsApp und Instagram verzeichnen täglich um die 400 Millionen.

Wer nutzt welches Gerät?

Absoluter Favorit ist aber das Smartphone mit seinen vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten. Während 2017 unter den 8- bis 9-jährigen Kindern in Deutschland nur 18 % ein eigenes Smartphone besitzen, sind es unter den 10- bis 11-Jährigen bereits 67 %. Ab einem Alter von 12 Jahren kann man davon ausgehen, dass mit 90 % nahezu jedes Kind ein eigenes Gerät besitzt (statista.com). Analog dazu verhält sich auch das Nutzungsverhalten. Ist die Tabletnutzung zwischen 2014 und 2017 unter den 8- bis 9-Jährigen noch von 41 % auf 72 % gestiegen, ist das Interesse am Tablet im Verhältnis zum Smartphone bis heute eher gesunken.

Aufgrund der kommunikativen Möglichkeiten üben soziale Netzwerke gerade auf junge Menschen einen besonderen Reiz aus. Sie bieten ihnen Werkzeuge, um

Mediennutzung

- > 94 % der 10- bis 11-Jährigen sind täglich im Schnitt 22 Minuten im Internet.
- > 90 % der 12-jährigen Kinder besitzen ein eigenes Handy oder Smartphone.
- > Für Jugendliche ist das Smartphone das wichtigste Zugangsgerät zum Internet.
- > Im Alter von 10 Jahren steigen die Kinder in der Regel in soziale Netzwerke ein.

(Quelle: Bitkom e. V.)

Videos und Spiele

Neben den sozialen Netzwerken zählen Videoportale heute zu den beliebtesten Seiten, die Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt nutzen. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich lustige Clips und Musikvideos auf YouTube. Mit steigendem Alter interessieren sich die Kinder aber auch für Mode- und Beautyangebote sowie Videos, in denen YouTuber aus ihrem Leben erzählen.

Heranwachsende erkunden aktiv, wer sie sind und wer sie sein wollen. Schnell ist ein großer Freundeskreis aufgebaut, in dem witzige Bilder, Videos und News untereinander getauscht werden. So gibt es auf YouTube viele Kanäle, die sich ausschließlich mit kurzen slapstickähnlichen Pannen befassen, die per Link in einer WhatsApp-Gruppe geteilt werden. In solchen Gruppen werden auch – in den Augen vieler Erwachsener oftmals nicht nachvollziehbar – Alltäglichkeiten ausgetauscht, sogenannter „Trash Talk“.

Nicht zu vergessen: die Welt der digitalen Spiele. Nach wie vor werden Spiele – vor allem unter den Jungs – am Computer oder an einer Konsole gespielt. Mit zunehmendem Alter löst die stationäre Spielestation die tragbaren Konsolen ab und damit verlängern sich auch die Spielezeiten. Aber auch Spiele auf dem Smartphone sind auf dem Vormarsch. Als liebste Spiele werden dann „Minecraft“, „Clash of Clans“, „Pokémon GO“, „Fortnite“ und „Clash Royal“ genannt.

Einerseits bringen digitale Medien viele Chancen mit sich und ermöglichen den weltweiten Zugriff auf Informationen sowie Kommunikation und Austausch. Andererseits birgt die Offenheit des Netzes auch Risiken. Kinder haben ungeschützten Zugang zu Inhalten, denen sie vielleicht noch nicht gewachsen sind, begegnen Menschen, die ihre arglose Interaktion ausnutzen oder kommunizieren in sozialen Kanälen, ohne sich der Folgen ihres Tuns bewusst zu sein. Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren benötigen Begleitung, um den sicheren Umgang mit digitalen Medien zu erlernen.



Quellen

- [1] Wieviel ist gut für dich? Feste Medienzeiten gemeinsam vereinbaren. SCHAU HIN!
Im Internet: <https://www.schau-hin.info/artikel/medienzeiten-fuer-kinder-vereinbaren/>
[Stand: 10.12.2018]
- [2] Nutzungszeiten und Regeln. Klicksafe.de. Im Internet: <https://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-10-bis-16-jahren/nutzungszeiten-und-regeln/> [Stand: 10.12.2018]
- [3] Euphorie war gestern. DIVSI U25-Studie. Im Internet: <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-euphorie-war-gestern/> [Stand: 10.12.2018]
- [4] Kinder-Medien-Studie 2018. Internet: <https://www.kinder-medien-studie.de/>
[Stand: 16.11.2018]
- [5] statista – Das Statistik-Portal. Internet: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1106/umfrage/handybesitz-bei-jugendlichen-nach-altersgruppen/>
[Stand: 16.11.2018]
- [6] KIM-Studie 2018. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.).
Internet: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf [Stand: 27.04.2020]
- [7] Bitkom. Internet: <https://www.bitkom.org/> [Stand: 13.05.2020]
- [8] Jan Tißler: Das „Stories“-Format erobert das Social Web: Was Unternehmen jetzt wissen müssen. In: UPLOAD Magazin. Im Internet: <https://upload-magazin.de/blog/26025-stories-social-media/> [Stand: 16.11.2018]



Die App zum Tagebuch!

app.fidibuzz.de

Als bundesweit geöffnete Betriebskrankenkasse betreut die Audi BKK rund 719.500 Versicherte in 29 Service-Centern an allen Produktionsstandorten der Marken Volkswagen, Audi und MAN Truck & Bus sowie in Eichstätt, Neuburg, Singen, Seelze, Gifhorn, Helmstedt, Neumarkt, Augsburg, Ebern, Coburg und Neunkirchen. Über 750 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter betreuen die Versicherten persönlich und kompetent. Hauptsitz ist Ingolstadt.

Audi BKK
Ferdinand-Braun-Str. 6
85053 Ingolstadt

Telefon: +49 841 887-0
Telefax: +49 841 887-109

info@audibkk.de
www.audibkk.de

HELLIWOOD ist ein Geschäftsbereich des Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. (fjs) in Berlin, einer seit mehr als 20 Jahren erfolgreich arbeitenden gemeinnützigen Organisation in Deutschland. Als Teil eines gemeinnützigen Trägers der freien Jugendhilfe ist es uns Aufgabe und Verpflichtung zugleich, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, ihre Potenziale voll zu entfalten, und sie auf ihre Zukunft vorzubereiten. Den Menschen, die sie dabei begleiten, geben wir Werkzeuge an die Hand, um dies erfolgreich zu gestalten.

HELLIWOOD media & education
Marchlewskistraße 27
10243 Berlin

Telefon: +49 30 2938 1680
Telefax: +49 30 2938 1689

info@helliwood.de
www.helliwood.de