

Auf Forschungsmission im

Digiversum



SUCHTHILFE
AACHEN



Diginautis

Ein Projekt zur Prävention
exzessiver Mediennutzung
im Setting Grundschule

Victoria Pieper
16.11.2022

Forschungsaufgabe 1

Einige Gegenstände der „echten Welt“ und des „Digiversums“ sind durcheinander geraten.

Ordnen Sie jedem Gegenstand eine passende Bildkarte zu.



Paare aus Digiversum und echter Welt:

- | | | |
|------------------------|---|---|
| • Wecker | - | Weckfunktion des Smartphones/
digitale Uhrzeit |
| • Analogkamera | - | Kameraanwendung des
Smartphones |
| • Legobausteine/ Spiel | - | Minecraft / Onlinespiel |
| • Fotoalbum | - | Bildergalerie/ Instagram |
| • Freundebuch | - | Facebook |
| • Notizblock | - | Notizenapp |
| • Kalender | - | Kalenderapp |
| • (Wissens-)Buch | - | Kindersuchmaschine „Frag Finn“
Bücherapp |
| • CD | - | Musikapp des Smartphones/
Spotify |
| • Briefumschläge | - | Messengerapp |
| • Fernbedienung | - | YouTube/ Netflix |



Ausgangslage

bereits vor Corona...

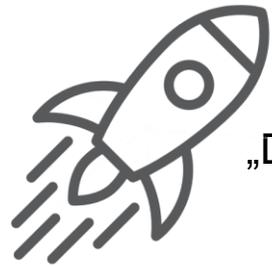
- besaßen 20% der 7-Jährigen ein eigenes Smartphone
- besaßen drei von vier Kindern ab 10 Jahren ihr eigenes Gerät
- nutzten 75% der Grundschulkinder in Klasse 4 regelmäßig das Internet
- Homeschooling, Wegfallen von Hobbies und gewohnten Strukturen, Langeweile im Alltag
drastischer Anstieg der Mediennutzung während der Coronazeit

➡ Maßnahmen der Suchtprävention sind schon in der Grundschule relevant

Frühzeitige Vorbeugung eines problematischen Medienkonsums von Kindern im Grundschulalter

- Sensibilisierung für ein verantwortungsvolles Mediennutzungsverhalten
- Befähigung der Kinder, sich souverän durch digitale Lebensräume zu bewegen
- Förderung eines medienkompetenten Miteinanders im Klassenverband
- Unterstützung der Eltern in ihrem Medienerziehungsverhalten
- Entwicklung einer Methodenschulung für Schulsozialarbeiter:innen und Lehrer:innen

Inhalte



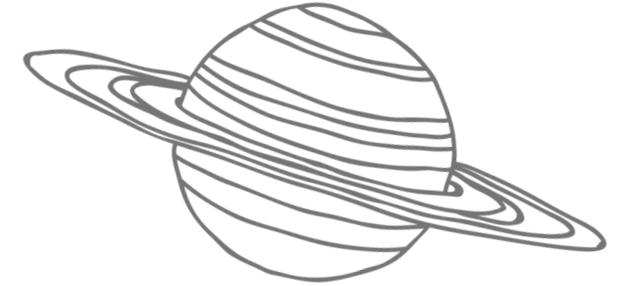
Einheit 1

„Digiversum und echte
Welt“
(Vor- und Nachteile)



Einheit 3

Gruppendruck
im Digiversum



Einheit 5

Medialalternativen
& Abschluss



Einheit 2

Gefühle im
Digiversum

Einheit 4

Glück im
Digiversum



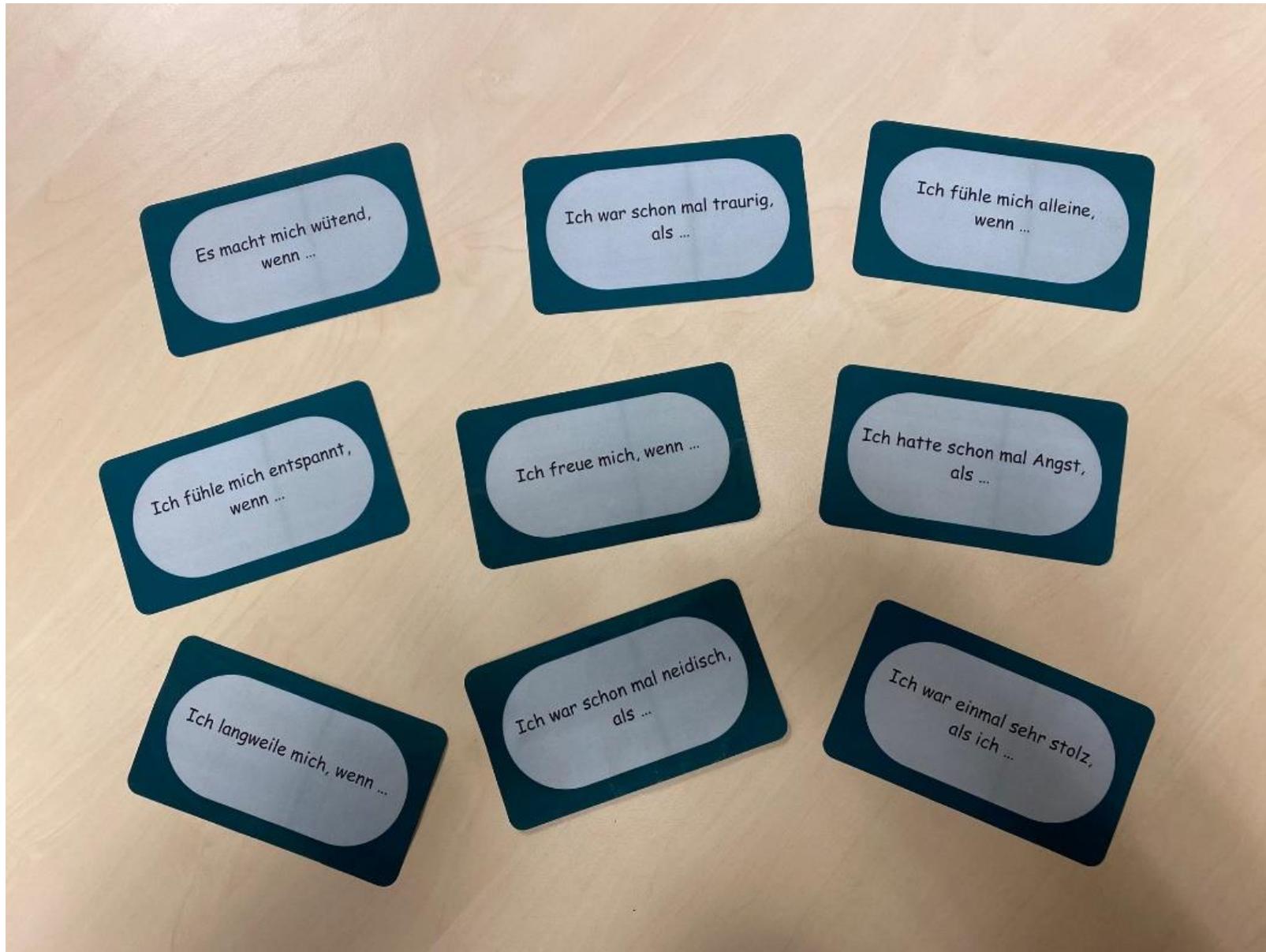
+ Elternabend

Forschungsaufgabe 2

Freiwillige Diginautis vor:

Ziehen Sie eine Karte und vervollständigen den Satz. Denken Sie dabei
an eine Erfahrung aus dem „Digiversum“





Diginautis-Ausrüstung: Forschungstagebuch



Raketenstart ins Digiversum 1

3, 2, 1, GO!

Gemeinsam brechen wir in das Digiversum auf. Wir lernen, dass die digitale Welt viele Möglichkeiten bietet, aber auch Nachteile hat. Toll ist, dass wir nur ein einziges Gerät brauchen, um vieles damit machen zu können, zum Beispiel schnell Informationen zu finden und uns mit Freunden und der Familie auf der ganzen Welt blitzschnell auszutauschen. Blöd ist aber, dass uns das Smartphone schnell ablenkt, wenn wir eigentlich andere Dinge erledigen wollen oder wir dauernd das Gefühl haben, etwas zu verpassen.

Was war das Spannendste, was du heute über das Digiversum gelernt hast?

- 1 -

Tipps gegen Diginauti-Druck

Was kann ich tun, wenn mich jemand zu was Blödem überreden will?

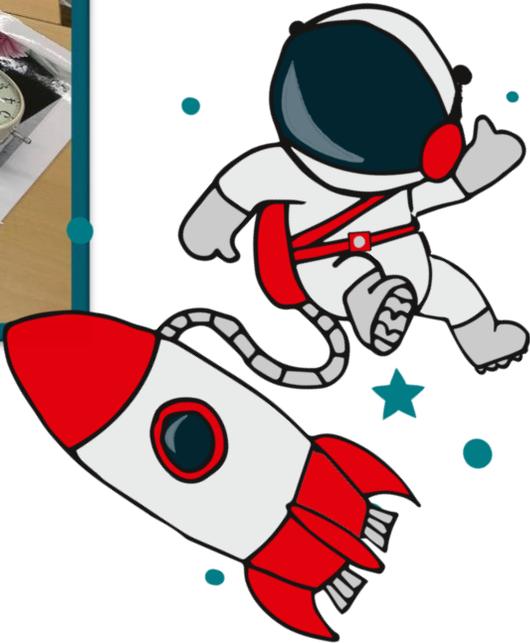
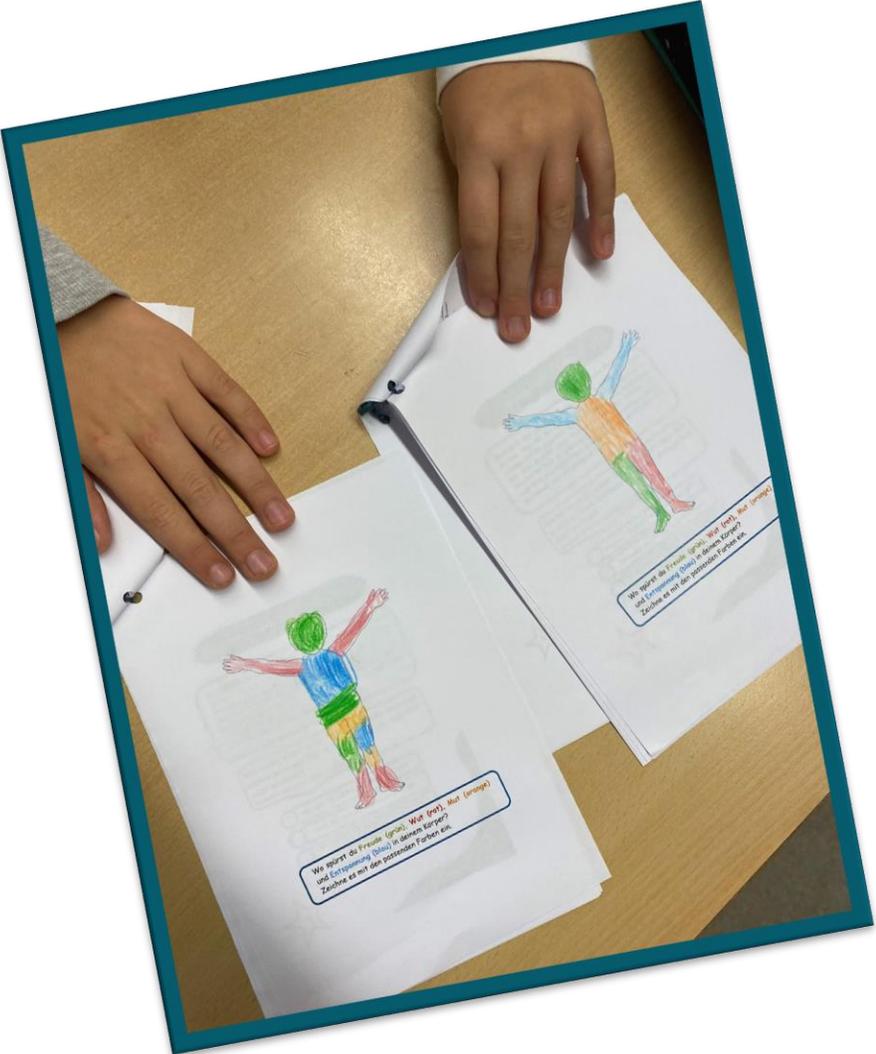
- Ich kann etwas ablehnen.
- Ich kann sagen, wenn ich etwas nicht mag.
- Ich kann erst mal überlegen.
- Ich kann einen anderen Vorschlag machen.
- Ich kann erst mit meinen Eltern oder anderen Vertrauenspersonen sprechen.

- 5 -

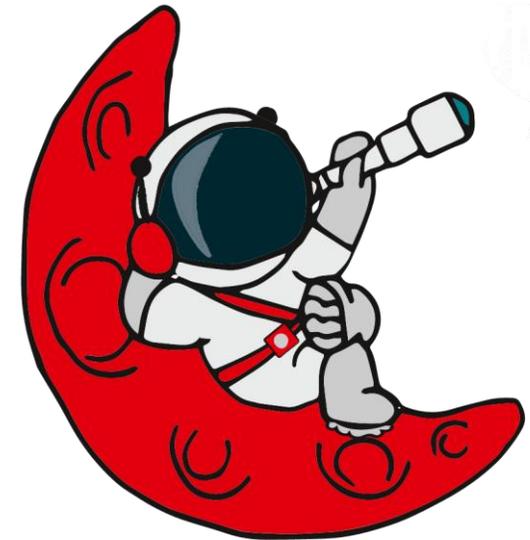
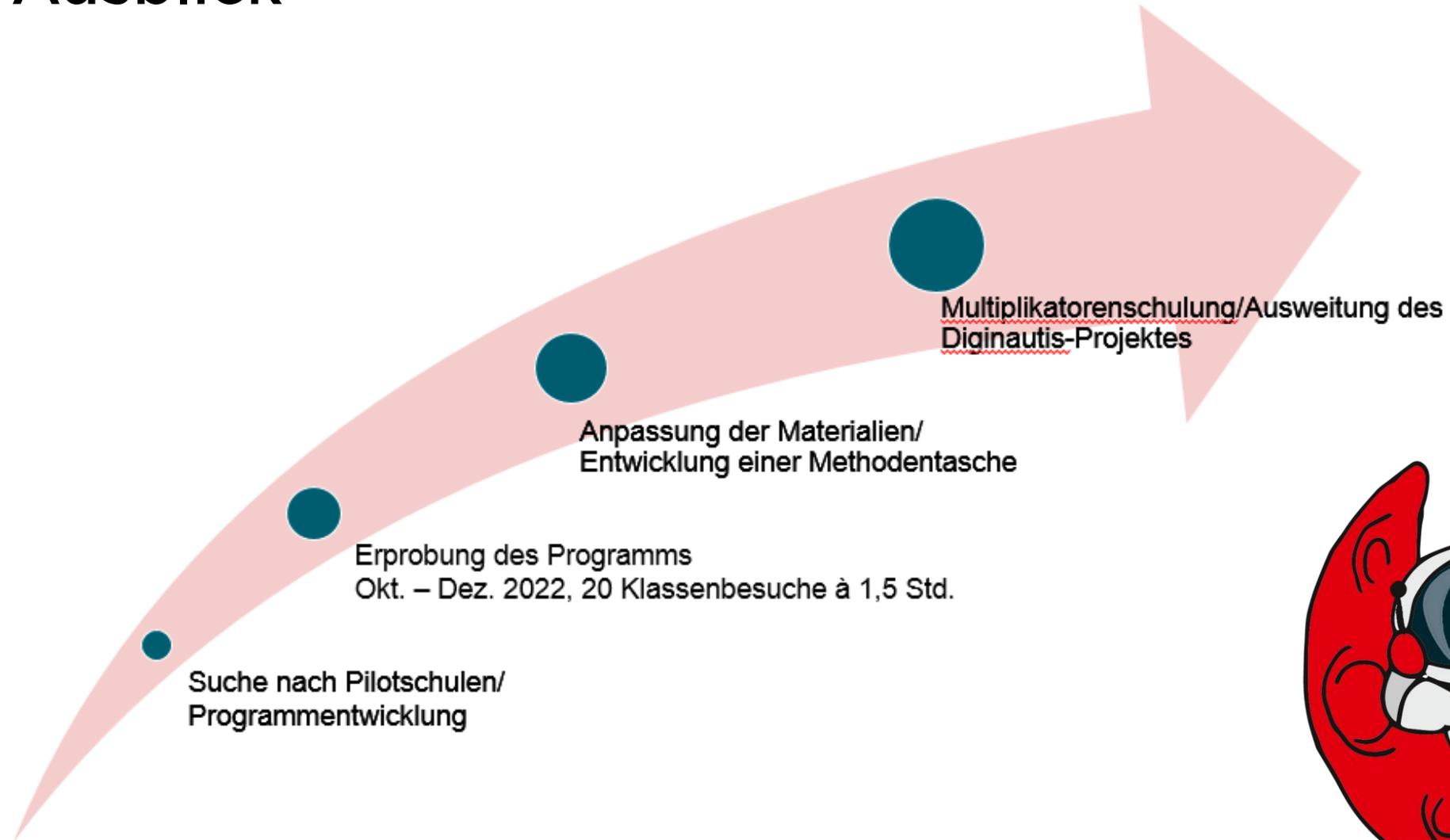
Diginautis-Ausrüstung



Erste Erfahrungen



Ausblick



Kontakt



Yvonne Michel

Einrichtungsleitung,

Fachkraft für Suchtprävention

Tel.: 0241/41356130

michel@suchthilfe-aachen.de

www.suchthilfe-aachen.de



Victoria Pieper

Projektmitarbeiterin Diginautis,

Fachkraft für Suchtprävention

Tel.: 0241/41360840

pieper@suchthilfe-aachen.de

www.suchthilfe-aachen.de

Zeit für Fragen

