

Memorandum Pädagogik : Medien : Abhängigkeit

GESUNDHEIT FÜR KINDER UND JUGENDLICHE IN DER DIGITALEN WELT

Das Projekt trägt zur Verständigung zwischen den Systemen der Suchthilfe und der Medienpädagogik bei. Der Fokus liegt dabei auf einem risikoarmen bzw. einer gesunden Mediennutzung. Diskussionsergebnisse wurden in Form des Memorandums Pädagogik : Medien : Anhängigkeit veröffentlicht.

PROJEKTRAHMEN

Das Projekt wurde in der Zeit vom 01.11.2021 bis 31.10.2022 durchgeführt und durch die LWL-Koordinationsstelle Sucht koordiniert. Insgesamt waren bei der Durchführung der Klausurwoche und Erstellung des Memorandums 14 Fachleute als Autor:innen beteiligt.

AUSGANGSLAGE / SITUATIONSBSCHREIBUNG

Digitale Medien durchdringen nahezu alle Lebensbereiche. Als charakteristisch für die fortschreitende Digitalisierung der Gesellschaft zeigt sich ein hohes Maß an Dynamik und Schnelligkeit. Die Pandemie hat der Digitalisierung einen weiteren Schub gegeben – gleichzeitig fungierte sie wie ein Brennglas auf offensichtlich werdende Mängel und Herausforderungen.

Die Auseinandersetzung mit bedeutenden Fragen, die im Zusammenhang mit der Digitalisierung unserer Gesellschaft stehen, erfolgt auf unterschiedlichsten Ebenen und aus verschiedenen Perspektiven. Dementsprechend groß ist das Spektrum an Perspektiven und Handlungsempfehlungen. Sie beziehen sich dabei oft auf den jeweils eigenen Fachbereich und liefern teils gegensätzliche Botschaften.

Um Fachkräften (und damit auch Bezugspersonen) zuverlässige und fachübergreifend abgestimmte Empfehlungen geben zu können, wird eine Übersicht sowie eine interdisziplinäre Erörterung der Positionen benötigt. Im besten Fall wird dabei eine gemeinsame Haltung gefunden.

ZIELE DES PROJEKTES

- Entwicklung eines Memorandums zum Thema (digitale) Mediennutzung durch die interdisziplinäre Betrachtung durch Expert:innen der Suchtprävention/-hilfe und Medienpädagog:innen.
- Aufbau einer interdisziplinären Orientierungshilfe, die Empfehlungen für die praktische Umsetzung anbietet.
- Bekanntmachung des Memorandums und weiterer Handreichungen.

VORGEHENSWEISE IN DREI PHASEN

1. Recherche und Analyse vorhandener Publikationen, Empfehlungen, Leitgedanken
2. Durchführung einer interdisziplinären Klausurwoche vom 28. bis 31. März 2022, Erstellung des Memorandums
3. Verbreitung des Memorandums und Erstellung weiterer Materialien; Zentrale Botschaften des Memorandums

MEDIENKOMPETENZ ALS INSTRUMENT DER PRÄVENTION

Medienkompetenz wird als die zielgerichtete Aneignung von und das souveräne Handeln mit Medien verstanden. Der frühzeitige Erwerb von Medienkompetenz ist ein geeignetes Instrument (neben anderen) zur Prävention von computer- und internetbezogenen Störungen bei Kindern und Jugendlichen.

Medienkompetenz ist ein wesentlicher Baustein der Medien-suchtprävention. Die Entwicklung hin zu einer kompetenten Mediennutzung ist eine stetige Entwicklungsaufgabe für Kinder und Jugendliche sowie für deren Bezugspersonen. Die konkreten Entwicklungsaufgaben, die erforderlichen medienbezogenen Fähigkeiten und die Aufgaben der Bezugspersonen lassen sich entsprechend des Lebensalters zuordnen.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

LWL
Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

Alter (in Lebensjahren)	Entwicklungsaufgaben	Medienbezogene Fähigkeiten	Aufgaben der Bezugspersonen
 0 – 1	<ul style="list-style-type: none"> • Urvertrauen bilden • Sichere Bindung aufbauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Insgesamt wenig bis keine medialen Reize • Babys brauchen Sinneserfahrungen wie fühlen, schmecken, hören und sollten nur sparsam mit medialen Reizen in Kontakt gebracht werden (Geräusche, Musik, o. ä.) • Ab sechs Monaten: Wahrnehmen der Medien • Neue Formen des Spielens: sensomotorisch, relational, funktional, symbolisch • Basale, aber nicht zielgerichtete Nutzung der Medien (Wischen/Touch-Gesten). Einfaches Wischen und Tippen ist mit einem Jahr bereits möglich, jedoch nicht zielgerichtet 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Medien sollen Eltern-Kind-Interaktion und -Kommunikation nicht unterbrechen (Blickkontakt/Spiegeln) • Fokus soll auf dem Erkunden der Welt über basale Sinneseindrücke gelegt werden
 2	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomie • Erkundung der Welt 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfache Regeln werden verstanden • Erste bewusste Medienerfahrungen • Bewusste, interessierte und zielgerichtete Mediennutzung • Kinder lernen die Realität vom digitalen Bild zu unterscheiden • Interesse an spielerischen digitalen Aktivitäten steigt, einfache Bildabfolgen und Spiele werden verstanden 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbildfunktion beachten • Kindern Auswahlmöglichkeiten bieten • Eltern sollten aktive Auseinandersetzung fördern • Reizüberflutung vermeiden (Ton-Bild-Schere) • Anschauen und Vorlesen von Bilderbüchern (nur wenige und gezielte digitale Angebote)

Abb. oben: Ausschnitt aus der Abbildung „Medienbezogene Entwicklungsaufgaben des Kindes- und Jugendalters“, aus dem Memorandum, S. 13 ff.

Bei den unter drei Jährigen wird Mediennutzung nicht (mehr) generell abgelehnt, wenngleich hier die medialen Reize deutlich reduziert sein müssen und keine unbegleiteten Medien-erfahrungen zugelassen werden sollten. In diesem sensiblen Alter geht es vor allem darum sichere Bindungen zu den Bezugspersonen und zur Umwelt aufzubauen, eine erste gewisse Autonomie auszubilden. Bezugspersonen kommt in allen Altersstufen die wichtige Aufgabe zu, Vertrauen zu den Kindern und Jugendlichen aufzubauen und sie bei der Nutzung digitaler Medien zu begleiten und zu unterstützen.

KOMPETENZORIENTIERTE MEDIENBILDUNG UND SUCHTPRÄVENTION

Der Erwerb relevanter Kompetenzen für die Medienbildung (z. B. Prinzipien der digitalen Welt, Algorithmen verstehen) müssen pädagogisch begleitet und unterstützt werden.

Zusätzlich zur kompetenzorientierten Medienbildung sind suchtpreventive Aspekte zu berücksichtigen, um eine gesunde Mediennutzung zu ermöglichen. Auch die Ausbildung von Konsumkompetenz trägt zur Vermeidung von riskantem oder missbräuchlichem Konsum und Abhängigkeiten bei (z. B. Förderung der Selbstreflexion des eigenen Computerspiel- und Internetgebrauchs).

Die Prävention von riskantem und missbräuchlichem Medienkonsum unterscheidet sich in wesentlichen Punkten von klassischer Suchtprevention. So besteht eine besondere Herausforderung darin, dass eine vollständige Abstinenz bei Medienkonsum normalerweise weder gewünscht noch möglich ist. Außerdem gibt es bei Medien im Vergleich zu den meisten Substanzen einen risikolosen beziehungsweise gesunden Konsum.

RESULTIERENDE PÄDAGOGISCHE HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

Präventions- und Hilfsmaßnahmen müssen sich an den verschiedenen Entwicklungsphasen der Kinder und Jugendlichen orientieren. In Bezug zu digitalen Medien, haben Kinder und Jugendliche je nach Alters- und Entwicklungsstufe unterschiedliche Bedürfnisse und Kompetenzen. Fachkräfte und Bezugspersonen müssen sie dabei unterstützen, kompetent und selbstbestimmt mit Medienangeboten umzugehen.

Medienerziehung gelingt dann, wenn die Bezugspersonen die Potenziale und existierenden Risiken digitaler Mediennutzung gleichermaßen kennen. Möglichkeiten des technischen Kinder- und Jugendschutzes sollten ebenfalls berücksichtigt werden.

Fachkräfte müssen sich intensiv damit auseinandersetzen, wie sie mit dem riskanten oder missbräuchlichen Konsum digitaler Medien bei ihrer Klientel umgehen. Zudem ist die Arbeit mit Bezugspersonen ein wichtiger Bestandteil von suchtpreventiver und medienpädagogischer Arbeit. Regelwerke der eigenen Träger sollten bekannt sein und eine gemeinsame professionelle Haltung muss entwickelt werden.

ZUKÜNFTIGE HERAUSFORDERUNGEN

Auch im Bereich der Mediensuchtprevention sollte zukünftig ein Ausbau von verhältnispräventiven Angeboten erfolgen.

Es braucht verstärkte Bemühungen zur Anpassung der bestehenden Regelungen im Sinne des Kinder- und Jugend-(medien)schutzes, z. B. Altersbeschränkungen für den Zugriff auf pornografische Online-Inhalte.

Ein Ausbau der Kooperation zwischen den verschiedenen Disziplinen und Hilfesystemen sollte erfolgen. Das veröffentlichte Memorandum kann dazu einen ersten Impuls liefern.