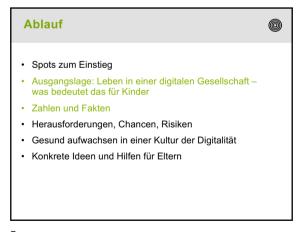




Spots zum Einstieg
 Ausgangslage: Leben in einer digitalen Gesellschaft – was bedeutet das für Kinder
 Zahlen und Fakten
 Herausforderungen, Chancen, Risiken
 Gesund aufwachsen in einer Kultur der Digitalität
 Konkrete Ideen und Hilfen für Eltern

. 2

Spots zum Einstieg
 Ausgangslage: Leben in einer digitalen Gesellschaft – was bedeutet das für Kinder
 Zahlen und Fakten
 Herausforderungen, Chancen, Risiken
 Gesund aufwachsen in einer Kultur der Digitalität
 Konkrete Ideen und Hilfen für Eltern



Medienausstattung im Haushalt 2022
-Auswahl, Angaben der Haupterzieher*innen
Femsahgszät

Stementspang

Sandtiptone

Lupto

DVD-/Bib ray Hayer/Ndeo-/resiptaterecender

Computer

Computer

Computer

Femsahgszät mit bitemetsupang

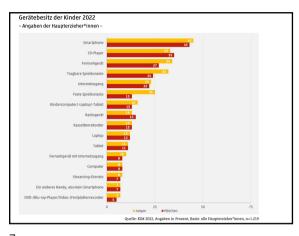
Stewanning Demai 1

Stewanning Demai 1

Tallet

Stewanning Demai 1

Stewan



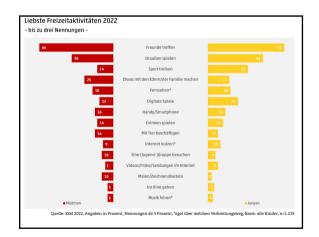
Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 1)
- mind. ein-/mehrmals pro Woche –

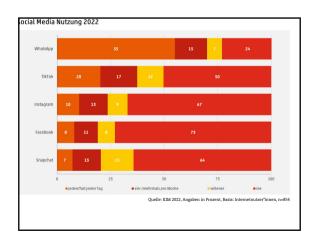
Freunde treffen
Fernsehen*

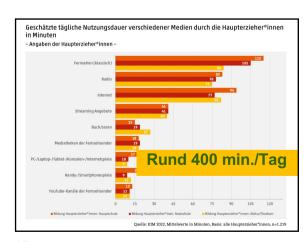
Hausufurjaben/, ernen
Drinnen spielen
Draußen spielen
Familie (Ettern
Handy/Smartphone benutzen
Musik hören
Handy/Smartphone benutzen
Urdeou/Filme/Sendungen/Seinen online
Urdeou/Filme/Sendungen/Seinen online
Urdeou/Filme/Sendungen/Seinen online
Urdeou/Filme/Sendungen/Seinen online
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
28 49
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
28 5 24
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
28 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
28 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
28 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
29 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
Radio hören*
29 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*
Radio hören*
29 5 50
Buch terevi Arzubanen
Radio hören*

Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 2)
- mind, ein-/mehrmals pro Woche
Computer/Laptop nutzen (effline)
Fotos/videos manden, egol do mit kannen, kalon/jimalohinder et.
Tablet nutzen
Birettspiele/Geseltschaftspieler, Annenseige 1
Some in Stephen (Seesel Annenseige 1)
Tablet nutzen
Birettspiele/Geseltschaftspieler, Annenseige 1
Some in Stephen (Seesel Annenseige 1)
Tablet nutzen (Seesel Annenseige 1)
Some in Stephen (Seesel Annenseige 1)
Some in Step

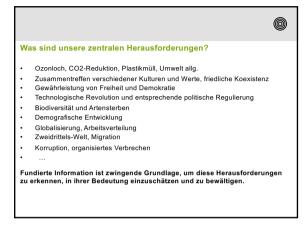
7 8 9

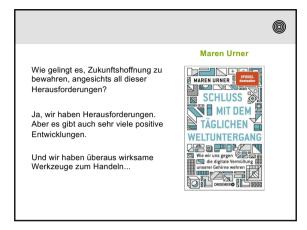






10 11 12



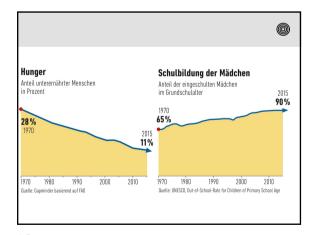


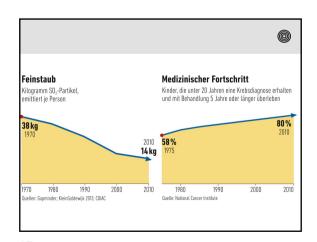
Wie gelingt es, Zukunftshoffnung zu bewahren, angesichts all dieser Herausforderungen?

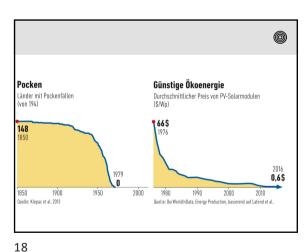
Ja, wir haben Herausforderungen. Aber es gibt auch sehr viele positive Entwicklungen.

Und wir haben überaus wirksame Werkzeuge zum Handeln...

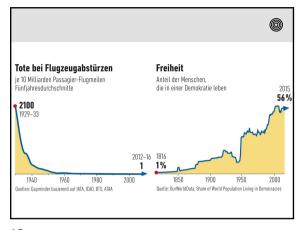
13 14 15

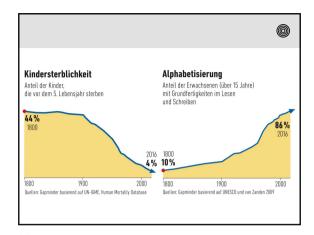






16 17

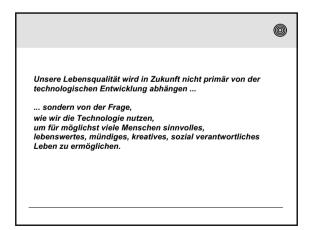




Entscheidend für mein Handeln ist nicht die Wirklichkeit,
sondern was ich für die Wirklichkeit halte.

19 20 21

Spots zum Einstieg
 Ausgangslage: Leben in einer digitalen Gesellschaft – was bedeutet das für Kinder
 Zahlen und Fakten
 Herausforderungen, Chancen, Risiken
 Gesund aufwachsen in einer Kultur der Digitalität
 Konkrete Ideen und Hilfen für Eltern



Alles überall sofort

Action, Spiel, Spass,
Unterhaltung, Gewalt,
Sexualität, Wissen,
Meinung, Informationen,
Falschinformationen,
Gesprächspartner, ...

Immer mehr ist
möglich – was ist
wünschbar?

22 23

Es braucht neben der technischen Entwicklung auch einen philosophischen und ethischen Diskurs



Gesellschaftliche Ebene:

- Was ist sinnvolle Mediennutzung bzw. sinnvoller Medieneinsatz?
- · Welche Entwicklung wollen wir?
- Wie gewährleisten wir Freiheit und Demokratie unter neuen Bedingungen? Welche Medien brauchen wir? Welche Medien nutzen wir? Wie informieren wir uns?
- · Wie gewährleisten wir Chancengleichheit?
- Wo wollen wir, dass Computer Entscheidungen fällen, wo nicht?
- Wie gewährleisten wir soziales Zusammenleben unter neuen Bedingungen?
- · Was für eine Welt, was für eine Gesellschaft, was für eine Schule, was für eine Wirtschaft, was für Freundschaften wollen wir?

25

Es braucht neben der technischen Entwicklung auch einen philosophischen und ethischen Diskurs



Individuelle Ebene:

- Alles ist jederzeit überall verfügbar: Action, Spiel, Spass, Unterhaltung, Gewalt, Sexualität, Wissen, Meinung, Informationen. Falschinformationen, Gesprächspartner
- · Wie nutze ich diese Medien kompetent?
- · Wann ist welches Medium das sinnvollste?
- Wann, wie oft, wie lange soll ich ein Medium nutzen? Bzw. warum nicht?
- Welche Mediennutzung dient meiner gesunden Entwicklung?





- · Spots zum Einstieg
- Ausgangslage: Leben in einer digitalen Gesellschaft was bedeutet das für Kinder
- · Zahlen und Fakten
- · Herausforderungen, Chancen, Risiken
- · Gesund aufwachsen in einer Kultur der Digitalität

Trennung in Alpha- und Beta-Welt

· Konkrete Ideen und Hilfen für Eltern

26

27

Aufwachsen in einer Kultur der Digitalität



Kinder und Jugendliche wachsen auf

in einer Kultur der Digitalität

Familienleben findet statt

in einer Kultur der Digitalität

Freundschaft entsteht und wird gepflegt

in einer Kultur der Digitalität

Geburt und Tod, Liebe und Trauer, Berufswahl und ... Schule und politische Teilhabe finden statt ...

in einer Kultur der Digitalität

Grundfrage von Millner



Was braucht ein Kind, um sich gesund zu entwickeln?

Dazu Anlehnung an Jean Piaget: Der Aufbau der Wirklichkeit beim Kinde, Stuttgart 1974

Alpha-Welt: Direkt und sinnlich erfahrbare reale Umwelt **Beta-Welt:** Medial vermittelte Welt

28 29 30

Grundlegende Unterschiede



Alpha-Welt

Mögliche Interaktion:

Gegenstände und Personen direkt und sinnlich erleben, können

selber etwas bewirken, mit andern in Beziehung treten können. Reaktionen erfahren

Gegenstände riechen. schmecken, bewegen, ertasten, aus verschiedenen Blickwinkeln ansehen usw.

Beta-Welt

Eingeschränkte Möglichkeiten zur Interaktion und sehr eingeschränkte sinnliche Erfahrung

Eingeschränkte Möglichkeit, auf Denken, Fühlen oder Handeln von anderen Personen Einfluss zu

Viele Beziehungs-Illusionen, keine direkte Einflussnahme auf Gegenstände möglich

Herausforderung



Alpha-Welt muss zentrale Sozialisationsgrundlage

Dann kann ich Medienerfahrungen auf dieser Basis kritisch reflektieren und einordnen -

Nicht umgekehrt!

Die Frage ist nicht: Alpha Erfahrungen oder Computer im Schulzimmer – beides ist nötig! Die hässlichen Seiten neuer Medien



- · Online-Mobbing und Cyberbullying
- · Fake News. Filter Bubbles
- Spaltung der Gesellschaft
- · Hassrede und Extremismus
- Vernachlässigung von Datensicherheit und Datenschutz
- Wissenskluft
- Überwachung, Kontrolle, Unterdrückung, Zensur, Propaganda
- Technologie-Abhängigkeit
- Automatisierung der Arbeit, Unpersönlichkeit
- Unübersichtlichkeit, strukturelle Unmündigkeit

31 32



Die schönen Seiten neuer Medien



- · Fördern von Mitgefühl und Empathie
- Mut machen
- Aktionen wie Bodypositivity
- · Aufbau der Gesellschaft
- · Übernehmen von Routinearbeiten
- · Näherbringen anderer Kulturen
- · Aufmerksam machen auf Handlungsbedarf
- · Probleme lösen
- Beitragen zu Versöhnung und Völkerverständigung
- ... Z.B. Salome...

Ablauf



- · Spots zum Einstieg
- Ausgangslage: Leben in einer digitalen Gesellschaft was bedeutet das für Kinder
- · Zahlen und Fakten
- · Herausforderungen, Chancen, Risiken
- · Gesund aufwachsen in einer Kultur der Digitalität
- · Konkrete Ideen und Hilfen für Eltern

Von zentraler Bedeutung bei der Medienerziehung ist eine gemeinsame Grundperspektive:

Es geht nicht in erster Linie um "mehr oder weniger Medien", sondern ...

... um sinnvolles, mündiges, spannendes, kreatives Leben ...

35 36 34

Grundlegende Hinweise

Jedes Kind ist einzigartig ...

Vermeiden Sie, Medienkonsum zum wichtigsten Thema zu machen – weder positiv, noch negativ

Lebensmittelpunkt in der realen Welt

Schaffen Sie gemeinsame Gesprächs- und Begegnungsräume, gemeinsames Essen usw.

Spielen im Freien, im Wald, Sandkasten, Wandern, Musizieren, Motivation für sinnvolle Projekte, Vereine, Jugendarbeit usw.

Freude am eigenen Körper, Schminken, Massieren, Ausdauersport (nicht Hochleistung!!)

Stärken Sie die Grundkräfte Ihrer Kinder: Geduld, Konzentration ...

Grundlegende Hinweise

Gesunde Anforderungen und Verantwortung – keine Überforderung!

Vorsicht mit Geräten im eigenen Zimmer

Lassen Sie Fehler und Misserfolge zu!!

Interessieren Sie sich für Ihr Kind, seine Gedanken und Gefühle!

Die Regeln – wenn möglich – gemeinsam festlegen und konsequent einhalten – evtl. Arbeiten mit Medienchips, ...

Grenzen gehören dazu ... gewöhnen Sie das Kind aber zunehmend daran, seinen Medienkonsum zu planen

Nutzen Sie gemeinsam Medien, schauen Sie miteinander TV/DVD, spielen Sie, nutzen Sie Social Media ... und unterhalten Sie sich darüber ...

Besprechen Sie eiserne Regeln

- Keinerlei persönliche Angaben, ohne dass Sie es wissen: Foto, Name, Adresse, Telefonnummer, Schulhaus, regelmässige Freizeitgestaltung usw. (besonders für Chat)
- Kein Treffen ohne Ihr Wissen

39

- Primarschule: Ohne Einverständnis der Eltern keine Bestellung und kein Programm herunterladen ...
- · Keine E-Mail-Anhänge öffnen von Fremden
- Klick nicht auf jeden Link, sei höflich und melde uns, wenn Du unflätig behandelt wirst
- Frag uns, wenn Dir etwas seltsam vorkommt! Sprich mit uns, wenn dir nicht wohl ist!

37

Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit

Ansatzpunkte in der Begleitung von Kindern + Jugendlichen



- > Wissen über Medien, Medieninhalte verstehen
- > Inhalte kritisch hinterfragen, den Zweck prüfen, Absicht erkennen
- > Aktiv handeln, sachkundig und kreativ mit Medien umgehen
- > Eigenes Medienhandeln reflektieren und sich darüber austauschen
- > Mittels Medien kommunizieren und sozial interagieren
- > Medien geniessen und Angebote für die eigenen Zwecke nutzen
- > Digitale Tools als Werkzeuge zur Gestaltung eigener Produkte verwenden
- > Bedeutung von Medien für die Gesellschaft einschätzen können
- > Kenntnis von Mediensystemen, medienökonomische Basiskenntnisse

Pädagogische Hochschule Thurgau.

40 41