

der verbindlichen Anwesenheit einhergeht.

Darüber hinaus erhöhen die Kommunikationsmöglichkeiten die Attraktivität dieser Spiele. Über Chats oder den *TeamSpeak* (Kommunikation über *Headset* mit anderen Spielern) wird neben spielinternen Absprachen auch Privates ausgetauscht.

Was können Pädagoginnen und Pädagogen tun? Zweifelsohne ist die Förderung von Medienkompetenz der zentrale Baustein bei der Prävention eines exzessiven PC- und Internetgebrauchs. Dabei ist zu beachten, dass viele Eltern verunsichert sind, wenn es um eine Bewertung des PC-Konsums ihrer Kinder geht und die sich ausgegrenzt fühlen aus den digitalen Spielwelten, in denen sich ihre Kinder offensichtlich so wohl fühlen.

Informationsveranstaltungen für Eltern können hier ansetzen und Unterstützung bieten: *Wie finde ich einen maßvollen Umgang mit dem PC? Wie kann das Aushandeln von Zeitkontingenten bei Bildschirmmedien gelingen? Wann wird aus einer funktionalen eine dysfunktionale PC-/Internetsnutzung? Welche Hilfsmöglichkeiten gibt es für Betroffene und Angehörige in Hamburg?*

Nur eine sachliche Diskussion der jeweiligen familiären Situation kann helfen, Ängste zu nehmen, Impulse zu geben oder die oftmals verhärteten Fronten bei diesem Thema zu lockern und zu motivieren, weitere Hilfsangebote in Anspruch zu nehmen.

Hilfreiche Links für die praktische Arbeit:

www.medienpaedagogik-praxis.de

Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in der Schule.

Unter dem Stichwort *Best-Practice-Kompass/Computerspiele im Unterricht* gibt es eine gelungene Übersicht, in der Computerspiele als solches und als methodisches Mittel im Unterricht darstellt werden. Dazu gibt es Links zu Arbeitsblättern und Diskussionsangebote.

www.usk.de

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sichtet Computerspiele nach Kriterien des Jugendschutzes und informiert darüber, für welches Alter auf dem Markt käufliche Computerspiele freigegeben sind. Die USK Kennzeichnung bezieht sich nur auf problematische Inhalte, wie Gewalt, Sex, diskriminierende Darstellungen etc., sie sagt aber nichts über die Spielbarkeit hinsichtlich der Schwierigkeit aus.

www.bmfsfj.de

Gibt man in der Suchmaske das Stichwort *Spiel- und Lernsoftware* ein, findet man eine PDF-Broschüre, die ergänzend zu den Vorgaben

des USK Computerspiele einer pädagogischen Bewertung unterzieht.

schau-hin.info/medienerziehung/computerspielsucht.html

Gemeinsam Spiele entdecken – Sucht vermeiden. Hier gibt es Tipps und Hinweise, wie aus leidenschaftlichem Spiel nicht exzessives Verhalten wird.

www.tidenet.de/akademie/elternmedienlotse/elternmedienlotse.html

Eltern-Medien-Lotsen helfen, die Wissenslücken zwischen Eltern und ihren Kindern zu schließen. Sie beraten auf Elternabenden oder in Sprechstunden an Schulen und orientieren Erwachsene im virtuellen Dschungel (in Zusammenarbeit mit dem LI-Hamburg und der ajs).

www.lehrer-online.de

Unterrichten mit digitalen Medien – hier werden praktische Angebote gemacht, wie sich Neue Medien natürlich in den Schulalltag integrieren lassen. Sie finden Unterrichtseinheiten, Unterrichtsideen, Tipps zur Unterrichtsvorbereitung und Mitmach-Projekte zum Thema Computer und Internet. Bei allen Angeboten steht die Förderung von Medienkompetenz im Mittelpunkt.

www.bildungserver.de/zeigen.html?seite=2675

Für Lehrkräfte gibt es hier eine große Sammlung von interessanten Links zum Thema Medien und Bildung.

www.klicksafe.de/spots

Nationale und internationale Videoclips, die sich in altersgerechter Sprache und Aufmachung mit den Risiken des Netzes auseinandersetzen und als Gesprächsgrundlage dienen können.

Im Fokus: Soziale Online-Netzwerke

Es wird *gechattet*, *getwittert*, kommentiert, Fotos werden hochgeladen, der Status *gepostet* und Profile bearbeitet – *Facebook*, *schülerVZ* und Co. gehören zum alltäglichen *Online-Geschäft* vieler Jugendlicher. Der Nutzen des Netzwerks übersteigt für die Mehrheit der User die möglichen Risiken, die sich aus der gläsernen Darstellung ihrer Person ergeben können.

Wer bin ich? Wie sehe ich mich? Welchen Blick haben andere auf mich? Wie würde ich gerne sein? – Das sind Fragen, die klassischerweise in der Phase der Adoleszenz auftreten und im Rahmen der Selbstdarstellung in *Sozialen Online-Netzwerken* zu großen Teilen ausgelebt werden können. Ebenso verlagert sich ein Teil der Beziehungsarbeit und -pflege auf die virtuellen Räume. Schulhofgespräche werden

im Chat oder auf Pinnwänden fortgesetzt, Fotos und Einträge kommentiert und bewertet, Freunde gesucht und eingeladen oder auch zaghaft die ersten Flirtversuche gestartet.

Kommunikationsplattformen ermöglichen eine stärkere Integration innerhalb der *Peer-Group* und unterstützen gleichzeitig den Loslösungsprozess vom Elternhaus, indem sie abgegrenzte Räume für die Heranwachsenden schaffen, die den Eltern weitgehend verborgen bleiben.

Jugendliche, die sich gegen die Präsenz in Netzwerken aussprechen, geben in der Mehrheit einen bewussten Entscheidungsprozess als Grund dafür an. Dabei spielen neben der allgemeinen Ablehnung virtueller Kommunikation als Form von Beziehungspflege vor allem Fragen des Datenschutzes eine übergeordnete Rolle.

Offenheit und Transparenz sind die vorherrschenden Gebote im *Social Media* Bereich – dabei wird jedoch oft vergessen, dass einmal ins Netz gestellte Bilder und Texte in der Regel nicht mehr verschwinden. Während Jugendsünden irgendwann aus dem Strafregister gelöscht werden, „vergisst“ das Netz nichts.

Ein großes Problem stellt das *Cyber-Mobbing* dar. Reichweite und Möglichkeiten von Beleidigungen, Belästigungen, Bedrohungen und Stalking sind mit Hilfe von Handy und Internet um ein Vielfaches gestiegen. Die Angriffe können anonym, ohne großen Aufwand, mit einem *Klick* und aus sicherer Entfernung erfolgen.

Für die schulische Medienerziehung stellt dies eine besondere Herausforderung dar, denn es geht darum, ein Problembewusstsein zu schaffen, aufzuklären und ein Verständnis für die Vielschichtigkeit des Phänomens zu fördern. Wird *Cyber-Mobbing* in der Schülerschaft bekannt, sind zeitnahe Gespräche mit Mobbern und Gemobbten mit dem Ziel einer schnellen Problemlösung wichtig. Ebenfalls sollten Eltern einbezogen und Mitschüler und -schülerinnen darin bestärkt werden, Position für die Leidtragenden solcher Angriffe zu beziehen.

Hilfreiche Links für die praktische Arbeit:

www.watchyourweb.de

Die Initiative *WATCH YOUR WEB* bietet einen Überblick und praktische Tipps an, wie die eigenen Daten besser geschützt werden können (Stichwort *Tutorials* unter „Hilfe“). Diese Seite soll den kompetenten und sicheren Umgang mit eigenen Daten bei Jugendlichen fördern, bietet aber auch Eltern und Pädagogen Hinweise, wie sie unterstützend eingreifen können, z. B. bei der Erstellung eines Profils oder wenn es um das Melden von Datenmissbrauch geht.

www.schuelervz.net/l/parents

Die Plattform *schülerVZ* bietet hier für Eltern und Pädagogen eine Möglichkeit, sich über das Netzwerk zu informieren und hält Arbeitsblätter zum Herunterladen bereit.

www.klicksafe.de

Klicksafe ist entstanden durch eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die sich mit dieser Seite an Eltern und Lehrkräfte richtet. Neben Informationen zu den Themen *Soziale Netzwerke*, *Cyber-Mobbing* und *Chatten* kann man passende Unterrichtsmaterialien herunterladen. Diese bieten eine praxisnahe Einführung in die Online-Welten, deren Konzeption an der jugendlichen Medienwelt orientiert ist und Basiswissen für alle Fachrichtungen und Schularten.

<http://jugendinfo.de/themen.php/484/cyberbullying.html>

Hier gibt es eine Reihe praktischer Tipps zum Thema *Cyber-Mobbing*.