

Programm und Material zur Medienkompetenz für Erwachsenenbildner

ANHANG 1: Medienkompetenz für Betreuer:innen und Eltern



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Der Inhalt wurde vom Projektpartnern in dem Projekt APRICOT unter der Koordination und Verantwortung von *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre* (LT) konzipiert und entwickelt.

Vielen Dank an alle Partner für ihre wertvollen Beiträge:

Apricot Training Management Ltd. (UK)
ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)
Planeta Ciencias (ES)

Redaktionelle Koordinatorin: Daiva Penkauskienė

Autoren: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Redaktion: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

November 2021

Anhang 1. Medienkompetenz für Betreuer:innen und Eltern

Erster Teil. Wie kleine Kinder Medien wahrnehmen und nutzen

Während des Säuglingsalters, von 0 bis 6 Monaten, sind die primären Aufgaben die Anpassung an die Welt außerhalb des Mutterleibs, Essen und Schlafen sowie der Beginn sozialer Interaktion durch Lächeln, Gurren und das Greifen nach Menschen und Gegenständen. Körperliche Berührungen sind essentiell, wobei sanftes Kuscheln und Trösten wichtig für die eigentliche Förderung des Wachstums sind. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese frühen Berührungspunkte mit der Umwelt die neuronalen Bahnen beeinflussen. Die menschliche Stimme und sanfte Musik sind dafür bekannt, dass sie beruhigen und die Interaktion anregen, während laute Stimmen und Geräusche eine Schreckreaktion des ganzen Körpers hervorrufen, die Fähigkeit des Säuglings zum Essen beeinträchtigen und den Stresshormonspiegel erhöhen. Medien, insbesondere Musik, können eine Rolle bei der Beruhigung und Entspannung spielen; Eltern singen ihren Babys ganz natürlich etwas vor, um sie zu beruhigen und zu trösten.

Von 6 Monaten bis 1 Jahr wächst das Kleinkind weiter und interagiert mit anderen. Die Erkundung der Welt um sich herum durch Berühren und Fühlen ist wesentlich. Die Sprache beginnt durch wechselseitige Interaktionen, und das Kind beginnt, Ursache und Wirkung zu verstehen. All diese Aufgaben erfordern einen interaktiven Prozess. Die nicht-reziproke Art und Weise, in der traditionelle Medien, wie z.B. das Fernsehen, funktionieren, bietet nicht die Rückkopplungsschleife, die für Kinder in diesem Alter notwendig ist. Kleinkinder müssen mit ihren Sinnen erforschen, sofortiges Feedback erhalten und dann diese Interaktionen immer und immer wieder wiederholen, um daraus zu lernen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass in diesem frühen Alter kognitives und emotionales Lernen synergetisch sind, dass das Erlernen des Aufnehmens und Essens von "Fingerfood" entwicklungsmäßig optimiert wird, wenn diese Aktivität mit einem warmen, ermutigenden Erwachsenen stattfindet und nicht vor einem Bildschirm, der Bilder und Worte präsentiert, die nichts mit dem Verhalten oder den Gefühlen des Kindes zu tun haben.

Abgesehen von Musik und dem gelegentlichen Videochat mit weit entfernten Verwandten ist die beste Nutzung elektronischer Medien in diesem Stadium vielleicht überhaupt keine. Die American Academy of Paediatrics (Amerikanische Akademie für Kinderheilkunde) rät davon ab, Kinder unter 2 Jahren vor den Fernseher zu setzen und fördert die Interaktion zwischen Erwachsenen und Kindern (z. B. Gespräche, gemeinsames Singen oder Lesen), die eine gesunde Gehirnentwicklung fördert. Umfragen unter Eltern legen jedoch nahe, dass viele Säuglinge und Kleinkinder Zeit vor dem Fernseher verbringen. Eine Umfrage aus dem Jahr 2012 ergab, dass Kinder im Alter von 8 Monaten bis 8 Jahren an einem typischen Tag fast 4 Stunden pro Tag Hintergrundfernsehen ausgesetzt sind, was die Qualität der Eltern-Kind-Interaktion beeinträchtigen kann. (Im Falle von Kleinkindern ist es schwierig zu wissen, wie "fernsehen" definiert wird, da sie sich nur kurze Zeit mit dem Fernsehen beschäftigen).

Die Auswirkungen der Fernsehexposition können je nach Temperament des Kindes variieren.

Im Alter von 1 bis 2 Jahren setzt sich die Entwicklung von Motorik und Sprache zielgerichtet fort. Kinder beginnen zu kritzeln, einen Ball zu werfen, sich selbst zu füttern und zu gehen und zu laufen. Medien können eine Rolle beim Unterrichten von Sprache spielen (obwohl gedruckte Bücher einen Vorteil gegenüber elektronischen Büchern zu haben scheinen), und wiederum spielt Musik eine Rolle zur Beruhigung. Visuelle Bilder sind faszinierend, und doch ist die Fähigkeit, sie zu verstehen, noch nicht entwickelt und bedarf der Erklärung durch einen Erwachsenen; die Fähigkeit, aus einem Videobild zu lernen, ist begrenzt. Optimales Lernen in diesem Stadium hängt von der Interaktion mit einer anderen Person ab, die in der Lage ist, ihre Reaktion kontinuierlich zu modifizieren und sich an das anzupassen, was das Kind gerade getan hat, und idealerweise auch daran, wie sich das Kind fühlt (frustriert, eifrig, müde, ängstlich, etc.). Dies ermöglicht dem Kleinkind, die Dinge in kleinen Schritten zu begreifen und in seinem eigenen Tempo einen Schritt nach dem anderen an Wissen und Selbstwertgefühl aufzubauen. Fernsehen, auch wenn es im Hintergrund läuft, kann diese Interaktion und das Spiel mit den Eltern stören. Da Kleinkinder jedoch während der gesamten Kindheit und im Erwachsenenalter von Bildschirmen umgeben sein und diese nutzen werden, könnte eine zu starke Betonung des "Schutzes" vor den Medien kontraproduktiv sein.

Zweiter Teil. Vorschuljahre

Wenn die Erkundung von 2 bis 5 Jahren fortgesetzt wird, bewegt sich das Kind mehr in die Welt der sozialen Kontakte mit anderen durch Spiel. Die Spielfähigkeiten des Teilens, des Abwechselns und des Befolgens einfacher Regeln beginnen sich zu entwickeln. Viele Fähigkeiten, die in diesen 3-4 Jahren schrittweise erworben werden, sind eigentlich schulreife Fähigkeiten. Einige Medieninhalte sind speziell auf die Förderung der Schulreife ausgerichtet, wie z. B. die Programme von Sesame Workshop und PBS Kids. Sie kombinieren oft entwicklungsgerechte kognitive Herausforderungen, Tempo und Wiederholungen mit Figuren, die Gefühle und Werte haben. Viele kommerzielle Programme sind nicht auf die Entwicklungsstufen der Kinder abgestimmt. Das häufige Anschauen solcher Programme kann die späteren schulischen Leistungen beeinträchtigen. Die begleitende kommerzielle Werbung für Lebensmittel, Spielzeug und Spiele kann sich ebenfalls nachteilig auswirken. Kinder in diesem Alter sehen kaum einen Unterschied zwischen Programm- und Werbeinhalten und verstehen die überzeugende Absicht der Werbung nicht. Mehr Zeit vor dem Fernseher und die Anwesenheit des Fernsehers im Kinderzimmer tragen dazu bei, dass das Risiko für Übergewicht bei Vorschulkindern steigt.

Wie beim Fernsehen scheinen die Auswirkungen interaktiver Medien auf die kognitive Entwicklung mit der Angemessenheit der Software und der Einbeziehung der Eltern zusammenzuhängen. Während interaktive Spiele eine größere Kapazität haben, Ursache und Wirkung zu lehren, können sie das Fantasiespiel innerhalb der Struktur der

Software einschränken, anstatt aus dem eigenen Leben des Kindes abgeleitet zu werden oder sich auf dieses zu beziehen. Kinder profitieren in ihrem sozialen und emotionalen Wachstum, wenn ihre eigenen Erfahrungen und Gefühle mit kreativen Materialien nachgespielt werden können. Verkleiden, mit Spielzeug geschaffene Scheinwelten, Zeichnungen, Gemälde und Kreationen aus Ton und Pappe sind nur einige Beispiele dafür, wie das Spiel den Selbstaustausdruck in dieser Phase fördert. Viele dieser Aktivitäten haben jedoch ihre Entsprechung in der digitalen Welt. Obwohl die Forschung begrenzt ist, gibt es interaktive Spiele und Apps, die die gemeinsame Fantasie unterstützen.

Eine Sorge im Zusammenhang mit dem Medienkonsum von Kindern ist, dass Kinder im Alter von 8 Jahren und jünger typischerweise Fantasie nicht zuverlässig von der Realität unterscheiden und komplexe Motive und Absichten nicht verstehen können. Studien von Cantor haben gezeigt, wie Kinder in diesem Alter ängstlich werden, wenn sie Bilder sehen, die sie für real halten. Obwohl diese Ergebnisse besorgniserregend sind, wissen wir auch aus täglicher Erfahrung, dass Kinder von klein auf ein wachsendes Gefühl dafür haben, was real ist und was nicht. Wenn Eltern zur Schlafenszeit Märchen vorlesen, kann es zwar zu einem vorübergehenden Erschrecken kommen, aber nur wenige Kinder erleiden langfristige Schäden oder versuchen die in der Geschichte erzählten Kunststücke. Nur wenige sind aus dem Fenster gesprungen, um Superman oder Spiderman zu imitieren. Nach unserer klinischen Erfahrung kommen die Kinder, die ernsthafte Risiken eingegangen sind, aus chaotischen und oft misshandelnden oder vernachlässigenden Elternhäusern. Sie kennen die Realität und versuchen, ihr zu entkommen. Die Forschung kann das Zusammenspiel zwischen dem sich entwickelnden Kind und den tausenden immer komplexer und verwirrender werdenden Bildern, die es durch Fernsehen, Apps, Videospiele, YouTube und Filme sieht, nicht so einfach erfassen - manche sind aufregend, manche lustig, manche brutal realistisch und berichten live von einem schrecklichen Ereignis.

Dritter Teil. Wie Kinder und Jugendliche im Schulalter Medien wahrnehmen und nutzen

Eine nationale Studie zur Mediennutzung von Kindern ergab, dass Kinder im Alter von 8-10 Jahren fast 8 Stunden pro Tag mit Medien konfrontiert sind und dass 11- bis 14-Jährige mehr Zeit mit Medien verbringen als jede andere Altersgruppe. Kinder eignen sich in den ersten Jahren des Schulalters schnell neue Informationen an, was mit einem besseren Verständnis von Zeit und Bewegung sowie einem besseren Verständnis von Ursache und Wirkung einhergeht. Während dieser Zeit bewegen sie sich vom konkreten Denken und der Welt der Fantasie hin zum abstrakten Denken und der Fähigkeit, komplexere Gedanken zu verstehen, und damit zu einer größeren Fähigkeit, aus elektronischen Medien zu lernen. Es gibt auch Zuwächse bei akademischen und sozialen Fähigkeiten, der Zugehörigkeit zu Gleichaltrigengruppen und der Entwicklung von wichtigen Freundschaften. Unterhaltungsmedien beginnen, das Verständnis der Kinder für soziale Beziehungen und Erwartungen an Verhalten und Aussehen zu prägen,

aber das Lernen ist begrenzt, da es nicht durch persönliche Interaktionen des Kindes geschieht. Es gibt auch eine große Variabilität von Kind zu Kind, wie sie Informationen verarbeiten, besonders in der frühen Phase dieses Stadiums ab dem Alter von 6-10 Jahren, vor der Entwicklung des abstrakten Denkens. Die gesamte Entwicklung vollzieht sich auf dem Substrat von angeborenen Temperamenten und Charaktereigenschaften. Wie von Thomas et al. festgestellt, kommen Kinder mit Stilen und Eigenschaften auf die Welt, die während der gesamten Kindheit bis ins Erwachsenenalter bestehen bleiben. Manche Babys sind leichter zu handhaben und lernen schneller die Selbstregulierung. Andere Babys werden leicht überwältigt, überreagieren auf Reize und benötigen eine längere Zeit, um beruhigt zu werden. Wenn Säuglinge zu Kleinkindern heranwachsen, werden ihre Eigenschaften wie Schüchternheit, natürliche Neugier und Erkundungsbereitschaft und sogar Aggressivität deutlicher. So kann die Wirkung des Anschauens eines Gruselfilms auf einen schüchternen 3-Jährigen oder einen schüchternen 7-Jährigen ganz anders sein als auf einen 3-Jährigen, der bereits aggressive Tendenzen zeigt, oder eine 7-Jährige, die für ihr waghalsiges Verhalten bekannt ist. Medienforscher haben versucht, vor allem im Bereich Aggression und Gewalt die Charaktereigenschaften zu berücksichtigen. Einige Studien haben größere Auswirkungen von gewalthaltigen Inhalten in Videospiele für Probanden gefunden, die hohe Werte in Bezug auf die Merkmale Feindseligkeit oder Aggression aufweisen; andere Studien haben dies nicht festgestellt. Es sind weitere Studien erforderlich, um herauszufinden, wie die Charaktereigenschaften oder das Temperament der Kinder die Medieneffekte moderieren könnten. Kinder mit feindseligen und aggressiven Charaktereigenschaften könnten sich zu gewalttätigeren Aktivitäten hingezogen fühlen, sei es zu Kontaktsportarten wie Fußball oder Ringen, zu aggressiveren Spielen auf dem Schulhof oder zu gewalttätigeren Medien. Und es ist unklar, ob das Spielen von Fußball oder einem gewalttätigen Videospiel für einige Kinder ein Verstärker für aggressives Verhalten ist oder eine „Freisetzung“ von Feindseligkeit, die für andere sozial akzeptabel ist. Forschungsdaten, die Risikofaktoren für Gruppen von Kindern beschreiben, berücksichtigen nicht die individuelle Variabilität, elterliche Interaktionen und eine Vielzahl anderer Faktoren, die Teil der täglichen Entscheidungsfindung von Eltern sein sollten.

Vierter Teil. Familienkontext und Medien

Amerikanische Kinder wachsen heute umgeben von einem scheinbar grenzenlosen Angebot an Medieninhalten auf. Im Jahr 2010 befanden sich im Haushalt eines typischen Kindes im Alter von 8 bis 18 Jahren durchschnittlich vier Fernseher, zwei Spielkonsolen, zwei Computer und mehrere Video- und Musikrekorder/-player. Die rasanten Veränderungen im Medienzugang finden innerhalb einer Familieneinheit und -kultur statt, die sich ebenfalls rasant weiterentwickeln. Durch Scheidung und Wiederverheiratung, den Tod eines Elternteils, außereheliche Geburten, Pflegefamilien und Gefängnisaufenthalte wachsen immer weniger Kinder von der Geburt bis zum Alter von 18 Jahren in einer traditionellen Zwei-Eltern-Kernfamilie auf. (Im Jahr 2016 lebten 65 % der Kinder unter 18 Jahren mit zwei verheirateten Eltern, 1980 waren es noch 77 %).

Es ist schwierig für Kinder, sich dem Einfluss der Massenmedien zu entziehen. Sie sind mit den Erwartungen der Gleichaltrigen konfrontiert, mit der neuesten Sportgeschichte oder dem heißesten YouTube-Kanal und dem dazugehörigen Modetrend Schritt zu halten. Soziale Medien sind vielleicht das häufigste Mittel, das Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene nutzen, um miteinander zu kommunizieren. In diesem digitalen Zeitalter ist es fast unmöglich, einen jungen Menschen (oder Erwachsenen) zu finden, der nicht textet oder twittert, auf FaceBook ist oder Apps wie SnapChat oder Instagram nutzt. Das ist der neue Mainstream. Schulaufgaben verlangen von ihnen, im Internet zu suchen. Freunde diskutieren über die neuesten Social-Media-Elemente, bevor der Schultag beginnt. Kinder spielen per Video simulierte Sportarten gegeneinander oder nehmen an einem weltweiten Spiel im Internet teil.

Nationale und lokale Nachrichten werden oft über soziale Medien oder Online-Nachrichtenkanäle bezogen und nicht über traditionelle Zeitungen und Zeitschriften. Das Nachrichtenpublikum hat sich zersplittert. Eine Umfrage des Pew Research Center aus dem Jahr 2018 ergab, dass nur 8 % der 18- bis 29-Jährigen häufig Nachrichten aus dem Fernsehen beziehen, verglichen mit 49 % der Personen im Alter von 65 Jahren und älter. Die Zeiten haben sich geändert. Und sie ändern sich so schnell, dass es für Eltern, Betreuer:innen und Großeltern schwierig ist, mit dem rasanten Tempo der Medienentwicklung und -nutzung Schritt zu halten.

Was sind vernünftige Familienrichtlinien in Bezug auf die Medien? Eltern könnten versucht sein, dem Ganzen Einhalt zu gebieten, indem sie denken: "Ich möchte nicht, dass meine Kinder all diesen Eindrücken und Geräuschen ausgesetzt sind, die in mein Haus strömen. Ich möchte nicht, dass ihre Entwicklung durch die Medien behindert oder gehetzt wird." Sie können versuchen, die Nutzung von Telefon, Tablet und Apps stark einzuschränken. Doch selbst wenn es gelänge, die notwendige Kontrolle auszuüben, um den Medienkonsum einzuschränken, ist dies der Ansatz, der die Entwicklung eines Kindes optimieren würde? Eine angemessene Begrenzung der Autonomie und der Beziehungen zu Gleichaltrigen ist eine gute Erziehungsmaßnahme, wenn es um Drogenkonsum, Bandenverhalten, Kriminalität oder den Schutz eines jüngeren Kindes vor den unverantwortlichen Eltern eines Freundes oder einem Gleichaltrigen geht, der ein Tyrann ist oder erniedrigend wirkt. Wie groß muss die Gefahr sein, um die Einschränkung der kindlichen Entwicklung in Richtung Autonomie und freien Informationsfluss unter Gleichaltrigen sowie die Vorbereitung auf den nächsten Lebensabschnitt, die High School und das College, zu rationalisieren? Wir wissen, dass Verbote und Zensur nicht funktionieren. Tatsächlich wäre es heuchlerisch, den Zugang zu genau denselben digitalen Medien zu beschränken, die wir als Eltern jeden Tag nutzen. Die entscheidende Frage ist, wie wir und unsere Kinder die Nutzung digitaler Medien zum Guten und nicht zum Schlechten nutzen. Wie können wir die Kontrolle über eine Welt übernehmen, die mit digitalen Medien durchsetzt ist?

Es ist auch verlockend für ein Elternteil zu sagen: "Das Pferd ist aus dem Stall". Ich habe keine Kontrolle und sie werden es sehen und hören, egal was passiert. Ich möchte, dass mein Kind Freunde hat und nicht "außen vor" ist. Ich möchte, dass mein Kind mich mag.

Und wer hat die Zeit für diese ganze Überwachung?" Eltern können sich in dem Dilemma gefangen fühlen, das Leben ihrer Kinder zu sehr zu kontrollieren oder die Kontrolle dem vorherrschenden Wind unserer Kultur zu überlassen. Letztendlich muss jeder Elternteil entscheiden, was für sein Kind am besten ist, basierend auf dem Wissen um die Stärken, Schwächen oder Verletzlichkeiten des jeweiligen Kindes und dem Kontext der gewählten Familienwerte. Beginnen Sie mit einem Fokus auf Gesundheit und Sicherheit, wie z. B. Medien nachts aus dem Schlafzimmer zu entfernen, um die Schlafenszeit zu bewahren und persönliche Informationen zu schützen.

Die Herangehensweise und Regeln der Familie in Bezug auf Medienkompetenz und -exposition sollten mit dem übereinstimmen, was Eltern tun, um die Autonomie in den vielen anderen Bereichen des Lebens eines Kindes zu fördern. Die Eltern beurteilen die Bereitschaft, die Stärken und Schwächen des Kindes; sie bestimmen das Risiko, das mit dem Entwicklungsschritt verbunden ist; sie bereiten das Kind vor; sie geben Anleitung; sie setzen Regeln oder Grenzen; sie bewältigen ihre eigenen Ängste; und dann leiten sie den nächsten Schritt ein. Ist das Kind zum Beispiel bereit, alleine zur Schule zu gehen? Kann es den Weg finden? Soll es mit einem Freund gehen? Versteht es das Risiko, vom Weg abzuweichen oder mit einem Fremden zu sprechen? Kann es die Regeln der Verkehrssicherheit befolgen? Ein leichtsinniges oder impulsives Kind ist vielleicht noch nicht bereit und muss älter sein, um diese Autonomie sicher zu akzeptieren, während ein ängstliches, aber kompetentes Kind von Ermutigung profitieren kann, um zu den ersten in der Klasse zu gehören, die diesen Meilenstein erreichen. Für die meisten Kinder der Mittelschicht in den Vereinigten Staaten wäre es sicherlich "sicherer", zu warten und einem Kind vielleicht nie zu erlauben, zur Schule zu laufen (oder zu den letzten in der Klasse zu gehören). Und doch würden viele das Risiko eingehen, wenn ein Kind dazu bereit ist; der Akt des Gehens ist eine Metapher für das Erwachsenwerden, für das Vertrauen in sich selbst und letztlich für das Erlangen von Selbstwertgefühl. Tausende dieser kleinen Errungenschaften bilden die Grundlage für ein produktives Erwachsensein und eine generative Elternschaft.

Der gleiche Prozess der allmählichen Bewegung in Richtung Autonomie, geleitet durch elterliche Beteiligung, gilt für Medienentscheidungen. Kinder profitieren angesichts unserer Kultur und auf der entsprechenden Entwicklungsstufe von einer gewissen Entscheidungskompetenz darüber, was sie im Fernsehen sehen, was sie "zur Entspannung" tun, wie sie Freizeit und Hausaufgaben vereinbaren, welche Videospiele sie spielen und wie sie Smartphones, Tablets und das Internet nutzen. Eltern, die in einer sicheren Nachbarschaft leben, lassen ein 6-jähriges Kind zu Fuß zur Schule gehen, nachdem sie anfangs mit ihm spazieren gegangen sind, aber sie lassen das Kind nicht mit einem öffentlichen Bus in die Stadt fahren. In ähnlicher Weise würde ein Kind in diesem jungen Alter in einen Film mit der Altersfreigabe G (Allgemeines Publikum) oder vielleicht PG (elterliche Begleitung empfohlen) gehen dürfen, aber nicht in einen Film mit der Altersfreigabe PG-13 (Eltern eindringlich gewarnt – unter 13 nicht geeignet) oder R (eingeschränkt – unter 17 nur mit Begleitung). Die Eltern legen einen Bereich akzeptabler Optionen fest und lassen das Kind einige Entscheidungen treffen, wobei die

Grenzen durch die Vorteile des Aufbaus von Autonomie und die Risiken der Entscheidungen festgelegt werden.

Fünfter Teil. Medieninhalte verstehen

Die allgegenwärtige Präsenz von gewalttätigen oder sexuell unangemessenen Inhalten in den amerikanischen Medien hat leider einen allgemein negativen Ton bezüglich ihres Einflusses auf Kinder und das Familienleben geschaffen. Man muss sich nur das Angebot an Serien auf Netflix, HBO und anderen Netzwerken ansehen, um sich Sorgen über die Auswirkungen auf unsere Kinder zu machen. Während Forscher versuchen, Eltern dabei zu helfen, die potenziellen Risiken einer exzessiven und unbeaufsichtigten Mediennutzung in den Griff zu bekommen, werden die positiven Möglichkeiten, die Medien innerhalb der Familie nutzen können, oft vernachlässigt. Tatsächlich kann das Fernsehen die Familienmitglieder zusammenbringen, sowohl zur gemeinsamen Erholung als auch als Auslöser für relevante Diskussionen. In der Freizeit ist es etwas Besonderes, die Lieblings-Sportmannschaft anzufeuern oder einfach nur Zeit miteinander zu verbringen, und schafft wichtige gemeinsame Erinnerungen. In Bezug auf die Charakterbildung kann das Anfeuern einer Mannschaft, die nicht oft gewinnt, aber immer hart spielt und den Stolz der Region verkörpert, Geduld, Wutmanagement und Toleranz lehren! Auf einer ernsteren Ebene kann das Fernsehen viele Stunden unterhaltsamer Zeit durch Bildungssendungen bieten, besonders solche über Geschichte, Wissenschaft, Hobbys oder aktuelle Themen, die für Familien relevant sind. Aber auch das Anschauen von Unterhaltungsprogrammen in der Familie kann unerwartete Vorteile haben.

Es kann zum Beispiel Spaß machen, mit einem Teenager einen Talentwettbewerb im Fernsehen anzuschauen und die Bewertungen der Teilnehmer zu vergleichen. Dies ist aber auch eine Gelegenheit, unrealistische Erwartungen, eine zu große Abhängigkeit von der Meinung oder Bewunderung anderer Menschen und den Umgang mit Niederlagen zu diskutieren. Die Diskussion über die Lieder kann zu einer Wertschätzung von Musik führen, die von der jüngeren oder älteren Generation bevorzugt wird und die man sonst nicht gehört hätte. In ähnlicher Weise kann das Anschauen von Familiendramen und Filmen, die in der jüngeren Vergangenheit spielen, zu Internetrecherchen über den Vietnamkrieg oder die Bürgerrechtsbewegung und zu sinnvollen Diskussionen über Drogenkonsum, Rassismus, voreheliche Sexualität, Abtreibung, über- und unterkontrollierende Eltern, Trauer, Wut und Vergebung führen. In einer landesweiten Umfrage gab einer von drei Teenagern im Alter von 15 bis 17 Jahren an, dass Fernsehinhalte eine Diskussion über ein sexuelles Thema mit einem Elternteil ausgelöst haben. So wie sie das Alphabet oder die englische Grammatik lernen, können Kinder in den Grundschulklassen beginnen, sowohl die technischen als auch die inhaltlichen Aspekte von Fernsehen und Filmen zu verstehen. Die technische Seite umfasst die elektronische Funktionsweise von Fernsehgeräten, die anhand von interessanten Büchern (z. B. *The Way Things Work Now*), Programmen und Websites (z. B. *HowStuffWorks.com*) erklärt wird, sowie den kommerziellen Aspekt des

Fernsehens, einschließlich der Frage, wie Programme von Unternehmen, die ihre Produkte verkaufen, bezahlt werden. Die Kinder können auch etwas über die verschiedenen Arten von Programmen (Komödien, Dramen, Nachrichten, Dokumentationen usw.) lernen und wie man das "Echte" vom "Vorgetäuschten" unterscheiden kann. Schließlich können die Eltern die technischen Aspekte der Produktion einer Sendung beschreiben, vom Casting der Schauspieler über die Herstellung von Kostümen und Kulissen bis hin zu Kamerawinkeln und Spezialeffekten. Auch hier können die Eltern nach Fernsehsendungen und Websites suchen, die Themen wie diese behandeln.

Je älter die Kinder werden, desto mehr sind sie in der Lage, subtilere Aspekte von Programminhalten zu verstehen, wie z. B. die Handlung, Themen und historische oder geografische Schauplätze, und wie diese mit technischen Elementen kombiniert werden, um zu beeinflussen, wie das Programm uns fühlen lässt. Sie können auch die Beweggründe für das Verhalten der Figuren (von zwischenmenschlichen Beziehungen bis hin zum Drogenkonsum) und Aspekte ihres Aussehens (wie Kleidung oder Gewicht) erforschen und gängige, vielleicht schädliche Stereotypen (wie die Darstellung von Großeltern, Wissenschaftlern oder "Verrückten") identifizieren."

Während viele Eltern bei einer Serie wie "Tote Mädchen lügen nicht" erschauern, die sich auf eine stark übertriebene Darstellung von Highschool-Stressfaktoren konzentriert, die zum Selbstmord eines Mädchens führen, wirft sie wichtige Fragen über Mobbing, Drogen- und Alkoholmissbrauch und sexuelle Übergriffe auf. Diese Themen werden unter unseren Mittel- und Oberstufenschüler:innen offen diskutiert. Wir wissen, dass viele Jugendliche zwar Binge Watching betreiben, aber nur wenige Eltern mit ihnen zusammen fernsehen. Einige Fernsehinhalte mögen für Jugendliche unangenehm sein, aber es ist wahrscheinlich, dass dieselben Szenen mit Gleichaltrigen zu Hause oder im Kino gesehen werden, ohne dass ein Erwachsener zur Verfügung steht, um das Verhalten und die Gefühle in einen Kontext zu setzen. Eine Diskussion dieser Themen ohne die Sendung als Substrat oder Vermittler wäre bestenfalls schwierig und würde höchstwahrscheinlich überhaupt nicht stattfinden.

Diese Art von Fragen können die Grundlage für Diskussionen mit älteren Kindern bilden, wenn Sie gemeinsam Fernseh- und Internetvideos anschauen:

- Wer hat diesen Inhalt erstellt und warum wird er geteilt? Wem gehört er und wer profitiert davon?
- Welche Techniken und Themen werden verwendet, um Aufmerksamkeit zu erregen und zu halten?
- Welche Lebensstile, Werte und Standpunkte werden in diesem Inhalt dargestellt?
- Was (oder wer) wird bei diesem Inhalt ausgelassen? Warum wurde es weggelassen?
- Wie könnten verschiedene Personen diesen Inhalt interpretieren?

Wenn Kinder beginnen, abstraktes Denken zu beherrschen und in der Lage sind, mehr Inhalte selbstständig zu erkunden, ist es wichtig, über die Glaubwürdigkeit von Internetinhalten zu sprechen und darüber, wie sie die Qualität oder Voreingenommenheit dessen, was sie finden, bestimmen können. Die Fragmentierung der Nachrichtenmedien und der zunehmende Konsum über soziale Medien bedeutet, dass Kinder auch Anleitung benötigen, um die Glaubwürdigkeit und mögliche Voreingenommenheit von Nachrichtenquellen zu beurteilen. Eine Stanford-Studie ergab, dass 82 % der Schüler der Mittelstufe "gesponserte Inhalte" (Werbung) im Internet mit echten Nachrichten verwechseln. In Verbindung mit dieser Studie ist eine Online-Lernhilfe verfügbar, die Jugendlichen beibringt, wie sie Nachrichten-Websites und Behauptungen in sozialen Medien bewerten können. Eltern müssen auf ihr eigenes Verhalten achten. Jüngste Untersuchungen an Kindern im Alter von 12 bis 17 Jahren und ihren Eltern haben ergeben, dass Jugendliche dazu neigen, das Nachrichtenkonsumverhalten ihrer Eltern zu imitieren; das heißt, sie spiegeln wider, was die Eltern tun, nicht was sie empfehlen. Die Erfahrungen mit dem Internet sollten nicht nur durch die Linse der Schadensbegrenzung betrachtet werden. Es besteht zwar ein reales Risiko, ungewollt mit nicht jugendfreiem Material in Berührung zu kommen oder von Fremden um Hilfe gebeten zu werden, aber wenn man dieses potenzielle Risiko gegen die Vorteile der Autonomie, des Zugangs zu Informationen und der Kommunikation mit einer Gruppe von Freunden abwägt, überwiegen die Vorteile bei weitem das Risiko, vorausgesetzt, die Eltern haben den Grad der Autonomie, den ihr Kind zu handhaben bereit ist, abgeschätzt und die Dos und Don'ts des Online-Verhaltens besprochen. Dazu gehört, keine persönlichen Informationen wie Telefonnummern, Kontonummern und Passwörter herauszugeben; zu erkennen, dass "kostenlose" Dinge (Spiele, Klingeltöne, spezielle Inhalte) mit Malware kommen oder Informationen als Gegenleistung verlangen können; und die Wichtigkeit von sicheren Passwörtern. All diese Medienrisiken spielen sich zu Hause ab, wo es die Möglichkeit gibt, zuzuhören, zu beobachten (sanft und mit Abstand), zu erklären und neu zu bewerten. Der Schlüssel zur Medienkompetenz ist eine kontinuierliche elterliche Beteiligung, die sich an der Entwicklungsstufe des Kindes orientiert, mit einer allmählichen Entwicklung zu mehr und mehr Autonomie, wenn das Kind reifer wird.

Sechster Teil. Die strebsame Familie. Schwierigkeiten mit Gleichaltrigenbeziehungen

In manchen Familien herrscht ein Überangebot an Arbeit, Tagesabläufen, Erwartungen und Leistungsorientierung. Jede Zeit, die sich auf eine Aktivität konzentriert, entweder individuell oder in der Gruppe, muss produktiv oder ein Schritt zu einer weiter entwickelten "nützlichen" Aktivität sein. Sogar Spaß wird als eine Lektion oder Übung definiert, die Teil des Fortschritts ist. Diese Familien sind ziemlich resistent gegen jede "Ausfallzeit" oder "sinnlosen Spaß". Oftmals wünschen sich Kinder in diesen Familien, wenn man sie lässt, bereitwillig mediale Möglichkeiten durch Fernsehen, Internet, Videospiele oder Filme, um sich eine Auszeit zu nehmen oder sich mehr mit Gleichaltrigen zu beschäftigen. Diese Kinder geben an, dass ihre Eltern ihnen nie

erlauben würden, ein gewünschtes Fernsehprogramm zu sehen oder mit ihnen zu schauen. Solche Eltern nehmen in ihrer pauschalen Verurteilung praktisch aller Medien eine Art Elitestatus ein.

Unter diesen Umständen kann ein Familienrezept erforderlich sein, das eine regelmäßige Stunde sinnlosen Spaßes beim Anschauen einer Komödie oder eines Dramas vorschreibt, um eine leichte Veränderung der Erwartung oder der Intensität des Strebens zu fördern. Manchmal haben Familien diese eine Stunde als Beginn eines moralischen Verfalls verworfen, während andere eine Serie oder ein Videospiele entdeckt haben, das eine positive Wirkung hatte. (Oft ist es ein zusätzlicher Vorteil, wenn das Kind dem Elternteil Nachhilfe in einem Videospiele gibt und so das in der strebsamen Familie übliche Muster umkehrt, dass die Eltern die Kinder ständig unterrichten und ihnen Nachhilfe geben.)

Manche Kinder haben Schwierigkeiten mit Beziehungen zu Gleichaltrigen und brauchen eine gewisse Struktur, um die Zeit mit Freunden zu erleichtern. Oft kann diese Struktur eine Aktivität wie ein Sportteam, eine Band oder eine Pfadfindergruppe sein. Manche Kinder nehmen nicht an Aktivitäten oder Gruppen teil, und die Medien können diese Brückenfunktion übernehmen. In der Tat kann für einige isolierte Kinder oder solche mit Schwächen in den sozialen Fähigkeiten das Schreiben von SMS (und das Vermeiden von Blickkontakt und nonverbaler Interaktion) sehr nützlich sein, um Beziehungen zu Gleichaltrigen aufzubauen. Ein Kinobesuch gehört zu den am besten strukturierten Aktivitäten, ebenso wie das Fernsehen oder das Spielen von Videospiele. Kinder, die sozial ziemlich unbeholfen sind, können Meister in bestimmten Videospiele sein und Status gewinnen, indem sie anderen etwas beibringen. Einen potenziellen Freund einzuladen, um die neueste Version eines Spiels zu spielen, kann sich sicher anfühlen und eine Beziehung fördern.

Kinder mit einer Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) beschäftigen sich häufig besonders intensiv mit Medien, einschließlich Fernsehen, Videospiele und Computern. Viele dieser Kinder finden die Schule stressig, anspruchsvoll und selbst mit einem angepassten Behandlungsplan nicht sehr förderlich für ihr Selbstwertgefühl. Von der Schule nach Hause zu kommen und sofort mit den Hausaufgaben zu beginnen, kann überfordernd sein. Kinder mit ADHS scheinen von einer Aktivität nach der Schule zu profitieren, besonders von einer Sportart, und einer kleinen "Auszeit" beim Fernsehen als Übergang zu den Hausaufgaben oder als Pause. Elektronische Spiele und das Internet sind verzeihend, können zurückgesetzt, an- und ausgeschaltet werden und kritisieren nicht. Das Kind hat die Kontrolle, Fehler sind privat und umkehrbar, und es gibt immer eine weitere Chance. Einige Kinder mit ADHS sind sehr geschickt im Umgang mit Videospiele und Computern, was eine hochgeschätzte Quelle des Selbstwertgefühls darstellen kann. Die Forschung legt nahe, dass der vernünftige Einsatz von interaktiven Spielen sowohl die sozialen Beziehungen als auch das Lernen von Kindern mit ADHS verbessern kann.

Kinder, die entwicklungsverzögert sind, nutzen Medien oft in ähnlicher Weise wie ein Kind mit ADHS. Fernsehen, Videos und Computerspiele können viel Zeit in Anspruch nehmen und die Leere der sozialen Kontakte füllen. Bei dieser Bevölkerungsgruppe besteht jedoch die Gefahr, dass sie Schwierigkeiten hat, die Fantasiewelt von der realen Welt zu unterscheiden. Vor allem einige Kinder ahmen das Gesehene und Gehörte im falschen sozialen Kontext nach und bringen sich damit potenziell in Gefahr. Ein Beispiel dafür ist der junge Teenager mit Asperger-Syndrom, der die Comedy Central Show "South Park" anschaut, dann am nächsten Tag in die Schule kommt und einen anderen Schüler mit einem in der Serie verwendeten Namen beschimpft. Die Leitprinzipien für Eltern mit entwicklungsverzögerten Kindern sind, sich der Fähigkeit ihres Kindes bewusst zu sein, Fantasie von Realität zu unterscheiden und die Tendenz, Gesehenes oder Gehörtes auf sozial unangemessene Weise nachzuahmen. Kinder, die entwicklungsverzögert sind, können in diesen Bereichen bis ins Teenageralter und darüber hinaus Probleme haben; Eltern müssen das Entwicklungsalter ihres Kindes gegenüber dem chronologischen Alter berücksichtigen, wenn sie die altersbasierte Medienbewertungssysteme verwenden.

Children who are developmentally delayed often use media in ways similar to the child with ADHD. Television, videos, and computer games can occupy large amounts of time, filling the void of social contact. This population is at risk, however, of having difficulty distinguishing the fantasy world from the real world. Some children in particular will mimic what they have seen and heard in the wrong social context and thus put themselves potentially at risk. An example of this is the young teenager with Asperger's who watches the Comedy Central show "South Park," then enters school the next day and calls another student a name used in the show. The guiding principles for parents with developmentally delayed children are to be aware of their child's ability to tell fantasy from reality and tendency to mimic what is seen or heard in socially inappropriate ways. Children who are developmentally delayed may have trouble in these areas into their teenage years and beyond; parents must consider their child's developmental age versus chronological age when using the age-based media rating systems.