

Umgang mit Medien in der Tagesschule Moosseedorf



1. Einleitung

Digitale Medien sind in unserem Alltag allgegenwärtig und nicht mehr wegzudenken. Auch Kinder haben täglich mit digitalen Medien zu tun. Der Fortschritt und die Gesellschaft geben ein rasantes Tempo vor. Vor allem die Kinder werden beständig mit einem sich veränderten Angebot von diversen Medien und über verschiedenen Kanälen überhäuft.

2. Ziel

Wir erachten es als eine wichtige Aufgabe in der heutigen Zeit, den Kindern und Jugendlichen eine gewisse Medienkompetenz zu vermitteln. Wir wollen die Eltern sensibilisieren und darin stärken, den Kindern nicht unbegrenzten unkontrollierten Zugang zu digitalen Medien zu gewähren, weil dadurch die gesunde Entwicklung der Kinder gefährdet werden kann.

Unter dem Begriff Medienkompetenz verstehen wir Folgendes:

- Wissen über Inhalt von digitalen Medien
- Digitale Medien verstehen, resp. das Verständnis des «konsumierten» Inhaltes
- Bedienung von digitalen Medien
- Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien
- Kritische Auseinandersetzung und Differenzierung von dig. Medien (Qualität der Inhalte)
- Umgang mit Persönlichen Daten in der digitalen Welt
- Verhaltensformen und Kommunikation in der digitalen Welt
- Bewusstsein zu Sucht auf digitale Medien und deren möglichen Prävention

Dieses Konzept dient dazu, unseren Stand und Beitrag zur Medienkompetenz in der Tagesschule Moosseedorf zu definieren. Dies beinhaltet Regeln und Richtlinien, welche im Alltag eingesetzt werden.

Gestützt wird dieses Konzept auf die Regelung der Schule Moosseedorf und Empfehlungen von Fachstellen wie z.B. der «Berner Gesundheit».

3. Regelung im Allgemeinen

Kinder nutzen täglich in irgendeiner Form digitale Medien, oft bereits in frühem Alter. Es ist wichtig zu beachten, dass es zwar verschiedene digitale Medien gibt, jedoch die Gesamtmenge an Konsumzeit als BILDSCHIRMZEIT definiert wird. Klar sind je nach Alter die Art der Medien verschieden und auch die Wichtigkeit ist anders. Wir orientieren uns an folgenden Empfehlungen zum Umfang des Konsums von digitalen Medien (Quelle: Broschüre Zappen & Gamen von www.akzent-luzern.ch):

3.1 Richtwerte zu Bildschirmzeit

- 0 bis 3-Jährige → KEIN BILDSCHIRMKONSUM
- 3 bis 5-Jährige → 30 MINUTEN PRO TAG
- 6 bis 9-Jährige → 5 STUNDEN PRO WOCHE
- 10 bis 13-Jährige → 10 STUNDEN PRO WOCHE

3.2 Richtwerte zu Art der Medien

- Vor 3 Jahren → KEIN BILDSCHIRMKONSUM!
- Vor 6 Jahren → Keine Games
- Vor 9 Jahren → Kein eigenes Handy
- Vor 12 Jahren → Nicht alleine im Internet

4. Mobiltelefone

Der Umgang mit Mobiltelefonen wird durch die Schule Moosseedorf geregelt. In der Tagesschule gelten dieselben Regeln wie in der Schule. Gemäss der aktuellen Regelung ist der Gebrauch von Mobiltelefonen auf dem Schulareal untersagt.

5. Internet

Die Kinder haben auf den Geräten der Tagesschule keinen unkontrollierten Zugang zum Internet. Die Kinder dürfen das Internet für begründete Aufgaben während der Hausaufgabengruppe benutzen. Es können auch in kleinem Masse Ausnahmen für gewisse Aktivitäten gewährt werden. Z.B. um eine Tanzchoreo zu üben oder eine Bastelanleitung anzuschauen. Dies muss aber mit einer Betreuungsperson abgemacht werden und der Bildschirm muss frei einsehbar sein, um sicherzustellen, dass nichts „Unabgemachtes“ konsumiert wird.

6. Programme/Apps via Pads/Notebooks

Die Kinder dürfen entsprechende Programme mit Abmachungen von Betreuungspersonen benutzen. In der Regel sind das welche für Hausaufgaben, Gesellschaftsspiele oder um Fotos zu schiessen.

7. Filme

In der Tagesschule Moosseedorf wird das Konsumieren von Filmen kleingehalten. Im Alltag stellen wir den Kindern keine Plattform zu Verfügung. Selten (z.B. vor den Ferien oder für ein Projekt) wird ein Film gezeigt. Hier wird das Alter der Kinder berücksichtigt und die Filmempfehlung (FSK) eingehalten.

7.1 FSK

	<p>Das Kennzeichen "FSK ab 0 freigegeben" entspricht dem bisherigen Kennzeichen "Freigegeben ohne Altersbeschränkung". Kleinkinder erleben filmische Darstellungen unmittelbar und spontan. Ihre Wahrnehmung ist vorwiegend episodisch ausgerichtet, kognitive und strukturierende Fähigkeiten sind noch kaum ausgebildet. Schon dunkle Szenarien, schnelle Schnittfolgen oder eine laute und bedrohliche Geräuschkulisse können Ängste mobilisieren oder zu Irritationen führen. Kinder bis zum Alter von sechs Jahren identifizieren sich vollständig mit der Spielhandlung und den Filmfiguren. Vor allem bei Bedrohungssituationen findet eine direkte Übertragung statt. Gewaltaktionen, aber auch Verfolgungen oder Beziehungskonflikte lösen Ängste aus, die nicht selbständig und alleine abgebaut werden können. Eine schnelle und positive Auflösung problematischer Situationen ist daher sehr wichtig.</p>
	<p>Ab sechs Jahren entwickeln Kinder zunehmend die Fähigkeit zu kognitiver Verarbeitung von Sinneseindrücken. Allerdings sind bei den sechs bis elf-Jährigen beträchtliche Unterschiede in der Entwicklung zu berücksichtigen. Etwa mit dem neunten Lebensjahr beginnen Kinder, fiktionale und reale Geschichten unterscheiden zu können. Eine distanzierende Wahrnehmung wird damit möglich. Bei jüngeren Kindern steht hingegen noch immer die emotionale, episodische Impression im Vordergrund. Ein sechsjähriges Kind taucht noch ganz in die Filmhandlung ein, leidet und fürchtet mit den Identifikationsfiguren. Spannungs- und Bedrohungsmomente können zwar schon verkräftet werden, dürfen aber weder zu lang anhalten noch zu nachhaltig wirken. Eine positive Auflösung von Konfliktsituationen ist auch hier maßgebend.</p>
	<p>Bei Kindern und Jugendlichen dieser Altersgruppe ist die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und rationaler Verarbeitung bereits ausgebildet. Erste Genre-Kenntnisse sind vorhanden. Eine höhere Erregungsintensität, wie sie in Thrillern oder Science-Fiction-Filmen üblich ist, wird verkräftet. Problematisch ist dagegen zum Beispiel die Bilderflut harter, gewaltbezogener Action-Filme, die zumeist noch nicht selbständig verarbeitet werden kann. 12- bis 15-jährige befinden sich in der Pubertät, einer Phase der Selbstfindung, die mit großer Unsicherheit und Verletzbarkeit verbunden ist. Insbesondere Filme, die zur Identifikation mit einer „Heldin“ bzw. einem "Helden" einladen, dessen Rollenmuster durch antisoziales, destruktives oder gewalttätiges Verhalten geprägt ist, bieten ein Gefährdungspotenzial. Die Auseinandersetzung mit Filmen, die gesellschaftliche Themen seriös problematisieren, ist dieser Altersgruppe durchaus zumutbar und für ihre Meinungs- und Bewusstseinsbildung bedeutsam.</p>
	<p>Bei 16- bis 18-jährigen kann von einer entwickelten Medienkompetenz ausgegangen werden. Problematisch bleibt die Vermittlung sozial schädigender Botschaften. Nicht freigegeben werden Filme, die Gewalt tendenziell verherrlichen, einem partnerschaftlichen Rollenverhältnis der Geschlechter entgegenstehen, einzelne Gruppen diskriminieren oder Sexualität auf ein reines Instrumentarium der Triebabfuhr reduzieren. Auch die Werteorientierung in Bereichen wie Drogenkonsum, politischer Radikalismus oder Ausländerfeindlichkeit wird mit besonderer Sensibilität geprüft.</p>
	<p>Das Kennzeichen "FSK ab 18" entspricht dem bisherigen Kennzeichen "Keine Jugendfreigabe". Dieses Kennzeichen wird vergeben, wenn keine einfache bzw. schwere Jugendgefährdung vorliegt. Nach § 14 Abs. 3 u. 4 des Jugendschutzgesetzes erfolgt für DVDs und Blu-ray Discs die Vergabe des Kennzeichnens "FSK ab 18", wenn keine einfache Jugendgefährdung vorliegt, für die öffentliche Filmvorführung, wenn der Film nicht schwer jugendgefährdend ist. Gekennzeichnete Filme, DVDs und Blu-ray Discs werden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) nicht indiziert.</p>

8. Videospiele

Die Kinder und Jugendlichen haben die Möglichkeit, in Begleitung und in begrenztem Umfang Videospiele im „Gamingroom“ zu konsumieren.

8.1 Gamingzeit und Spieleangebot

Kinder ab der 2. Klasse dürfen in der Tagesschule Moosseedorf das Videospieleangebot nutzen. In der 2. Klasse sind die Kinder normalerweise 7 Jahre alt. Wir stützen uns auf Empfehlungen von Fachpersonen, welche ein Videospielekonsum von unter 6 Jahren nicht empfehlen. Auch sind Kinder, welche die 2. Klasse besuchen, aus unserer Sicht deutlich reifer als Kinder in der 1. Klasse und es ist eher möglich, ihnen einen verantwortungsvollen Umgang mit Videospiele zu vermitteln.

Da es viele verschiedene Videospiele im Angebot hat, wollen wir besonders darauf achten, dass sie unseren Wert- und Moralvorstellungen entsprechen. Auch halten wir hier die Empfehlung von PEGI (Pan European Game Information) ein.

Wir teilen die Kinder von 2. bis 9. Klasse in zwei Altersgruppen mit folgenden Regelungen:

Klasse	2. bis 6.	7. bis 9.
PEGI Freigabe	 www.pegi.info www.pegi.info	 www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info
Maximale Bildschirmzeit in der TS	1 Stunde pro Woche	1 Stunde pro Woche

Wir gehen davon aus, dass ein Teil der Kinder bereits zuhause viel Zeit vor einem Bildschirm verbringen und somit soll nur einen Teil der gesamten maximal empfohlenen Bildschirmzeit in der Tagesschule bezogen werden. Auch können wir die Stunde nicht garantieren, falls die Zeit pro Woche nicht aufgeht. Auch beachten wir die Tatsache nicht, dass die Kinder die TS unterschiedlich häufig besuchen. Dies würde den organisatorischen Rahmen sprengen.

Im Gamingraum ist ständig eine Betreuungsperson anwesend. Sie sind die Ansprechpersonen bei Fragen oder Unklarheiten und gleichzeitig können sie mit den Kindern inhaltliche Themen der Videospiele kritisch analysieren.

8.2 Ausschluss von gewissen Videospiele

Spiele, welche folgende PEGI-Zeichen tragen, werden in der Tagesschule Moosseedorf nicht angeboten:

 <p>www.pegi.info</p>	<p>Diese Bewertung wird angewendet, wenn die Darstellung von Gewalt (oder Sexualität) auf einer Ebene stattfindet, die sehr glaubwürdig und wirklichkeitsnah ist. Der Gebrauch von vulgärer Sprache in Spielen mit einer PEGI-16-Altersfreigabe kann extremer sein. Auch Glücksspiele sowie Hinweise auf Tabak- und Alkoholenuss und den Gebrauch illegaler Drogen dürfen vorkommen.</p>
 <p>www.pegi.info</p>	<p>Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, wenn der Grad der Gewalt auf einer Ebene stattfindet, die als Darstellung von grober Gewalt, scheinbar unmotiviertem Töten oder Gewalt gegen wehrlose Charaktere einzuordnen ist. Die Verherrlichung des illegalen Drogenkonsums und explizite sexuelle Handlungen sollten ebenfalls in diese Alterseinstufung fallen.</p>
 <p>BAD LANGUAGE</p>	<p>Das Spiel enthält vulgäre Sprache. Diese Beschreibung findet man bei Spielen mit einer PEGI-12-Altersfreigabe (milde Schimpfwörter), PEGI 16 (z. B. Schimpfwörter mit sexuellem Bezug oder Blasphemie) oder PEGI 18 (z. B. Schimpfwörter mit sexuellem Bezug oder Blasphemie).</p>
 <p>FEAR</p>	<p>Diese Beschreibung kann bei Spielen mit einer PEGI-7-Altersfreigabe erscheinen, wenn das Spiel Bilder oder Geräusche enthält, die auf kleine Kinder verängstigend wirken können, oder bei der PEGI-12-Altersfreigabe mit erschreckenden Geräuschen oder Horroreffekten (aber ohne gewalttätigen Inhalt).</p>
 <p>GAMBLING</p>	<p>Das Spiel enthält Glücksspielelemente, ermuntert zum Glücksspiel oder lehrt, wie man spielt. Diese Glücksspielsimulationen beziehen sich auf Glücksspiele, die normalerweise in Casinos oder Spielhallen gespielt werden. Spiele mit solchen Inhalten werden als PEGI 12, PEGI 16 oder PEGI 18 eingestuft.</p>
 <p>SEX</p>	<p>Diese Inhaltsbeschreibung kann eine PEGI-12-Altersfreigabe begleiten, wenn das Spiel sexuelle Posen darstellt oder sexuelle Anspielungen enthält, eine PEGI-16-Altersfreigabe, wenn erotische Nacktheit oder Geschlechtsverkehr ohne sichtbare Genitalien dargestellt werden, oder eine PEGI-18-Altersfreigabe, wenn das Spiel explizite sexuelle Handlungen zeigt. Darstellungen von Nacktheit in einem nicht-sexuellen Kontext erfordern keine spezielle Alterseinstufung, und diese Beschreibung wäre nicht notwendig.</p>
 <p>DRUGS</p>	<p>Das Spiel bezieht sich auf illegale Drogen, Alkohol oder Tabak oder stellt deren Konsum dar. Spiele mit solchen Inhalten werden immer als PEGI 16 oder PEGI 18 eingestuft.</p>
 <p>DISCRIMINATION</p>	<p>Das Spiel enthält Darstellungen von ethnischen, religiösen, nationalistischen oder anderen Stereotypen, die den Hass fördern können. Solche Inhalte sind nur auf die PEGI-18-Altersfreigabe beschränkt (und können in einzelnen Ländern gegen strafrechtliche Vorschriften verstoßen).</p>

8.3 Individuelle Beurteilung

Spiele, welche folgende PEGI-Zeichen tragen, werden in der Tagesschule Moosseedorf individuell bewertet und dementsprechend freigegeben oder nicht:

	Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen. In Spielen mit PEGI-7-Altersfreigabe darf es sich dabei nur um nichtrealistische oder nicht sehr detailliert dargestellte Gewalt handeln. Spiele mit PEGI-12-Altersfreigabe können Gewalt in einer Fantasy-Umgebung oder die Darstellung nichtrealistischer Gewalt beinhalten, die sich gegen menschenähnliche Charaktere wendet, wobei Spiele mit PEGI 16 oder 18 zunehmend realistischer wirkende Gewalt aufweisen können.
---	---

Die Gewaltdarstellung von Spielen ist sehr unterschiedlich. Im Grundsatz wollen wir Gewaltdarstellungen in der Tagesschule Moosseedorf nicht anbieten. „Leichte“ Gewaltdarstellungen können aber in einzelnen „Spielen“ toleriert werden.

9. Information der Eltern

Die Tagesschulleitung informiert die Eltern der Kinder und Jugendlichen in zusammenfassender Weise über das vorliegende Konzept und stellt dieses den Eltern auf Wunsch auch zur Verfügung. Erstmals werden bei der Einführung des Konzepts alle Eltern informiert, danach erfolgt die Information jeweils jährlich an der Einführungsveranstaltung für die Eltern neuer Tagesschulkinder.

10. Alternative zu digitalem Medienkonsum

Die Tagesschule Moosseedorf hat in ihrem Betreuungsalltag viele Angebote und Projekte, welche nicht mit digitalen Medien zu tun haben. Wir wollen so aktiv ein attraktives Angebot anbieten, welches mit dem digitalen Angebot konkurriert. Wir gehen davon aus, dass einige Kinder zu Hause digitale Medien ev. aus Langeweile oder Gewohnheit konsumieren. Die Kinder können durch solche Alternativangebote Anreize erhalten, welche sie ermuntern in ihrer Freizeit selbst auch auf eine ausgewogene Beschäftigung zu achten.

11. Quellenangaben

Berner Gesundheit, Beatrice Kriwanek → <https://www.bernergesundheits.ch/>

PEGI (Pan European Game Information) → <https://pegi.info/de>

FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) → <https://www.spio-fsk.de>

https://www.akzent-luzern.ch/projekte-praevention/fotos_praevention/rz_a_broschur_z_u_g.pdf