Digitale Medien auf dem Schulhof

1. Digitaler Elternabend
im Schuljahr 26/27

Schulsozialarbeit
an weiterführenden Schulen
Potsdam

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

Flyertisch

- Medienwerkstatt Potsdam https://www.medienwerkstatt-potsdam.de/
- Fachstelle für Konsumkompetenz Chillout e.V. in Potsdam
- Eltern-Medien-Treff in der SLB - https://bibliothek.potsdam.de/de/veranstaltung/eltern-medien-treff-0
- Erziehungs- und Familienberatungsstellen der AWO, EJF, Oberlinhaus,…
- Mediennutzungszeiten gemeinsam im Blick: https://freii.de/
- Thematische Infos unter: https://www.klicksafe.de/
  - oder: https://www.medienzeit-elternblog.de/
- Spieleratgeber NRW: https://spieleratgeber-nrw.de/
- Hilfe bei u.a. Cybergrooming z.B. bei Hateaid unter https://hateaid.org/
- Seite für Jugendliche: https://www.juuuport.de/

Quelle: https://www.klicksafe.de/printmaterialien



Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg



Schulsozialarbeit Stiftung SPI

Sarah Meyer

Schulsozialarbeiterin
Lenné Gesamtschule - Medienpädagogin

Danny Schwanbeck

Projektleitung - Medienpädagoge

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg



Schulsozialarbeit Stiftung SPI GB NL Brandenburg

Sozialpädagogisches Institut Walter May – Berlin und Brandenburg

25 Schulen in Potsdam

www.schulsozialarbeit-in-potsdam.de

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

Was erwartet Sie heute?

- Allgemeine Infos
- Beispiele aus der Praxis
- Tipps und Tricks
- Austausch



Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

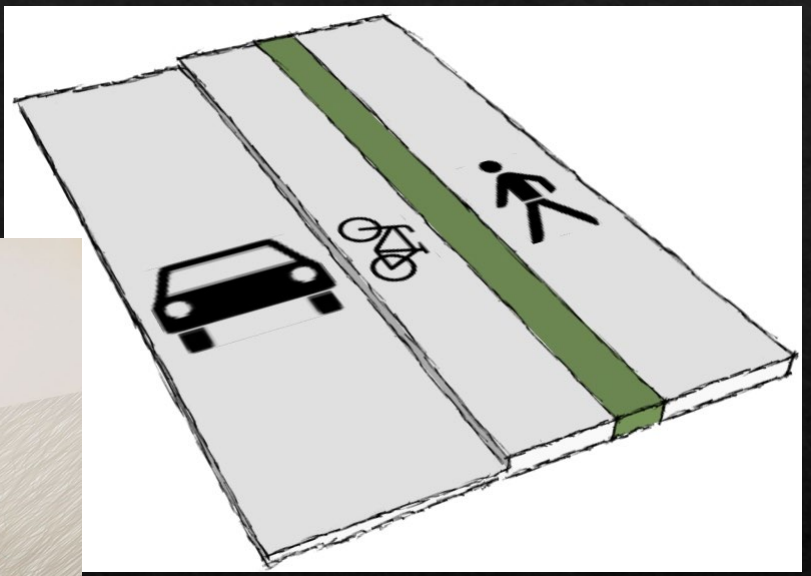
- Video: https://www.youtube.com/watch?v=MHILvEUWiao

Warum nutzen Jugendliche digitale Medien

- **Kontakt zu anderen:** Sie möchten mit Freunden, Familie und Mitschülern kommunizieren und Beziehungen pflegen.
- **Unterhaltung:** Digitale Medien bieten Spaß, Abwechslung und Entspannung durch Videos, Musik, Spiele oder soziale Netzwerke.
- **Informationssuche:** Jugendliche nutzen das Internet, um sich über Themen zu informieren, die sie interessieren, oder um aktuelle Nachrichten zu verfolgen.
- **Lernen und Schule:** Sie recherchieren für Hausaufgaben, nutzen Lernapps und greifen auf digitale Unterrichtsmaterialien zu.
- **Identitätsfindung:** Soziale Medien ermöglichen es Jugendlichen, sich auszudrücken, ihre Interessen zu zeigen und Rückmeldungen von anderen zu erhalten.
- **Zugehörigkeit:** Die Nutzung digitaler Medien hilft ihnen, Teil einer Gemeinschaft zu sein und an aktuellen Trends teilzuhaben.
- **Kreativität:** Viele Jugendliche erstellen eigene Inhalte wie Fotos, Videos, Musik oder Beiträge und teilen diese mit anderen.

Gibt‘s Probleme?

- Unterwegs im Straßenverkehr vs. Unterwegs in der digitalen Medienwelt



"Dieses Foto" von Unbekannter Autor ist lizenziert gemäß CC BY-SA

- Elterngeneration ohne Medienkompetenz?



Risiken und Nebenwirkungen

Soziale Risiken
- Cybermobbing, Sozialer Druck, Kontaktrisiken

Gesundheitliche Risiken
- Medienabhängigkeit, Schlafprobleme, Bewegungsmangel

Risiken für die Psyche
- Stress und Überforderung, Ängste und Unzufriedenheit

Datenschutz und Sicherheit
- Verlust der Privatsphäre, Betrug und Phishing, Ungeeignete Inhalte

Risiken durch Falschinformationen
- Fake News, Manipulation

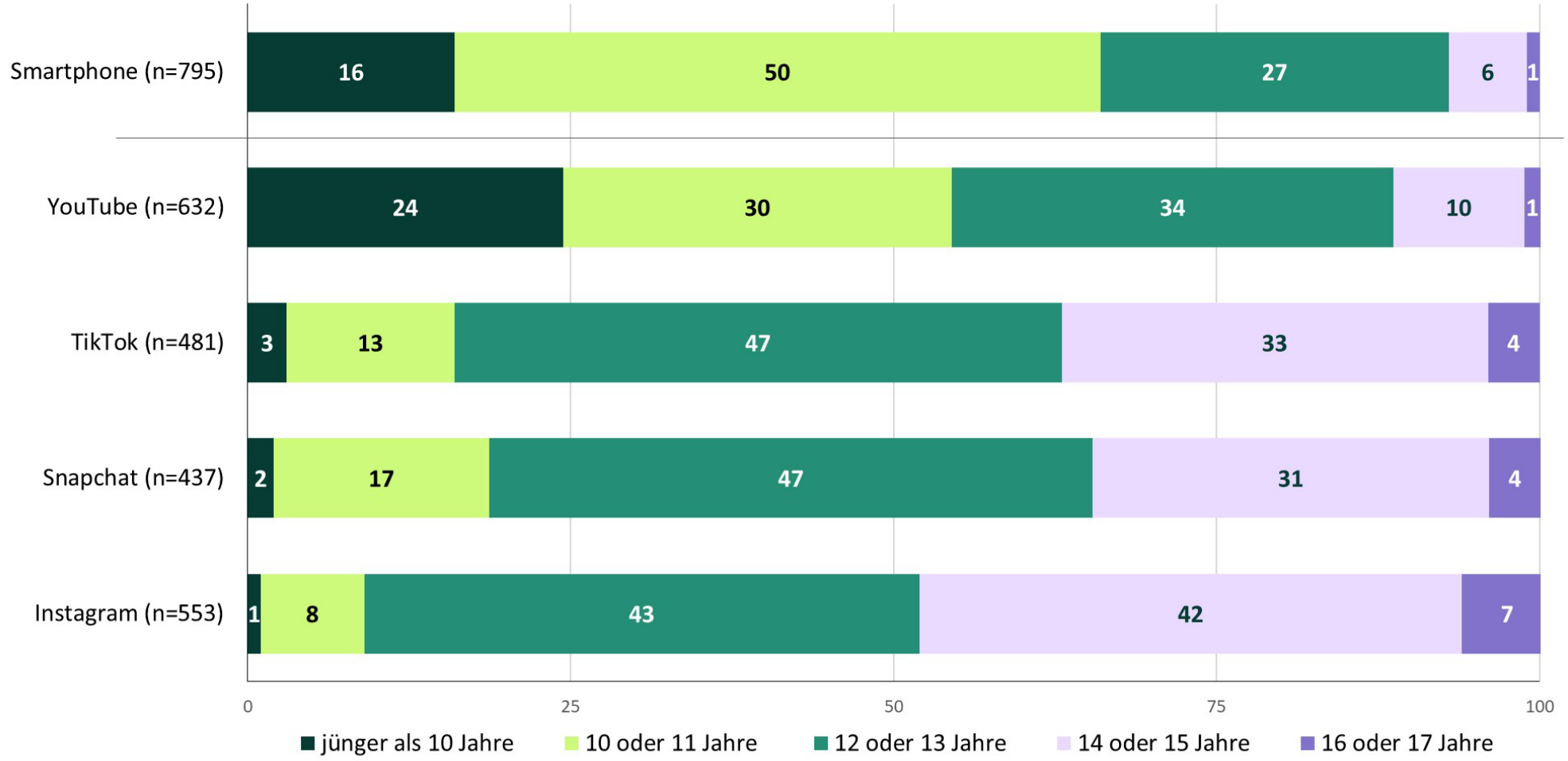
JIM-Studie 2025/ JIM-Plus 2026



https://mpfs.de/studien/jim-studie/



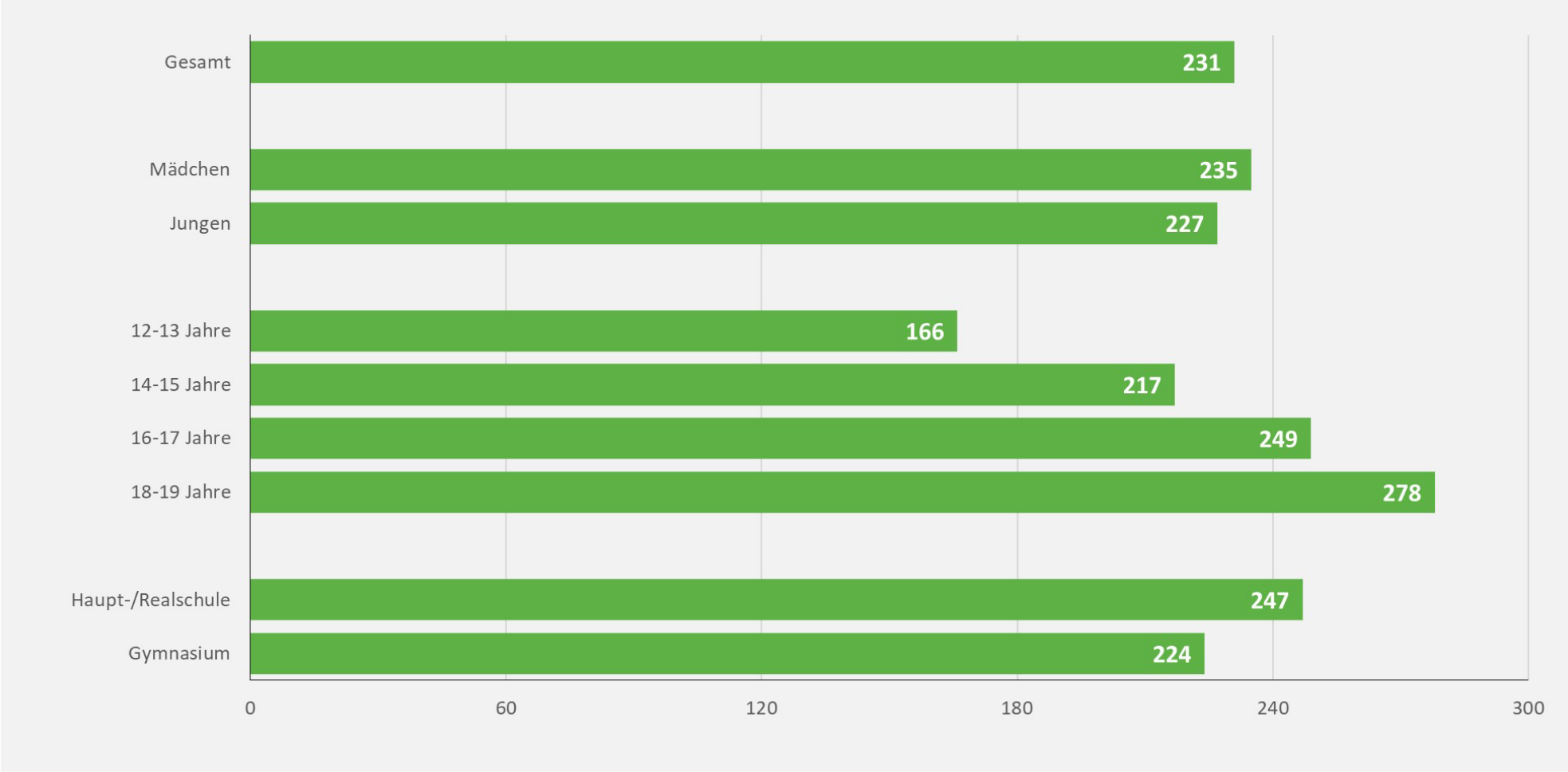
Einstiegsalter Smartphone und Social Media



Fragestellung: Wie alt warst du, als du dein erstes eigenes Smartphone bekommen hast/als du angefangen hast die Plattform zu nutzen?
Quelle: JIMplus 2026, Angaben in Prozent, Basis: Jugendliche, die ein eigenes Smartphone besitzen bzw. die jeweilige Plattform regelmäßig nutzen

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

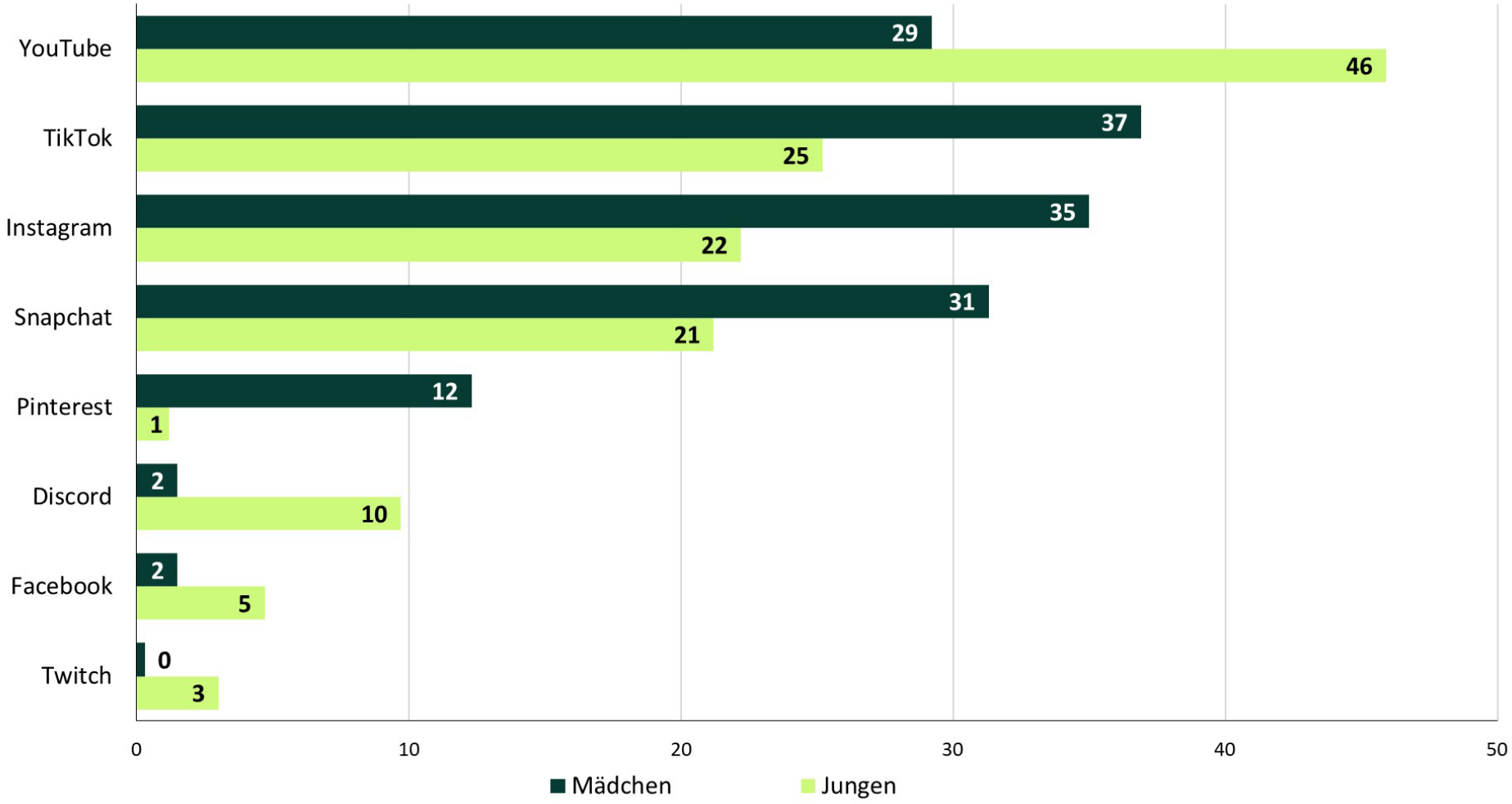
Durchschnittliche tägliche Bildschirmzeit am Smartphone



Quelle: JIM 2025, Angaben in Minuten, Basis: Befragte mit eigenem Smartphone, die ihre Bildschirmzeit vom Gerät ablesen können, n=960

Unverzichtbare Plattformen – nach Geschlecht

- bis zu 3 Nennungen möglich -



Fragestellung: Welche dieser Plattformen würdest du am meisten vermissen, wenn du sie eine Zeit lang nicht nutzen könntest?
Quelle: JIMplus 2026, Angaben in Prozent, Basis: weibliche und männliche Befragte, n=797

mpfs Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Wichtigste Apps Top 5 – nach Alter

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

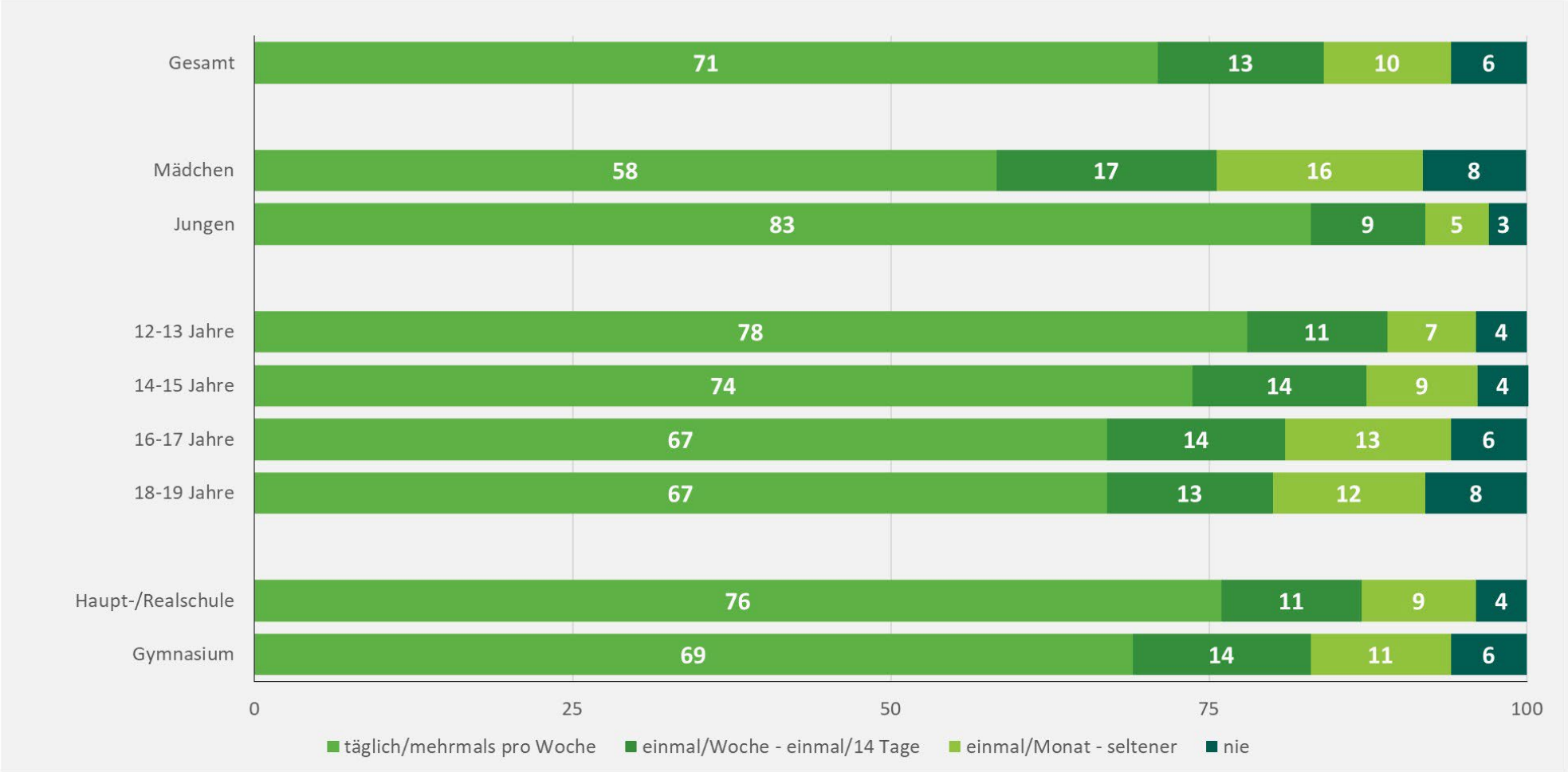
	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	WhatsApp (82 %)	WhatsApp (81 %)	WhatsApp (86 %)	WhatsApp (87 %)
Rang 2	YouTube (30 %)	Snapchat (30 %)	Instagram (45 %)	Instagram (47 %)
Rang 3	Snapchat (18 %)	Instagram (30 %)	Snapchat (29 %)	TikTok (19 %)
Rang 4	TikTok (16 %)	TikTok (27 %)	TikTok (27 %)	Snapchat (18 %)
Rang 5	Instagram (10 %)	YouTube (22 %)	YouTube (15 %)	Spotify (15 %)

Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die ein Smartphone besitzen, n=1.135

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz

- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele (netto) -



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)	„Minecraft“ (18 %)
Rang 2	„Roblox“ (21 %)	„Fortnite“ (17 %)	„Clash Royale“ (14 %)	„Hay Day“ (10 %)
Rang 3	„Brawl Stars“ und „Fortnite“ (jew. 17 %)	„Roblox“ (13 %)	„Fortnite“ (12 %)	„Fortnite“ (9 %)

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ (28 %)	„Minecraft“ (22 %)
Rang 2	„Fortnite“ (17 %)	„Fortnite“ (12 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„Clash Royale“ und „Roblox“ (jew. 10 %)

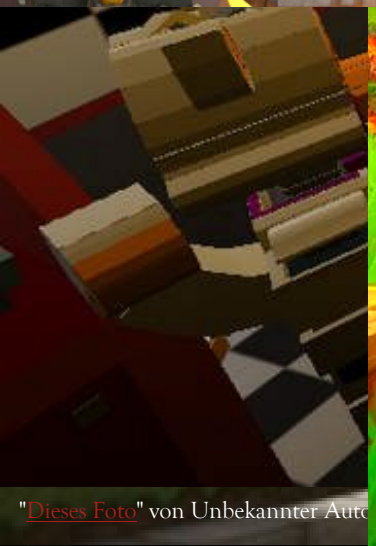
	Mädchen	Jungen
Rang 1	„Minecraft“ (19 %)	„Minecraft“ (29 %)
Rang 2	„Block Blast“ (17 %)	„Fortnite“ (21 %)
Rang 3	„Roblox“ (15 %)	„FIFA“ (15 %)

Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer*innen von digitalen Spielen, n=1.135









"Dieses Foto" von Unbekannter Aut

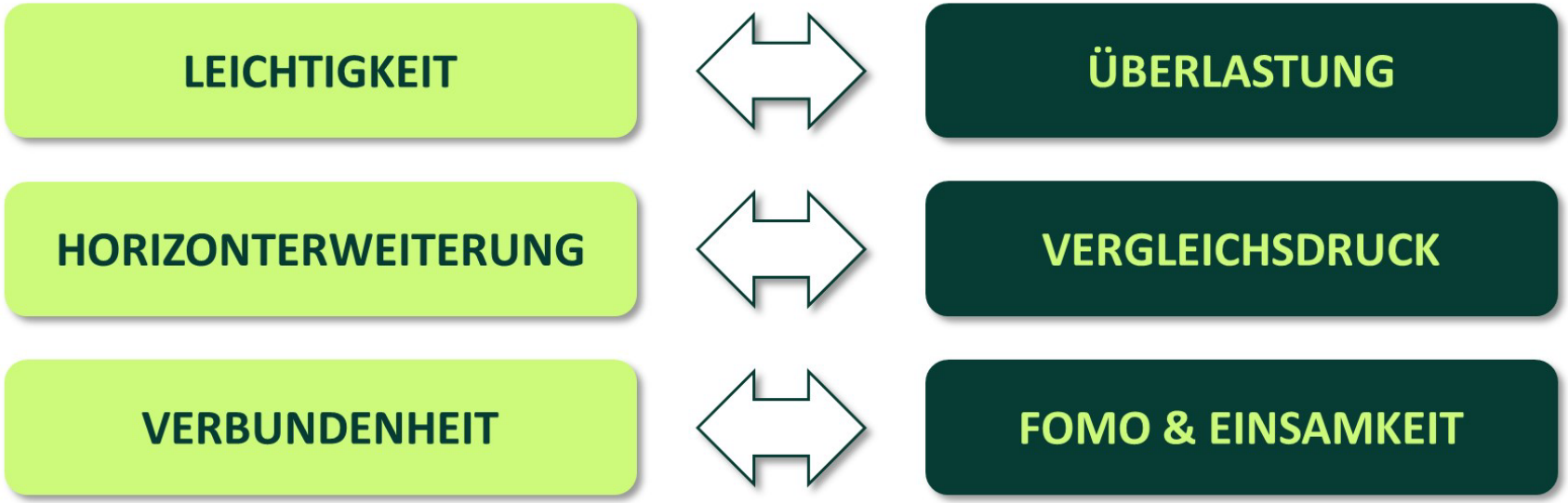




Social Media ist für Jugendliche ein ambivalenter Erfahrungsraum

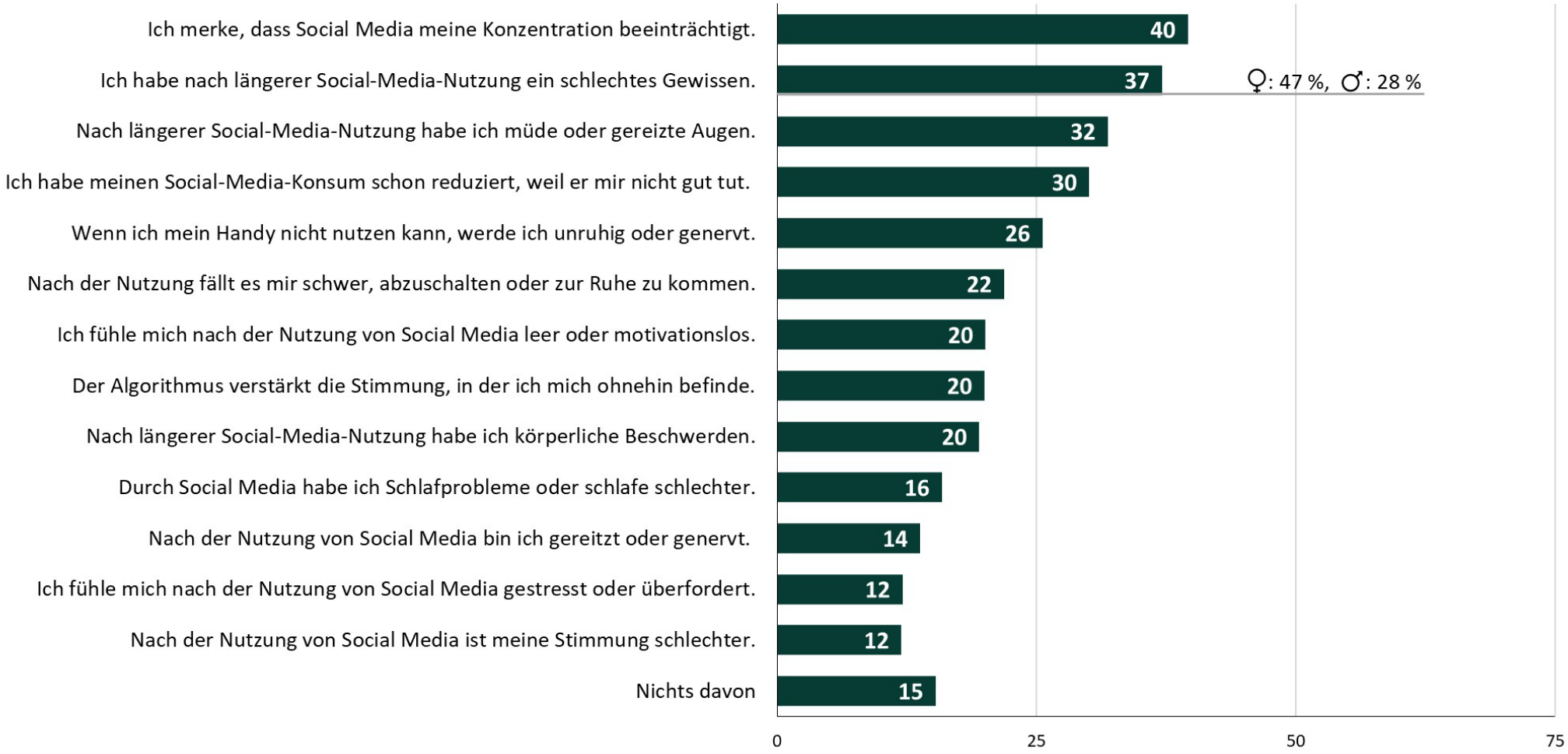
Die Nutzung von Social Media gleicht für viele Jugendliche einer Achterbahnfahrt. Sie erleben ein ständiges Wechselspiel zwischen positiven Erlebnissen und belastenden Erfahrungen. Diese Gegensätze treten nicht nacheinander auf, sondern gleichzeitig: Während sie im ersten Moment Entlastung erleben, spüren sie kurz danach ein schlechtes Gewissen; während sie sich orientieren wollen, verstricken sie sich im Vergleich; während sie Verbundenheit suchen, taucht das Gefühl von Einsamkeit auf. Dieses Zusammenspiel verschiedener Spannungen führt insgesamt zu einem ambivalenten Nutzungserleben von Social Media.

Aus den Beobachtungen der qualitativen Befragung konnten drei Spannungsfelder abgeleitet werden, die das Erleben der Social-Media-Nutzung strukturieren und beschreiben:



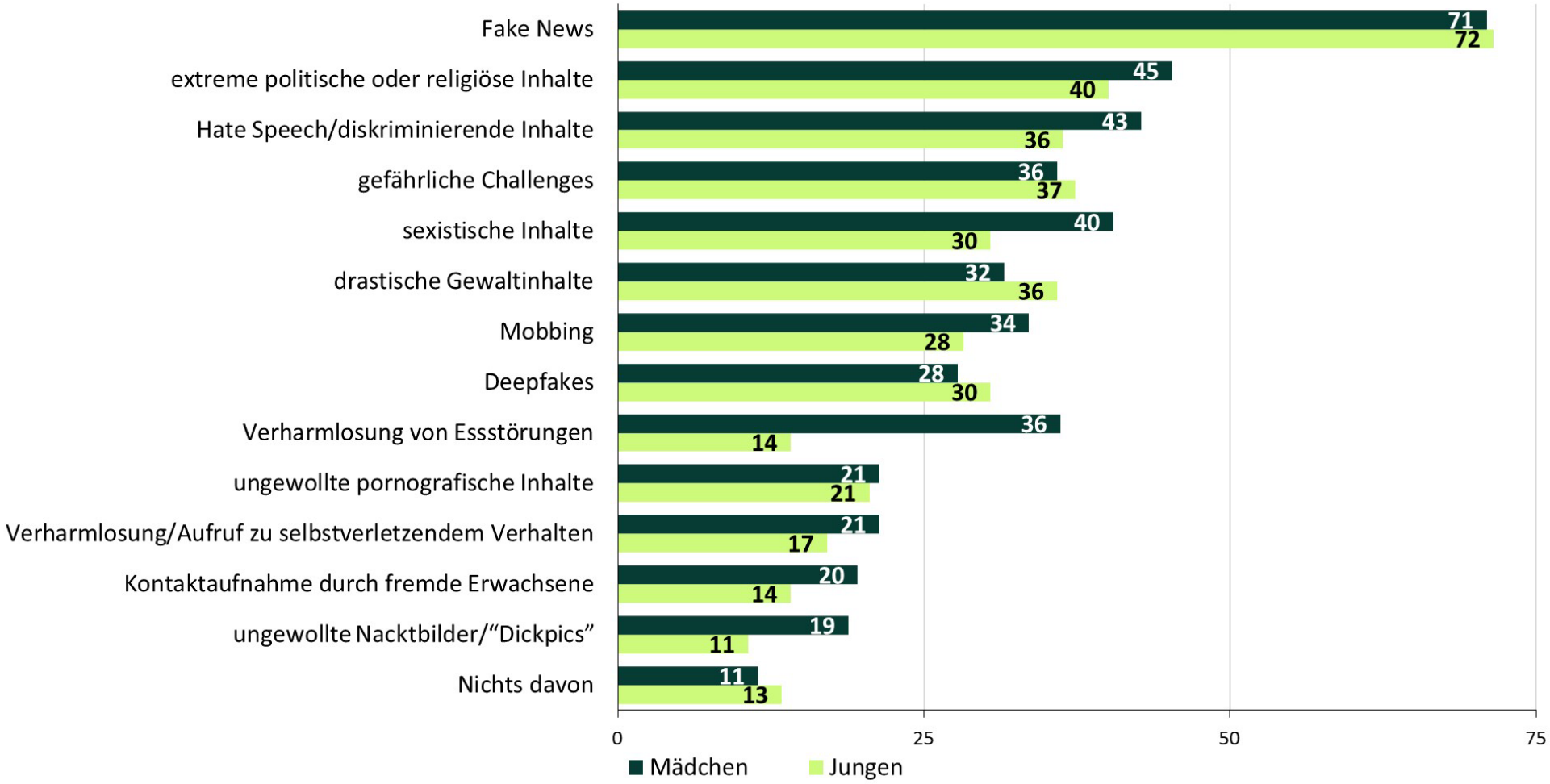
Physische und psychische Auswirkungen von Social Media

- Mehrfachnennungen möglich -



Fragestellung: Was kennst du von dir selbst nach der Nutzung von Social Media?
Quelle: JIMplus 2026, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=800

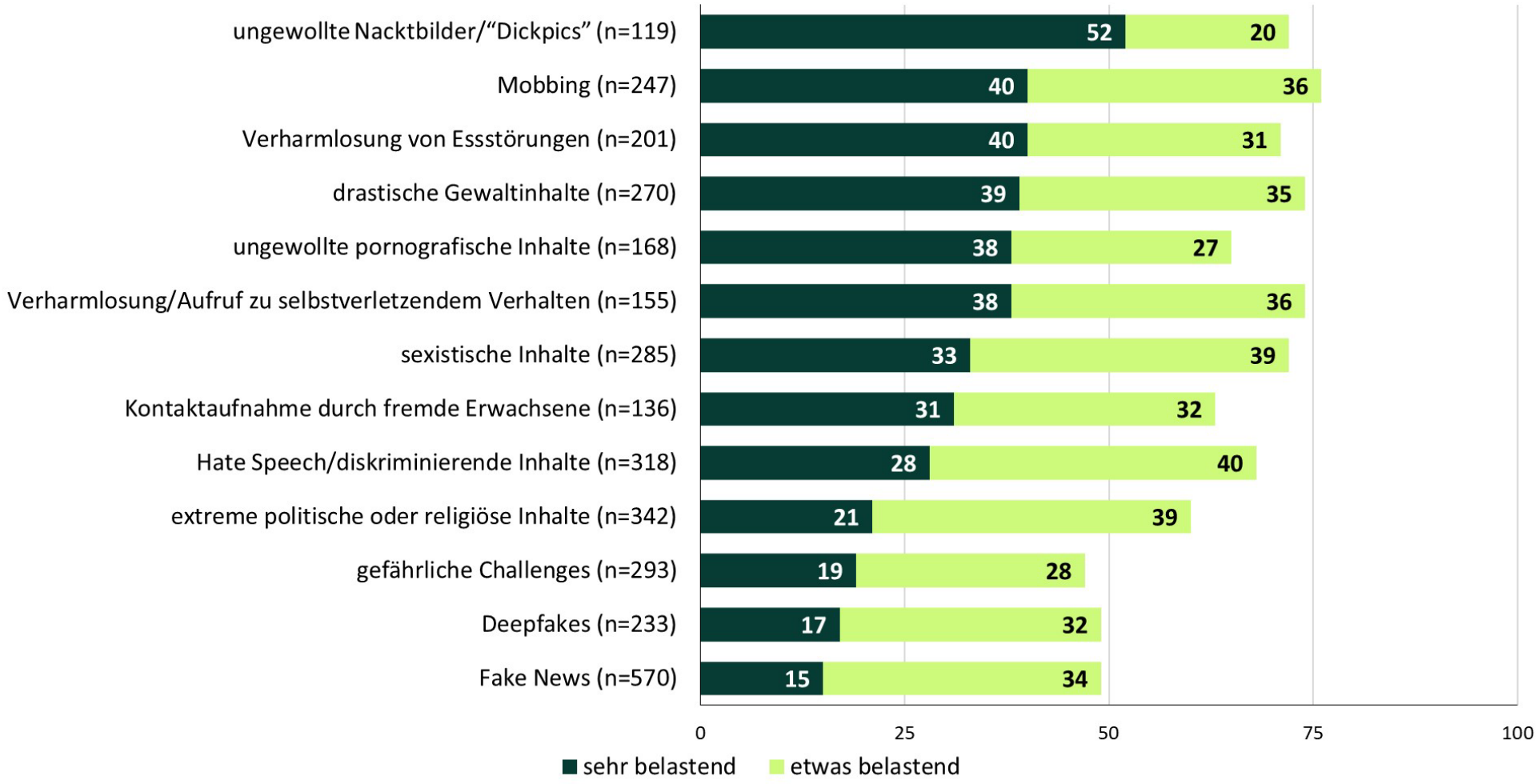
Kontakt mit problematischen Inhalten auf Social Media



Fragestellung: Mit welchen der folgenden Dinge bist du auf Social Media schonmal in Kontakt gekommen?
Quelle: JIMplus 2026, Angaben in Prozent, Basis: weibliche und männliche Befragte, n=797

Wahrgenommene Belastung durch problematische Inhalte

- sehr belastend/etwas belastend -



Fragestellung: Wie belastend findest du es, wenn du aktuell diesen Inhalten auf Social Media begegnest?

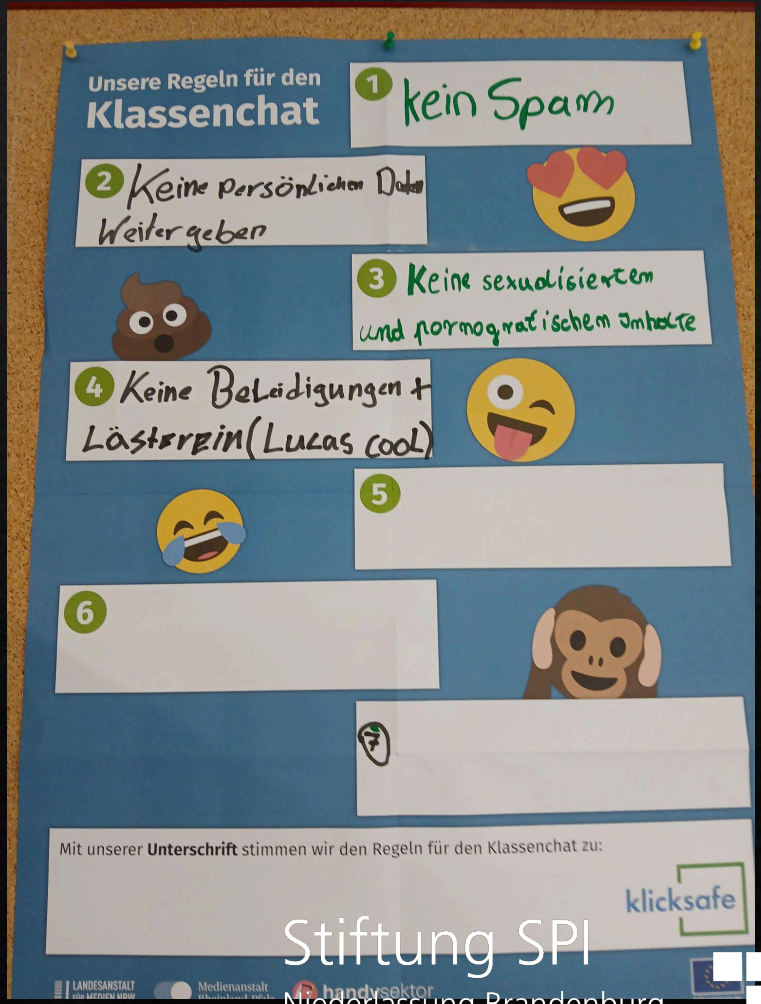
Quelle: JIMplus 2026, Angaben in Prozent, Basis: Jugendliche, die mit der jeweiligen Art von Inhalten in Kontakt gekommen sind

Themen auf dem Schulhof

- Klassenchat
- Social Media und Challenges
- Apps
- Games
- Cybermobbing
- Cybergrooming
- Sexting

Klassenchat & Messenger

- Kinder/ Jugendliche brauchen Begleitung auch beim Klassenchat
- Medienbildung ist gesamtgesellschaftlicher Auftrag--> nicht nur Schule oder Elternhaus zuständig
- Einstellungen bei Whats-App und co.

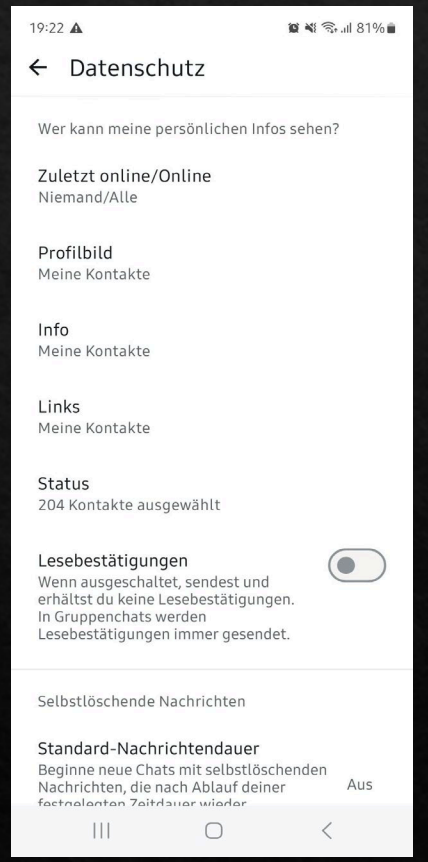


Social Media

- Instagram und co. Profile
- TikTok Challenges
- Kanäle bei Whats App https://www.klicksafe.de/news/was-sind-whatsapp-kanaele-und-was-muessen-eltern-beachten

Datenschutz-Hinweise

- Whats App: z.B. Einstellen, dass nur gespeicherte Kontakte zu Gruppe hinzufügen können
- Instagram, TikTok und Co.: Profile privat stellen; Standortfreigaben deaktivieren
- Bei Apps schauen, ob Mikrofon Berechtigung etc. ausgeschaltet ist

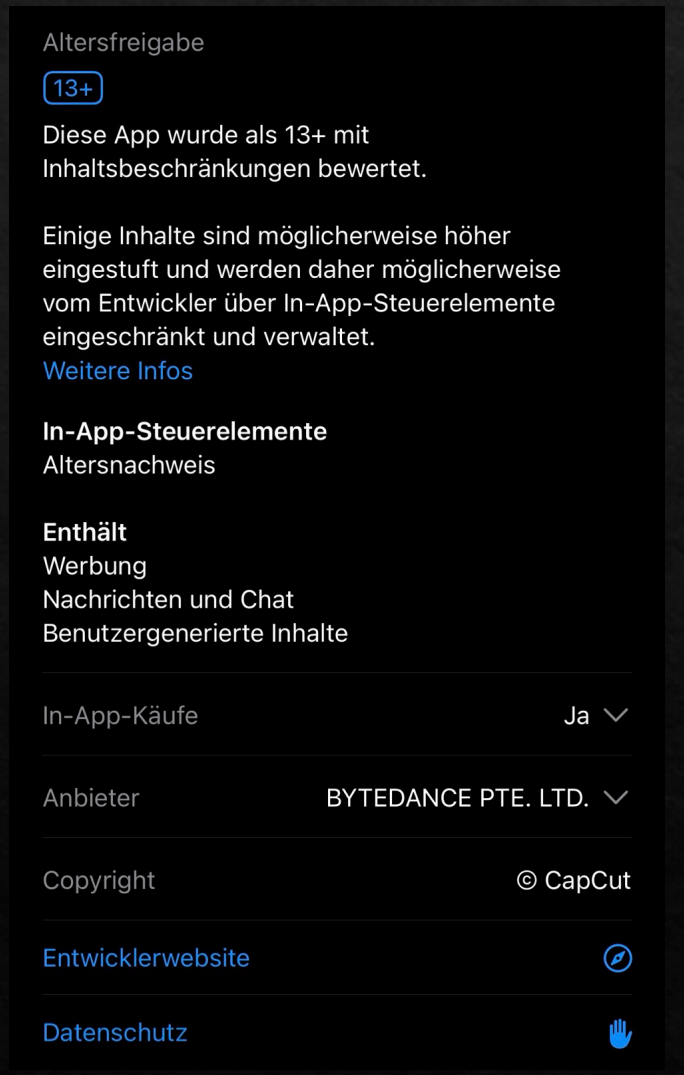


Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

App-Sicherheit und Alterskennzeichnung

- Hinweise in den Appstores
- Beispiel CapCut – Videobearbeitung

- IARC
  International Age Rating Coalition



Games – digitale Spiele

Faszination
- Spaß, in Rollen schlüpfen, gemeinsam Erfolge feiern

Flow
- Steigende Anforderungen und Anwendung des Gelernten – dauerhafte Motivation

Interaktion
- Aktiv beeinflussen und entscheiden, Simulation von Lebenserfahrungen und Ausloten von Grenzen

Präsentation
- Kreative oder fotorealistische Darstellungen, Sound und Atmosphäre

Gemeinschaft
- Austausch, mitreden, mitspielen, Freundschaften durch Spielen

Games – digitale Spiele

- Gemeinsames Spielen,
- Familienregeln aufstellen,
- Austausch mit anderen Eltern suchen

- USK – Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle
  https://usk.de/
- Gibt Hinweise über Inhalte und mögliche Herausforderungen
- Spieleratgeber NRW: https://spieleratgeber-nrw.de/
- Pädagogische Einschätzung zu vielen Spielen und weitere Tipps

GESUND SPIELT

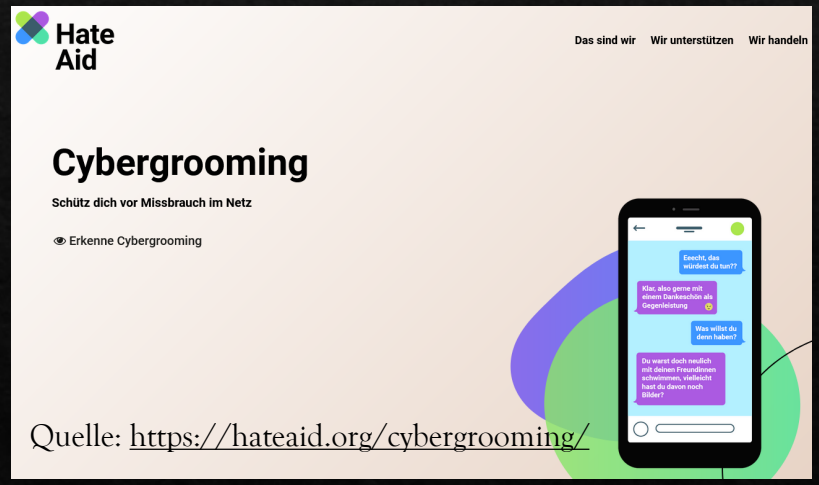
- Einschätzung des Medienpädagogen Jörg Hagel

- wer regelmäßig draußen mit Anderen Aktivitäten betreibt (Sportverein o.ä.).
- wer noch 2 andere Interessen hat.
- wer Mahlzeiten mit der Familie einnimmt.
- wer mindestens eine:n prosoziale:n, analoge:n Freund:in hat.
- wer mindestens durchschnittlich in ALLEN Fächern ist.

Sexting, Cybergrooming, Cybermobbing

- Präventionsprojekte in den Schulen bspw. zusammen mit Polizei

- Sensible Themen in der Beratung und Begleitung junger Menschen und ihrer Familien – immer individuell



Quelle: https://hateaid.org/cybergrooming/

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

Sexting, Cybergrooming, Cybermobbing

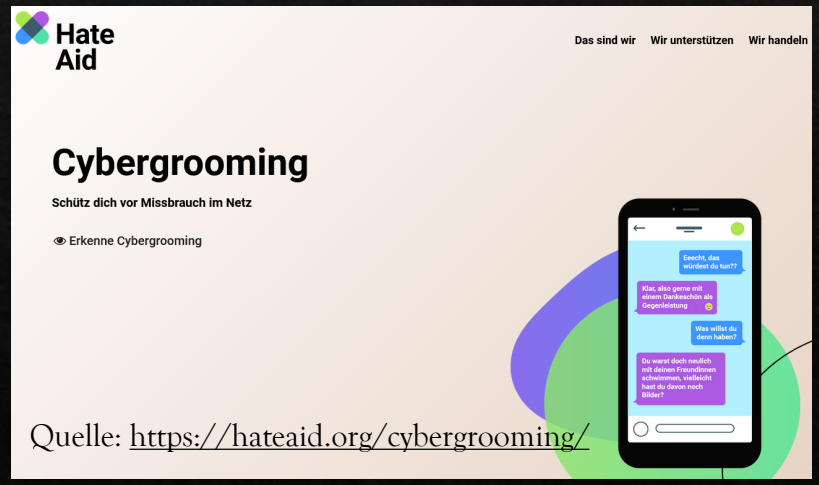
- Mögliche Anzeichen bei Jugendlichen auf Online-Missbrauch, Mobbing etc.:

Sozialer Rückzug, Kind geht ungern zur Schule, körperl. + psychische

Symptome wie Schlaf- und Appetitlosigkeit oder Niedergeschlagenheit,

Gereiztheit, Wutanfälle, Smartphone wird nicht mehr alleine gelassen,

Austreten aus Chats bis hin zu Vermeidung der Smartphone Nutzung



Quelle: https://hateaid.org/cybergrooming/

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

PBh e.V.
FÖRDERN. UNTERSTÜTZEN. SCHLICHTEN.

UMGANG MIT MEDIEN IN DER FAMILIE



1.Vorbild & vertrauensvolle Ansprechperson sein



2. Feste Regeln aufstellen und regelmäßig anpassen



3. Altersgerechte Inhalte auswählen



4. Gemeinsam Medien erleben



5. Offline Zeiten fördern



6. Technische Hilfsmittel nutzen



7. Neugierig und im Gespräch bleiben



8. Medienkompetenz fördern



9. Sich informieren

Mediennutzungsvertrag



www.mediennutzungsvertrag.de

Weitere Tipps

- Helmit https://www.helmit.org/de - Schutz-App
  - Warnungen bei problematischen Chats, Bildschirmzeit & Routinen, App- und Webfilter
  - **Kostenpflichtig!**
- Family Link, Bildschirmzeit und Router-Einstellungen
  - Filter und Zeitsperren – sehr individuell, aber viele Tutorials
- Freii-App https://freii.de/
  - Gemeinsame Reflektion der Mediennutzung und -zeit

Weiterführende Anlaufstellen

- Medienwerkstatt Potsdam https://www.medienwerkstatt-potsdam.de/
- Fachstelle für Konsumkompetenz Chillout e.V. in Potsdam
- Eltern-Medien-Treff in der SLB - https://bibliothek.potsdam.de/de/veranstaltung/eltern-medien-treff-0
- Erziehungs- und Familienberatungsstellen der AWO, EJF, Oberlinhaus,…
- Mediennutzungszeiten gemeinsam im Blick: https://freii.de/
- Thematische Infos unter: https://www.klicksafe.de/
  - oder: https://www.medienzeit-elternblog.de/
- Spieleratgeber NRW: https://spieleratgeber-nrw.de/
- Hilfe bei u.a. Cybergrooming z.B. bei Hateaid unter https://hateaid.org/
- Seite für Jugendliche: https://www.juuuport.de/

Quelle: https://www.klicksafe.de/printmaterialien



Weitere digitale Elternabende SJ 26/27:



Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg

Vielen Dank, für Ihre Aufmerksamkeit!

Danny Schwanbeck

Projektleitung - Medienpädagoge

Tel. 0176/ 47 08 43 51

Mail: danny.schwanbeck@bb.stiftung-spi.de

Sarah Meyer

Schulsozialarbeiterin Lenné Gesamtschule

Tel. 0163/ 613 71 06

Mail: sarah.meyer@bb.stiftung-spi.de

Stiftung SPI
Niederlassung Brandenburg