



Fit in der Medienwelt – begleiten Sie Ihr Kind!

**Informationen und Anregungen
für Eltern von Grundschulkindern**

Eine gemeinsame Initiative von



02 Inhalt

Seite 03

Liebe Eltern!

Seite 04

So machen Sie Ihr Kind medienkompetent

Seite 08

Medien im Familienalltag

Seite 10

Erste Erkundungen in der Medienwelt mit www.clixmix.de

Seite 14

Die häufigsten Fragen zu digitalen Medien

- > Wie viel Medienkonsum verträgt mein Kind?
- > Machen Computerspiele süchtig?
- > Steigern Computerspiele die Gewaltbereitschaft?
- > Wie schütze ich mein Kind im Internet?
- > Wie bewerte ich Lernprogramme?

Seite 18

Link- und Lesetipps zum Thema

Liebe Eltern!

03

Kinder sind von Medien umgeben: Morgens weckt das Radio mit Musik, schnell werden die Schulbücher im SpongeBob-Rucksack verstaut und an Plakatwänden vorbei geht es zum Bus, die Lehrerin schreibt etwas an die Tafel und projiziert ein Bild an die Wand, auf dem Pausenhof wird das neue Konsolen-Spiel debattiert, Mama ruft kurz auf dem Handy an, am Nachmittag steht ein Kinobesuch mit Oma auf dem Programm und beim Einschlafen ist leise der Fernseher aus dem Wohnzimmer zu hören.

Um sich in dieser alltäglichen Medienrealität zurechtzufinden, brauchen Kinder die Begleitung von Erwachsenen. Neben der Schule sollte das Elternhaus hierbei eine tragende Rolle spielen. Wie Sie Ihrem Kind Orientierung im Medienschungel geben können, zeigen Ihnen die Beiträge in dieser Broschüre. Sie informieren über

das Medienverhalten von Kindern sowie über die Risiken und Chancen der neuen medialen Entwicklungen. Mit der Lernplattform *Clixmix* wird Ihnen zudem ein Programm vorgestellt, mit dem Sie Ihr Kind spielerisch an Computer und Internet heranführen können. Sie selbst werden eingeladen, sich mit Ihrem Medienhandeln auseinanderzusetzen, das immer auch Vorbildcharakter für Ihr Kind besitzt. Insgesamt erhalten Sie viele praktische und nützliche Tipps, die Sie bei einer aktiven Medienerziehung unterstützen werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

Ihre Stiftung Lesen

Ihre Deutsche Post

04 **So machen Sie Ihr Kind medienkompetent**



Neben Lesen, Schreiben und Rechnen wird Medienkompetenz bereits als vierte Kulturtechnik angesehen.

Medienkompetenz beinhaltet u. a. die Fähigkeit, Medienangebote und deren Gestaltung zu verstehen und zu bewerten, Medieneinflüsse zu erkennen und Medien gezielt auszuwählen und zu nutzen.

Im Grundschulalter entwickeln Kinder die Fähigkeit, Medieninhalte differenzierter und distanzierter wahrzunehmen. Sie können immer besser zwischen Film, Spielwelt und der Wirklichkeit unterscheiden. Sie müssen jetzt lernen, Medieninhalte und die eigene Mediennutzung zu hinterfragen. Hierfür brauchen sie Unterstützung und gute Vorbilder.

Als Eltern unterstützen Sie Ihr Kind, indem Sie sich dafür interessieren, was es sich im Fernsehen anschauen und am Computer und im Internet machen möchte. **Begleiten Sie Ihr Kind von Anfang an!** Die ersten Schritte sind entscheidend, um später auch eigenständig einen sicheren Weg durch den Medienschungel zu finden.

Hilft Ihnen Ihr Kind bei der Bedienung des neuen Flachbildfernsehers, googelt Ihnen preiswerte Ferienhäuser und zeigt Ihnen, wie Sie Fotodateien an die Mail an Tante Helga anhängen? Schaltet Ihr Kind den Fernseher auch von alleine aus? Versteht Ihr Kind die unterschiedlichen Ergebnisse seiner Suchanfrage? Kennt Ihr Kind die wichtigsten Spielregeln für die Nutzung des Internets?

Es gibt unzählige Erziehungsratgeber und auch viele Tipps zur richtigen Medien-erziehung – der wichtigste Ratschlag mag folgender sein: **Schauen Sie hin und fragen Sie nach.**

Fernsehen, Computerspiele und Internet sind per se weder gut noch schlecht.

Werden Heranwachsende aus Angst vor schädlichen Einflüssen von Medien abgeschottet, können sie den kompetenten Umgang nicht erlernen.



Medien bedienen zu können, bedeutet nicht, sie richtig zu nutzen.

Kinder finden schon sehr früh die richtigen Knöpfe auf der Fernbedienung oder auf der Tastatur. Ein Gerät einzuschalten, eine Software auf dem Computer zu installieren oder sich durch das Internet zu klicken, ist kinderleicht. In der Tat ist es für Kinder leicht, Medien zu bedienen. Sie sind Meister im Nachahmen: Sie lernen, indem sie ihre Eltern, Geschwister und Freunde beobachten und sehr genau hinschauen. Den Rest finden sie spielerisch heraus, indem sie einfach alles ausprobieren. Bei der Auswahl der passenden Programme benötigen sie Ihre Beratung und Unterstützung.

Welche Sendungen, welche Spiele und welche Internetseiten kennt Ihr Kind und welche mag es besonders gerne?

Lassen Sie sich einmal von Ihrem Kind erklären und zeigen, worum es geht und was Ihr Kind an dem jeweiligen Medienangebot begeistert. Sie müssen die Begeisterung nicht teilen, können so aber einschätzen, ob es Ihrem Kind schadet. Ihr Kind wird sich zudem freuen, wenn Sie sich Zeit nehmen und dafür interessieren, was ihm wichtig ist.

Aussagen zu empfehlenswerten Sendungen, Spielzeiten oder Internetseiten sind eine gute Orientierungshilfe, berücksichtigen aber weder den Entwicklungsstand noch die individuellen Erfahrungen und Vorlieben Ihres Kindes. **Reden Sie mit Ihrem Kind über Medieninhalte.** Schauen Sie einmal gemeinsam fern und fragen Sie Ihr Kind, ob Sie am Computer einmal mitspielen dürfen. So können Sie am besten einschätzen, ob das Angebot das richtige für Ihr Kind ist.

Fragen zum Medienverhalten Ihres Kindes

- > Welche Medien nutzt Ihr Kind bereits gezielt?
- > Wie versteht und verarbeitet Ihr Kind das, was es im Fernsehen oder am Computer sieht?
- > Welches Computerspiel spielt Ihr Kind gerade besonders gerne?
- > Wie heißen die Lieblingshelden Ihres Kindes?
- > Welche Medien stehen Ihrem Kind im Kinderzimmer zur Verfügung?
- > Kann Ihr Kind fernsehen, am Computer und einer mobilen Spielkonsole (zum Beispiel Nintendo DS oder PlayStation) spielen oder ins Internet gehen, ohne dass Sie es mitbekommen?



Sie können auch versuchen, sich Fragen zum Medienverhalten Ihres Kindes zu beantworten. Wichtig ist, dass Sie nicht alle Antworten kennen müssen – **üben Sie sich darin, Fragen zu stellen und hinzuschauen.** Im unten stehenden Kasten finden Sie Beispielfragen, die sich vornehmlich auf Fernsehen, Computerspiele und Internet beziehen, sich aber problemlos auf andere Medien (Musik, Hörspiele, Bücher u. a.) erweitern lassen.

- > Wie reagiert Ihr Kind, wenn es einmal seine Lieblingssendung verpasst oder nicht an den Computer darf?
- > Läuft der Fernseher oder ein Hörspiel, während Ihr Kind malt, bastelt und spielt?
- > Wie wichtig sind Ihrem Kind „seine“ Medien?
- > Was erzählt Ihnen Ihr Kind über seine Medienerlebnisse?
- > Ist Ihr Kind aufgeregt, nachdem es ein Computerspiel gespielt hat?
- > Stellt Ihr Kind den Fernseher oder Computer von alleine aus?
- > Fällt es Ihrem Kind leicht, sich an vereinbarte Fernseh- oder Computerzeiten zu halten?
- > Hat Ihr Kind ausreichend „medienfrei“?

Fernseher, Computer und das Internet sind keine Babysitter!

Ausgediente Fernseher oder Computer sollten nicht wie selbstverständlich in das Kinderzimmer abwandern, nachdem Eltern sich neue Geräte angeschafft haben. Das Kinderzimmer sollte mindestens bis Ende der Grundschulzeit fernseh- und computerfrei bleiben! Für die Nutzung mobiler Spielkonsolen sollte es genaue Vereinbarungen geben.

Kinder lernen von ihren Eltern.

Ihr Kind könnte mögliche Regeln und Vereinbarungen zur Mediennutzung als Unfug erachten, wenn Ihr Mediennutzungsverhalten gänzlich von dem abweicht, was Sie mit Ihrem Kind vereinbart haben. Gehen Sie als gutes Vorbild voran. Schalten Sie beispielsweise den Fernseher gezielt ein und aus und nutzen Sie ihn nicht als Dauerberieselung oder vereinbaren Sie medienfreie Zeiten, in denen die Familie etwas gemeinsam unternimmt.



08 Medien im Familienalltag

Es gab Zeiten, in denen nachts nichts im Fernsehen lief, auf keinem der drei Programme, Videospiele mit Klötzchengrafik das Modernste waren, was es gab, und das Internet noch nicht erfunden war. In diesen Zeiten haben Kinder aus Lego®-Steinen eigene Welten gebaut, eroberten mit Playmobil®-Piraten fremde Inseln, gewannen mit Barbie einen Schönheitswettbewerb oder verarzteten ihren kranken Teddy. Im Hintergrund lösten zeitgleich Justus, Peter und Bob ihren neusten Fall, Lassie und Flipper retteten ihre Freunde und die Crew vom Raumschiff Enterprise drang in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Die Kinder von damals sind heute erwachsen, und so wie ihre Eltern seinerzeit, versuchen sie heute ihre Kinder zu verstehen: Wer oder was sind eigentlich Yu-Gi-Oh, SpongeBob oder SchülerVZ?

Die Zeiten ändern sich konstant, und gerade im Technikbereich fällt es den Eltern oft schwer, mit Veränderungen Schritt zu halten.

Die junge Generation ist hier im Vorteil. Kinder von heute kennen kein Testbild, keine Computerspiele, die von Audiokassetten geladen wurden, und Google, YouTube und Wikipedia sind schon immer für sie da gewesen.

Es ist wichtig, dass Eltern sich daran erinnern, welche Rolle Medien in ihrer eigenen Kindheit gespielt haben.

Machen Sie mit Ihrem Kind doch einmal einen Ausflug in die Vergangenheit. Leihen Sie sich DVDs alter Fernsehserien aus und erleben gemeinsam, wie Timm Thaler sein Lachen verkaufte, Anna sich das Bein brach oder Luzie ihre Knetfiguren Friedrich und Friedrich taufte.

Spielen Sie Ihrem Kind eine Modern-Talking Platte vor und erklären Sie, dass diese Musik von DSDS-Dauer-Juror Bohlen stammt. Erzählen Sie, wie Sie die Abenteuer von Silas und der Roten Zora nachgespielt

haben. Erinnern Sie sich, was Sie damals in den Medien gesehen und gefunden haben, und fragen Sie Ihr Kind, was es in „seinen“ Medien sucht und sieht.

Kinder brauchen klare Regeln und Grenzen.

Sie müssen wissen und lernen, was sie dürfen und was nicht. Es ist auch wichtig festzulegen, was geschieht, wenn Vereinbarungen nicht eingehalten werden. Verbindliche Absprachen zu Programm- und Spielinhalten erleichtern den Familienalltag. Ohne Kontrollen und das konsequente Einhalten der Regeln durch alle Beteiligten geht es in den meisten Fällen nicht. Kinder werden immer wieder versuchen, die Regeln zu umgehen, Grenzen zu überschreiten – nicht zuletzt gehört dies als Entwicklungsaufgabe zum Heranwachsen dazu und die meisten Erwachsenen haben sich als Kind nicht anders verhalten. Auseinandersetzungen mit den Eltern sind also an der Tagesordnung und im Erziehungsprozess unumgänglich.

Wer kann mir weitere Tipps geben?

Bücher, Beratungsstellen, Internetseiten (siehe Anhang) sowie andere Eltern. Profitieren Sie von den Erfahrungen, die andere Eltern im Umgang mit Fernsehen, Computerspielen und dem Internet gemacht haben. Tauschen Sie sich über Regeln und Absprachen, aber auch über Lieblings-sendungen, Spielempfehlungen und geeignete Internetseiten aus. Nehmen Sie Einfluss darauf, was Ihr Kind bei Freunden macht. Gemeinsam mit den Eltern der Freunde an einem Strang zu ziehen, beugt Schwierigkeiten vor. Nehmen Sie den Kontakt auch dann auf, wenn Ihr Kind das vielleicht gar nicht gerne sieht, weil es dort zum Beispiel etwas darf, was zu Hause nicht erlaubt ist. Es ist immer besser, wenn Sie wissen, was gespielt wird.



Aquarium

Wer lebt im Aquarium?
Kann man Haie dressieren?

**Bauernhof**

Was kann die Kuh?
Wie läuft die Ernte ab?

Dinosaurier

Was ist ein Paläontologe?
Wie klingt das Brüllen von
Dinosauriern?

**Essen und Trinken**

Wie funktioniert
die Verdauung? Was
steckt in der Milch?

**Malerei**

Wie entsteht ein Bilderbuch?
Wie werden Buntstifte
hergestellt?

Pferde

Was passiert auf der
Trabrennbahn? Müssen
Pferde zum Zahnarzt?

**Polizei**

Was machen Hunde
und Pferde bei der Polizei?
Wer ist der Täter?



Einen sicheren Einstieg ins Internet bieten spezielle Kinder-Seiten wie das Online-portal *Clixmix*, das von der Deutschen Post und der Stiftung Lesen initiiert wurde. *Clixmix* möchte Mädchen und Jungen im Grundschulalter in ihrer Medienkompetenz stärken und sie bei der **Entwicklung eines aktiven, kreativen und kritischen Umgangs** mit verschiedenen Medien unterstützen. Die Lernumgebung ermöglicht ihnen, erste **Erfahrungen mit verschiedenen Medien** zu sammeln und ihr **Wissen zu erweitern**.

***Clixmix* – kindgerecht und sicher**

Clixmix ist eine **sichere, werbefreie und kostenlose** Lernumgebung mit einer **innovativen Spiel- und Wissensseite**.

Die multimediale *Clixmix*-Welt – lernen mit allen Sinnen

Die **Filme, Hörstücke, Rätsel** und **interaktiven Grafiken** erleichtern die Wissensaufnahme und fördern **logisches Denken, Konzentration** und **Kombinationsfähigkeit**. Sie sind auf das Grundschulalter abgestimmt und berücksichtigen den Reifegrad sowie die Lese- und Schreibfähigkeiten der Kinder.

Die *Clixmix*-Themen
– das Alltägliche
neu und spannend



Die *Clixmix*-Tierfiguren – verschiedene Sichtweisen und Interessengebiete

Die Tierfiguren sprechen die Kinder auf einer emotionalen Ebene an, weshalb sie in der Regel diejenige Figur wählen, mit der sie sich am meisten identifizieren können. So gelangen sie rasch an **Themen und Wissens Elemente**, die ihren **Vorlieben und Interessen** entsprechen.

Das *Clixmix*-Design – unkompliziert und ansprechend

Durch das **einheitliche Design** mit **eindeutigen Symbolen** und einer **übersichtlichen Seitenaufteilung** können Kinder *Clixmix* intuitiv bedienen.



Ich bin verspielt und schüchtern!



Ich bin kommunikativ und reiselustig!



Die *Clixmix*-Symbole



Film



Audio



i-Grafik



Quiz

Arbeits-
blatt

Game



Speichern



Drucken

Der *Clixmix*-Elternbereich – Tipps zur Medienerziehung

Hier finden Sie **Informationen über die Chancen und die Risiken des Internets** für Kinder sowie **Tipps für eine sichere**

Mediennutzung. Seien Sie Ihrem Kind ein erfahrener Partner, der dessen Fähigkeiten und Interessen kennt und ihm hilft, diese in kleinen Schritten mit *Clixmix* auszuweiten und zu vertiefen.

Die „Internet-Abmachung“

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Art, den Umfang und die Länge seiner Internetnutzung und treffen Sie diesbezüglich eine Abmachung. Halten Sie diese Vereinbarungen in einem Eltern-Kind-Vertrag fest, den Sie gut sichtbar für alle Beteiligten aufhängen. So vermitteln Sie Ihrem Kind, dass Sie ihm vertrauen. Die „Internet-Abmachung“ finden Sie als Download auf www.clixmix.de.



Ich bin frech und
entdeckungsfreudig!



Ich behalte gerne
den Überblick!



Ich will den Dingen
auf den Grund gehen!

14 Die häufigsten Fragen zu digitalen Medien



Wie viel Medienkonsum verträgt mein Kind?

Am besten treffen Sie klare Absprachen, wie lange Ihr Kind bestimmte Medien nutzen darf. Sie können zum Beispiel ein tägliches oder wöchentliches Kontingent für die elektronischen Medien insgesamt festlegen, das sich nach dem Alter Ihres Kindes richten sollte. Empfohlen sind nicht mehr als täglich 30 Min. für die 3- bis 5-Jährigen, 1 Stunde für die 6- bis 10-Jährigen, 90 Min. für die 11- bis 13-Jährigen.

Machen Computerspiele süchtig?

Computerspiele sind so programmiert, dass sie zum Weiterspielen anregen: Es gilt, das nächste Level zu erreichen, die nächste Aufgabe zu lösen oder seine Spielfigur möglichst sicher durch die Kindheit zu bringen. Zudem löst das Spiel in der virtuellen Welt unmittelbar Glücksgefühle wie Freude, Stolz oder Spannung aus, die sich in der realen Welt manchmal nicht so leicht einstellen wollen. So ist es nicht verwunderlich, dass Kinder viel Zeit mit dem Computer verbringen – manchmal mehr als ihnen guttut.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass der Computer eine übermäßige Rolle im Leben Ihres Kindes spielt, dass Freunde, Hausaufgaben und Hobbys vernachlässigt werden, dann sollten Sie zunächst den Ursachen für die Alltagsflucht auf den Grund gehen. Was findet Ihr Kind in der virtuellen Welt? Können Sie Ihrem Kind helfen, dies auch in der realen Welt zu erfahren? Überlegen Sie gemeinsam andere Aktivitäten, an denen Ihr Kind Spaß haben könnte.

Steigern Computerspiele die Gewaltbereitschaft?

Darauf lässt sich keine eindeutige Antwort geben, denn der Einfluss von gewalthaltigen Spielen ist sehr individuell und hängt von der einzelnen Persönlichkeit ab. Kinder, die eine normale Entwicklung durchlaufen und im wirklichen Leben wenig Bezug zu Gewalt haben, können sehr gut zwischen Realität und Spiel unterscheiden. Verbringt Ihr Kind jedoch überwiegend Zeit mit nicht altersgerechten Spielen, könnte sich dies negativ auf sein Verhalten auswirken. Dem können Sie durch eine Stärkung der sogenannten Rahmungskompetenz entgegensteuern. Damit wird die Fähigkeit bezeichnet, virtuelle von realen Szenarien

zu unterscheiden. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über den Realitätsbezug von Computerspielen und schärfen Sie gemeinsam einen kritischen Blick.

Wie schütze ich mein Kind im Internet?

Den besten Schutz bietet eine Kombination von Aufklärung, Begleitung und Zugriffsbegrenzung.

Kinder klicken gerne mal darauflos und können dabei unbeabsichtigt Dateien herunterladen, die möglicherweise Ihren Computer schädigen und Kosten verursachen. Um sich vor Viren, Datenmüll und Gebühren zu schützen, können Sie für Ihr Kind ein eigenes Profil auf dem Rechner einrichten, bei dem Downloads und Software-Installation gesperrt sind.

Es empfiehlt sich, in Word eine Liste mit Internetadressen anzulegen, die Ihr Kind besuchen darf. Wenn Sie eine Webadresse in ein Worddokument tippen, verwandelt sie sich automatisch in einen Link. Klickt Ihr Kind auf den Link, öffnet sich der Internet-Browser und verbindet mit der Wunschseite. Die Suche im Netz wird dadurch überflüssig und die Gefahr, sich zu verlieren, minimiert.

Sie können über die Registerkarte „Internetoptionen“ die Inhalte Ihres Browsers einschränken und Seiten mit Gewalt, Pornografie oder Glücksspiel sperren. Filtersoftware allein bietet aber keinen verlässlichen Schutz und sollte nicht die elterliche Aufsicht und Begleitung ersetzen.

Kinder sollten mit Kindersuchmaschinen surfen. Diese durchstöbern nur ausgewählte Kinderseiten, was verhindert, dass Ihr Kind beim Recherchieren auf bedenkliche Inhalte stößt. Zu den bekanntesten Kindersuchmaschinen gehören www.blindekuh.de, www.helles-koepfchen.de und www.fragfinn.de.

Eine E-Mail-Adresse mit beschränktem Mailverkehr können Sie für Ihr Kind zum Beispiel bei www.zum-mail.de/Grundschule oder www.mail4kidz.de einrichten. Werbefreiheit ist garantiert, da nur Nachrichten von Freunden aus dem Adressbuch empfangen werden können. Dabei ist dennoch zu beachten, dass die Mailadresse keine Rückschlüsse auf die Identität Ihres Kindes zulässt, also keine persönlichen Angaben wie zum Beispiel Namen enthält. Falls Ihr Kind über eine reguläre E-Mail-Adresse



verfügt, sollten Sie mit ihm einige Sicherheitsregeln vereinbaren, etwa keine Kettenbriefe weiterzuleiten, keine Spam-Mail zu beantworten, keine Anhänge zu öffnen und keine Mails von Unbekannten alleine zu lesen.

Im Internet gibt es viele Chats für Kinder, aus denen Sie gemeinsam auswählen können. Ein guter Kinderchat sollte moderiert sein, Beleidigungen sanktionieren und einen Alarmbutton bereitstellen, mit dem man Vorfälle sofort melden kann. Geeignete Kinderchats finden Sie zum Beispiel unter www.seitenstark.de und www.cyberzwerge.de. Achten Sie auch darauf, dass Ihr Kind einen neutralen Nicknamen wählt, ohne Bezug zu Alter und Name. Sollte dennoch etwas vorkommen, Ihr Kind beleidigt oder belästigt werden, ist es ratsam, Ruhe zu bewahren. Signalisieren Sie Ihrem Kind, dass es keine Schuld trifft und es immer mit Ihnen über seine Chatbegegnungen sprechen kann.

Kostenfalle Internet: Vermeintlich gebührenfreie Downloads entpuppen sich mitunter als teure Abonnements. Insbesondere die bei Kindern beliebten Klingeltonportale

sind für solche Geschäftspraktiken bekannt. Es empfiehlt sich, solche Portale generell im Profil Ihres Kindes zu sperren. Wurde aus Versehen doch ein Abonnement abgeschlossen, erheben Sie Einspruch oder verweigern Sie die Bezahlung. Denn Kinder von sieben bis vierzehn Jahren dürfen nur mit Zustimmung der Eltern Verträge dieser Größenordnung abschließen. Achten Sie auch darauf, sich immer aus Ihrem Computer auszuloggen: Tätigt Ihr Kind einen Einkauf über Ihr Profil, bleibt dieser wirksam. Weitere Informationen zu Abofallen und zum Internetshopping halten die Verbraucherzentralen bereit (www.vzbv.de).

Wie bewerte ich Lernprogramme?

Generell sollten Sie bei der Auswahl von Spielen und Lernprogrammen für Ihr Kind auf Altersbeschränkung, kindgerechte Inhalte und pädagogische Prädikate wie den Erfurter Netcode, Tommy und Pädipreis achten. Informationen und Empfehlungen finden Sie auf Plattformen wie www.spieleratgeber.de, www.feibel.de und www.gigamaus.de.

Link- und Lesetipps zum Thema

www.medienbewusst.de

Das Internetportal des Instituts für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Technischen Universität Ilmenau informiert Eltern und Kinder über die Chancen und Risiken unterschiedlicher Medien. Renommierte Medienexperten geben Tipps zum Umgang mit TV, Handy, Computer- und Videospiele, Internet, Kino, Hörbüchern und Musik. Wer Empfehlungen für kindgerechte Medienprodukte sucht oder sich über den aktuellen Stand der Medienforschung informieren möchte, ist hier ebenfalls richtig. Nicht zuletzt ein Lexikon der Fachbegriffe sowie Links zu unzähligen Broschüren machen diese Plattform zu einer ersten Adresse in Sachen Medien-erziehung.

Broschüren zur Mediensicherheit

Wie können Eltern ihre Kinder vor Übergriffen im Chat schützen? Welche Gefahren lauern im Netz? Wie viel Zeit sollten Kinder mit Medien verbringen? Was sind die Anzeichen von Computersucht? Welche Computerspiele und Fernsehprogramme eignen sich für welche Altersstufe? Über diese und andere Fragen zur Medienerziehung geben folgende

Broschüren Auskunft, die im Internet zum Download zur Verfügung stehen:

- > **Klicks-Momente**
(www.polizei-beratung.de, Schwerpunkt Internetsicherheit)
- > **Geflimmer im Zimmer**
(www.bmfsfj.de, Schwerpunkt Fernsehen)
- > **Der richtige Dreh im www**
(www.bmfsfj.de, Schwerpunkt Internetsicherheit)
- > **Mit Medien leben lernen**
(www.lfm-nrw.de, Schwerpunkt Erziehungstipps)
- > **Das ist doch (k)ein Kinderspiel!**
(www.weisser-ring.de, Schwerpunkt Computerspiele)
- > **Chatten ohne Risiko?**
(www.jugendschutz.net, gibt es auch als Unterrichtseinheit)
- > **Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko**
(www.bmfsfj.de, gibt es als Eltern- und Kinderbroschüre)
- > **SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen. – Tipps zur Medienerziehung**
(www.bmfsfj.de, behandelt alle Medien von Fernseher bis Handy; auch in türkischer Sprache erhältlich)

> Thomas Feibel: **Kindheit 2.0 – So können Eltern Medienkompetenz vermitteln.**

Stiftung Warentest, Berlin 2009,
192 S., 16,90 €

Thomas Feibel gibt Eltern viele konkrete Tipps zum Umgang mit Fernsehen, Computer, elektronischen Spielen, Internet und Handy in der Familie. Es werden die Vorteile und Nachteile der unterschiedlichen Medien differenziert aufgezeigt und so die Voraussetzungen für eine aktive Medienerziehung geschaffen. Zahlreiche Experteninterviews runden den informativen Ratgeber ab.

> Jens Winkelmann: **Computer und Internet – Der ultimative Ratgeber für Eltern.** Patmos Verlag, Düsseldorf 2009,
170 S., 14,90 €

Wer herausfinden möchte, weshalb das eigene Kind Computerspiele so faszinierend findet, ist mit diesem Buch gut beraten. Detailliert schildert der Autor, was die verschiedenen Spielgenres zu bieten haben und welche Bedürfnisse sie bei den Heranwachsenden befriedigen. Gezeigt wird auch, wie Eltern Defizite in der realen Welt ausgleichen können, um einer etwaigen Flucht in die virtuelle

Welt vorzubeugen. In einem zweiten Teil werden die Gefahren des Internets von E-Mail bis rechtsextremistischer Werbung aufgezeigt und erläutert, wie man Kinder aufklären und schützen kann.

> Andreas Neider: **Medienbalance – Erziehen im Gleichgewicht mit der Medienwelt. Ein Elternratgeber.**

Verlag Freies Geistesleben,
Stuttgart 2008, 148 S., 16,90 €

Wie viel Medienkonsum ist in welcher Altersstufe vertretbar? Wie lässt sich ein Ausgleich schaffen zwischen dem passiven Aufnehmen von Bildern, Tönen und Zeichen und schöpferischen Aktivitäten? Andreas Neider blickt zwar sehr skeptisch auf die Medien, weiß aber, dass es gelingen muss, sie sinnvoll in den Alltag zu integrieren. Wie er sich das vorstellt, erklärt er hier ausführlich, unterstützt von aussagekräftigen Statistiken.

Impressum:

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz
Tel.: 061 31/288 90-0
Fax: 061 31/230 33
www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Heinrich Kreibich

Programme und Projekte:
Gaby Hohm, Sabine Uehlein

Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer

Fachautor: Jürgen Slegers
(Spielraum – Institut zur Förderung von
Medienkompetenz, Köln), S. 5–9

Gestaltung: Complan | LPG

Bildnachweis: Leah-Anne-Thompson/Fotolia, S. 3

Druck: DruckVogt GmbH

Stand: Februar 2013

Mat-Nr.: 675-602-226

© Stiftung Lesen, Mainz 2013
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Deutsche Post AG
Zentrale
Marktkommunikation
53250 Bonn
www.postundschule.de

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz
www.stiftunglesen.de

Eine gemeinsame Initiative von

