

Professionalisierung kommunaler Alkoholprävention- Wege und Grenzen der Partizipation von Jugendlichen in der Suchtprävention

Workshop 09.09.2021

*Partizipation am Beispiel
Mediensuchtprävention*

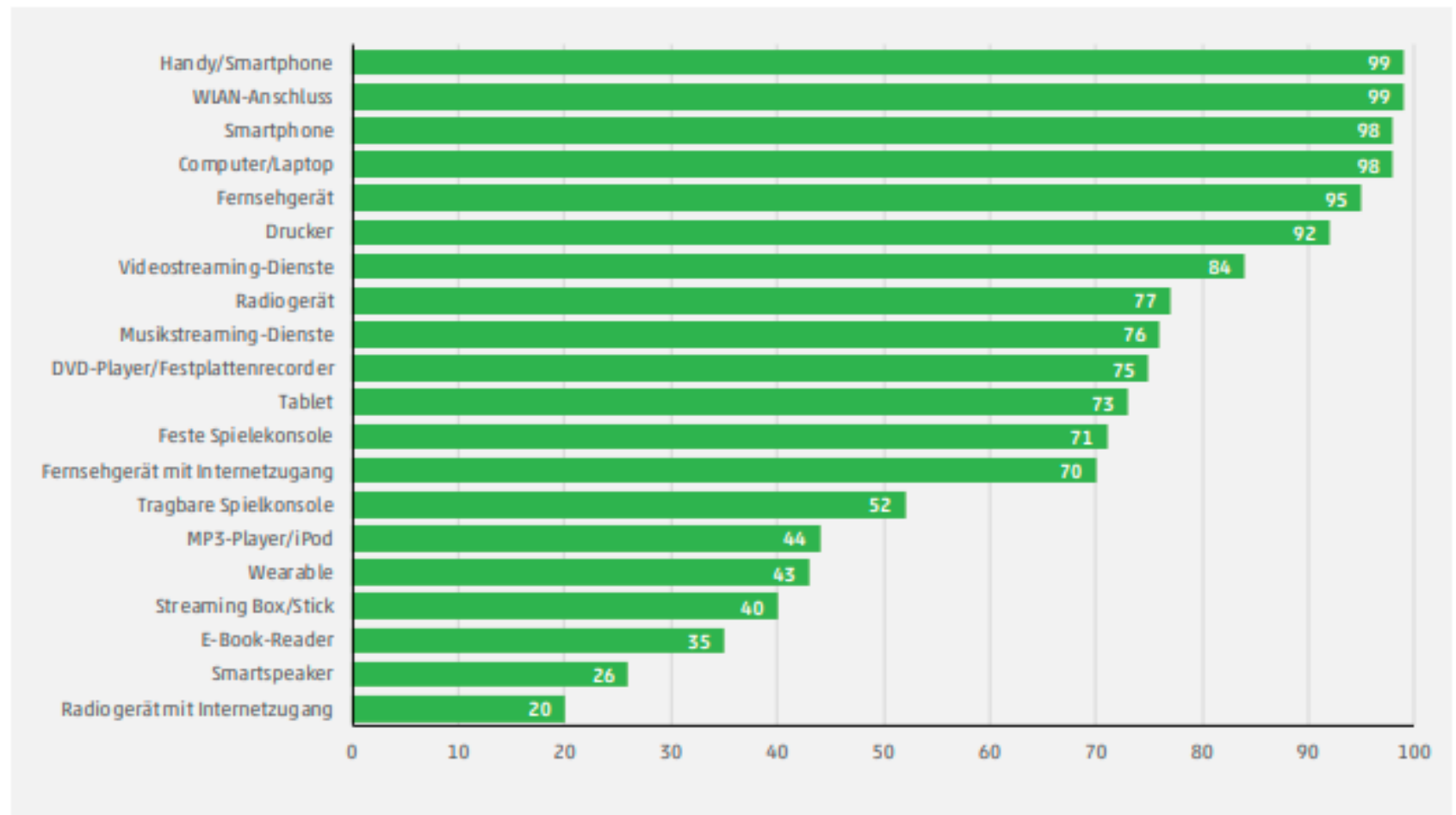
Referent: Andreas Pauly, Diplom-Sozialpädagoge

Inhaltsverzeichnis

- I. Internet- und computerspielbezogene Störung**
- II. Partizipation in den verschiedenen Projekten**
- III. Einstufung unserer Projekte**

I. Internet- und computerspielbezogene Störung

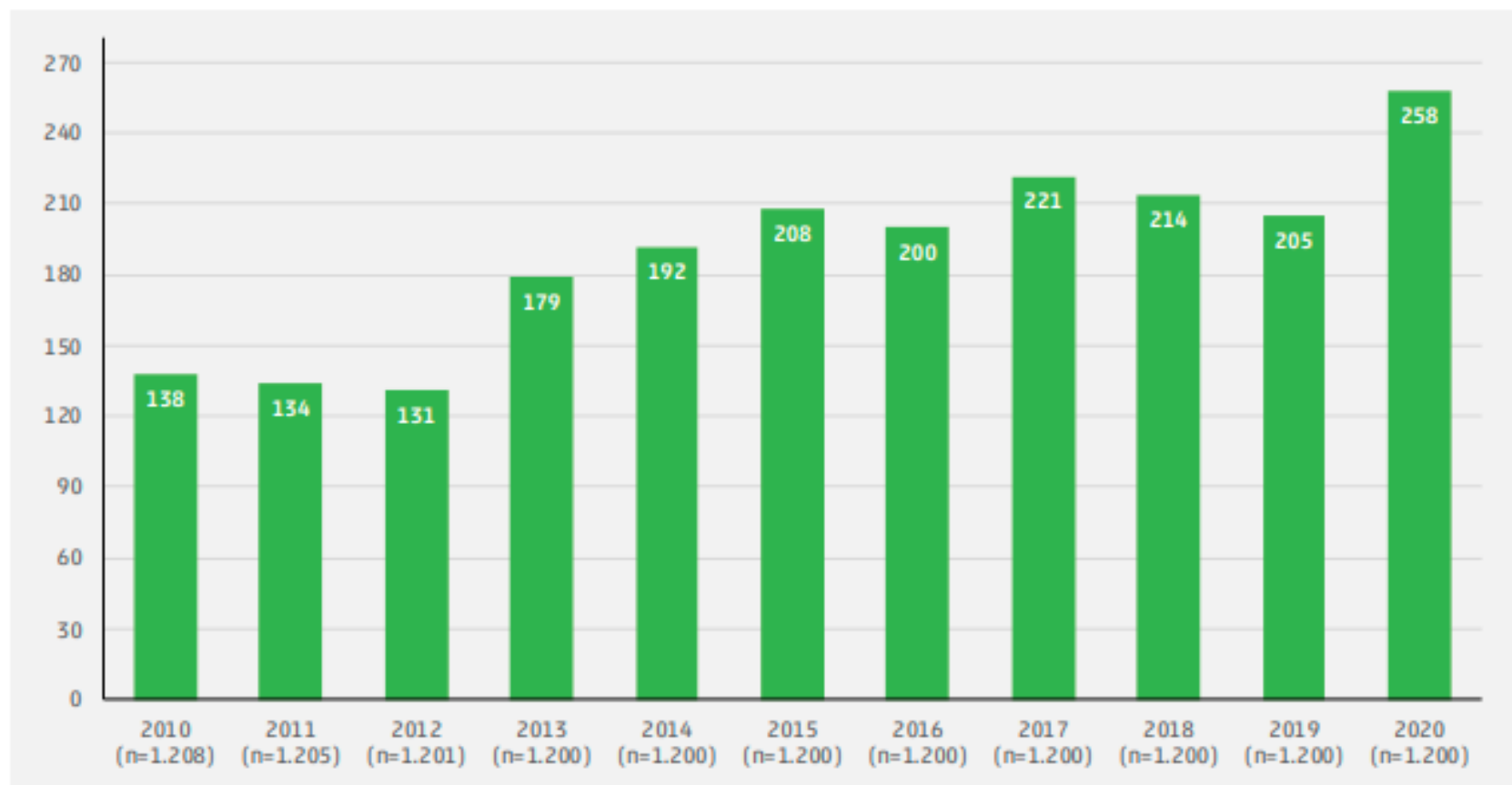
Geräte-Ausstattung im Haushalt 2020



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2010–2020

– Montag bis Freitag, Selbsteinschätzung in Minuten –



Quelle: JIM 2010-JIM 2020, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten

Exzessive Mediennutzung in Zahlen

PINTA Studie (2013):

560.000 Menschen zwischen 14 – 65 Jahren

→ 1 % der deutschen Bevölkerung haben eine internetbezogene Störung

Neue Drogenaffinitätsstudie der BZgA (2020)

8,4% der 12 bis 17-Jährigen haben eine internetbezogene Störung

**30,8 % haben ein riskantes Verhalten
bzw. sind gefährdet, süchtig zu werden**

ICD-11 der WHO

International Classification of Diseases **Punkt 6D11**

Diese Störung wird als "Muster wiederkehrender oder beständiger Spielverhalten ('Digitales Spielen oder Videospielen **Computerspielsucht**)" bezeichnet,

Drei Kriterien erfüllen:

- **Mangel an Selbstkontrolle darüber, wann und wie häufig gespielt wird,**
- **Die Priorisierung des Spielens über Lebensinteressen,**
- **Die Unfähigkeit das Spielen einzustellen, selbst wenn es schon negative Konsequenzen hatte.**

Um diese Diagnose zu stellen, muss dieses Verhalten über 12 Monate vorliegen. Der Arzt oder Therapeut kann das feststellen.

II. Partizipation bei den Konzepten Prävention bei internetbezogener Störung

**Der wesentlichste Schutzfaktor, der am stärksten
zu einer gelingenden Entwicklung beiträgt und
viele Risikofaktoren abpuffern kann, ist:**

**eine stabile, wertschätzende, emotional warme
Beziehung
zu einer (erwachsenen) Bezugsperson.**

Ziele von Mediensuchtprävention

- 1. Erhöhen der Kenntnis über negative Folgen exzessiver Computerspiel- und Internetnutzung in den Zielgruppen**
- 2. Förderung der Reflexionsfähigkeit sowie Einstellungsänderung zur eigenen Computerspiel- und Internetnutzung**
- 3. Förderung der selbstkritischen Änderung des Nutzungsverhaltens von Computerspiel- und Internetangeboten**
- 4. Förderung der Beratungsbereitschaft im Bedarfsfall**



Die Wirkung von Filtern

Net-Piloten
So kannst du dabei sein

- Information
- (kritische) Selbstreflexion
- Selbsttest
- Online Beratungsprogramm
- Weitergehende Hilfeangebote



Slider pausieren

Startseite

Exzessive Mediennutzung bei Jugendlichen

Informationen, Hilfe und Beratung für Eltern, Lehrkräfte und Fachpersonal

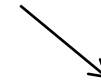
Angesichts der zahlreichen digitalen Möglichkeiten ist die Medienerziehung heutzutage mit verschiedenen Herausforderungen verbunden. Um Ihnen bei dieser Aufgabe Unterstützung anzubieten, steht auf diesem Portal ein umfangreiches Informations- und Beratungsangebot zur digitalen Medienwelt und der verantwortungsvollen Mediennutzung zur Verfügung. Zudem können Sie auf Ressourcen wie die Beratungsstellendatenbank oder die E-Mail-Beratung zurückgreifen, um sich in individuellen Fällen professionellen Rat einzuholen.



Zweitägige Weiterbildung von Multiplikatoren der Suchtfachstellen im jeweiligen Bundesland

Erteilung der BZgA-Durchführungszertifikate und Weitergabe des Schulungsmanuals

Zweitägige Schulung von je 2 Multiplikatoren pro Schule durch Suchtfachstelle*



Eigenständige
Durchführung der
Net-Piloten-
Ausbildung

Begleiteter Einsatz der Net-
Piloten in jüngeren
Schulklassen

Begleitung des Elternabends
zur Medienerziehung

Net-Piloten:

Ablauf für die Suchtfachstellen

*Befähigung der Schulen zur selbständigen Durchführung des Net-Piloten-Projekts

Pflichtmodule



Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

**Inhalte aus dem
bekannten Konzept**

Neu: Modulform

- 90 Minuten pro Modul
- inhaltlich geschlossen
- flexibler in der Umsetzung



Beispielhafte Zusatzmodule



Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

• YouTube

- Ziele: Hintergrundwissen zu YouTube vermitteln, Chancen und Risiken der Mediennutzung
- Kreative Optionen aufzeigen

■ FOMO

- Fear of missing out - Grundlagen
- Ziele: Selbstreflexion ermöglichen, Selbstbewusstsein stärken

Beispielhafte Zusatzmodule



Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

• Videospiele

- Ziele: Aufklärung über Gaming, Chancen und Risiken der Mediennutzung
- Sensibilisierung des Konsumverhaltens von Gamern

■ Social media

- Ziele: Faszination überlegen, Selbstreflexion ermöglichen
- Regeln erstellen
- Kreativität fördern

Peer Education

Vorteile der Peer Education:

- Peers sprechen die gleiche Sprache
- Die Jugendlichen wissen um die Faszination von Medien
- Sie sind in der gleichen Lebenswelt (gaming, Social web)
- Sie wollen den anderen helfen

Partizipation bei Net-Piloten

- Es ist so, dass die Jugendlichen ausgebildet werden und Workshops mit Jüngeren umsetzen
- Die Net-Piloten erhalten Strukturen und Methoden, sie werden auf den Transfer der Workshops vorbereitet.
- Sie nehmen Einfluss auf die Auswahl der Zusatz-Module je nach Relevanz für ihre Schule/Lebenswelt
- Weitere Umsetzungsmöglichkeiten innerhalb der Schule sind planbar, z.B. Infostand am Tag der offenen Tür
- Auswertung der Meinung bei der Evaluation

**Interesse und Verständnis für die Medien
bei den Eltern wecken**

Bezug zu Hart Modell

Einstufung :

- Phase 5: Aktive Umsetzung durch die Jugendlichen, freiwillige Teilnahme, Begleitung der Workshops unter Anleitung der Lehrkräfte, Bearbeiten der Themen mit den Jüngeren in ihrer eigenen Sprache
- Phase 6: Weitere Gestaltung und Schwerpunktsetzung, z.B. eigene Bausteine und Themen einarbeiten, Beteiligung beim Elternabend
- Phase 7: niedrigschwelliges Beratungsangebot durch Net-Piloten anbieten oder selber eigene Bausteine umsetzen, z.B. beim Tag der offenen Tür das Projekt präsentieren.

Reality adventure to go

Präventionsprojekt für Jugendlichen mit exzessiver Mediennutzung
für Hauptschulen und Jugendhilfeeinrichtungen

- Reflexion von Suchtentstehung
und eigener Mediennutzung
- Erkennen von risikoreichen
Verhaltensweisen
- Fördern analoger
Freizeitgestaltung



Gefördert vom

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen



Was ist Reality Adventure to go?

- Für 12- bis 18-Jährige Jugendliche in der stationären Jugendhilfe
- Fünf Module á drei Stunden
- Inhalte: kompetente Mediennutzung
 - Was bedeutet Medienabhängigkeit?
 - Möglichkeiten der Freizeitgestaltung
- Multiplikatoren Schulungen und angepasste Elternarbeit-Angebote
- Veranstaltungsort:
 - Haupt-, Real und Gesamtschulen sowie in Jugendhilfeeinrichtungen

Hauptziel des Projektes?

Die Jugendlichen lernen eine Balance zwischen analogen und digitalen Welten zu erarbeiten und für sich nachhaltig umzusetzen.

Nutzen und Gewinn für die Einrichtungen?



**Sensibilisierung der Jugendlichen zum Thema Medien und
Mediensucht sowie ein Erproben einer Balance zwischen
digitalen und analogen Welten**



**Zusätzliches Bildungsangebot zur Vermittlung von
Medienkompetenz (Inhalt des Lehrplans in NRW)**



**Informationsabende für Eltern, um über eine kompetente
Mediennutzung zu informieren**



**Teilnahme an einem Projekt mit innovativen Ansatz zur
Förderung von Medienkompetenz in Verbindung mit
Suchtprävention**

Partizipation

Die Jugendlichen werden in ihrer Lebenswelt abgeholt

- Ihre Themen werden bearbeitet
- Haltung wird gestärkt

Einstufung in 4: Die Jugendlichen werden mit ihrem Thema angesprochen.

Smart Kiddies-

Mediensuchtprävention in der Grundschule

Smart Kiddies ist ein Projekt zur Prävention von exzessiver Mediennutzung in der **Grundschule** und setzt bereits vor dem Entstehen einer problematischen Nutzung an.

Im Rahmen der universellen Prävention richtet sich das Projekt hauptsächlich an Kinder im 4. Schuljahr sowie an deren Eltern und Lehrkräften.

Träger: Aktionsplan gegen Sucht NRW in Kooperation mit der Fachstelle Suchtvorbeugung Wuppertal

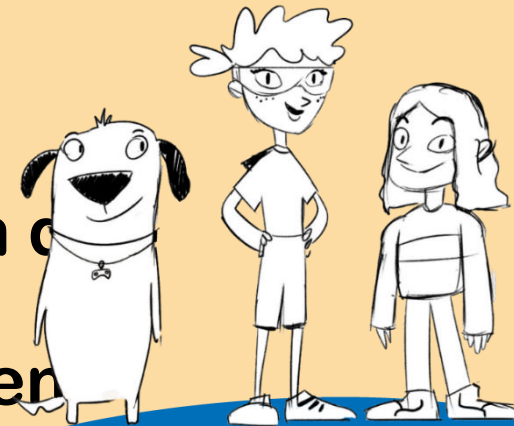
Projektlaufszeit: 01.09.2020-31.08.2022

Smart Kiddies- Mediensuchtprävention in Bonn

Ziele

- Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum
- Alternativen fördern
- Selbstbewusstsein stärken

Phase 2-3: Partizipation ist hier durch
Weitergabe von Information und
Beteiligung durch interaktive Aufgaben
vorhanden.



Smart kiddies

Widersprüche der Partizipation in der Mediensuchtprävention

- Evidenzbasierte Suchtprävention muss auf ihre Wirkung überprüft werden und widerspricht so der Orientierung an den flexiblen Bedürfnissen von Jugendlichen und der schnellen Weiterentwicklung medialer Angebote.
- Rahmen zwischen selbstbestimmter Lust auf Computerspielen und Mediennutzung und Strukturen eine gesunden Medienerziehung.

Vielen Dank für die fachliche und finanzielle Unterstützung der Projektpartner



Im Auftrag der



**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Gefördert vom

Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



update

Fachstelle für Suchtprävention –
Kinder-, Jugend-, Elternberatung

Andreas Pauly

update Fachstelle für Suchtprävention
Caritas und Diakonie

E-Mail: andreas.pauly@cd-bonn.de

