

DIGITALE WELTEN

Was nutzt Ihr Kind?

Elternveranstaltungen
zu aktuellen
Medienthemen

Die Nutzung digitaler Medien gehört ab dem Kindesalter selbstverständlich zum Alltag dazu. Kinder und Jugendliche kommunizieren über das Smartphone mit ihren Freunden, folgen ihren Stars auf Social Media, tauchen in fremde digitale Spielwelten ein, recherchieren online mit Hilfe von KI-Anwendungen und lassen sich von Film-Streaminginhalten berieseln.

Der digitale Raum birgt aber auch Gefahrenpotenzial, die einer unbeschwerten Teilhabe von Kindern und Jugendlichen entgegenstehen: Cyber-Mobbing, Mediensucht, Cyber-Grooming, Desinformation, pornografische oder gewaltverherrlichende Bilder.

Die Aufklärung über Risiken und Grenzen der Mediennutzung muss im Elternhaus anfangen, denn trotz der Verbreitung mobiler Endgeräte findet die Mediennutzung von Kindern meist zu Hause statt. Deshalb sind insbesondere Mütter und Väter gefordert, ihre Kinder beim Medienumgang zu begleiten.

Mit dem Projekt „Digitale Welten – Was nutzt Ihr Kind?“ unterstützt das Niedersächsische Sozialministerium in Kooperation mit der Niedersächsischen Landesmedienanstalt Eltern rund um die verschiedenen Aspekte des Umgangs mit digitalen Medien.

In kostenfreien Informationsveranstaltungen, die online oder in Präsenz durchgeführt werden können, werden Eltern über die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen informiert. Sie bekommen Tipps für die Medienerziehung und erhalten weiterführende Informationsmaterialien sowie Hinweise zu interessanten Webseiten.

THEMA FÜR ELTERN VON KINDERN IM VORSCHULALTER

Digitales Kinderzimmer

- **Mediennutzung** von unter 3-Jährigen
Ist das nicht zu früh?
- „**Löwenzähnchen**“ oder „**Paw Patrol**“
Woran erkenne ich kindgerechte Sendungen?
- **Bilderbuch- und Spiele-Apps**
Wo kann ich mich über pädagogisch wertvolle Angebote informieren?

Wenn Sie eine medienpädagogische Elternveranstaltung durchführen wollen und dafür die kostenlosen Referent*innen des Projektes nutzen möchten, füllen Sie bitte das hier hinterlegte Formular aus:

jugendschutz-niedersachsen.de
» Medien » Digitale Welten



Themenwünsche, Zielgruppen und ob Sie einen Online-Elternabend oder lieber eine Präsenz-Veranstaltung wünschen, können Sie gerne angeben. Die Feinabstimmung nehmen Sie dann mit dem*der jeweiligen Referent*in individuell vor. Bei Fragen melden Sie sich bitte bei der LJS, die das gesamte Projekt leitet und organisiert.

THEMEN FÜR ELTERN VON KINDERN ZWISCHEN 6 UND 10 JAHREN

Fernsehen

- „**SpongeBob**“, „**Miraculous**“ oder „**Die Sendung mit der Maus**“ Was verstehen unsere Kinder?
- Kann „**Heidi**“ Kindern Angst machen?
Die „handlungsleitenden“ Themen der Mädchen und Jungen
- **Krimis und Kriegsbilder in Nachrichten**
Warum Gewalt in Film und Fernsehen problematisch ist

Digitale Spiele

- Als „**Super Mario**“ oder als „**Jedi-Ritter**“ die Welt retten – Jungen brauchen Vorbilder, was benötigen Mädchen?
- „**Fortnite**“: gespielt im Grundschulalter, freigegeben ab 12.
Alterskennzeichen digitaler Spiele
- „Nur noch 10 Minuten“
Zeitliche Grenzen setzen
- Mal ein paar Juwelen oder Kartenpacks im In-Game-Shop kaufen, um im Handy Spiel weiter zu kommen
Spiele-Apps und In-Game-Käufe

Smartphone

- **Die unsichtbare Leine**
Mein Kind muss jederzeit erreichbar sein
- Kommunizieren über **WhatsApp**, Videos bei **TikTok** hochladen, Bilder bei **Snapchat** posten
Erste Schritte in Sozialen Netzwerken
- Mit der App Freunde orten, In-Game-Käufe tätigen und personalisierte Werbung erhalten
Welche **persönlichen Daten** werden gespeichert?

THEMEN FÜR ELTERN VON KINDERN ZWISCHEN 10 UND 14 JAHREN

Soziale Netzwerke

- **TikTok, WhatsApp, Instagram** und Co.
Selfies und andere Probleme
- Kennen Sie die **YouTube-Stars** und **Influencer*innen** Ihrer Kinder?
- Meine Kinder posten, teilen, kommentieren alles
Wie kann ich die **Privatsphäre meiner Kinder** schützen und sie vor **Kontakten mit Fremden** bewahren?

Digitale Spiele

- Von „**EA Sports FC 24**“ bis „**Fortnite**“
In-Game-Käufe haben eine Relevanz bei der Alterskennzeichnung digitaler Spiele
- Was sind die so genannten **Let's Plays**, die auf YouTube oder Twitch geschaut werden?
- Folterszenen bei „**GTA**“, Töten bei „**Call of Duty**“
Wie wirkt die Gewalt auf ältere Kinder?
- Ab wann werden **lange Spielzeiten** zum Problem?

