



TIPPS FÜR EINEN BEWUSSTEN UMGANG MIT GAMING UND SOZIALEN MEDIEN FÜR JUGENDLICHE MIT FÖRDERBEDARF

FÜR FACHKRÄFTE
UND ELTERN

Ergebnisse aus dem
FITING4YOU-Projekt
(2024-2025).

01. WIESO ONLINE?

(1) Spaß und Unterhaltung; (2) soziale Kontakte pflegen; (3) Neues lernen; (4) Langeweile und Einsamkeit überwinden.



TIPPS

Die Zeit, die man online verbringt, kann Spaß machen und bereichernd sein, aber zu viel Zeit kann sich negativ auf das Handeln, das Lernen, das Wohlbefinden und das soziale Leben junger Menschen auswirken.

02. ZEIT ONLINE

Jugendliche sind oft müde, kommen zu spät, versäumen die Schule und lassen Aufgaben ausfallen, weil sie online sind.



TIPPS

- (1) einen Tagesplan erstellen;
- (2) attraktive Alternativen anbieten;
- (3) Einsatz von Hilfsmitteln für die Bildschirmarbeit;
- (4) das gewünschte Verhalten vorleben.

03. GELDAUSGABEN

Viele Jugendliche geben ihr Geld online aus - oft übermäßig. Online-Werbung und Produktplatzierung beeinflussen ihr Ausgabeverhalten.



TIPPS

- (1) mit einer einfachen Haushaltsplanung helfen;
- (2) Gespräche über Geldgewohnheiten führen;
- (3) Kauflimits festlegen

04. GAMING

Die Risiken umfassen
(1) aggressive Inhalte (Verhalten);
(2) Werbung und „kostenlose Inhalte“ (Beeinflussung);
(3) süchtig machende Funktionen (wie Erfolg).



TIPPS

(1) Gespräche über die Auswahl von Spielen; (2) Diskussionen darüber, wie Unternehmen mit Spielen Geld verdienen; (3) Altersfreigaben (PEGI) und definierte Regeln einhalten.

05. SOZIALE MEDIEN & INFLUENCER

Viele Jugendliche sind überzeugt, sich nicht beeinflussen zu lassen – und doch tätigen die meisten von ihnen Impulskäufe, angeregt durch Inhalte aus dem Influencing-Bereich, etwa durch Empfehlungen für bestimmte Produkte.



TIPPS

- (1) gemeinsames Erkennen von Produktplatzierungen;
- (2) gemeinsames Einkaufen und Besprechen der Produktauswahl;
- (3) Besprechen von „Wünschen“ gegenüber „Bedarfen“.

06. SICHERHEIT IM NETZ

Zu den Risiken gehören
(1) Cybermobbing (sowohl als Opfer als auch als Täter); (2) Betrug und (3) Verlust von Konten und Spielgegenständen online.



TIPPS

(1) Vermittlung von sicherem Verhalten im Internet; (2) Verwendung von Datenschutzeinstellungen und sicheren Passwörtern; (3) Unterstützung bei der Weiterbildung.

SPIELE UND SOZIALE MEDIEN KÖNNEN FREUDE BEREITEN UND MENSCHEN MITEINANDER VERBINDEN – DOCH WENN ES AN REIZVOLLEN OFFLINE-ALTERNATIVEN FEHLT, WERDEN SIE LEICHT ZUR ZUFLUCHT, DIE NICHT NUR ZEIT UND GELD KOSTET, SONDERN AUCH DAS LERNEN, DAS HANDELN, DAS WOHLBEFINDEN UND DAS SOZIALE LEBEN JÜNGER MENSCHEN BEEINTRÄCHTIGEN KANN.

ERFOLGREICHE ANSÄTZE

- (1) attraktive Offline-Alternativen anbieten
- (2) frühzeitige Einbindung praktischer digitaler Medienkompetenz in pädagogische Angebote
- (3) konsequente Regeln in den Familien aufstellen
- (4) offene Diskussionen und Reflexion ermöglichen



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden. Projektnummer: 2023-3-DE04-KA210-YOU-000175113