

Computer, Handy & Co.

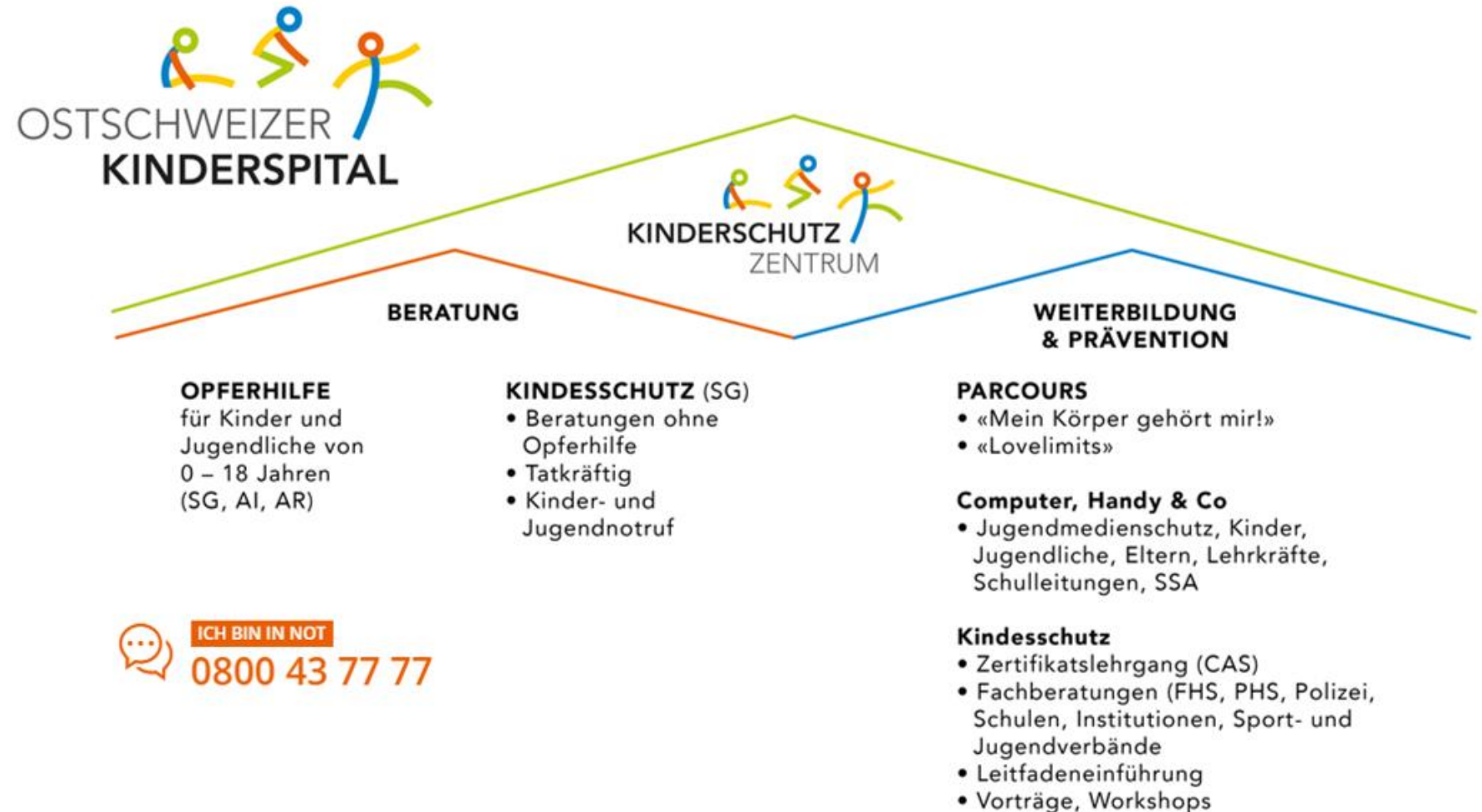


**Chancen und Gefahren digitaler Medien
Elternabend Primarschule Kirchplatz**

12.11.2025

Referentin: Jael Dahinden

Ostschweizer Kinderspital - Kinderschutzzentrum



Chancen und Gefahren

Das Internet ist vergleichbar mit einer grossen Stadt:

- Sichere Gegenden
- Dunkle Ecken
- Nette Leute
- Merkwürdige Gestalten
- Verkehrsberuhigte Zonen
- Gefährliche Strassen
- Kinderspielplätze
- Rotlichtbezirke
- Kulturelle Schätze
- Kriminalität

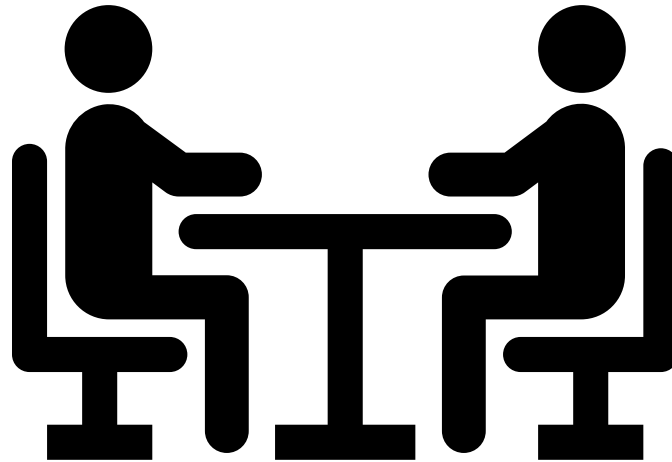
Programm

- Murmelgruppe
- Hörmedien, Filme, Apps und Games
- Tipps
- Medienzeiten
- Fachstellen

Einstiegsfilm



Murmelgruppe



Austausch Hörmedien



Tipps Hörmedien

- Sinnvoll ist ein gemeinsames Erleben von Hörangeboten.
- Gehörtes sollte gemeinsam reflektiert und allenfalls nachgespielt werden.
- Ein Hörbuch sollte eine einfache Handlung haben, die nah an der Lebenswelt der Kinder ist und nicht viel Spannung aufbaut.
- Die Lautstärke sollte gering eingestellt werden.
- Kinder brauchen Pausen, ohne akustische Reize.

Filme





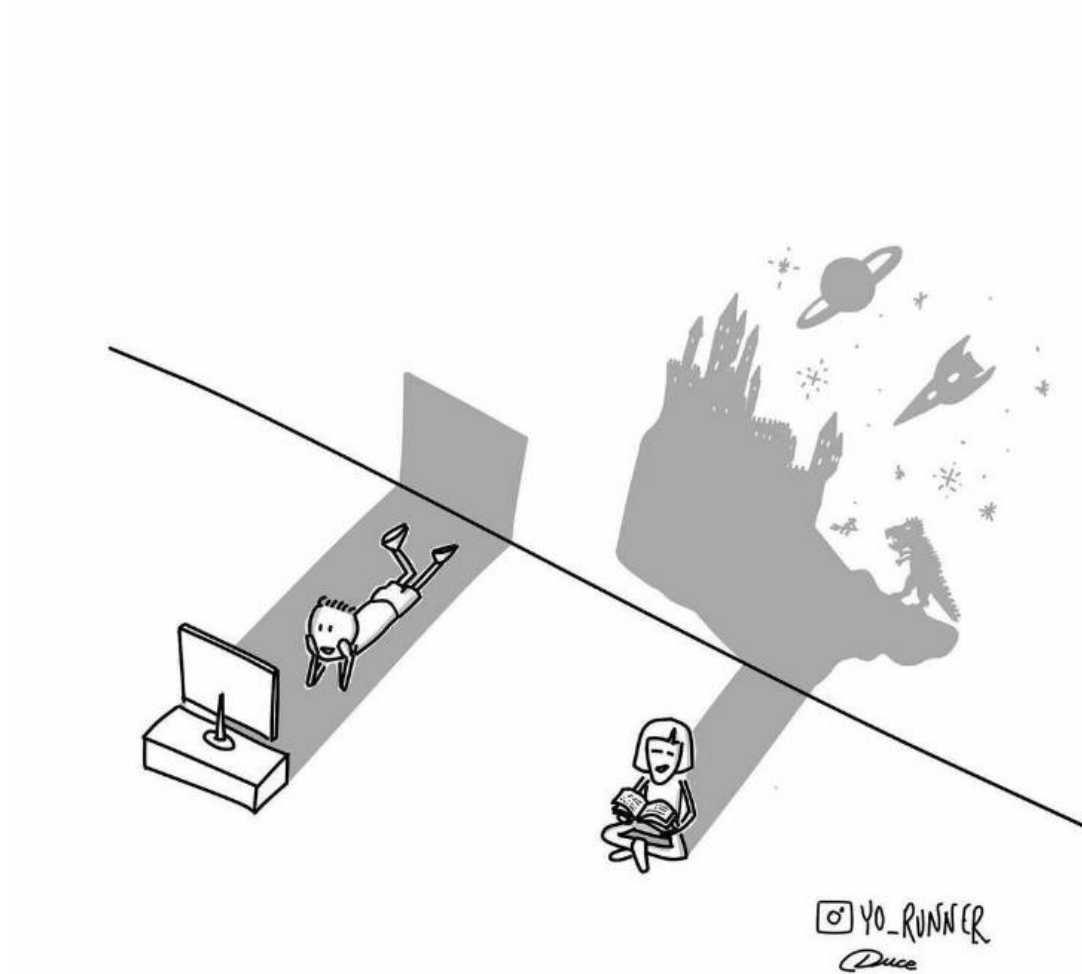
Tipps Filme

- Bei Kindern kommen während dem Schauen Gefühle und Fragen auf. Es braucht die Begleitung durch die Eltern. Fernseher sind keine Babysitter.
- Altersgerechte Filme dauern nicht allzu lange, haben keine schnellen Schnitte, wechseln ab zwischen Spannung und Entspannung, haben geradlinige Geschichten mit einer überschaubaren Anzahl von Figuren, eine einfache Erzählweise, eine verständliche Sprache und ein «Happy End».

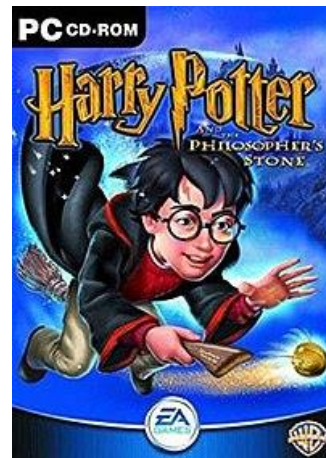
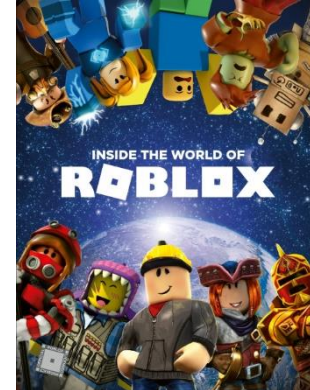
Tipps Filme

- Bildschirme bieten keine Möglichkeit zur Interaktion mit allen Sinnen, die für einen Lerneffekt entscheidend ist.
- Wenn Kleinkinder bereits früh regelmässig solchen Reizen ausgesetzt sind, kann das zu Sprachentwicklungsstörungen, Schlafproblemen und später zu Lern- und Konzentrationsschwierigkeiten führen. Und es findet eine Gewöhnung an den passiven Konsum statt.

Phantasie



Games



Was Kinder vom Gamen bekommen

- Anerkennung für gute (Spiel)Leistungen
- Belohnungsreize, etwas zu (er)schaffen
- Schnell lebige Welt, viele Reize
- Freundschaft, Anerkennung in der Gruppe (Peers)
- In eine andere Welt abtauchen
- Spass, Spannung und Action
- Fehler machen dürfen

Problematische Aspekte



Zu wenig Schlaf und Konzentrationsprobleme in der Schule



Suchtpotenzial



Problematische Werbung in Gratis-Apps



Kostenfalle durch In-App-Käufe

Gameinhalte



Je mehr die Altersempfehlungen vom realen Alter abweichen, umso bessere Begleitung brauchen die Kinder / Jugendlichen

Tipps App / Games

- Apps punktuell einsetzen und die Nutzungsdauer zeitlich begrenzen.
- Im Voraus testen: Ist der Inhalt altersgerecht? Welche Werte werden vermittelt? Wie komplex ist der Aufbau?
- Kinder-Apps sind einfach und langsam, es gibt keine Gewalt, keine In-App-Käufe, keine Werbung und keine Verlinkung zu sozialen Netzwerken.
- Die ständige Begleitung durch die Eltern ist wichtig.
- Es ist sinnvoll, einen Bezug zwischen den digitalen Bildern und der realen Welt herzustellen (zum Beispiel ein Zoobesuch).

3-6-9-12 - Regel

Kein Bildschirm unter 3 Jahren

Kinder können noch nicht zwischen Fiktion und Realität unterscheiden. Dazu fehlt ihnen die emotionale Reife. Kinder haben keinen Mehrwert.

Keine eigene Spielkonsole vor 6

Video-Spiele fesseln die Aufmerksamkeit enorm. Stundenlanges Spielen hemmt die psycho-motorische Entwicklung von Kindern.

Kein Internet vor 9

Unter 9 Jahren sind Kinder nicht in der Lage die Informationsflut aus dem Internet einzuordnen und zu verarbeiten.

Kein unbeaufsichtigtes Internet vor 12

Für das Erstellen von Profilen in sozialen Netzwerken sind sie noch zu jung.

Medienzeiten

- Vor 3 Jahren 0 Stunden
- 3 bis 5 Jahre 30min pro Tag
- 6 bis 9 Jahre 5h pro Woche
- 10 bis 12 Jahre 7h pro Woche
- Problematisch ab 20h pro Woche

Kindliche Entwicklung

Alle meine Sinne



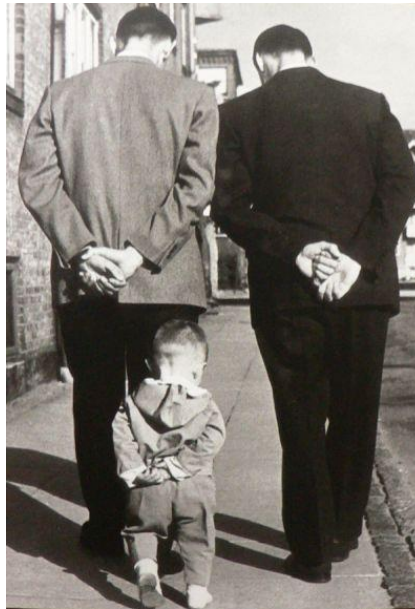
Erlebniswelt

- Vielfältige Erfahrungen und Erlebnisse ermöglichen
- Alle Sinne ansprechen (keine Zwei-Sinn-Medien)
- Freies Spiel und Langeweile sind wichtig
- Förderung von emotionaler und sozialer Kompetenz sowie von Kreativität

«Zu viel Bildschirmzeit ist gestohlene Körperlernzeit.» Gerald Hüther, 2007



Vorbildfunktion





<https://www.youtube.com/watch?v=bu-fR8nrwjs>

Fazit

- Familienalltag mit Liebe, Wertschätzung, Respekt, Grenzen und Vertrauen gestalten
- Medienkompetente Vorbilder sein
- Offene Gespräche führen
- Begleitung statt Verbote
- Bildschirme sind keine Babysitter und gehören nicht ins Kinderzimmer
- Altersfreigaben beachten
- Bildschirmzeiten gemeinsam festlegen
- Medienfreie Alternativen anbieten und vorleben
- Vernetzung mit anderen Eltern
- Fachliche Unterstützung annehmen

Fachstellen

- Lehrpersonen
- Schulleitung
- Schulsozialarbeit
- Kinderschutzzentrum St. Gallen

Abschlussfilm



Le papier n'est pas mort - Emma

Herzlichen Dank



Ostschweizer Kinderspital
Kinderschutzzentrum

Claudiusstrasse 6
9006 St.Gallen
Tel 071 243 78 02

info.ksz@kispisg.ch
www.kszsg.ch

Vielen Dank für Ihr Feedback:

