

LEONIE LUTZ · ANIKA OSTHOFF

Begleiten statt verbieten





Leonie Lutz · Anika Osthoff

Begleiten statt verbieten

Als Familie kompetent und
sicher in die digitale Welt





Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noo1967

4. Auflage 2025
Copyright © 2022 Kösel-Verlag, München,
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München
produksicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich
Pflichtinformationen nach GPSR)

Redaktion: Dr. Daniela Gasteiger
Umschlag: zero-media.net, München
Umschlagmotiv: FinePic®, München
Satz: Satzwerk Huber, Germering
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in the EU
ISBN 978-3-466-31186-6
www.koesel.de



Inhalt

Vorwort von Verena Pausder	9
Über uns	11
Einleitung	15

Teil I:
Zukunftscompetenzen –
warum es ohne sie nicht geht 23

Wie machen wir unsere Kinder fit für die Berufe der Zukunft?	25
Digitales Arbeiten und Lernen	26
Begleitung als Schlüssel	31
Medienkompetenz geht auch zu Hause	34
Medienritual: Digitaler Familientag	38

»Hey, schau mal, was ich kann!«
Die Kompetenzen **Produzieren** und **Präsentieren** 39
*Kinderleicht selbstgemacht: Podcasts, Hörspiele, E-Books,
Filme und Grafiken, Komponieren und Bloggen*

Nett im Chat: **Kommunikation** und **Kooperation**
als Kompetenzen im Netz 49
Gewusst wie: E-Mails, Emojis und Netiquette

Bedienen und Anwenden: Von ersten Wisch- bis hin zu umfassenderen Gerätekompetenzen <i>Wir kümmern uns um: Datenschutz und Passwörter</i>	56
 »Kann das stimmen?« Die Kompetenz Recherche <i>Wir empfehlen: Kindersuchmaschinen, Recherchieren im Netz und Medien in der Natur</i>	64
 Die große Versuchung oder Konsum im Netz: Die Kompetenzen Analysieren und Reflektieren <i>Selbstbestimmt: Medienangebote, Werbung und Influencer hinterfragen</i>	71
 Digitales anwenden: Die Kompetenzen Problemlösen und Handeln <i>Zum Ausprobieren: Programmieren, Lernspielsysteme und gute Kinder-Apps</i>	79
 Gemeinsamkeit, Augenhöhe, Rituale und Verständnis für die Welt des anderen – auch im Digitalen	87
 Teil II: Wie Kinder sich in der digitalen Welt sicher bewegen	89
 Ein schützender Rahmen	91
Wann das eigene Smartphone – oder doch lieber erst eine Smartwatch?	91
Digitale Familienregeln	94
Kinder und Medienzeit: Wie lange ist ok?	97

Social Media begleiten	105
WhatsApp	105
Instagram	114
TikTok	120
Snapchat	125
Youtube	129
Das Internet vergisst nicht! Stimmt das?	134
Social-Media-Regeln für Teens	135
Eat. Sleep. Zocken. Repeat?	
Gaming bei Kindern und Jugendlichen	137
Machen Computerspiele dick und krank?	138
Der einsame Nerd?	139
Kinder und Jugendliche beim Gamen schützen	141
Gefährden Computerspiele kindliche Kreativität?	146
Machen Computerspiele süchtig?	146
Machen Ego-Shooter Kinder gewaltbereiter?	154
Und jetzt? Begleiten statt verbieten!	155
Netzphänomene: Risiken im Internet	156
Cybermobbing	156
Cybergrooming	162
Fake News und Deepfakes – Tools zum Enttarnen von Falschnachrichten	172
Pornografie	176
Sexting	183
Fear of Missing Out	184
Recht im Netz	186
Diese Rechte sollte Ihr Kind kennen	189
Kinderfotos im Netz	193
Begleiten statt verbieten – was heißt das nun?	198
Das Fundament: Digitale Kompetenzen, die jede(r) braucht	198

Endlich Durchblick: Lernbegleitende Tools und gute Spiele-Apps für Kids	204
Fächerübergreifende Lern-Apps	205
Lern-Apps für Fremdsprachen	207
Lern-Apps begleitend zum Deutschunterricht	208
Lern-Apps begleitend zum Matheunterricht	208
Lern-Apps begleitend zu Physik, Chemie und Biologie	209
Lern-App begleitend zu Geschichte	210
Lernen mit Youtube	210
Spiele-Apps für jüngere Kinder	212
Apps und Onlinemagazine für Grundschulkinder	214
Podcasts für Kinder	217
Suchmaschinen für Kinder	218
Medienangebote für Jugendliche	219
Hilfe im Netz	221
Das Internet kindersicher machen	222
Anregungen für digitale Familienregeln	227
Dank	231
Anmerkungen	233

Vorwort

Als wir im Frühjahr 2020 innerhalb von fünf Wochen den Bildungs-Hackathon #wirfürschule an den Start gebracht haben, hatten wir keine Vorstellung davon, was aus diesem Projekt werden würde. Dass beim Hackathon über 6000 Lehrer:innen, Schüler:innen, Eltern und Bildungsenthusiast:innen gemeinsam an Projekten für die Schule von morgen arbeiten wollten, hat uns überwältigt. Dass ich heute, zwei Jahre später, ein Buch in der Hand halte, das auf diesen Hackathon zurückgeht, hätte ich nie erwartet!

Anika Osthoff und Leonie Lutz haben bei #wirfürschule teilgenommen und der gemeinsame Wunsch, in der digitalen Bildung etwas zu bewegen, hat sie nicht mehr losgelassen. Nach dem Lehrkräfte-E-Book »Schüler digital begleiten« haben sie nun dieses Buch geschrieben, in dem Eltern lernen können, wie sie ihre Kinder in der digitalen Welt am besten unterstützen.

Dieses Buch setzt genau dort an, wo die Debatte in Familien rund um »Screentime und Tablets für Kinder – ja, oder nein?« oft zu kurz springt. Es geht nicht um das Ob, sondern um das Wie. Es geht nicht darum, ob unsere Kinder Zugang zu digitalen Medien erhalten – das tun sie eh. Sondern es geht, darum, wie sie die Zeit an Geräten nutzen. Meine Überzeugung ist, dass wir unseren Kindern die Chance geben müssen, digitale Gestalter:innen der Welt von morgen zu werden. Denn Stand heute sind sie oft vor allem digitale Konsumenten: Jedes Kind kann heute Youtube-Videos schauen, Games spielen oder Podcasts hören. Wir müssen sie dabei unterstützen, dass sie diese Videos selber drehen, die Spiele selber programmieren, die Podcasts selber produzieren können.



Digitale Kompetenzen sind keine »Zusatz-Kompetenzen«, sondern die Grundlage für gesellschaftliche Teilhabe in der Zukunft. 65 Prozent der heutigen Grundschulkinder werden später in Berufen arbeiten, die wir heute noch nicht kennen. Unsere Prämisse als Eltern, als Lehrerinnen und Lehrer und Schul-Macher:innen muss deshalb sein, unsere Kinder zu allererst zu befähigen, selbstständig zu lernen. Sie müssen sich in der sich schnell verändernden digitalen Welt selbst zurechtfinden und sich die Programme und Werkzeuge aneignen können, die sie morgen brauchen.

Eines ist mir bei diesem Buch wichtig zu betonen: Digitale Bildung gehört zu allererst in die Schulen – denn sie sollte nicht vom Elternhaus abhängen. Deshalb braucht es Platz im Curriculum für digitale Bildung, es braucht Fortbildung für Lehrkräfte und mehr Experimentierfreude im Unterricht. Diese Schulen von morgen müssen wir gemeinsam gestalten. Und natürlich müssen wir bis dahin – und darüber hinaus – unsere Kinder in ihren Familien zu Hause unterstützen.

Dieses Buch ist dafür eine echte Handlungsanweisung: Es ist reich an Ideen und damit ein vielschichtiger Ratgeber, wie wir als Eltern unseren Beitrag leisten können. Unseren Beitrag dafür, dass unsere Kinder digitale Gestalter:innen der Welt von morgen werden.

Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!

Eure
Verena Pausder



Über uns

Wir sind Leonie und Anika und haben uns online kennengelernt. Bis zum Erscheinen dieses Buches sind wir uns nicht im analogen Leben begegnet. Dieses Buch entstand in einer Cloud, ausgetauscht haben wir uns über Sprachnachrichten, Mails, Online-Pinnwände und Videocalls. Alles digital, und doch halten Sie dieses Buch vermutlich in Papierform in Ihren Händen – falls Sie sich nicht fürs E-Book entschieden haben oder uns gerade zuhören. **Unsere Arbeitsweise zeigt, wie wir digitale Medien sehen: als hilfreiche Werkzeuge für wunderbare Projekte.** Daraus kann sogar ein Buch entstehen.

Unsere Onlinefreundschaft begann vor etwa zwei Jahren auf Instagram. Anfangs teilten wir viele Gedanken zum Thema Kinder und digitale Medien, weil uns das gleichermaßen am Herzen lag – und liegt. Als Lehrerin an einer digitalen Modellschule in Nordrhein-Westfalen kennt Anika einerseits die medialen Stolpersteine der Kinder und Jugendlichen, setzt andererseits aber mehr und mehr auf den Einsatz von digitalen Geräten und Tools, um ihre Klassen auf die Zukunft vorzubereiten. Leonie ist Redakteurin, war Digitalberaterin fürs Fernsehen und hat viele Jahre Apps und Anwendungen nicht nur aus Nutzersicht, sondern auch hinter den Kulissen kennengelernt. Heute bloggt sie unter MiniMenschlein.de zu Familienthemen und coacht seit 2018 mit ihrem Programm »Kinder digital begleiten« Eltern, pädagogisches Personal und Lehrkräfte in Onlinekursen, Workshops und Vorträgen.

Gemeinsam mit anderen Eltern, Lehrerinnen und Lehrern, Bildungsinteressierten und Jugendlichen nahmen wir 2020 am Hacka-

thon »Wir für Schule« teil. »Wir für Schule« ist eine Initiative von Vrena Pausder und gleichzeitig Netzwerk, Ideen- und Projektschmiede. Beim Hackathon arbeiten alle Teilnehmenden in Kleingruppen an Ideen, wie Schule neu gedacht und weiterentwickelt werden kann. Nach der gemeinsamen Projektwoche mit vielen Impulsen waren wir hoch motiviert: Wir wollten weitermachen, dranbleiben, verändern. Denn mit insgesamt vier eigenen Kindern im Alter zwischen sechs und achtzehn Jahren kennen wir digitale Medien nicht nur durch unsere berufliche Brille, sondern auch als Mütter nur zu gut. Mit *Schüler digital begleiten* schrieben wir zunächst ein E-Book für Lehrkräfte, das seit dem Frühling 2021 an vielen Schulen zum Einsatz kommt. Wir wollten aber auch die Eltern erreichen. **Digitale Medien sind zwar Teil jedes Familienalltags, trotzdem gibt es oft eine Kluft zwischen den Lebenswelten von Eltern und Kindern.** Das kommt uns mit Blick auf unsere eigene Kindheit und Jugend ziemlich bekannt vor: Auch unsere Eltern wussten teils nicht, wie man mit einem Gameboy umgeht, wo der Reiz von Tamagotchis liegt oder wieso wir unbedingt ein Nokia-Handy wollten. Dabei waren die Möglichkeiten in den Anfängen mobiler Geräte, als SMS noch Kurzmitteilungen hießen, im Vergleich zu heute noch überschaubar. Das änderte sich mit der Einführung des ersten iPhones im Herbst 2007 und dem ersten Android-Smartphone ein Jahr später. Die digitale Entwicklung zog rasant an – bis heute. Bildschirme sind Teil unseres Lebens und auch aus dem unserer Kinder kaum noch wegzudenken.

Damit stehen wir vor einer fundamental anderen Lebenswelt unserer Kinder, die Einfluss auf ihr Sozialleben, ihre Art der Kommunikation und ihre Freizeitgestaltung hat. Freud und Leid werden überall geteilt, einige Kinder sind immer und jederzeit erreichbar – sowohl für Freunde als auch für Fremde. Und diese digitale, hypervernetzte Welt ist keine pubertäre Laune, die irgendwann vergeht. Deshalb müssen unsere Kinder lernen, verantwortungsbewusst mit ihr umzugehen.

Auch wenn wir an der ein oder anderen Stelle gemischte Gefühle dabei haben, werden sich neue, digitale Technologien unweiger-

lich auf unsere ganze Familie auswirken. Sie können uns bestenfalls unterstützen und stärken. In jedem Fall sind sie prägend für unsere Kinder, ihre Berufung und Berufe. Wir wissen zwar noch nicht, was die Zukunft konkret bringt, wir wissen aber schon: Ideen werden wir brauchen. Und Menschen, die Technologien gestalten. Daher dürfen wir unbedingt den Nutzen der Digitalisierung suchen und genau hinschauen, wo sie hilft und welche Rolle unsere Kinder dabei spielen. Über sie wird viel zu wenig gesprochen. Dabei sind sie diejenigen, die in dieser neuen Welt leben und arbeiten werden.

Es ist also fundamental wichtig, dass Kinder sich auskennen, dass sie erkennen, wie wunderbar Mitmachen im Digitalen sein kann, was das überhaupt bedeutet, wie sie ins Tun kommen und zu Gestaltern werden. Hierfür braucht es einfache, leichte und verständliche Medienerziehung – auch und insbesondere zu Hause. Dazu finden Sie in diesem Buch viele Anregungen, um sich mit Ihren Kindern einfach mal ein bisschen auszuprobieren.

Wir machen Sie fit für die digitale Begleitung und erklären, warum Verbot und Kontrolle überhaupt nicht angebracht sind. In Teil I des Buches widmen wir uns wichtigen Zukunftskompetenzen, die Ihr Kind mit digitalen Medien kennenlernen darf. Wir vernachlässigen aber keineswegs die Gefahren und Risiken im Internet. Wie Sie Ihr Kind online besser schützen können, darum geht es in Teil II.

Wir wünschen uns, dass jedem Kind Teilhabe an digitalen Medien ermöglicht wird, Medienkompetenz in Schule wie Kita eine tragende Rolle spielt und unsere Kinder auf die Welt von heute und morgen vorbereitet werden. Wir wünschen uns, dass die Bildungspolitik den Kreidestaub aus den Klassenzimmern pustet und neue Ansätze und Ideen zulässt, wie unsere Kinder einen reflektierten Umgang mit Medien lernen können.

Wir glauben, dass Medienerziehung Teil von moderner Elternschaft ist, weil unsere Kinder auf die damit verbundenen Kompetenzen ein Leben lang zurückgreifen werden. Um Medienerziehung innerhalb der Familie umzusetzen, brauchen Eltern Wissen, Hinter-

grundinformationen und Anregungen für Begleitung: Wissen über die positiven Aspekte digitaler Medien, Hintergründe über Kompetenzen, die unsere Kinder in ihrem beruflichen Leben benötigen werden, und Anregungen für Begleitung, damit Kinder vor Gefahren und Stolpersteinen im Netz besser geschützt sind.

Lassen Sie sich also auf das Abenteuer **Begleiten statt verbieten** ein. Versuchen Sie es mit Unterstützung statt absolutem Verbot, denn Letzteres erreicht ohnehin meist nur das Gegenteil. Stellen Sie sich einmal vor, Ihre Kinder dürften nicht in die Natur, nur weil sie dort dreckig werden oder sich verletzen könnten. Dann erscheint uns die Welt draußen nur noch gefährlich und wir sehen ihre wunderschönen Seiten nicht. So ist das auch in der Onlinewelt. Wenn wir sie nicht ausprobieren, kreativ nutzen und gemeinsame Erfahrungen sammeln, verpassen wir die guten Seiten.

Begleitung ist im digitalen Raum ebenso wichtig wie in der analogen Welt. Sie stoßen Ihr Kind ja auch nicht ins Wasser, wenn Sie möchten, dass es schwimmen lernt. Dann buchen Sie vermutlich sogar einen Schwimmkurs. Sie üben mit Ihrem Kind, weil Übung das Allerwichtigste ist, um im Wasser geschützt zu sein. Das Seepferdchen zu besitzen ist toll, aber wirklich sicher bewegen sich Kinder danach häufig noch nicht beim Schwimmen. So ist das auch im Digitalen. Auch hier brauchen Kinder unsere Unterstützung, auch hier dürfen wir üben. Dabei werden Fehler passieren. Das ist sehr wichtig, weil Fehler immer auch für Chancen und andere Perspektiven stehen: Wir erkennen, woran wir noch mehr arbeiten können und entdecken neue Dinge.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Freude mit unserem Buch!

Einleitung: Eine Reise in die digitale Welt

Ich sitze im Onlineunterricht vor meiner Klasse, mitten im Corona-Lockdown. Alle haben Texte über ihre Mediennutzung geschrieben. Plötzlich fällt dieser Satz: »Und wenn meine Mama dann findet, dass ich lange genug gespielt habe, sagt sie: ›Mach aus, sonst werden deine Augen viereckig.« Interessant, denke ich, dass es das immer noch gibt. Auch in meinem Alter haben diesen Ausspruch alle gehört und geben ihn offensichtlich an die nächste Generation weiter.

Anika

Erinnern Sie sich an die viereckigen Augen als »Argument« vielleicht auch Ihrer Eltern? Sie symbolisieren etwas, das bis heute den Umgang mit Medien in manchen Familien prägt: Angst. Diese Angst kann einerseits für mehr Schutz und Umsicht stehen. Andererseits ist sie häufig nicht greifbar und auch ein Stück weit unrealistisch. Viereckige Augen? Ist klar. Niemand glaubt wirklich daran. Wovor wir eigentlich Angst haben und woher unser komisches Gefühl kommt, wenn unsere Kinder Medien nutzen, wird aber nicht konkret benannt. Dennoch prägt das unsere familiäre Medienerziehung maßgeblich.

Wo also fängt die Angst an? Vermutlich nicht, wenn unsere Kinder ein Hörspiel hören. Auch nicht, wenn wir selbst im Netz surfen. Digitale Elemente werden von den allermeisten Familien heute geschätzt.

Der gemeinsame Familienplaner erleichtert uns die Koordination aller Termine. In die Einkaufs-App tragen wir ein, was im Kühlschrank fehlt. Der E-Book-Reader ist nicht nur für den Urlaub superpraktisch. Über WhatsApp-Gruppen bleiben wir mit allen verbunden, die nicht bei uns leben. Musik und Hörspiele laufen über den Bluetooth-Lautsprecher. Und selbst so manche Bluetooth-Zahnbürste macht Zähneputzen zum (digitalen) Event. All diese Dinge, oder zumindest einige davon, sind in vielen Familien gängig und werden selten hinterfragt. Weil sie willkommene Erleichterungen im stressigen und pickepackevollen Familienalltag sind.

Ein komisches Gefühl stellt sich häufig erst ein, sobald unsere Kinder digitale Medien nutzen: Wenn sie Onlinespiele spielen, chatten oder irgendwas tun, das wir überhaupt nicht verstehen. Viereckige Augen, das wissen wir bereits, treten gewiss nicht ein. Aber ihre Symbolkraft ist so stark, dass sie als Argument aufkommen, wenn andere Argumente fehlen.

In unserer Arbeit mit Eltern erleben wir jeden Tag, dass es verschiedene Ängste gibt, die sich beim Thema Kinder und digitale Medien einstellen. Das ist vollkommen nachvollziehbar. Sorgen und Ängste sind häufig irgendwie begründet. Weil wir etwas selbst erlebt oder von Freunden erfahren haben; weil wir Kinder kennen, die für unser Empfinden zu lang im Netz abhängen, oder wir durch Erlebnisse, Nachrichten und Reportagen sensibilisiert wurden. Und so groß unsere Sorge auch sein mag – sie hat stets etwas Positives: Wenn wir sensibilisiert sind, schauen wir genauer hin.

Wenn sich Ängste jedoch vage, undeutlich und riesengroß anfühlen, müssen wir ihnen begegnen. Sie müssen greifbar werden. Das funktioniert, wenn Eltern ein Grundwissen über Gefahren und Risiken, aber auch und vor allem Kenntnis von positiven Inhalten im Netz haben. Nur so kann ein realitätsnahe, verantwortungsvolles und konstruktives Erziehungskonzept entstehen – ohne zu viele Regeln, Kontrollen und Strafen, rigide Zeitbeschränkungen oder gar Medienentzug.

Digitale Begleitung oder Medienerziehung muss wertschätzend auf Augenhöhe stattfinden. Je nach Alter der Kinder kann das zu einer großen Herausforderung werden, weil insbesondere Jugendliche heute viel mehr digitales Wissen als ihre Eltern haben. Doch genau hier ist Augenhöhe der Schlüssel, denn: Man darf auch voneinander lernen. Eltern brauchen nicht immer einen Wissensvorsprung, um ihre Kinder gut begleiten zu können. Bis auf eine Ausnahme: Über Gefahren und Risiken müssen Eltern unbedingt informiert sein. Hier hilft ein Wissensvorsprung ungemein, auch, um gegen Ängste anzugehen.

Sie werden nach der Lektüre dieses Buches beides kennen: kreative, gemeinschaftliche, produktive und soziale Wege für Digitalität in Ihrem Familienalltag und auch die Bereiche, in denen Kinder mehr Schutz und Begleitung brauchen.

Schauen wir zunächst einmal auf die Ängste. Vielleicht erkennen Sie sich in der ein oder anderen Beschreibung wieder.

»Hilfe, mein Kind hängt nur am Bildschirm!« – oder: Die Angst, dass alles, was am Bildschirm stattfindet, passiv wahrgenommen wird.

Bildschirmzeit bedeutet in der Tat, dass Kinder sich währenddessen nicht bewegen. Die Weltgesundheitsorganisation knüpft ihre offiziellen Medienzeit-Empfehlungen, die wir auch im Kapitel *Ein schützender Rahmen* besprechen, zum Beispiel genau daran, an Bewegung. Was wir als Eltern aber manchmal nicht sehen, ist, dass Kinder das digital Erlebte im analogen Raum nachspielen und durchaus gedanklich weiterverfolgen. Möglicherweise bewegen sie sich im Anschluss an die Serie oder das Spiel, sie ahnen ihre Vorbilder nach oder zeichnen stundenlang ihre liebsten Animé-Charaktere. Sofern es sich um wertvolle oder altersangemessene Inhalte – oder Content, wie man im Internet-Sprachgebrauch sagt – handelt, spricht nicht per se alles dagegen, Serien oder Onlinegames zu konsumieren. Wir sagen: Die Mischung macht's.

»Hilfe, mein Kind will nicht mehr lernen und verschlechtert sich in der Schule!« – oder: Die Angst, digitale Geräte und ihre Anwendungen könnten unsere Kinder dahingehend schädigen, dass sich ihre Kreativität und Bereitschaft zum Lernen verringert.

Spätestens seit den Schulschließungen während der Corona-Pandemie ist zumindest an einigen Schulen klar geworden, dass Digitalität und Lernen sehr gut zusammen funktionieren können.

An unserer digitalen Modellschule ist der Einsatz unserer Schüler tablets und verschiedener Apps, Tools und Programme in den letzten Jahren zur Selbstverständlichkeit in jedem Fachunterricht geworden. Auch schon vor Corona. Nach anfänglicher Skepsis und Sorge um die guten, alten Kulturtechniken haben wir schnell gemerkt: Digitalität kann, wenn sie zielführend eingesetzt wird, analogen Unterricht unglaublich bereichern. Dann schafft sie einen Mehrwert, der Lehr- und Lernprozesse voranbringt, sie vereinfacht oder auch komplexer macht – in jedem Fall aber motivierender gestaltet.

Anika

Wir sorgen uns, dass sich die Lernbereitschaft unserer Kinder durch digitale Geräte verringert. Könnte es aber nicht auch sein, dass sie damit einfach anders lernen? Apps wie »Anton«, »Lazuli« oder »simpleclub« für Jugendliche sind gute Bildungsangebote, mit denen das Rechnen und Schreiben Spaß macht, weil grundlegende Dinge in der eigenen Lebensrealität erklärt und verstanden werden. Es kommt also sehr darauf an, welche Inhalte Kinder im Netz nutzen. Und mit dem »Netz« meinen wir nicht nur Angebote, die man im Internet findet, sondern auch Apps, die durchaus pädagogisch wertvoll sein können. Die App »simpleclub« hat im Winter 2021 übrigens an einer Schule in

Rostock ein Pilotprojekt gestartet: Die Oberstufe der Pilotschule erhält über einen Zeitraum von zwei Jahren Vollzugang zur App, um sie gemeinsam mit der Schulfamilie für die Nutzung im Unterricht zu optimieren. Die digitalgestützten Lerninhalte können einerseits im Schulalltag und im Unterricht integriert werden, funktionieren aber auch als Ergänzung zum Präsenzunterricht.

**»Hilfe, ich dringe nicht mehr zu meinem Kind durch!« – oder:
Die Angst, den Zugang zum Kind zu verlieren, weil es nur noch
digitale Interessen hat.**

Ein anderer Ansatz könnte sein, sich in die Welt des Kindes zu begeben und die digitalen Erlebnisse ins analoge Leben einzubauen. Das bedeutet, mit Kindern im Dialog zu sein, beim Abendbrot nicht nur zu fragen, wie der Tag denn so war und ob die Hausaufgaben fertig sind, sondern ganz konkret: Welches Spiel hast du heute gespielt, was hast du darin erlebt? Zeigst du es und erklärst es mir? Was war der schönste Moment heute im Spiel? Sich für die Apps und digitalen Interessen der Kinder zu begeistern und auch mal gemeinsam zu zocken ist gewinnbringend für die ganze Familie. Ihre Kinder werden vielleicht anfangs augenrollend reagieren, es dann aber lieben, Ihnen ihre Welt zu zeigen.

»Hilfe, mein Kind erlebt Schlimmes im Internet« – oder: Die Angst, meinem Kind widerfährt etwas Grausames im digitalen Raum.

Diese Angst ist verständlich und berechtigt, daher werden wir in diesem Buch besonders in Teil II auch über die Gefahren aufklären. Ja, da sind Dinge dabei, die würde man am liebsten aus dem Sichtfeld wischen. Es wäre aber unseriös zu sagen, das sei alles gar nicht so schlimm. Noch unseriöser wäre, davon auszugehen, dass prinzipiell alle Kinder jedes negative Netzphänomen tatsächlich erleben. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen, es hilft also, für die Themen sensibilisiert zu sein.

Wenn Sie informiert sind und Bescheid wissen, was online wirklich passiert, können Sie entsprechende Problematiken altersgerecht mit Ihrem Kind besprechen. Die Kinder merken dann: Wow, meine Eltern haben Ahnung! Das ist ein wichtiges Gut und ein bedeutsamer Prozess für einen entspannten Familienalltag, weil Kinder ihre Erziehungsberechtigten auch im Digitalen als Ansprechpartner auf Augenhöhe wahrnehmen.

»Hilfe, ich habe überhaupt keine Ahnung, was mein Kind da in den ganzen Apps so macht!« – oder: Die Angst, das Kind habe einen digital überholt, Kontakt auf Augenhöhe scheint kaum mehr möglich.

Auch das ist eine nachvollziehbare Sorge. Genau dies werden wir ändern, indem wir Sie in die Lebenswelt Ihrer Kinder mitnehmen. Tatsächlich agieren Kinder viel intuitiver in Apps und Onlinegames als wir Erwachsenen. Kinder probieren, wischen, tippen,滑动. Sie verstehen sofort, welche Handbewegung, welches Fingertippen zielführend ist und was bestimmte Gesten auslösen. Dieses intuitive Geräteverhalten täuscht uns aber. Es lässt uns glauben, die Kleinsten kämen viel besser mit allem zurecht. Was die sogenannte Wischkompetenz angeht, mag das sogar sein. Aber Medienbildung und Medienerziehung ist so viel mehr. Und zu negativen Netzphänomenen, Fake News, Datenschutz und Privatsphäre, um nur eine Handvoll Themen zu nennen, wissen Ihre Kinder keinesfalls mehr. Im Gegenteil.

»Hilfe, mir macht das alles ganz, ganz große Angst!« – oder: Meine Angst ist so groß, dass ich meinem Kind alles Digitale verwehre. Kein Smartphone, kein WhatsApp-Klassenchat, keine digitalen Spiele.

Blicken wir auch hier auf die Kinder. Wie muss ein absolutes Verbot auf sie wirken? Für Kinder bedeutet das ab einem gewissen Alter Ausgrenzung und das stetige Gefühl, nicht mitreden zu können. Keine gute Idee, wie wir finden. Denn man wünscht sich für das eigene

Kind ja unbedingt Zugehörigkeit. Und trotzdem will man sich nicht von außen aufzwingen lassen, dass das Kind jetzt ein Smartphone bekommt, nur weil alle eins haben. Was für eine verzwickte Situation! Für Kinder gehören digitale Geräte irgendwann allerdings als gegeben dazu. Sie bedeuten nämlich auch Zugang zu Wissen und Pflege von Freundschaften. Und: Kinder lernen an digitalen Geräten unglaublich viel für ihre Zukunft. Wir erklären Ihnen in Teil I des Buches, wie Sie gemeinsam in die Zukunftskompetenzen einsteigen können.

»Hilfe, mein Kind ist doch bestimmt schon süchtig!« – oder: Die Angst, dass sich das eigene Kind immer weiter entfremdet und sich von seinem sozialen Umfeld loslässt, weil es seine gesamte Freizeit ausschließlich im Netz, in Games oder Apps verbringt.

Computer- oder Spielsucht sind ernst zu nehmende Sorgen. Die Weltgesundheitsorganisation hat Computerspielsucht 2018 in ihren Katalog der Krankheiten aufgenommen.¹ Es braucht aber eine Menge paralleler Umstände, die gleichermaßen wirken müssen, damit es überhaupt zu einer Sucht kommt. Häufig denken Eltern, sobald Kinder mehrere Stunden täglich in einem Spiel verbringen: »Hilfe, jetzt ist es süchtig!« Aber ist das wirklich gegeben? Oder verspüren Kinder mehr eine Anziehung, von der wir Erwachsene uns auch nicht freimachen können, weil wir selbst ständig geneigt sind, dies und das nachzuschlagen oder unsere Nachrichten zu lesen? Stehen für unsere Kinder vielleicht mehr Spaß, Entdecken und Mitmachen im Mittelpunkt, eben ein gemeinsames, digitales Erlebnis mit Freunden? Computersucht-Problematiken besprechen wir im Kapitel *Gaming bei Kindern und Jugendlichen*. Dort geben wir auch Anregungen, wie Sie verfahren, wenn Sie sich um Ihr Kind Sorgen machen.

Und? Haben Sie sich in diesen Ängsten wiedererkannt? Oder machen Sie sich vielleicht sogar über alle genannten Aspekte ein bisschen Gedanken? Dann freuen wir uns sehr, uns mit Ihnen auf eine Reise in die digitale Welt zu begeben und diese Ängste einzuordnen.





Teil I: ZukunftsKompetenzen – warum es ohne sie nicht geht

Wir möchten Sie zunächst mitnehmen auf eine gedankliche Reise in ein Familienleben, in dem Digitalität gemeinsam kreativ gelebt wird. **Eltern lernen von ihren Kindern, Kinder von ihren Eltern – und teilen dabei Erfahrungen, die sie bereichern.** Wir sprechen darüber, was Technik heute schon kann, und wie Medien zu Hause mehr sein können als ein Zeitvertreib. Dafür haben wir viele Ideen zusammengetragen und nennen konkrete Apps und Anwendungen, mit denen Sie in die Umsetzung gehen können.

Wir sind überzeugt, dass es mit Spaß und Spiel gelingt, unsere Kinder digital fit zu machen – auch für die (Berufs-)Welt, die sie erwartet. Medienkompetenz ist und bleibt eine fundamentale Voraussetzung. Was das genau heißt und wie damit verbundene Aktivitäten ganz konkret im Familienalltag einen Platz finden können, erfahren Sie in den folgenden Kapiteln.

