

**MÜNDLICHE SPRACHMITTLUNG**

Vorbereitungszeit: 15 Minuten

Produktion: 4-5 Minuten

**Sie sollen Ihrem/er Prüfungspartner/in die wesentlichen Informationen der beiden Texte in Ihren eigenen Worten wiedergeben.**

**BILDSCHIRME UND ERZIEHUNG**

**Notizen:**

## Kinder und Computerspiele – ganz normale Unterhaltung oder Spiel mit dem Feuer?



Wenn es um die Entwicklung von Kindern geht, wird über kein anderes Medium so polarisierend berichtet wie über Computer. Einerseits ist Computererziehung in der heutigen Zeit notwendig und die richtigen Spiele können wirklich lehrreich sein. Andererseits wird auch über Suchtgefahren, die negative Auswirkung von Computerspielen auf den Schulerfolg und die Gefahr von Killerspielen berichtet. Eltern stehen vor der schwierigen Frage, wie sie ihren Kindern den richtigen Umgang mit dem Medium Computer beibringen – und wie dieser aussieht.

Eltern können ihre Kinder allerdings dabei unterstützen, dass sie in ihrer Entwicklungsphase lernen, dass ein Computer ein nützliches Werkzeug ist, das einem die Arbeit erleichtern kann und, dass es ein Medium ist, mit dem man Spaß haben kann. Ein Computer ist aber nur ein Spiel unter vielen und kein Selbstzweck. Denn exzessive Computernutzung macht den Nachwuchs nicht zwangsläufig zu einem neuen Bill Gates – sie hindert Kinder dran, soziale Erfahrungen zu sammeln, schadet der Ausbildung der motorischen Fähigkeiten und schadet meist auch den schulischen Leistungen.

Für Kinder ist ein Computer anfangs ein Spielzeug. Eines, das interaktiv, vielseitig und multimedial ist und dazu noch eine Engelsgeduld hat. Das Sitzen vor dem Bildschirm kann kleine Kinder jedoch schnell überfordern und ist auch nicht gesund. Eltern sollten der Versuchung widerstehen, den Computer als Babysitter zu benutzen (ebenso wie auch den Fernseher). Kinder im Kindergartenalter sollten – wenn überhaupt – nicht länger als 30 Minuten vor dem Bildschirm sitzen.

Normalerweise verlieren Computer viel von ihrem Reiz, wenn Kinder die Pubertät erreichen. Das andere Geschlecht wird interessanter und die Jugendlichen dürfen auch länger das Haus verlassen. Spätestens in diesem Alter suchen Jugendliche den Kick des Verbotenen. In Bezug auf Computer werden dies Spiele sein, die ab 16 oder ab 18 freigegeben sind – Stichwort: Killerspiele. Es ist normal, dass Jugendliche daran Interesse haben.

*Gekürzt aus: [www.vaterfreunden.de](http://www.vaterfreunden.de)*

### Wenn das Internet für Kinder zur Droge wird

Es ist so ähnlich wie beim Alkohol: Millionen von Menschen trinken regelmäßig Bier und Wein, ohne Probleme zu bekommen. Nicht einmal ein Prozent wird abhängig, für sie endet die Sucht im schlimmsten Fall jedoch tödlich. Der Kinder- und Jugendpsychiater Christoph Möller hat täglich mit internetabhängigen Jugendlichen zu tun. Er ist Chefarzt im Kinder- und Jugendkrankenhaus in Hannover. Gegenüber dem Hauptgebäude liegt eine Station für junge Drogenabhängige. Von den 18 Therapieplätzen sind seit 2010 sechs für Internet- und Computerspielsüchtige reserviert.



Die Patienten sind überwiegend 15- bis 17-jährige Jungen. „Im Internet finden sie Erfolge, Beziehungen und Anerkennung, was ihnen im realen Leben bisher kaum gelungen ist“, sagt der Mediziner.

Das Handy wird ihnen abgenommen, Spielkonsolen und PC sind tabu, nur am Abend gibt es eine begrenzte Fernsehzeit. Grenzen setzen, Strukturen schaffen, Kochen, Werken, Sport und schließlich Schule. So sieht die Therapie aus.

Die Prävention müsste nach Möllers Überzeugung frühzeitig in den Familien beginnen. Der Mediziner sieht keinen Sinn darin, Vorschulkinder und Grundschüler an Computer heranzulassen. „Medienkompetenz beginnt mit Medienabstinenz. Kinderzimmer gehören komplett bildschirmmedienfrei“, betont er. Je länger Jungen und Mädchen vor der Flimmerkiste sitzen, desto schlechter seien ihre Schulleistungen.

Nach der neuesten deutschen Studie zur Internetabhängigkeit im Auftrag des Bundesgesundheitsministeriums ist etwa ein Prozent der Bevölkerung zwischen 14 und 64 Jahren betroffen. Bei den 14- bis 24-Jährigen gelten 2,4 Prozent und bei den 14- bis 16-Jährigen sogar vier Prozent als süchtig.

Ein überraschendes Ergebnis der Pinta-Studie ist, dass mehr Mädchen als Jungen betroffen sind. Sie verlieren sich eher in sozialen Netzwerken, während die Jungen sich von Online-Rollenspielen fesseln lassen. Um die Probleme bei den Mädchen in den Griff zu bekommen, ist Möller zufolge nach den bisherigen Erfahrungen aber in der Regel kein stationärer Aufenthalt in der Jugendpsychiatrie notwendig. Alle Spielkonsolen hätten die technischen Voraussetzungen, die Altersfreigabe und das Zeitbudget festzulegen, betont Martin Lorber vom Spieleanbieter Electronic Arts. „Eltern können es so einrichten, dass sich die Geräte jeden Tag nach einer vereinbarten Zeit von selber abschalten.“

*Gekürzt aus: [tv-online.de](http://tv-online.de)*