

25.11.2021

"Classcraftprojekt zum  
Thema Mediensucht"

  
Social Web  
macht Schule

LIKE

CLICK

HELLO

SHARE



PULL  
HANDLE

Webinar-Hinweise



## Geschützter Raum zum Austausch, keine Aufzeichnung

Stellen Sie **jederzeit Fragen** in den **Chat**

Gerne einhaken um das Tempo an Sie anzupassen

Das Webinar lebt von Ihrem **Erfahrungsaustausch**

# Cybermobbing

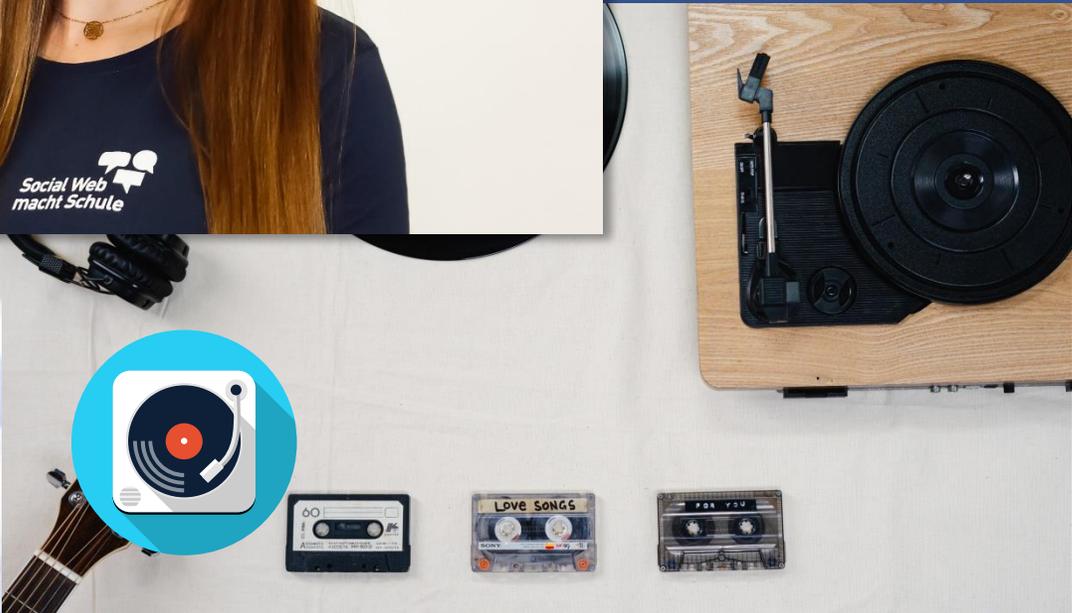
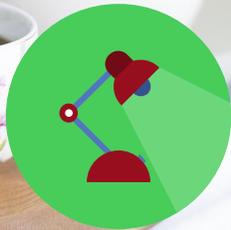
## Vier Schritte gegen Mobbing



**Social Web macht Schule**

#Präventionsprojekt #Befähigung #Lebensrealität

Wer wir sind



# Agenda

1

## Präventiver Ansatz

Selbstversuch

Ziele

Idee

2

## Das Classcraftprojekt

Classcraft

Projektdurchführung

Ergebnisse

3

## Mediensucht

Methoden

Psychologie der digitalen  
Dienste

Ihre Fragen



## Selbstversuch

# Wer wird Nachrichtenkönig:in?

Fangen Sie bei sich an:

- Mit welchen Aktivitäten verbringen Sie die meiste Zeit?
- Was denken Sie wie lange benötigen Sie durchschnittlich um eine Nachricht zu schreiben?

Account  
Datenschutz, Sicherheit, Nummer ändern

Chats  
Design, Hintergründe, Chatverlauf

Benachrichtigungen  
Nachrichten-, Gruppen- und Anruftöne

**Daten- und Speichernutzung**  
Netzwerknutzung, autom. Download

Hilfe  
FAQ, Kontakt, Datenschutzrichtlinie

Freunde einladen

from  
**FACEBOOK**

**Nutzung**

**Netzwerknutzung**  
377,3 MB gesendet • 1,8 GB empfangen

Speichernutzung  
Wird berechnet ...

**Autom. Download von Medien**  
Sprachnachrichten werden immer automatisch heruntergeladen, um das beste Kommunikationserlebnis zu bieten.

Bei mobiler Datenverbindung  
Keine Medien

Bei einer WLAN-Verbindung  
Keine Medien

Bei Roaming  
Keine Medien

**Anruf-Einstellungen**

Reduziere Datenverbrauch  
Datenverbr. in Anrufen reduzier...

← **Netzwerknutzung**

**Nutzung**  
**2,2 GB**

↑ Gesendet 377,3 MB    ↓ Empfangen 1,8 GB

**Anrufe**    ↑ 84,1 MB    ↓ 83,0 MB  
2 ausgehend • 4 eingehend

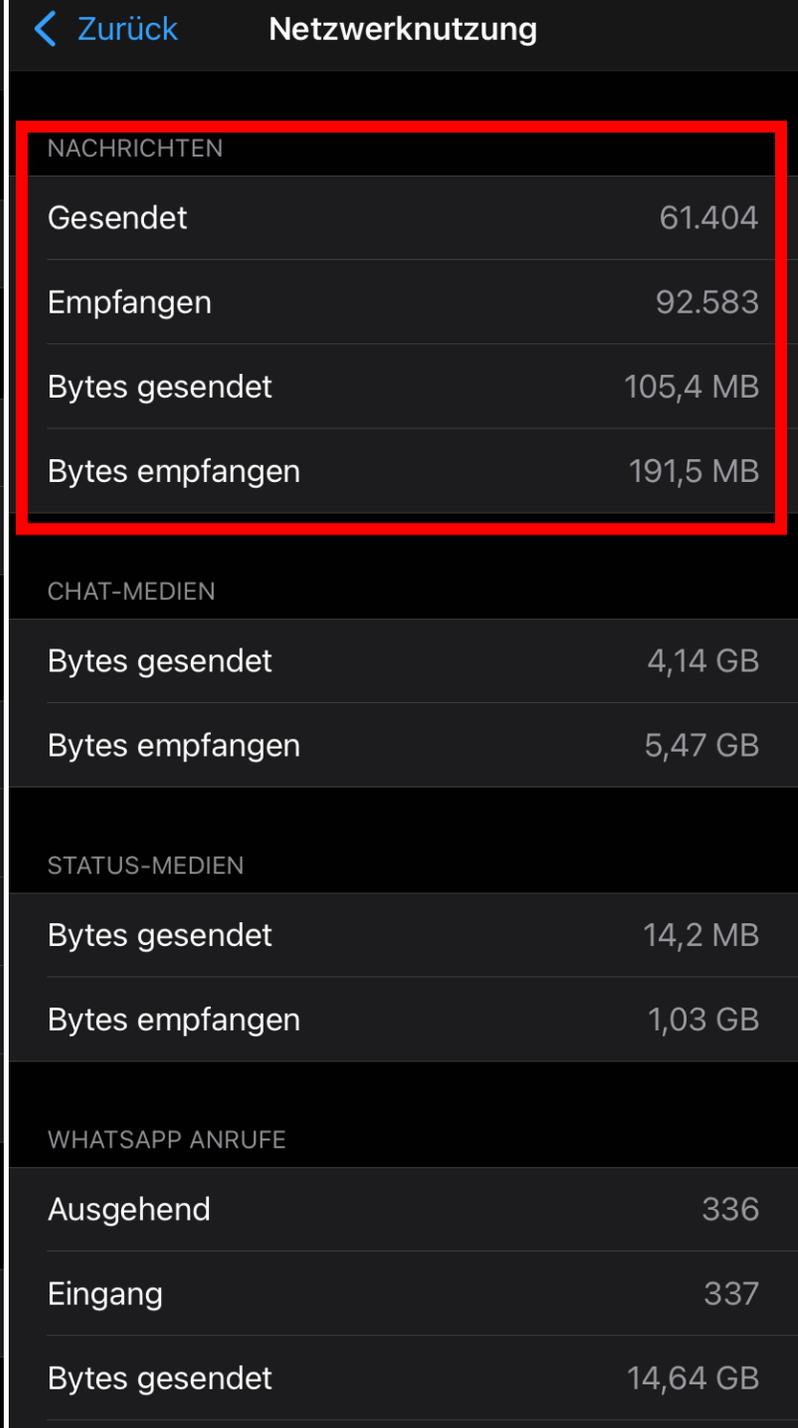
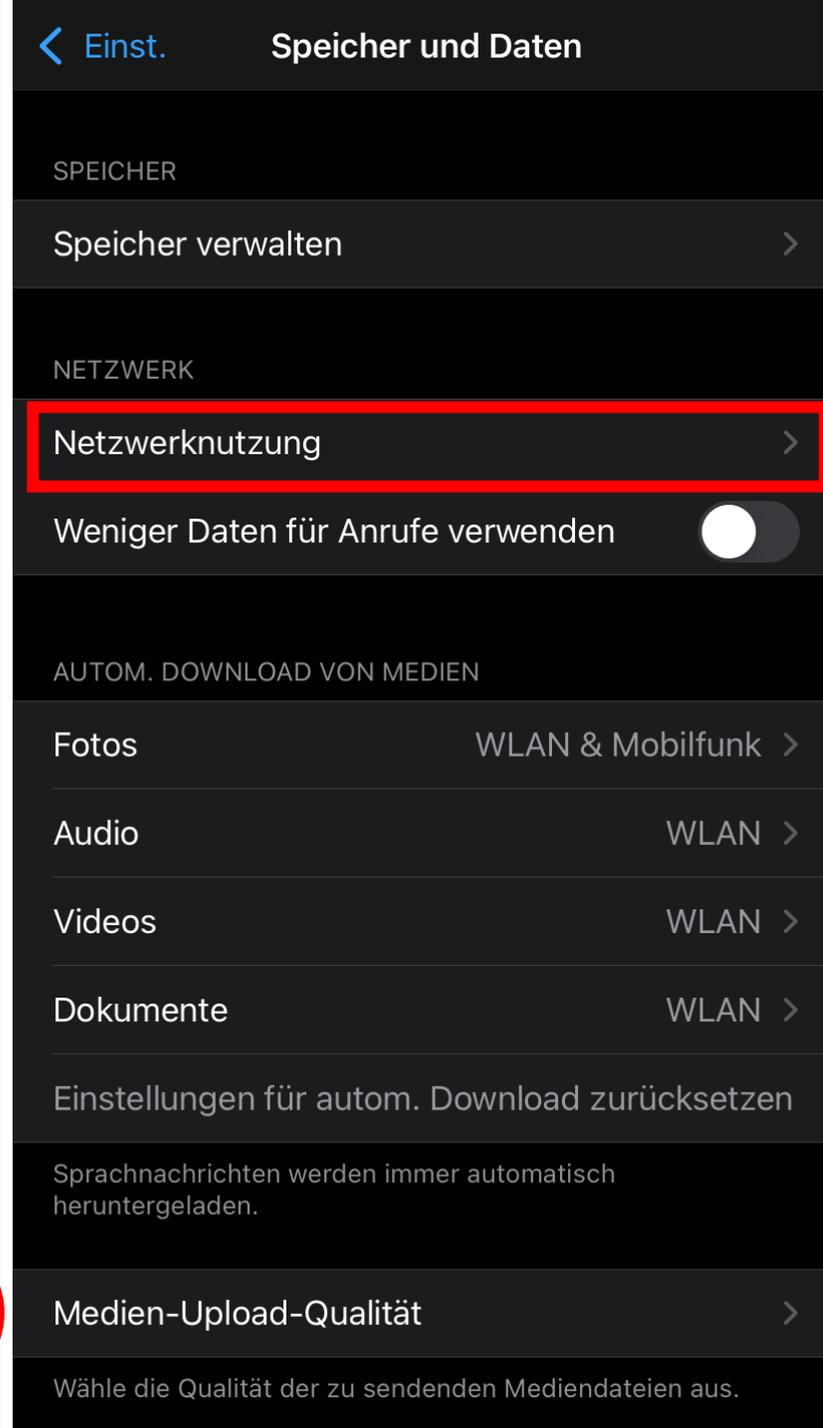
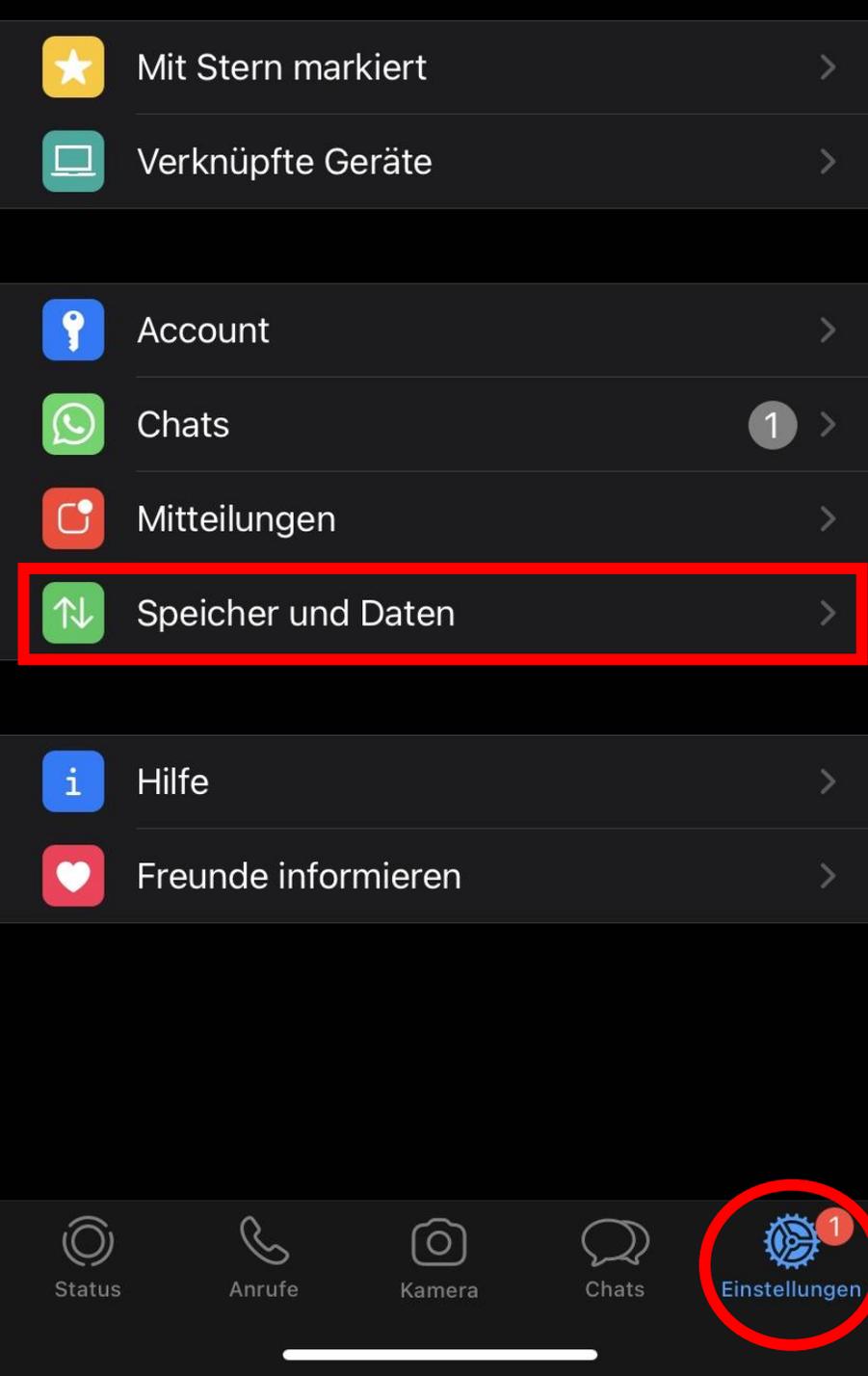
**Medien**    ↑ 8,3 MB    ↓ 44,9 MB

**Google Drive** ↑ 282,7 MB    ↓ 1,7 GB

**Nachrichten**    ↑ 2,2 MB    ↓ 2,7 MB  
604 gesendet • 832 empfangen

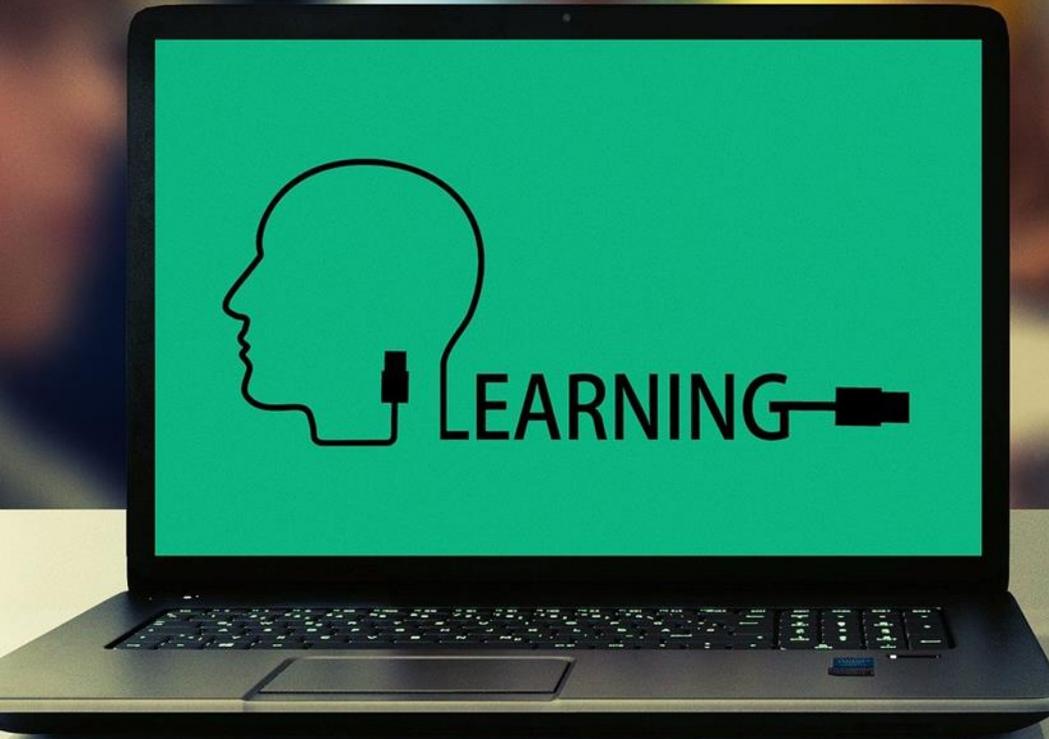
**Status**    ↑ 0 kB    ↓ 28,6 MB  
0 gesendet • 52 empfangen

**Roaming**    ↑ 0 kB    ↓ 0 kB



## Kompetenz erlernen eigenes Nutzungsverhalten zu steuern

- Prävention nicht Intervention
- Lebensweltbezug & auf Augenhöhe
- Austausch über Medien-Nutzungsverhalten
- Social-Media-Strategien verstehen (psychologische Faktoren)
- Eigene Schutzfaktoren kennenlernen



Idee

# Spielerischer Kompetenzaufbau

Rollenspieloberfläche

Freiwilligkeit & Eigenständigkeit

Gibt kein richtig oder falsch

Wissensvermittlung

Selbst tätig werden und neue Impulse umsetzen

Raum geben sich mit dem Thema zu befassen



# Zock mit Verstand

## - Dein Avatar im Kampf gegen Suchtlappen

Das Medienkompetenzprojekt mit dem Thema Mediensucht



## Classcraft

<https://www.youtube.com/watch?v=jm5AazhSHIk>

Wurde entwickelt von einem kanadischen Lehrer

Soll Schüler\*innen motivieren, sich mit den  
Lehrinhalten zu beschäftigen

Mit einem Punktesystem versehen

Pro erledigte Aufgabe verteilen die Game-Master  
Punkte



# Classcraft

Epic Learning Adventure Be



## Projekt-Durchführung

# Zock mit Verstand

- Projekt zur Suchtprävention bei jungen Erwachsenen (16-30 Jahre)
- 12 Teilnehmende
- 31.08.2020 – 25.10.2020
- Online und zeitlich unabhängig
- Einführungs- und Abschlusswebinar, ansonsten online Betreuung

Fragebogen und Feedback zur Evaluation

## Reflexion

## Wie gehe ich mit Medien um?

- Was ist mir durch die Beobachtung erst bewusst geworden?
- Wie differenziere ich zwischen Arbeit/ Studium und freizeithlicher Nutzung?
- Was möchte ich selbst ändern?

Mir ist auch aufgefallen, dass ich für vieles Medien nutze, was theoretisch auch ohne ginge, aber in vielen Fällen einfach praktischer ist (z.B: Einkaufslisten direkt auf dem Handy schreiben).

War ganz interessant, dass die Nutzung der App direkt dazu geführt hat, das Handy vielleicht mal öfter liegen zu lassen. ;)

Ohje, meine Handyzeiten sind nichts worauf ich stolz sein kann...  
Ein echter Zeitfresser ist, wie erwartet, Instagram

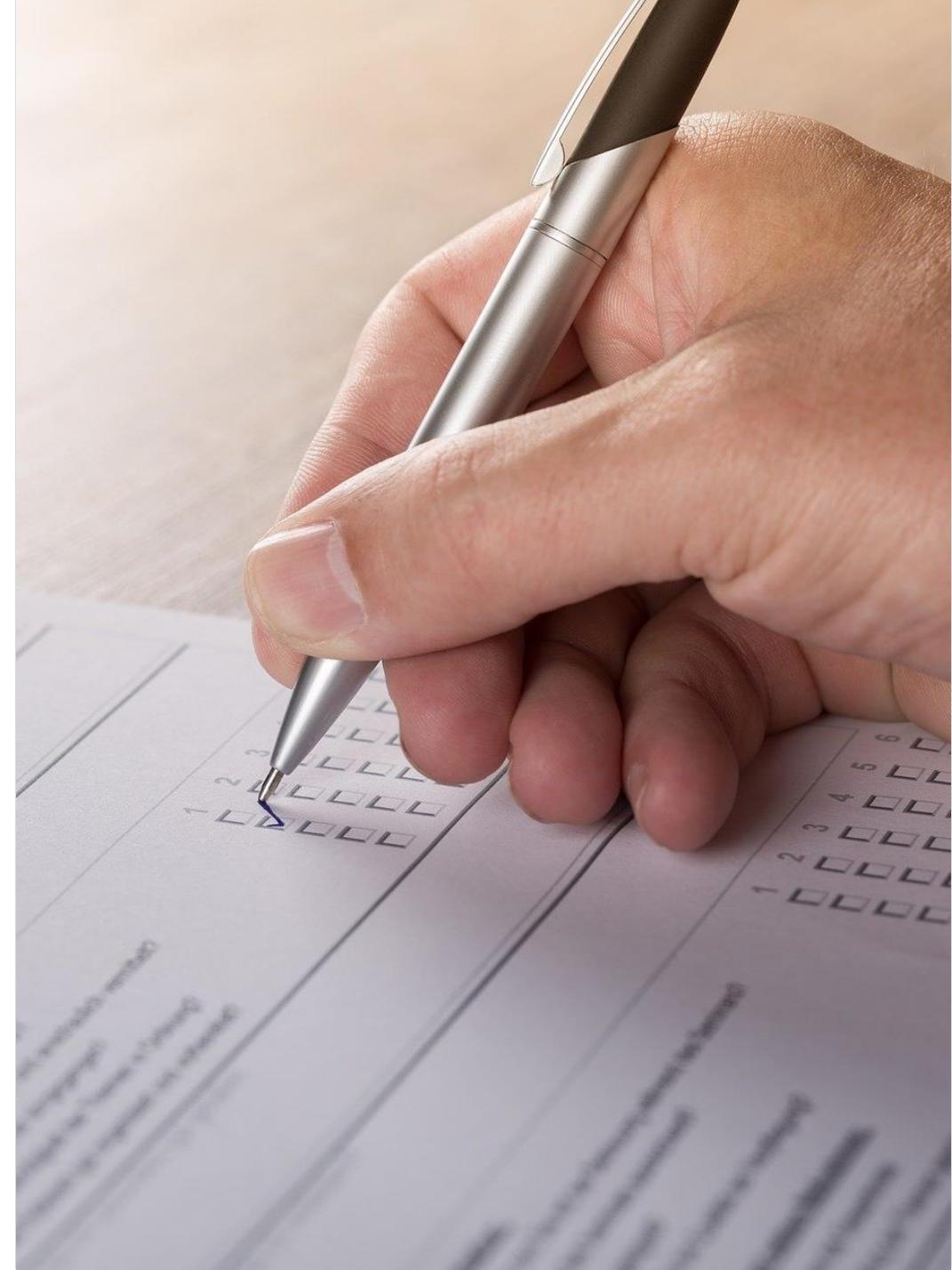
## Mediensuchtprävention als Ansatz

Selbstreflexion besser als Vorschrift wie eigenes  
Mediennutzungsverhalten gesteuert werden kann

Aufklärung über Faktoren & Mechanismen die Sucht  
begünstigen schafft Kompetenz

Zielgruppe schwierig zu erreichen

Gamification-Ansatz steigert Motivation





## Definition

# Mediensucht

- Mediennutzung außer Kontrolle
- Nicht nur von zeitlich übermäßiger Nutzung abhängig
- Verhaltenssucht
- Durch Online-Nutzung kommt es zu gesundheitlichen, leistungsbezogenen, sozialen oder emotionalen Problemen
- Vermehrt Gefahren im Internet ausgesetzt

# Impulse zur Reflexion

Suchttreppe (Ausprobieren, Genuss, Gewöhnung, Missbrauch, Sucht)

Nutzungstagebuch/ Digitales Wohlbefinden

Resilienzfaktorensuche → Firewall

Wie funktionieren Algorithmen

Apps zum beschränken meiner Nutzungszeiten



Algorithmen

# Die Psychologie digitaler Dienste

Filterblasen & Echokammern

Endloserscheinende Pinnwand

Autoplay

Interessensbestimmung

In-Game-Anreize (Tagesbelohnung)

Verstärkung des FOMO-Gefühls

Aktualität schaffen



**Ihre Fragen**

# Edkimo. Lernen gestalten.

Online-Feedback mit Edkimo ist die Lösung für **Feedback, Evaluation und Partizipation** im Lernprozess.

Mit Edkimo können Lehrkräfte, Schulen und Bildungseinrichtungen mühelos ein konstruktives und anonymes Feedback der Lerngruppe und des Kollegiums **einholen, auswerten und besprechen**.



Feedback bitte!

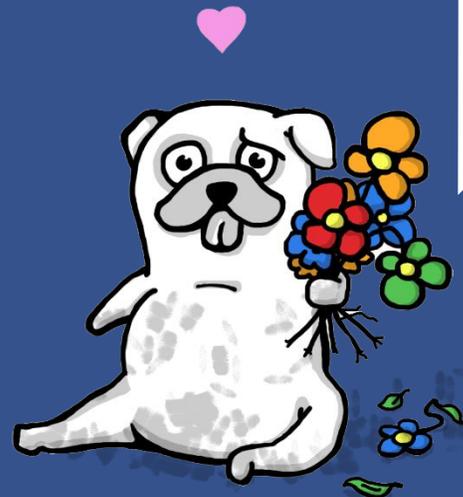
geziowe

Zur Befragung

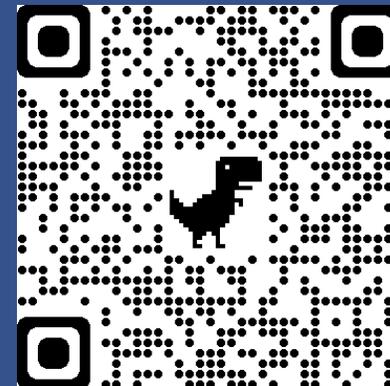
Zu den Ergebnissen



Jetzt für unseren **Newsletter**  
anmelden und nichts mehr  
verpassen!



Zur Anmeldung:



 Social Web  
macht Schule

 socialwebmachtschule

 mobbingmops

**Vielen Dank!**  
**Bleiben Sie gesund!**



info@social-web-macht-schule.de

**Und wenn Sie uns unterstützen möchten:**

<http://social-web-macht-schule.de/spenden>