

Gertrud Teusen

Schlau machen statt dumm surfen

Wie Eltern die Medienkompetenz
ihrer Kinder fördern



urania

Inhalt

Einleitung: Wenn Worte meine Sprache wären	9
Medienkompetenz – was ist das überhaupt?	10
Die Hardware zählt	10
Wie kommuniziert die Kommunikationsgesellschaft?	11
Sprich mit mir!	13
Digitale Demenz – Ein kleiner Ausflug in die Hirnforschung	14
Sprachliche Vielfalt – zum Beispiel durch Lesen	15
Vorgelebte Phantasie – das Fernsehen	16
Mein Handy und ich	17
„Social networks“ und Computerspiele	18
Schlau machen statt dumm surfen	20
„Digital Native“ versus „Digital Immigrant“	21
Generation orientierungslos?	22
Generationen online – früher, heute, morgen	24
Liegt die Macht der Veränderung in der digitalisierten Welt?	26
Was sind die Folgen für die Familie?	28
Kommunikation gegen Isolation	29
Gemeinsam nicht einsam!	31
Nicht ohne Handy	33
Nur ein Handy oder schon ein Smartphone?	34
Prepaid- oder Vertragshandy?	36
Die Handy-Extras – Must have!?	37
SMS – die Kurzfassung	37
Whatsapp – Die alternative SMS	39
Auf den Punkt gebracht – der/die/das App	40
Lernen mit der App! Smartphone anstatt Schulbuch?	41
Mit Bluetooth in Verbindung bleiben	44
Grenzen und Regeln in der Handywelt	44
Knigge fürs Handy	45
Handy in der Schule	45
Vorsicht, Übergriff: Sicher surfen mit dem Handy	47

Die Kostenfalle	51
Gesund telefonieren	53
Kreativ mit dem Handy umgehen	54
Und zum Schluss: einfach mal ausschalten!	55
Checkliste – Kinder und Handy.	56
Schlau surfen – das Internet	57
Schutzgebiete – das Internet ist öffentlich	58
Jugendschutzsoftware	59
Vom Suchen und Finden – die Suchmaschinen	59
Was such ich denn?	60
Suchmaschinen für Kinder & Jugendliche	62
Persönliche Daten schützen	64
Surfschein	65
Elternseiten für schlaues Surfen	65
Modell: Familien-PC	67
Extra: Sieben Tipps für die Internet-Nutzung	68
Facebook & Co. – dear friends und followers	69
Phänomen soziale Netzwerke	70
Generation Facebook	70
Was ist Facebook?	71
Was ist Freundschaft?	73
Eintauchen, abtauchen, wegtauchen	74
Eintauchen in die digitale Netzwerk-Welt	76
Zuerst die Registrierung – dann das Profil	77
Freunde finden	78
Entdecke die Möglichkeiten	79
Nicht alles ist automatisch gut!	80
Aktiv bleiben! Das wollen die Betreiber	82
Der „Gefällt mir“-Button	83
Was tun? Weniger ist mehr, zu wenig ist gar nichts!	84
Extra: schülerVZ	85
Cyber-Mobbing – was ist das?	86

Üble Nachrede im Internet – das ist neu!	88
Cyber-Mobbing ist kein Kavaliersdelikt	90
Was Eltern tun können, wenn ihr Kind zum Opfer wurde .	91
Was können Eltern tun, wenn ihre Kinder zu Tätern werden?	92
Familiäres Konfliktpotential	93
Filesharing	94
Twittern	96
Plaudern übers Internet – Chats	97
Was braucht man im Chat?	97
Wenn Kinder chatten	98
Was ist „Instant Messaging“?	100
Who is who? Und macht was?	101
Soziale Netzwerke und die Folgen	103
Extra: Sechsmal Clever unterwegs	104
Clever Spielen	105
Netter Zeitvertreib oder Teufelswerk?	106
Was sind „Onlinespiele“?	107
Casual Games – Gelegenheitsspiele	107
Gib mir mehr! Die Spiele-Portale und ihre Angebote	108
Spiel-Plattformen bieten vielfältigen Spaß	112
Single? Duo? Multi-Player?	112
Browsersgames	113
MMOGs und MMORPGs	117
Wissen, was gespielt wird:	
Zum Beispiel <i>World of Warcraft</i>	118
Die Faszination dieser Spiele	119
Spielen ohne Ende?	121
Zeitmanagement!	122
Altersfreigaben und -kontrollen	122
Andere Risiken und Nebenwirkungen	123
Und was macht nun die USK?	123
Mitspielen schafft Vertrauen!	124
Extra: Sechsmal clever spielen!	125

Reality Show – das Fernsehen	127
Ein Programm für ALLE? Das war gestern	128
Das Fernsehen von morgen	128
Kinderprogramm – der Wandel beginnt	130
Fernsehen macht dick und dumm?	131
Mitmach-Fernsehen	133
Wer wird Millionär?	134
Reality-Formate – getarnte Wirklichkeit?	135
Castingshows: Der Fernseh-Dauerbrenner	136
Sollten Eltern mitgucken oder lieber verbieten?	137
Ist Ausschalten nicht die bessere Alternative?	139
Fünf Regeln für den TV-Konsum	140
Nachwort	141
Anhang	142
Interessante Literatur und Quellen	142