

## Projekt: Gesunder Umgang mit Medien im Kindes- und Jugendalter

### AGENDA

1. Projektrahmen
2. Schwerpunkte
3. Aktueller Stand im Projekt in der Vahr
4. Themen und Fragestellungen
5. Erfahrungen aus Grundschule/ Quartier

## Projektrahmen

**Ziel:** Förderung des gesunden Umgangs mit Medien von Kindern und Jugendlichen (6-16 Jahre) sowie deren Eltern bzw. Erziehungsberechtigten

- Umsetzung: in Bremerhaven und Bremen
- Beantragt durch die Senatorin für Gesundheit, Frauen und Verbraucherschutz bzw. das Magistrat der Stadt Bremerhaven/ Gesundheitsamt
- Projektkoordination und Durchführung an Schulen: LVG & AFS Nds. HB e. V.
- Förderung durch die Krankenkassen/Krankenkassenverbände des Landes Bremen nach §20 a SGB V im Rahmen ihrer Aufgaben zur Gesundheitsförderung und Prävention in Lebenswelten
- Laufzeit: bis August 2026

3

→ [www.gesundheit-nds-hb.de](http://www.gesundheit-nds-hb.de)

**Hintergrund:** hohe Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen, auch schon in jungem Alter; Bedarf , mit Kinder über Inhalte zu sprechen, Gefahren aufzuzeigen, den eigenen Konsum zu reflektieren, Eltern zu sensibilisieren, und auf weiterführende Hilfsangebote aufmerksam zu machen

**Ziel:** Förderung der Medienkompetenz + des gesunden Umgangs mit Medien von Kindern und Jugendlichen (6-16 Jahre) sowie deren Eltern bzw. Erziehungsberechtigten

## Schwerpunkte des Projekts

Workshops an Grundschulen mit GefaS  
im Land Bremen

Angebote im Quartier mit bzw. für  
Jugendliche

Begleitende Elternangebote

Schulung von Multiplikator:innen

Bildquelle:  
<https://pixabay.com/de/photo/s/pad-technologie-tablette-1126136/>

4  
➔ [www.gesundheit-nds-hb.de](http://www.gesundheit-nds-hb.de)

- **KOSTENLOS**
- **Übersichten webseite**
- Grundschulen mit GefaS– **Umsetzung durch LVG Projektmitarbeiterinnen** – Merle Flemming und Annika Ruef
- Auch Schulmeidergruppen, in BHV ggf. Umsetzung in Tagesschule
- Jugendliche bis 16 Jahre sollen im Quartier erreicht werden
  - Z. B. in Freizeits, Jugendtreffs, Sportvereinen , AGs, Digital impact labs
  - **Umsetzung der Angebote im Quartier durch externe Anbieter** (kostenlos) -- CreaClic, Markus Gerstmann, etc.
- Begleitende Elternabende, Elterncafés

## Aktueller Stand in der Vahr

- In der Vahr kann die Grundschule in der Paul - Singer -Straße am Projekt teilnehmen, im Rahmen der Pilotphase fanden 2 Workshops statt, ein weiterer ist für das laufende Schuljahr geplant
- Im Jugendbereich konnten medienpädagogische Workshops im Roten Haus und im Jugendbereich des Bürgerzentrums stattfinden
- Gemeinsam mit dem Bürgerzentrum und der Gesundheitsfachkraft wird ein Angebot für Eltern umgesetzt: Kick- off- Elternabend mit Markus Gerstmann, regelmäßige, moderierter Gesprächskreis zu Medienerziehung für Eltern mit wechselnden Themen und Gästen (Finanzierung Globalmittel)
- Schulung der Gesundheitsfachkraft in Schule und Quartier, gemeinsame Aktivitäten zur Information/Sensibilisierung

5

→ [www.gesundheit-nds-hb.de](http://www.gesundheit-nds-hb.de)

Workshops benennen:

- Basisworkshop: u.a. Medien, Nutzungszeiten, Passwörter persönliche Daten
- Soziale Medien/ Selbstdarstellung
- Chatiquette + Cybermobbing
- Gaming
- Praxisworkshop: stopp Motion Video drehen zum Thema Medienkonsum

**Freizis:** Eckernfeld. Grünhöfe (in Koop. mit Lehe, weiteres Angebot im Planungfür Herbst)

## Themen und Fragestellungen aus den Workshops

Wie möchten wir als Klasse im Chat miteinander umgehen?

Wie sieht ein guter Tag für mich aus?

Was sind persönliche Daten und mit wem will ich sie teilen?

Was sind eigentlich Schönheitsideale und was finde ICH schön?

Mit wem chatte ich da eigentlich auf Roblox?



Was ist ein sicheres Passwort?

Gibt es wirklich den National Rape Day?

Muss ich auf WhatsApp immer erreichbar sein?

Ist das Bild echt oder von KI erzeugt?

Was kann ich bei Cybermobbing tun? Mit wem kann ich reden?

Tut mir das wirklich gut, ein Spiel zu spielen, das erst ab 18 Jahren ist?



6

→ [www.gesundheit-nds-hb.de](http://www.gesundheit-nds-hb.de)

### Fragen, die in Workshops in Schule und/oder Quartier diskutiert werden

- **Roblox** ist eine Online-Plattform für Games, auf der Nutzer:innen auch eigene Spiele erstellen können; die Plattform ist insbesondere bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt; man kann auch chatten, Freunde kennenlernen, gemeinsam spielen etc. Roblox ist aber auch dadurch auffällig geworden, dass unangemessene Inhalte (sexuelle Inhalte, Gewalt) nicht ausreichend kontrolliert und bekämpft werden oder Fremde/ Erwachsene Kinder anschreiben/ sich als andere ausgeben und die Chatfunktion als Möglichkeit der Kontaktabahnung nutzen (sogenanntes Cybergrooming: Erschleichen von Vertrauen und Anbahnung von sexueller Belästigung)
- **'National Rape Day'**: es kursiert eine Falschmeldung auf TikTok, dass am 24. April, dem „national Rape Day“, sexuelle Handlungen und Übergriffe nicht strafbar seien. Das wurde auch an einigen Schulen thematisiert, im Projekt konnte im Rahmen eines Workshops mit Jugendlichen „Damit aufgeräumt werden“.

## Erfahrungen aus Grundschule und Quartier

- Das Thema Medienkonsum ist in vielen Quartieren präsent und es wird vielerorts diskutiert, wie ein gesunder Umgang aussieht.
- Kinder nutzen digitale Medien sehr früh: bereits in der Grundschule besitzen die meisten Kinder des vierten Jahrgangs ein eigenes Smartphone und haben oft hohe Bildschirmzeiten. Sie brauchen Unterstützung und Begleitung, um einen gesunden Umgang mit digitalen Medien zu lernen.
- Kinder haben großes Interesse am Thema und nehmen mit Freude und Engagement an den schulischen Workshops teil.
- Im Jugendalter sind die Jugendlichen weniger gut zu erreichen, aber auch sie profitieren von medienpädagogischen Angeboten und einer kritischen Auseinandersetzung mit Inhalten und dem eigenem Medienkonsum.
- Medienkonsum ist auch im Kleinkindalter ein Thema, Eltern von Kleinkindern müssen für Medienerziehung sensibilisiert werden.

7

→ [www.gesundheit-nds-hb.de](http://www.gesundheit-nds-hb.de)

- Reflexion und Auseinandersetzung mit Haltung- Fachkräfte, Eltern, Jugendliche, Kinder
- Jugendliche schwer zu erreichen: nehmen weniger oft nachmittags/ nach der Schule an Workshops teil ; wenn es gelingt, sie für einen Workshop zu gewinnen, ist das Feedback in der Regel positiv
- Handy als Babysitter/ Medien im Kleinkindalter: häufiges Thema in den Quartieren. In Projektverlauf daher Ausweitung der Dialoggruppe auf Eltern von Kleinkindern bzw. Schulung von Fachkräften zu frühkindlichem Medienkonsum- z.B. Gesundheitsfachkräfte, Erzieherinnen aus Kitas, Erziehungsberatung, Gesundheitsamt, Familienhebammen...