

SCHOOL-SCOUT.DE

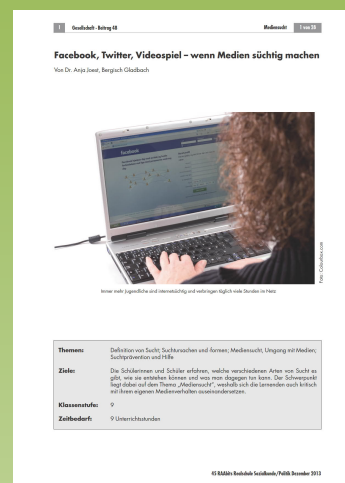
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Facebook, Twitter, Videospiele - wenn Medien süchtig machen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Facebook, Twitter, Videospiele – wenn Medien süchtig machen

Von Dr. Anja Joest, Bergisch Gladbach



Foto: Colourbox.com

Immer mehr Jugendliche sind internetsüchtig und verbringen täglich viele Stunden im Netz

Themen:	Definition von Sucht; Suchtursachen und -formen; Mediensucht, Umgang mit Medien; Suchtprävention und Hilfe
Ziele:	Die Schülerinnen und Schüler erfahren, welche verschiedenen Arten von Sucht es gibt, wie sie entstehen können und was man dagegen tun kann. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Thema „Mediensucht“, weshalb sich die Lernenden auch kritisch mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinandersetzen.
Klassenstufe:	9
Zeitbedarf:	9 Unterrichtsstunden

Das Thema im Unterricht

Beim Thema „Sucht“ denken die meisten Menschen zunächst einmal an obdachlose Alkoholiker oder Drogenabhängige, wie man sie manchmal an Bahnhöfen in großen Städten sieht. An das Internet oder das Handy denken die wenigsten, obwohl eine Vielzahl von Jugendlichen von diesen Medien abhängig beziehungsweise stark suchtfährdet ist. In unserer Alltagssprache und in der Werbung kursieren zwar Sätze wie „Das macht süchtig“ oder „Das hat Suchtpotenzial“ – doch selten fragen wir uns, was Sucht eigentlich konkret bedeutet, welche Süchte es gibt und was man dagegen tun kann. Diesen Fragen gehen die Schülerinnen und Schüler in der vorliegenden Unterrichtseinheit nach.

Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mithilfe der Materialien selbstständig mit dem Thema „Sucht“ auseinander. Anhand von Fallbeispielen erfahren sie, wie eine Sucht entstehen kann und welche Auswirkungen sie auf den betroffenen Menschen und sein soziales Umfeld hat. Mithilfe eines Fragebogens und eines Experiments analysieren und hinterfragen die Jugendlichen ihr eigenes Medienverhalten.

Stundenverlauf

Stunden 1/2	Was ist eine Sucht und was kann alles süchtig machen?
Intention	Wie definiert man Sucht und welche Arten von Sucht gibt es? Diesen Fragen gehen die Schülerinnen und Schüler in den ersten beiden Stunden nach.
Materialien M 1–M 3	Die Fotos auf der Farbfolie M 1 weisen auf unterschiedliche Süchte hin und stimmen die Lernenden auf das Thema ein. In M 2 lesen die Jugendlichen verschiedene Definitionen von Sucht, schreiben eine eigene Definition und fertigen eine Mindmap an. Welche unterschiedlichen Arten von Sucht gibt es? In M 3 unterscheiden die Schülerinnen und Schüler zwischen stoffgebundenen und stoffungebundenen Süchten.

Stunden 3/4	Wie entsteht eine Sucht und wie verläuft sie?
Intention	Anhand eines Fallbeispiels verstehen die Jugendlichen, wie eine Sucht entsteht und verläuft. Zudem erarbeiten sie Faktoren, die eine Sucht begünstigen können.
Materialien M 4/M 5	In M 4 lesen die Schülerinnen und Schüler die Geschichte von Erik, der durch seine Computerspielsucht wertvolle Jahre seines Lebens verliert. Welche Rolle spielen die Gesellschaft, die Persönlichkeit eines Betroffenen und das Suchtmittel selbst beim Entstehen einer Sucht? Das erfahren die Lernenden in M 5 anhand des Suchtdreiecks.

Stunde 5	Wie gut kannst du mit Medien umgehen? – Teste dich selbst!
Intention	Mithilfe eines Fragebogens hinterfragen die Jugendlichen ihr eigenes Medienverhalten. Durch eine anschließende Diskussion setzen sie sich intensiv mit Alternativen zum ständigen Medienkonsum auseinander.
Materialien M 6/M 7	Schwimmbad oder Facebook? In M 6 überlegen die Lernenden, wie sie ihre Zeit auch ohne Medien sinnvoll verbringen könnten. Ist mein Handy immer angeschaltet? Wie viele meiner Facebook-Freunde kenne ich persönlich? Der Fragebogen M 7 verrät den Schülerinnen und Schülern viel über ihren persönlichen Umgang mit Medien.

Stunden 6/7	Wir gehen offline – ein Experiment
Intention	Hier sind die Jugendlichen aufgefordert, ihren Alltag drei Tage lang ohne Medien zu gestalten.
Material M 8	M 8 liefert den Schülerinnen und Schülern alle für das Experiment notwendigen Informationen: von der Vorbereitung über die Dokumentation bis zur Auswertung. Ein Tagebuch erleichtert den Vergleich der medienfreien Tage mit dem normalen Alltag.

Stunde 8	Wie funktionieren Selbsthilfegruppen?
Intention	Wer hilft Süchtigen aus der Krise? Das erfahren die Lernenden mithilfe einer Internetrecherche.
Material M 9	Die Jugendlichen recherchieren in M 9 die Angebote verschiedener Selbsthilfegruppen wie „Synanon“ oder „HSO“ und stellen diese im Plenum vor.

Stunde 9	Lernerfolgskontrolle
Intention	In der letzten Stunde testen die Lernenden ihr neu erworbenes Wissen in einer Lernerfolgskontrolle.
Material M 10	In der Lernerfolgskontrolle M 10 erörtern die Schülerinnen und Schüler unter anderem, ob ein Verbot von Computerspielen Sinn macht.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- setzen sich selbstständig mit einem komplexen Thema auseinander;
- lernen alternative Handlungsweisen kennen;
- erfahren mehr über verschiedene Suchtstoffe, und die Gefahren, die von ihnen ausgehen;
- hinterfragen kritisch ihr eigenes Medienverhalten;
- setzen sich mit den gesellschaftlichen Ursachen von Sucht auseinander;
- lernen Hilfsangebote für Süchtige kennen und bewerten.

Mediothek

Möller, Christoph (Hrsg.) 2011: Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer.

Als aktuelles und politisches Thema gewinnt die Internet- und Computersucht zunehmend an Bedeutung. In diesem praxisorientierten, interdisziplinär angelegten Buch befassen sich namhafte Experten aus Wissenschaft und Praxis mit soziologischen, psychologischen und psychiatrischen Aspekten der Internet- und Computersucht. Fallbeispiele ergänzen die Darstellung. Beratungs-, Behandlungs- und Präventionsmöglichkeiten runden das Werk ab.

Schuhler, Petra/Vogelsang, Monika 2011: Abschalten statt Abdriften: Wege aus dem krankhaften Gebrauch von Computer und Internet. Mit Online-Materialien. Landsberg: Beltz.

Immer mehr, vor allem junge Erwachsene benötigen aufgrund ihrer exzessiven Internetnutzung eine Psychotherapie. Meist ohne es zu merken, sind sie abhängig geworden. Dieses Therapiebegleitbuch hilft Betroffenen und ihren Angehörigen, sich über Mediensucht und die verschiedenen Therapieformen zu informieren. Wie kann es zur Abhängigkeit von PC und Internet kommen? Warum ist das Medium für manche Personen gefährlich? Welche Rolle spielt die Familie? Was wird in der Therapie gemacht? Diese und andere Fragen werden ausführlich beantwortet. Jedes Kapitel enthält Arbeitsmaterialien und einen Fragebogen, die jeweils in der Therapie eingesetzt werden können. Viele Bilder und ein gut lesbarer Text erleichtern die Lektüre.

Internetadressen

www.aktiv-gegen-mediensucht.de/

Der Verein Aktiv gegen Mediensucht e. V. wurde von der Elterninitiative www.rollenspielsucht.de ins Leben gerufen. Sein Ziel ist es, den Missbrauch elektronischer Medien genauso unpopulär zu machen wie Alkohol- oder Drogenmissbrauch. Auf der Internetseite finden Interessierte vielfältige Hintergrundinformationen zum Thema, Hinweise zu Fachliteratur und zum aktuellen Forschungsstand sowie ein Forum zum Austausch für Betroffene.

www.medien-sucht.de/

Diese Webseite berät über verschiedene Formen der Mediensucht wie Handysucht, Telefoniersucht, Fernsehsucht oder PC-Sucht. In einem Selbsttest kann die Leserin bzw. der Leser herausfinden, wie gefährdet sie/er von Mediensucht ist. Betroffene finden zudem Hinweise und Adressen zu Beratungsstellen und Therapieformen.

Materialübersicht

Stunden 1/2: Was ist eine Sucht und was kann alles süchtig machen?

- M 1 (Fo) Alkohol, Internet, Facebook – was alles süchtig machen kann
M 2 (Tx) Was ist eine Sucht? – Mögliche Definitionen
M 3 (Ab) Stoffgebundene und stoffungebundene Süchte – was unterscheidet sie?

Stunden 3/4: Wie entsteht eine Sucht und wie verläuft sie?

- M 4 (Tx) Verloren in Zeit und Raum – die Geschichte von Erik
M 5 (Ab) Warum wird man süchtig? – Das Suchtdreieck

Stunde 5: Wie gut kannst du mit Medien umgehen? – Teste dich selbst!

- M 6 (Tx) Geht's auch anders? – Alternativen zum ständigen Medienkonsum
M 7 (Ab) Wie nutze ich Internet, Handy und Co? – Ein Fragebogen zur Selbstkontrolle

Stunden 6/7: Wir gehen offline – ein Experiment

- M 8 (Ab) Drei Tage offline – ein Experiment

Stunde 8: Wie funktionieren Selbsthilfegruppen?

- M 9 (Ab) Prävention und Aufklärung – was kann man gegen Sucht tun?

Stunde 9: Lernerfolgskontrolle

- M 10 (Lk) Teste dein Wissen – Vorschlag für eine Lernerfolgskontrolle

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Facebook, Twitter, Videospiele - wenn Medien süchtig machen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

