

Titel: Gewalt und Jugendmedienschutz

Elternabend an einer Schule mit rund 20 Teilnehmern.

Zeit	Vorgehen / Methode	Ziel	Durchführung
Vor Beginn	Parcours (siehe S. 14 und Handreichung Elternabende Internet + Handy, Methodenspeicher 1)	Einstieg ins Thema / Gesprächsgrundlage / Ergebnisse als Aufhänger nutzbar	Es werden große Blätter (Flip Chart/Wandzeitung) aufgehängt, an denen sich die Anwesenden mit Stiften oder Klebepunkten verewigen können. Bei der Thematik eignen sich u. a. Fragen wie „ <i>Ab welchem Alter sollte man Computerspiele nutzen dürfen?</i> “, „ <i>Ballerspiele finde ich...</i> “ oder „ <i>Mein Kind spielt gerne...</i> “.
10 Min.	Intro	Orientierung	Vertreter der Schule begrüßt die Anwesenden, Übersicht zum Abend durch Referenten
30 Min.	Input Computerspiele & Jugendschutz	Vermittlung medienpädagogischer Inhalte / Grundlage für die nächste Methode	Beamer-Präsentation zum Thema „Computerspiele“. (Inhalte: Welche Spielgenres gibt es? / Wie nutzen Heranwachsende die Spiele? / Gewalt & Computerspiele / Gesetzliche Alterskennzeichen: ihre Entstehung und Bedeutung) Zwischenfragen erwünscht! Inhaltliche Verweise zu den Ergebnissen des Parcours herstellen!
30 Min.	Wir spielen <i>USK</i> (Methodenspeicher Computerspiele 3)	Kennenlernen von Spielen und Alterskennzeichen / erzieherische Rolle der Eltern veranschaulichen	Teilnehmer sehen ein Spielvideo und werden anschließend in Gruppen eingeteilt. Aus der Sicht von z. B. Herstellern, Eltern, Spielern, Jugendschützern oder Lehrern wird das Spiel diskutiert und ein Alterskennzeichen vergeben. Die Ergebnisse werden im Plenum diskutiert.
20 Min.	Input Telemedien	Ergänzung zum Jugendmedienschutz / Sensibilisierung hinsichtlich verschiedener Problematiken bei Online und Mobile Games	Beamer-Präsentation (Inhalte: Onlinespiele und Mobile Gaming und die fehlende gesetzliche Kennzeichnungspflicht; ggf. Daten- und Verbraucherschutzthematik) Zwischenfragen erwünscht!
10 Min.	Offener Austausch	Zusammenführung	Diskussion von konkreten Erziehungstipps, Raum für letzte Fragen und Anmerkungen