

Internet-ABC Newsletter Nr. 15

Sehr geehrte Leserinnen und Leser!

Manche Kinder und Jugendliche verbringen übermäßig viel Zeit vor dem Computerbildschirm. Es wird gechattet, gespielt und dabei noch Musik gehört – und oftmals auch die Zeit vergessen. Schnell kommen da ein paar Stunden pro Tag zusammen. Manche Eltern, aber auch so manche Medienpädagogen sprechen bereits von einer "Droge" der modernen Gesellschaft, wenn sie den "Bildschirmkonsum" der Jüngeren betrachten.

Aber: Ist es immer gerechtfertigt, gleich von einer Sucht zu sprechen? Diese Newsletter-Ausgabe des Internet-ABC befasst sich mit der Problematik einer "Internet-" oder "Onlinesucht": Was bedeutet eigentlich "Sucht", wie zeigt sich ein Suchtverhalten? Wann sollten sich Eltern und Pädagogen Sorgen um ein Kind machen? Was können sie im Vorfeld leisten, was im Falle einer Sucht ihrer Schützlinge?

Ein informatives Lesen wünscht Ihnen

Ihre Internet-ABC Redaktion

Inhalt & Themenübersicht

1. Schwerpunktthema "Onlinesucht – Internetsucht"

3

- Einleitung
- Was ist eigentlich eine "Internet-Sucht"?
- Internetsucht hat verschiedene Ausprägungen
- Im Bann virtueller Welten
- Mehrspieler-Online-Rollenspiele – was Eltern kennen sollten
- Warum Onlinerollenspiele fesseln und Suchtpotenzial haben
- Statistiken – Wie viele User nutzen das Internet exzessiv?
- Hoher Konsum oder schon Sucht?
- Ist das noch "normal?"
- Die Ursachenforschung steht noch am Anfang
- Auswirkungen auf die Entwicklung
- Was Eltern tun können, um einer exzessiven Computer- und Internetnutzung vorzubeugen
- Das offene Gespräch suchen
- Professionelle Hilfe: Ansprechpartner und Beratungsstellen

2. Internet-ABC aktuell

13

2.1 News

- Deutsche UNESCO-Kommission und Kinderschutzbund unterstützen internet-abc.de

2.2 Neues von der Kinderseite

- Fünf neue "Wissen wie's geht"

- Rätselecke zum Thema "Sicher surfen"
- Themenforum mit Abstimmung: Hast du schon mal blöde Erfahrungen im Internet gemacht?
- Postkarten zum Thema "Sicher surfen"
- WWW - Wer weiß wo?

2.3 Neues von der Eltern- und Pädagogenseite

- Quiz zum Thema "Sicher surfen"

3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte **15**

Thema des Monats, der besondere Link, Dr. Surf

- Das Thema des Monats: "Müssen PCs eigentlich so teuer sein?"
- Dr. Surf: "Praktischer Dolmetscher für Dateiformate"
- Der besondere Link: "Tatort London: Bow Street Runner verspricht Spaß und Gänsehaut"

4. Software zum Lernen **16**

- Datenbank und Lernsoftware vorgestellt: " Kurz vorgestellt: Das Mittelalter"

5. Spieletipps **16**

- Spieletipps und Spiel des Monats: "Zack & Wiki"

6. Projekte, Tipps, Termine **17**

7. Nur einen Klick entfernt **23**

- Kontakt und Impressum

1. Schwerpunktthema "Onlinesucht – Internetsucht"

Einleitung

Ein Tag ohne Computer und Internet ist für Onlinesüchtige undenkbar. Sie verbringen etliche Stunden täglich im Netz, sind süchtig danach zu surfen, zu chatten oder in Rollenspielwelten abzutauchen. Dem realen Leben haben sie den Rücken gekehrt. Was fasziniert diese Menschen am Internet? Und wie konnte sich eine Sucht entwickeln? Ab wann spricht man überhaupt von einer Sucht? Und was können Eltern tun, wenn sich das Leben Ihrer Kinder größtenteils in der Virtualität abspielt?

Grundsätzlich geht es bei der Behandlung des Themas Internetsucht nicht darum, das Internet an sich an den Pranger zu stellen. Erst der übertriebene Konsum schafft die Problematik, nicht aber das Medium selbst.

Was ist eigentlich eine "Internet-Sucht"?

Mediensucht, Computersucht, Computerspielsucht, Onlinesucht, Internetsucht oder Internetabhängigkeit – das alles sind Begriffe für Suchtformen, die im Zuge der Verbreitung der neuen Medien aufgekommen sind und die sich in ihrer Symptomatik ähneln. In Zusammenhang mit Medien ist der Begriff der "Sucht" teils noch umstritten. Chatten, Surfen oder Onlinespiele üben eine große Faszination aus. Aber kann das Internet auch als Droge wirken?

Bekanntere Süchte sind die nach Rauschmitteln wie Alkohol, Zigaretten oder Ecstasy. Dabei werden Substanzen konsumiert, die das Bewusstsein verändern. Man spricht daher von "stoffgebundener" Sucht. Darüber hinaus können so genannte "stoffungebundene" oder "substanzlose" Verhaltenssüchte klassifiziert werden. Zu diesen gehört die Internetsucht. Sie beschreibt nicht den Konsum einer Substanz, sondern ein Verhalten: die exzessive und pathologische Nutzung von Computer und Internet. Internetsucht ist damit eine substanzlose Verhaltenssucht, die Abhängigkeit vom Gebrauch des Internets. Weitere substanzlose Süchte sind z.B. Sex-, Arbeits- oder Kaufsucht.

Streng genommen ist der Begriff "Internetsucht" demnach ungenau, da der Betroffene nicht nach dem Internet süchtig ist, sondern nach der Online-Tätigkeit, z.B. dem Spielen im Netz. Nicht das Medium selbst ist das Suchtobjekt. Noch genauer betrachtet geht es um die Emotion, die sich damit erzielen lässt: Z.B. die Anerkennung durch andere Onliner oder das Versinken in einer anderen Welt.

Internetsucht ist eine umstrittene Sucht. Wissenschaftler sehen hinter der übermäßigen Nutzung bereits bekannte psychische Störungen und keine eigene Krankheit. Offiziell ist die Internetsucht nicht als Krankheit anerkannt. Das Störungsbild wurde bislang nicht als eigenständige Verhaltenssucht in das Klassifikationssystem Psychischer Störungen aufgenommen. Eine eindeutige, von Gesundheitsorganisationen anerkannte, Definition steht noch aus.

Um sich dem Thema möglichst objektiv zu nähern und keine Missverständnisse aufkommen zu lassen, sollten die Begrifflichkeiten "exzessive Internetnutzung" und "Internetsucht" unbedingt voneinander abgegrenzt werden. Die übermäßige Internetnutzung allein ist noch keine Sucht. Jemand, der viel Zeit im Netz verbringt, darf nicht automatisch mit dem Etikett "süchtig" versehen werden. Dazu müssen weitere Kriterien erfüllt sein. Auch wenn diese noch nicht einheitlich definiert wurden, so kann die folgende Aufstellung einer führenden

deutschen Suchtforscherin doch verdeutlichen, wie viel mehr zu einer echten Sucht im Vergleich zu einer exzessiven Nutzung gehört:

Merkmale einer Sucht

Suchtforscher beschreiben formal Kriterien bzw. Symptome einer Sucht. Erst wenn mindestens drei der im Folgenden beschriebenen Merkmale schon über einen längeren Zeitraum zutreffen, kann von einer Internetsucht ausgegangen werden.

- **Einengung des Verhaltensmusters:** Im Denken, Verhalten und Gefühlserleben dominiert die Onlinewelt, die Tätigkeit am Computer wird zur wichtigsten Aktivität im Leben.
- **Regulation negativer Gefühlszustände:** Der Computer dient zur Stressbewältigung, negative Gefühlszustände werden verdrängt.
- **Toleranzentwicklung:** Die gewünschte Wirkung, die sich für den Betroffenen am Computer erzielen lässt, kann nur durch eine Steigerung erreicht werden. Für dieselbe Wirkung braucht er z.B. nach einigen Monaten mehrere Stunden mehr am Bildschirm.
- **Entzugerscheinungen:** Bei Onlinesucht treten genauso Entzugszeichen in Form von körperlichen Symptomen auf wie bei einer stofflichen Abhängigkeit. Kann keine Zeit am Computer verbracht werden, kommt es zu Angst, Konzentrationsschwäche, Schlafstörungen, Schwitzen, Nervosität, hohem Blutdruck oder Aggressionen.
- **Kontrollverlust:** Das Onlineverhalten kann nicht mehr kontrolliert werden, dem Betroffenen gelingt keine zeitliche Eingrenzung.
- **Rückfall:** Selbst nach einer Bildschirmpause oder einer Phase der zeitlich begrenzten Nutzung kommt es doch wieder zur exzessiven Nutzung.
- **Schädliche Konsequenzen:** Durch die Vernachlässigung von Schule, Freunden, sozialen Kontakten und Hobbys kommt es zu Konflikten mit dem Umfeld sowie zu psychischen Problemen. Auch gesundheitliche Probleme (Über- oder Untergewicht, eingeschränkte Beweglichkeit, Kopfschmerz) treten auf.

Zum Weiterlesen:

- Sabine Grüsser-Sinopoli: "Spielsucht: Wenn Spiel und virtuelle Welt stärker werden als die reale Welt":
<http://www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php>

Internetsucht hat verschiedene Ausprägungen

Was kann am Computer süchtig machen? Onlinesucht lässt sich grob in verschiedene Formen unterteilen:

- Unter **Online-Spielsucht** fällt der übermäßige Konsum von Onlinespielen. Das sind einerseits Glücksspiel wie Poker und Wetten, andererseits Rollenspiele (s.u.).
- Wer an **Online-Kommunikationssucht** leidet, ist abhängig vom Mailen, Chatten und Kommunizieren im Netz. Oft betrifft dies Mädchen und Frauen, die süchtig nach dem Schutz der Anonymität sind. Sie gibt ihnen Sicherheit und senkt die Schwelle der Kontaktaufnahme.
- Die **Online-Sexsucht** betrifft tendenziell eher Männer, denen es nicht gelingt, von Sexseiten, Online-Affären oder Stripvideo-Chats loszukommen.
- Betroffene der **Online-Kaufsucht** haben einen krankhaften Zwang im Netz einzukaufen, Schnäppchen zu machen und Artikel bei Auktionen zu ersteigern.

Bei all diesen Suchtformen ist das Internet das Medium, das den Betroffenen zur Befriedigung ihrer Verhaltenssucht dient. Weitere individuelle Ausprägungen der Internetsucht wie exzessives Herunterladen von Musikdateien oder Surfen kommen hinzu.

Wir gehen im Folgenden schwerpunktmäßig auf die Onlinespielsucht ein, da dieses Phänomen Kinder und Jugendliche sowie auch Erwachsene am häufigsten betrifft.

Zum Weiterlesen:

- Verhaltenssucht: <http://www.verhaltenssucht.de>
- "Gefangen im Netz: Wo beginnt die Sucht?" Eine Aufsatzsammlung über das Phänomen der "Medienabhängigkeit" sowie Möglichkeiten der Prävention und Behandlung: <http://www.gruene-bundestag.de/cms/publikationen/dok/203/203642.html>
- Website der Amerikanerin Dr. Kimberley Young, die sich bereits seit 13 Jahren mit der "IAD", der Internet Addiction Disorder beschäftigt (auf Englisch): <http://www.netaddiction.com/>

Im Bann virtueller Welten

"Wir haben unseren Sohn ans Internet, an World of Warcraft verloren."
(Zitat aus www.rollenspielsucht.de, einer Elterninitiative)

Wenn der 13-jährige Marco aus der Schule kommt, schaltet er als erstes den Computer ein und loggt sich in seine Onlinespielwelt ein. Kein Wort zu seinen Eltern, keine Verabredung mit Freunden, nur noch die Kontakte in der Cyberwelt sind für ihn von Belang. Und so hängt er bis zum familiären Abendessen, an dem er nur widerwillig teilnimmt, vor dem Bildschirm. Er kämpft zusammen mit seinen Mitspielern gegen virtuelle Kreaturen und arbeitet sich im Rang Stufe für Stufe nach oben. Immer wieder kommt es zum Streit mit seinen Eltern, die kein Verständnis für seine exzessive Nutzung aufbringen. Sie machen sich Sorgen, wissen aber nicht, was sie tun sollen. Marco verschlechtert sich in der Schule und kapselt sich von seinen Mitschülern ab.

Dieses fiktive Beispiel liefert einen kleinen Einblick, wie das Leben eines Kindes, aussehen kann, das exzessiv am Computer spielt. Virtuelle Welten ziehen Kinder und Jugendliche in ihren Bann. Machen Sie sich anhand der nachfolgenden Links ein ausführliches Bild, wie Menschen in eine Internetsucht hineinstrudeln und welche Konsequenzen das haben kann.

Linktipps:

- Die ZDF-Sendung "37 Grad: Gefangen im Netz" vom 4.12.2007 porträtiert medienabhängige Jugendliche. Computerspiel, Telefon oder Fernsehen ließen sie vorübergehend den Bezug zur Realität verlieren. Die Sendung steht als Abrufvideo bereit: <http://37grad.zdf.de/ZDFde/inhalt/3/0,1872,7128131,00.html>
- "World of Warcraft: Der soziale Verfall eines Menschen" - Untertitel: "Es ist der 11. Februar 2005 und heute begehe ich einen der größten Fehler meines Lebens":
- Polylux-Video: Die Folgen von "World of Warcraft" (Tipp: Besonders interessant ist die von den Besuchern geführte Diskussion darunter!): <http://sw-guide.de/2007-01/world-of-warcraft-der-soziale-verfall-eines-menschen/>
- Gabriele Farke, ehemals selbst onlinesüchtig, gründete den Verein HSO 2007 e.V. (Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige), der das Aufklärungs- und Hilfeportal [Onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de) betreibt. Wer wissen möchte, wie sich Onlinesucht in individuellen Leben manifestiert, welche Facetten und Formen die Abhängigkeit annehmen kann, findet hier Fallbeispiele: <http://www.onlinesucht.de/>

- Auf Cyberlord.at berichten Onlinesüchtige von gescheiterten Beziehungen, Familienproblemen oder Jobverlust: <http://www.cyberlord.at/forum/?id=4062>

Mehrspieler-Online-Rollenspiele – was Eltern kennen sollten

Ein besonderes Phänomen sind Onlinerollenspiele, deren Fangemeinde unaufhörlich wächst. Die so genannten "MMORPGs" (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) bzw. Massen-Mehrspieler-Onlinerollenspiele werden über das Internet gespielt.

Tausende Spieler gleichzeitig bevölkern dabei die virtuellen Spielwelten. Sie beschwören eine Fantasywelt mit Blutelfen, Trollen, Magiern und Kriegeren herauf. Die Spielfiguren sind "Avatare", die innerhalb der Spielwelt agieren. Das bekannteste MMORPG ist "World of Warcraft", kurz "WoW". Weltweit wird es von zehn Millionen Menschen gespielt!

Zentral ist die Interaktion zwischen den Spielern und Spielergruppen (den "Gilden"). Wer durch das Lösen von Aufgaben oder Missionen (den "Quests") oder das Töten von Monstern und anderen Kreaturen (den "Mobs") Punkte sammelt, kann diese einsetzen, um neue Fähigkeiten seiner Spielfigur freischalten zu lassen. WoW verlangt von den Spielern einen Monatsbeitrag.

Spieler dieser Rollenspiele haben sogar eine eigene Sprache entwickelt, den MMORPG-Jargon: <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG-Jargon>

Zum Weiterlesen und Informieren:

- Offizielle Website zu WoW: <http://www.wow-europe.com/de/index.xml>
- Übersichtliche und verständliche Beschreibung von WoW für Eltern: http://www.onlinesucht.at/eltern/fags_fuer_eltern/beschreibung_world_of_warcraft/

Warum Onlinerollenspiele fesseln und Suchtpotenzial haben

Onlinerollenspiele haben eine hohe Spielanbindung. Ihr Spielprinzip kann Suchtpotenzial erzeugen. Das "Leben" und die Geschichte in der virtuellen 24-Stunden-Welt gehen weiter, unabhängig davon, ob der Spieler dies wünscht oder nicht. Folglich versucht er möglichst viel Zeit am Bildschirm zu verbringen. Wer nicht am Computer sitzt, ist trotzdem immer mit dem Kopf dabei. Versäumnisängste kommen auf.

Die Spielergemeinschaften (= Gilden), zu denen sich die WoW-Spieler zusammenschließen, veranlassen den einzelnen je nach Gilde mitunter dazu, mehrere Stunden dabei zu sein. Bis zu 40 Spieler kämpfen gemeinsam in Schlachtzügen (= Raids), um Gegenstände zu ergattern. Das erfordert eine terminliche Organisation, die den Spieler in seiner Realwelt beschränkt. Er kann nicht zu einem Zeitpunkt seiner Wahl spielen, sondern muss sich mit den anderen abstimmen und kann damit möglicherweise unter Gruppendruck geraten. In diesen Spielen gehört man schnell zu einer elitären Gemeinschaft und fühlt sich zugehörig. Erreicht man im Spiel Stufen, erhält man Anerkennung und erwirbt soziales Prestige ("Im Internet bin ich wer!").

Das Spielprinzip belohnt den am längsten "intensiv" Spielenden. Je mehr Zeit ein Spieler investiert, umso stärker kann der Charakter seiner Spielfigur werden. Dabei kann aber nie alles erreicht werden. Selbst wenn die höchste Stufe erklommen wurde, können noch immer Gegenstände gesucht werden, die den Spielcharakter weiter verbessern.

Zum Weiterlesen:

- Artikel "Das Faszinierende an Video- und Computerspielen": <http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-faszination.php>

Statistiken – Wie viele User nutzen das Internet exzessiv?

Eine interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe der Berliner Charité führte mehrere Studien durch, die Aufschluss über die Dimension von Computerspielsucht geben: Befragt wurden 7.069 erwachsene Internetnutzer mittels Online-Fragebogen. Ganze 11,9% zeigten Anzeichen einer Sucht. Sie erfüllten mehrere Formalkriterien für eine Abhängigkeit. Bei den 323 befragten Kindern zwischen 11 und 14 Jahren, wurden 9,3% als exzessive Computerspielnutzer eingestuft.

Eine amerikanische Studie des MIT (11/2006) kommt zu dem Ergebnis, dass 4% aller Internetnutzer süchtig sind. Insgesamt schwanken die Zahlen zur Internetsucht in der internationalen Forschung zwischen 6% und 20% - je nach Definition, wann Onlineverhalten in eine pathologische Verhaltenssucht übergeht. Im Grunde genommen liegen noch keine exakten Zahlen vor, weil es bisher keine einheitlich anerkannten Forschungsmethoden zur Internetsucht gibt.

Quelle:

- Sabine Grüsser-Sinopoli: Exzessives Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien, S. 2-3: http://www-klinik.uni-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/Zusammenfassung_Studien_01_20_08.pdf

Hoher Konsum oder schon Sucht?

Wo endet die Leidenschaft und wo beginnt die Sucht? Eingangs wurden bereits die formalen Merkmale einer Internetsucht aufgeführt. Trotzdem bleibt es schwer zu definieren, wann das Vergnügen in eine Sucht übergeht. Die Grenzen sind fließend. Natürlich ist nicht jeder, der sich im Internet länger aufhält, ein Süchtiger. Genauso wenig wie jemand, der hin und wieder einen über den Durst trinkt, ein Alkoholiker ist. Es gibt selbstverständlich Spieler, die in Maßen spielen und sich disziplinieren. Solche, die ihre sozialen Kontakte nicht vernachlässigen und Onlinerollenspiele als zeitbeschränkte Freizeitaktivität frönen.

Letztlich ist das Abrutschen in eine Sucht immer abhängig von der Person, ihrer Verfassung und Umgebung. Falsch wäre es, das Internet, die Onlinespiele oder gar ihre gesamte Spielerschaft zu diffamieren.

Dominanz der Onlinewelt

Eine "Sucht" beginnt, wenn die virtuelle Welt die Realität dominiert, wenn sich alle anderen Verhaltensweisen dem Suchtverhalten unterordnen. Tagtäglich, rund um die Uhr kreisen die Gedanken um das Internet. Zwischen Schein und Sein, zwischen virtueller Realität und Realwelt, kann nicht mehr differenziert werden. Der Süchtige vernachlässigt das alltägliche Leben, sein Umfeld und sich selbst. Er ist nur auf eine einzige Sache konzentriert und lässt die reiche Palette der Wirklichkeit, mit menschlicher Kommunikation, Erleben und Empfinden links liegen.

Neben die reale Welt tritt eine Parallelwelt. In dieser virtuellen Welt machen Internetsüchtige ihre Erfolgserlebnisse, hier haben sie ihre sozialen Kontakte. In der Folge kommt es zu negativen Erlebnissen in der Realwelt. Also flüchten sich Internetsüchtige weiter in die virtuelle Realität hinein, wo sie Erfolg erfahren und die Anerkennung erhalten, die ihnen im wirklichen Leben verwehrt bleibt. Dieser Erfolg wiederum ist abhängig davon, wie lange ein Onliner eingeloggt ist – so ergibt sich ein Teufelskreis.

Regulation von Gefühlen mit Hilfe des Computers

Wir setzen bestimmte Verhaltensweisen dazu ein, um unsere Gefühle zu regulieren. Wer sich einsam fühlt, kann sich mit Freunden verabreden, wer Belohnung und Anerkennung möchte, kann z.B. für die Schule lernen und gute Noten nach Haus bringen. Wer Aufmerksamkeit möchte, kann in einer Band spielen oder Tore für seinen Fußballverein schießen. Sobald nur noch der Computer zur Regulation von Gefühlen eingesetzt wird und andere Verhaltensweisen in der Realwelt für den Spieler keine Wirkung mehr haben, beginnt ein Suchtverhalten.

Zeitliche Dimension

Der Schweizer Psychologe Eidenbenz geht davon aus, dass jemand, der über 35 Stunden in der Woche vor dem Computer sitzt, in einer Abhängigkeit steckt. Die Zeit, die für Arbeit am Computer verbracht wird, ist dabei natürlich ausgeschlossen. Auch der HSO e.V. (www.onlinesucht.de) definiert 5 Stunden am Tag als Suchtverhalten. Wer mehr als 25 Stunden die Woche im Netz verbringt, gilt als suchtgefährdet.

Zum Weiterlesen:

- Interview mit Ralf Thalemann von der Suchtforschungsgruppe der Charité Berlin: <http://www.planet-interview.de/interviews/pi.php?interview=thalemann-ralf-02092006>

Ist das noch "normal?"

Für Eltern, die verunsichert sind, ob das Onlineverhalten Ihres Kindes über ein "normales" Maß hinaus geht, stehen Checklisten und Tests zur Verfügung, die sie als groben Anhaltspunkt nehmen können.

Solche Listen dienen aber lediglich einer ersten Einschätzung und liefern kein gesichertes psychologisch-diagnostisches Ergebnis. Besteht der Verdacht auf eine Abhängigkeit oder Sucht, sollte immer der Rat von Experten eingeholt werden (s.u. "Professionelle Hilfe"). Als Grundlage für ein Gespräch mit dem Kind können die Tests aber durchaus hilfreich sein.

Nicht immer kann gleich von einer Sucht ausgegangen werden. Daher ist das offene Gespräch wichtig, um die Situation im Gesamtzusammenhang zu erkennen, zu verstehen und einschätzen zu können.

Eine Checkliste für Eltern

Woran erkenne ich, ob mein Kind onlinesüchtig oder auf dem Weg dorthin ist? Sollten einige der Aussagen zutreffen, KANN es sein, dass eine Internetsucht vorliegt:

- Der Computer läuft täglich 5 h oder mehr, selbst bis in die Nacht. Im Kinderzimmer herrscht Unordnung, alles dreht sich nur noch um den Computer.
- Das Kind vernachlässigt Kontakte, trifft weniger reale Freunde als früher. Es zieht sich zurück und redet weniger.

- Andere Hobbys werden eingestellt.
- Auf Computerverbote reagiert das Kind aggressiv, gereizt, lustlos oder stark deprimiert anstatt sachlich zu diskutieren oder einer Alternativtätigkeit nachzugehen.
- Nach gemeinsamen Mahlzeiten steht das Kind gleich auf und geht wieder an den Computer oder es erscheint erst gar nicht zum Essen.
- Das Kind ist blass, hat morgens Augenringe und nimmt auffällig ab oder zu.
- Es lässt in der Schule nach, die Noten verschlechtern sich.
- Bei den meisten Jugendlichen flaut die Spielleidenschaft und aufgebrauchte Onlinezeit nach einer gewissen Zeit wieder ab. Andere wenige entwickeln eine Sucht danach. Exzessive Onlinenutzung kann also auch eine intensive, vorübergehende Phase sein, die Ihr Kind durchlebt.

Linktipps:

- "Ist mein Kind internetsüchtig?" Ein kleiner Fragebogen, der erste Hinweise gibt, ob Expertenrat gesucht werden sollte: <http://www.stangl-taller.at/ARBEITSBLAETTER/SUCHT/InternetsuchtTest.shtml>
- Info-Flyer für Eltern und Jugendliche zur Computersucht vom ServiceBureau Internationale Jugendkontakte Bremen mit Checkliste: <http://jugendinfo.de/themen.php/450/20630/standig-stress-um-den-pc.html>
- Arbeitsblätter zur Selbsteinschätzung aus dem Buch von Grüsser-Sinopoli (Literaturangabe am Schluss): Ein "Stimmungstagebuch" zum Ausfüllen für das Kind sowie Einschätzungsbögen für Kind und Eltern: <http://www.verlag-hanshuber.com/downloads/computerspielsucht/>

Tests für ältere Jugendliche und Erwachsene:

- Selbsttest zum Internetverhalten des Schweizer Psychologen Franz Eidenbenz/Uni Zürich: http://www.suchtpraevention-zh.ch/angebote_suchtpraevention/selbsttests/selbsttests_i_f.html
- Neigen Sie zu "Computersucht" oder "Internet-Abhängigkeit"? Ein kleiner Selbsttest für Computernutzer: http://www.psychotherapiepraxis.at/surveys/test_internet-sucht.phtml

Die Ursachenforschung steht noch am Anfang

Da es bisher keine abgeschlossene Ursachenforschung gibt, kann die Frage warum der einzelne in eine Sucht hinein gerät, bislang nicht eindeutig beantwortet werden. Die Forschung zu exzessiver Onlinenutzung liefert aber zumindest einige Ansätze zur Erklärung.

Die Gründe für übermäßiges Onlineverhalten sind sicher vielschichtig und im Einzelfall genau zu diagnostizieren, mehrere Faktoren können entscheidend sein. Wissenschaftler und Therapeuten gehen davon aus, dass u.a. das soziale Umfeld, fehlende Aufmerksamkeit und Persönlichkeitsfaktoren eine Rolle spielen könnten.

Einzelne Erfahrungen therapeutischer Einrichtungen zeigten, dass sozialstrukturell benachteiligte Menschen, Außenseiter und Einzelgänger tendenziell eher zu übermäßigem Konsum zu neigen scheinen als Personen, die in ein lebendiges Sozialleben eingebunden sind.

Eine besondere Rolle bei der Ursachenklärung nimmt möglicherweise das Selbstwertgefühl ein. Im Web kann man Held sein und hat ein Gefühl der Macht. Daher schreibt man auch Jugendlichen eine Anfälligkeit für exzessives Onlineverhalten zu, denn als Heranwachsende, die sich gegenseitig bewerten und untereinander behaupten müssen, stehen sie unter Druck.

Ängste und eigene Schwächen können in der virtuellen Welt, in der man in eine andere Rolle schlüpft, ausgeblendet werden. Dies würde auch für die These sprechen, dass diejenigen, die in der realen Welt einen Mangel an Anerkennung erfahren, eher gefährdet sind. Fühlt sich ein Kind vernachlässigt und unzufrieden mit sich selbst, könnte es eher empfänglich für Zuwendung über das Internet sein, wo es die Befriedigung seiner Bedürfnisse erfährt und fehlende Anerkennung kompensiert. Wer von der realen Welt enttäuscht ist, kann sich über den Aufbau einer virtuellen Identität einen Ersatz schaffen.

Eine Studie von dem Psychiater Bert te Wildt von Medizinische Hochschule Hannover hat ergeben, dass sämtliche internetabhängige Betroffenen eine andere bekannte psychische Störung aufweisen. Die exzessive Internetnutzung lässt sich demnach als Symptom einer anderen psychischen Störung (mehrheitlich handelt es sich um Depressionen) verstehen.

Eine andere Theorie basiert auf einem geschlechtsspezifischen Erklärungsansatz: Suchtforscher Ralf Thalemann geht z.B. davon aus, dass Jungen aufgrund ihres Stressbewältigungsverhaltens häufiger von exzessivem Onlinespiel betroffen sind als Mädchen. Während Mädchen bei Problemen eher Unterstützung bei einer Freundin suchen, reagieren Jungen vermeidend und möchten sich der Situation entziehen. Das Abtauchen in eine andere Welt, wie es beim Computerspiel passiert, kommt ihrer Strategie zur Stressverarbeitung entgegen.

Auswirkungen auf die Entwicklung

Kinder und Jugendliche können durch Onlinesucht in ihrer Entwicklung gestört werden. Die Onlinewelt ist eine Ersatzwelt mit einer anderen Qualität. Wer nur Erfahrungen am Computer sammelt, verpasst das echte Leben mit seinen Möglichkeiten, Problemen und Konflikten. Und gerade Heranwachsende brauchen diese Möglichkeiten, um soziale und kommunikative Kompetenzen zu erproben und zu erlernen. Kommunikation mit einem echten Gegenüber, die mit Gestik und Mimik auch nonverbal passieren kann, entfällt in der Virtualität. Hand und Auge sind alles, was am Bildschirm benötigt wird. Andere Sinneseindrücke werden vernachlässigt. Das Repertoire menschlicher Ausdrucksmöglichkeiten wird eingeschränkt.

Die "sozialen Kontakte" der virtuellen Welt sind nur Scheinkontakte. Die Erfolgserlebnisse sind keine echten "Erlebnisse", sondern eigentlich nur Gedankenkonstrukte.

Jugendliche haben noch keine gefestigte Persönlichkeit. Sie entwickeln diese erst. Dabei setzen sie sich mit zentralen Fragen und Thematiken des Reifens und der Identitätsfindung auseinander ("Wer bin ich?" "Wie sehen mich die anderen?") Für eine gesunde Entwicklung, die sie zu einer starken Persönlichkeit reifen lässt, benötigen sie reale Kontakte.

Problematisch ist auch die unrealistische Möglichkeit des Onliners, seine Belohnung für Verhalten eigenhändig zu kontrollieren. Im Onlinespiel lässt sich auf Levels, Schwierigkeitsgrade und Punkte Einfluss nehmen. In der Realität stellt die Fähigkeit, seine Belohnungswünsche den Regeln und Ordnungen der Gesellschaft anzupassen, eine Lern- und Entwicklungsaufgabe Heranwachsender dar. In der Realität wird ein Kind z.B. nicht alle viertel Stunde von den Eltern für jede Tätigkeit gelobt. Eine Untersuchung des Universitätsklinikums Eppendorf, Hamburg wies nach, dass krankhafte Glücksspieler tatsächlich eine Veränderung im Gehirn erfahren. Ihnen reichten alltägliche Belohnungssituationen nicht mehr aus.

Liegt ein übermäßiger Konsum über einen langen Zeitraum vor, kann sich die Entwicklung des Gehirns verändern. Heranwachsende, die dauerhaft in Scheinwelten abtauchen, bekommen auf lange Sicht ein Gehirn, mit dem sie sich in der Realität schlecht zurecht finden können, da es primär auf die Virtualität abgestimmt ist, warnt der Neurobiologe Gerald Hüther. Das Gehirn strukturiert sich entsprechend seiner Nutzung.

- NDR-Sendung Visite: "Computersucht – Wie Daddeln das Gehirn verändert":
Anschauliche Erklärungen zu den Hirnveränderungen im Video der NDR-Sendung:
http://www3.ndr.de/ndrtv_pages_video/0,,OID3449748_VID3453926,00.html

Was Eltern tun können, um einer exzessiven Computer- und Internetnutzung vorzubeugen

Sie unterstützen Ihr Kind, indem Sie ihm die richtige und maßvolle Nutzung des Computers beibringen. Denn der Computer gehört zum Alltag, zu Schule und Beruf, und kann aus dem Leben der Kinder nicht ausgeblendet werden. Stellen Sie klare Regeln auf, in denen ein tägliches oder wöchentliches Zeitlimit gesetzt wird. Für ältere Kinder sollten das maximal 10 Stunden in der Woche sein. Ein banales Hilfsmittel wie ein Wecker kann dabei helfen, Zeitgrenzen einzuhalten. Ein Tag in der Woche sollte computerfrei sein.

Blizzard, die Herstellerfirma von WoW bietet eine elterliche Freigabe bzw. Sperre an, die aktiviert werden kann. Diese ermöglicht es Eltern, die Spielzeit der Kinder über deren Account auf eine bestimmte Dauer festzulegen:

<http://eu.blizzard.com/support/article.xml?articleId=20358>

Interessieren Sie sich für die Dinge, die Ihr Kind am Computer tut. Eltern, die wissen, was ihre Kinder in der Onlinewelt fasziniert, was ein MMORPG, wie eine Spiel- oder Kommunikationswelt im Netz aufgebaut ist, schenken den jungen Nutzern damit Aufmerksamkeit und erreichen eine vertrauensvolle Gesprächsbasis. Zeigen Sie Alternativen auf, Hobbys, Verhaltensweisen und attraktive Freizeitaktivitäten im richtigen Leben, die Spaß, Anerkennung oder Belohnung vermitteln - und damit genau die Gefühle hervorrufen, die Kinder über die Ersatzbefriedigung Computer suchen, nur viel intensiver, weil sie real sind.

Tipp: Videoclips als kleine Helfer, um in einen Dialog zu treten

Schauen Sie sich die Clips gemeinsam mit den Kindern an und sprechen Sie über das Gesehene:

- Klicksafe präsentiert einen Fernsehspot zum Thema Onlinesucht:
http://www.klicksafe.de/common/presse.php?site=Wo_lebst_Du
- Eine Auflistung von YouTube-Videos zum Thema bietet diese österreichische Initiative: http://www.onlinesucht.at/home/interessante_videos/

Weiterführende Artikel im Internet-ABC:

- Artikel "Mitspielen statt verbieten!": <http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-mitspielen.php>
- Artikel "Spielen? Aber sicher!": <http://www.internet-abc.de/eltern/spielen-sicher.php>
- Artikel "Vereinsamung durch Spiele?": <http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-vereinsamung.php>

Das offene Gespräch suchen

Ist das Verhalten bereits so stark vom Computer dominiert, das von einer Abhängigkeit auszugehen ist, reichen die besten Vorschläge zur Prävention nicht mehr. Aktivitäten

außerhalb der virtuellen Welt empfindet der Süchtige als langweilig. Aus eigener Kraft kann er sich nicht aus dem Teufelskreis befreien. Der erste wichtige Schritt, den Eltern machen sollten, ist, sich umfassend zu informieren. Unser Newsletter kann dafür ein Ausgangspunkt sein.

Der zweite Schritt ist ein möglichst offenes und ehrliches Gespräch, ohne Schuldzuweisungen und Beschimpfungen. Onlinesüchtige sollten nicht als "dumm" etikettiert und herabgewürdigt werden. Fruchtbarer ist es, dem Betroffenen darzulegen, was Onlinesucht ist, wie es dazu kommen kann, und dann gemeinsam nach den Gründen und Ursachen zu suchen. Bleiben Sie grundsätzlich wertfrei gegenüber dem Suchtobjekt, z.B. dem Rollenspiel. Es ist in der Regel nicht der wahre Grund für die Sucht, daher sollte es nicht schlecht geredet werden, sondern die Chance genutzt werden, ein offenes Gespräch herbeizuführen und das Suchtproblem in einen größeren Zusammenhang zu stellen.

Eltern sollten herausfinden, wonach die Kinder in der virtuellen Welt suchen und welche Bedürfnisse sie am Computer zu kompensieren versuchen.

Professionelle Hilfe: Ansprechpartner und Beratungsstellen

In Fällen echter Abhängigkeit sollte professionelle Hilfe gesucht werden, zum Beispiel in einer Beratungsstelle oder in einer kinder- und jugendpsychiatrischen Klinik, in der eine Verhaltenstherapie absolviert werden kann. Leider zahlen die Krankenkassen eine Therapie noch nicht, da die Internetsucht als Krankheitsbild offiziell nicht eingetragen ist. Es gibt noch keine einheitlichen Ansätze und verhältnismäßig wenige Beratungs- und Therapieangebote speziell für Onlinesüchtige. Suchtberatungsstellen werden aber zunehmend vertrauter mit den neuen Suchtproblemen aus der Medienwelt, so dass die mangelhafte Versorgungslage Aussicht auf Besserung hat.

Ansprechpartner und Beratungsstellen

Eltern und Betroffene finden hier Beratung und Hilfe:

- Hotline "Verhaltenssucht" der Uniklinik Mainz: Tel. 0180-1529 529; Link: <http://www.isfb.org/Beratung.html>
- Selbsthilfe einer Elterninitiative: <http://www.rollenspielsucht.de/selbsthilfe.html>
- PDF-Dokument zur Übersicht spezialisierter Kliniken: <http://www.rollenspielsucht.de/resources/Praxen-klinken.pdf>
- Liste mit Therapeuten, Ansprechpartnern und Kliniken: <http://www.onlinesucht.de/hilfsangebote.pdf>
- Therapie-Forum "Spiel- und Onlinesucht" vom Fachkrankenhaus Nordfriesland: <http://www.spielsucht-therapie.de/spielsucht/forum.html>
- Beratung der Berliner Caritas: <http://www.dicvberlin.caritas.de/41701.html>
- Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessiven Mediengebrauch und Medienabhängigkeit: <http://suchthilfe-mv.de/> (Tipp: Für 2 Euro kann die Broschüre "Umgang mit Medienabhängigkeit" bestellt werden!)

Weiterführende Literatur

- Sabine Grüsser, Ralf Thalemann: Computersüchtig? Rat und Hilfe, Huber 2006, 14,95 Euro
...erklärt das Phänomen der Computerspielsucht aus psychologischer Sicht, mit praktischen Arbeitsblättern und Fragebögen (Tipp: Sie stehen zum Download im Netz: Arbeitsblätter)

- Gabriele Farke: OnlineSucht. Wenn Mailen und Chatten zum Zwang werden, Kreuz-Verlag 2003, 14,90 Euro
...Betroffene kommen zu Wort, die Autorin war selbst internetsüchtig
- Wolfgang Bergmann, Gerald Hüther: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien, Walter 2006, 18 Euro
...geht auf die Entwicklung von Kindern und die Bedeutung von Cyberwelt und Realwelt ein

2. Internet-ABC aktuell

2.1 News

Deutsche UNESCO-Kommission und Kinderschutzbund unterstützen internet-abc.de
Das Internet-ABC kann sich weiterhin der Unterstützung starker Partner sicher sein: Die Deutsche UNESCO-Kommission verlängerte ihre Schirmherrschaft für das Internet-ABC. Als neues Fördermitglied ist außerdem der Deutsche Kinderschutzbund e.V. Anfang des Jahres hinzugekommen. Beide Partner unterstreichen mit ihrem Engagement wie wichtig die Vermittlung von Medienkompetenz für Kinder, Eltern und Pädagogen ist, um einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit Computer und Internet zu realisieren.

<http://www.internet-abc.de/eltern/unesco-kinderschutzbund.php>

2.2 Neues von der Kinderseite

Neu: Wissen wie's geht

Fünf neue vertonte "Wissen, wie's geht"-Bausteine für Kinder warten ab sofort darauf, von den jungen Internet-ABC-Besuchern erkundet zu werden. In jedem Baustein schlüpft Pinguin Eddie in eine andere Rolle und animiert die Kinder damit spielerisch zum Mitmachen. Mit Rätseln, kniffligen Aufgaben und kleinen Filmen können sie ihr Wissen überprüfen und eine Menge über das Internet und sicheres Surfen lernen.

Für jüngere und leseungeübte Kinder werden alle Texte vorgelesen. Der Schauspieler Michael-Che Koch ist es übrigens, der Eddie seine Stimme leiht. Hier finden Sie eine Übersicht aller neuen Bausteine und ein paar Informationen zum Sprecher:

<http://www.internet-abc.de/kinder/neue-wissen-wies-geht.php>

... oder klicken Sie direkt auf eines der neuen "Wissen, wie's geht"-Bausteine:

- Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer: Kapitän Eddie lädt ein, mit ihm das WWW-Weltmeer, auch Internet genannt, zu erobern. Dabei werden alle Grundlagen erlernt, die Internet-Anfänger kennen und können sollten: Von Fachbegriffen, über Maus und Tastatur bis hin zum Umgang mit dem Browser: <http://www.internet-abc.de/kinder/grundlagen-internet.php>
- Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren: Was Kinder über Viren wissen sollten, erfahren sie in der Praxis von Dr. Eddie. Natürlich weiß der kompetente Facharzt für schädliche Eindringlinge auch, welche Medizin es ist, die gegen Viren eingesetzt werden sollte: <http://www.internet-abc.de/kinder/viren-wuermer-trojaner.php>
- In Meister Eddies Internetwerkstatt: Meister Eddie sucht dringend neue Lehrlinge für seine Internet-Werkstatt. Gerne erklärt er dann, was das Internet ist und welche Bestandteile dazu gehören. Er zeigt, wie alles funktioniert und wie beispielsweise

Daten durch das Netz reisen. So macht Technik Spaß: <http://www.internet-abc.de/kinder/internet-technik.php>

- Ein Fall für Kommissar Eddie: Gemeinsam mit Kommissar Eddie lernen Kinder die große Stadt Internet näher kennen, vor allem die dunklen Ecken. Wer auf den sicherheitsbewussten Kommissar hört, weiß am Ende des Streifzuges, wie er solche Orte meiden kann oder wie er von dort schnell wieder weg kommt: <http://www.internet-abc.de/kinder/sicher-surfen.php>
- Chat oder: Gespräche im Internet: Plaudertasche Eddie erklärt, wie eine besondere Form der Internet-Plauderei, das "Chatten" funktioniert und was dabei alles zu beachten ist: <http://www.internet-abc.de/kinder/chat.php>

Rätselecke zum Thema "Sicher surfen"

Mögen Ihre Kinder Kreuzworträtsel? Wer in Zeitschriften als erstes nach den Worträtseln sucht und sich mit spitzem Bleistift ans Ausfüllen und Lösen macht, sollte unserer Rätselecke mit Gitter- und Kreuzworträtseln, Lückentexten und Schüttelsätzen unbedingt einen Besuch abstatten. Thematisch behandeln die Rätsel für Kinder wichtige Themen zur Internetsicherheit. Sie sind in verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt.

<http://www.internet-abc.de/kinder/raetselecke.php>

Themenforum mit Abstimmung: Hast du schon mal blöde Erfahrungen im Internet gemacht?

Erwachsene reden viel davon, welche Gefahren auf Kinder im Internet lauern. Wir fragen in dieser Ausgabe die Kinder selbst: Sie kommen in unserem Themenforum zu Wort und können sich über ihre Internet-Erlebnisse austauschen. Eine Umfrage zur Abstimmung per Mausclick hält einen interessanten statistischen Ausschnitt ihrer Erfahrungen fest.

<http://www.internet-abc.de/kinder/forum-chat-abzocke.php>

Postkarten zum Thema "Sicher surfen"

Drei neue E-Cards machen Lust auf das Verschicken doppelt sicherer Grüße: Durch die Anmeldung vor dem Versenden der Internet-ABC Postkarten gewährleisten wir in unserem Grußkarten-Angebot stets hohe Sicherheit, und die neuen Bildmotive machen das sichere Surfen selbst zum Thema.

<http://www.internet-abc.de/kinder/postkarten.php>

WWW - Wer weiß wo?

Wie verständigen sich Fische? Mit Flossenwedeln, Buchstabencode oder mit eigener Lautsprache? Ist ein Mausoleum tatsächlich ein prunkvoller Mausekäfig? Clevere Kinder können sich mit den neuen Fragen im beliebten "Wer weiß wo?" wie immer auf eine lehrreiche Rätselrate-Tour begeben. Und wie stellt man ein Ei auf seine spitze Seite auf einen Tisch? Das weiß doch gewiss nicht nur der berühmte Entdecker Christoph Kolumbus, oder?

<http://www.internet-abc.de/kinder/quiz-wer-weiss-wo.php>

2.3 Neues von der Elternseite

Quiz zum Thema "Sicher surfen"

In Kooperation mit "Schulen ans Netz" bieten wir ein 10-Fragen-Quiz zum Thema "Sicher surfen". Entstanden zum Safer Internet Day (12.2.2008) stellt es Ihr Wissen zu Internet-Bedrohungen wie Viren, sexueller Belästigung im Chat oder Abzocke auf die Probe. Testen Sie Ihr Wissen mit diesem Bilderquiz zum Thema "Sicher surfen".

<http://www.internet-abc.de/eltern/quiz-sicher-surfen.php>

3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte

Thema des Monats

Das "Thema des Monats" greift aktuelle Streitfälle und Standpunkte aus der Internetwelt auf.

- Aktuell in diesem Monat: "Müssen PCs eigentlich so teuer sein?"

Es kommt Bewegung in die Branche: Nicht mehr nur stetig höhere Leistungen sind bei PC und Notebook gefragt, nein, es gibt auch eine wachsende Nachfrage nach preiswerteren Computern. Das erste Notebook für weniger als 300 EUR ist erschienen und ist sehr gefragt. In der Computerbranche gibt es kaum jemand, der diese Preisoffensive nicht ernst nimmt. Klassische Notebook-Hersteller fangen an, die Preise für ihre Geräte nach unten zu korrigieren. http://www.internet-abc.de/eltern/muessen_pcs_teuer_sein.php

- Weitere Themen der letzten Monate: <http://www.internet-abc.de/eltern/thema-des-monats.php>

Dr. Surf

Dr. Surf berät Sie in allen Computer- und Internetfragen, kennt Tricks und Tipps, die das Leben am Computer leichter machen.

- Aktuell: "Praktischer Dolmetscher für Dateiformate"

Aus einer Textdatei ein PDF-Dokument erzeugen oder aus einem PDF-Dokument eine Textdatei machen? MP3-Dateien zu Wave-Dateien oder Wave-Dateien zu MP3-Dateien wandeln? Dies alles geht mittlerweile auch online - und kostenlos. Dr. Surf verrät Ihnen, wie und wo! <http://www.internet-abc.de/eltern/dateiformat-dolmetscher.php>

- Weitere Themen der letzten Monate: <http://www.internet-abc.de/eltern/dr-surf.php>

Der besondere Link...

Die Rubrik 'Der besondere Link' nimmt Neuigkeiten, Verblüffendes und Skurriles aus der Netzwelt ins Visier.

- Aktuell in diesem Monat: "Tatort London: Bow Street Runner verspricht Spaß und Gänsehaut"

"Bow Street Runner" ist ein originelles Onlinespiel. Hier wird der Spieler zum Detektiv, der einen Mordfall zu lösen hat. In einer kleinen Gasse mitten im mittelalterlichen London liegt die Leiche eines Mannes. Am Tatort wimmelt es von Spuren und Beweisstücken. Der Täter selbst ist längst über alle Berge. Oder etwa

nicht? Das muss der Spieler herausfinden. <http://www.internet-abc.de/eltern/bow-street-runner.php>

- Weitere Themen der letzten Monate: <http://www.internet-abc.de/eltern/der-besondere-link.php>

4. Software zum Lernen

Das große Angebot an Lern- und Kreativsoftware lässt manch einen ratlos mit den Schultern zucken. Welche Software ist die richtige? Eine allgemeine Antwort darauf ist schwer, da sich individuelle Bedürfnisse und Lernintentionen unterscheiden.

Wir lassen Sie nicht im Angebotsdschungel stehen. Wenn Sie ein Programm zum Lernen von Mathematik, Deutsch, Englisch oder Geografie, ein Nachschlagewerk oder ein Programm zum Musikhören suchen, dann schauen Sie einfach einmal in unsere Datenbank!

<http://www.internet-abc.de/eltern/118294.php>

- Lernsoftware vorgestellt: "Kurz vorgestellt: Das Mittelalter"

Eine interessante Reise durch 1.000 Jahre Geschichte in Bild, Schrift und Ton verspricht unsere Lernsoftware-Empfehlung "Das Mittelalter". Die Themen der DVD, die in 14 Bereiche untergliedert sind, reichen von "Architektur des Mittelalters" über "Die gotische Architektur" bis zu "Belagerung und Verteidigung". In der Chronologie geht es in elf Übersichtskapiteln vom 5. bis zum 15. Jahrhundert n. Chr. Zu Texten und Bildern gesellen sich Animationen, Rekonstruktionen und virtuelle Rundgänge. Als visuelles und unterhaltsames Nachschlagewerk kann dieses Programm allen ab der 5. Klasse bis ins Erwachsenenalter eine spannende und multimediale Geschichtsstunde bereiten. <http://www.internet-abc.de/eltern/geschichte-mittelalter.php>

Außerdem neu in der Lernsoftware-Datenbank:

- translate pro Version 11
- ELI Illustrierter Wortschatz: Englisch
- English Training - Spielend Englisch lernen
- Englisch mit Felix - Eine abenteuerliche Sprachreise

5. Video- und Computerspiele: Die Spieletipps

Eine Lieblingsbeschäftigung von Kindern ist das Spielen am Computer oder an einer Konsole. Damit Sie in diesem Bereich auf dem neuesten Stand bleiben, stellen wir Ihnen eine umfangreiche Sammlung von Spieletipps vor. So können Sie individuell entscheiden und auswählen, welche Software für den gewünschten Zweck ins Schwarze trifft.

Über Spiele, die bereits im Regal Ihrer Kinder oder im Ranzen Ihrer Schüler stecken, können Sie sich gezielt informieren. Vielleicht ist auch für Sie selbst ein Tipp dabei?

<http://www.internet-abc.de/eltern/115920.php>

Neue Spielerevisionen in der Spiele-Datenbank:

- Tony Hawk's Proving Ground
- Ratatouille
- Final Fantasy Fables: Chocobo Tales
- skate
- SingStar 3
- SimCity Societies
- Guitar Hero 3
- Burnout Paradise

Spiel des Monats: "Zack und Wiki"

Helden dieses recht schrägen Spiels sind der abenteuerlustige Zack, einer kleiner Junge mit knallroter Piratenkappe und einem extremen Hang zu Schokoriegeln, und das Äffchen Wiki, das ihn Kraft seines Propellerschwanzes überall hin begleitet. Nach einem spektakulären Flugzeugabsturz stößt das Duo auf einen ominösen Geisterpiraten-Schädel. Der verspricht ihnen, dass sie an den sagenhaften Schatz von Barbaros gelangen, wenn sie nur die vereinzelt Gebeine des Geistes auffinden. Die Zwei sind natürlich sofort dabei, und mit ihnen der Spieler - in einer gelungenen Mischung aus Adventure, Denk- und Geschicklichkeitsspiel.

<http://www.internet-abc.de/eltern/zack-und-wiki.php>

6. Projekte, Tipps, Termine

Projekte

- **Mediendaten Südwest – Basisdaten benutzerfreundlich aufbereitet**
Mediendaten Südwest ist ein Onlineangebot mit aktuellen Basisdaten zur Fernsehen, Hörfunk, Print, Film und Internet. Es bietet Daten zur Fernsehnutzung, zur Sehdauer und zu Marktanteilen ausgewählter Sender aus dem Jahre 2007 für Südwestdeutschland und das Bundesgebiet. Das Angebot wurde umfassend überarbeitet, erweitert und optimiert. Grafiken und Tabellen stehen als PDF-Download zur Verfügung, alle Themen werden mit einführendem Text und Links für vertiefende Informationen begleitet. Mediendaten Südwest ist eine Initiative der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK), der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Ipb) und der Medienentwicklung Baden-Württemberg unter der Federführung der LFK. Mediendaten Südwest wird unterstützt von der SWR Medienforschung.
<http://www.mediendaten.de/>
- **Girls'Day - Mädchen-Zukunftstag 2008**
Am 24. April 2008 ist wieder Girls'Day – Mädchen-Zukunftstag. Mit dem Aktionstag haben bereits über 650.000 Mädchen Berufe entdecken können, in denen bisher erst wenige Frauen arbeiten. Schülerinnen ab der 5. Klasse erleben am Girls'Day die Arbeitswelt in zukunftsorientierten Berufen in Technik, Handwerk, Ingenieur- und Naturwissenschaften oder lernen weibliche Vorbilder in Führungspositionen in Wirtschaft und Politik kennen. Dazu hospitieren sie in Unternehmen, Forschungszentren und weiteren Einrichtungen. Auf der Website stehen Tipps und Anregungen für eine gelungene Girls'Day-Veranstaltung für Schülerinnen, Lehrer und Unternehmen bereit.
<http://www.girls-day.de/>

- "Wild Web Woods" – ein Online-Spiel des Europarats**

Der Europarat bietet auch deutschsprachigen Kindern im Alter von etwa 7 bis 10 Jahren sein Spiel mit dem Titel "Wild Web Woods" im Internet an. Es wurde entwickelt, um Kindern dabei zu helfen die Regeln des sicheren Umgangs mit dem Internet zu erlernen. Dabei wird auf bekannte Märchen gesetzt, die die Spieler durch ein Labyrinth potenzieller Gefahren führen.

<http://www.wildwebwoods.eu/popup.php?lang=de>
- Edupedia.de – neue Internetadresse für alles was bildet**

"Edupedia" heißt eine neue Info-Community zum Thema Bildung, die Ende Februar 2008 auf der didacta in Stuttgart an den Start ging. Unter dem Slogan "Alles was bildet" präsentiert die Plattform alle Bildungseinrichtungen in Deutschland und lässt die Beteiligten aktiv an der Weiterentwicklung der Inhalte mitwirken.

<http://edupedia.de/>
- Globale Bildungskampagne: Die größte Unterrichtsstunde für Chancengleichheit**

"Hand in Hand für Bildung - gleiche Chancen für alle!" – Mit diesem Slogan ruft die Globale Bildungskampagne im April zu Aktionswochen auf. Sie ist ein internationales Bündnis aus Entwicklungsorganisationen und Bildungsgewerkschaften in über 150 Ländern. Am 23.4.2008 um 10.00 Uhr können sich Lehrer/Klassen am Weltrekordversuch "größte Unterrichtsstunde" beteiligen: Rund um den Globus wird an diesem Tag die gleiche Unterrichtsstunde über die Notwendigkeit von Chancengleichheit im Bildungswesen abgehalten und damit globale Öffentlichkeit erzeugt. Neben der Teilnahme am Weltrekordversuch können im Rahmen der Kampagne auch Politiker in die Schule eingeladen oder mit den Schülern Forderungen an die Politik erarbeitet werden. Im Mittelpunkt der Aktion steht die Frage der Diskriminierung und Ausgrenzung vom Bildungssystem: Weniger als 10% aller Kinder mit Behinderung gehen in Entwicklungsländern zur Schule, aber auch Flüchtlingskinder, Waisen, Kinder ethnischer Minderheiten und generell arme Kinder sind im Bildungswesen der meisten Staaten benachteiligt. Das Materialpaket mit dem Ablaufplan der "größten Unterrichtsstunde" und den Anmeldeunterlagen steht ab dem 1.3.08 zum Download bereit. Werden die Rückmelde- und Anmeldebögen ausgefüllt zurück geschickt, erhalten die Schüler eine Teilnahmeurkunde.

<http://www.kindernothilfe.de/Gruppe/Sch%C3%BCler+und+Lehrer/Engagement/Kampagnen/Globale+Bildungskampagne+2008.html>

Wettbewerbe und Ausschreibungen

- SMS-Wettbewerb "Netztreff!" – Poesie per SMS**

Elektronische Medien und Poesie müssen kein Gegensatz sein: Im Schüler-SMS-Wettbewerb "Netztreff!" sollen Vernetzung und Kommunikation lyrisches Potential wecken. "Deine Erfahrungen im World Wide Web in einer SMS" – das ist die Herausforderung, die Schüler der 7. bis 13. Klasse zu lyrischen Einsendungen inspirieren soll. Die Jugendlichen sind aufgerufen, ihre Netz-Erlebnisse in Worte zu fassen. Dazu darf nur eine SMS mit 158 Zeichen gefüllt werden. Das elektronische Format ist die SMS oder E-Mail mit vorgegebener Länge, das lyrische Format z.B. ein Limerick, Haiku oder Rap. Der Wettbewerb verweist spielerisch darauf, dass ein anspruchsvoller Gebrauch des Mediums möglich ist. Er ist Teil der Schulkampagne "Zukunft Dienstleistung – ein Blick hinter die Kulissen" der Stiftung Lesen und der zur Bertelsmann AG gehörenden arvato AG. Zu gewinnen gibt es u.a. Praktika und Klassenbesuche, 100 Exemplare des SMS-Lyrikbands "160 Zeichen Poesie" und Handys. Einsendeschluss: 31.03.2008.

http://www.stiftunglesen.de/zukunft_dienstleistung/Default.aspx

- **Multimediawettbewerb "tell.a.vision: Jung und Alt in 2050" – ARD-Themenwoche "Mehr Zeit zu leben"**
 Supermärkte für Senioren, verlassene Kindergärten, Rentnerdisko statt Teenieclub: Deutschland vergreist - Horrorszenario oder Chance? Wie leben Alt und Jung im Jahr 2050 zusammen? "tell.a.vision: Jung und Alt in 2050" – heißt das Motto des Multimediawettbewerbs der ARD. Er ist Startschuss für die ARD-Themenwoche "Mehr Zeit zu leben – Chancen einer alternden Gesellschaft" vom 20.-26.4.2008. Was heißt Jungsein im Jahre 2050? Die Wettbewerbsbeiträge sollen einen Blick in die Zukunft werfen, der zeigt, welche Auswirkungen der demografische Wandel auf die Gesellschaft haben könnte. Jeder kann mitmachen und ein Bild, Foto, Hörstück oder einen Film (max. 3 Min.) mit möglichen Zukunftsszenarien einsenden. Ausschnitte der schönsten Arbeiten werden in den ARD Fernseh- und Hörfunkprogrammen gesendet. Alle eingesendeten Videos, Audios und Bilder werden nach redaktioneller Prüfung auf der Website zur ARD-Themenwoche veröffentlicht. Die Kategorien des Wettbewerbs sind: Video, Audio, Foto und Publikumspreis mit jeweils 750 Euro Preisgeld. Der Sonderpreis "Schule" für die beste Gemeinschaftsarbeit einer Schul- oder Jugendgruppe wird mit einem Zuschuss z.B. zu einer Klassenfahrt im Wert von 1.500 Euro belohnt. Die Preise werden durch eine ARD-Jury bestimmt. Der Publikumspreis wird per Abstimmung im Internet bestimmt. Vorab gelieferte Wettbewerbsbeiträge können bereits ab 18.3. im Web veröffentlicht werden und haben damit u.U. eine größere Chance auf den Publikumspreis. Einsendeschluss: 28.4.2008.
<http://themenwoche.ard.de/>
- **Tesalino und Tesalina im Regenwald – Geschichten-Erfinder-Bastel-Wettbewerb für Grund- und Förderschulklassen**
 Spannende Geschichten mit allen Sinnen erleben und weitererzählen – Darum geht es beim Wettbewerb "Tesalino und Tesalina", mit dem die Stiftung Lesen und die tesa AG seit acht Jahren Klassen in Grund- und Förderschulen begeistern. Im Frühjahr 2008 nehmen Tesalino und Tesalina – die unzertrennlichen Helden der Geschichten – Schulkinder und ihre Lehrkräfte mit in den tropischen Regenwald. Ihre Erlebnisse dort motivieren Schüler zur Beschäftigung mit dem artenreichsten Lebensraum der Erde beim Lesen, Malen und Basteln. Die Steilvorlage zum Loslegen liefert ein Geschichtenanfang des Kinderbuchautors THiLO – mit vielen Anknüpfungspunkten für den fächerübergreifenden Unterricht zu Tieren, Pflanzen, Naturschutz oder Klimawandel. Allein durch eine Teilnahme wird dem Regenwald geholfen: Für jede Klasse, die dabei ist, spendet die tesa AG einen Baum in Borneo. Zum Projektstart erhalten angemeldete Klassen ein Materialpaket. Einsendeschluss: 15.4.2008.
<http://www.stiftunglesen.de/tesalino/Default.aspx>
- **Vegetarischer Kinder- und Jugendpreis (KIJU) 2008 – 5.000 Euro für die besten Ideen**
 Der Vegetarische Kinder- und Jugendpreis (KIJU) möchte Kinder und Jugendliche ermuntern, sich für vegetarische und tierschützende Projektarbeit zu engagieren. Ausgezeichnet werden können z. B. Projekte in der Schule, ein Konzept für eine vegetarische Jugendseite im Internet, eine Ausstellung zur vegetarischen Ernährung, der vegetarische Kochkurs für Freunde oder eine vegetarische Aktion in der Fußgängerzone. Auch das Engagement Erwachsener für Kinder, z.B. eine vegetarische Woche im Kindergarten, kann eingereicht werden. Träger des mit insges. 5.000 Euro dotierten Preises ist die VEGETERRA - STIFTUNG VEGETARISCH LEBEN. Einsendeschluss: 31.3.2008. Die Vergabe des Preises erfolgt während des 38. Welt-Vegetarier-Kongresses 27.7. – 2.8.2008 in Dresden.
http://www.vegeterra.de/kiju08_ausschreibung.html

- **"Wie sozial bist Du?" - Diakonie-Jugendwettbewerb im Wichernjahr 2008**
 Der Begründer der modernen Diakonie, Johann Hinrich Wichern, feiert 2008 seinen 200. Geburtstag. Der Wettbewerb "Wie sozial bist Du?" will dazu beitragen, dass sich Jugendliche mit sozialen Fragen auseinandersetzen. Neben der Frage, wie gesellschaftliche Realität heute wahrgenommen wird, kann der Blick auch in die Geschichte gehen: Welche sozialen Probleme galt es früher zu lösen, mit welchen Mitteln wurde dies versucht? Teilnehmen können alle von 12 bis 20 Jahren mit Einzel- oder Gruppenarbeiten von Schulklassen, Kursen, Jugend- und Konfirmandengruppen in den Kategorien: Print-/Online-Texte, Bild/Foto, Filmclip und Podcast. Die 20 besten Einreichungen werden mit 200 Euro ausgezeichnet.
 Einsendeschluss: 31.3.2008.
http://www.diakonie.de/de/html/presse/3957_4191.html
- **Schulwettbewerb des Bundespräsidenten zur Entwicklungspolitik - Alle für Eine Welt für Alle**
 In der Runde 2007/2008 des Schulwettbewerbs des Bundespräsidenten zur Entwicklungspolitik sind Schüler und Lehrer aufgerufen, sich mit Wettbewerbsbeiträgen in Form Projektberichten, CD-ROMs, Videos, Plakaten, Songs, Theaterstücken, Werbekampagnen, Schülerzeitungen oder Kunstobjekten zu beteiligen. Für die Grundschule (Klassen 1-4) lautet das Thema "Wir sind Kinder einer Welt", für die Sekundarstufe (Klassen 5-13) ist es "Globalisierung – Zusammenleben gestalten". Können die Kinder überall in die Schule gehen? Haben Kinder in Afrika auch die Grippe? Und woher kommt eigentlich meine Jeans? Wie kann man Globalisierung gemeinsam gestalten? Alle Klassen, Kurse, Arbeits- und Schülergruppen können in unterschiedlichen Kategorien teilnehmen. Begleitet wird der Wettbewerb von Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe und die Grundschule. Bundespräsident Horst Köhler und Entwicklungsministerin Heidemarie Wiecek-Zeul vergeben die Preise im Juni 2008 im Schloss Bellevue. Auftraggeber des Wettbewerbs ist das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ). Einsendeschluss: 5.4.2008.
<http://www.allefuereinewelt.de/>
- **INVENT a CHIP 2008**
 INVENT a CHIP ist die Initiative von VDE (Verband der Elektrotechnik Elektronik Informationstechnik e.V.) und BMBF (Bundesministerium für Bildung und Forschung), bei der Jugendliche einen eigenen Mikrochip entwerfen können. Jugendliche der Jahrgangsstufen 9-13 (Gymnasien, Real- und Berufsschulen) sollen sich an der wichtigen Zukunftstechnologie der Mikro- und Nanoelektronik aktiv beteiligen. Dazu müssen 20 Fragen aus der Welt der Mikrochips beantwortet und eine eigene Idee für einen Chip eingereicht werden. Für die Beantwortung der Fragen erhalten die Teilnehmer ein Zertifikat. Das nötige Know-how für die Mikrochipentwicklung wird vermittelt. Die besten Chip-Ideen werden später produziert. Auf die Schulen mit der höchsten Anzahl rückgesendeter Fragebögen warten Geldpreise – für Laboreinrichtungen oder Schülerpartys. Einsendeschluss: 31.3.2008.
<http://www.invent-a-chip.de/Initiative/INVENT+a+CHIP/>
- **Think Quest**
 ThinkQuest ist ein internationaler Schülerwettbewerb der Oracle Education Foundation, bei dem Teams aus der ganzen Welt gemeinsam Webseiten erstellen. Schüler von 9 - 19 Jahren bilden Teams aus drei bis sechs Jugendlichen mit bis zu zwei Coaches. Einer der beiden Coaches muss dabei Lehrkraft an einer öffentlichen oder privaten Schule sein. Einsendeschluss: 2.4.2008
<http://www.thinkquest.org/>
- **Suttner-Preis – Kunst und Medien für eine Kultur des Friedens**
 Der Bertha-von-Suttner-Kunst- & Medienpreis versteht sich als Beitrag zur

Internationalen Dekade für eine Kultur des Friedens und der Gewaltfreiheit, welche die Vereinten Nationen bis ins Jahr 2010 ausgerufen haben. Literatur, Kunst, Theater, Musik sowie kreative Projekt- und Aktionsformen, die sich nachdrücklich gegen Krieg und Militär engagieren, sollen Verstand und Emotion ansprechen. Der Preis soll Menschen ehren und unterstützen, die sich leidenschaftlich – durch ihre künstlerischen und medialen Projekte, Aktionen und Werke für Frieden und Verständigung einsetzen. Neben Kunst- und Medienschaffenden sind Gruppen, Initiativen und Einzelpersonen – vorzugsweise Newcomer und junge Leute – aufgerufen, ihrer Vision von Frieden und Verständigung oder auch ihren Befürchtungen und Ängsten Ausdruck zu verleihen. Einsendeschluss: 30.4.2008.
<http://www.suttnerpreis.de/>

- **"be-küssed"-Wettbewerb – Motivationsspiel für das Internet**

Der be-küssed-Wettbewerb der Deutschen Arbeitsgemeinschaft für Jugendzahnpflege e.V. (www.daj.de) stellt Schulklassen folgende Aufgabe: Erfindet ein Motivationsspiel rund um die Zahn- und Mundgesundheit, das über das Internet Verbreitung finden soll! Dazu sollen die Tipps der "be-küssed"- Website in einen kurzweiligen, unterhaltsamen oder spannenden Rahmen gepackt werden. Ob Brettspiele, Computerspiele, Singspiele oder Bewegungsspiele die Vorlage für das innovative Internetspiel geben, ist egal – alle sind erlaubt. Den Siegerklassen winken folgende Preise: 1. Preis: 500 Euro, 2. Preis: 250 Euro, 3. Preis: 100 Euro für die Klassenkasse. Es gibt einen Sonderpreis für Klassen von Bildungsgängen, die schwerpunktmäßig zum Hauptschulabschluss führen. Teilnehmen können Schüler der Klassen 7, 8, 9, 10 aller Schulformen. Einsendeschluss: 30.6.2008.
http://www.be-kuessted.de/win_4_wettbewerb2008.html

- **media literacy award**

mediamanual.at schreibt jährlich den sog. "media literacy award" (mla) für die besten und innovativsten medienpädagogischen Projekte an europäischen Schulen aus. Zum mla können Video, Radio, Printmedien & Comics oder Multimedia eingereicht werden. Teilnahmeberechtigt sind Schüler aller Schulstufen sowie Lehrer. Ausrichter ist das österreichische Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur. Abgabetermin für fertige Beiträge ist Ende des Schuljahres.
<http://www.mediamanual.at/mediamanual/projekte/index.php>

- **Wettbewerb "ecopolicyade" der BpB – "Vernetzt denken, Gegenwart meistern, Zukunft gestalten"**

Vernetztes und systemisches Denken ist in der globalisierten Wissensgesellschaft von herausragender Bedeutung und spielt auch im Schulunterricht eine immer größere Rolle. Mit der Lernsoftware "ecopolicy" stellt die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) im Rahmen des Wettbewerbes "ecopolicyade" ein Angebot zur Verfügung, das das Denken in vernetzten Zusammenhängen schult. Schüler der Klassen 7 - 10 lernen ein Industrie-, Schwellen oder Entwicklungsland so zu steuern und zu regieren, dass alle relevanten gesellschaftlichen Bereiche (z.B. Politik, Wirtschaft, Umwelt) im Gleichgewicht gehalten werden. Haben die Spieler diese Herausforderung gemeistert, können sie sich in Schülerteams über Landeswettbewerbe für den Bundesentscheid, der Anfang Dezember in Berlin stattfindet, qualifizieren. Das Lernspiel kann im Internet bestellt werden. Für Lehrkräfte werden Fortbildungen angeboten. Wettbewerbszeitraum: 1.1.2008 bis 5.12.2008.
<http://www.bpb.de/veranstaltungen/QDBEXE>

- **Schülerwettbewerb "Ein bisschen Frankreich - Un peu d'Allemagne"**

Das deutsch-französische Projekt "Grand méchant loup/Böser Wolf", hervorgegangen aus einer Berliner Elterninitiative, fördert die professionelle journalistische Arbeit mit Schülern. Die Organisatoren rufen frankreichinteressierte Jugendliche zum

Schülerwettbewerb mit dem Thema "Was finde ich über meiner Haustür, das ein bisschen Frankreich, un peu d'Allemagne repräsentiert?" auf. Die Schüler können ihre Ideen mittels Fotos, Zeichnungen, Texten, Ton oder Kurzfilmen umsetzen.
Einsendeschluss: 9.5.2008.

<http://www.grand-mechant-loup.schule.de/>

Siehe auch: Wettbewerb:

<http://www.mechant-loup.schule.de/de/projekte/wettbewerb.html>

- **Wettbewerb "Bio find ich Kuh-I"**

Das Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz ruft Schüler der Klassen 3 bis 10 aller Schularten zur Teilnahme beim Wettbewerb "Bio find ich Kuh-I" auf. Die Kinder sind eingeladen, sich mit dem ökologischen Landbau und Bio-Produkten auseinanderzusetzen und kreative Beiträge einzusenden.

Einsendeschluss: 9.4.2008.

<http://www.bio-find-ich-kuhl.de/>

Termine

- **13. – 16. 3.2008: Leipziger Buchmesse – Das Angebot für Pädagogen**

Der Bücherfrühling 2008 baut mit über 150 Veranstaltungen, die speziell auf die Interessen von Lehrern und Erziehern abgestimmt sind, den Schwerpunkt Bildung weiter aus. Im "Zentrum Bildung" erwartet die Besucher das "Forum Kinder-Jugend-Bildung", in dem Workshops, Diskussionen und Lesungen stattfinden, und der "Fachtreff Bildung". Unterrichtsmethoden werden vorgestellt, PISA-Studien präsentiert, der Alltag der Lehrer beleuchtet. Ein breites Anbieterspektrum – von Schulbuch- und Bildungsverlagen bis zu kleineren kreativen Lernspielanbietern – ist auf der Messe vertreten. Auch Schulklassen sind eingeladen, die Leipziger Buchmesse gemeinsam mit ihren Lehrern zu entdecken. Nach einer gelungenen Premiere im Vorjahr wird auch 2008 wieder das Kita-Symposium des Didacta Verbandes stattfinden. Mit praxisnahen Themen sollen vor allem Kindergärtner/innen und Grundschullehrer/innen angesprochen werden. Lehrer, Erzieher und andere Pädagogen genießen 2008 als Fachbesucher den Vorteil günstiger Eintrittspreise. Pädagogen können sich den Besuch auf der Messe als berufliche Qualifikation anerkennen lassen.

<http://www.leipziger-buchmesse.de/>

- **"Leipzig liest" – Europas größtes Lesefest**

Als Bestandteil der Leipziger Buchmesse wird 2008 zum 17. Mal Europas größtes Lesefest "Leipzig liest" stattfinden. Im Mittelpunkt stehen die junge deutsche Literatur und die Literatur aus Mittel- und Osteuropa. Es locken 1.900 Veranstaltungen mit 1.500 Autoren das Lesepublikum in die Stadt und auf das Messegelände. Durch die Vielzahl an außergewöhnlichen und reizvollen Leseorten wird neben dem Messegelände die gesamte Stadt zur großen Lesebühne. Rund 150 Buchpremierer wird man in Leipzig feiern. Bekannte Schriftsteller, Politiker und Schauspieler stellen ihre Werke vor, darunter z.B. Martin Walser, Elke Heidenreich, Götz Aly, Katja Lange-Müller oder Ken Follett. Leipzig liest überall: In Kneipen, Buchhandlungen, Museen, Kirchen, Galerien, in Friseursalons, im Landgericht und sogar auf dem Friedhof. Insgesamt sind es über 300 Spielstätten, die an den vier Märztagen dem Lesefest seinen besonderen Charakter verleihen.

<http://www.leipzig-liest.de/>

- **30.5. – 1.6.2008 Seminar: Alles ist möglich? - Wohin sich die Kinderliteratur in der Medienlandschaft verändert**

Die Medienlandschaft und damit auch das Umfeld für Kinder- und Jugendliteratur modifiziert sich. Das Buch hat seine Rolle als Leitmedium verloren, es teilt sich

seinen Platz mit anderen Medien. Damit verändert hat sich auch die Art und Weise, wie Kinder Medienkompetenz erwerben. Zählt Lesekompetenz als grundlegende Kulturtechnik überhaupt noch und wenn ja, wofür? Ziel der Tagung "Alles ist möglich" des Arbeitskreis für Jugendliteratur e.V. ist es, die vielfältigen medialen und kinderliterarischen Veränderungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beschreiben und daraus konkrete Folgen für die eigene Arbeit abzuleiten. Denn jenes "Alles ist möglich" führt nicht in eine neue Beliebigkeit, sondern zu besonderen Herausforderungen für diejenigen, die sich intensiv mit Kinderliteratur und ihren Lesern beschäftigen. Tagungsort ist Freising.
<http://www.jugendliteratur.org/>

7. Nur einen Klick entfernt - Das Internet-ABC Banner auf Ihrer Seite

Sind Sie, Ihre Schule oder Einrichtung mit einer eigenen Website im Internet vertreten? Dann werden Sie Link-Partner!

Das Internet-ABC bietet Ihnen die Möglichkeit zur Linkpartnerschaft: Wir suchen Partner, die Interesse an Vernetzung und einer Verlinkung haben. Machen Sie mit und sprechen Sie uns an! Redaktion@Internet-abc.de

Weiterempfehlen & Kontakt

Hat Ihnen unser Newsletter gefallen? Empfehlen Sie ihn am besten gleich weiter.

Für Anregungen, Kommentare, Rückfragen und alles weitere, was Ihnen auf dem Herzen liegt: Redaktion@Internet-abc.de

Abmeldehinweis & Impressum

Dieser Newsletter ist ein Service des Vereins Internet-ABC e.V. Er erscheint vierteljährlich kostenlos per eMail. Sie können ihn online auf dieser Seite sowohl abonnieren als auch abbestellen.

Bei Fragen zum Newsletter steht Ihnen die Geschäftsstelle des Vereins gerne zur Verfügung internet-abc@lfm-nrw.de, Telefon: 0211/77007-172