



Deutsch

Stufe D

(Jahrgangsstufe 9)



(<https://pixabay.com/de/photos/videospiele-joy-stick-spiele-regler-1557358/>)

Sachtexte lesen und verstehen

Kommentar verfassen

Das eigene Mediennutzungsverhalten reflektieren

Erstellt von Thomas Cohnen, Pädagogisches Landesinstitut Speyer



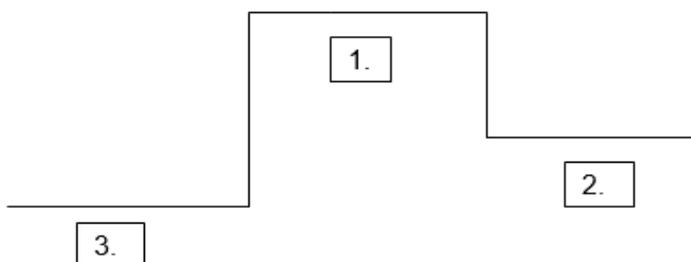
Aufgabe 1: Protokoll meiner Mediennutzung

a) Versuche dich zu erinnern, welche Medien (Handy, Computer, Fernseher, Buch, Zeitschrift usw.) du während der letzten Woche wie lange benutzt hast.

Erstelle ein Gedächtnisprotokoll deiner Mediennutzung:

genutztes Medium	Uhrzeit (Beginn – Ende)	Dauer/Tag

b) Welche Medien waren deine drei Favoriten?



c) Protokolliere auch in den nächsten Tagen deine Mediennutzung.



Aufgabe 2: Sachtext lesen und verstehen

- a) Lies den Online-Zeitungsartikel im folgenden Kasten aufmerksam durch.
- b) Unterstreiche die Wörter, die du nicht kennst, und versuche sie mithilfe eines Wörterbuchs zu klären.

Covid-19:

Jugendliche verbringen deutlich mehr Zeit mit Computerspielen

Junge Gamer haben während der Corona-Beschränkungen noch mehr Zeit am Computer verbracht: Laut einer Studie spielten sie täglich im Schnitt eine Stunde länger als sonst.

29. Juli 2020, 4:18 Uhr / Quelle: ZEIT ONLINE, dpa, ces / 291 Kommentare

Kinder und Jugendliche haben während des teilweisen Corona-Lockdowns einer Studie zufolge 75 Prozent mehr Zeit mit digitalen Spielen verbracht. Zu diesem Ergebnis kommt eine Untersuchung zur Mediennutzung der Krankenkasse DAK-Gesundheit mit Forscherinnen und Forschern des Deutschen Zentrums für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE), die an diesem Mittwoch in Berlin vorgestellt werden soll.

Demnach sei die Nutzungsdauer von digitalen Spielen auf Tablets, Smartphones, Spielkonsolen oder am PC der Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen zehn und 17 Jahren, die mindestens einmal pro Woche spielen, deutlich angestiegen: Während im September vergangenen Jahres die durchschnittliche Spieldauer werktags noch bei 79 Minuten lag, stieg sie im April – also rund vier Wochen nach Beginn des Corona-Lockdowns – um genau eine Stunde auf 139 Minuten.

"Unsere Studie zeigt, dass wir dringend ein verlässliches und umfassendes Frühwarnsystem gegen Mediensucht brauchen", sagte DAK-Vorstandschef Andreas Storm. Es dürfe nicht länger Zufall sein, Betroffene zu erkennen und ihnen Hilfsangebote zu machen. Neben Kindern wurden in der repräsentativen Untersuchung auch Erziehungsberechtigte in den etwa 1.200 Familien befragt.



Drogenbeauftragte fordert mehr Medienkompetenz

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Daniela Ludwig (CSU), sprach angesichts der Zahlen von einem "heftigen Anstieg", der so nicht weitergehen dürfe. "Was wir brauchen, ist eine bessere Medienkompetenz, gerade bei Kindern und jungen Erwachsenen überall in Deutschland. Sie müssten wissen, wie viel noch okay sei und ab wann es zu viel werde, sagte Ludwig den Zeitungen der Funke-Mediengruppe.

(<https://www.zeit.de/wissen/gesundheit/2020-07/covid-19-jugendliche-computerspiele-studie-mediensucht#comments>)

c) Entscheide bei den folgenden Aussagen, ob sie richtig oder falsch sind:

Aussage	richtig	falsch
Der Artikel erschien in der Online-Ausgabe der „ZEIT“.		
Der Artikel handelt von einer Untersuchung der Allgemeinen Ortskrankenkasse (AOK).		
An der Untersuchung waren Wissenschaftler des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf beteiligt.		
Jugendliche haben während der Schulschließung im Durchschnitt eine Stunde mehr mit digitalen Geräten gespielt als vor Corona.		
Im Durchschnitt lag die Spieldauer bei eineinhalb Stunden täglich.		
Die Wissenschaftler sehen bei einem Teil der Jugendlichen die Gefahr, dass sie eine Mediensucht entwickeln.		
Neben Jugendlichen wurden auch deren Eltern befragt.		
Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung findet die Untersuchungsergebnisse nicht besorgniserregend.		
291 Leser haben den Artikel kommentiert.		



Aufgabe 3: Einen Leserkommentar verfassen

Verfasse einen Kommentar an die Online-Zeitung, in dem du zu der Untersuchung Stellung nimmst.

Dabei kannst du auf folgende Fragen eingehen:

- Entspricht die ermittelte Nutzungsdauer deinen eigenen Erfahrungen?
- Hast du an dir oder Freunden, die viel gespielt haben, beobachtet, dass das häufige und lange Spielen sich ungünstig auf das Lernen auswirkt?
- Siehst du auch die Gefahr, dass Jugendliche eine Medien- oder Spielsucht entwickeln können?
- Welche tägliche Spieldauer hältst du für unbedenklich?
- Welche Hilfe sollte Jugendlichen geboten werden, die in Gefahr sind, eine Mediensucht zu entwickeln?
- Welche Maßnahmen schlägst du vor, um die Nutzungsdauer digitaler Geräte zu begrenzen?