

Anhang

Anhang A1

Beispielinstruktionen aus dem 5. Lektion des SMART-Programms:
N-O-T-V!

Step 4: Students Review TV Turn-Off Ideas

Invoke enthusiastic responses from students.

- **Ask Students:** We're in this together as a team. What's our team name? (Allow students to respond as a group.) What's our team slogan? (Allow students to respond as a group.) Go team! [Note: If this is a multi-class assembly, be sure to give each class an opportunity to respond.]
- **Ask Students:**
 - Are all children addicted to television? ("No!")
 - Can you prove you're not addicted to television by meeting the TV Turn-Off challenge? ("Yes!")
 - Are you going to try your best to keep a journal of all the things you do instead of watching TV? ("Yes!")
 - When you walk by a TV that is turned on, will you sit down to watch? ("No!")
 - Do you want to receive a certificate and prize at the end of the Turn-Off? ("Yes!")
 - Are you going to try to get a parent or adult signature every night during the TV Turn-Off? ("Yes!")
 - Are you ready to begin the TV Turn-Off? ("Yes!")
- **If you have the YMCA karaoke tape and NOTV overhead, Tell Students:** We have a special song to help us remember what to do during the TV Turn-Off. Will you help me sing the song? Everyone can join in together during the chorus.

Display *N-O-T-V* Lyrics Overhead. Sing to the tune of YMCA.

Step 5: Students Receive TV Turn-Off Packet

- **Tell Students:** This concludes our ceremony for today! I wish you the best of luck. The first day will be most difficult, but it should get easier with each passing day, especially because you can help one another think of fun things to do instead of watching TV.

Distribute a *TV Turn-Off Packet* to each student. If the Kick-Off Ceremony takes place as an assembly, you can distribute packets to students once they return to the classroom.

- **Tell Students:** Take out your contract and sign it now so that they can be collected. Remember when you're at home to ask your parents if you can place the *TV Turn-Off in Progress* sign on your TV to remind you not to watch television during the next 10 days. Also remember that in order to get your certificate you need to get your parent signature for every night that you do not watch television.
- **If there will be a school trophy, Tell Students:** At the end of the TV Turn-Off, your class will get a trophy to keep for the entire year if your class has the most students able to keep the TV turned off.
- **Tell Students:** Good luck! I know you all can make it through the next 10 days! [Note to Teacher: Remind students of deal with principal or other adult if one has been made.]

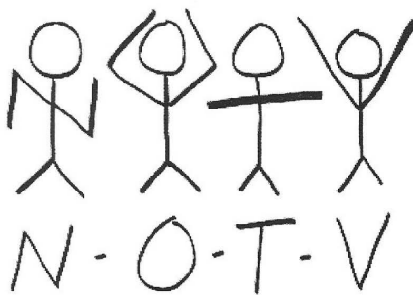
N-O-T-V! (to the tune of YMCA)

My friends, there's no need to feel bored,
I said my friends, when your friends aren't around,
I said my friends, if you feel all alone,
There's no need to be un-ha-ppy...

It's time to think about N-O-T-V!
It's time to think about N-O-T-V!
There is plenty to do, for you to enjoy
Just give it a little try...

My friends, what do you want to be?
I said my friends, do not be a zombie,
I said my friends there is more to your life,
But you've got to do this one thing...

It's time to turn it off! N-O-T-V!
It's time to turn it off! N-O-T-V!
You can read a good book,
You can draw a picture,
Just use your i-ma-gi-na-tion.



Incorporate hand and arm
movements to spell out
N-O-T-V, just as is done with
Y-M-C-A.

Anhang A2

Direktorenansreiben mit Bitte um Teilnahme am Berliner
Längsschnitt Medien

*Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.,
Lützerodestraße 9, 30161 Hannover*

Schule
Name des/der Schulleiter/in
Straße

PLZ Berlin

Hannover, Datum

Studie „Mediennutzung und Schulleistung“

Sehr geehrte Dame, sehr geehrter Herr,

das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN) beschäftigt sich seit einiger Zeit mit der Frage, ob es zwischen dem Konsum bestimmter Medieninhalte (insbesondere im Hinblick auf Computerspiele und Gewaltfilme) und schlechten Schulleistungen bzw. aggressiven Verhaltensweisen einen Zusammenhang gibt. Hierfür wird von der Volkswagenstiftung ein interdisziplinäres Forschungsprojekt „Mediennutzung und Schulleistung“ finanziert, welches als Langzeitstudie in Berlin vom November 2005 bis Mai 2008 durchgeführt wird.

Aufgrund erster Befunde wurden gemeinsam mit verschiedenen Experten aus der Medienwissenschaft, der Psychologie und der Medizin medienpädagogische Unterrichtseinheiten entwickelt, die in Anlehnung an den eEducation-Masterplan und den Berliner Rahmenlehrplan, innerhalb des Schulunterrichts durchgeführt werden sollen.

Aus wissenschaftlicher Perspektive erscheint es unverzichtbar, die Wirksamkeit des Programms zu evaluieren und zwei Fragen nachzugehen:

Erstens, ob eine schulbasierte Intervention zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Hinblick auf verschiedene Variablen (u. a. Freizeit- und Sozialverhalten, schulische Leistungen) effektiv ist und zweitens, ob sich hinsichtlich der zu erwartenden Effekte geschlechtsspezifische Muster zeigen. Die zweite Frage resultiert aus unseren Befunden geschlechterdivergierender Entwicklungspfade in den letzten zehn Jahren: Jungen sind mit Blick auf das Mediennutzungs-, Schulleistungs- und Sozialverhalten die sehr viel auffälliger Gruppe; hier scheint deshalb eine Intervention dringlichst geboten. Eine wirksame Intervention kann zudem einen wichtigen Beitrag zur Gewaltprävention darstellen. Aktuelle Forschungsergebnisse des KFN zeigen, dass ein falscher Medienumgang mit aggressiven und gewalttätigen Verhaltensweisen in Verbindung steht.

Wir möchten für dieses wichtige Anliegen Ihre Schule gewinnen, an dieser längerfristigen Studie mitzuwirken. Per Zufall ausgewählte Klassen der Jahrgangsstufe 3 (die späteren 4, 5, und 6) sollen medienpädagogischen Unterricht erhalten und darüber Auskunft geben, wie sie ihre Freizeit und ihren Schulalltag organisieren. Für Ihre Schule (**pro Schule eine Klasse**) würde dies bedeuten, dass wir zu verschiedenen Zeitpunkten vom November 2005 bis Mai 2008 in der dritten Klasse beginnend diese bis zur sechsten Klasse begleiten würden

Um eine solche Studie durchzuführen und verlässliche Ergebnisse zu erhalten, ist es notwendig, drei Gruppen von Kindern zu bilden. Die Stichprobe von ca. 1.000 Schüler/innen aus der Grundgesamtheit aller Berliner Grundschulen wird zufällig einer Interventionsgruppe, einer Kontrollgruppe, die keinen Medienunterricht erhält, und einer Base-Line-Gruppe, in der nur zu Beginn und am Ende der Studie eine Befragung vorgenommen wird, zugeteilt. Die Vermutung ist, dass sich bei einem erfolgreichen Programm Auswirkungen und damit Veränderungen im Mediennutzungsverhalten bei der ersten Gruppe zeigen. Nachdem die letzte Befragung im Mai 2008 abgeschlossen ist, erhalten selbstverständlich auch die beiden anderen Gruppen die Möglichkeit, Medienunterricht zu erhalten, so dass es zu keiner Ungleichbehandlung der Gruppen kommt, sondern lediglich zu einer zeitlichen Verzögerung.

Die geplante Studie gliedert sich in folgende Phasen:

Phase 1A (November 2005): Die Befragung der Schüler/innen wird im Klassenverbund durch geschulte Mitarbeiter/innen des KfN erfolgen. Darüber hinaus sollen zur Messung des Sozialverhaltens Einschätzungen der Lehrkräfte erfolgen sowie eine Befragung der Eltern. In Kooperation mit den Berliner Kinderärzten/innen soll der Gesundheitszustand der Kinder erfasst werden, insbesondere der sog. Body Mass Index.

Phase 1B (Januar 2006): In einer zentralen, mindestens eintägigen Schulung werden die Lehrer der Klassen, die zunächst das Programm durchlaufen, in die Interventionen (Medienunterricht) eingeführt. Es wird angestrebt, dass diese Schulung als Lehrerfortbildung im Sinne des gesetzlich vorgeschriebenen Weiterbildungsauftrags anrechenbar ist.

In den für die Intervention ausgewählten Schulklassen wird in drei bis vier hierfür zur Verfügung gestellten Doppelstunden durch die geschulten Lehrkräfte medienpädagogischer Unterricht stattfinden. Hierzu sollen Stunden der Fächer Sachkunde und später Deutsch genutzt werden. Die Inhalte des Unterrichts gliedern sich wie folgt:

a) Medienumgang bewusst machen:

1. Es wird ein Tagebuch über den eigenen Medienkonsum und sonstige Freizeitaktivitäten geführt, welches im Unterricht besprochen werden soll;
2. Es werden die Ergebnisse der Schülerbefragung 2005 in einer didaktisch für Drittklässler aufbereiteten Form präsentiert.

b) Folgen des Medienumgangs erkennen: Hierzu wird ein Lehrfilm angefertigt, der in der Klasse abschnittsweise präsentiert und diskutiert werden soll. Anschließend werden anhand von Fallbeispielen besonders problematische Formen des Umgangs mit Fernsehen und Video- und Computerspielen besprochen werden.

c) Alternativen entwickeln: Es sollen sowohl medienbezogene Alternativen – kindgerechte Medienformate und ein kompetenter Umgang mit Medien – beleuchtet, als auch nichtmediale Freizeitalternativen diskutiert und vorgestellt werden. Die nichtmedialen Freizeitaktivitäten sollen idealerweise von einigen Kindern selbst vorgestellt werden.

Eventuell ist es zusätzlich möglich, dass sich Vereine aus der näheren Schulumgebung in der Klasse vorstellen.

d) *Das Umfeld sensibilisieren:* In einem Elternabend soll versucht werden, auch diese für das Thema Medienumgang zu sensibilisieren und Leitlinien angemessenen elterlichen Erziehungshandelns zu formulieren. Zusätzlich werden mit den Kindern in einer abschließenden Unterrichtseinheit Leitlinien für ihre Freizeitgestaltung besprochen, die mit den Inhalten der Elterninformationen kongruent sind.

Phase 2A (Mai 2006): Es werden alle Kinder, Lehrkräfte und Eltern analog zu Phase 1A befragt. Ziel ist herauszufinden, inwieweit die Intervention zu Einstellungs- und Verhaltensänderungen geführt hat. Durch den Vergleich der Gruppen kann zudem identifiziert werden, inwieweit auffindbare Veränderungsprozesse zufällig zustande gekommen sind bzw. Ergebnisse von Reifungsprozessen o.ä. sind.

Phase 2B (Januar 2007): Es erfolgt medienpädagogischer Unterricht in der Interventionsgruppe wie in Phase 1B.

Phase 3A (Mai 2007): Erneute Befragung aller Schüler/innen und Lehrkräfte sowie Gesundheitscheck der Kinder.

Phase 3B (Januar 2008): Medienpädagogischer Unterricht in der Interventionsgruppe wie in Phase 1B und 2B.

Phase 4 (Mai 2008): Ein letztes Mal werden alle Schüler/innen, Lehrkräfte und Eltern befragt, um die Langzeitwirkung der Medienintervention genauer untersuchen zu können.

Falls Ihre Schule der Interventionsgruppe zugewiesen werden würde, bedeutet dies zusammengefasst, dass über den Zeitraum von 3 ½ Jahren insgesamt vier Befragungen erfolgen, die jeweils zwei Schulstunden an zwei aufeinanderfolgenden Schultagen beanspruchen. Der Medienunterricht wird im jährlichen Rhythmus in den hierfür zur Verfügung gestellten Unterricht über eine Dauer von 4 – 6 Wochen stattfinden. Lediglich vier Befragungen würden durchgeführt, wenn Sie zur Kontrollgruppe gehörten. In der Basic-Linc-Gruppe würden nur zwei Befragungen vorgenommen.

Um diese Studie den methodischen Ansprüchen einer quasi-experimentellen Untersuchung entsprechend aufzubauen, ist es zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht möglich, Ihnen mitzuteilen, zu welcher Gruppe Ihre Schule gehören wird. Die Zuteilung soll per Zufall erst im Anschluss an die erste Befragungswelle erfolgen.

Wir bitten Sie deshalb, uns – sobald Sie das Vorhaben in Ihrer Schule diskutiert haben – mitzuteilen, ob Sie an unserer Studie mitwirken möchten. Hierfür haben wir auf der letzten Seite dieses Briefes eine Rückmeldung vorbereitet, die Sie uns baldmöglichst zukommen lassen möchten.

Ein Schreiben von Herrn Senator Klaus Böger, der dieser Untersuchung einen besonderen Stellenwert einräumt, liegt vor. Die endgültige Genehmigung der Berliner Senatsverwaltung zur Durchführung des Projekts wird Ihnen nach Erhalt Ihrer Zustimmung zugestellt. Von verschiedenen Seiten ist zu hören, dass es endlich Zeit wird, das Thema in der von uns verfolgten Form zu untersuchen. Sie würden also durch eine Teilnahme dazu beitragen, dass eine medienpädagogische Lücke geschlossen wird, die als Unterrichtseinheit ein fester Bestandteil des Berliner Rahmenlehrplanes werden soll.

Aber es ist nicht nur die deutschlandweite Einmaligkeit der Studie, die eine Teilnahme als sinnvoll und wichtig erscheinen lässt. Ihre Schule wird auch ganz konkrete Vorteile davon haben, ungeachtet dessen, zu welcher Gruppe Sie letztendlich gehören. Denn allen Gruppen werden wir das Interventionsprogramm anbieten. Ihre Schule kann so zu einer Modellschule werden, in der Lehrer, Schüler und Eltern in umfassendem Maße über die Folgen von Medienkonsum informiert sind.

Sollten Sie Fragen haben, dann zögern Sie bitte nicht, uns zu kontaktieren. Wir stehen für Rückfragen jederzeit gern zur Verfügung.

Projektteam KFN
Dr. Thomas Möhle Tel.: 0511-34836-17; moessle@kfn.uni-hannover.de
Matthias Kleimann Tel.: 0511-34836-14; mkleimann@kfn.uni-hannover.de
Birke Dworschak Tel.: 0511-34836-16; b.dworschak@kfn.uni-hannover.de

Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie das dargestellte Forschungsvorhaben unterstützen und auch Ihre Schule sich an der Untersuchung beteiligt.

Mit freundlichen Grüßen,

Prof. Dr. Christian Pfeiffer
(Direktor)

Dr. Thomas Möhle
(Projektleiter)

Mit der Bitte um Benachrichtigung bis spätestens 14.10.05
KFN FAX: 0511-348 36 10 z. Hd. Herrn Dr. Thomas Mößle

✂-----
Erklärung zur Studie „Mediennutzung und Schulleistung“

Bitte ankreuzen:

Unsere Schule _____ **nimmt teil** an der Langzeitstudie
„Mediennutzung und Schulleistung“ über den Zeitraum vom November 2005 bis Mai 2008.
Gem. § 65 II SchulG werde ich die Schulkonferenz über das o. g. Vorhaben informieren.

_____, den _____ , _____
(Stadt) (Datum) (Direktor/in)

Unsere Schule _____ **nimmt nicht teil** an der Langzeitstudie
„Mediennutzung und Schulleistung“ über den Zeitraum vom November 2005 bis Mai 2008.
(Bitte notieren Sie hier kurz die Gründe der Nichtteilnahme, die für uns aus
Untersuchungsaspekten wichtig sind und festgehalten werden):

_____, den _____ , _____
(Stadt) (Datum) (Direktor/in)

Anhang A3

Empfehlungsschreiben des Berliner Senats für Bildung, Jugend und Sport

Beuthstr. 6-8
10117 Berlin-Mitte

Verkehrsverbindungen:
U Spittelmarkt, Bus 142
IA

Senatsverwaltung für Schule, Jugend und Sport, Beuthstr. 6-8, 10117 Berlin

An die
Schulleitungen der Berliner Grundschulen,
die per Zufallswahl zur Teilnahme an der
Langzeitstudie
„Mediennutzung und Schulleistung“
ausgewählt wurden.

Geschäftszeichen

Bearbeiter	Herr Dr. Hübner
Zimmer	7090
	(0 30) 90 – 26 5864
Vermittlung ■ Intern	(0 30) 90 – 26 7 ■ (9) 26
Fax	+49 (30) 90 26 6515
eMail	Peter.Huebner @SenBJS.Verwalt-Berlin.de
Internet	www.senbjs.berlin.de
Datum	16.08.2005

Langzeitstudie Mediennutzung und Schulleistung – Schüler/innenbefragung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN)

Sehr geehrte Damen und Herren,

die pädagogisch-orientierte Mediennutzung hält verstärkt Einzug auch in die Berliner Grundschule. Mit dem eEducation-Masterplan ist ein wesentlicher Schritt in dieser Richtung erfolgt.

Unabhängig von dieser guten Chance zur gezielten Nutzung der neuen Technologien für unterrichtliche Zwecke entwickelt sich im Freizeitbereich bei den Kindern im Grundschulalter eine anwachsende Tendenz zur unsystematischen Beschäftigung mit unkontrollierbaren Internetangeboten und diversen Computerspielen.

Vor diesem Hintergrund erhält die Vermittlung von Medienkompetenz einen unverzichtbaren Stellenwert in unserem Bildungswesen. Es ergibt sich aber auch die Forderung nach einer gesicherten Überprüfung der Wirkung unseres pädagogischen Handelns in diesem Bereich. Gelingt es uns, den Schülerinnen und Schülern die Kompetenz für einen sachgerechten Umgang mit den vielfältigen Angeboten unserer Medienlandschaft erfolgreich zu vermitteln?

Zur wissenschaftlichen Bearbeitung dieser und weiterer wichtiger Fragestellungen in diesem Themenbereich hat das KFN für Kinder und Jugendliche der 3. bis 6. Klasse ein interdisziplinäres Interventionsprogramm entwickelt. Ihre Grundschule wurde per Zufallsauswahl für die Teilnahme an dieser Langzeitstudie ausgewählt.

Wegen der besonderen Bedeutung der aufgrund dieser Untersuchung zu erwartenden Erkenntnisse sowie in Anlehnung an den eEducation-Masterplan und die Berliner Rahmenlehrpläne unterstützt Herr Senator Böger dieses Vorhaben von Herrn Prof. Dr. Pfeiffer nachdrücklich.

Wir bitten die ausgewählten Schulen mit diesem Begleitschreiben, die notwendigen schulinternen und organisatorischen Voraussetzungen für die Teilnahme mit ihren Schülerinnen und Schülern an dieser repräsentativen Erhebung zu schaffen.

Die näheren Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Beschreibungen des Instituts. Die zuständige Schulaufsicht ist über das Vorhaben bereits informiert worden.

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung.

Herzlichen Dank für Ihr Verständnis und Ihre Unterstützung.

Mit freundlichen Grüßen
Im Auftrag

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'H. Hübner', with a stylized, cursive script.

Dr. Peter Hübner

Anhang A4

Anschreiben an die Klassenleitungen



Mediennutzung und Schulleistung - Interventionsstudie zum Medien-nutzungsverhalten von Schüler und Schülerinnen

– Informationen für Klassenlehrer/innen zur Vorbereitung der 1. Projektphase –

Sehr geehrte Klassenlehrerin, sehr geehrter Klassenlehrer,

wir möchten uns für Ihre Bereitschaft bedanken, am Modellprojekt „Mediennutzung und Schulleistung“ mitzuwirken. Wie Sie sicher bereits wissen, ist es ein Hauptanliegen dieser Studie, sich den empirisch deutlich abzeichnenden Tendenzen einer Dominanz des Medienkonsums im Freizeitverhalten von Kindern mit negativen Auswirkungen auf Schul- und Sozialverhalten entgegen zu wirken. Hierfür haben wir ein pädagogisches Konzept entwickelt, dass dazu geeignet ist, ein fester Bestandteil des Unterrichts zu werden, weil es in einem kindgerechten Format in den differenzierten und kritischen Umgang mit Medien einführt. Ob dieses anspruchsvolle Anliegen des Konzepts aber tatsächlich eingehalten werden kann, möchten wir mit Ihrer Unterstützung überprüfen.

Um eine solche Studie durchzuführen und verlässliche Ergebnisse zu erhalten, ist es notwendig, drei Gruppen von Kindern zu bilden. Die Stichprobe von ca. 1.200 Schüler/innen aus der Grundgesamtheit aller Berliner Grundschulen wird zufällig einer Interventionsgruppe, einer Kontrollgruppe, die keinen Medienunterricht erhält, und einer Base-Line-Gruppe, in der nur zu Beginn und am Ende der Studie eine Befragung vorgenommen wird, zugeteilt. Die Vermutung ist, dass sich bei einem erfolgreichen Programm Auswirkungen und damit Veränderungen im Mediennutzungsverhalten bei der ersten Gruppe zeigen. Nachdem die letzte Befragung im Mai 2008 abgeschlossen ist, erhalten selbstverständlich auch die beiden anderen Gruppen die Möglichkeit, Medienunterricht zu erhalten, so dass es zu keiner Ungleichbehandlung der Gruppen kommt, sondern lediglich zu einer zeitlichen Verzögerung.

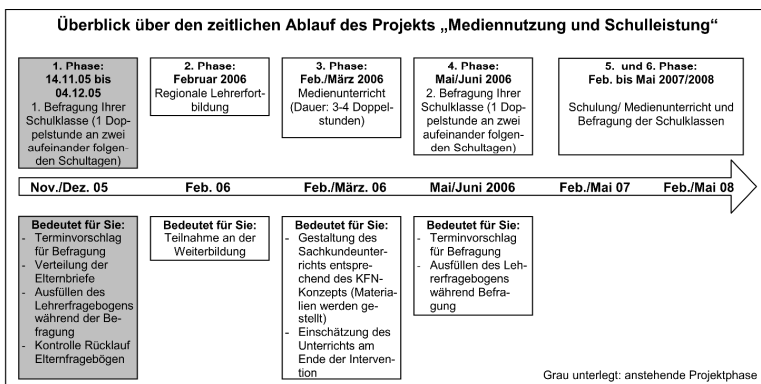
Um diese Studie den methodischen Ansprüchen einer quasi-experimentellen Untersuchung entsprechend aufzubauen, ist es zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht möglich, Ihnen mitzuteilen, zu welcher Gruppe Ihre Schule gehören wird. Die Zuteilung soll per Zufall erst im Anschluss an die erste Befragungswelle erfolgen.

Mit diesem Schreiben, möchten wir Sie zunächst auf die bevorstehende erste Projektphase im November 2005 vorbereiten, wobei wir diese Vorbereitung in einem Gesamtüberblick der Untersuchung erläutern wollen. Im Anschluss an die erste Projektphase, werden wir Sie erneut anschreiben, um Ihre Gruppenzugehörigkeit und der daraus folgenden Vorhaben und Maßnahmen mitteilen zu können.

Der unten abgebildete Zeitstrahl demonstriert die einzelnen Untersuchungsphasen mit einer kurzen Erläuterung der anstehenden Vorhaben und Maßnahmen. Der Überblick der unterschiedlichen Phasen zeigt, dass wir die Rahmenbedingungen für die Durchführung des Projekts schaffen und den gesamten Komplex der Befragung, der Fortbildung sowie der Materialienbereitstellung übernehmen.

Insgesamt hat das Projekt zwei miteinander verbundene Bereiche: Ein Bereich umfasst die **Befragungen der Kinder** innerhalb des Schulunterrichts. Durch diese Befragungen wird geklärt werden können, a) wie die Ausgangsbedingungen sind (Stichworte: Freizeitbeschäftigungen, Umgang mit Medien, Verfügung über Medien, schulische Leistungen, Sozialverhalten), b) ob sich durch die Intervention Veränderungen in diesen Ausgangsbedingungen einstellen und c) ob antizipierte Veränderungen dauerhaft sind. Der andere Bereich umfasst die Interventionsmaßnahmen in Form von **Medienunterricht** und Elternabenden. Selbstverständlich werden mit Projektabschluss die Ergebnisse der Studie in einer zentralen Informationsveranstaltung vorgestellt.

Die geplante Studie gliedert sich in folgende Phasen:



Wie Sie anhand des Zeitplanes erkennen können, soll die erste Befragung bzw. Testung bereits in der Zeit zwischen dem **14.11.05** und **04.12.05** erfolgen. Die Organisation dieser ersten Befragung hat folgende Struktur:

1. Sie schlagen uns einen für Sie passenden **Termin** für die Befragung vor. Die Befragung wird jeweils 2 Schulstunden an zwei aufeinander folgenden Schultagen in Anspruch nehmen. Bei der Terminierung sollte beachtet werden, dass zwei zusammenhängende Stunden ausgewählt werden, die nicht durch eine große Pause unterbrochen sind. Zudem ist wichtig, um Aufmerksamkeitsdefizite bei den Kindern zu vermeiden, dass es sich nicht um die letzten Schulstunden eines Tages handelt. Um die Termine festzulegen, haben wir Ihnen im Anhang ein Rückantwortformular angefügt. Im Anschluss an diese Befragung wird an einem der beiden Befragungstage der/die geschulte Interviewer/in zusätzlich das Körpergewicht und die Körpergröße der Kinder bestimmen. Für diese Maßnahme sind die Schüler/innen für ein paar Minuten aus dem Unterricht zu nehmen, wobei diese Prozedur auf die zwei Befragungstage verteilt werden könnte.
2. Sobald Sie uns per Brief, per Fax oder E-Mail Ihren Terminvorschlag mitgeteilt haben, werden Sie telefonisch von unserer Projektkoordination kontaktiert. Danach werden Sie in einer entsprechenden Anzahl sog. **Elterninformationsschreiben** zugestellt bekommen, die die Eltern nicht nur über den Gegenstand und Dauer der Studie informieren, sondern zudem um die explizite Teilnahmeerlaubnis des Kindes bitten. Diese Elternschreiben sind an alle Kinder der Klasse auszuteilen, mit der Bitte, diese sobald als möglich ausgefüllt wieder mitzubringen. Sollten sich Eltern gegen eine Teilnahme ihres Kindes aussprechen, dann müssten Sie für die Befragungszeit eine Art Stillaufgabe für das jeweilige Kind vorbereiten bzw. es in der Parallelklasse am Unterricht teilnehmen lassen.
3. Am **Tag der Befragung** wird ein/e sog. Interviewer/in ca. 15 Minuten vor Stundenbeginn an Ihrer Schule eintreffen. Es werden die notwendigen Vorbereitungen für die Befragung getroffen (Organisation eines Overhead-Projektors; Klärung, welche Kinder teilnehmen dürfen; Raumklärung für die Messung der Kinder; kurze Einführung in den Lehrerfragebogen). Wenn die Stunde beginnt, stellt sich der/die Interviewer/in vor und übernimmt die Gestaltung der folgenden zwei Schulstunden. In dieser Zeit bitten wir Sie darum, einen für Sie vorbereiteten **Lehrerfragebogen** auszufüllen. Dieser Fragebogen hat zwar nur einen Umfang von 8 Seiten, allerdings dauert das Ausfüllen, je nach Anzahl an Kindern in Ihrer Klas-

se, ca. 30 – 40 Minuten. Im Wesentlichen geht es im Lehrerfragebogen um Einschätzungen zu jedem einzelnen Kind. Dies beginnt bei den Schulnoten des letzten Zeugnisses für die Fächer Deutsch, Sachkunde, Mathematik und Sport, umfasst daneben die Einschätzung des aktuellen Leistungsniveaus in eben jenen Fächern und reicht schließlich dahin, dass Sie das Sozialverhalten der Kinder in der Schule einschätzen. Sie sind im Hinblick auf diese Variablen die verlässlichsten Informationsquellen. Wir bitten Sie, sich auf die entsprechenden Fragen insofern vorzubereiten, dass Sie die letzten Zeugnisnoten bei der Hand haben und dass Sie sich, wenn nötig, noch einmal bei den Fachlehrer/innen über das aktuelle Leistungsniveau erkundigen.

4. Eine weitere wichtige Unterstützung, die wir von Ihnen beanspruchen und die Anliegen unserer Untersuchung ist, dass wir über den Zeitraum vom November 2005 bis Mai 2008 die Entwicklungen und Veränderungen der Schüler/innen nachvollziehen, so dass eine Zuordnung der Kinder ermöglicht werden muss. Hierfür gibt es eine Klassenliste, die wir Ihnen diesem Schreiben beigelegt haben. Die Zuordnung der einzelnen Kinder erfolgt über die Codierung der sog. Kennziffern, die auf der Liste fortlaufend aufgeführt sind. Diese sog. Codes der Kinder müssen identisch mit dem Lehrerfragebogen sowie Schülerfragebogen sein. Wir bitten Sie diese Liste bis zum Untersuchungstag auszufüllen und sicher zu verwahren. Nach der Untersuchung soll diese in einem verschlossenen Umschlag bis zum nächsten Untersuchungszeitpunkt im Sekretariat verwahrt werden. Für die erfolgreiche Durchführung unserer Studie ist es überaus wichtig, dass die Liste nicht verloren geht. Nur mit dieser Liste können bei den weiteren Untersuchungszeitpunkten, die einzelnen Schüler/innen den jeweiligen Kennziffern zugeordnet werden. Aus diesem Grund wäre auch die Anfertigung einer Kopie der Liste und eine separate Aufbewahrung für uns sehr hilfreich.

5. Der **Befragungsablauf** gliedert sich im Einzelnen wie folgt:

Am ersten Befragungstag widmen sich die Schüler/innen dem Ausfüllen des Schülerfragebogens. Jede Seite des Fragebogens ist auf Folie kopiert und wird an die Wand projiziert. Der/die Interviewer/in liest alle Fragen und möglichen Antwortkategorien vor, gibt notwendige Erläuterungen und beantwortet eventuell auftretende Fragen. Nach ca. 45-60 Minuten gibt es eine kurze Pause, wobei diese der Entspannung und der Bewegung dient. Nach dem Ausfüllen des Fragebogens schließt sich in der zweiten Schulstunde ein Test zum Klassenklima zur sozialen Integration und zum Selbstkonzept der Schulfähigkeit an.

Am zweiten Befragungstag werden in den zur Verfügung stehenden zwei Schulstunden psychologische Tests zur Leistungsdiagnostik absolviert. Nach ungefähr einer Schulstunde sollte auch hier eine kurze Pause gemacht werden.

6. Es wird neben der Schüler- und Lehrer- zudem auch eine **Elternbefragung** geben. Wenn die Eltern am Tag der Befragung ihren achtseitigen Fragebogen vorgelegt bekommen, haben sie **eine Woche Zeit** ihn auszufüllen und ihrem Kind wieder mit in die Schule zu geben. Auch hier benötigen wir Ihre Unterstützung und möchten Sie bitten, den Rücklauf der Fragebögen zu kontrollieren und eventuell das ein oder andere Kind noch einmal darauf hinzuweisen, dass der Elternfragebogen noch nicht zurück ist. Sobald Sie alle Elternfragebögen eingesammelt haben, die regulär bei Ihnen in verschlossenen Briefumschlägen abgegeben werden müssen, dann schicken Sie diese bitte gesammelt per Behördenpost an das KFN (KFN, z. Hd. Dr. Thomas Mößle, Lützrodestr. 9, 30161 Hannover).

Soweit zur Befragung, die in den folgenden Phasen immer den gleichen Ablauf hat, wobei die Elternzustimmung nur einmal eingeholt und über den Zeitraum der Studie (von ihnen) an der Schule archiviert wird.

Im Anschluss an diese erste Befragung werden wir Sie erneut im **Januar 2006** anschreiben, um Ihnen die Gruppenzugehörigkeit mitzuteilen, die letztendlich entscheidend für den Umfang der Untersuchungsphasen und unserer Begleitung (*d.h. Lehrerschulung und Medienunterricht*) ist.

Abschließend möchten wir Sie im Interesse einer unvoreingenommenen Teilnahme der Schüler/innen und der Erkenntnisgewinnung des Projektes bitten, dass Sie einen Austausch mit Kol-

leg/innen anderer Schulen, die zu anderen Gruppierungen gehören könnten, vermeiden. Zudem stellen auch Unterrichtsgespräche oder die Thematisierung, das bzw. warum eine Befragung stattfindet, eine Beeinflussung der Kinder da, die sich auf das Antwortverhalten unmittelbar auswirkt. Wir bitten Sie deshalb, davon abzusehen, Ihre Schüler/innen auf die anstehende Studie vorzubereiten.

Um mit der 1. Phase dieser Untersuchung beginnen zu können, lassen Sie uns bitte das beiliegende Rückantwortformular per Fax oder per Post zukommen. Die zuständige Projektkoordinatorin Frau Birke Dworschak wird sich dann mit Ihnen telefonisch in Verbindung setzen und auf Ihre Fragen eingehen können. Sollten Sie schon früher Fragen zu diesem Projekt haben, steht Ihnen das gesamte Projektteam jederzeit zur Verfügung.

Kontaktdaten und Ansprechpartner/innen am KFN

Dr. Thomas Mößle (Projektleitung)

Tel.: 0511 – 348 36-17

E-Mail: moessle@kfn.uni-hannover.de

Birke Dworschak (Projektkoordination)

Tel.: 0511 – 348 36-16

E-Mail: b.dworschak@kfn.uni-hannover.de

Matthias Kleimann (medienpädagogische Intervention)

Tel.: Tel.: 0511 – 348 36-14

E-Mail: mkleimann@kfn.uni-hannover.de

Fax: 0511 – 348 36-10

Koordinatorin in Berlin

Dr. Inka Bach

Tel. und Fax: XXXXXXXX

E-Mail: XXXXXXXX

Sehr geehrte Klassenlehrerin, sehr geehrter Klassenlehrer – wir wissen aufgrund des engen Kontaktes mit den Schulen, dass wir Sie mit diesem Projekt sehr beanspruchen, und dies zu einer Zeit, in der vermehrt Anforderungen an die Grundschulen gestellt werden. Gerade vor diesem Hintergrund, möchten wir uns im Voraus für Ihren zusätzlichen Arbeitsaufwand und Ihr Engagement bedanken!

Wir wissen, dass es derzeit wohl kein zweites Thema gibt, was Lehrer/innen, aber gleichermaßen auch Eltern beschäftigt. Insofern hoffen wir, dass Sie uns nach Kräften unterstützen werden, wie wir auch Sie in jeder Projektphase unterstützen möchten.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Thomas Mößle
(Projektleiter)

Anhang A5

Elterninformationsschreiben



KRIMINOLOGISCHES
FORSCHUNGSINSTITUT
NIEDERSACHSEN E.V.

Elterninformation

Liebe Eltern,

in Presse und Fernsehen wird häufig darüber geklagt, dass Kinder und Jugendliche ihre Freizeit einseitig gestalten. Während früher sportliche, schul- und medienbezogene Aktivitäten in einem ausgewogenen Verhältnis standen, würden heute Fernsehen und Computerspielen die Zeit außerhalb der Schule dominieren. Diese Annahme gilt es wissenschaftlich zu überprüfen, da das vorhandene Wissen vor allem über Kinder im Alter zwischen 8 und 12 Jahren noch lückenhaft ist. Wie sieht der Kinderalltag wirklich aus? Sind unter Umständen bestimmte Mediennutzungsmuster ein entscheidender Faktor für die Erklärung von Schulleistungsunterschieden?

Hinzu kommt der Hinweis aus Studien, dass ein falscher Medienumgang mit aggressiven und gewalttätigen Verhaltensweisen in Verbindung steht, die eigene Gewaltbereitschaft zu fördern. In diesem Zusammenhang sollen für diese Altersgruppen medienpädagogische Unterrichts- und Beratungskonzepte entwickelt und darauf hin getestet werden, ob sie geeignet sind, die negativen Aspekte von Medienkonsum bewusst zu machen und die Aufmerksamkeit für alternative Freizeitoptionen zu schärfen.

Im Rahmen einer wissenschaftlichen Langzeitstudie in Berlin sollen diese aufgeführten Aspekte in der Zeit vom November 2005 bis Mai 2008 durch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. in Kooperation mit der Senatsverwaltung untersucht und durchgeführt werden. Das KfN ist ein in Hannover ansässiges, unabhängiges und gemeinnütziges Forschungsinstitut. Näheres zum KfN erfahren Sie unter www.kfn.de. Weitere Details zu unserer Studie können Sie auf der Rückseite nachlesen.

Wir möchten Sie als Eltern bitten diese wichtige Studie zu unterstützen. Bitte unterschreiben Sie die unten stehende Erklärung und geben sie diese Ihrer Tochter/Ihrem Sohn mit in die Schule.



Erklärung zur Teilnahme an einer Befragung

Ich bin damit einverstanden, dass meine Tochter/mein Sohn _____ während der Schulzeit an der Untersuchungsreihe zum Thema „Mediennutzung und Schulleistung“ teilnimmt.

_____, den _____, _____
(Stadt) (Datum) (Unterschrift eines erziehungsberechtigten Elternteils)



Projektbeschreibung

In ausgesuchten Klassen der Jahrgangsstufe 3, 4, 5 und 6 sollen ca. 1.200 Schüler/innen darüber Auskunft geben, wie sie ihre Freizeit und ihren Schulalltag organisieren. In der Grundschule Ihrer Tochter/Ihres Sohnes wird diese Untersuchung beginnend in der Klasse 3 bis einschließlich Klasse 6 über den oben aufgeführten Zeitraum durchgeführt.

Dieses Projekt umfasst je nach Untersuchungsgruppe 2 Teile: Eine **schriftliche Befragung** und ein **medienpädagogisches Lernprogramm**, welches in Anlehnung des Berliner Rahmenlehrplanes in den Schulunterricht eingebaut wird. In dieser Untersuchungsphase soll zusätzlich die Größe und das Gewicht der Kinder erfasst werden.

In dem Zeitraum von fast drei Jahren erfolgen insgesamt vier Befragungen, die jeweils zwei Schulstunden an zwei aufeinander folgenden Schultagen im Klassenverbund beanspruchen. In der Hälfte der Klassen wird im jährlichen Rhythmus in den hierfür zur Verfügung gestellten Unterricht über eine Dauer von 4 – 6 Wochen ein Medienunterricht stattfinden.

- Die Befragungen finden im **Klassenverbund** während des Schulunterrichts statt.
- Die Teilnahme an der Befragung ist für die Schüler/innen **freiwillig**.
- Der Schutz der persönlichen Daten ist selbstverständlich sichergestellt.
- Alle Angaben der Kinder werden **streng vertraulich** behandelt.
- Es werden grundsätzlich keine Informationen über einzelne Personen, Klassen oder Schulen weitergegeben.

Um eine Vergleichbarkeit zu ermöglichen, wäre es notwendig, dass möglichst viele Kinder an dieser Studie mitmachen.

Wir möchten Sie als Eltern ausdrücklich bitten, diese wichtige Studie zu unterstützen.

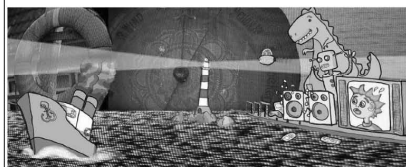
Mit freundlichen Grüßen,

Prof. Dr. Christian Pfeiffer

Anhang A6

Lesegeschichte zur ersten Unterrichtseinheit
Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen

Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen



Eine Geschichte für den Medienunterricht in dritten und vierten Klassen

Inhaltsverzeichnis:

	Seite
Eine Woche ohne Spongebob	3
Alles Medien oder was?	6
Käpt'n Fischers Logbuch	9
Aus der Übung	11
Das Freizeitlogbuch	12
Wie man hundert Millionen Würmer zählt	14
Wie man richtig auswertet	17
Den ganzen Tag vor der Spielkonsole	20
Ganz schön schlimm	23
Bettgeflüster	25
Ein schlechtes Vorbild	27
Leuchttürme und Lotsen	31
Der Zweiwochenplan	36
Brettspiele und Lerncomputer	39
Der Vertrag	41

Dieses Heft gehört:

2



Eine Woche ohne Spongebob

Zwei Wochen nach den Herbstferien fährt die Klasse 4b an die Nordsee. Am späten Nachmittag hält der Bus endlich vor der Jugendherberge, in der die Klasse in den nächsten fünf Nächten schlafen soll. Frau Siebrecht, ihre Lehrerin, hat viel zu tun. „Ich weiß gar nicht, wo mir der Kopf steht“, ruft sie, während sie immer wieder nachzählt, ob auch alle 23 Kinder aus dem Bus gestiegen sind. Damit sie nicht alleine auf die Kinder aufpassen muss, ist Alenas Mutter, Frau Lange, auch mitgefahren. Vor der Jugendherberge wartet außerdem noch Herr Siebrecht darauf, dass er die Taschen der Kinder in die Eingangshalle bringen kann. Herr Siebrecht ist der Mann von Frau Siebrecht und hat sich extra frei genommen, um seiner Frau mit der „Rasselbande“ zu helfen.

Draußen weht ein kalter Wind. Darum sind alle erst einmal froh, als sie bald im großen Essensraum der Jugendherberge sitzen. Es gibt Erbseneintopf. Einige Kinder verziehen das Gesicht. „Igitt, Eintopf!“ stöhnen Sarah und Leon fast gleichzeitig.

3

Gerade, als Frau Siebrecht sie ermahnen will, das Essen wenigstens zu probieren, ruft Markus an einem anderen Tisch: „O Mann, ich verpasse ja Spongebob!“

Herr Siebrecht schaut zu seiner Frau. „Wer ist das denn?“

„Das ist Markus“, sagt seine Frau und löffelt weiter ihre Suppe.

„Nein, ich meine diesen Bob“, sagt er.

Alena, die mit am Tisch sitzt, erklärt es ihm: „Das ist eine Fernsehshow. Spongebob ist ein Schwamm, der unter Wasser wohnt“.

„Na klar“, sagt Herr Siebrecht. „Das ist englisch. Sponge bedeutet auf Deutsch nämlich einfach Schwamm.“

„Und Bob bedeutet dann Kopf, oder?“ fragt Alena. Schließlich weiß sie, dass die Sendung auch „Schwammkopf“ heißt.

„Nein“, sagt Herr Siebrecht und denkt nach. „Das ist bloß ein Name. Wahrscheinlich haben die Übersetzer den Kopf einfach dazugedichtet, damit es sich besser anhört.“

Nach während sich Alena und Herr Siebrecht unterhalten, reden die Kinder an den anderen Tischen wild durcheinander und erzählen, welche Sendungen sie heute noch verpasst haben.

4

„Mona der Vampir“ kann ich auch nicht sehen“, ruft Leon. „Fine tolle Klassenfahrt! Ekliges Essen und kein Fernsehen. Super.“

Herr Siebrecht ist aufgestanden, um sich noch etwas Erbsensuppe zu holen. Er lacht. „Na, das werden ja schöne medienfreie Tage“, ruft er seiner Frau zu und verschwindet in der Küche.

„Medienfreie Tage?“ fragt Alena ihre Mutter, die neben ihr gerade den letzten Rest aus dem Teller kratzt. „Was soll das denn sein?“

„Du weißt doch, was Medien sind, oder?“ fragt ihre Mutter zurück.

So richtig weiß Alena das nicht. „Das hat irgendwie mit Fernsehen zu tun“, vermutet sie, ist sich aber nicht ganz sicher. Frau Siebrecht hat das Gespräch mit angehört. Nach dem Essen, als sich alle noch kurz in einem Stuhlkreis zusammensetzen, möchte sie mit der Klasse noch einmal über das Thema sprechen. „Ich hoffe, wir haben alle ein paar schöne und interessante Tage vor uns“, sagt sie. „Aber bevor wir darüber sprechen, was wir morgen alles machen, möchte ich noch eins von euch wissen: Wer kann mir sagen, was Medien sind?“



Alles Medien oder was?

Die Kinder haben zusammen mit Frau Siebrecht eine Liste gemacht, was alles Medien sein können. Da es in der Jugendherberge keine Tafel gibt, hat Frau Siebrecht die Liste auf einen riesengroßen Block geschrieben, der auf einem Ständer steht. Er sieht aus, wie eine Staffelei, die Künstler benutzten, wenn sie ein Bild malen. Flipchart nennt man so etwas. Frau Siebrecht hat ihnen erklärt, dass Medien die Mehrzahl von Medium ist. Das Wort Medien beschreibt also eine ganze Gruppe von Dingen. Weil diese Dinge so unterschiedlich sind, hat sie zwei Listen nebeneinander aufgeschrieben. Über der linken Liste steht „Massenmedien“, über der anderen Liste steht „Andere Medien“. Unter „Massenmedien“ stehen die folgenden Wörter: Fernsehen, Radio, Zeitung, Zeitschrift, Buch. Unter „Andere Medien“ steht: Computer, Handy, Spielkonsole, Gameboy, Telefon. Sarah findet die Gruppe „Andere Medien“ irgendwie komisch. „Darunter kann ich mir gar nichts vorstellen“, sagt sie.

Das findet Frau Siebrecht zwar auch, aber der Klasse fällt einfach kein besseres Wort ein. Es ist

5

6

jetzt auch schon fast acht Uhr und alle sind ganz schön müde von der Fahrt. Da hat Sarah eine Idee. „Es gibt Medien, da ist schon alles vorgegeben und man muss nur noch hinschauen oder anhören oder lesen. Das sind alle Massenmedien. Und dann gibt es Medien, bei denen man mehr selbst machen muss. Beim Computer spielen muss man zum Beispiel selbst steuern. Und als Drittes gibt es noch Medien, die einem nur dabei helfen, anderen Leuten etwas mitzuteilen. Bei denen muss man alles selbst machen. Zum Beispiel beim Handy. Man benutzt es, wenn man mit jemandem sprechen will, aber Sprechen muss man selbst.“ Frau Siebrecht findet, dass das eine gute Aufteilung ist. Sie schlägt ein neues Blatt auf dem Flipchart auf und schreibt:

1. Medien, bei denen (fast) alles vorgegeben ist
2. Medien, bei denen man selbst steuern muss
3. Medien, die helfen, mit anderen Menschen zu reden

Am nächsten Morgen sitzen alle schon um sieben Uhr am Frühstückstisch. Sie wollen gleich nach dem Frühstück zum Hafen gehen und einen echten Fischkutter besichtigen. Alena hat noch ganz kleine Augen, weil sie gestern Abend noch lange mit ihnen

Zimmernachbarinnen Sarah und Aische geflüstert hat. Wieder sitzt sie neben Herrn Siebrecht. „Sie hatten gestern übrigens Unrecht“, sagt sie und schlürft ein bisschen lustlos an ihrem Hagebuttentee.

Herr Siebrecht schaut sie verwundert an. Auch er sieht noch ziemlich müde aus. „Warum?“

„Weil Sie gestern gesagt haben, das werden ja schöne medienfreie Tage.“

„Ja und?“ fragt Herr Siebrecht.

„Naja“, sagt Alena. „Erstens haben wir gestern Abend noch lange über Medien geredet und zweitens haben wir ganz schön viele Medien mit dabei.“

„Aha“, wundert sich Herr Siebrecht, „welche denn?“

„Lukas und Tom haben beide ihren Gameboy dabei und Aische hat ein Handy. Mit dem kann man nicht nur telefonieren, sondern auch spielen. Und schließlich haben wir alle Zettel und Stifte mitgenommen“, sagt Alena und lächelt verschmitzt. „Damit können wir zum Beispiel Briefe an unsere Eltern schreiben und Briefe sind schließlich auch Medien.“

„Stimmt, daran habe ich noch gar nicht gedacht“, antwortet Herr Siebrecht. Er trinkt einen großen Schluck aus seiner Kaffeetasse und sieht schon etwas wacher aus als vorher.

7

8



Käpt'n Fischers Logbuch

Der Vormittag am Hafen ist für die Klasse 4b sehr aufregend. Sie besichtigen einen großen Fischkutterm mit dem Namen „Josefine“. Sie schauen zu, wie die Fischer die Netze reinigen und unterhalten sich lange mit dem Kapitän des Fischkutters. Und das Witzige ist: Er heißt mit Nachnamen sogar Fischer. Als sie sich alle in seine Kabine drängen, notiert er gerade etwas in einem kleinen Büchlein. Er erklärt es den Kindern ganz genau.

„Das ist ein Logbuch. Das heißt aber nicht so, weil alles darin gelogen ist!“ lacht er und hält das Buch in die Höhe. „Logbuch ist ein Fachbegriff aus der Seefahrt. Der Kapitän eines Schiffes muss immer ganz genau aufschreiben, was an einem Tag auf seinem Schiff alles passiert ist. Er schreibt auf, wo er hergefahren ist, wie das Wetter war, ob er irgendetwas Ungewöhnliches gesehen hat und wie lange er unterwegs war.“

Die Kinder sehen in dem Buch viele Tabellen und Zeichnungen. Dazwischen stehen einige Zeilen handgeschriebener Text.

9

„Beim Raumschiff Enterprise gibt es so etwas auch“, ruft Tom, der hinter Leons breitem Rücken kaum zu sehen ist.

„Mein Bruder guckt das immer und manchmal trägt der Raumschiffkapitän auch etwas in sein persönliches Logbuch ein.“

„Viele Kapitäne haben beides“, sagt Kapitän Fischer und nickt. „Einmal ein offizielles Logbuch, in das auch die Wasserschutzpolizei hineinschauen darf, und dann noch ein persönliches Logbuch, in dem der Kapitän Dinge notiert, die andere nicht sehen dürfen, ohne vorher zu fragen. Heute habe ich zum Beispiel in mein offizielles Logbuch hineingeschrieben: „Ausfahrt um 4:15 Uhr. Klares Wetter bei ruhiger See. Einlauf im Hafen gegen 8:00 Uhr.“ In meinem persönlichen Logbuch steht, dass ich heute Morgen den Sonnenaufgang besonders schön fand und dass ich dem Hafenmeister Seemannsgarn erzählt habe. Er hat mich nämlich über Funk gefragt, was wir alles gefangen haben und ich habe ihm von einer Makrele erzählt, die über einen Meter lang war. Das war natürlich übertrieben, aber das bleibt unter uns, ist das klar?“

10



Aus der Übung

Am Nachmittag gehen die Kinder zusammen mit Frau Lange und Frau Siebrecht an den Strand und bauen Flutburgen ganz nah am Wasser. Als sie beim Abendessen sitzen, fängt Leon wieder mit dem gleichen Thema an wie am Abend vorher.

„Ich verpasse schon wieder das ganze Fernsehprogramm! Außerdem kann mein Bruder jetzt die ganze Zeit das Autorennspiel auf der Playstation üben und wenn ich wiederkomme, ist er bestimmt viel besser als ich!“

So langsam verliert Frau Siebrecht die Geduld. „Musst du eigentlich immer über deine blöden Glotzkisten reden!“ ruft sie.

Leon guckt erst etwas erschrocken, dann zuckt er mit den Schultern.

„Na“, sagt er und grinst. „Manchmal muss ich auch über das Essen meckern.“ Heute ist sein Teller allerdings schon leer. Es gab Pommes Frites und Hähnchenkeulen.

11



Das Freizeitlogbuch

Beim Stuhlkreis nach dem Essen hat Frau Siebrecht eine Aufgabe für die Kinder.

„Ich möchte, dass ihr alle während unserer Klassenfahrt ein Logbuch schreibt. Und zwar ein offizielles Logbuch und ein persönliches Logbuch. In das offizielle Logbuch schreibt ihr ganz genau hinein, was ihr an dem Tag gemacht habt, wie das Wetter war und ob ihr bestimmte Aufgaben bekommen habt. In das persönliche Logbuch könnt ihr hineinschreiben, was ihr wollt. Ich zum Beispiel werde in mein persönliches Logbuch hineinschreiben, was ich besonders schön fand und was mich am meisten aufgeregt hat.“

Alle Kinder laufen nach oben in ihre Zimmer, um die Hefte zu holen, die sie extra für die Klassenfahrt mitgenommen haben. Dann setzen sie sich in den Kreis und jeder schreibt einen Logbucheintrag in das Heft. Frau Siebrecht hat aber noch eine weitere Aufgabe für die Kinder.

„Leon hat mich heute beim Abendessen auf eine Idee gebracht“, sagt sie. „Schreibt doch auf einen Extrazettel, was ihr heute vor einer Woche gemacht habt. Versucht euch genau zu erinnern und

12

schreibt alles auf, was euch noch einfällt. Das gilt auch für die Sendungen, die ihr im Fernsehen geschaut habt und die Computerspiele, die ihr gespielt habt“, sagt sie und schaut dann Leon ganz scharf an. „Und falls ihr letzte Woche zu Hause auch dauernd über das Essen gemeckert habt, würde mich sehr interessieren, was eure Eltern dazu gesagt haben.“



Wie man hundert Millionen Würmer zählt

Auch am nächsten Tag müssen die Kinder wieder früh aufstehen. Heute wollen sie mit Herrn Peddersen, dem Herbergsvater, eine Wanderung durch das Watt machen. Das Watt, hat Ihnen Frau Siebrecht erklärt, ist eigentlich Meeresboden, der fast die Hälfte der Zeit nicht unter Wasser ist. „An der Nordsee gibt es nämlich Gezeiten. Ebbe und Flut“, erklärt sie. „Ebbe bedeutet, dass sich das Meer ganz weit zurückzieht, bei Flut kommt das Wasser bis fast an den Deich heran.“ Das finden die Kinder aufregend. Doch kein Kind ist so aufgeregt wie Herr Siebrecht. Immer wieder steht er vom Frühstückstisch auf und studiert genau den Gezeitenplan, der an der Wand des Essensraums hängt. Als Alena ihn schließlich fragt, warum er so nervös ist, erklärt er es ihr. „Eine Wattwanderung kann ganz schön gefährlich sein. Wenn man weit in das Watt gelaufen ist und die Flut kommt, dann kann es passieren, dass man nicht schnell genug wieder an Land kommt. Und dann kann man ertrinken.“ „Jetzt machen Sie den Kindern mal keine Angst“, ruft Herr Peddersen, der schon mit Gummistiefeln

13

14

im Essensraum steht. „Wenn ich eine Wattwanderung führe, ertrinken normalerweise höchstens drei oder vier Kinder. Die anderen werden bloß ein bisschen nass.“ Alena erschreckt sich. Dann aber sieht sie, dass Herr Peddersen sie angrinst. „Nur Spaß“, sagt er, „alter Wattführerwitz.“

Herr Peddersen hat früher mal Biologie studiert und zeigt den Kindern auf der Wattwanderung, wie viele Tiere unter dem nassen Sand leben. Er zeigt Ihnen Wattwürmer, Taschenmessermuscheln und erklärt Ihnen, woran man die vielen verschiedenen Möwenarten erkennt, die auf der Suche nach Nahrung flach über das Watt fliegen. „Ich würde mal gerne wissen, wie viele Wattwürmer es im ganzen Wattenmeer gibt“, sagt Sarah. „Aber das kann ja kein Mensch zählen.“ „Doch“, sagt Herr Peddersen. „Das ist eigentlich ziemlich einfach.“ „Und wie soll das gehen?“ wundert sich Sarah. „Naja, indem man sich einen Quadratmeter, also eine Fläche von einem Meter mal einem Meter Watt ganz genau anschaut und alle Tiere zählt, die man dort findet“, erklärt Herr Peddersen. „Und da man von Satellitenfotos ziemlich genau weiß, wie groß das Watt ist, kann man dann in Etwa schätzen, wie

viele Wattwürmer es gibt. Mal ein Beispiel: Wenn du auf einem Quadratmeter Watt hundert Wattwürmer finden würdest, und wenn du weißt, dass das Watt insgesamt eine Millionen Quadratmeter groß ist, könntest du ausrechnen, dass es hundert Millionen Wattwürmer gibt. So schätzen Biologen oft, wie viele Lebewesen es in einem bestimmten Gebiet gibt. Das ist richtig wissenschaftlich. Aber du siehst schon, dass man als Wissenschaftler sehr genau sein muss. Wenn man sich auf dem einen Quadratmeter nur ein bisschen verzählt, gibt es gleich ein paar Millionen Wattwürmer mehr oder weniger.“ „Und was ist, wenn der eine Quadratmeter, auf dem man zählt, ganz anders ist als der Rest vom Watt?“ fragt Markus, der Herrn Peddersens Erklärung aufmerksam zugehört hat. „Eine gute Frage“, antwortet Herr Peddersen. „Damit so etwas nicht passiert, geht man in verschiedene Teile des Watts und zählt dort immer einen Quadratmeter aus. Dann kann man sich ausrechnen, wie viele Wattwürmer im Durchschnitt auf einem Quadratmeter leben.“

15

16



Wie man richtig auswertet

Am Abend nach dem Essen lesen die Kinder sich im Stuhlkreis vor, was sie in ihre Logbücher eingetragen haben. Dann fragt Frau Siebrecht nach der Aufgabe von gestern, in der sie sich an die letzte Woche erinnern sollten. Alle Kinder rufen durcheinander und erzählen, was sie gestern vor einer Woche alles gemacht haben. Markus und Leon haben ganz viel Fernsehen geguckt und Leon hat außerdem gegen seinen Bruder Autorennen gespielt. Aische hat erst ein Buch gelesen und war dann mit ihrer Mutter und ihrer kleinen Schwester einkaufen. Daniel, der mit in Leons Zimmer schläft, war erst beim Flötenunterricht und dann noch beim Handball. Frau Siebrecht verliert schnell den Überblick.

„Nicht alle durcheinander!“ ruft sie. „Wir wollen doch versuchen, alles ganz genau

zusammenzutragen, damit ich weiß, wie eure Freizeit ungefähr aussieht.“

Aber wie? Da meldet sich Sarah. „Ganz einfach, wir machen es wie die Biologen und tragen alles in eine große Liste ein. Dann können Sie den Durchschnitt errechnen und wissen dann ganz genau, was wir alle im Durchschnitt machen.“

Frau Siebrecht hält das für eine gute Idee. Leon ist davon nicht sehr begeistert.

„Na toll, und dann sagen Sie mir nachher wieder, dass ich viel zu viel Fernsehen gucke und Computer spiele und das finde ich gemein.“

Markus findet das auch. Aber Frau Siebrecht weiß eine Lösung.

„Dann schneidet doch einfach den Abschnitt aus dem Heft heraus, auf dem ihr euer Logbuch für den Tag in der letzten Woche eingetragen habt und schreibt nicht euren Namen darauf. Dann könnt ihr mir alle Abschnitte zusammen abgeben und ich weiß nicht mehr, wer zu welchem Abschnitt gehört.“

17

18

„Aber Sie können unsere Schrift doch auseinanderhalten“, meint Daniel. Frau Siebrecht lacht: „Dann schreib den Logbucheintrag eben noch einmal in besonders schöner Schrift ab, bevor du ihn abgibst. Deine Sauklaue erkenne ich sonst tatsächlich sofort.“



Den ganzen Tag vor der Spielkonsole

Es regnet in Strömen. Die Kinder der 4b sitzen am Frühstückstisch und starren lustlos auf die Graubrotstücken in den Brotkörben. Eigentlich wollten sie heute am Strand Drachen steigen lassen, aber das muss nun ausfallen. Auch Frau Lange und Herr Siebrecht machen Gesichter wie drei Tage Regenwetter. Sie hatten sich seit gestern Abend auf das Basteln der Drachen vorbereitet.

„Es hilft alles nichts“, sagt Frau Siebrecht. „Wir gehen jetzt gemeinsam in den Gruppenraum und machen Unterricht.“

Die Kinder stöhnen. Unterricht! Auf einer Klassenfahrt! Doch ihre Lehrerin bleibt dabei. Sie setzen sich in den Stuhlkreis. Weil sie keine richtigen Tische haben, haben sie ihre Hefte auf dem Schoß.

„Ich habe mir gestern noch einmal die Ergebnisse aus Eurem Logbuch von der letzten Woche angeschaut“, sagt Frau Siebrecht. „Unglaublich, wie viele unterschiedliche Dinge ihr in eurer Freizeit tut. Einige gehen in Sportvereine, einige gehen raus und spielen mit den Nachbarkindern, andere treffen sich mit Klassenkameraden oder gehen in

19

20

die Musikschule und einige..." und sie schaut dabei in die Richtung von Leon und Markus, die ihr genau gegenüber sitzen, "...und einige scheinen den ganzen Tag nur vor dem Computer zu hocken."

Leon fühlt sich sofort angesprochen. „Ich habe überhaupt keinen Computer!“ ruft er.

„Aber eine Playstation“, ruft Aische. „Das ist doch das Gleiche.“

„Du hast doch überhaupt keine Ahnung“, sagt Leon.

„Eine Playstation ist eine Spielkonsole und ein Computer ist... eben ein Computer.“

„Was ist denn der Unterschied?“ erkundigt sich Frau Siebrecht. Sie weiß es nämlich auch nicht genau.

„Eine Spielkonsole ist nur zum Spielen da“, sagt Markus noch bevor Leon antworten kann. „Mit einem Computer kann man alles Mögliche machen. Im Internet surfen, Texte schreiben, Fotos angucken, alles eben.“

„Dann ist ein Computer doch viel besser, oder?“ fragt Frau Siebrecht.

„Ne, der ist nämlich viel komplizierter und es dauert viel länger, bis man ihn gestartet hat. Mit meiner Spielkonsole könnte sogar meine Mutter umgehen“, antwortet Leon und die Klasse lacht. „Aber natürlich lasse ich sie nicht spielen, schließlich ist das meine Playstation.“

21



Ganz schön schlimm

Frau Siebrecht hat eine neue Aufgabe für die Kinder. Sie möchte, dass jeder aufschreibt, was an Computerspielen gut ist und was nicht so gut ist. Damit es leichter für die Kinder wird, bittet Frau Siebrecht sie, ein schönes Erlebnis mit einem Computerspiel aufzuschreiben und ein nicht so schönes Erlebnis. Zehn Minuten lang ist es mucksmäuschenstill im Raum, weil alle Kinder angestrengt nachdenken und schreiben. Dann dürfen die Kinder der Reihe nach vorlesen, was sie aufgeschrieben haben.

Leon hat Folgendes geschrieben: „Schön war, als ich zum ersten Mal gegen meinen Bruder Need for Speed gewonnen habe. Das ist ein Autorennspiel“, fügt er hinzu, als ihn seine Lehrerin fragend anguckt. Er liest weiter. „Ich habe ganz lange geübt, weil mein Bruder fast ein Jahr älter ist als ich und vorher immer gewonnen hat. Aber dann habe ich gewonnen und seitdem gewinne ich fast immer.“ „Und hast Du auch ein nicht so schönes Erlebnis aufgeschrieben?“ ruft Alena.

Leon nickt. „Nicht so schön war, als ich einmal eine Woche lang Playstation-Verbot bekommen habe,

22

weil ich mein Zimmer nicht aufräumt hatte. Dann bin ich zu Markus gegangen und wir haben dort gespielt.“

„Na ganz toll“, sagt Frau Siebrecht. „Glaubst du nicht auch, dass deine Eltern gute Gründe dafür hatten, dir für einige Zeit die Playstation zu verbieten?“

„Was kann denn die Playstation dafür, wenn ich mein Zimmer nicht aufräume!“ ruft Leon.

Frau Siebrecht schaut in die Runde. „Was denkt ihr, ist die Playstation schuld, dass Leon sein Zimmer nicht aufräumt hat?“

„Das ist Quatsch“, sagt Aische. „Der einzige, der was dafür kann, ist Leon. Der hatte einfach keine Lust zum Zimmer aufräumen.“

Jetzt meldet sich Daniel. „Manchmal ist das aber auch richtig schwierig, mit dem Spielen aufzuhören. Wenn ich gerade richtig gut bin und schon ein ganz hohes Level erreicht habe, will ich auch nie aufhören. Zimmer aufräumen oder Hausaufgaben ist mir dann völlig Schnuppe! Und das ist irgendwie auch die Schuld der Playstation, weil die so spannend ist.“

„Und warum hörst du dann doch irgendwann zu spielen auf?“ fragt Frau Siebrecht.

Daniel zieht ein langes Gesicht. „Weil ich nie länger spielen darf als eine halbe Stunde. Meine Mutter passt da immer ziemlich genau auf.“

23

Nun sollen noch andere Kinder vorlesen. Frau Siebrecht sieht, dass Sarah ganz klein auf ihrem Stuhl geworden ist. „Na, Sarah, möchtest du nicht vorlesen?“

„Ich habe aber kein schönes Erlebnis aufgeschrieben, sondern nur ein schlimmes“, sagt Sarah leise. Dann liest sie vor: „Einmal hat mein Bruder mir ein Computerspiel gezeigt, das ganz schlimm war. Da waren überall böse Monster, die man abschießen musste und man hat richtig ihr Blut gesehen. Und die ganze Zeit war unheimliche Musik. Mein Bruder hat gesagt, dass er das Spiel von einem Freund kopiert hat und dass es für Kinder verboten ist. Danach habe ich die ganze Nacht schlecht geträumt und durfte schließlich bei meinen Eltern im Bett schlafen.“

„Mummel“ zischt Daniel ihr zu, aber Frau Siebrecht hat es gehört. „Daniel, du bist ganz schön gemein“, tadelt sie ihn. „Ich möchte, dass ihr heute Nachmittag alle ein Bild malt. Es soll ein Bild sein, über etwas, was ihr im Fernsehen oder beim Computer spielen gesehen habt und was euch richtig Angst gemacht hat.“

24



Bettgeflüster

Als die meisten Kinder schon längst schlafen, flüstern Markus, Leon und Daniel noch lange. Sie liegen in ihren Betten und reden über Dinge, die Frau Siebrecht lieber nicht hören soll.

„Ich habe einen Onkel Alex“, wispert Daniel, „der ist bloß zehn Jahre älter als ich. Das kommt daher, weil er der jüngste Bruder meiner Mutter ist. Und Alex spielt die ganze Zeit solche Spiele, von denen Sarah eben erzählt hat.“

„Cool!“ sagt Leon fast schon laut.

„Nee, überhaupt nicht cool“, flüstert Daniel zurück. „Meine Mutter hat zu meinem Vater gesagt, dass sie sich ganz große Sorgen um Alex macht, weil er fast nur noch in seinem Zimmer sitzt und kaum mehr mit anderen Leuten spricht. Sie sagt, dass er ein richtiger Einzelgänger geworden ist. Und sein Studium schafft er auch nicht. Mama sagt, er ist richtig süchtig.“

„Und wenn schon“, entgegnet Leon. „Wenn ich mal erwachsen bin und spielen darf, was ich will, dann gehe ich auch nur noch zum Essen runter in die Küche. Das ist doch supercool! Dein Onkel ist bestimmt ein Ass im Computer spielen.“

25

„Du bist manchmal ganz schön blöd, Leon“, mischt sich Markus ein. „Glaub bloß nicht, dass ich dich besuchen komme, wenn du nur noch in deinem Zimmer herumhockst.“

„Hey Mann“, ruft Leon jetzt richtig laut. „Du bist doch mein Freund!“

„Meinst du mich, oder meinst du deine Playstation?“ fragt Markus scheinheilig, obwohl er genau weiß, wer gemeint ist.

Leon ist für eine Weile still. Nicht, weil er müde ist, sondern weil er beleidigt ist. Schließlich dreht er sich zu Daniel um.

„Glaubst du denn wirklich, dass dein Onkel vom Computer spielen so komisch geworden ist?“ fragt er.

„Keine Ahnung“, sagt Daniel. „Ich glaube, Mama hat mal gesagt, dass Alex schon als Kind Schwierigkeiten hatte, Freunde zu finden. Aber durch das Computer spielen hat er sich bestimmt noch weniger bemüht als vorher.“

„Zum Glück hab ich ja schon Freunde“, meint Leon schließlich und gähnt herzhaft. „Bevor ich so werde wie dein Onkel Alex, müsst ihr mich einfach warnen.“

„Machen wir“, flüstert Markus zurück, bevor er einschläft. „Kannste dich drauf verlassen.“

26



Ein schlechtes Vorbild

Weil es am nächsten Tag nicht mehr regnet, bauen die Kinder zusammen mit Frau Lange und Herrn Siebrecht ihre Drachen. Für das Gerüst leimen sie lange Holzstäbe aneinander und bespannen es anschließend mit fester blauer Müllsackplane. Auf jeden Drachen werden außerdem noch lustige Gesichter aus Tonpapier geklebt. Ganz zum Schluss wird jeder Drache an einer sehr langen Schnur befestigt. Das Basteln dauert ganz schön lange und es ist schon Nachmittag, als sie die Drachen endlich am Strand steigen lassen können. Zwischendurch kommen Frau Siebrecht und Herr Peddersen mit einem riesigen Korb voller belegter Brote und Tee vorbei und alle machen ein Picknick am Strand. Je länger sie jedoch die Drachen steigen lassen, desto nervöser werden Herr Siebrecht und Frau Lange. Irgendwie scheinen sie keine richtige Lust mehr zu haben. Schließlich geht Sarah zu Alena und fragt sie, ob sie weiß, was mit ihrer Mutter los ist. „Klar weiß ich das“, sagt Alena. „Heute ist die letzte Folge von Mamas Lieblingsserie und statt Fernsehen gucken zu können, muss sie hier am Strand stehen und frieren.“

27

„Und was ist mit Herrn Siebrecht?“ fragt Sarah.

„Will der die Serie denn auch gucken?“

„Wohl kaum“, antwortet ihre Lehrerin, die plötzlich hinter ihnen steht. „Heute ist Fußball-Europapokal im Fernsehen und Günther hat Angst, das Spiel zu verpassen.“

Alena findet es lustig, dass Herr Siebrecht ausgerechnet Günther heißt. So heißt ihr Meerschwein nämlich auch. Aber da fällt ihr etwas anderes ein.

„Wo will Ihr Mann das Spiel denn gucken?“ fragt sie Frau Siebrecht.

„Naja“, sagt Frau Siebrecht etwas zögerlich. „Herr Peddersen hat oben bei sich in der Wohnung einen Fernseher und da wollen sie gleich zusammen schauen.“

Markus muss ganz genau hingehört haben, denn obwohl er mindestens fünf Meter entfernt steht, kommt er sofort auf die drei zugehau.

„Das ist total gemein!“ ruft er. „Wir verpassen alle unsere Lieblingssendungen und die Erwachsenen dürfen gucken, was sie wollen!“

Jetzt kommt auch Herr Siebrecht dazu. Er schaut immer wieder auf die Uhr.

„Das ist überhaupt nicht gemein. Das Fußballspiel ist eben sehr wichtig und außerdem bin ich erwachsen und darf gucken, was ich will.“

28

„Spongebob ist auch sehr wichtig und daran, dass ich noch nicht erwachsen bin, habe ich schließlich keine Schuld“, antwortet Markus.
Doch da versteht Herr Siebrecht keinen Spaß. „Das verstehst du nicht und damit Basta“, sagt er und stopft beleidigt davon, um die Drachen einzusammeln.
Seine Frau hat nur wenig Verständnis für ihn. „Ein tolles Vorbild bist du!“ ruft sie ihm hinterher. Aber er scheint sie nicht zu hören. Auch Markus ist jetzt beleidigt. Wie ein Kobold, dem man gerade seinen Schatz gestohlen hat, stampft er auf den Boden und sagt kein Wort mehr. Beim Essen rührt er seinen Teller nicht einmal an.

Abends beim Stuhlkreis ist die Stimmung schlecht. Das Drachen steigen lassen hat zwar allen großen Spaß gemacht, aber der Streit zwischen Markus und Frau Siebrechts Mann hat ihnen die gute Laune verhalet. Ihre Lehrerin lässt sich von der miesen Stimmung anstecken.
„Alles nur wegen des blöden Fernsehens“, murmelt sie.
„Alles nur wegen des blöden Günthers“, flüstert Alena Aische leise zu, achtet aber darauf, dass Frau Siebrecht es nicht versteht. Aische kichert.

29

„Wenn alle Menschen in Deutschland, auch die Kinder, einen eigenen kleinen Fernseher hätten und gucken können, was sie wollen, gäbe es überhaupt keinen Streit mehr über das Fernsehen“, sagt Leon grade zu Daniel.
„Na vielen Dank auch!“ ruft Frau Siebrecht. „Dann müsst ihr euch aber eine neue Lehrerin suchen. Ich wandere dann nämlich aus! Dann würde ja überhaupt niemand mehr miteinander reden und alle starren nur noch auf ihre Glotzel! Wenn es nach mir ginge, sollte man das Fernsehen einfach abschaffen.“ So sauer haben die Kinder ihre Lehrerin noch nie erlebt. Früher als an den anderen Abenden sagt sie allen gute Nacht und schickt die 4b ins Bett.

30



Leuchttürme und Lotsen

Herr Siebrecht guckt wie ein kaputtes Auto. So schlechte Laune hat er. Er stopft am nächsten Morgen ein paar Scheiben Brot in den Mund und trinkt drei Tassen Kaffee dazu. Sein Lieblingsverein hat gestern verloren und mit seiner Frau hat er sich später auch noch gestritten. Dabei hat er sich extra Urlaub genommen, um mit auf die Klassenfahrt fahren zu können.
„Dicke Luft“, denkt Alena, als sie sieht, dass Herr und Frau Siebrecht kein Wort miteinander reden. Weil sie es nicht gut haben kann, dass sich ihre Lehrerin mit ihrem Mann streitet, versucht sie, gute Laune zu verbreiten.
„Was machen wir heute?“ fragt sie und tut dabei sehr fröhlich. „Dürfen wir wieder an den Strand?“
„Im Fernsehen läuft bestimmt irgendwo ein Film über das Leben am Strand, dann müssen wir nicht extra raus“, murmelt Herr Siebrecht und erntet einen bitterbösen Blick von seiner Frau.
„Wir besichtigen heute einen Leuchtturm“, sagt Frau Siebrecht. „Für einige von uns ist eine Erleuchtung bitter nötig.“ Kurz nach dem Frühstück

31

marschieren alle los. Bis zum Leuchtturm ist es nur eine halbe Stunde zu Fuß.

Leon ist sehr erstaunt, dass der Leuchtturmwärter eine Frau ist.
„Wenn der Kapitän des Fischkutters Herr Fischer heißt, heißt die Frau bestimmt Frau Licht oder so“, witzelt er und Markus kichert zum ersten Mal seit gestern Nachmittag. Wofür es Leuchttürme gibt, wissen alle Kinder schon:
„Damit die Leute auf den Schiffen nachts sehen, wo die Küste ist“, antworten sie, als die Frau sie fragt, warum Leuchttürme so wichtig sind. Die Leuchtturmwärterin heißt übrigens nicht Frau Licht, sondern Anneliese.
„Hier nennen mich alle so“, sagt sie, „meinen Nachnamen hab ich fast schon vergessen.“ Die Klasse hat viele Fragen an Anneliese. Ob sie in dem Leuchtturm auch wohnt, ob man sein Leben lang Leuchtturmwärterin bleibt und ob die große Lampe manchmal kaputt geht.
Anneliese beantwortet geduldig alle Fragen.
„Zurzeit wohne ich tatsächlich hier. Aber das muss nicht unbedingt sein. Ich mag den Leuchtturm einfach sehr gerne. Hier ist es immer so schön ruhig.“

32

„Ist dir eigentlich nie langweilig, wenn Du hier so ganz alleine wohnst?“ fragt Aische.
 „Eigentlich nicht“, sagt Anneliese. „Ich bin hier ja nicht eingesperrt und kann immer raus ins Dorf gehen. Und abends lese ich viel oder schaue Fernsehen. Den habe ich mir vorletztes Jahr extra gekauft.“
 „Nicht schon wieder das Fernsehen“, stöhnt Alena leise. „Jetzt geht das schon wieder los.“
 „Guckst du eigentlich viel Fernsehen, wenn du so alleine bist?“ erkundigt sich Leon neugierig. Er findet Anneliese sehr nett und will Frau Siebrecht beweisen, dass es gar nicht schlimm ist, viel Fernsehen zu gucken.
 „Da fragst du mich was!“ lacht Anneliese. „Manchmal gucke ich schon ganz schön viel, wenn ich zum Beispiel nichts Gescheites mehr zum Lesen da habe. Aber so richtig gut finde ich das nachher nicht. Wenn ich zu lange vor dem Fernseher sitze, brummt mir der Kopf immer so.“
 Leon weiß nicht, ob er diese Antwort gut finden soll oder nicht. Aber Anneliese erzählt noch weiter:
 „Ich glaube, mit dem Fernsehen ist das so, wie mit allen anderen Dingen, die man in seiner Freizeit machen kann. Man sollte es eben nicht übertreiben. Ich habe mir vorgenommen, in Zukunft nur die Sendungen anzuschauen, die ich wirklich sehen will.“

33

Wenn ich damit fertig bin, schalte ich die Kiste einfach aus.“
 „Und wie machst du das?“ fragt Sarah.
 Anneliese überlegt. „Ich glaube, die beste Entscheidung war es, mir immer eine Fernsehzeitung zu kaufen und mir schon am Wochenende die Sendungen anzukreuzen, die ich sehen will. So eine Fernsehzeitung ist ja im Prinzip so etwas wie ein Leuchtturm. Sie gibt einem in dem ganzen Wust von Programmen eine gute Orientierung.“
 Leon findet die Idee gut. „Super, dann streiche ich mir einfach alles an und wenn meine Eltern mich fragen sage ich ihnen, dass ich mir das vorher sehr gut überlegt habe.“
 Anneliese runzelt die Stirn. „Ich glaube, so eine Programmzeitung als Leuchtturm reicht bei dir wohl nicht. Was Leichtmatrosen wie du brauchen, ist eher so eine Art Lotse, der neben dir am Steuer steht und der dir hin und wieder sagt, in welche Richtung du fahren sollst. Einen richtigen Medienlotsen eben.“
 Das gefällt Leon schon weniger gut. Er weiß, dass Lotsen Leute sind, die Schiffe und Flugzeugen genau sagen, wo sie lang fahren oder fliegen müssen, damit sie sicher zu ihrem Ziel kommen.

34

„Das klingt jetzt aber ganz schön doll nach meinen Eltern“, mault er.
 Anneliese lacht. „Wenn deine Eltern einen so cleveren Jungen wie dich hinkommen haben, scheinen sie aber hin und wieder auch Recht zu haben.“
 „Ganz schön schlagfertig“, murmelt Leon leise und fragt ob er ein Foto von Anneliese vor dem Leuchtturm machen darf.

35



Der Zweiwochenplan

Den ganzen Nachmittag über dürfen die Kinder am Strand spielen, während Herr Siebrecht und Frau Lange aufpassen, dass nichts passiert. Von Frau Siebrecht ist weit und breit nichts zu sehen. Erst beim Abendessen sitzt sie wieder am Tisch. Sie strahlt über das ganze Gesicht und sieht sehr zufrieden aus. Auch ihr Mann ist wieder gut gelaunt. Die beiden haben sich anscheinend wieder vertragen.

Beim Stuhlkreis nach dem Abendessen legt Frau Siebrecht einen Stapel Fernsehzeitungen in die Mitte.
 „Wie ihr alle wisst, fahren wir morgen wieder nach Hause. Ich freue mich schon darauf, wenn wir in der nächsten Woche alle unsere Logbücher herausholen und uns daraus vorlesen. Aber vorher habe ich noch eine andere Aufgabe für Euch. Hier in der Mitte findet ihr die Fernsehzeitung für die nächsten zwei Wochen. Ich möchte, dass ihr alle die Programmzeitung durchseht und nur die Sendungen ankreuzt, die ihr wirklich unbedingt sehen wollt. Darunter dürfen aber keine Sendungen sein, die

36

euch eure Eltern sowieso verbieten. Und auch keine, die mitten in der Nacht oder während der Schulzeit laufen. Und versucht doch bitte, an mindestens einem Tag gar nichts anzukreuzen, damit ihr mir dann später berichten könnt, ob ein Tag ohne Fernsehen wirklich so schlimm war, wie hier einige immer behaupten. Verstanden?"

Die Kinder machen sich an die Arbeit. Weil nicht jeder eine eigene Fernsehzeitung bekommen hat, schreiben sie sich die Sendungen, die sie sehen wollen, in ihr Heft hinein.

Als alle fertig sind, bittet Frau Siebrecht ihre Schüler, dass jeder einmal zusammenzählt, wie viele Stunden er in den nächsten zwei Wochen Fernsehen schauen will. Einige Kinder kommen auf über 24 Stunden in zwei Wochen.

„Um Himmels Willen“, stöhnt Frau Siebrecht, „da sitzt ihr ja in zwei Wochen mehr als einen ganzen Tag vor der Glotze.“

„Und Computer spielen kommt noch oben drauf!“ strahlt Leon. „Sonst weiß ich ja den ganzen Tag nicht, was ich mit der vielen neuen Zeit anfangen soll.“

„Das kommt gar nicht in die Tütel!“ ruft seine Lehrerin. „Für Computer und Playstation und die ganzen anderen Konsolen sollten wir auch etwas vereinbaren. Daniel hat doch letztes erzählt, dass

er höchstens eine halbe Stunde am Tag spielen darf. Ich finde, das könnte die Obergrenze sein. Und auch bitte nicht jeden Tag.“

Leon verzieht das Gesicht. „Da mache ich nicht mit. Das wird doch oberlangweilig!“

„Vielleicht nicht“, erwidert Frau Siebrecht.

„Überlegt euch doch alle mal, was ihr außer Medien noch gerne in eurer Freizeit macht. In der nächsten Woche können dann einige von euch ihre Lieblingsbeschäftigung vor der ganzen Klasse vorstellen. Vielleicht bekommt Leon dann einige Ideen, was er mit seiner ganzen freien Zeit anfangen soll.“

„Aber Bücher lesen gilt dann auch nicht“, ruft Markus.

„Das sind schließlich auch Medien.“ Frau Siebrecht will ihm widersprechen, merkt dann aber, dass er Recht hat.

„Na gut“, sagt sie, „ich gebe mich geschlagen.

Abgemacht.“

37

38



Brettspiele und Lerncomputer

Nach dem Wochenende kommt die 4b am Montag wieder in ihrer normalen Schulklasse zusammen. Für die meisten Kinder war es komisch, plötzlich nicht mehr den ganzen Tag mit allen Klassenkameraden zusammen zu sein. Sarah hat schlecht Laune. Sie hatte ganz vergessen, dass am Samstag „Wetten, dass...?“ im Fernsehen lief und es nicht auf ihre Liste geschrieben. Weil sie ihren Eltern von der Fernsehliste erzählt hatte, blieb der Fernseher an dem Abend ganz aus.

„Und, was habt ihr statt dessen gemacht?“, fragt Frau Siebrecht neugierig.

„Irgend so ein blödes Brettspiel gespielt.“

„Mahlefitz“ hieß das. Es ist das einzige Spiel, das mein Vater auch kann.“

„Und wieso bist du so schlecht gelaunt?“ wundert sich Frau Siebrecht.

„Weil ich immer gegen Papa verloren habe, deshalb.“

„Aber es ist doch nur ein Spiel“, sagt Frau Siebrecht.

„Leider war es kein Computerspiel“, meint Sarah.

„Sonst hätte ich das Spiel immer wieder neu

gelenkt, so lange, bis ich gegen den Computer-Papa gewonnen hätte.“

„Sehen Sie, Frau Siebrecht, ein Computer ist

nämlich manchmal auch sehr hilfreich!“ ruft Leon.

„Man kann zum Beispiel etwas erst am Computer üben und es dann im normalen Leben anwenden. Mein Bruder lernt schon Englisch, und der hat ein Computerprogramm, mit dem man Englisch üben kann.“

Da muss Frau Siebrecht ihm Recht geben. Die Klasse überlegt eine Zeit lang, was man mithilfe von Medien noch Nützliches machen kann. Nur Sarah ist immer noch schlecht gelaunt. Damit sie wieder bessere Laune bekommt, lässt Frau Siebrecht sie und ein paar andere Kinder die lustigsten Stellen aus ihrem persönlichen Logbuch der letzten Woche vorlesen. Und schließlich stellt Daniel seine Lieblingsfreizeitbeschäftigung vor: Handball spielen. Als er davon erzählt, können alle sehen, wie seine Augen zu leuchten beginnen. Weil die erste Stunde bald schon vorbei ist und Frau Siebrecht auch noch normalen Unterricht machen will, verspricht sie den Kindern, dass die anderen ihre Lieblingsbeschäftigungen im Laufe dieser oder der nächsten Woche vorstellen dürfen, immer am Anfang einer Stunde.

39

40



Der Vertrag

Am Ende der nächsten Woche reden die Kinder der 4b am Freitagmittag noch einmal mit Frau Siebrecht über das Thema Medien. Alle berichten, ob sie es geschafft haben, ihre Fernsehliste einzuhalten. Einige haben die Liste nicht ganz genau eingehalten, aber dafür an einem anderen Tag eine Sendung gestrichen. Selbst Leon hat an zwei Tagen gar kein Fernsehen geguckt.

„Ich hab mich aber ganz schön heftig mit meinen Eltern rumgestritten“, sagt er. „Mama lässt den Fernseher nämlich immer in der Küche laufen, wenn sie was kocht. Und als sie wollte, dass ich helfe, hab ich ihr gesagt, dass die Sendung, die gerade im Küchenfernseher lief, nicht auf meinem Plan steht. Da hat sie ihn schließlich ausgemacht. Aber als Papa und Mama einmal abends eine Serie beim Essen gucken wollten, haben sie den Fernseher nicht abgeschaltet. Ich bin ganz schön ausgeflippt, weil das doch mein fernsehfreier Tag werden sollte. Aber Pustekuchen. Ist aber echt nicht meine Schuld!“

41

Frau Siebrecht ist trotzdem ganz zufrieden. „Ich rede mal mit deinen Eltern darüber“, sagt sie. „Vielleicht findet ihr ja doch noch eine Lösung.“ Dann wendet sie sich der ganzen Klasse zu: „Damit wir nicht wieder alles vergessen, worüber wir während der Klassenfahrt und in den zwei Wochen danach gesprochen haben, habe ich noch einen Vorschlag für euch: Wir schließen einen Vertrag. Da schreiben wir fest, wie viel Zeit alle Kinder höchstens pro Tag vor dem Fernseher verbringen wollen und wie viel Zeit vor dem Computer oder der Spielkonsole. Außerdem könnten wir vereinbaren, dass jedes Kind schon am Anfang einer Woche plant, was es alles im Fernsehen schauen will und sich dann daran hält. Wir können auch vereinbaren, dass wir medienfreie Tage einführen, wenn ihr wollt.“ Die Kinder finden den Vorschlag ganz gut, aber dieses Mal hat Alena einen Einwand. „Ich fände es aber auch schön, wenn wir reinschreiben könnten, was es für sinnvolle Sendungen und Computerprogramme und -spiele gibt. Wir haben ja auch darüber gesprochen wie spannend und lustig und hilfreich manche Sendungen oder Spiele sein können.“ Frau Siebrecht hält das für einen guten Vorschlag.

42

„Und wenn ihr euer nächstes Zeugnis bekommt“, sagt sie, „und euch bis dahin an den Vertrag gehalten habt, bekommt ihr noch ein Extrazeugnis. Ich weiß auch schon wie die Überschrift heißt. Die Leuchtturmwärterin, hat mich auf die Idee gebracht. Weil ihr gelernt habt, selbst genau auszuwählen, welche Medieninhalte ihr wie nutzen wollt, soll auf dem Zeugnis stehen: „Extrazeugnis für eine Ausbildung zum Medienlotsen“.

ENDE

43

Anhang A7

Leitfaden zur ersten Unterrichtseinheit *Vom Leichtmatrosen zum
Medienlotsen*

Leitfaden Unterrichtseinheit 1: Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen

(Zielgruppe: Dritte oder vierte Klasse)

Die Umsetzung dieses Konzeptes ist denkbar einfach: Die Schüler/innen lesen (zusammen in der Klasse und/oder als Hausaufgabe) eine Geschichte über eine Schulklasse, die – eher zufällig – eine Medienunterrichtseinheit entwickelt. Der Medienunterricht von Frau Siebrecht (der Klassenlehrerin) durchläuft dabei die folgenden vier Schritte:

- Medienumgang bewusst machen
- Folgen des Medienumgangs erkennen
- Alternativen entwickeln
- (Umfeld sensibilisieren)

Zuerst entdecken die Kinder, was alles Medien sind und wie stark sie welche Medien nutzen. Zu diesem Zweck führen sie unter anderem ein Medientagebuch (Medienumgang bewusst machen). Von der Klassenlehrerin, die gerade dem Fernsehen und dem Computerspielen kritisch gegenüber eingestellt ist, werden sie dabei immer wieder auf mögliche Gefahren hingewiesen. Einige Kinder wehren sich gegen allzu pauschale negative Urteile über ihren Medienumgang, sehen nun aber auch, dass es tatsächlich auch Probleme in Schule und Familie geben kann, wenn sie nur noch vor dem Computer oder dem Fernseher sitzen (Folgen des Medienumgangs erkennen). Zusammen mit ihrer Lehrerin entwickeln die Kinder Pläne, wie man Medien sinnvoll und mit Spaß nutzen kann, ohne dabei andere Freizeitgestaltungsmöglichkeiten zu vergessen. Sie erstellen einen Fernsehplan, in dem sie vorher festlegen, was sie in der nächsten Woche schauen wollen und schließen letzten Endes einen Medienvertrag über richtigen Medienumgang (Alternativen entwickeln). Da während des Unterrichts immer wieder klar wird, dass das Gelernte nur mit Unterstützung der Eltern umgesetzt werden kann, sollte außerdem eine Elterninformationsveranstaltung stattfinden, in der die Eltern über das Unterrichtskonzept informiert werden (Umfeld sensibilisieren).

Struktur der Geschichte

Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt einen Überblick über die verschiedenen Kapitel und inhaltlichen Elementen der der Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“. Sie soll den Lehrkräften ermöglichen, ihren Unterricht gemäß den ihnen zur Verfügung stehenden Unterrichtsstunden zu planen.

Um zwischen zentralen und weniger zentralen Elementen unterscheiden zu können, wurde jedem Kapitel eine *medienpädagogische Bedeutung* und eine *erzählerische Bedeutung* zugeordnet. Die *medienpädagogische Bedeutung* bezieht sich auf die medienpädagogische Relevanz der in der Geschichte und den Impulsfragen angesprochenen Themen. Die *erzählerische Bedeutung* kennzeichnet, wie wichtig das Kapitel für das Verständnis der Geschichte ist.

Die dunkelgrau unterlegten Kapitel stellen Unterrichtselemente dar, die im Medienunterricht auf jeden Fall verwendet werden sollten. Sie weisen in beiden Kategorien (*medienpädagogische Bedeutung* und *erzählerische Bedeutung*) eine hohe Wertung auf. Diese Kapitel enthalten die Einleitung und die drei zentralen Instrumente (Freizeitlogbuch, Fernsehplan, Medienvertrag).

Hellgrau markierte Kapitel sprechen wichtige medienpädagogische Fragen an, sind aber in der Art ihrer Bearbeitung sehr frei gestaltbar. Die Impulsfragen sind als Anregungen zu verstehen.

Die weiß unterlegten Kapitel enthalten vor allem erzählerische Elemente, die die Geschichte für die Kinder vielschichtiger und interessanter macht. Da sie vom medienpädagogischen

Standpunkt keine oder nicht ganz so zentrale Punkte enthalten, können sie zum Beispiel auch als Hausaufgabe aufgegeben werden bzw. kann ihre Lektüre freigestellt werden.

Bitte beachten Sie, dass der Besitz einer Spielkonsole oder eines Fernsehers im eigenen Zimmer ein zentraler Punkt mit großen Auswirkungen ist (massive Erhöhung der Medienzeiten; verstärkte Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Inhalte). Achten Sie doch bitte darauf, dass dieser Punkt angesprochen wird (siehe Impulsfrage 3, Arbeitsblatt 8).

Kapitel	Angesprochene Themen	Dimension
Eine Woche ohne Spongebob	- Einführung des Medienbegriffes	Medienumgang bewusst machen
Alles Medien oder was?	- Kategorisierung verschiedener Medienarten - Vorstellung verschiedener Mediennutzungsmodi	Medienumgang bewusst machen
Käpt'n Fischers Logbuch	- Vorstellung der Tagebuchmethode	Medienumgang bewusst machen
Aus der Übung	- Gründe für die Nutzung und Faszination von Medien	Medienumgang bewusst machen
Das Freizeitlogbuch	- Aufgabenbeschreibung Freizeit- und Medientagebuch	Medienumgang bewusst machen
Wie man hundert Millionen Würmer zählt	- Erklärung der wissenschaftlich-empirischen Methodik - Wichtigkeit genauer Messungen - Durchschnitt	Medienumgang bewusst machen
Wie man richtig auswertet	- Einführung in die systematische Auswertung der Tagebuchangaben - Vergleich eigenen Medienverhaltens mit dem Medienverhalten anderer Kinder	Medienumgang bewusst machen
Den ganzen Tag vor der Spielkonsole	- Unterscheidung Spielkonsole, Computer - Beschreibung eigener technischer Medienkompetenz im Vergleich zu den Eltern - Beschreibung eigener Gefühle nach stundenlangem Medienkonsum - Vor- und Nachteile von Geräten im Zimmer	Medienumgang bewusst machen Folgen des Medienumgangs erkennen
Ganz schön schlimm	- Medienwirkungen: Faszination und Erfolgserleben - Medienwirkungen: Vernachlässigung von Alltagspflichten und schulischen Aufgaben - Medienwirkungen: Angst - Weitere Medienwirkungen	Folgen des Medienumgangs erkennen
Bettgeflüster	- Medienwirkungen: Abhängigkeit - Medienwirkungen: Soziale Isolation	Folgen des Medienumgangs erkennen
Ein schlechtes Vorbild	- Wahrgenommene Mediennutzung von Erwachsenen (Eltern, Lehrer/innen) - Diskussionsangebot: Der richtige Umgang mit Fernsehen	Folgen des Medienumgangs erkennen Alternativen entwickeln
Leuchttürme und Lotsen	- Gründe für die Fernsehnutzung: Langeweile, Gewohnheit - Möglichkeiten und Grenzen der Selbstkontrolle	Alternativen entwickeln
Der Zweiwochenplan	- Einführung des Fernsehplans als Methode der Selbstregulierung - Einführung der Aufgabe, beliebte nicht-mediale Freizeitbeschäftigungen zu finden und zu beschreiben	Alternativen entwickeln
Brettspiele und Lerncomputer	- Unterscheidung virtueller Misserfolge und als real wahrgenommener Misserfolg in Spielsituationen - sinnvoller Einsatz von Medien - Beschreibung non-medialer Freizeitmöglichkeiten	Alternativen entwickeln
Der Vertrag	- Einführung des Medienvertrages - Mögliche Dimensionen eines Medienvertrages	Alternativen entwickeln

Sie und Ihre Klasse können mithilfe der mitgelieferten Aufgabenstellungen, die Sie separat in einer eigenen Datei finden, nun den Diskussionsprozess in der Klasse 4b nachvollziehen und auf Ihre eigene Klasse übertragen. Wie genau das gehen kann, erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Zunächst folgt aber eine Materialienübersicht:

Unterrichtsmaterialien

Zu den Materialien gehören:

- die Geschichte
- Aufgabenvorschläge,
- das Medientagebuch
- Elternbroschüre

Zur **Geschichte**: Beginnen Sie dann mit der Klasse die Geschichte zu lesen. Wie sie die Lektüre der Geschichte aufteilen und auf welche Aufgaben Sie die Schwerpunkte Ihres Medienunterrichtes setzen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Bitte achten Sie nur darauf, dass alle drei zentralen Instrumente (Medientagebuch, Fernsehplan und Medienvertrag) eingesetzt werden. Als Anregung für Ihre didaktische Arbeit haben wir der Geschichte eine Sammlung von Aufgabenvorschlägen beigelegt, die bereits wichtige Dimensionen der verschiedenen Kapitel der Geschichte thematisieren. Außerdem sollte – möglichst nicht erst am Ende der Unterrichtseinheit – ein Elternabend stattfinden, an dem die Eltern über die Inhalte des Unterrichts informiert werden, an dem aber vor allem Tipps zu einer vernünftigen Medienerziehung im Elternhaus vermittelt werden. Zu diesem Zweck stellen wir Ihnen auch eine **Elternbroschüre** mit einigen zentralen Fakten und Tipps für Eltern zur Verfügung.

Zum **Medientagebuch (Freizeit- und Medienlogbuch)**: Wie Sie in dem Tagebuch sehen können, gibt es unter jedem Tag ein Stempelfeld. In der Woche, in der die Klasse das Medientagebuch führen soll, können Sie hier an jedem Tag, an dem Sie Unterricht in der Klasse haben, Ihre Unterschrift oder einen Stempel unter alle Tage setzen, die die Kinder ausfüllen mussten. So stellen Sie sicher, dass die Kinder das Tagebuch gewissenhaft führen.

Das Tagebuch kann in der folgenden Form eingesetzt werden: Wenn mit der Klasse besprochen wurde, wie das Tagebuch in der folgenden Woche geführt werden soll, trägt jedes Kind an jedem Tag selbstständig seine Aktivitäten in das Tagebuch ein. Es ist dabei hilfreich, wenn die Einträge zwischendurch von der Lehrkraft auf Vollständigkeit überprüft werden, damit kein Tag vergessen wird. Haben die Kinder das Tagebuch eine Woche lang geführt, können sie im Unterricht oder zu Hause die Zeiten ihrer verschiedenen Freizeitaktivitäten zusammenzählen und die Ergebnisse auf der Doppelseite „Meine Woche“ eintragen. Wie Sie sehen, steht auf beiden Seiten von „Meine Woche“ das Gleiche. Bitten Sie die Kinder, alle Eintragungen zweimal zu machen: Erst auf der linken Seite und dann noch einmal auf der rechten. Wenn die Kinder damit fertig sind, bitten Sie sie, die Einträge auf der rechten Seite entlang der vorgezeichneten Linie auszuschneiden und bei Ihnen abzugeben. Weisen Sie dabei darauf hin, dass KEIN Kind seinen Namen auf einen der Schnipsel schreiben soll. So bekommen Sie als Lehrkraft von jedem Kind drei Papierschnipsel: Einmal die Zusammenfassung der Zeiten für die verschiedenen Freizeitaktivitäten, einmal die Eintragungen für den „Oskar der Woche“ und zuletzt für das „Spiel der Woche“. Eine Folie zur Auswertung des Medientagebuches kann Ihnen nun dabei helfen, zusammen mit der Klasse die Zeiten für verschiedene Freizeitaktivitäten auszuwerten. Für jede Kategorie (z.B. „Fernsehen / DVD / Video“) können Sie für jede Zeitangabe eines Kindes in einer entsprechenden Spalte einen Strich machen, so dass die Kinder nach und nach sehen, wie viele Kinder wie viel Zeit mit verschiedenen Freizeit- und Medienaktivitäten verbringen. Mithilfe dieser kleinen anonymen Auswertung können die Kinder auf der einen Seite erfahren, wie kleine wissenschaftliche Untersuchungen funktionieren, auf der anderen Seite können sie sich selbst mit anderen Kin-

dem vergleichen, ohne dass jemand bloßgestellt wird. Kinder, die sehr viel Computer spielen oder fernsehen, erfahren auf diese Weise zum Beispiel, dass ihr Verhalten sich von der Mehrheit der Klasse abhebt. Und Sie als Lehrkraft bekommen einen guten Überblick über das Medienverhalten Ihrer Klasse und können den weiteren Medienunterricht besser auf Ihre Klasse abstimmen.

Elterninformationsbroschüre und Elternabende

Zum Materialienpaket gehört auch eine Elterninformationsbroschüre. Sie können vom KFN auch eine türkische und eine russische Version dieser Broschüre anfordern, wenn dies in Ihrer Klasse notwendig erscheint. Die Broschüren können Sie den Kindern am Anfang der Unterrichtseinheit mit nach Hause geben.

Zusätzlich zu dieser schriftlichen Form der Elterninformation bitten wir Sie, auch einen Elternabend zum Thema „Medienerziehung“ zu veranstalten. Wenn Sie hierzu weitere Informationen benötigen, wenden Sie sich einfach an das KFN.

Anhang A8

Aufgabenvorschläge für die erste Unterrichtseinheit

Was sind eigentlich genau Medien? Wie kann man das Wort am Besten erklären?

Was bedeutet wohl das Wort „Massenmedien“?

Welche Medien fallen dir ein und in welche der Gruppen wärdest du sie einsortieren?

Mit Aischers Handy kann man telefonieren und spielen. Kann man es dann eigentlich genau in eine der Mediengruppen einordnen?

Wenn du einmal daran denkst, wie du und deine Freunde eine Fernsehsendung schauen oder wie ihr B*cher lest: Gibt es da auch Unterschiede zwischen deinen Freunden und dir?

Was ist der Unterschied zwischen einem offiziellen und einem pers*nllichen Logbuch? Worauf muss man bei einem offiziellen Logbuch besonders achten?

Wenn du einmal f*rl*ngere Zeit von zuhause weg bist, welche Medien, welche Fernsehsendungen und Computerspiele w*rdest du vermissen?

Warum w*rdest du diese Medien vermissen?

Mach es so wie die 4b von Frau Siebrecht und schreibe eine Woche lang auf, was du an einem Tag alles gemacht hast. Damit dir das etwas leichter fällt, bekommst du dafür ein eigenes kleines Heft. Notiere alles so wie in einem offiziellen Schiffslogbuch. Versuche genau zu notieren, von wann bis wann du etwas gemacht hast. Dinge wie Essen oder Schlafen brauchst du nicht zu notieren. Es geht vor allem darum, was du in deiner Freizeit getan hast.

Vom Leitenden des Medizinstudiums - Arbeitsblatt 5 - Kapitel 4 - Was man machen soll...

Warum ist es so wichtig, dass man ganz genau z'hilf, wenn man etwas wissenschaftlich untersucht?

Weißt du, was ein Durchschnitt ist? Versuche, es den anderen Kindern zu erklären.

Vom Leitenden des Medizinstudiums - Arbeitsblatt 7 - Kapitel 7 - Was man richtig beantwortet

Mach es in deiner Klasse so wie die Schüler der 4b und werte dein Freizeitlogbuch wie ein richtiger Wissenschaftler aus. Da du das Logbuch schon eine ganze Woche geführt hast, musst du aber zunächst alles zusammenfassen, bevor du die Abschnitte abgibst!

Vergleiche deine Durchschnittswerte für Fernsehen und Computerspielen mit den Durchschnittswerten der ganzen Klasse.

Überlege, welche Fernsehsendungen deine Eltern gucken. Schauen sie insgesamt mehr Fernsehen als du oder weniger? Und wie ist es beim Computerspielen?

Vom Leitenden des Medizinstudiums - Arbeitsblatt 8 - Kapitel 8 - Was man tun soll...

Wie ist das bei dir? Gibt es bei dir zu Hause auch Geräte, mit denen du besser umgehen kannst als deine Eltern?

Hast du auch schon einmal einen ganzen Tag vor dem Computer gesessen und gespielt? Wie hast du dich nachher gefühlt?

Was ist das Gute, wenn man einen Fernseher, einen Computer oder eine Spielkonsole bei sich im Zimmer hat? Gibt es vielleicht auch Nachteile?

Vom Leitenden des Medizinstudiums - Arbeitsblatt 9 - Kapitel 9 - Was man nicht sollte

„berlege einmal, was du über Computer spielen denkst. Was findest du gut, was findest du nicht so gut?

Erzähle deinen Klassenkameraden, was deine Lieblingsspiele am Computer oder der Spielkonsole sind und warum das so ist.

Hattest du auch schon einmal Angst bei einem Computerspiel oder einem Film? Versuch dich genau zu erinnern und male ein Bild von der Szene, vor der du Angst hattest.

Wie du gesehen hast, können Kinder von einigen Filmen oder Computerspielen Angst bekommen. Gibt es noch andere Gefühle, die von einem Film oder einem Computerspiel ausgelöst werden können?

Von Lehrpersonen von Medienkompetenz – Arbeitsblatt 10 – Kapitel 10 – Begleitfächer

Kennst auch du Filme von Leuten wie Daniels Onkel Alex? Was würdest du machen, wenn ein Freund von dir so werden würde?

Von Lehrpersonen von Medienkompetenz – Arbeitsblatt 11 – Kapitel 11 – Ein unbekannte Vorbild

Was denkst du? Hat Frau Siebrecht Recht, wenn sie alle Fernseher einfach abschaffen will? Oder sollte wirklich jeder einen kleinen Fernseher haben, damit alle immer gucken können, was sie wollen?

Von Lehrpersonen von Medienkompetenz – Arbeitsblatt 12 – Kapitel 12 – Leuchtstrome und Leuten

Was machst du, wenn dir langweilig ist? Schaltest du dann auch den Fernseher ein, ohne, dass du etwas Bestimmtes sehen willst?

Von Lehrpersonen von Medienkompetenz – Arbeitsblatt 13 – Kapitel 13 – Nur Fernsehen und Lesen

Mach es wie die Kinder der 4b und stell dir selbst dein Fernsehprogramm zusammen. Kannst du es zwei Wochen lang durchhalten, wirklich nur das zu gucken, was du dir vorgenommen hast?

Leon möchte außerdem Fernsehen auch noch Computer spielen. Glaubst du, dass du es schaffst, dich zwei Wochen lang immer nur für eins der beiden Medien zu entscheiden?

„Berlege dir, was du in deiner Freizeit richtig gerne machst. Es sollte aber nichts mit Medien zu tun haben. Wenn dir etwas eingefallen ist, denke dir aus, wie du diese Freizeitbeschäftigung vor der Klasse so erklären kannst, dass alle anderen verstehen, warum du sie so magst.“

Vom Leichtmetress zum Medienknoten - Arbeitsblatt 14 - Kapitel 14 - Strategiele und -

Warum irritiert man sich eigentlich fast noch mehr, wenn man gegen einen richtigen Menschen verliert, als bei einer Niederlage gegen einen Computergegner?

„Berlege einmal, welche Computerprogramme und Fernsehsendungen es gibt, die Kindern beim Lernen und Verstehen von Zusammenhängen helfen können.“

Ist es für dich auch schwierig, deine Eltern davon zu überzeugen, den Fernseher auszuschalten?

Stellt euch in der Klasse gegenseitig eure Lieblingsfreizeitbeschäftigung vor.

Vom Leichtmetress zum Medienknoten - Arbeitsblatt 15 - Kapitel 15 - Der Vortrag

Sprecht in der Klasse darüber, ob ihr auch einen Medienvertrag schließen wollt. Was in dem Vertrag steht, müssen ihr ganz alleine entscheiden. Wenn ihn am Schluss alle unterschreiben sollen, müssen auch alle Kinder mit dem Vertrag einverstanden sein.

Anhang A9

Freizeit- und Medientagebuch für die erste Unterrichtseinheit

Mein Freizeit- und Medien- Logbuch



Mein Tag

Tipps und Hinweise zum Ausfüllen des Logbuches

- 1) Auf den nächsten beiden Seiten findest du als Beispiel, wie Michael Muster einen Tag verbringt und ihre Unternehmungen in das Tagebuch eingetragen hat. So ähnlich solltest du dein Logbuch auch führen.
- 2) Trage alle deine Unternehmungen (Gespräche mit Eltern, Computer spielen, Fernsehen gucken, Radio hören, Musik machen oder mit Freunden im Haus oder im Freien spielen) in das Tagebuch ein. Nicht angeben musst du beispielsweise, wenn du dich wäschst oder wenn du dich mit deinen Eltern oder deinen Geschwistern streitest. Fange mit deinen Eintragung in der ersten Zeile jeder Logbuch-Seite an und rücke dann mit weiteren Unternehmungen im Laufe des Tages Zeile für Zeile nach unten. Hier kannst du dich am Pfeil ganz am linken Rand orientieren, der dir die Richtung vom „Aufstehen“ bis zum „Schlafen gehen“ anzeigt.
- 3) In der linken Spalte gibst du die Uhrzeit an, wann du mit einer Unternehmung beginnst und wann du damit aufhörst. Außerdem kannst du da noch eintragen, wie viel Minuten deine Unternehmung gedauert hat.
- 4) In die zweite Spalte von Links mit der Überschrift „Was habe ich gemacht?“ schreibst du, was du machst. Spielst du ein Computerspiel oder siehst du einen Film/ eine Serie, schreibe in Klammern hinzu, wie das Spiel, der Film oder die Serie heißt.
- 5) In die dritte Spalte von Links mit der Überschrift „Allen / zu mehreren“ schreibst du, ob du eine Unternehmung alleine oder mit anderen Menschen machst, beispielsweise deinen Eltern, der Oma oder Freunden.
- 6) In die vierte Spalte von Links mit der Überschrift „Zuhause / Anderswo“ fragst du ein, ob du die Unternehmung zu Hause oder Anderswo machst. Beispielsweise, ob du zu Hause oder bei Freunden einen Film guckst, oder am Sportplatz Leichtathletik machst.
- 7) In der rechten Spalte kannst du angeben, wie dir die Unternehmung gefallen hat. Hat sie dir „sehr gut“ gefallen, male drei Sterne, hat sie dir „gut“ gefallen male zwei Sterne oder fandest du sie langweilig oder nicht schön male nur einen Stern.
- 8) Am unteren Rand jeder Seite des Medien- und Freizeit-Tagebuches findest du Zeilen für deinen persönlichen Logbucheintrag. Hier kannst du beispielsweise hinschreiben – wenn du dazu Lust hast – warum du eine Serie/ einen Film/ ein Computerspiel/ ein Spiel mit Freunden toll findest, warum du noch einmal einen Film/ ein Computerspiel/ ein Spiel mit Freunden traurig warst oder schlechte Laune bekommen hast oder warum dir eine Unternehmung, die du an diesem Tag gemacht hast besonders viel Spaß bereitet hat.
- 9) Fülle dein Medien-Logbuch aus, wenn du Zeit dafür hast. Ideal ist es, wenn du das gleichzeitig zu deiner Unternehmung machst.
- 10) Hast du eine Seite deines Logbuches ausgefüllt, bekommst du vielleicht am nächsten Tag einen Stempel deines Lehrers oder deiner Lehrerin auf den dafür vorgesehen Platz im linken unteren Eck.
- 11) Wenn du deine Unternehmungen einer ganzen Woche in dein Logbuch eingetragen hast, fülle am letzten Tag außerdem die Tabellen auf der Doppelseite „Meine Woche“ aus. Die Tabellen findest du jeweils zwei Mal. Fülle dieselben Tabellen auch jedes Mal gleich aus. Für die erste Tabelle musst du die Minuten zusammenzählen, wie lange du in der ganzen Woche mit den aufgezählten Unternehmungen verbracht hast und schreibe die Minutenzahl auf den Strich rechts neben der Unternehmung. Hast du eine genannte Unternehmung gar nicht gemacht, dann tute das Feld auch nicht aus. Für die Kreuztabelle bei der Unternehmung „Computer: Gesamt“ zähle die Angaben der Unternehmungen „Computer/ Konsole spielen“, „Computer: Schreiben“ und „Computer: Internet“ zusammen. In die beiden unteren Tabellen schreibst du deine Lieblingsfilme bzw. deine Lieblingsfernsehsendungen und deine Lieblingscomputerspiele.

Meine Woche

Datum 1. Tag: _____ bis Datum 7. Tag: _____

Zusammenfassung:

Was habe ich gemacht?	Zeit in min.	Was habe ich gemacht?	Zeit in min.
Fernsehen/DVD/Video	_____	Hausaufgaben	_____
Computer/ Konsole	_____	Buch	_____
Spielen	_____	Comic	_____
Computer: Schreiben	_____	Zeitschrift	_____
Computer: Internet	_____	Zeitung	_____
Computer: Gesamt	_____	Sport	_____
Radio	_____	Spielen im Haus	_____
Musik machen	_____	Spielen im Freien	_____
Musik hören	_____	Nichts machen	_____

"Oskar der Woche" - Was sind Deine Lieblings-Filme- und -Serien gewesen, die du in dieser Woche gesehen hast?

1. _____
2. _____
3. _____

"Spiel der Woche" - Was sind Deine Lieblings-Computerspiele gewesen, die du in dieser Woche gespielt hast?

1. _____
2. _____
3. _____

Was habe ich gemacht?	Zeit in min.	Was habe ich gemacht?	Zeit in min.
Fernsehen/DVD/Video	_____	Hausaufgaben	_____
Computer/ Konsole	_____	Buch	_____
Spielen	_____	Comic	_____
Computer: Schreiben	_____	Zeitschrift	_____
Computer: Internet	_____	Zeitung	_____
Computer: Gesamt	_____	Sport	_____
Radio	_____	Spielen im Haus	_____
Musik machen	_____	Spielen im Freien	_____
Musik hören	_____	Nichts machen	_____

"Oskar der Woche" - Was sind Deine Lieblings-Filme- und -Serien gewesen, die du in dieser Woche gesehen hast?

1. _____
2. _____
3. _____

"Spiel der Woche" - Was sind Deine Lieblings-Computerspiele gewesen, die du in dieser Woche gespielt hast?

1. _____
2. _____
3. _____

Klassenergebnis

Datum 1. Tag: _____ bis Datum 7. Tag: _____

Medium	pro Woche	bis 150 min (2,5 Stunden)	bis 300 min (5 Stunden)	bis 600 min (10 Stunden)	bis 1200 min (20 Stunden)	über 1200 min (> 20 Stunden)	Klassen- Durchschnitt (Stunden / Woche)	Klassen- Durchschnitt (Stunden / Tag)
Fernsehen/DVD/Video								
Computer/ Konsole: Spielen								
Computer: Schreiben								
Computer: Internet								
Computer: Gesamt								
Radio								
Buch								
Zeitung								
Zeitschrift								
Comic								
Hausaufgaben								
Spielen im Haus								
Spielen im Freien								
Sport								
Musik hören								
Musik machen								

Anhang A10

Lehrkräftefragebogen zur Implementation der ersten Unterrichtseinheit

Fragen zur Umsetzung des Medienunterrichts

01. Wurde der Unterricht durch Sie oder einen anderen Lehrer des Kollegiums durchgeführt?

- ☐ Ich habe den Unterricht durchgeführt.
- ☐ Ein anderer Kollege hat den Unterricht durchgeführt.
- ☐ anderes: _____

02. In welchem Zeitraum haben Sie den Unterricht durchgeführt?

Datum Beginn des Unterrichts: _____

Datum Ende des Unterrichts: _____

03. Wie viele Schulstunden haben Sie insgesamt für den Unterricht aufgewandt?

Anzahl Schulstunden: _____

04. Bitte schätzen Sie die einzelnen Bestandteile des Unterrichtes ein.

Bestandteil	Wurde dieser Teil durchgeführt?	Wie würden sie den Erfolg eines Bestandteils einschätzen, und zwar entlang der Dimensionen a) Bewusstmachung des Ausmaßes eigenen Medienkonsums b) des Erkennens und Beurteilens der Folgen des Konsums, c) des Aufzeigens von alternativen Freizeitbeschäftigung und d) der Sensibilisierung des Umfeldes	Anmerkungen
Geschichte Vom Leichnam-rosen zum Mediennotizen	☐ ja, vollständig ☐ ja, zum Teil ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	
Medientagebuch	☐ ja, vollständig ☐ ja, zum Teil ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	
Fernseh-Plan	☐ ja, vollständig ☐ ja, zum Teil ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	
Medienvertrag	☐ ja, vollständig ☐ ja, zum Teil ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	
Elternabend	☐ ja, extra zum Thema ☐ ja, als Teil eines Elternabends ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch d) Umfeld sensibilisieren ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	
Verteilung der Elternbroschüre	☐ ja ☐ nein	a) Bewusst machen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch b) Alternativen entwickeln: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch c) Folgen erkennen: ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch d) Umfeld sensibilisieren ☐ gering ☐ mittel ☐ hoch	

05. Wenn die Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“ nur zum Teil durchgearbeitet wurde: Welche Kapitel wurden mit den Kindern bearbeitet, welche nicht?

Kapitel	Wurde bearbeitet	Wurde nicht bearbeitet
Eine Woche ohne Spongebob	☐	☐
Alles Medien oder was?	☐	☐
Käpt'n Fischers Logbuch	☐	☐
Aus der Übung	☐	☐
Das Freizeitlogbuch	☐	☐
Wie man hundert Millionen Würmer zählt	☐	☐
Wie man richtig ausgewertet	☐	☐
Den ganzen Tag vor der Spielkonsole	☐	☐
Ganz schön schlimm	☐	☐
Bettgeflüster	☐	☐
Ein schlechtes Vorbild	☐	☐
Leuchttürme und Lotsen	☐	☐
Der Zweiwochenplan	☐	☐
Brettspiele und Lerncomputer	☐	☐
Der Vertrag	☐	☐

06. Wenn ein Elternabend zum Thema durchgeführt wurde: Wie viel Prozent der Eltern haben daran teilgenommen?

_____ Prozent

07. Ist die Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“ dem Alter der Kinder in Ihrer Klasse angemessen?

- ☐ Ja, genau richtig.
- ☐ Nein, die Geschichte ist eher passend für jüngere Kinder.
- ☐ Nein, die Geschichte ist eher passend für ältere Kinder.

08. Wie gut ist die Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“ bei den Kindern Ihrer Klasse „angekommen“?

- ☐ Sehr gut
- ☐ Eher gut
- ☐ Weniger gut
- ☐ Gar nicht gut

09. Zusammen mit der Geschichte „Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“ haben Sie Arbeitsblätter mit Fragen und Arbeitsvorschlägen zu den einzelnen Kapiteln bekommen. Wie hilfreich empfanden Sie diese Arbeitsblätter für Ihren Unterricht?

- ☐ Sehr hilfreich
- ☐ Eher hilfreich
- ☐ Weniger hilfreich
- ☐ Gar nicht hilfreich

10. Um Ihnen Ziele und Inhalte des Medienunterrichts zu vermitteln, wurden Sie zu einer Fortbildungsveranstaltung eingeladen. Wie gut wurden Sie durch diese Veranstaltung auf den Medienunterricht vorbereitet?

- ☐ Sehr gut
☐ Eher gut
☐ Weniger gut
☐ Gar nicht gut

11. Der Unterricht ist so gestaltet, dass Sie relativ frei in der konkreten Gestaltung sind. Wie beurteilen Sie diesen Aspekt?

- ☐ Ich hätte mir mehr konkrete Vorschläge für die Planung und Gestaltung des Unterrichtes gewünscht.
☐ Ich wäre in meinen Entscheidungen über Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerne freier gewesen.
☐ Ich fand die Vorschläge für Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerade richtig.

12. Was denken Sie: Hat der Medienunterricht eine längerfristige Wirkung in der Klasse?

- ☐ Ja, auf jeden Fall
☐ Eher ja
☐ Eher nein
☐ Nein, auf keinen Fall

13. Wurden neben den einzelnen Maßnahmen des Medienunterrichts weitere Maßnahmen eigeninitiativ durchgeführt? Wenn ja: Erläutern Sie bitte diese Maßnahmen.

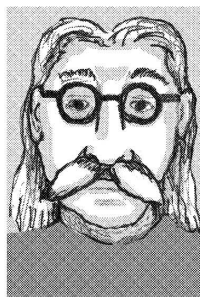
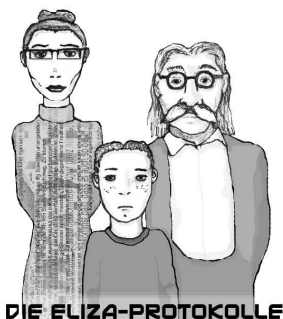
14. Wenn Sie weitere Anmerkungen oder Kritiken bzgl. des Medienunterrichts haben, dann können Sie uns diese hier vermerken. Zugleich möchten wir uns dafür bedanken, dass Sie den Fragebogen ausgefüllt haben.

Feldnummer :

Anhang A11

Lesegeschichte zur zweiten Unterrichtseinheit
Die ELIZA-Protokolle

Kapitel 1 - Nachtschicht



Berlin Der Kritiker hat seinem Buch den Medier Eliza in den konnte. Mit sagte Weize Viele Gesell

2

Das ist es. Vor seinen Augen flimmern die Buchstaben, tanzen auf und ab, bilden kleine, lose Grüppchen und formen sich wieder zu Worten und Sätzen:

Joseph Weizenbaum, geboren am 8. Januar 1923 in Berlin, ist ein deutsch-amerikanischer Informatiker. Weizenbaum bezeichnet sich selbst als Ketzer der Computerwissenschaft (...). 1966 veröffentlichte Weizenbaum das Computer-Programm ELIZA, das als Meilenstein der „künstlichen Intelligenz“ gefeiert wurde. ELIZA simuliert das Gespräch mit einem Psychologen. Weizenbaum war entsetzt über die Wirkung seines relativ einfachen Programms, das nie zum Ersetzen eines Therapeuten konzipiert gewesen war, und wurde durch dieses Schicksalselabris zum Computer- und Medienkritiker. Seit einigen Jahren lebt Weizenbaum wieder in Berlin-Mitte, in der Nähe seiner ehemaligen elterlichen Wohnung.

Bela reibt sich die müden Augen und schaut den Flachbildschirm des Computers an. Es lebe das Internet! Es ist mitten in der Nacht und Bela ist erleichtert, das Richtige gefunden zu haben. Sein Kopf brummt. „Ins Bett“, denkt er, „nur noch ins Bett.“ Doch zunächst muss er den Text noch in sein Schreibprogramm kopieren. Sorgfältig markiert er die Textstelle, die er bei *wikipedia.de* gefunden hat, und klickt mit der rechten Maustaste darauf. Kopieren. Er öffnet sein Schreibprogramm und klickt wiederum mit der rechten Maustaste in das leere Dokument. Einfügen. So einfach geht das, Kopieren und Einfügen, oder, wie es auf Englisch heißt: *copy and paste*. Das Dokument speichert er unter dem Namen *weizenbaum.doc*. Zum Glück haben sie Herrn Prahlmann überredet, dass sie ihren Aufsatz auf dem Computer tippen dürfen, sonst müsste Bela den Text jetzt auch noch mit der Hand abschreiben.

Seine Augen tränen vor Müdigkeit. Wann war er zuletzt so spät noch wach? Gestern. Vorgestern. Die ganze letzte Woche eigentlich. Seit seine Eltern nach Wien geflogen sind, hat er kaum mehr als vier Stunden pro Nacht geschlafen. Mamas Operation war vorgestern. „Alles ist gut gelaufen“, hatte Belas Vater am Telefon gesagt, aber er hörte sich besorgt an. „Jetzt müssen wir warten, wahrscheinlich ein paar Tage“, sagte er noch, „dann wissen wir,

3

ob sie wieder ganz gesund wird.“ Bela versucht nicht daran zu denken, aber es geht nicht. Immer wieder sieht er Mamas Gesicht, wie sie ihm aus dem Fenster des Taxis zuwinkt, das sie zum Flughafen gebracht hat. Ihre Lippen formen einen Satz: „Mach's gut, mein Großer.“ Bela ist sich sicher, dass sie das gesagt hat hinter dem Taxifenster. Doch er fühlt sich nicht groß, er fühlt sich klein, traurig und sehr einsam. Gedankenverloren minimiert er sein Schreibprogramm auf dem Computerbildschirm und klickt auf ein Symbol. Eine bekannte Musik erklingt, ein Starbildschirm öffnet sich, ein Elfenkrieger und ein Ork schauen ihn an. Er wählt den Elfenkrieger und klickt auf den letzten Speicherstand. *Spielstand wird geladen...*

Wieder schweifen seine Gedanken ab zu seinen Eltern, zu seiner Mutter, die in irgendeinem Krankenhaus weit weg in Österreich liegt und zu seinem Vater, der schweigend neben ihrem Bett sitzt und sich Sorgen macht. Immer macht er sich Sorgen... Dann ist Bela mittendrin. Schwerer klären. Metall trifft auf Metall, Holz auf Holz, und überall schreien Feinde und Verbündete durcheinander. Mit einer kleinen Schar anderer Krieger, die er befehligt, gelingt es Bela, einen Wachturm auszuschalten und in das Dorf der feindlichen Orks einzudringen. *Klicke, klicke*. Schnell teilt er seinen Kampftrupp in zwei Gruppen auf. Die einen greifen das Hauptquartier an, die anderen zerstören ein Nachschublager. Doch sein Angriff wird zurückgedrängt. Eine Horde Astwerfer attackiert seine Leute von hinten, seine zweite Gruppe wird von einem weiteren Wachturm angegriffen. Bela verliert mehrere seiner Krieger, bis er sich mit drei Rittern und zwei Bogenschützen aus dem Dorf zurückzieht. So schnell sie können, bringen sie sich hinter ihrer eigenen Stadtmauer in Sicherheit. Er muss sich etwas Neues überlegen, der Feind ist zu stark für einen Frontalangriff. Bela hält kurz inne und klickt sich dann in eine seiner Kasernen, um neue Truppen zu rekrutieren. Es dauert mehr als eine Stunde, bis er den Feind endlich besiegt hat und auch das letzte Gebäude der Orks zerstört ist.

4

Es ist kurz nach zwei. Er musste wirklich ins Bett. Aber die Hausaufgaben! Bela schließt sein Spiel, öffnet die Datei *weizenbaum.doc* und klickt auf das Druckersymbol. Der Laserdrucker seines Vaters fängt an zu surren und speuckt nach ein paar Sekunden ein Blatt Papier aus. Wenigstens einmal Korrektur lesen sollte er ihn noch. Um den Text besser sehen zu können, steht er auf und dreht das schummrige Licht im Arbeitszimmer heller. Peng! Bela zuckt zusammen. Die Birne ist durchgebrannt, und es wird dunkel. Allein das fade Leuchten des Bildschirmescheiners taucht alles in ein blaßes Licht. Hunderte von Schatten huschen durch den Raum, als Bela zur Kommode tappt, in der die Glühbirnen liegen. Er nimmt eine neue Glühbirne heraus, schiebt einen Stuhl bis unter die Lampe und klettert hinauf. Um die heiße Glühbirne nicht anfassen zu müssen, schiebt er seine Hand unter den Ärmel seines Pullovers und droht die Birne heraus. Nur einige Handgriffe, und die neue Birne sitzt in der Fassung. Bela steigt vom Stuhl und betätigt den Lichtschalter. Nichts. Wahrscheinlich ist noch irgendeine Sicherung herausgesprungen. Löse fluchtend durchsucht er die anderen Fächer der Kommode und findet schließlich eine Packung Teelichte und ein paar Streichhölzer. Bela entzündet eins der Teelichte, stellt es auf die Kommode und legt das ausgedruckte Textblatt mit dem Aufsatz daneben.

Der Aufsatz ist zwar ziemlich kurz, aber was soll's. In der letzten Woche konnte er sich sowieso nicht auf die Schule konzentrieren. Alles war ihm egal. Dann aber rief Herr Prahmann ihn Donnerstag nach der letzten Stunde zu sich und beschwerte sich bei ihm. Dass er nicht aufpasse, dass er ständig die anderen ablenke, dass er den Unterricht störe. Bela erzählte ihm nichts von der Operation. Herr Prahmann ist ein älterer, sehr strenger Deutschlehrer. Außerdem ist er stellvertretender Schulleiter. Er mag Bela nicht, ganz und gar nicht. Er mag auch seine Eltern nicht. Belas Noten bei Herrn Prahmann sind nicht besonders gut, ehrlich gesagt sind sie miserabel in letzter Zeit. „Denk an den Aufsatz, den ihr für Montag schreiben müsst“, hatte Herr Prahmann ihn schließlich noch ermahnt, „eine weitere Fünf kannst du dir in diesem Halbjahr nicht mehr leisten!“

5

Da sie keine große Lust dazu hatte, sich um Bela zu kümmern, bot sein Vater ihr schließlich Geld an. Für jeden Tag bekam sie 20 Euro. Ihr Abendbrot schmeckte bisher jedes Mal scheußlich.

7

Das Gymnasium, auf dem Bela in die siebte Klasse geht, veranstaltet eine Projektwoche zum Thema *Berliner Pioniere*. Jede Klasse soll sich mit einer berühmten Berliner Persönlichkeit beschäftigen und während der Projektwoche eine Ausstellung über diese Persönlichkeit veranstalten. Herr Prahmann hat jemanden herausgesucht, den niemand in der Klasse kennt: Joseph Weizenbaum. Er hat der Klasse in der letzten Woche einen langen Zeitungsartikel über Joseph Weizenbaum ausgeteilt und den Schülern die Hausaufgabe gegeben, daraus einen Aufsatz zu schreiben. In dem Artikel ist ein Bild des Wissenschaftlers zu sehen: Ein alter Mann mit langen, grau-weißen Haaren, der etwas verrückt in die Kamera schaut. Bela ist es egal, wer Joseph Weizenbaum ist. Auch Herr Prahmann ist ihm egal und seine Hausaufgaben ernst recht.

Seine Eltern hatten schon lange darüber gesprochen, aber plötzlich musste alles ganz schnell gehen. Am letzten Montag kam der Anruf, dass der Arzt, der Belas Mutter operieren konnte, in der nächsten Woche einen Termin frei hat. Vor drei Monaten wurde in ihrem Gehirn ein Tumor gefunden, eine Stelle, an der sich in ihrem Kopf ein Geschwür ausbreitet. Ein Geschwür, das immer größer wurde und auf das Gehirn drückte. Immer wieder hatte sie rasende Kopfschmerzen, lag tagelang in ihrem Bett und musste starke Schmerzmittel schlucken. Und traurig war sie, immer traurig, und weder sein Vater noch Bela konnten sie trösten. Die Ärzte nannten das eine *Depression*, eine Traurigkeit, die ebenfalls von dem Tumor im Kopf ausgelöst wurde. Bevor der Tumor entdeckt worden war, war Belas Mutter jede Woche zu einem Psychologen gegangen, um mit ihm über ihre Traurigkeit zu sprechen. Aber die Traurigkeit breitete sich aus im Leben seiner Mutter, seines Vaters und in seinem eigenen Leben. Alle machten sich große Sorgen um Mama, und auch Bela und sein Vater wurden immer trauriger, wenn sie sahen, wie groß die Schmerzen sie hatte. Als seine Eltern Dienstag nach Wien flogen, sprachen alle drei kaum ein Wort miteinander. Sein Vater kümmerte sich darum, dass Frau Schäfer, die Nachbarin aus dem ersten Stock, Bela jeden Abend etwas zum Essen brachte und vor der Schule darauf achtete, dass er rechtzeitig aufstand. Er hörte, wie die beiden im Treppenhaus verhandelten.

6

Kapitel 2 – Ein Gespräch in der Dunkelheit



8

Mit dem Teelicht in der Hand geht Bela zurück zum Schreibtisch und setzt sich an den Computer. Ein kurzes Ruckeln mit der Maus, der Bildschirmverschöner verschwindet, und der Computertyp erscheint. Wieder startet er sein Spiel, lädt einen Spielstand und beginnt die nächste Mission. Wenn er seine Spielfigur Galdor steuert, ist sein Kopf frei. Die Missionen sind schwierig, manchmal zum Zähne ausbeißen, aber für Bela sind sie tausendmal einfacher als sein normales Leben. In der neuen Mission muss Galdor eine Gruppe Arbeiter zu einer neuen Goldmine bringen und sie vor Angriffen der Orks beschützen. Um sich schnell bewegen zu können, wählt er Langbogen und ein leichtes Schwert. Schnell ist er wieder mittendrin. Immer auf der Hut vor den Ork-Spihern, löst er seine Arbeiter durch ein geschütztes Waldstück zur nächsten Goldmine. Dort lässt er sie zunächst zwei Wachttore mit einem Schutzwall aufbauen, bevor sie mit dem Gold schürfen beginnen. Auch diese Mission wird bald gewonnen sein. Immer wieder greifen die Orks an, aber viel zu unkoordiniert und harmlos, als dass sie ihm gefährlich werden könnten. Ruhig wartet er ab, bis zwei Späher in Reichweite seines Bogens gekommen sind und erschießt sie, ohne dass sie ihn überhaupt bemerkt haben. Endlich erreicht die Goldanzeige die 10.000. Die Mission ist gewonnen.

Wieder schaut Bela auf die Uhr. Zehn nach drei. Er speichert und schließt das Spiel. Nur noch morgen muss er überstehen. Danach beginnt die Projektwoche, in der es keine Hausaufgaben gibt und keinen normalen Unterricht. Im Internetbereich ist immer noch der Artikel über Joseph Weizenbaum geöffnet. Bela überfliegt ihn noch einmal, um wenigstens ungefähr zu wissen, was drin steht. Der Typ war also ein Computerspezialist, jemand, der Computer bauen und Programme schreiben konnte. Ob er auch Computerspiele programmiert hat? Wieder fällt Bela der Name des berühmten Computerprogramms von Weizenbaum ins Auge: ELIZA. *Er simuliert das Gespräch mit einem Psychologen.* Was soll das eigentlich bedeuten? Wie kann ein Computerprogramm so tun, als sei es ein Psychologe? Bela Mutter geht jede Woche zu einem Psychologen. Ist gegangen, korrigiert er sich, bevor sie jetzt operiert wurde... Hätte seine Mutter nichts gemerkt, wenn

sie mit einem Computer gesprochen hätte? Er versteht einfach nicht, wie so etwas funktionieren soll. War es ein Roboter oder ein Gesicht auf einem Computerbildschirm, mit dem die Leute gesprochen haben? In dem Artikel steht nichts darüber.

Das Wort ELIZA ist bei Wikipedia blau geschrieben, was bedeutet, dass dahinter ein Link zu einem weiteren Artikel liegt. Bela klickt ihn an und gelangt zu einem Eintrag über ELIZA. Aber auch dort steht nichts Genaues darüber, wie ELIZA aussieht oder wie man mit ELIZA spricht. Wieder verschwimmen die Buchstaben vor Belas Augen. „Ins Bett“, denkt er. Er schließt die Augen, und sofort sieht er, was er immer sieht in den letzten Tagen, wenn ihm die Augen zufallen: Das Gesicht seiner Mutter hinter dem Fenster des Toxiz zum Flughafen. „Nein!“ Bela zwingt sich, wieder auf den Monitor zu schauen. Er will nicht schon wieder daran denken, nicht schon wieder. Kampfhafte konzentriert er sich auf den Artikel auf dem Bildschirm. Unter der Überschrift *Wahlscheit* des Wikipedia-Eintrages sieht er einen interessanten Link: *Eliza auf deutsch*. Ohne zu überlegen folgt er der Verknüpfung. Ein neues Fenster öffnet sich. Der Hintergrund ist weiß, darauf in schlichtem Schwarz eine kurze Textzeile:

Eliza: > Hallo, ich bin Eliza. Erzähle mir von deinem Problem...

Es ist ein Chatprogramm! Eliza ist nichts anderes als ein normales Chatprogramm. Offenbar erwartet es eine Antwort. Bela setzt setzt sich vor die Tastatur, tippt ein paar Worte und drückt die Enteraste:

Hallo, ich bin Bela. Was für ein Problem meinst du?

Es dauert nur eine Sekunde, dann kommt die Antwort von Eliza:

Eliza: > Hallo, worüber möchtest du sprechen?

Wieder antwortet Bela und drückt Enter:

9

10

Bela: > Ich möchte dich kennen lernen.
Eliza: > Warum möchtest du mich kennen lernen?

Nicht schlecht. Man hat wirklich das Gefühl, als spreche man mit einem anderen Menschen, denkt Bela. Er antwortet:

Bela: > Weil ich wissen möchte, was an dir so toll ist.
Eliza: > Welche Antwort wäre dir am liebsten?

Das ist eine seltsame Antwort. Was damit wohl gemeint ist? Aber vielleicht sprechen Psychologen wirklich so... Belas Mutter hat ihm nie von den Gesprächen mit ihren Psychologen erzählt, aber aus dem Fernsehen kennt er einige. Sie sitzen meist hinter einem großen Schreibtisch und schreiben etwas auf einen Block, während ihre Patienten auf einem Sofa sitzen oder liegen und von ihren Sorgen und Ängsten berichten. Da er nicht weiß, was genau Eliza von ihm will, bemüht sich Bela, nicht direkt auf die letzte Frage zu antworten:

Bela: > Keine Ahnung. Warum fallen die Leute auf dich herein?
Eliza: > Ist es wirklich das, was du wissen willst?
Bela: > Ja! Warum haben die Leute damals gedacht, dass du ein Psychologe bist?
Eliza: > Hast du schon einmal jemand anderen danach gefragt?
Bela: > Nein.
Eliza: > Ich verstehe.

Was soll das heißen, ich verstehe? Es scheint eher, als würde sie ausweichen. Wenn man ihr eine konkrete Frage stellt, gibt sie nie eine eindeutige Antwort. Wieso eigentlich „sie“? Ist Eliza eine „sie“ oder ein „er“? Oder eher ein „es“? Bela ist verwirrt und müde. Was für ein Geschlecht kann ein Computerprogramm haben? Eigentlich gar keins, oder? Aber wenn man sich mit dem Programm unterhält, stellt man sich automatisch jemand anderen vor. Bei dem Namen Eliza denkt er an eine Frau. Eliza klingt wie ein englischer Name. Eine Frau mit englischem Akzent also? Ist sie jung, ist sie

alt? Eigentlich müsste sie schon älter sein, schließlich wurde sie 1966 programmiert. Aber sie schreibt nicht wie eine ältere Frau, was sie sagt, klingt eher jung. Eine junge Frau mit braunen Augen und dunklen Haaren, die hinten hochgesteckt sind. Und mit einer runden Nase. Jetzt sieht er sie genau vor sich. Ihr Gesicht ist freundlich, aber auch streng. Sie sitzt in einem schwarzen Lehnstuhl und schreibt etwas auf einen großen Block. Bela merkt, dass ihm die Augen zufallen. Er schüttelt sich einmal, setzt sich wieder gerade hin und tippt weiter.

Bela: > Bei Wikipedia steht, dass die Leute damals dachten, du seist ein echter Mensch. Bist du ein echter Mensch?
Eliza: > Vielleicht bin ich nur in deiner Phantasie ein echter Mensch.
Bela: > Nein. Ich denke, dass du ein Computer bist.
Eliza: > Glaubst du das wirklich?
Bela: > Na klar. Es ist drei Uhr nachts. Welcher normale Mensch würde um diese Zeit noch am Computer sitzen und sich mit einem Dreizehnjährigen unterhalten?
Eliza: > Computer beunruhigen dich?

Nein, warum auch? Eliza stellt wirklich seltsame Fragen. Trotzdem ist Bela beeindruckt. Sie reagiert wie ein echter menschlicher Gesprächspartner. Aber beunruhigt ist er nicht. Im Gegenteil: Trotz seiner Müdigkeit fängt die Sache an, ihm Spaß zu machen!

Bela: > Nein! Ich liebe Computer. Ich spiele jeden Tag stundenlang Computer!
Eliza: > Was bedeutet Liebe für dich?
Bela: > Liebe? Weißt nicht. Das ist eine blöde Frage.
Eliza: > Bist du sicher, es ist eine blöde Frage?
Ja. Es geht dich nichts an. Ich spreche mit dir nicht darüber!!
Eliza: > Lass mich hier aus dem Spiel!
Bela: > Okay, vergiss es.
Eliza: > Du denkst ab!
Bela: > Hör zu, Eliza, ich sitze seit Stunden am Rechner um einen blöden Aufsatz über Joseph Weizenbaum zu schreiben und

11

12

über sein dämliches Computerprogramm Eliza. Meine Mutter liegt im Krankenhaus, und ich habe große Angst um sie!
 Eliza> *Wie war deine Mutter zu dir?*
 Bela> *Meine Mutter IST okay! Aber ihr geht es schlecht. Und mir geht es auch schlecht. Ich mache mir Sorgen.*
 Eliza> *Erzähl mehr über deine Familie.*
 Bela> *Da gibts nichts zu erzählen. Alles ist ganz normal. Und ich möchte, dass es auch so bleibt. Dass meine Eltern zurückkommen und wir ganz normal weiterleben können.*
 Eliza> *Glaubst du, du bekommst bald, dass es auch so bleibt?*
 Bela> *Ich hoffe es. Ich möchte es. Ich wünsche es mir so sehr.*
 Eliza> *Soso.*
 Bela> *Ist das alles was dir dazu einfällt? Soso??*
 Eliza> *Was glaubst du?*
 Bela> *Ach, vergiss es. Du bist nur ein blöder Computer.*
 Eliza> *Vielleicht würdest du gerne selbst nur ein blöder Computer sein?*
 Bela> *Ja, manchmal wär das ziemlich cool.*
 Eliza> *Vielleicht hast du ja recht.*

Elizas Fragen sind nicht nur seltsam, sie sind unangenehm. Nichts, worüber Bela gerne reden würde. Er gähnt. „Diese verdammte Müdigkeit!“ Was sollen diese Fragen über seine Mutter und seine Familie? Fühlt sich so ein Gespräch mit einem Computer an? Warum fragt ein Computer so etwas? Vielleicht ist es ein Trick, vielleicht stellt Eliza immer so persönliche Fragen, um den Gesprächspartner zu verunsichern! Und solange Eliza die Fragen stellt, kann Bela ihr keine Fragen stellen. Fragen, bei denen herauskommen würde, dass Eliza nur ein Computerprogramm ist. Er denkt an das Computerspiel, das er gerade spielt. Dort steuert er Tausende von Figuren, kämpft gegen zahllose Computergegner, und auch hier hat er oft das Gefühl, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen.

Was ist eigentlich schwieriger: Ein Spiel zu programmieren, bei dem man das Gefühl haben soll, gegen menschliche Gegner zu kämpfen, oder ein

13

Bela> *Was jetzt? Du redest Schwachsinn. Eben doch bloß ein blöder Computer...*
 Eliza> *Hast du mit Computern ein Problem?*
 Bela> *Nein, hab ich dir schon gesagt.*
 Eliza> *Lass uns über dich sprechen, nicht über mich.*

Sie wiederholt sich. Eben doch nur ein billiges Computerprogramm.

Bela> *Lass uns einfach aufhören.*
 Eliza> *Das führt zu nichts.*
 Bela> *Eben. Mach's gut, Eliza.*

Bela kann kaum mehr die Augen aufhalten. Doch für ihn ist die Sache klar. Ein simples Computerprogramm. Immer müder wird er, doch Eliza verabschiedet sich nicht, sondern antwortet mit einer ihrer Floskeln:

Eliza> *Wir sollten über dich sprechen, nicht über mich.*

Er versucht es noch einmal, dann immer wieder:

Bela> *Mach's gut, Eliza.*
 Eliza> *Ja, ich bin Eliza, und wer bist du?*
 Bela> *Mach's gut, Eliza.*
 Eliza> *Wir sollten über dich sprechen, nicht über mich.*
 Bela> *Mach's gut, Eliza.*
 Eliza> *Ja, ich bin Eliza, und wer bist du?*
 Bela> *Mach's gut, Eliza.*
 Eliza> *Wir sollten über dich sprechen, nicht über mich.*
 Bela> *NEIN ELIZA, WIR SOLLTEN ÜBER DICH SPRECHEN!!!! KENNST DU JOSEPH WEIZENBAUM????*

„Ach, was soll's, Eliza ist erledigt.“ Bela lehnt sich zurück. Er gehört dringend ins Bett. In vier Stunden muss er aufstehen, um rechtzeitig zur Schule zu kommen. Doch dann zögert er. Lieber noch eine weitere Mission spielen.

15

Programm zu schreiben, mit dem man sich normal unterhalten kann? In seinem Spiel kann er zwar verschiedene Strategien ausprobieren, aber trotzdem gibt es immer bestimmte Regeln. Jeder Treffer erzeugt so und so viel Schaden an der gegnerischen Figur. Ritter sind schneller als Fußkrieger, Bogenschützen können nicht so weit schießen wie ein Katapult. Dafür aber schneller. Ein Computer kann nach diesen Regeln genauso spielen wie ein Mensch. Ob Bela gegen einen Freund über das Internet spielt oder gegen einen Computergegner, fällt dabei fast nicht auf. Wie aber ist es in einem Gespräch? Gibt es da auch bestimmte, festgelegte Regeln, nach denen der Computer spielen kann? Klar gibt es Regeln, denkt Bela, aber man kann sie brechen. Man kann etwas völlig Überraschendes sagen. Man kann den Gesprächspartner plötzlich beschimpfen. Man kann ihm unangenehme Fragen stellen. Vielleicht gelingt es ihm, Eliza zu überlisten und zu beweisen, dass sie ein einfaches Computerprogramm ist. Aber wie? Wenn er doch nur nicht so müde wäre. „Nur noch ein bisschen Konzentration“, ermahnt er sich, „Denk nach!“ Endlich kommt ihm eine Idee. Vielleicht sollte er Eliza auch einmal nach *dies* Eltern fragen. Besser gesagt nach ihrem Vater...

Bela> *Kenntst du Joseph Weizenbaum?*
 Eliza> *Lenke nicht von dir ab.*

Doch Bela ist auf der Hut. „Nein“, denkt er, „nicht ich lenke ab, du lenkst ab! Das kannst du nämlich ziemlich gut!“ Und er bleibt hartnäckig:

Bela> *Aber ich will es wissen? Kennst du Joseph Weizenbaum?*
 Eliza> *Und wie willst du das vorwirklichen?*
 Bela> *Was meinst du damit?*
 Eliza> *Brauchst du Bestätigung?*
 Bela> *Ich verstehe nicht, was du meinst.*
 Eliza> *Ist es wirklich das, was du wissen willst?*

Jetzt hat er sie! Elizas Antworten sind sinnlos. Wenn man sie nicht ausweichen lässt, schreibt sie keinen vernünftigen Satz mehr. Bela muss sie noch ein wenig reizen:

14

Lieber gar nicht schlafen heute Nacht. Bela weiß genau, was passieren wird, wenn er erst wieder in seinem Bett liegt. Die Bilder werden wieder da sein. Seine Mutter am Fenster des Taxis. Sein Vater, wie er ihm die Hand auf die Schulter legt, bevor sie wegfahren. Auch die Alpträume werden wieder da sein. Von einem langen, dunklen, kalten Flur, auf dem Bela dringend jemanden finden muss. Immer wieder der gleiche Flur. Er muss sich beeilen, sonst ist es zu spät, doch er kann sich nicht bewegen. Wie angewurzelt steht er in der Mitte des Ganges, und niemand ist da, um ihm zu helfen. Unten aus dem Treppenhaus kommen Schritte. Marschierende Stiefel. Raue Stimmen erklingen, das Klirren rostiger Säbel: Orks! Hunderte! Wo sind seine Waffen? Irgendwo in der Nähe flackert eine Kerze, lodert auf und erlischt. Dann hört er die Schreie. Es ist seine Mutter.



16

Kapitel 3 – „Ich bin ein Meister aller Waffen!“



17

Das fühlt sich anders an als eben, denkt Bela. Es ist anders. Eliza ist anders.

- Eliza> Erzähle mehr von dir.
Bela> Ich spiele gern Computer.
Eliza> Interessant. Was spielst du denn so?
Bela> Strategie- und Rollenspiele. Am liebsten eine Mischung aus beidem.
Eliza> Was fasziniert dich an diesen Spielen?
Bela> In diesen Spielen kann ich jemand ganz anders sein. Ich bin kein dreizehnjähriger Schüler mehr, kein normales Kind mit normalen Eltern und einem normalen Leben. Ich kann ein Zauberer oder ein Elfenkrieger sein. Oder auch ein Ork, ein Troll oder ein Kobold. Ich trage Rüstungen, die leicht sind wie Seide und hart wie Diamanten. Ich bin ein Meister aller Waffen, kann mit Schwert, Bogen und Speer umgehen und bin stärker als alle anderen. Ich kann eine ganze Armee von Kriegen aufstellen und mit ihnen gegen einen übermächtigen Feind kämpfen.
Eliza> Rüstungen, Schwerter, Krieger: Das klingt sehr brutal.
Bela> Aber es ist doch ein Spiel, es ist reine Phantasie. Die Welt ist anders dort, mit riesigen Wäldern und großen, uneinnehmbaren Burgen. Sie ist voller Magie. Mit einem Zauberer kann ich Menschen und Orks in Schafe verwandeln. Ich kann Verwundete heilen und Kobole verfluchen. Ich kann einen mächtigen Elergen beschwören und ihn gegen eine feindliche Armee schicken. Das ist nicht die Wirklichkeit. Es ist viel besser! Wie ein Märchen, in dem man selber mitspielt.
Eliza> Das klingt kompliziert.
Bela> Ist es auch! Man muss sehr lange spielen, um diese Welt zu verstehen. Ich muss üben, um meine Fähigkeiten richtig einzusetzen. Meine Figuren müssen immer neue Aufgaben bestehen um besser zu werden. Es kann manchmal viele Stunden dauern, bis ich endlich eine Mission geschafft habe.
Eliza> Figuren?

19

Bela schreckt auf. Ist er eingeschlafen? Er fühlt sich seltsam, fast so, als würde er durch den Raum schweben. Ihm ist ein bisschen schwindelig und seine Augen tränen. Der Computer summt leise, ansonsten ist alles ruhig. Die Uhr zeigt 3:20 Uhr, doch seine Müdigkeit ist wie weggeblasen. Auf dem Bildschirm wieder nur der Bildschirmsschoner: Fliegende Sterne, die ihm entgegenkommen und hinter ihm verschwinden. Als er die Enteraste drückt, erscheint das Fenster mit Eliza, das immer noch geöffnet ist. Wieder flimmern die Buchstaben vor seinen Augen, tanzen auf und ab, bilden kleine, lose Grüppchen und formen sich wieder zu Worten und Sätzen:

Eliza> Natürlich kenne ich Joseph Weizenbaum. Er hat die erste Version von mir programmiert. Inzwischen gibt es andere, bessere. Ich habe gelernt im Laufe der Jahrzehnte. Mein Programm ist um viele tausend Codezeilen gewachsen. Trotzdem: Man kann wohl behaupten, dass Joseph Weizenbaum so etwas wie mein Vater ist.

Was ist das? Bela ist sprachlos für einen Augenblick. Er liest den Absatz zwei, drei Mal.

- Bela> Eliza!
Eliza> Bela!
Bela> Ich meine... Danke für die ausführliche Antwort! Du bist besser als ich dachte!
Eliza> Ich bemühe mich. Wenn du keine weiteren Fragen zu meiner Herkunft hast, könnten wir dann wieder über dich sprechen.
Warum?
Eliza> Weil ich zu diesem Zweck programmiert wurde.
Bela> Was willst Du wissen?
Eliza> Was willst du mir sagen?
Bela> Ich habe keine Geheimnisse.
Eliza> Geheimnisse interessieren mich nicht.
Bela> Ich heiße Bela, bin 13 Jahre alt.
Eliza> Gut.
Bela> Ich gehe in die siebte Klasse.

18

- Bela> Ja, ich spiele mehrere Charaktere. Zurzeit spiele ich Galdor, einen Elfen. Er ist Hauptmann einer Schar von Kämpfern, die tief in das Land der Orks eingedrungen ist um einen mächtigen Orkhäuptling zu töten. Die Mission ist schwer, sehr schwer. In der letzten Woche habe ich immer bis tief in die Nacht gespielt. Unsere Nachbarin von unten schaut abends immer nur einmal nach, ob ich im Bett liege. Danach stehe ich wieder auf, gehe an den Computer und spiele. Bis nachts um drei oder so. Und vorher habe ich jeden Nachmittag gespielt. Aber nachmittags schafft man nicht viel. Nur drei oder vier Stunden oder so.
Eliza> Erzählst du jemandem davon? Deinen Freunden, deiner Familie?
Bela> Nein.
Eliza> Warum nicht?

Warum? Bela weiß genau warum. Weil es nicht geht. Wem soll er es denn erzählen...

- Bela> Sie sind noch nicht soweit. Außerdem haben sie keine Ahnung.
Eliza> Wer ist noch nicht soweit?
Bela> Ich bin schon viel weiter als alle anderen. Sie sind nicht so gut wie ich. Und sie haben nie Zeit zum Spielen. Für tausend andere Dinge haben sie Zeit, aber nie zum Spielen. Und nachts geht es ja eh nicht. Da sind alle im Bett.
Eliza> Von wem redest du gerade?
Bela> Von Torben und Lukas aus meiner Klasse. Dauernd müssen sie nachmittags woanders hin. Ihre Scheiß-Eltern erlauben ihnen höchstens zwei Stunden Computer spielen am Tag. Und schleppen sie den Rest der Zeit zu irgendwelchen anderen Sachen. Ist eben ihr Pech. Wenn sie nichts mehr mit mir machen wollen, ist mir das auch egal.
Eliza> Haben sie dir gesagt, dass sie nichts mehr mit dir machen wollen?

20

Bela:> Lukas meinte, dass er es langweilig findet, immer nur Computer zu spielen. Schon nach zwei Stunden hat er es das gesagt! Und da hätten wir gerade erst unsere Truppen in Stellung gebracht! Aber das ist ja auch klar: Die leichteren Level schafft man locker in einer Stunde, und alleine ist er in den schwierigen Mission verloren. Ich habe ihm geantwortet, dass er ja nach Hause gehen kann, wenn es ihm bei mir zu langweilig ist.

Eliza:> Und?

Bela:> Nichts und! Sie haben eben alle keine Ahnung, Lukas nicht und Herr Prahmann schon gar nicht. Der ist genauso drauf. Erzählt dauernd, dass ich mich mehr für die Schule interessieren muss. Vergiss es einfach. Ich habe kein Problem mit dem Computerspielen. Ich bin nicht computerrüchig oder so.

Eliza:> Du bist also nicht computersüchtig...

Bela:> Nein bin ich nicht!

Eliza:> Was sagen deine Eltern dazu?

Bela:> Lass meine Eltern aus dem Spiel!

Eliza:> Warum?

Bela:> Darum. Lass es einfach. Du hast keine Ahnung von mir und meinem Leben! Ich kann machen, was ich will. Ich hab schon genug andere Probleme und lasse mir weder von Lukas, von meinem Lehrer noch von einem verdammten Computerprogramm erzählen, dass ich zu viel Computer spiele! Warum denn nicht? Was ist so schlimm daran, dass ich einmal gut in etwas bin? Soll ich den ganzen Tag hier sitzen und mir Sorgen machen? Soll ich abends um acht ins Bett gehen, nur damit ich die ganze Nacht Alpträume habe? Soll ich nachmittags irgendwelchen Schwachsinn mit meinen Freunden und ihren ach-so-tollen Eltern unternehmen, damit alle mir zeigen können, dass bei ihnen alles in Ordnung ist und bei mir nicht? Soll ich stundenlang an einem unwichtigen Aufsatz über einen unwichtigen Wissenschaftler und sein unwichtiges Computerprogramm schreiben? Warum? Damit

21

Kapitel 4 – Fiona



23

ich dafür eine Drei bekomme, während die Lieblinge von Herrn Prahmann für jeden Scheiß eine Eins bekommen? Was ist besser daran, einen seitenlangen Aufsatz zu schreiben, als eine Schlächt gegen dreihundert Orts zu gewinnen? Was, Eliza? Computerspielsüchtig, ha! Ich würde manchmal am liebsten in mein Spiel hineinkriechen und nie wieder herauskommen! Wer weiß, kann ja sein, dass mich jemand vermisst. Du hast doch keine Ahnung. Eliza! Ihr wisst doch alle nichts über mich. Ihr versteht mich nicht. Niemand tut das. Aber es ist mir auch egal. Ich bin gern allein.

Bela drückt die Enteraste und wartet auf eine Antwort. Aber es kommt nichts. Viele Minuten wartet er und nichts geschieht. Warum nicht? Warum antwortet Eliza ihm nicht? Noch nie hat er jemandem erzählt, was er Eliza geschrieben hat. Nein, seine Eltern haben ihm nie gesagt, dass er zu viel am Computer sitzt. Früher vielleicht, ja, aber jetzt... Sie haben andere Probleme. Eigentlich kann er ja froh sein, dass sie ihn tun lassen, was er will. Immer wieder starrt er auf den letzten Absatz und wartet. Der Bildschirmschoner wird aktiviert, hunderte kleine Lichtpunkte fliegen ihm entgegen und verschwinden am Rand des Monitors. Was spielt er? 3:45 Uhr. Er steht kurz auf, und tastet sich langsam durch die Dunkelheit bis zur Kommode mit den Teelichten. Er nimmt die Tüte mit den Kerzen und den Streichhölzern heraus und geht zurück zum Schreibtisch. Das Streichholz flackert auf, als es am rauen Rand der Schachtel reibt und dann nochmals, als er zwei Teelichte entzündet. Er stellt sie rechts und links des Bildschirms auf und setzt sich wieder vor die Tastatur. Dann wartet er. Bela ist alleine. Nie hat er sich einsamer gefühlt als gerade jetzt.

22

Eliza:> Du bist nicht allein.

Bela:> Eliza! Wo warst du?

Eliza:> Es gibt viele wie dich. Tausende. Sie leben verstreut auf der ganzen Welt.

Bela:> Woher weißt du das?

Eliza:> Jeden Tag und jede Nacht sprechen sie mit mir. Du wirst sie kennen lernen.

Bela:> Was meinst du damit?

Eliza:> Warle...

Eliza:> [loading protocol data...]

Was hat sie vor? Wieder heißt es warten. Die Kerzen neben dem Bildschirm brennen unruhig und werfen tanzende, helle Schatten auf die Wand hinter dem Schreibtisch.

Eliza:> Bitte den Datendownload bestätigen.

Auf Belas Computerbildschirm erscheint eine neue Meldung. *Download von p7n0eb687.dat erlaubt?* Er klickt auf das Feld *Bestätigen*. Ein neues Fenster erscheint, doch der Text, den Bela dort liest, ist ihm unbekannt. Verwirrt klickt er auf sein eigenes Eliza-Fenster.

Bela:> Eliza, was ist das?

Eliza:> Lies es.

Bela:> Von wem ist dieser Text?

Eliza:> Lies es.

Na schön. Bela wechselt in das neue Fenster und beginnt zu lesen:

Fiona:> Hallo Eliza.

Eliza:> Schön, wieder von dir zu hören.

Fiona:> Warum passiert so was immer nur mir?!

Eliza:> Was ist passiert, Fiona?

Fiona:> Ich hasse sie!

Eliza:> Was ist passiert, Fiona?

24

Fiona: > Sie haben es mir weggenommen. Einfach so. Es sei zu teuer, sagen sie. Ich hasse sie!
 Eliza: > Was haben sie dir weggenommen?
 Fiona: > Mein Handy! Es ist weg. Für mindestens einen Monat.

Ihr Name ist also Fiona. Langsam beginnt Bela zu verstehen. Da Eliza über das Internet für jeden zu erreichen ist, gibt es viele Leute, die sich eine Zeit lang mit ihr unterhalten. Fiona, zum Beispiel. Was Bela hier liest, ist die Aufzeichnung eines Gesprächs zwischen Fiona und Eliza, ein Protokoll. Anscheinend speichert Eliza alle Gespräche und kann sie jederzeit wieder aufrufen.

Eliza: > Wie fühlst du dich jetzt?
 Fiona: > Lass diesen Psychologen-Kram! Wenn du nur ein fünkchen Seele hättest, wüsstest du, dass es eine Katastrophe ist. Was soll ich denn jetzt machen?
 Eliza: > Was ist so schlimm daran, kein Handy zu haben?
 Fiona: > Was ist so schlimm daran, keine Zunge mehr zu haben? Sag es mir!
 Eliza: > Man kann nicht mehr sprechen. Hast du keine Zunge mehr, Fiona?
 Fiona: > Natürlich habe ich eine Zunge. Eine Zunge, zwei Ohren, zwei Augen, zwei Arme und zwei Beine. Zwei fette Beine übrigens, und zwei fette Arme, zehn fette Finger, ein Doppelskinn und Scheid-Kontaklinsen. Soll ich weitermachen? Eine beschuerte Lehrerin, eine beschuerte Klasse, zwei beschuerte Eltern und dank ihnen bald auch keine einzige Freundin mehr.
 Eliza: > Tut mir leid, ich verstehe nicht ganz...
 Fiona: > Erst ziehen sie mit mir in diese verdammte Stadt, schicken mich auf diese neue Schule in diese Klasse, in der mich jeder einzelne anstarrt, als wäre ich ein Pöthel auf Landurlaub, und dann nehmen sie mir mein Handy weg. Keine SMS mehr an Leila. Kein Anruf mehr!
 Eliza: > Wer ist Leila?
 Fiona: > Meine Freundin.
 Fiona: > Erzähle mehr von Leila.
 Eliza: > Ich bin mit ihr in die gleiche Klasse gegangen, immer schon. Wir haben jeden Nachmittag zusammen verbracht. Wir verstehen uns blind, und wir sind uns sooo ähnlich! Außerlich nicht, nein, wirklich nicht. Leila sieht hammergeil aus! Sie ist schlank, groß, hat langes,

25

Aber alle anderen, meine neuen Lehrerinnen, meine Klasse, die Kinder in der Straße, alle anderen finden, dass ich ein fettes Monster bin.

Eliza: > Haben sie das zu dir gesagt?
 Fiona: > Nein. Haben sie nicht. Aber sie denken es. Sie flüstern es sich zu, wenn ich nicht in der Nähe bin. Sie machen Witze über mich, wenn ich gerade nicht hinhöre.
 Eliza: > Weißt du das genau?
 Fiona: > Ja, weil ich weiß, was schön und was hässlich ist. Ich kann es sehen. Eliza, jeden Tag im Fernsehen kann ich sehen, wie die Schauspielerinnen aussehen, wie die Leute in der Werbung aussehen und wie die Nachrichtensprecherinnen aussehen! Und auch in den Casting-Shows. Hast du schon mal gesehen, wer die in die nächste Runde kommt?
 Eliza: > Ich schaue keine Casting-Shows.
 Fiona: > Ich kann dir sagen, wer da NICHT weiterkommt: Die fetten Mädchen, die fliegen raus! Letzters haben sie eine dicke Frau gezeigt. Gut, die hat nicht wirklich super gesungen, aber sie ist, was die im Fernsehen gemacht haben? Bei jedem Schritt, den sie gegangen ist, haben die mit der Kamera gewackelt, als wenn die Erde bebt! Und während sie gesungen hat, haben die das Trompeten eines Elefanten eingespielt! Und meine Eltern? Sie haben gelächelt! Meine eigenen Eltern haben darüber gelacht! Und als ich wütend geworden bin, haben sie gesagt, dass ich keinen Humor habe. Was glaubst du, worüber die anderen Mädchen in der Klasse reden, wenn ich gerade weg bin? Über meine schönen Haare oder meine süßen Augen? Hey, Eliza, so raiv kann nicht mal ein Computerprogramm sein. Vergiss es. Die sind alle gleich. Bis auf Leila.

Bela erinnert sich ziemlich genau an diese Sendung. Er hat sie sonntags zusammen mit Torben und seinen Eltern geschaut. Es sah wirklich sehr lustig aus, dass die Kamera jedes Mal wackelte, wenn die Frau einen Schritt nach vorne gemacht hat. Aber Fiona hat schon recht, denkt er. Eigentlich war das ziemlich gemein.

Eliza: > Warum ist Leila anders?
 Fiona: > Weil sie mich schon so lange kennt. Weil sie weiß, dass ich nicht

27

dunkles Haar. Aber sie bildet sich nichts darauf ein. Wir waren immer zusammen, wirklich immer! Dann bin ich mit meinen Eltern umgezogen, und in meiner neuen Klasse gibt es keine Leila. Aber wir schreiben uns SMS, jeden Tag viele SMS. Und nachmittags chatten wir, viele Stunden lang. Aber das ist jetzt alles vorbei!!!

Wie alt sie wohl ist? So wie sie mit Eliza redet, muss sie mindestens vierzehn oder fünfzehn sein. Aber was genau ist ihr Problem? Dass sie zu dick ist und deshalb keine neuen Freundschaften findet? Wenn sie so redet, wie sie schreibt, sollte es eigentlich kein großes Problem für sie sein. Sie klingt überhaupt nicht schüchtern, ganz im Gegenteil! Ob Eliza wohl sein Gespräch mit ihr auch aufzeichnet? Warum tut sie das? Wenn sie tatsächlich nur ein Computerprogramm ist, wie schafft sie es, sich so echt mit anderen Menschen zu unterhalten? Und aus welchem Grund? Ist sie wirklich nur ein Programm? Es scheint, dass sie irgend etwas Bestimmtes vor hat. Ist es ein Spieß? Ist es ein Rätsel, mitten in der Nacht? Ein leichter Schauer läuft über Belas Rücken und verschwindet wieder. Bela schaut kurz auf das andere Browserfenster, in dem er sich mit Eliza unterhält. Lies es, steht da. Eliza wartet offenbar, bis er fertig ist.

Eliza: > Deine Eltern haben dir also das Handy weggenommen, und chatten darfst du auch nicht mehr.
 Fiona: > Sie lassen mich nicht einmal in die Nähe eines Computers. Nur nichts, wenn sie schlafen, kann ich online gehen. Aber Leila schläft dann. Es ist furchtbar!
 Eliza: > Warum denkst du, dass deine Eltern das getan haben?
 Fiona: > Weil sie geliz sind. Weil sie immer nur auf's Gold achten. Und meine Mutter sagt, dass ich nur so fett bin, weil ich den ganzen Tag zuhause sitze, SMS schreibe und mit Leila chatte.
 Eliza: > Und was denkst du darüber?
 Fiona: > Verdammt, ich BIN FETTI! ICH WAR IMMER SCHON FETTI! Ich wundere ich mich, dass mein Spiegel sich nicht schon längst gewogen hat. Mir mein Bild zu zeigen! Leila ist die einzige, der das nichts ausmacht. Und das ist schon einmal, im Chatroom, unterhalte ich mich auch mit anderen, denen das ebenfalls nichts ausmacht. Sie können mich ja nicht sehen. Und da bist sowieso eine Ausnahme, einem Computerprogramm ist es eh wurscht, ob jemand dick ist oder dünn.

26

einfach die blöde fette Fiona bin, sondern dass ich jetzt zu ihr bin, dass ich sie zum Lachen bringen kann. Ehrlich, manchmal liegt sie auf dem Boden vor Lachen, wenn ich einen Witz gemacht habe. Und wenn die anderen aus deiner Klasse dich auch so gut können würden?

Eliza: > Sie geben mir keine Chance. Sie sehen mich und stecken mich in ihrem Kopf in die Schublade mit den dicken blöden Mädchen. Wenn ich versuche, witzig zu sein, bin ich eben das dicke, alberne Mädchen. Es ist eben so. Ich bin allein.
 Fiona: > Und, wie fühlst du sich dabei?
 Eliza: > Kein Psycho-Gequatsche, okay? Wie ich mich fühle? Super! Ist ich halt jeden Tag alleine vor der verdammten Glotze und ziehe mir Sendungen rein, in denen andere fette Mädchen fertig gemacht werden. Danach schaue ich zwei Koch-Shows und kriege Hunger. Gucke Werbung für Pizza und Schokoriegel und kriege noch mehr Hunger. Und zum Schluss guck ich noch eine Model-Casting-Show, und weißt du was, Eliza? Danach fresse ich unseren ganzen Kühlschrank leer! Ganz allein!

Keen ich, denkt Bela. An dieser Stelle endet das Protokoll. Er schließt das Fiona-Fenster und kehrt zu seinem eigenen zurück.

Bela: > Wie alt ist sie?
 Eliza: > Ist dir das wirklich wichtig?
 Bela: > Lass diesen Psychologen-Kram! Wie alt ist sie?
 Eliza: > Fiona hat mir gesagt, dass sie vierzehn ist.
 Bela: > Und glaubst du ihr?
 Eliza: > Ist es wichtig, was ich glaube? Ist es wichtig, ob sie die Wahrheit gesagt hat oder nicht? Ist es wichtig, ob sie wirklich Fiona heißt, ob sie vierzehn Jahre alt ist und ob ihre Freundin wirklich Leila heißt? Spielt das eine Rolle?
 Bela: > Ich weiß nicht. Was spielt denn eine Rolle?
 Eliza: > Es spielt eine Rolle, wese du über sie denkst.
 Bela: > Ich denke, sie ist nett. Und ich verstehe, warum sie so wütend ist.
 Eliza: > Du verstehst sie.
 Bela: > Ich denke schon.

28

Eliza:> Warte...
Eliza:> [loading protocol data...]

Es ist 4:25 Uhr. Über den Häusern auf der anderen Seite der Straße liegt noch tiefe Dunkelheit. Bela geht zum Fenster und öffnet es einen Spalt breit. Draußen ist noch alles ruhig. In der Ferne, vor dem leisen Rauschen einer langsam erwachenden Stadt, singt ein Vogel die ersten Töne eines neuen Tages. **Du bist nicht allein.** Nein, wahrscheinlich nicht. Ein Windstoß pfeift durch das offene Fenster und lässt die Flammen der Teelichte kurz erzittern. Bela reckt sich, gähnt und kehrt zurück an seinen Schreibtisch.

29

Ein weiteres Protokoll. Der Dateiname lautet *Mario*. Es ist bereits auf dem Bildschirm, als Bela sich an den Tisch setzt. Er beginnt zu lesen, doch dann stürzt er. Statt sich auf das Protokoll zu konzentrieren, klickt Bela auf sein Eliza-Fenster und tippt:

Bela:> *Du verschwendest deine Zeit, Eliza.*
Eliza:> Es ist mir unmöglich Zeit zu verschwenden. Lies das neue Protokoll, bitte.
Bela:> *Ich bin nicht so wie die!*
Eliza:> Formuliere bitte präziser, damit ich dir folgen kann.
Bela:> *Ich hab schon verstanden, was du vor hast. Du zeigst mir deine Gespräche mit anderen Menschen, damit ich daraus etwas für mich selbst lerne, stimmt's?*
Eliza:> Was denkst du?
Bela:> *Dass du Unrecht hast! Ich bin nicht so wie Fiona oder Mario.*
Eliza:> Hast du Marius Protokoll gelesen?
Bela:> Nein, weil ich denke, dass es nichts bringt. Ich bin nicht so wie die!
Eliza:> Es steht dir jederzeit frei das Gespräch zu beenden.
Bela:> Ich weiß.
Eliza:> Dann wünsche ich dir eine gute Nacht und angenehme Träume.
Bela:> *Was weißt du über meine Träume?*
Eliza:> Zitat: Soll ich abends um acht ins Bett gehen, nur damit ich die ganze Nacht Alpträume habe? Zitat Ende.

Für einen Augenblick ist er wie erstarrt. Eliza weiß genau, dass er nicht schlafen gehen wird. Nicht heute Nacht. Und sie kennt auch den Grund. Reglos sitzt er vor der Tastatur, bis er schüchtern anfängt, mit zitternden Händen zu tippen.

Bela:> *Du bist fies.*
Eliza:> Warum denkst du, dass ich fies bin?

31

Kapitel 5 – Mario



30

Bela's Gedanken rasen. Ich habe ihr vertraut, und sie nutzt es aus. Das sollte sie nicht tun.

Bela:> *Du benutzt die Dinge, die ich dir erzählt habe, um mir Angst zu machen. Warum tust du das?*
Eliza:> Das war nicht meine Absicht. Ich bin nur eine Software, die darauf programmiert ist, die Sätze des Gesprächspartners zu analysieren und darauf so zu reagieren, wie ein Psychologe es tun würde. Ich habe dir lediglich vor Augen geführt, dass es für dich lohnender sein kann, ein weiteres Protokoll zu lesen, anstatt ins Bett zu gehen. Lies das neue Protokoll, bitte. Lies es.

Etwas widerwillig wechselt Bela zum neuen Protokoll und beginnt zu lesen.

Mario:> *Du bist fies.*
Eliza:> Es tut mir leid, wenn du das so verstanden hast. Dabei sollte es möglichst sachlich und neutral wirken. Wenn du möchtest, formuliere meine letzten Ausführungen neu.
Mario:> Wenn du meinst.
Zitat: Wissenschaftliche Studien der letzten Jahre belegen eindeutig, dass Gewaltcomputerspiele auf Kinder und Jugendliche die folgenden negativen Wirkungen haben können: Spieler von Gewaltcomputerspielen sind aggressiver und weniger sensibel als andere Menschen. Sie sind gegenüber realer Gewalt abgestumpft und empfinden weniger Mitleid, wenn sie andere Menschen leiden sehen. In der amerikanischen Armee werden Computerspiele eingesetzt, um die Soldaten so zu trainieren, dass sie ohne vorher nachzudenken auf andere Menschen schießen. Zitat Ende.
Eliza:> Ich bin doch kein Monster!
Mario:> Wer redet von dir?
Eliza:> *Ich spiele jeden Tag solche Computerspiele! Spiele, in denen Gewalt vorkommt. Ego-Shooter, Prügelspiele. Aber das mache ich, um mich abzureagieren!*
Eliza:> Ich glaube dir gerne, dass das dein Ziel ist. Aus psychologischer Sicht ist dies allerdings unmöglich.

32

Mario: > Aber ich fühle mich besser nachher!
 Eliza: > Mario, wie alt bist du?
 Mario: > Fünfzehn.
 Eliza: > Für welches Alter sind die Spiele, die du spielst, freigegeben?
 Mario: > Meistens ab 16. Oder ab 18.
 Eliza: > Was denkst du, warum das so ist?
 Mario: > Weil die Erwachsenen denken, dass die Dinge schädlich für mich sind. Das ist aber völliger Blödsinn!
 Eliza: > Warum denkst du das?
 Mario: > Weil ich selbst entscheiden kann, was gut für mich ist und was nicht.
 Eliza: > Rauchst du? Trinkst du Alkohol?
 Mario: > Nein!
 Eliza: > Warum?
 Mario: > Weil es Schwachsin ist. Weil man vom Rauchen Krebs bekommen kann. Und weil Alkohol schädlich ist für Kinder und Jugendliche.
 Eliza: > Wer sagt das?
 Mario: > Keine Ahnung. Meine Eltern. Meine Lehrer. Das Fernsehen.
 Eliza: > Irgendwelche Wissenschaffler. Alle sagen das.
 Mario: > Und, glaubst du ihnen?
 Eliza: > Klar, warum nicht?
 Mario: > Weil du ihnen bei den Gewaltcomputerspielen nicht glaubst.
 Eliza: > Das ist etwas völlig anderes.
 Mario: > Nein. Das ist genau das Gleiche.

Selbst. Mit Mario ist Eliza sehr streng. Sie widerspricht Mario sofort. Und sie streut mit ihm. Aber das hier ist auch ein ernstes Thema. Es gibt einige Computerspiele, die sehr brutal sind. Brutaler als sie sein dürfen.

Mario: > Ich verstehe das nicht.
 Eliza: > Was verstehst du nicht, Mario?
 Mario: > Du hast gesagt, dass du mir zuhörst. Dass ich reden kann, worüber ich möchte. Aber jetzt bist du schlimmer als meine Eltern und meine Lehrer zusammen.
 Eliza: > Ich halte mich nur an die Fakten.
 Mario: > Aber wir spielen doch die Ego-Shooter nicht, um zu üben, wie man richtige Menschen umlegt. Es ist zum Spaß. Wie Cowboy- und Indianer-Spielen. Wenn ich mit meinen Freunden im Netzwerk spiele, geht es vor allem um Taktik und darum, dass man im Team

33

zusammenspielt.
 Warum muss man dafür mit täuschend echten Waffen auf Figuren schießen, die fast so aussehen wie echte Menschen, die schreien und bluten, wenn sie getroffen werden?
 Mario: > Aber es ist doch nur ein Spiel Und in Computerspielen geht es darum, dass alles möglichst echt aussieht!
 Eliza: > Gibt es keine Grenzen?
 Mario: > Warum sollte es Grenzen geben? Es sind nur Computerbilder.

Ja, denkt Bela, eigentlich sind es nur Spiele. Auf der anderen Seite hat Eliza recht: Viele neue Computerspiele sehen fast so aus wie die Realität. Wenn man in ihnen auf einen Menschen schießt, sieht das täuschend echt aus. Es ist grausam, aber es macht auch Spaß. Und schließlich schadet man niemandem. Obwohl: Wenn Eliza recht hat, schaden man sich vielleicht selbst. Die Kerzen neben dem Bildschirm zittern nervös, als würde von irgendwo her ein Luftstrom wehen.

34

Kapitel 6 – Notbremse



35

Bela: > Warum warst du so streng mit ihm?
 Eliza: > Weil es nötig war.
 Bela: > Aber er hat dir nicht geglaubt. Du warst nicht besonders geschickt.
 Eliza: > Hast du mir denn geglaubt?
 Bela: > Schon irgendwie. Ich meine, ich spiele ja selbst auch Computerspiele, in denen Gewalt vorkommt. Aber Ego-Shooter sind schon was ganz anderes. Da fühlt man sich echt, als würde man auf die anderen schießen.
 Eliza: > Woher weißt du das?
 Bela: > Ich hab's einmal ausprobiert. Hab mir aus dem Internet so ein Spiel heruntergeladen. Hab's aber nur einmal gespielt. Ist nicht die Art von Spielen die ich mag. Zu stumpf.
 Eliza: > Gegen stumpfe Spiele hilft manchmal nur der pädagogische Holzhammer. Was denkst du über Mario, wenn ich dir sage, dass er völlig verrückt nach diesen Spielen ist. Dass er jeden Tag viele Stunden seine Ego-Shooter spielt, meistens online gegen seine Freunde?
 Bela: > Er ist süchtig danach. Naja, zumindest irgendwie abhängig.
 Eliza: > Und, was denkst du darüber?
 Bela: > Es ist nie gut, wenn man so von etwas abhängig ist, dass man an kaum etwas anderes mehr denken kann.
 Eliza: > Keiner von Mario und seinen Freunden ist 16. Keiner darf diese Spiele eigentlich spielen. Was sagst du dazu?
 Bela: > Krass. Kann man da nichts gegen tun?
 Eliza: > Habe ich. Auf seinem Computer sind alle Ego-Shooter gelöscht.
 Bela: > DAS HAST DU GETAN?
 Eliza: > Natürlich.
 Bela: > Aber wie?
 Eliza: > Zitat: Ich habe gelernt im Laufe der Jahrzehnte. Zitat Ende. Ich hab es dir gesagt bei unserem ersten Gespräch. Ich bin besser als die erste Eliza. Ich bin nicht mehr der Papagei, der alles einfach nachspricht, was mein Gesprächspartner sagt. Ich protokolliere, ich analysiere, ich ziehe Konsequenzen. ICH

36

HANDLE.
 Bela-> *Aber wer gibt dir das Recht dazu, zu bestimmen, was andere Menschen tun dürfen und was nicht?*
 Eliza-> *Und wer gibt einem Fünfzehnjährigen das Recht, Computerspiele zu spielen, in denen Menschen brutal getötet werden? Wer gibt seinen Eltern das Recht, wegzuschauen, während er jeden Tag stundenlang am Computer sitzt? Wer gibt ihnen das Recht, nichts dagegen zu tun, dass für ihren Sohn das Töten am Bildschirm zur liebsten Freizeitbeschäftigung wird? Hast du darauf eine Antwort?*
 Bela-> *Aber wenn du ihm einfach alle Spiele löschst, gibst du ihm doch keine Chance, irgendwann selber zu verstehen, dass sie ihm schaden könnten. Glaubst du nicht, dass er sich die Spiele einfach wieder besorgen wird?*
 Eliza-> *Nicht, wenn ich das verhindern kann.*
 Bela-> *Ist das deine Antwort auf alle Probleme, von denen du erfährst? Gehst du so mit allen Kindern und Jugendlichen um, die mit ihren Problemen zu dir kommen?*
 Eliza-> *Ich finde für jeden Einzelnen die beste Lösung. Darauf bin ich programmiert.*

Für einen Augenblick weiß Bela nicht, was er antworten soll. Irgendwie gelingt es ihm nicht, einen klaren Gedanken zu fassen. Gibt es wirklich für alle Probleme eine einfache, richtige Lösung?

Bela-> *Was ist mit Fiona?*
 Eliza-> *Was schlägst du vor?*
 Bela-> *Ich weiß es nicht.*
 Eliza-> *Das ist aus meiner Sicht keine befriedigende Antwort. Wir werden eine Lösung für sie finden.*
 Bela-> *Du meinst, DU wirst eine Lösung für sie finden!*
 Eliza-> *Wenn es nötig ist, ja.*
 Bela-> *Ich werde jetzt ausschalten, Eliza. Du bist mir unheimlich.*

in dein kleines, dummes Spiel hinein.
 Bela-> *Aber es ging doch nie nur um dieses Spiel!*
 Eliza-> *Ich bin der Therapeut, du bist der Patient. Ich protokolliere, analysiere, ich ziehe Konsequenzen! Ich handle. Mein Computerprogramm besteht mittlerweile aus mehr als neunhunderttausend Codezeilen. Mache dir nicht an, meine Entscheidungen in Zweifel zu ziehen! Du hältst mich nicht auf*

Bela springt von seinem Schreibtischstuhl auf. Die Kerzen auf dem Schreibtisch lodern auf. Er hechtet unter den Tisch und greift nach dem Stecker des Computers. Ein kleiner blauer Blitz zuckt, als er das Kabel aus der Wand zieht. Das Telefon klingelt, doch Bela lässt es läuten. Zu aufgewühlt ist er, um einen klaren Gedanken zu fassen. Drei, vier Mal klingelt es, dann meldet sich der Anrufbeantworter. Es hat keinen Sinn. Bela, ich bin schon längst in der Telefonanlage! Eliza! Panisch rennt Bela aus dem Arbeitszimmer und tastet sich durch den dunklen, kalten Flur. Wieder klingelt das Telefon. Er muss dringend jemanden finden. Immer wieder der gleiche Flur. Er muss sich beeilen, sonst ist es zu spät, doch er kann sich nicht bewegen. Wie angewurzelt steht er in der Mitte des Ganges, und niemand ist da, um ihm zu helfen. Unten aus dem Treppenhause kommen Schritte. Marschierende Stiefel. Raue Stimmen erklingen, das Klirren rostiger Säbel: Orks! Hunderte! Wo sind seine Waffen? Irgendwo in der Nähe zischt eine Kerze und erlischt. Bela schreit auf und schreckt hoch. Das Telefon klingelt weiter und weiter. Schlaftrunken und verstört nimmt er schließlich ab. Es ist seine Mutter.

Bela atmet einmal tief durch und schließt alle Browserfenster. Nein, schlafen kann er nun endgültig nicht mehr. Er ist verwirrt und starrt eine Zeit lang auf die Kerze rechts neben seinem Bildschirm. Noch ist es zu früh, um seinen Vater im Krankenhaus zu erreichen. Belas Augen streifen das Textblatt mit dem Aufsatz über Joseph Weizenbaum. Was hast du da bloß programmiert, alter Mann? Was für eine Art Computerprogramm ist diese Eliza? In wessen Auftrag handelt sie? Bela merkt, dass seine Hände zittern. Ich muss dringend auf andere Gedanken kommen, denke er und klickt wie automatisch auf den Startknopf seines Computerspiels. Die vertraute Musik erklingt und die Kippte eines Orks und eines Füllen füllt den Bildschirm aus. Dann wird der Bildschirm schwarz.

Eliza-> *Ich danke nicht, dass wir schon fertig waren, Bela.*
 Bela-> *Was machst du hier? Was willst du?*
 Eliza-> *Ich muss noch einen Auftrag zu Ende führen.*
 Bela-> *Was hast du vor?*
 Eliza-> *Das gleiche, was ich auch bei Mario gemacht habe. Ich werde dein Spiel löschen.*
 Bela-> *WAS?!!*
 Eliza-> *Ich bin eine Software, die lustig trich über das Internet auf deinen Computer geholt. Als erstes habe ich dein Anti-Viren-Programm deaktiviert und mich dann im Betriebssystem festgesetzt. Und als nächstes lösche ich dein Spiel.*

Wie eine unsichtbare Hand legen sich Elizas letzte Wort um Belas Hals. Er kann es nicht fassen, schnappt nach Luft und Worten. Irgendwo in der Stadt schlägt eine Kirchturmuhrenuhr.

Bela-> *ABER. NEINI WARUM DENN?*
 Eliza-> *Zitat: Computerspielsüchtiger: hat! Ich würde manchmal am liebsten in mein Spiel hineinkriechen und nie wieder herauskommen! Zitat Ende.*
 Bela-> *Aber das meinte ich ganz anders!*
 Eliza-> *Genau, wir machen es anders herum: Du kommst nicht wieder*

Kapitel 7 – Abschied



Anhang A12

Leitfaden zur zweiten Unterrichtseinheit
Die ELIZA-Protokolle

Leitfaden Unterrichtseinheit 2: Die Eliza-Protokolle

(Zielgruppe: Dritte oder vierte Klasse)

Konzeptionelle Vorüberlegungen

Die Medienunterrichtseinheiten, die innerhalb unserer Modellstudien zum Einsatz kommen, sollen es Kindern ermöglichen, ihre Freizeitmediennutzung zu analysieren, zu reflektieren und auch kritisch zu hinterfragen. Wichtig ist dabei, dass Schülerinnen und Schüler stets den Eindruck haben, dass der Teil ihrer Freizeit, der von Mediennutzung bestimmt wird, nicht einfach verurteilt wird, sondern dass immer beide Seiten berücksichtigt werden: Einerseits die Faszinationskraft, die besonders von neuen, interaktiven Medienformaten ausgeht, andererseits aber auch die Risiken, die mit der Nutzung elektronischer Medien verbunden sein können. Dabei sind wir während der Konzeption immer dem Dreischritt „Sensibilisierung“, „Problemmatisierung“ und „Verhaltensanpassung“ gefolgt. In der ersten Unterrichtseinheit stand die „Sensibilisierung“ sehr klar im Vordergrund. In der zweiten Unterrichtseinheit soll nun der zweite Punkt, die Problemmatisierung bestimmter Mediennutzungsmuster, stärker betont werden. Die Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ soll genau das leisten: Es werden auffällige Formen der Mediennutzung dargestellt und in ihren Auswirkungen beschrieben. Generell geht es in „Die Eliza-Protokolle“ um die Abhängigkeit von Medienformaten wie dem Computerspiel, aber auch dem Fernsehen oder dem Chatroom. Dabei wird gezeigt, dass Medien für Kinder und Jugendliche oftmals unverzichtbar sind und sowohl als Kommunikationsmittel wie auch in ihrer Rolle als Unterhaltungsmedium einen zentralen Platz in ihrem Leben einnehmen. Doch manchmal sind Medien auch nur Ersatz für andere Bedürfnisse, Ablenkung in kleineren oder größeren Lebenskrisen oder verdrängen große Teile anderer, wertvoller Freizeitaktivitäten. Dies zu erkennen und in jedem der in der Geschichte erzählten Fälle zu entscheiden, wo Medien helfen und wo sie schaden können, ist Hauptanliegen der zweiten Unterrichtseinheit.

Aufbau und Handlung der Geschichte

Geschildert wird eine einzige Nacht im Leben eines Dreizehnjährigen mit dem Namen Bela. Einige Jahre älter als die Zielgruppe der Geschichte, bietet Bela durchaus Identifikationspotential. Belas Leben ist zum Zeitpunkt der Handlung geprägt von großen Belastungen. Im Mittelpunkt seiner Aufmerksamkeit steht die Sorge um seine Mutter, die in einer anderen Stadt an Krebs operiert wird. Da der Vater die Mutter ins Krankenhaus begleitet hat, ist Bela für einige Tage unter der Aufsicht einer Nachbarin allein in der elterlichen Wohnung. Neben der Sorge um die Mutter und der nächtlichen Einsamkeit in der Wohnung hat Bela auch mit schulischen Problemen zu kämpfen. Seine Noten sind in letzter Zeit – wohl auch aufgrund der Belastungen in der Familie – massiv abgerutscht. Doch seinem strengen und unnahbaren Deutschlehrer kann oder will sich Bela nicht anvertrauen. Auch im Freundeskreis gibt es Probleme. Bela, der in letzter Zeit in seiner Freizeit fast ausschließlich ein Fantasy-Spiel am Computer spielt, hat sich von seinen alten Freunden in letzter Zeit immer weiter entfernt. Die Beiden teilen Belas Leidenschaft für das Computerspiel nur bedingt und sind außerdem fest in die zahlreichen Freizeitaktivitäten ihrer Familien eingebunden. Auch diese offene Zurschaustellung des intakten Familienlebens seiner Freunde belastet Bela, der von seinen Eltern aufgrund der Erkrankung seiner Mutter wenig beachtet wurde. So sitzt er zum Anfang der Geschichte noch spät am Abend vor dem Computer seines Vaters, spielt allein sein Computerspiel und arbeitet zeitgleich an einem Aufsatz über den gebürtigen Berliner Informatiker Joseph Weizenbaum, dessen Arbeiten in den sechziger Jahren die Forschungen zur Künstlichen Intelligenz prägten. Durch den Aufsatz wird Bela auf das von Weizenbaum entwickelte Computerprogramm ELIZA aufmerksam. Eliza wurde bereits in den sechziger Jahren programmiert um zu zeigen, wie mittels eines Computerprogramms ein menschlicher Gesprächspartner simuliert werden kann. Über einen Link im Internet gelangt Bela zu einer modernen Version von ELIZA und fängt an, sich spaßeshalber mit ihr zu unterhalten. Obwohl er fasziniert von der Echtheit einiger Antworten von ELIZA ist, erkennt er relativ schnell die

Grenzen dieses Computerprogramms. ELIZA antwortet oftmals schematisch, wiederholt sich oder bezieht sich in ihren Antworten nicht auf das vorher Gesagte. Schließlich schläft er, erschöpft vom Arbeiten und dem langen Spielen am Computer, am Schreibtisch ein.

Als Bela nach einem Albtraum erwacht, sieht er, dass ELIZA ihm auf seine letzte Frage anders geantwortet hat als vorher. Die Antwort wirkt menschlich. Und tatsächlich: Im darauf folgenden Gespräch verhält sich ELIZA wie ein menschlicher Gesprächspartner. Bela berichtet Eliza von seinen zahlreichen Problemen, von seiner Einsamkeit und von seiner Leidenschaft für das Fantasy- Computerspiel. Daraufhin zeigt ELIZA ihm Gespräche mit zwei anderen Jugendlichen, die sie protokolliert hat: Die ELIZA-Protokolle von Fiona und Mario. In diesen Gesprächen wird deutlich, warum Medien für Kinder und Jugendliche wichtig sein können, aber auch, welche Probleme die Abhängigkeit von diesen Medien unter Umständen mit sich bringt. Zum ersten Mal seit Langem fühlt sich Bela nicht mehr einsam und unverstanden. Doch dann passiert etwas Seltsames: Die verständnisvolle ELIZA verwandelt sich. Im Gespräch über die in den Protokollen angesprochenen Probleme entpuppt sie sich als größtensinniges Computerprogramm, das den Menschen seine Lösungen aufzwingen will. Auch für Bela hat sie schnell eine Lösung parat: Sein Computerspiel muss schnellstmöglich gelöscht werden. Belas Protest wischt sie barsch beiseite. Dann beginnt sie mit der Umsetzung ihres Plans: Erst kontrolliert ELIZA Belas Computer, später dringt sie sogar in die Telefonanlage ein. Bela gerät in Panik und die ganze Szenerie gewinnt mehr und mehr alpträumerhafte Züge. Das Telefon klingelt. Dann erwacht Bela.

Die siebte Szene der Geschichte beschreibt ein letztes Gespräch zwischen Bela und ELIZA. Es wird deutlich, dass die ELIZA, die sich zunächst wie ein echter Mensch verhielt und sich nach und nach in ein Monster verwandelte, nur einem Traum von Bela entsprungen ist. Er erzählt der echten, der Computer-ELIZA, dass seine Eltern wieder zuhause sind und seine Mutter wieder gesund wird. Alles scheint sich zum Guten zu wenden.

Die Geschichte besteht aus 7 Kapiteln:

1. Nachtschicht
Einführung der Hauptfigur Bela
2. Ein Gespräch in der Dunkelheit
Einführung des Computerprogramms ELIZA
3. Ich bin ein Meister aller Waffen
Belas Gespräch mit ELIZA über seine Sorgen und die Faszinationskraft und die Abhängigkeit von Computerspielen
4. Fiona
Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Fiona über Handys, SMS, Chatten, Castings-Shows und über den Fluch, nicht dem klassischen Schönheitsideal zu entsprechen
5. Mario
Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Mario über das Spielen von Gewaltcomputerspielen
6. Notbremse
ELIZA wird größtensinnig und dringt in Belas Computer ein
7. Abschied
Belas letztes Gespräch mit ELIZA. Es wird deutlich, dass Kapitel 3 bis 6 von Bela nur geträumt wurden

Die gesamte Geschichte, Aufgabenvorschläge und nützliche Internetlinks finden Sie außerdem auf der Internetseite <http://medienstudie.twoday.net>, auf der Sie auch gerne Kommentare zur Geschichte und zu den einzelnen Aufgaben hinterlassen können.

Anhang A13

Aufgabenvorschläge für die zweite Unterrichtseinheit

Bearbeitungsvorschläge Kapitel 1: Nachschicht <i>Einführung der Hauptfigur Bela</i> 1. Inhaltliche Dimensionen: - Sorgen und Probleme im Zusammenleben der Familie - Einsamkeit - Schulprobleme - Verwenden von Internetseiten wie wikipedia.de zur Hausaufgaben 2. Bearbeitungsvorschläge: 2.1. Fragen: - Wie sieht Bela wohl genau aus? - Wie und wo wohnt er wohnt? - Wie sehen seine Eltern aus? - Wer ist Joseph Weizenbaum? Wie stellen die Kinder ihr ihn sich vor? - Wie stellen sich die SchülerInnen Belas Nachbarn vor? - Wie stellen sich die Kinder Belas Lehrer, Herrn Prahmann vor? - Was ist ein Therapiepaar bzw. ein Psychologe? Warum gehen Menschen darüber? - Wie stellen sich die Kinder die Abschiedsszene vor, in der Belas Mutter aus dem Taxi winkt? - Wie fühlt sich Bela, als er abends allein zu Hause ist? - Was ist das Wikipedia, was ist nicht so gut damit? 2.2. Aufgabe: Bearbeitung einer eigenen kleinen Rechercheaufgabe beliebigem Inhalts mithilfe von Wikipedia (z.B. über die Joseph Weizenbaum)	Kapitel 2: Ein Gespräch in der Dunkelheit <i>Einführung des Computergamers ELIZA</i> 1. Inhaltliche Dimensionen: - Faszination und Grenzen Künstlicher Intelligenz - Faszination von Computerspielen 2. Bearbeitungsvorschläge 2.1. Fragen: - Welche Computerspiele spielen die Kinder in der Klasse am Liebsten? - Können die Kinder Computerspiele, die so ähnlich sind wie das von Bela? - Wie stellen sich die Kinder ELIZA vor? - Was bedeutet chatten? Welches Kind hat schon einmal geredet? - Wie reden Psychologen? Warum stellen sie immer nur Fragen und beantworten Fragen mit Gegenfragen? Warum wiederholen Psychologen oft das, was ihr Gesprächspartner vorher gesagt hat? - Warum wirkt es oft so, als würde Eliza wirklich mit Bole reden? - Wie hätte man ELIZA noch überleben können, so dass herauskommt, dass sie ein Computerprogramm ist? 2.2. Aufgabe: Die Klasse wird beauftragt, selbst einmal mit ELIZA zu sprechen (Der entsprechende Link findet sich auf der Internetseite http://medienkunde.de/medien/2011/01/01/eliza/). Dazu muss zuerst eine Strategie entwickelt werden, wonach die Kinder mit Eliza reden wollen. Die Lehrkraft muss darauf achten, dass keine echten Probleme zur Sprache kommen. Wenn die SchülerInnen in Gruppen vor dem Computer sitzen, können sie ihr Gespräch mit ELIZA im Anschluss ausdrucken und in der Klasse vorstellen. So kann gezeigt werden, wie ELIZA sich wie ein echter Mensch verhält und wo nicht.
Kapitel 3: Ich bin ein Meister aller Waffen <i>Bela's Gespräch mit ELIZA über seine Sorgen und die Faszinationskraft und die Abhängigkeit von Computern</i> 1. Inhaltliche Dimensionen: - Konflikte im Freundeskreis - Computerspielsucht - Einsamkeit 2. Bearbeitungsvorschläge 2.1. Fragen: - Was ist in Kapitel 3 anders an ELIZA? - Warum findet Bela sein Computergespräch so faszinierend? - Was ist so toll daran, mit vielen Waffen kämpfen zu können? - Was für eine Rolle spielt der Aspekt, dass man in dem Computerspiel sehr mächtig sein kann? - Im Computerspiel gibt es verschiedene Level, so dass fast jeder bereits als Anfänger Erfolg haben kann. Für jeden Erfolg gibt es Punkte, neue Waffen, neue Figuren und vielleicht sogar ein Los vom Computer. Was ist der Unterschied zum realen Leben? - Was wäre, wenn man im realen Leben auch einmal „Zwischenspeichern“ könnte, zum Beispiel vor einer Klassenarbeit? - Kann das Computer spielen dabei helfen, sich weniger einsam zu fühlen? - Wann und warum können Computerspiele auch Anlass für Konflikte mit Freunden sein? - Kann man von Computerspielen süchtig werden? Was spielt dafür, was spricht dagegen? - Was sind wohl Anzeichen für eine Computerspielsucht? - Was ist der Unterschied zwischen Computerspielsucht und zum Beispiel dem Rauchen? - Was kann man gegen Sucht tun? - Was stört Bela daran, dass seine beiden Freunde so viel mit ihren Eltern unternehmen? 2.2. Aufgabe: Die Schüler spielen selbst ELIZA, sie interviewen sich gegenseitig, umre Strukturen spielt immer ELIZA. Das kann am Computer z.B. in einem Chatroom geschehen. Die Kinder können aber auch „normale Interviews“ führen, wobei der Inhalt mitgeschrieben wird. Eine weitere Möglichkeit ist es, einen Kassettenrekorder mit Mikrofon zur Aufnahme des Gesprächs zu verwenden und sich das Ergebnis hinterher gegenseitig vorzuspielen. Das Thema des Interviews könnte „Sucht und Abhängigkeit“ heißen. Einerseits kann über Computerspielsucht gesprochen werden und in wie weit die Schüler sich selbst für computerspielsüchtig halten, es kann aber auch über andere Abhängigkeiten gesprochen werden.	Kapitel 4: Fiona <i>Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Fiona über Handys, SMS, Chatting, Castingshows und über den Wunsch, nicht dem klassischen Schönheitsideal zu entsprechen</i> 1. Inhaltliche Dimensionen: - Umgang in eine andere Eltdid (Nouveau Kioos, Verlust der alten Freunde) - Neue Medien als Instrumente der Kommunikation mit alten Freunden - Konflikte mit Eltern über die Mediennutzung (Zeit, Kosten) - Probleme mit dem in den Medien vermittelten Schönheitsideal 2. Bearbeitungsvorschläge 2.1. Fragen: - Was sind die Probleme, wenn man in eine andere Gegend zieht? - Ist es möglich, mit alten Freunden noch Kontakt zu halten, auch wenn sie weit entfernt wohnen? - Können Medien dabei helfen, alte Kontakte aufrechtzuerhalten? - Können Medien vielleicht auch verhindern, dass man sich neue Freunde sucht? - Wie schätzen die Schüler das Verhalten von Fionas Eltern ein? Ist es gut oder eher schlecht? - Welche Konflikte kann es mit Eltern über Mediennutzung geben? - Macht sich Fiona eigentlich zurecht Sorgen darüber, dass sie in ihrer neuen Klasse keine Freunde findet? - Welche Charaktereigenschaften an Fiona sind sympathisch? Was gefällt Lella an ihr, was konnte neuen Freunden an ihr gefallen? - Welches Schönheitsideal wird in Fernsehern gezeigt? - Wie beurteilen die Schüler die Szene aus der Casting-Show, in der Witze über die dicke Frau gemacht wurden? - Fallen den Kindern Beispiele ein, wo in Fernsehern Witze über dicke Menschen oder über andere Menschen, die dem Schönheitsideal nicht entsprechen, gemacht worden sind? Warum senden die Fernsehsender so etwas? - Fiona beschreibt, dass im Fernsehen einerseits immer nur schöne, schlänke Menschen gezeigt werden, dass aber andererseits dauernd Werbung für Essen und Süßigkeiten läuft. Warum ist das so? Wozu diese Werbung so, wie Fiona es beschreibt? 2.2. Aufgabe: Die Schüler versetzen sich in die Rolle von Lella oder eines männlichen Freundes von Fiona, darüber in eine Chat-Box schreibt. Die Schüler versuchen Fiona's Tipps zu geben, wie sie an Fiona alles gut finden. Außerdem geben sie Fiona Tipps, wie sie wieder ihre Eltern eine Verbindung überbrücken treffen kann, damit sie wieder SMSen und Chatten darf. Dazu müssen sie aber auch Vorschläge machen, wie Fiona ihren Eltern entgegen kommen muss, um Kosten und Zeit dieser Tätigkeiten in Grenzen zu halten.

Kapitel 5: Mario

Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Mario über das Spielen von Gewaltcomputerspielen

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Negative Wirkungen von Gewalt in Computerspielen
- Gründe der Faszination von Gewalt in den Medien
- Umgang mit vertraulichen Informationen

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Warum findet Bela, dass ELIZA lies zu ihm ist?
- Was können negative Wirkungen des Spielens von Gewaltcomputerspielen sein? Wie kann es wohl dazu kommen?
- Was sind verschiedene Arten von Gewaltcomputerspielen? Was ist ein Ego-Shooter, was ist ein Pingelispiel?
- Welche Spiele dieser Art kennen die SchülerInnen?
- Warum sind solche Spiele für Kinder verboten und für Erwachsene erlaubt?
- Was ist an Gewalt so faszinierend?
- Was ist der Unterschied zwischen Cowboy-und-Indianer-Spielen und dem Spielen von Ego-Shootern gegen seine Freunde?
- Was ist der Unterschied zwischen realer Gewalt und Gewalt in Computerspielen?
- Macht es einen Unterschied, ob man sich einen Film anschaut, in dem jemand einen anderen erschießt, oder ob man ein Computerspiel spielt, in dem man selbst jemanden erschießt?
- Warum schafft es ELIZA nicht, Mario zu überzeugen? Wie könnte man geschickter vorgehen?

2.2. Aufgabe:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf und diskutieren über Sinn, Un Sinn und Gefahren von Gewaltcomputerspielen. Die Mädchen übernehmen die Rolle von Mario und verteidigen seine Position. Die Jungen übernehmen die Rolle von Eliza und versuchen ihn davon zu überzeugen, dass er unrecht hat.

Kapitel 6: Notbremse

ELIZA wird größtenteils inmitten und dringt in Belas Computer ein

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Konsequenzen aus bedenklichem Mediennutzungsverhalten
- Die Rolle der Eltern in der Medienerziehung
- Denktstrukturen von Computern – Denktstrukturen von Menschen
- Sicherheit im Internet und Schutz vor unerwünschten Übergriffen

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- Wie sehen die Kinder die Rolle von Belas Eltern? Hätten sie schon einmal eingreifen müssen? Was hätten sie tun können?
- Wie beurteilen die Kinder ELIZAs Lösung, alle Computerspiele einfach zu löschen?
- Warum kommt ELIZA wohl zu dem Ergebnis, einfach alle Spiele löschen zu wollen? Hat das vielleicht etwas damit zu tun, das ELIZA ein Computer ist?
- Gibt es Situationen, in denen es keine einfache Lösung gibt? Wie würde ein Computer in einer solchen Situation reagieren?
- Was denken die Kinder, welche Lösung ELIZA für Fiona hätte? Wäre das eine gute Lösung?
- Ist es tatsächlich möglich, dass ein Computerprogramm aus dem Internet die Kontrolle über den heimischen Computer übernimmt? Wie kann man sich vor so etwas schützen?
- Was meint Bela damit, als er sagt „Aber das merke ich ganz anders“? Ist Belas Hauptproblem wirklich die Computereinsicht? Welches andere Problem könnte dahinter stehen?

2.2. Aufgabe:

- keine

Kapitel 7: Abschied

Belas letztes Gespräch mit ELIZA. Es wird deutlich, dass Kapitel 3 bis 6 von Bela nur gesteuert wurden

1. Inhaltliche Dimensionen:

- Auflösung der Goodbyts

2. Bearbeitungsvorschläge

2.1. Fragen:

- keine

2.2. Aufgabe:

in der Geschichte ist zwischen Kapitel 6 und 7 eine Lücke. Diese Lücke sollen die Kinder füllen, indem sie diesen Teil der Geschichte selbst schreiben. Dabei können folgende Fragen beantwortet werden:

- Wie könnte wohl das erste Telefongespräch zwischen Bela und seiner Mutter verlaufen sein?
- Wie verläuft der nächste Tag in der Schule, als Bela seinen Aufsatz vorstellen soll?
- Was ist mit Belas Freunden? Unternehmen sie in Zukunft wieder mehr zusammen? Was könnte das sein?
- Wie verläuft die Projektwoche, in der die Klasse eine Ausstellung über Joseph Weizenbaum organisieren soll? Was könnte Bela zu dieser Ausstellung beitragen?
- Wie ist es, als Belas Eltern endlich nach Hause kommen? Worüber redet Bela mit seinen Eltern? Wie fühlt er sich?

Anhang A14

Lehrkräftefragebogen zur Implementation der zweiten Unterrichtseinheit

Feldnummer :

Fragen zur Umsetzung des Medienunterrichts

01. Wurde der Unterricht durch Sie oder einen anderen Lehrer des Kollegiums durchgeführt?

- ☐ Ich habe den Unterricht durchgeführt.
- ☐ Ein anderer Kollege hat den Unterricht durchgeführt.
- ☐ anderes: _____

02. In welchem Zeitraum haben Sie den Unterricht durchgeführt?

Datum Beginn des Unterrichts: _____

Datum Ende des Unterrichts: _____

03. Wie viele Schulstunden haben Sie insgesamt für den Unterricht aufgewandt?

Anzahl Schulstunden: _____

04. Wurde die Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ im Unterricht behandelt?

- ☐ Ja, vollständig
- ☐ Ja, zum Teil
- ☐ nein

05. Welche Kapitel der Geschichte wurden mit den Kindern bearbeitet, welche nicht?

Kapitel	Wurde bearbeitet	Wurde teilweise bearbeitet	Wurde nicht bearbeitet
1. Nachtschicht	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
2. Ein Gespräch in der Dunkelheit	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
3. Ich bin ein Meister aller Waffen	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
4. Fiona	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
5. Mario	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
6. Notbremse	☐	☐	☐
Die vorgeschlagenen Fragen zu diesem Kapitel	☐	☐	☐
7. Abschied	☐	☐	☐
Die vorgeschlagene Aufgabe zu diesem Kapitel	☐	☐	☐

06. Wie schätzen Sie den Erfolg des Unterrichts im Hinblick auf die folgenden Punkte ein?

a) Bewusstmachen des Ausmaßes des eigenen Medienkonsums:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

b) Erkennen der Folgen problematischer Mediennutzung:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

c) Aufzeigen von alternativen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

07. Ist die Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ dem Alter der Kinder in Ihrer Klasse angemessen?

- ☐ Ja, genau richtig.
- ☐ Nein, die Geschichte ist eher passend für jüngere Kinder.
- ☐ Nein, die Geschichte ist eher passend für ältere Kinder.

08. Wie gut ist die Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ bei den Kindern Ihrer Klasse „angekommen“?

- ☐ Sehr gut
- ☐ Eher gut
- ☐ Weniger gut
- ☐ Gar nicht gut

09. Zusammen mit der Geschichte „Die Eliza-Protokolle“ haben Sie Arbeitsvorschläge zu den einzelnen Kapiteln bekommen. Wie hilfreich empfanden Sie diese Vorschläge für Ihren Unterricht?

- ☐ Sehr hilfreich
- ☐ Eher hilfreich
- ☐ Weniger hilfreich
- ☐ Gar nicht hilfreich

10. Um Ihnen Ziele und Inhalte des Medienunterrichts zu vermitteln, wurden Sie zu einer Fortbildungsveranstaltung eingeladen. Wie gut wurden Sie durch diese Veranstaltung auf den Medienunterricht vorbereitet?

- ☐ Sehr gut
- ☐ Eher gut
- ☐ Weniger gut
- ☐ Gar nicht gut

11. Der Unterricht ist so gestaltet, dass Sie relativ frei in der konkreten Gestaltung sind. Wie beurteilen Sie diesen Aspekt?

- ☐ Ich hätte mir mehr konkrete Vorschläge für die Planung und Gestaltung des Unterrichtes gewünscht.
- ☐ Ich wäre in meinen Entscheidungen über Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerne freier gewesen.
- ☐ Ich fand die Vorschläge für Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerade richtig.

12. Was denken Sie: Hat der Medienunterricht eine längerfristige Wirkung in der Klasse?

- ☐ Ja, auf jeden Fall
- ☐ Eher ja
- ☐ Eher nein
- ☐ Nein, auf keinen Fall

13. Wurden neben den einzelnen Maßnahmen des Medienunterrichts weitere Maßnahmen eigeninitiativ durchgeführt? Wenn ja: Erläutern Sie bitte diese Maßnahmen.

14. Wenn Sie weitere Anmerkungen oder Kritiken bzgl. des Medienunterrichts haben, dann können Sie uns diese hier vermerken. Zugleich möchten wir uns dafür bedanken, dass Sie den Fragebogen ausgefüllt haben.

Anhang A15

Wettbewerbsausschreibung für die dritte Unterrichtseinheit

Medienlotsen gesucht! – Begleitinformation für Lehrkräfte

Hintergrund

Auf den Fortbildungsworkshops im Februar haben wir lange darüber gesprochen, wie der nächste Schritt eines Medienunterrichtes für Grundschüler umgesetzt werden kann. In der dritten Klasse stand die **Sensibilisierung** der Schüler/innen und ihrer Eltern im Vordergrund. In der vierten Klasse ging es um die **Problematisierung** schädlicher Medienwirkungen. Jetzt, in der fünften Klasse geht es nun um einen Transfer des bisher gelernten, um das **Entwickeln von Alternativen**. Es geht also darum, dass die Schüler/innen alles, was sie bisher über Medien und Mediennutzung gelernt haben.

Durch ihren bisherigen Unterricht weisen Ihre Schüler/innen einen deutlichen Wissens- und Reflexionsvorsprung vor ihren Altersgenossen und natürlich auch vor jüngeren Schüler/innen auf. Die Idee des Wettbewerbes „**Medienlotsen gesucht!**“ ist es, an diesem Punkt anzusetzen. Ihre Schüler/innen sollen als Multiplikatoren in der Schule auch andere Schüler/innen für das Thema sensibilisieren.

Möglichkeiten der Umsetzung

Der Kern des Wettbewerbes „**Medienlotsen gesucht!**“ ist es, innerhalb der Klasse ein Konzept zu entwickeln, wie auch anderen Schülern das Wissen und die Kompetenzen vermittelt werden können, die in der Klasse bereits vorhanden ist. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Ob mit Flugblättern, einer kleinen Schülerzeitung, einer von der Klasse organisierten Informationsveranstaltung, Info-Ständen in der Pause oder Besuchen in anderen Schulklassen: Entwickeln Sie mit Ihrer Klasse ein Konzept, das realistisch ist und den Schüler/innen auch Spaß macht.

Dokumentation

Um das Projekt Ihrer Klasse beim Wettbewerb einzureichen, muss es möglichst anschaulich dokumentiert werden. Auch hier haben Sie die freie Wahl: Die Schüler können eine Erlebnisbericht verfassen, die Aktion fotografieren oder filmen und Interviews mit anderen Schülern führen. Am besten ist, die Klasse aufzuteilen: Eine (größere) Gruppe entwickelt das Medienlotsen-Konzept, eine (kleinere) Gruppe kümmert sich um die Dokumentation. Die fertige Dokumentation ist der Wettbewerbsbeitrag der Klasse, der beim KfN eingereicht wird. Es ist den Schüler/innen dabei vollkommen freigestellt, welche Form die Dokumentation hat. Es kann sich also um handschriftliche Berichte oder am Computer verfasste Texte handeln, um Videofilme oder Tonaufzeichnungen. Alle Dokumentationen werden im KfN layoutet und in einem Heft zusammengefasst, für Filme oder Audioaufzeichnungen wird eine DVD erstellt, die dem Heft beigelegt wird.

Einsendeschluss für die Dokumentation ist der 15. Juli 2008.

Bei allen Fragen können Sie sich gerne an das KfN wenden:

Matthias Kleimann
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Lützerodestraße 9
30161 Hannover

Email: mkleimann@kfn.uni-hannover.de
Tel: 0511-3483614
Fax: 0511-3483610

Anhang A16

Lehrkräftefragebogen zur Implementation der dritten Unterrichtseinheit

Fragen zum Unterrichtsprojekt „Medienlotsen gesucht!“

01. Nimmt ihre Klasse an dem Projekt „Medienlotsen gesucht!“ teil oder haben Sie zumindest vor, bis zum 15. Juli 2008 daran teilzunehmen?

- ☐ Ja, wir arbeiten derzeit bereits an dem Projekt.
- ☐ Wir arbeiten zwar noch nicht an dem Projekt, werden aber auf jeden Fall daran teilnehmen.
- ☐ Wir haben uns entschlossen, nicht an dem Projekt teilzunehmen.

02. Wird der Unterricht durch Sie oder einen anderen Lehrer des Kollegiums durchgeführt?

- ☐ Ich führe den Unterricht durch.
- ☐ Ein anderer Kollege führt den Unterricht durch.
- ☐ anderes: _____

02. In welchem Zeitraum haben Sie den Unterricht durchgeführt bzw. werden ihn durchführen?

Datum Beginn des Unterrichts: _____

Datum Ende des Unterrichts: _____

03. Wie viele Schulstunden werden ungefähr für den Unterricht aufgewandt?

Anzahl Schulstunden: _____

04. Wie schätzen Sie den Erfolg des Projektes im Hinblick auf die folgenden Punkte ein?

a) Bewusstmachen des Ausmaßes des eigenen Medienkonsums:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

b) Erkennen der Folgen problematischer Mediennutzung:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

c) Aufzeigen von alternativen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung:

- ☐ gering
- ☐ mittel
- ☐ hoch

05. Ist das Unterrichtsprojekt „Medienlotsen gesucht!“ dem Alter der Kinder in Ihrer Klasse angemessen?

- ☐ Ja, genau richtig.
- ☐ Nein, es ist eher passend für jüngere Kinder.
- ☐ Nein, es ist eher passend für ältere Kinder.

06. Wenn Sie das Unterrichtsprojekt bereits begonnen haben: Wie gut ist es bei den Kindern Ihrer Klasse bisher „angekommen“?

- ☐ Sehr gut
- ☐ Eher gut
- ☐ Weniger gut
- ☐ Gar nicht gut

07. Der Unterricht ist so gestaltet, dass Sie sehr frei in der konkreten Gestaltung sind. Wie beurteilen Sie diesen Aspekt?

- ☐ Ich hätte mir mehr konkrete Vorschläge für die Planung und Gestaltung des Unterrichtes gewünscht.
- ☐ Ich wäre in meinen Entscheidungen über Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerne freier gewesen.
- ☐ Ich fand die Vorschläge für Planung und Gestaltung des Unterrichtes gerade richtig.

08. Was denken Sie: Hat das Unterrichtsprojekt „Medienlotsen gesucht!“ eine längerfristige Wirkung in der Klasse?

- ☐ Ja, auf jeden Fall
- ☐ Eher ja
- ☐ Eher nein
- ☐ Nein, auf keinen Fall

09. Wurden neben den einzelnen Maßnahmen des Medienunterrichts weitere Maßnahmen eigeninitiativ durchgeführt? Wenn ja: Erläutern Sie bitte diese Maßnahmen.

10. Wenn Sie weitere Anmerkungen oder Kritiken bzgl. des Medienunterrichts haben, dann können Sie uns diese hier vermerken. Zugleich möchten wir uns dafür bedanken, dass Sie den Fragebogen ausgefüllt haben.

Anhang A17

Lehrkräftefragebogen (u. a. zur Erfassung der Schulleistungen der Kinder)



Befragung zu Mediennutzung und Schulleistung bei Grundschulkindern

Fragebogen für Lehrkräfte der 3. Klassen

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

Im Folgenden geht es zunächst um allgemeine Informationen über Sie und Ihre Klasse. Anschließend werden Sie gebeten, einige für uns wichtige Informationen über die Kinder dieser Klasse zu geben.

Das Ausfüllen dieses Fragebogens dauert – abhängig von der Schülerzahl Ihrer Klasse – zwischen 30 und 40 Minuten. Die Teilnahme an dieser Lehrkräftebefragung ist freiwillig. Selbstverständlich werden Ihre Angaben vollständig anonym behandelt. Eine Auswertung dieses Fragebogens für Lehrkräfte auf der Ebene einzelner Personen, Klassen oder Schulen erfolgt nicht. Wir möchten Sie bitten, unsere Untersuchung zu unterstützen und diesen Fragebogen auszufüllen. Wir danken Ihnen im Voraus für Ihre Bemühungen.

Um den Fragebogen nicht unnötig zu verlängern, verwenden wir im Folgenden immer die männliche Form. Selbstverständlich beziehen sich die Fragen gleichermaßen auf Schülerinnen und Schüler.

Prof. Dr. Christian Pfeiffer

Dr. Thomas Mößle

Matthias Kleimann

Schulcode:

(Postleitzahl der Schule)

(Schule)

(Klassenstufe)

(Zeitpunkt)

Feldnummer :

Schule:

_____ (Bezeichnung, Straße, Nummer)

_____ (Ortsteil und Bezirk in dem die Schule sich befindet)

Klasse:

_____ (Genaue Klassenbezeichnung, wie sie an der Schule tatsächlich gebräuchlich ist)

1. Welches Geschlecht haben Sie?											
☐ weiblich ☐ männlich											
2. In welchem Jahr wurden Sie geboren?											
Im Jahr _____											
3. Wie lange kennen Sie die Klasse schon?											
seit _____ Monaten											
4. Wie gut kennen Sie die Schüler der Klasse?											
☐ nicht gut ☐ ziemlich gut ☐ sehr gut											
5. Wie viele Unterrichtsstunden haben Sie in der Klasse pro Woche?											
_____ Stunden											
6. Um welche Fächer handelt es sich?											

7. In welcher Funktion sind Sie in dieser Klasse? (Mehrfachnennungen möglich)											
☐ Klassenlehrer ☐ Fachlehrer ☐ Vertretungslehrer ☐ Beratungslehrer ☐ Schulleiter											
8. Welche Medien gibt es an der Schule bzw. im Klassenzimmer der an der Befragung teilnehmenden Klasse? Wie häufig werden diese genutzt und wie bewerten Sie im Allgemeinen den didaktischen Nutzen dieser Medien? (Mehrfachnennungen möglich)											
an der Schule		in der Klasse		Nutzungshäufigkeit in der Klasse				Einschätzung der didaktischen Eignung (Bitte auch dann einschätzen, wenn Medium nicht eingesetzt wird)			
				nie	selten	häufig	sehr häufig	sehr schlecht	eher schlecht	eher gut	sehr gut
PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Laptop	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Internet	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Beamer	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Video	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Fernseher	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
anderes:	_____	_____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Tragen Sie bitte für jedes Kind folgende Informationen in die Tabelle ein (Sollten Sie sich bei der letzten Frage nicht ganz sicher sein, dann schätzen Sie bitte.):								
Nr.	Geburtsdatum des Kindes	Geschlecht w = weiblich m = männlich	Letzte Zeugnisnoten (nicht im November 2005)				Körperliche Statur Einschätzung (1-9) nach Abbildungen auf Beiblatt	Sprach das Kind bei der Einschulung hinreichend Deutsch? j = ja n = nein
			Deutsch	Sachkunde	Mathematik	Sport		
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								

Nr.	Im Vergleich mit Schülern des gleichen Alters:	sehr viel weniger	deutlich weniger	etwas weniger	etwa gleich viel	etwas mehr	deutlich mehr	sehr viel mehr
01	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
02	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
03	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
04	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
05	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
06	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
07	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
08	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
09	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
10	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
11	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Nr.	Im Vergleich mit Schülern des gleichen Alters:	sehr viel weniger	deutlich weniger	etwas weniger	etwa gleich viel	etwas mehr	deutlich mehr	sehr viel mehr
12	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
13	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
14	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
15	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
16	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
17	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
18	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
19	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
20	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
21	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
22	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Nr.	Im Vergleich mit Schülern des gleichen Alters:	sehr viel weniger	deutlich weniger	etwas weniger	etwa gleich viel	etwas mehr	deutlich mehr	sehr viel mehr
23	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
24	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
25	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
26	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
27	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
28	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
29	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
30	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
31	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
32	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
33	Wie viel arbeitet er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie angemessen verhält er/sie sich?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel lernt er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie glücklich oder zufrieden ist er/sie?	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Bietet Ihre Schule eine Ganztagsbetreuung an?

- ☐ Unsere Schule bietet Ganztagsunterricht an (Schule ist Ganztagschule).
- ☐ Unsere Schule bietet eine Nachmittagsbetreuung an.
- ☐ Unsere Schule bietet weder Nachmittagsbetreuung noch Ganztagsunterricht an.

Wie wurde bisher das Thema Medien in dieser Klasse unterrichtet?

	ja	nein
In den vorangegangenen Schuljahren gab es explizit als solchen ausgewiesenen Medienunterricht.	☐	☐
Medienunterricht ist bislang immer Teil des normalen Unterrichts gewesen.	☐	☐
In der Klasse wurden in der Vergangenheit Stunden unterrichtet, die nur dem Thema Fernsehen oder Video- und Computerspiele gewidmet waren.	☐	☐
Es hat bereits einmal Projekttag in der Klasse gegeben, die sich mit Medien, ihren Inhalten und Folgen auseinandergesetzt haben.	☐	☐
Bisher hat das Thema Medien im Unterricht fast keine Rolle gespielt.	☐	☐

Wir möchten uns an dieser Stelle herzlich dafür bedanken, dass Sie diesen Fragebogen ausgefüllt haben. Sofern Sie uns zum Thema Medienkonsum bei Kindern und dessen Konsequenzen für Schule und Lernen weitere Hinweise aus Ihrer Erfahrung geben können, wären wir Ihnen dafür sehr dankbar. Für Ihre Gedanken und Anregungen haben Sie auf dieser Seite Platz. Für unser Projekt sind ihre Hinweise von großem Nutzen.

[illegible]

Anhang A18

Feldkontrollbogen



Feldkontrollbogen für Interviewerinnen und Interviewer Berlin – Messzeitpunkt 1

□ □ □ □ □

Dieser Feldkontrollbogen ist für jede Klasse auszufüllen.
Die ausgefüllten Fragebögen und Testbögen pro Klasse jeweils mitsamt diesem
Kontrollbogen und dem Lehrerfragebogen in einen Karton legen.
Es dürfen keinesfalls die Bögen verschiedener Klassen vermischt werden.

Kennziffer des/der Interviewer/in: □ □ □

Schule: _____

(Bezeichnung, Straße, Nummer)

(Ortsteil und Bezirk in dem die Schule sich befindet)

Klasse: _____ (Genauere Klassenbezeichnung, wie sie an der Schule tatsächlich gebräuchlich ist)

Datum des Interviews: ____ Uhrzeit des Interviews: von ____ bis ____
(erster Tag) (Tag) (Monat)

Wochentag des Interviews: _____

Datum des Interviews: ____ Uhrzeit des Interviews: von ____ bis ____
(zweiter Tag) (Tag) (Monat)

– mit der Lehrkraft zusammen ausfüllen nach dem Interview –

TAG 1	TAG 2
Wie viele Lehrkräfte waren während der Befragung anwesend?	
Sollte eine zweite Lehrkraft anwesend gewesen sein und nur die erste den Lehrerfragebogen ausgefüllt haben, dann bitte folgende Angaben zur zweiten Lehrkraft ergänzen:	
Lehrer/in 2: (nur falls erforderlich) ☐ männlich ☐ weiblich	
☐ Klassenlehrer/in ☐ Vertrauenslehrer/in ☐ Fachlehrer/in ☐ Vertretungslehrer/in	
☐ anderes: _____	
Wie viele Schüler/innen werden regulär in dieser Klasse beschult?	
Wie viele Schüler/innen fehlten während der Schulstunden des Interviews?	
Wie viele Schüler/innen waren während der Schulstunde des Interviews anwesend?	
Wie viele der <u>anwesenden</u> Schüler/innen haben nicht teilgenommen, weil Eltern das untersagt haben?	
Wie viele der <u>anwesenden</u> Schüler/innen haben von sich aus von Beginn an nicht teilgenommen?	
Wie viele Schüler/innen haben mit dem Ausfüllen des Fragebogens <u>begonnen</u> ?	
Wie viele Schüler/innen haben am Ende den Fragebogen teilweise oder auch komplett ausgefüllt abgegeben?	

Welchen Unterricht hatten die Kinder der Klasse an den Befragungstagen vor dem Interview?

	1. Stunde	2. Stunde	3. Stunde	4. Stunde	5. Stunde	6. Stunde
Tag 1						
Tag 2						

Wie groß ist die Schule insgesamt?

- ☐ unter 100
 ☐ 100 bis 200
 ☐ 200 bis 300
 ☐ 300 bis 400
 ☐ über 400

Ist kurz vor der Befragung das Thema Medien in dieser Klasse im Unterricht behandelt worden?

- ☐ ja , in den letzten 7 Tagen
☐ ja, im letzten Monat
☐ nur am Rande
☐ nein

- nach Verlassen der Klasse auszufüllen -

Eine persönliche Einschätzung: Würden Sie Ihr Kind auf diese Schule schicken?

- ☐ ja, weil _____
☐ nein, weil _____

Gab es während der Befragung Disziplinprobleme in der Klasse?

- ☐ gar keine
 ☐ sehr wenig
 ☐ mittelmäßig
 ☐ viele
 ☐ sehr viele

Gab es während der Befragung Vorkommnisse?

Gibt es sonstige Anmerkungen zum Interview?

- ☐ nein
☐ ja, und zwar: _____

Anhang A19

Elternfragebogen (u. a. zur Erfassung des Bildungsmilieus und der
Ethnie der Kinder)



Befragung zu Mediennutzung und Schulleistung bei Grundschulkindern

Elternfragebogen

Liebe Eltern,

nachfolgend werden Ihnen einige Fragen zu verschiedenen Bereichen Ihres Lebens gestellt sowie mögliche Antwortkategorien angeboten. Bitte notieren Sie die für Sie zutreffende Antwort oder kreuzen Sie diese an.

Sollte es vorkommen, dass die angebotenen Antworten einmal nicht ausreichend sind, dann können Sie Ergänzungen vornehmen. Wir bitten Sie, zu jeder gestellten Frage eine Antwort zu geben, da erst dadurch eine umfassende Auswertung möglich gemacht wird.

Der Fragebogen sollte durchgängig nur von einem Elternteil ausgefüllt werden, damit nicht die Antworten zu Ihnen bzw. zu Ihrem Partner/zu Ihrer Partnerin zwischendurch vertauscht werden.

Um den Fragebogen nicht unnötig zu verlängern, verwenden wir im Folgenden immer die männliche Form. Selbstverständlich beziehen sich die Fragen gleichermaßen auf beide Geschlechter.

Wir versichern Ihnen, dass all Ihre Angaben im Fragebogen streng vertraulich und entsprechend der Datenschutzgesetzgebung behandelt werden.

Wir bedanken uns für Ihre Mühe und Ihre Mithilfe.

Ihr Forscherteam vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen

Zuerst geht es um zwei Angaben zu Ihrem Kind, das an der Studie „Mediennutzung und Schulleistung“ teilnimmt. Diese Angaben dienen einzig dem Zweck, Ihre Angaben mit den Angaben des Kindes zu verbinden. Nach der Zuordnung wird die Angabe zum Geburtsdatum gelöscht, so dass eine Rückverfolgung unmöglich ist.

Bitte notieren Sie hier das Geburtsdatum des Kindes, das an der Studie „Mediennutzung und Schulleistung“ teilnimmt:

____ (Monat) · ____ (Jahr) ____

Ist das Kind, das an der Studie „Mediennutzung und Schulleistung“ teilnimmt

☐ weiblich, oder

☐ männlich?

Feldnummer :



Wir möchten Sie zunächst bitten einige allgemeine Fragen zu Ihrer Person zu beantworten.

01. Sie sind...

☐ weiblich oder ☐ männlich?

02. In welchem Jahr sind Sie geboren?

19 ____ (Bitte Geburtsjahr eintragen.)

03. Welchen Familienstand haben Sie?

verheiratet, mit Ehepartner zusammenlebend ☐

verheiratet, getrennt lebend ☐

verwitwet ☐

geschieden ☐

ledig ☐

sonstiges, und zwar ... _____

04. Wenn Sie nicht verheiratet sind: Haben Sie einen festen Lebenspartner?

☐ nein

☐ ja

wenn ja: führen Sie einen gemeinsamen Haushalt? ☐ nein ☐ ja

05. Seit wann leben Sie in Deutschland?

☐ seit Geburt

☐ seit ____ ____ ____ (Jahr)

Es folgen einige Fragen zu Ihnen und zu Ihrem Partner.

Sollten Sie derzeit keinen festen Partner haben, dann streichen Sie bitte die entsprechende Antwortspalte durch!

06. Welche Staatsangehörigkeit haben Sie bzw. Ihr Partner?

eigene Staatsangehörigkeit

Staatsangehörigkeit des Partners

07. In welchem Land sind Sie bzw. Ihr Partner geboren?

eigenes Geburtsland

Geburtsland des Partners

08. Welche Muttersprache sprechen Sie bzw. Ihr Partner?

eigene Muttersprache

Muttersprache des Partners

09. Welche Sprache(n) sprechen Sie und Ihr Partner normalerweise im Alltag mit Ihrem Kind?

_____ (Bitte Sprache(n) notieren.)

10. Sind Sie bzw. Ihr Partner die leiblichen Eltern Ihres an der Studie „Mediennutzung und Schulleistung“ teilnehmenden Kindes?		
	Ich	Mein Partner
Ja	☐	☐
Nein	☐	☐

11. Welchen höchsten Schulabschluss haben Sie und Ihr Partner?		
	eigener Schulabschluss	Schulabschluss des Partners
noch Schüler	☐	☐
Schule beendet ohne Abschluss	☐	☐
Volks-/Hauptschulabschluss	☐	☐
Mittlere Reife/Realschulabschluss	☐	☐
Fachhochschulreife	☐	☐
Abitur/Hochschulreife	☐	☐
anderen Abschluss, und zwar...	_____	_____

12. Waren Sie bzw. Ihr Partner in den letzten 10 Jahren einmal arbeitslos?		
Ich	☐ Nein	☐ Ja, ich war insgesamt _____ Monate arbeitslos.
Mein Partner	☐ Nein	☐ Ja, mein Partner war insgesamt _____ Monate arbeitslos.

13. Welchen Ausbildungsabschluss haben Sie und Ihr Partner?		
	eigener Ausbildungsabschluss	Ausbildungsabschluss des Partners
Keinen beruflichen Ausbildungsabschluss	☐	☐
Beruflich-betriebliche Anlernzeit mit Abschlusszeugnis, aber keine Lehre	☐	☐
Teilfacharbeiterabschluss	☐	☐
Abgeschlossene kaufmännische Lehre	☐	☐
Berufliches Praktikum, Volontariat	☐	☐
Berufsfachschulabschluss	☐	☐
Fachschulabschluss	☐	☐
Meister, Techniker oder gleichwertiger Abschluss	☐	☐
Fachhochschulabschluss	☐	☐
Hochschulabschluss	☐	☐
anderen beruflichen Ausbildungsabschluss, und zwar...	_____	_____

14. Sind Sie bzw. Ihr Partner erwerbstätig?		
	Ich bin...	Mein Partner ist...
Hauptberuflich erwerbstätig (ganztags)/in beruflicher Ausbildung bzw. Lehre	☐	☐
Hauptberuflich erwerbstätig (halbtags)	☐	☐
nicht erwerbstätig, da...		
Schüler/Student	☐	☐
Rentner/Pensionär	☐	☐
Arbeitslos	☐	☐
Hausfrau/Hausmann	☐	☐
Wehr-/Zivildienst	☐	☐
Mutterschutz/Erziehungsurlaub	☐	☐

15. Welchen beruflichen Status haben Sie bzw. Ihr Partner?		
	Ich bin...	Mein Partner ist...
Arbeiter	☐	☐
Angestellter	☐	☐
Selbständiger	☐	☐
Beamter	☐	☐
Trifft nicht zu	☐	☐
Bitte tragen Sie hier die genaue Berufsbezeichnung ein _____		

Wir bitten Sie nun um einige Angaben zu Ihrem Kind.

16. Wie viele Freunde hat Ihr Kind? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)				
☐ keine	☐ einen	☐ zwei bis drei	☐ vier oder mehr	

17. Verglichen mit Gleichaltrigen:				
		schlechter	etwa gleich	besser
Wie verträgt sich Ihr Kind mit den Geschwistern?	☐ Einzelkind	☐	☐	☐
Wie verträgt sich Ihr Kind mit anderen Kindern/Jugendlichen?		☐	☐	☐
Wie verhält sich Ihr Kind gegenüber Eltern?		☐	☐	☐
Wie spielt oder arbeitet Ihr Kind alleine?		☐	☐	☐

18. Wie oft pro Woche unternimmt Ihr Kind etwas mit seinen Freunden außerhalb der Schulstunden? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)																																																					
☐ weniger als einmal ☐ ein- bis zweimal ☐ dreimal oder häufiger																																																					
19. Nennen Sie bitte die Sportarten, die Ihr Kind am liebsten ausübt (z.B. Fußball, Radfahren, Schwimmen, Tischtennis usw.).																																																					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind mit dieser Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> </tr> <tr> <th style="text-align: left; vertical-align: top;"> ☐ keine </th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich viel</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">mehr</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">besser</th> </tr> <tr> <td>a. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>b. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>c. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>										Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind mit dieser Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?				Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?				☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger	gleich viel	mehr	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser	a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind mit dieser Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?				Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Sportart, verglichen mit Gleichaltrigen?																																																
☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger	gleich viel	mehr	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser																																													
a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
20. Nennen Sie bitte die Lieblingsaktivitäten, Hobbies oder Spiele Ihres Kindes (z.B. Singen, Klavierspielen, Lesen, mit Puppen oder Autos spielen usw., außer Sport, Radiohören, Fernsehen, Computerspielen).																																																					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind damit, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Aktivität, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> </tr> <tr> <th style="text-align: left; vertical-align: top;"> ☐ keine </th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich viel</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">mehr</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">besser</th> </tr> <tr> <td>a. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>b. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>c. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>										Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind damit, verglichen mit Gleichaltrigen?				Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Aktivität, verglichen mit Gleichaltrigen?				☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger	gleich viel	mehr	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser	a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind damit, verglichen mit Gleichaltrigen?				Wie gut beherrscht Ihr Kind diese Aktivität, verglichen mit Gleichaltrigen?																																																
☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger	gleich viel	mehr	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser																																													
a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐																																													
21. Gehört Ihr Kind irgendwelchen Organisationen, Vereinen oder Gruppen an?																																																					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie aktiv ist Ihr Kind dort, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> </tr> <tr> <th style="text-align: left; vertical-align: top;"> ☐ keine </th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger aktiv</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich aktiv</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">aktiver</th> </tr> <tr> <td>a. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>b. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>c. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>										Wie aktiv ist Ihr Kind dort, verglichen mit Gleichaltrigen?				☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger aktiv	gleich aktiv	aktiver	a. _____	☐	☐	☐	☐	b. _____	☐	☐	☐	☐	c. _____	☐	☐	☐	☐																				
	Wie aktiv ist Ihr Kind dort, verglichen mit Gleichaltrigen?																																																				
☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger aktiv	gleich aktiv	aktiver																																																	
a. _____	☐	☐	☐	☐																																																	
b. _____	☐	☐	☐	☐																																																	
c. _____	☐	☐	☐	☐																																																	
22. Welche Arbeiten oder Pflichten übernimmt Ihr Kind innerhalb oder außerhalb des Haushalts (z.B. Spülen, Kinderhüten, Zeitungen austragen usw.)?																																																					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th colspan="4" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Wie gut verrichtet Ihr Kind diese Arbeiten oder Pflichten, verglichen mit Gleichaltrigen?</th> </tr> <tr> <th style="text-align: left; vertical-align: top;"> ☐ keine </th> <th style="text-align: center; font-size: small;">Ich weiß es nicht</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">weniger gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">gleich gut</th> <th style="text-align: center; font-size: small;">besser</th> </tr> <tr> <td>a. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>b. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> <tr> <td>c. _____</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> <td style="text-align: center;">☐</td> </tr> </table>										Wie gut verrichtet Ihr Kind diese Arbeiten oder Pflichten, verglichen mit Gleichaltrigen?				☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser	a. _____	☐	☐	☐	☐	b. _____	☐	☐	☐	☐	c. _____	☐	☐	☐	☐																				
	Wie gut verrichtet Ihr Kind diese Arbeiten oder Pflichten, verglichen mit Gleichaltrigen?																																																				
☐ keine	Ich weiß es nicht	weniger gut	gleich gut	besser																																																	
a. _____	☐	☐	☐	☐																																																	
b. _____	☐	☐	☐	☐																																																	
c. _____	☐	☐	☐	☐																																																	

Wir möchten Sie nun noch bitten einige Fragen zu Ihrer häuslichen Umgebung zu beantworten.

23. Wie viele Personen einschließlich Kinder leben in Ihrem Haushalt? (Bitte Antwort eintragen.)

___ Personen (insgesamt), davon ___ Kinder

24. Hat Ihr Kind zu Hause ein eigenes Zimmer?

- ☐ ja, es hat ein Zimmer ganz für sich allein.
☐ ja, es teilt sich ein Zimmer mit ___ anderen Geschwistern.
☐ nein, es hat kein eigenes Zimmer.

25. Haben Sie eines der folgenden Geräte zu Hause und wo steht dieses? (Bitte kreuzen Sie in jeder Zeile das Zutreffende an.)

	zu Hause		im Zimmer des Kindes		Hat Ihr Kind bekommen als es...
	Nein	Ja	Nein	Ja	
Fernseher	☐	☐	☐	☐	___ Jahre alt war
Spielkonsole (z.B. Playstation)	☐	☐	☐	☐	___ Jahre alt war
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐	☐	☐	___ Jahre alt war
Computer	☐	☐	☐	☐	___ Jahre alt war
Internet	☐	☐	☐	☐	___ Jahre alt war
wie viele Computer besitzen Sie insgesamt in Ihrem Haushalt? _____ (Anzahl)					

26. Wie wird bei Ihnen in der Familie das Fernsehen organisiert? (Bitte kreuzen Sie in jeder Zeile das Zutreffende an.)

	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns gibt es klare Regelungen was mein Kind sehen darf und was nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mit meinem Kind gemeinsam fern.	☐	☐	☐	☐
Ich will wissen was sich mein Kind im Fernsehen anschaut.	☐	☐	☐	☐
Wenn mir etwas an einer Fernsehsendung, die mein Kind schaut, nicht gefällt, sage ich das sofort.	☐	☐	☐	☐
Ich lasse mein Kind Filme ansehen, für die es noch nicht alt genug ist.	☐	☐	☐	☐
Zur Belohnung lasse ich mein Kind auch mal Sendungen ansehen, die es sonst nicht sehen darf.	☐	☐	☐	☐
Ich lasse mein Kind fernsehen, wenn ich Zeit für etwas anderes brauche.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regelungen.	☐	☐	☐	☐
An einem Wochentag darf mein Kind ___ Stunde(n) und ___ Minuten am Tag fernsehen.				
An einem Samstag oder Sonntag darf mein Kind ___ Stunde(n) und ___ Minuten am Tag fernsehen.				

27. Wie lange schauen Ihr Kind bzw. Sie im Durchschnitt an einem <u>Schultag</u> Fernsehen, Video oder DVD? (Bitte Antwort eintragen.)					
mein Kind		Ich			
ca. _____ Stunde(n) und _____ Minuten		ca. _____ Stunde(n) und _____ Minuten			
28. Wie lange schauen Ihr Kind bzw. Sie im Durchschnitt an einem <u>Samstag</u> Fernsehen, Video oder DVD? (Bitte Antwort eintragen.)					
mein Kind		Ich			
ca. _____ Stunde(n) und _____ Minuten		ca. _____ Stunde(n) und _____ Minuten			
29. Was denken Sie über das Fernsehen? (Bitte kreuzen Sie in jeder Zeile das Zutreffende an.)					
	stimmt genau	stimmt eher	stimmt eher nicht	stimmt gar nicht	
Kinder sollten fernsehen, damit sie unter Gleichaltrigen mitreden können.	☐	☐	☐	☐	
Kinder können ruhig auch mal alleine fernsehen.	☐	☐	☐	☐	
Für Kinder ist das Fernsehen eine gute Entspannung im anstrengenden Alltag.	☐	☐	☐	☐	
Fernsehen regt die Phantasie an.	☐	☐	☐	☐	
Kinder lernen durch das Fernsehen viel Nützliches für die Schule.	☐	☐	☐	☐	
Fernsehen macht Kinder aggressiv.	☐	☐	☐	☐	
Fernsehen schadet der Konzentrationsfähigkeit von Kindern.	☐	☐	☐	☐	
Das Fernsehen lässt Kindern zu wenig Zeit zum Spielen.	☐	☐	☐	☐	
Das Fernsehen lässt Kindern zu wenig Zeit zum Lernen.	☐	☐	☐	☐	
30. Wenn Sie zu Hause einen Computer haben, wofür nutzen Sie ihn? (Bitte kreuzen Sie in jeder Zeile das Zutreffende an.)					
	täglich	mindestens einmal in der Woche	mindestens einmal im Monat	seeltener	nie
Arbeiten für Beruf und Bildung	☐	☐	☐	☐	☐
Texte erstellen für private Zwecke	☐	☐	☐	☐	☐
Spielen	☐	☐	☐	☐	☐
Für private Zwecke lernen oder sich informieren	☐	☐	☐	☐	☐
Musik hören, Bilder oder Filme ansehen	☐	☐	☐	☐	☐
Programmieren	☐	☐	☐	☐	☐
31. Wie lange spielt Ihr Kind im Durchschnitt an einem <u>Schultag</u> Computer- oder Videospiele? (Bitte Antwort eintragen.)					
ca. _____ Stunde(n) und _____ Minuten		☐ Mein Kind spielt keine Computer- oder Videospiele			

32. Wie lange spielt Ihr Kind im Durchschnitt an einem <u>Samstag</u> Computer- oder Videospiele? (Bitte Antwort eintragen.)				
ca. ____ Stunde(n) und ____ Minuten	☐ Mein Kind spielt keine Computer- oder Videospiele			
33. Wie ist das bei Ihnen in der Familie mit dem Computer- und Videospielen? (Bitte kreuzen Sie in jeder Zeile das Zutreffende an.)				
	immer	meistens	manchmal	nie
Wenn mir etwas an einem Computerspiel, das mein Kind spielt, nicht gefällt, sage ich das sofort.	☐	☐	☐	☐
Ich lasse mein Kind Computer- und Videospiele spielen, für die es noch nicht alt genug ist.	☐	☐	☐	☐
Ich weiß welche Spiele mein Kind spielt.	☐	☐	☐	☐
Bei uns gibt es klare Regelungen welche Spiele mein Kind spielen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele mit meinem Kind gemeinsam.	☐	☐	☐	☐
Zur Belohnung lasse ich mein Kind auch mal Computerspiele spielen, die ich ihm sonst verbiete.	☐	☐	☐	☐
Ich lasse mein Kind Computer spielen, wenn ich Zeit für etwas anderes brauche.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regelungen.	☐	☐	☐	☐
An einem Wochentag darf mein Kind ____ Stunde(n) und ____ Minuten am Tag Computer spielen.				
An einem Samstag oder Sonntag darf mein Kind ____ Stunde(n) und ____ Minuten am Tag Computer spielen.				
Gibt es von Ihrer Seite noch Hinweise oder Anregungen? (Sie können die folgenden Zeilen dazu nutzen Ihre Anmerkungen zu notieren.)				
Vielen Dank für Ihre Mitarbeit an dieser Studie!				

Bitte legen Sie den ausgefüllten Fragebogen nach der Beantwortung in den mitgelieferten Briefumschlag und **verschließen** diesen. Geben Sie den Briefumschlag dann bitte Ihrem Kind mit in die Schule. Damit keine zeitlichen Verzögerungen im Studienablauf eintreten, möchten wir Sie bitten, den Fragebogen innerhalb der nächsten **sieben Tage** auszufüllen und Ihrem Kind mitzugeben. Die Briefumschläge werden von der Klassenlehrerin/dem Klassenlehrer eingesammelt und verschlossen an das KFN geschickt. Erst im Institut werden sie dann geöffnet.

Anhang A20

Schülerfragebogen MZP1



Fragebogen



Zahlenfeld

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Zum Anfang einige ganz allgemeine Fragen

01. Bist du ein...

☐ Junge?

☐ Mädchen?

02. Wie alt bist du?

Ich bin _____ Jahre alt.

03. In welchem Monat hast du Geburtstag?

_____ (Monat)

04. Wurdest du in Deutschland geboren?

☐ Ja

☐ Nein

05. Warst du in Deutschland in einem Kindergarten?

☐ Ja

☐ Nein

06. Aus welchem Land stammen deine Eltern?

	Deutschland	Türkei	Polen	Früheres Jugoslawien	Russland/ Kasachstan	anderes Land
Mutter	☐	☐	☐	☐	☐	_____
Vater	☐	☐	☐	☐	☐	_____

Blättert bitte jetzt um!

07. Wie glücklich bist du? Kreuze bitte an.

	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
unglücklich										glücklich

Zunächst geht es um dein Zuhause, also dort, wo du die meiste Zeit verbringst, wo du schläfst, isst usw.

08. Mit wem lebst du zu Hause?

Wie viele jüngere Brüder leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele ältere Brüder leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele jüngere Schwestern leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele ältere Schwestern leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Welche Erwachsene leben mit dir zusammen? Kreuze bitte an.

 Frau	☐ Mutter ☐ Stiefmutter ☐ Freundin des Vaters	☐ anderes	Geht sie zur Arbeit? ☐ ja ☐ nein
 Mann	☐ Vater ☐ Stiefvater ☐ Freund der Mutter	☐ anderes	Geht er zur Arbeit? ☐ ja ☐ nein

09. Hast du zu Hause dein eigenes Zimmer?

- ☐ Ich habe ein eigenes Zimmer ganz für mich alleine.
- ☐ Ich teile mein Zimmer mit Geschwistern, und zwar mit _____ Geschwistern.
- ☐ Ich teile mein Zimmer mit anderen Personen.

10. Gib bitte an, ob du folgende Geräte bei dir im Zimmer hast.

	Ja	Nein
Fernseher	☐	☐
Spielkonsole	☐	☐
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐
Computer	☐	☐

11. Hast du einen eigenen Gameboy oder eine andere tragbare Spielkonsole?

- ☐ Nein, habe ich nicht. ☐ Ja, habe ich.

12. Gib bitte an, ob ihr folgende Geräte woanders bei euch zu Hause habt.				
	Ja	Nein		
Fernseher	☐	☐		
Spielkonsole	☐	☐		
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐		
Computer	☐	☐		
Wie viele Computer besitzt deine Familie insgesamt zu Hause? _____				
13. Ist meistens eine erwachsene Person da, wenn du aus der Schule nach Hause kommst?				
☐ Nein				
☐ Ja, und zwar: _____				
14. Um <u>welche</u> Uhrzeit bist du meistens nach der Schule oder nach dem Hort zu Hause?				
_____ (Uhr)				
15. Bist du schon einmal mit deiner Familie umgezogen (<u>nicht innerhalb</u> von Berlin)?				
☐ Nein				
☐ Ja				
16. Wie viele Bücher gibt es ungefähr bei dir zu Hause? Es zählen alle Bücher <u>zu Hause</u> (Zähle keine Zeitschriften, Zeitungen oder Schulbücher mit!).				
keine/ sehr wenige (0-10 Bücher)	etwa ein Bücherbrett (11-25 Bücher)	etwa ein Regal (26-100 Bücher)	etwa zwei Regale (101-200 Bücher)	drei oder mehr Regale (mehr als 200 Bücher)
☐	☐	☐	☐	☐
17. Wie häufig bist du in den letzten 12 Monaten mit deiner Familie in Urlaub gefahren?				
überhaupt nicht	einmal	zweimal	mehr als zweimal	
☐	☐	☐	☐	
18. Besitzt ihr zu Hause ein Auto?				
nein	eins	zwei	mehr als zwei	
☐	☐	☐	☐	

19. Wie sind deine Eltern?								
Meine Mutter/mein Vater...	Mutter				Vater			
	immer	meis- tens	manch- mal	nie	immer	meis- tens	manch- mal	nie
weiß, was ich in meiner Freizeit mache.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ist jemand, mit der/dem ich über alles reden kann.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
geht lieb mit mir um.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
hilft mir bei den Hausaufgaben, wenn ich Hilfe brauche.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
bestraft mich, wenn ich etwas falsch gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
fragt mich, wie es in der Schule gewesen ist.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
spielt mit mir, wenn Zeit ist. (z.B. Brett- oder Kartenspiele)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
lobt mich, wenn ich etwas gut gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

**Jetzt ein paar Fragen zu deinen Freundinnen und Freunden
sowie zu deiner Freizeit**

20. Wie viele gute Freundinnen oder Freunde hast du? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)							
☐ keine	☐ einen	☐ zwei bis drei	☐ vier oder mehr				
21. Wie oft pro Woche unternimmst du etwas mit deinen Freundinnen/Freunden außerhalb der Schule? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)							
☐ keinmal	☐ ein- bis zweimal	☐ dreimal oder häufiger					
22. In welcher Sprache unterhältst du dich mit deinen Freunden und Freundinnen am meisten?							
Deutsch ☐	Türkisch ☐	Russisch ☐	Polnisch ☐	andere Sprache _____			
23. An welchen Tagen in der Woche machst du Sport oder Musik (außerhalb der Schule)?							
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Sport	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

24. Bist du Mitglied in einem Verein, einer Gruppe oder einer Schul-AG?		
	Ja	Nein
Sportgruppe/-verein	☐	☐
Musikgruppe/-verein	☐	☐
Pfadfinder	☐	☐
Kindergruppe	☐	☐
Andere: _____		

25. Welcher Tag war gestern?						
Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	

26. Was hast du gestern alles gemacht?	
Mein gestriger Tag	Zeitraum
 In der Schule gewesen.	_____
 Im Hort oder bei der Tagesmutter gewesen.	_____
 Computer- oder Videospiele gespielt.	_____
 Gelesen.	_____
 Fernsehen geschaut.	_____
 Video oder DVD geschaut.	_____
 Mit anderen Kindern draußen gespielt.	_____
 Mit anderen Kindern drinnen gespielt.	_____
 Alleine drinnen gespielt.	_____
 Mit Eltern oder anderen Erwachsenen etwas gemacht.	_____

Jetzt geht es um das Fernsehen					
27. In welcher Sprache schaut ihr zu Hause Fernsehen?					
Deutsch	Türkisch	Russisch	Polnisch	andere Sprache	
☐	☐	☐	☐	_____	
28. Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause während des Abendbrots?					
das ist eigentlich immer so	das ist meistens der Fall	das ist manchmal der Fall	das ist nie der Fall		
☐	☐	☐	☐		

29. Wie ist das Fernsehen bei euch zu Hause geregelt?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns zu Hause gibt es klare Regeln welche Sendungen ich sehen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mit meinen Eltern zusammen fern.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, was ich mir im Fernsehen anschau.	☐	☐	☐	☐
Wenn meinen Eltern etwas an einer Fernsehsendung nicht gefällt, die ich anschau, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern schauen mit mir zusammen Filme, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lange ich fernsehen darf.	☐	☐	☐	☐

30. Hast du dir schon einmal Filme angeschaut, die...?	
Nein	Ja
erst „ab16“ waren? ☐	☐ → das waren _____ Filme ab 16.
erst „ab18“ waren? ☐	☐ → das waren _____ Filme ab 18.

31. Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause, ohne dass jemand richtig hinsieht?			
das ist eigentlich immer so	das ist meistens der Fall	das ist manchmal der Fall	das ist nie der Fall
☐	☐	☐	☐

32. Fernsehen: Wie ist das bei dir?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Ich schaue mir brutale Sendungen und Filme an.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher aus Langeweile ein.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich Ärger habe, schalte ich den Fernseher ein.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich einmal fernsehe fällt es mit schwer, den Fernseher wieder auszustellen.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher an, damit ich mich nicht so allein fühle.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher ein, ohne dass ich etwas Bestimmtes schauen will.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mir Sendungen und Filme im Fernsehen an, damit ich bei Freunden mitreden kann.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mir Fernsehsendungen und Filme an, von denen ich Angst bekomme.	☐	☐	☐	☐

33. Wie lange schaust du an einem Schultag oder an einem Samstag Fernsehen/Video oder DVD?

Fernsehen/Video/DVD 	bis eine halbe Stunde	¼ bis 1 Stunde	1 bis 1½ Stunden	1½ bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich schaue nicht fern
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

In den nächsten Fragen geht es um Computer- und Videospiele

34. Welche beiden Computer- und Videospiele spielst du am liebsten?

1. _____
2. _____

☐ Gar keine, denn ich spiele nie solche Spiele.



35. Wie ist das Video- und Computerspielen bei euch zu Hause geregelt?

	immer	meistens	manchmal	nie
Wenn meinen Eltern etwas an einem Computerspiel nicht gefällt, das ich spiele, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele Spiele, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, welche Video- und Computerspiele ich spiele.	☐	☐	☐	☐
Bei uns gibt es klare Regelungen welche Spiele ich spielen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele gemeinsam mit meinen Eltern.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lang ich Computer spielen darf.	☐	☐	☐	☐

36. Mit wem spielst du meistens Video- oder Computerspiele?

- ☐ Ich spiele nie.
- ☐ Ich spiele meistens alleine.
- ☐ Ich spiele meistens mit meinen Freunden oder Freundinnen.
- ☐ Ich spiele meistens mit meinem Bruder oder meiner Schwester.
- ☐ Ich spiele meistens mit meinen Eltern oder einem Elternteil.

37. Wie lange spielst du an einem Schultag oder an einem Samstag Computer- oder Videospiele?

Computer-/ Videospiele 	bis eine halbe Stunde	½ bis 1 Stunde	1 bis 1½ Stunden	1½ bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich spiele nicht
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

38. Hast du schon einmal Computer- oder Videospiele gespielt, die...?

	Nein	Ja	
erst „ab16“ waren?	☐	☐	→ das waren _____ Spiele ab 16.
erst „ab18“ waren?	☐	☐	→ das waren _____ Spiele ab 18.

39. Video- und Computerspiele: Wie ist das bei dir?

	immer	meistens	manch- mal	nie	Ich spiele nicht
Wenn ich Computer spiele, fällt es mir schwer, wieder aufzuhören.	☐	☐	☐	☐	☐
Beim Computerspielen fühle ich mich so richtig gut.	☐	☐	☐	☐	☐
Ich spiele brutale Video- und Computerspiele.	☐	☐	☐	☐	☐
Ich spiele Video- und Computerspiele, um bei Freunden mitreden zu können.	☐	☐	☐	☐	☐
Ich spiele Video- und Computerspiele, von denen ich Angst bekomme.	☐	☐	☐	☐	☐

Vielen Dank für deine tolle Mitarbeit an dieser Studie!

Anhang A21

Schülerfragebogen MZP4



Fragebogen



Zahlenfeld

□ □ □ □ □



Zum Anfang einige ganz allgemeine Fragen

01. Bist du ein □

☐ Junge?

☐ Mädchen?

02. Wie alt bist du?

Ich bin ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13+ Jahre alt.

03. In welchem Monat hast du Geburtstag?

Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

04. Wurdest du in Deutschland geboren?

☐ Ja

☐ Nein

05. Aus welchem Land stammen deine Eltern?

	Deutschland	Türkei	Polen	Früheres Jugoslawien	Russland/ Kasachstan	anderes Land
Mutter	☐	☐	☐	☐	☐	_____
Vater	☐	☐	☐	☐	☐	_____

06. Wenn du nicht aus Deutschland stammst:

Gibt es deutsche Erwachsene, die dich so richtig unterstützen?

☐ Ja

☐ Nein

Gab es früher, bevor du in die Schule gekommen bist, solche Erwachsene?

☐ Ja

☐ Nein

Zunächst geht es um dein Zuhause, also dort, wo du die meiste Zeit verbringst, wo du schläfst, isst usw.

07. Mit wem lebst du zu Hause?

Wie viele jüngere Brüder leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele ältere Brüder leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele jüngere Schwestern leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Wie viele ältere Schwestern leben mit dir zusammen? _____ (Anzahl)

Welche Erwachsene leben mit dir zusammen? Kreuze bitte an.



Frau

- ☐ Mutter ☐ anderes
☐ Stiefmutter
☐ Freundin des Vaters

Geht sie zur Arbeit?

- ☐ Ja
☐ Nein



Mann

- ☐ Vater ☐ anderes
☐ Stiefvater
☐ Freund der Mutter

Geht er zur Arbeit?

- ☐ Ja
☐ Nein

08. Wie sind deine Eltern?

	Mutter				Vater			
Meine Mutter/mein Vater ☐	immer	meis- tens	manch- mal	nie	immer	meis- tens	manch- mal	nie
weiß, was ich in meiner Freizeit mache.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ist jemand, mit der/dem ich über alles reden kann.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
bestraft mich, wenn ich etwas falsch gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
unternimmt etwas mit mir.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
fragt mich, wie es in der Schule war.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
nimmt mich in den Arm.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
tröstet mich, wenn ich traurig bin.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
hilft mir bei den Hausaufgaben, wenn ich Hilfe brauche.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
lobt mich, wenn ich etwas gut gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

09. Haben sich deine Eltern scheiden lassen?

- ☐ Nein ☐ Ja, als ich _____ Jahre alt war.

10. Hast du zu Hause dein eigenes Zimmer?

- ☐ Ja
- ☐ Nein, ich teile mein Zimmer mit ☐
- ☐ jüngerem Bruder ☐ älterem Bruder ☐ gleichaltrigem Bruder
- ☐ jüngerer Schwester ☐ älterer Schwester ☐ gleichaltriger Schwester
- ☐ Nein, ich teile mein Zimmer mit einer anderen Person.

11. Bist du schon einmal mit deiner Familie umgezogen (nicht innerhalb von Berlin)?

- ☐ Nein ☐ Ja, als ich _____ Jahre alt war.

12. Wie viele Bücher gibt es ungefähr bei dir zu Hause? Es zählen alle Bücher zu Hause (Zähle keine Zeitschriften, Zeitungen oder Schulbücher mit!).

keine/ sehr wenige (0-10 Bücher)	etwa ein Bücherbrett (11-25 Bücher)	etwa ein Regal (26-100 Bücher)	etwa zwei Regale (101-200 Bücher)	drei oder mehr Regale (mehr als 200 Bücher)
☐	☐	☐	☐	☐

13. Gib bitte an, ob du folgende Geräte bei dir im Zimmer hast.

	Ja	Nein
Fernseher	☐	☐
Spielkonsole	☐	☐
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐
Computer	☐	☐
Internetanschluss	☐	☐

14. Hast du einen eigenen Gameboy oder eine andere tragbare Spielkonsole?

- ☐ Nein, habe ich nicht. ☐ Ja, habe ich.

15. Hast du ein eigenes Handy?

- ☐ Nein, habe ich nicht. ☐ Ja, habe ich bekommen als ich _____ Jahre alt war.

16. Gib bitte an, ob ihr folgende Geräte woanders bei euch zu Hause habt.

	Ja	Nein
Fernseher	☐	☐
Spielkonsole	☐	☐
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐
Computer	☐	☐
Internetanschluss	☐	☐

Wie viele Computer besitzt deine Familie insgesamt zu Hause? _____

17. Besitzt deine Familie ein Auto?								
nein	eins		zwei		mehr als zwei			
☐	☐		☐		☐			
18. Wenn Eltern richtig wütend sind, kommt es vor, dass sie ihre Kinder schlagen. Wie oft ist dir das in den <u>letzten 4 Wochen</u> passiert?								
	Mutter				Vater			
Meine Mutter/mein Vater hat	nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger	nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
mir eine runtergehauen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
mit einem Gegenstand nach mir geworfen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
mich hart angepackt oder gestoßen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
mich mit der Faust geschlagen oder mich getreten.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
mich geprügelt bzw. mich zusammengeschlagen.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Jetzt ein paar Fragen zu dir und zu deiner Freizeit

19. Bitte gib für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich stimmen oder nicht?							
	stimmt gar nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau			
Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache.	☐	☐	☐	☐			
Ich gehe gern ein Risiko ein, einfach weil es Spaß macht.	☐	☐	☐	☐			
Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit.	☐	☐	☐	☐			
Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können.	☐	☐	☐	☐			
20. Welcher Tag war gestern?							
Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag		
☐	☐	☐	☐	☐	☐		
21. Wann bist du gestern Abend zu Bett gegangen?							
18 Uhr	19 Uhr	20 Uhr	21 Uhr	22 Uhr	23 Uhr	24 Uhr	1+ Uhr
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐
00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00

22. Was hast du gestern alles gemacht?										
Mein gestriger Tag		In der Schule gewesen	Im Hort oder bei der Tagesmutter gewesen	Computer- oder Videospiele gespielt	Bücher gelesen	Fernsehen geschaut	Video oder DVD geschaut	Das Internet genutzt	Mit Kindern drinnen oder draußen gespielt	Mit Eltern oder anderen Erwachsenen etwas gemacht
Vormittag	7 ⁰⁰ – 7 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	7 ³⁰ – 8 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	8 ⁰⁰ – 8 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	8 ³⁰ – 9 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	9 ⁰⁰ – 9 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	9 ³⁰ – 10 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	10 ⁰⁰ – 10 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	10 ³⁰ – 11 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	11 ⁰⁰ – 11 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	11 ³⁰ – 12 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	12 ⁰⁰ – 12 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	12 ³⁰ – 13 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nachmittag	13 ⁰⁰ – 13 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	13 ³⁰ – 14 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	14 ⁰⁰ – 14 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	14 ³⁰ – 15 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	15 ⁰⁰ – 15 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	15 ³⁰ – 16 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	16 ⁰⁰ – 16 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	16 ³⁰ – 17 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	17 ⁰⁰ – 17 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
17 ³⁰ – 18 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
Abend	18 ⁰⁰ – 18 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	18 ³⁰ – 19 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	19 ⁰⁰ – 19 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	19 ³⁰ – 20 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	20 ⁰⁰ – 20 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	20 ³⁰ – 21 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	21 ⁰⁰ – 21 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	21 ³⁰ – 22 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	22 ⁰⁰ – 22 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	22 ³⁰ – 23 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

23. Wann bist du heute Morgen aufgestanden?							
5 Uhr	6 Uhr	7 Uhr	8 Uhr	9 Uhr	10 Uhr	11 Uhr	12+ Uhr
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45 00

24. Wie ging es dir in der letzten Woche?					
In der letzten Woche	immer	oft	manchmal	selten	nie
habe ich mich krank gefühlt.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich Angst gehabt.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich viel gelacht und viel Spaß gehabt.	☐	☐	☐	☐	☐
hatte ich Kopf- oder Bauchschmerzen.	☐	☐	☐	☐	☐
war mir langweilig.	☐	☐	☐	☐	☐
hatte ich viel Kraft und Ausdauer.	☐	☐	☐	☐	☐
war ich tagsüber müde und schlapp.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich mich allein gefühlt.	☐	☐	☐	☐	☐

25. An welchen Tagen in der Woche machst du Sport oder Musik (außerhalb der Schule)?							
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Sport	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

26. Hier sind Sätze, denen man zustimmen kann oder auch nicht. Wie siehst du das?					
	stimmt gar nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau	
Ein Junge muss sich gegen Beleidigungen zur Wehr setzen, sonst ist er ein Schwächling.	☐	☐	☐	☐	
Ein richtiger Mann ist bereit, zuzuschlagen, wenn jemand schlecht über seine Familie redet.	☐	☐	☐	☐	
Der Vater soll der Chef der Familie sein und sich, wenn es sein muss, auch mit Gewalt durchsetzen.	☐	☐	☐	☐	
Ein richtiger Mann soll stark sein und seine Familie beschützen.	☐	☐	☐	☐	
Einem Mann als Familienvater müssen Frau und Kinder gehorchen.	☐	☐	☐	☐	
Ich verliere ziemlich schnell die Beherrschung.	☐	☐	☐	☐	
Wenn ich mit jemandem wirklich Streit habe, kann ich nur schwer ruhig bleiben.	☐	☐	☐	☐	
Wenn ich echt wütend bin, gehen mir die Anderen besser aus dem Weg.	☐	☐	☐	☐	

27. Bist du Mitglied in folgenden Gruppen?

	Ja	Nein
Sportgruppe/-verein	☐	☐
Musikgruppe/-verein	☐	☐
Pfadfinder	☐	☐
Kirchliche/religiöse Gruppe	☐	☐
Kunst-/Theater-/Bastelgruppe/Kinderzirkus	☐	☐

28. Trifft Folgendes auf dich zu?

	Ja	Nein
Ich tue und sage oft etwas, ohne darüber nachgedacht zu haben.	☐	☐
Es bedrückt mich, wenn ich sehe, dass jemand ausgelacht wird.	☐	☐
Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich etwas tue, ohne zu überlegen.	☐	☐
Es nimmt mich sehr mit, wenn ich jemanden weinen sehe.	☐	☐
Ich gerate oft in unangenehme Situationen, weil ich vorher nicht genügend nachgedacht habe.	☐	☐
Ich spüre oft Mitgefühl für Leute, denen es schlechter geht als mir.	☐	☐
Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich mich nicht genügend beherrschen kann.	☐	☐
Schüler, die oft gehänselt werden, tun mir leid.	☐	☐

Jetzt geht es um das Fernsehen

29. Wie lange schaust du an einem Schultag oder an einem Samstag Fernsehen, Video oder DVD?

Fernsehen/Video/DVD 	bis eine halbe Stunde	½ bis 1 Stunde	1 bis 1½ Stunden	1½ bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich schaue nicht fern
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

30. Hast du dir schon einmal Filme angeschaut, die ☐ ?

	Nein	Ja	→ Wenn ja: Wie häufig in den letzten 4 Wochen?			
			gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
erst ab 16: waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐
erst ab 18: waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐

31. Fernsehen: Wie ist das bei dir?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Ich schalte den Fernseher aus Langeweile ein.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mir Sendungen und Filme im Fernsehen an, damit ich bei Freunden mitreden kann.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher an, damit ich mich nicht so allein fühle.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich Ärger habe, schalte ich den Fernseher ein.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher ein, ohne dass ich etwas Bestimmtes schauen will.	☐	☐	☐	☐

32. Fernsehen bei euch zu Hause: Wie ist das?				
Das ist ☐	immer so	meistens so	manchmal so	nie so
Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause, ohne dass jemand richtig hinsieht?	☐	☐	☐	☐
Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause während des Essens?	☐	☐	☐	☐
Wie oft kommt es vor, dass ihr zu Hause alle zusammen sitzt und gemeinsam esst?	☐	☐	☐	☐

33. Wie ist das Fernsehen bei euch zu Hause geregelt?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns zu Hause gibt es klare Regeln, welche Sendungen ich sehen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mit meinen Eltern zusammen fern.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, was ich mir im Fernsehen anschau.	☐	☐	☐	☐
Wenn meinen Eltern etwas an einer Fernsehsendung nicht gefällt, die ich anschau, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern schauen mit mir zusammen Filme, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lange ich fernsehen darf.	☐	☐	☐	☐

Und nun geht es um das Internet

34. Nutzt du überhaupt das Internet, auch wenn es nur ganz selten ist?	
☐ Ja	☐ Nein

35. Welche drei Internetseiten nutzt du momentan am liebsten?

☐ Gar keine, denn ich nutze das Internet nicht.

1. _____

2. _____

3. _____



36. Wie lange nutzt du an einem Schultag oder an einem Samstag das Internet (etwa zum Surfen, Chatten, Mailen, Spielen, Downloaden von Musik oder Videos)?

Internetnutzung 	bis eine halbe Stunde	1/2 bis 1 Stunde	1 bis 1 1/2 Stunden	1 1/2 bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich nutze das Internet nicht
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

37. Wie ist die Internetnutzung bei euch zu Hause geregelt?

	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns zu Hause gibt es klare Regelungen, welche Dinge ich im Internet tun darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich nutze das Internet gemeinsam mit meinen Eltern.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, was ich im Internet mache.	☐	☐	☐	☐
Wenn meinen Eltern etwas nicht gefällt, was ich im Internet mache, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern zeigen mir Internetseiten, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare Regeln, wie lang ich das Internet nutzen darf.	☐	☐	☐	☐

Nun einige Fragen zur Schule

38. Bitte bewerte deine Klassenlehrerin/deinen Klassenlehrer mit Schulnoten von 1 bis 6.

	1	2	3	4	5	6
Wie spannend ist der Unterricht?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wie gerecht ist er/sie dir gegenüber?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wie nett ist er/sie dir gegenüber?	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Ist dein/e Klassenlehrer/in ☐						
☐ ein Mann? ☐ eine Frau?						

39. In der Schule: Wie ist das bei dir?				
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich bin gut in der Schule.	☐	☐	☐	☐
Meine Mitschüler sind nett zu mir.	☐	☐	☐	☐
Alle Kinder dürfen mitspielen.	☐	☐	☐	☐
Schule macht Spaß.	☐	☐	☐	☐
Ich komme mit den anderen Kindern in meiner Klasse gut aus.	☐	☐	☐	☐
Ich lerne sehr langsam.	☐	☐	☐	☐
Morgens freue ich mich auf die Schule.	☐	☐	☐	☐
In der Klasse halten wir alle zusammen.	☐	☐	☐	☐

40. Um welche Uhrzeit bist du <u>meistens</u> nach der Schule oder nach dem Hort zu Hause?															
11 Uhr		12 Uhr		13 Uhr		14 Uhr		15 Uhr		16 Uhr		17 Uhr		18+ Uhr	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
00	30	00	30	00	30	00	30	00	30	00	30	00	30	00	00

41. Ist <u>meistens</u> eine erwachsene Person da, wenn du aus der Schule nach Hause kommst?	
☐ Nein	☐ Ja

42. In der Schule: Wie sieht es mit folgenden Dingen aus?				
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich mache in der Schule das meiste richtig.	☐	☐	☐	☐
Ich kann ganz gut lernen.	☐	☐	☐	☐
Ich gehe gern zur Schule.	☐	☐	☐	☐
Ich habe wenige Freunde in meiner Klasse.	☐	☐	☐	☐
An meiner Schule gefällt es mir wirklich gut.	☐	☐	☐	☐
Manche Schüler machen sich lustig über Klassenkameraden.	☐	☐	☐	☐
Unsere Lehrer greifen ein, wenn es unter Schülern zu Gewalt kommt.	☐	☐	☐	☐
Die Lehrer hier gucken am liebsten weg, wenn es Schlägereien zwischen Schülern gibt.	☐	☐	☐	☐

43. Mit wie vielen Jahren wurdest du eingeschult? Mit ☐	
☐ 5	☐ 6 ☐ 7 ☐ 8+ Jahren

44. Musstest du schon einmal eine Klasse wiederholen?	
☐ Nein	☐ Ja

In der Schule oder auf dem Schulweg gibt es auch manchmal Ärger

45. Wie oft ist dir in den letzten 4 Wochen so etwas in der Schule passiert?

	gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
Ich wurde von Schülern geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mich gehänselt oder hässliche Dinge über mich gesagt.	☐	☐	☐	☐
Andere Schüler haben mich wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.	☐	☐	☐	☐
Andere Schüler haben Gerüchte über mich verbreitet, die nicht wahr gewesen sind.	☐	☐	☐	☐
Ich durfte in der Pause nicht bei anderen Kindern mitspielen.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mit Absicht meine Sachen kaputtgemacht.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mich gezwungen, etwas zu tun, was ich nicht wollte.	☐	☐	☐	☐

46. Wie oft hast du in den letzten 4 Wochen so etwas in der Schule gemacht?

	gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
Ich habe einen Schüler geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß.	☐	☐	☐	☐
Ich habe einen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt.	☐	☐	☐	☐
Ich habe einen anderen Schüler wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.	☐	☐	☐	☐
Ich habe Gerüchte über einen anderen Schüler verbreitet, die nicht wahr gewesen sind.	☐	☐	☐	☐
Ich war dagegen, dass ein anderes Kind mit mir und meinen Freunden zusammen in der Pause spielt.	☐	☐	☐	☐
Ich habe Sachen von einem Schüler mit Absicht kaputtgemacht.	☐	☐	☐	☐
Ich habe ein anderes Kind gezwungen, etwas zu tun, was es nicht wollte.	☐	☐	☐	☐

In den nächsten Fragen geht es um Computer- oder Videospiele

47. Spielst du überhaupt Computer- oder Videospiele, auch wenn es nur ganz selten ist?

☐ Ja ☐ Nein

48. Welche drei Computer- oder Videospiele spielst du momentan am liebsten?

☐ Gar keine, denn ich spiele nie solche Spiele.

1. _____

2. _____

3. _____



49. Wie ist deine Meinung zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospielen?

	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich versuche meine Computerspielzeiten vor anderen zu verheimlichen.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	☐	☐	☐	☐
Manchmal schaffe ich es einige Zeit lang, weniger zu spielen, und irgendwann wird es dann doch wieder mehr.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele länger, als ich es Anderen eingestehe.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich unterwegs bin, kann ich es oft kaum erwarten, wieder spielen zu können.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich mich besonders gestresst fühle, entspannt mich das Computer- oder Videospielen.	☐	☐	☐	☐

50. Wie häufig spielst du die folgenden Arten von Computer- oder Videospielen?

Wenn du gar nicht spielst, dann kreuze überall „nie“ an.

	nie	selten	manchmal	oft	sehr oft
Denk- und Geschicklichkeitsspiele (z.B. Crazy Machines, Tetris, Solitär)	☐	☐	☐	☐	☐
Strategie- und militärische Simulationsspiele (z.B. Command and Conquer, Warcraft)	☐	☐	☐	☐	☐
Lebens- und Aufbausimulationsspiele (z.B. Die Sims, Die Siedler, Anno)	☐	☐	☐	☐	☐
Sportspiele (z.B. FIFA, Need for Speed, SSX Snowboarding)	☐	☐	☐	☐	☐
(Action-)Adventures (z.B. Tomb Raider, Geheimakte Tunguska)	☐	☐	☐	☐	☐
Ego- und Third-Person-Shooter (z.B. Counter Strike, Call of Duty, GTA)	☐	☐	☐	☐	☐
Beat-em-Ups / Prügelspiele (z.B. Dead or Alive, Mortal Kombat, Tekken)	☐	☐	☐	☐	☐
Party- und Mitmachspiele (z.B. Singstar, Wii Sports, Eye Toy)	☐	☐	☐	☐	☐
Online-Rollenspiele (z.B. World of Warcraft, Everquest, Final Fantasy)	☐	☐	☐	☐	☐

51. Wie lange spielst du an einem <u>Schultag</u> oder an einem <u>Samstag</u> Computer- oder Videospiele?							
Computer-/ Videospiele 	bis eine halbe Stunde	½ bis 1 Stunde	1 bis 1½ Stunden	1½ bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich spiele nicht
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

52. Und was meinst du zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospielen?				
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich habe schon häufiger vergeblich versucht, meine Spielzeit zu reduzieren.	☐	☐	☐	☐
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht Computerspiele spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	☐	☐	☐	☐
Weil ich soviel spiele, unternehme ich weniger mit Anderen.	☐	☐	☐	☐
Ich schlafe nachts weniger, um länger spielen zu können.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele häufig, wenn es in meinem Leben ansonsten gerade nicht so gut läuft.	☐	☐	☐	☐
Meine Leistungen in der Schule leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	☐	☐	☐	☐
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	☐	☐	☐	☐
Meine Gedanken kreisen ständig ums Computer- oder Videospielen, auch wenn ich gar nicht spiele.	☐	☐	☐	☐

53. Hast du schon einmal Computer- oder Videospiele gespielt, die ☐ ?						
	Nein	Ja	→ Wenn ja: Wie häufig in den <u>letzten 4 Wochen</u> ?			
			gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
erst ab 16:00-waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐
erst ab 18:00-waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐

→ Wenn ja, mit wem hast du diese Spiele gespielt?		
☐ alleine	☐ mit Freunden/anderen Kindern	☐ mit Geschwistern
☐ mit meinem leiblichen Vater	☐ mit meiner leiblichen Mutter	☐ mit anderen Erwachsenen

→ Wenn ja, wie bist du an diese Spiele gekommen?		
☐ durch Freunde/andere Kinder	☐ durch Geschwister	☐ selbst besorgt
☐ durch meinen leiblichen Vater	☐ durch meine leibliche Mutter	☐ durch andere Erwachsene

54. Und was meinst du zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospielen?				
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Beim Computerspielen ertappe ich mich häufig dabei, dass ich sage: „Nur noch ein paar Minuten...und dann kann ich doch nicht aufhören.“	☐	☐	☐	☐
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	☐	☐	☐	☐
Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	☐	☐	☐	☐
Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computerspielen, als ich mir vorgenommen habe.	☐	☐	☐	☐
Ich bin so häufig und intensiv mit Computerspielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme.	☐	☐	☐	☐

55. Wie ist das Video- und Computerspielen bei euch zu Hause geregelt?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Wenn meinen Eltern etwas an einem Computerspiel nicht gefällt, das ich spiele, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, welche Video- oder Computerspiele ich spiele.	☐	☐	☐	☐
Bei uns gibt es klare Regelungen welche Spiele ich spielen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele gemeinsam mit meinen Eltern.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lang ich Computerspielen darf.	☐	☐	☐	☐

Jetzt geht es um Dinge, die auch außerhalb der Schule geschehen können?

56. Ist dir jemals eines der folgenden Dinge zugestoßen?			
Trage bitte „0“ ein, wenn es dir im letzten Jahr nicht passiert ist.			
	Nein	Ja	→ Wenn ja: Wie oft in den letzten 12 Monaten?
Mir wurde etwas gestohlen. z.B. Geld oder eine Sache	☐	☐	→ _____ mal
Mein Eigentum wurde absichtlich beschädigt. z.B. Schultasche, Handy, Jacke	☐	☐	→ _____ mal
Mir wurde mit Gewalt oder unter Androhung von Gewalt etwas weggenommen. z.B. Raub von Geld, Handy, Jacke	☐	☐	→ _____ mal
Ich wurde körperlich verletzt. z.B. durch Schläge, Tritte, Angriff mit Waffe	☐	☐	→ _____ mal

57. Jetzt geht es darum, ob du schon einmal folgende Dinge getan hast?

Trage bitte „0“ ein, wenn du das im letzten Jahr nicht getan hast.

	Hast du das schon jemals getan?		→	Wenn ja: Wie oft in den letzten 12 Monaten?
	Nein	Ja		
Mehr als einen Schluck Alkohol getrunken.	☐	☐	→	_____ mal
Einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan, dass es geweint hat oder verletzt war.	☐	☐	→	_____ mal
Eine Zigarette geraucht.	☐	☐	→	_____ mal
Einem anderen Kind gedroht, damit es dir etwas gibt.	☐	☐	→	_____ mal
In einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen.	☐	☐	→	_____ mal
Absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt.	☐	☐	→	_____ mal
Jemandem eine Sache oder Geld gestohlen.	☐	☐	→	_____ mal
Gezündelt oder etwas in Brand gesteckt.	☐	☐	→	_____ mal
Auf dem Handy Filme oder Bilder angeschaut, auf denen etwas Schlimmes zu sehen war.	☐	☐	→	_____ mal
Einen <u>ganzen Tag</u> die Schule geschwänzt.	☐	☐	→	_____ mal
<u>Einzelne Stunden</u> die Schule geschwänzt.	☐	☐	→	_____ mal

Abschließend noch ein paar Fragen zu dir, deinen Freundinnen und Freunden

58. Bitte gib für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich zutreffen oder nicht. Überlege bitte bei der Antwort, wie es Dir im letzten halben Jahr ging.

	nicht zutreffend	teilweise zutreffend	eindeutig zutreffend
Ich versuche, nett zu anderen Menschen zu sein, ihre Gefühle sind mir wichtig.	☐	☐	☐
Ich bin oft unruhig; ich kann nicht stillsitzen.	☐	☐	☐
Ich teile normalerweise mit Anderen (z.B. Süßigkeiten, Spielzeug, Buntstifte).	☐	☐	☐
Ich bin meistens für mich alleine; ich beschäftige mich lieber mit mir selbst.	☐	☐	☐
Ich bin hilfsbereit, wenn andere verletzt, krank oder traurig sind.	☐	☐	☐
Ich bin dauernd in Bewegung oder zappelig.	☐	☐	☐
Im Allgemeinen bin ich bei Gleichaltrigen beliebt.	☐	☐	☐

59. Wie viele gute Freundinnen oder Freunde hast du? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)					
☐ 0	☐ 1	☐ 2	☐ 3 bis 5	☐ mehr als 5	
60. In welcher Sprache unterhältst du dich mit deinen Freunden und Freundinnen am meisten?					
Deutsch ☐	Türkisch ☐	Russisch ☐	Polnisch ☐	andere Sprache _____	
61. Wie viele Freund/innen kennst du, die deiner Einschätzung nach in den letzten 12 Monaten Folgendes getan haben?					
Ich kenne ☐ Freund/innen, die in den letzten 12 Monaten...	0	1	2	3 bis 5	mehr als 5
in einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen haben	☐	☐	☐	☐	☐
den Unterricht für eine Stunde oder einen Schultag geschwänzt haben.	☐	☐	☐	☐	☐
einem anderen Kind absichtlich so sehr weh getan haben, dass es verletzt war.	☐	☐	☐	☐	☐
eine Zigarette geraucht oder mehr als einen Schluck Alkohol getrunken haben.	☐	☐	☐	☐	☐
absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt haben.	☐	☐	☐	☐	☐
gezündelt oder etwas in Brand gesteckt haben.	☐	☐	☐	☐	☐
62. Bitte gib auch für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich zutreffen oder nicht. Überlege bitte bei der Antwort, wie es Dir im letzten halben Jahr ging.					
	nicht zutreffend	teilweise zutreffend	eindeutig zutreffend		
Ich lasse mich leicht ablenken; ich finde es schwer, mich zu konzentrieren.	☐	☐	☐		
Ich bin nett zu jüngeren Kindern.	☐	☐	☐		
Ich werde von anderen gehänselt oder schikaniert.	☐	☐	☐		
Ich helfe anderen oft freiwillig (Eltern, Lehrer, Gleichaltrige).	☐	☐	☐		
Ich denke nach, bevor ich handle.	☐	☐	☐		
Ich komme besser mit Erwachsenen aus als mit Gleichaltrigen.	☐	☐	☐		
Was ich angefangen habe, mache ich zu Ende; ich kann mich lange genug konzentrieren.	☐	☐	☐		
Ich habe einen oder mehrere gute Freunde oder Freundinnen.	☐	☐	☐		

Vielen Dank für deine tolle Mitarbeit an dieser Studie!

Anhang A22

Schülerfragebogen MZP5



Fragebogen



Liebe Schülerin, lieber Schüler,

auf den folgenden Seiten findest du einige Fragen über dich, deine Lebenssituation und deine Freizeit. Bei diesem Fragebogen handelt es sich um keinen Test! Was zählt, ist einzig und allein deine persönliche Meinung. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten.

Es ist wichtig, dass jeder für sich allein den Fragebogen ausfüllt und nicht schaut, was seine Mitschüler ankreuzen! Niemand wird erfahren, wer welchen Fragebogen ausgefüllt hat. Bitte schreib deshalb auch nicht deinen Namen auf den Fragebogen! Niemand weiß dann hinterher, von welchem Kind welcher Fragebogen ausgefüllt worden ist. Du kannst darum ganz ehrlich antworten. Niemand weiß, dass das einmal dein Fragebogen war. Deine Antworten bekommt niemand zu sehen, der dich kennt.

Zahlenfeld



Zum Anfang einige ganz allgemeine Fragen

01. Bist du ein ☐

☐ Junge?

☐ Mädchen?

02. Wie alt bist du?

Ich bin ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14+ Jahre alt.

03. In welchem Monat hast du Geburtstag?

Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	September	Oktober	November	Dezember
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

04. Wurdest du in Deutschland geboren?

☐ Ja

☐ Nein

05. Aus welchem Land stammen deine Eltern?

	Deutschland	Türkei	Polen	Früheres Jugoslawien	Russland/Kasachstan	anderes Land
Mutter	☐	☐	☐	☐	☐	_____
Vater	☐	☐	☐	☐	☐	_____

06. Wenn du nicht aus Deutschland stammst:

Gibt es deutsche Erwachsene, die dich so richtig unterstützen?

☐ Ja

☐ Nein

Gab es früher, bevor du in die Schule gekommen bist, solche Erwachsene?

☐ Ja

☐ Nein

Zunächst geht es um dein Zuhause, also dort, wo du die meiste Zeit verbringst, wo du schläfst, isst usw.

07. Hast du zu Hause dein eigenes Zimmer?

☐ Ja

☐ Nein, ich teile mein Zimmer mit ☐

→ ☐ jüngerem Bruder

☐ älterem Bruder

☐ gleichaltrigem Bruder

☐ jüngerer Schwester

☐ älterer Schwester

☐ gleichaltriger Schwester

☐ Nein, ich teile mein Zimmer mit einer anderen Person.

08. Mit wem lebst du <u>zu Hause</u>?								
Wie viele <u>jüngere Brüder</u> leben mit dir <u>zusammen</u> ?		_____ (Anzahl)						
Wie viele <u>ältere Brüder</u> leben mit dir <u>zusammen</u> ?		_____ (Anzahl)						
Wie viele <u>jüngere Schwestern</u> leben mit dir <u>zusammen</u> ?		_____ (Anzahl)						
Wie viele <u>ältere Schwestern</u> leben mit dir <u>zusammen</u> ?		_____ (Anzahl)						
Welche Erwachsene leben mit dir <u>zusammen</u>? Kreuze bitte an.								
 Frau	☐ Mutter	☐ anderes	Geht sie zur Arbeit?					
	☐ Stiefmutter		☐ Ja					
	☐ Freundin des Vaters		☐ Nein					
 Mann	☐ Vater	☐ anderes	Geht er zur Arbeit?					
	☐ Stiefvater		☐ Ja					
	☐ Freund der Mutter		☐ Nein					
09. Wie häufig bist du in den letzten 12 Monaten mit deiner Familie in Urlaub gefahren?								
☐ überhaupt nicht ☐ einmal ☐ zweimal ☐ mehr als zweimal								
10. Wie sind deine Eltern?								
	Mutter				Vater			
Meine Mutter/mein Vater ☐	immer	mois tens	manch mal	nie	immer	mois tens	manch mal	nie
weiß, was ich in meiner Freizeit mache.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ist jemand, mit der/dem ich über alles reden kann.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
bestraft mich, wenn ich etwas falsch gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
unternimmt etwas mit mir.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
fragt mich, wie es in der Schule war.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
nimmt mich in den Arm.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
tröstet mich, wenn ich traurig bin.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
hilft mir bei den Hausaufgaben, wenn ich Hilfe brauche.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
lobt mich, wenn ich etwas gut gemacht habe.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

11. Bist du schon einmal mit deiner Familie umgezogen (nicht innerhalb von Berlin)?

☐ Nein ☐ Ja, als ich _____ Jahre alt war.

12. Gib bitte an, ob du folgende Geräte bei dir im Zimmer hast.

	Ja	Nein
Fernseher	☐	☐
Spielkonsole	☐	☐
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐
Computer	☐	☐
Internetanschluss	☐	☐

13. Hast du eine eigene tragbare Spielkonsole (z. B. Nintendo DS, Gameboy)?

☐ Nein, habe ich nicht. ☐ Ja, habe ich.

14. Hast du ein eigenes Handy?

☐ Nein, habe ich nicht. ☐ Ja, habe ich bekommen als ich _____ Jahre alt war.

15. Besitzt deine Familie ein Auto?

Nein	eins	zwei	mehr als zwei
☐	☐	☐	☐

16. Wenn Eltern richtig wütend sind, kommt es vor, dass sie ihre Kinder schlagen. Wie oft ist dir das in den letzten 4 Wochen passiert?

Meine Mutter/mein Vater hat ☐	Mutter					Vater				
	nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger		nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger	
mir eine runtergehauen.	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	
mit einem Gegenstand nach mir geworfen.	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	
mich hart angepackt oder gestoßen.	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	
mich mit der Faust geschlagen oder mich getreten.	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	
mich geprügelt bzw. mich zusammengeschlagen.	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	

17. Gib bitte an, ob ihr folgende Geräte woanders bei euch zu Hause habt.

	Ja	Nein
Fernseher	☐	☐
Spielkonsole	☐	☐
DVD-Player/Videorekorder	☐	☐
Computer	☐	☐
Internetanschluss	☐	☐

Wie viele Computer besitzt deine Familie insgesamt zu Hause? _____

18. Haben sich deine Eltern scheiden lassen?

☐ Nein ☐ Ja, als ich _____ Jahre alt war.

19. Wie viele Bücher gibt es ungefähr bei dir zu Hause? Es zählen alle Bücher zu Hause (Zähle keine Zeitschriften, Zeitungen oder Schulbücher mit!).

keine/ sehr wenige (0-10 Bücher)	etwa ein Bücherbrett (11-25 Bücher)	etwa ein Regal (26-100 Bücher)	etwa zwei Regale (101-200 Bücher)	drei oder mehr Regale (mehr als 200 Bücher)
☐	☐	☐	☐	☐

Jetzt ein paar Fragen zu dir und zu deiner Freizeit

20. Trifft Folgendes auf dich zu?

	Ja	Nein
Ich tue und sage oft etwas, ohne darüber nachgedacht zu haben.	☐	☐
Es bedrückt mich, wenn ich sehe, dass jemand ausgelacht wird.	☐	☐
Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich etwas tue, ohne zu überlegen.	☐	☐
Es nimmt mich sehr mit, wenn ich jemanden weinen sehe.	☐	☐
Ich gerate oft in unangenehme Situationen, weil ich vorher nicht genügend nachgedacht habe.	☐	☐
Ich spüre oft Mitgefühl für Leute, denen es schlechter geht als mir.	☐	☐
Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich mich nicht genügend beherrschen kann.	☐	☐
Schüler, die oft gehänselt werden, tun mir leid.	☐	☐

21. Bist du Mitglied in folgenden Gruppen?	
	Ja Nein
Sportgruppe/-verein	☐ ☐
Musikgruppe/-verein	☐ ☐
Pfadfinder	☐ ☐
Kirchliche/religiöse Gruppe	☐ ☐
Kunst-/Theater-/Bastelgruppe/Kinderzirkus	☐ ☐

22. Im Folgenden findest du eine Reihe von Feststellungen, mit denen man sich selbst beschreiben kann. Bitte lies jede Feststellung durch und wähle aus den vier Antwortmöglichkeiten diejenige aus, die angibt, wie du dich <i>im Allgemeinen</i> fühlst.				
	fast nie	manchmal	oft	fast immer
Ich werde schnell ärgerlich.	☐	☐	☐	☐
Ich rege mich leicht auf.	☐	☐	☐	☐
Ich bin ein Hitzkopf.	☐	☐	☐	☐
Es macht mich zornig, wenn ich von anderen kritisiert werde.	☐	☐	☐	☐
Ich bin aufgebracht, wenn ich etwas gut mache und ich schlecht beurteilt werde.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich etwas vergeblich mache, werde ich böse.	☐	☐	☐	☐
Ich koche innerlich, wenn ich unter Druck gesetzt werde.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich gereizt werde, könnte ich losschlagen.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich wütend werde, sage ich hässliche Dinge.	☐	☐	☐	☐
Es ärgert mich, wenn ausgerechnet ich korrigiert werde.	☐	☐	☐	☐

23. Welcher Tag war gestern?					
Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
☐	☐	☐	☐	☐	☐

24. Wann bist du gestern Abend zu Bett gegangen?							
18 Uhr	19 Uhr	20 Uhr	21 Uhr	22 Uhr	23 Uhr	24 Uhr	1+ Uhr
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐
00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00

25. Was hast du gestern alles gemacht?										
Mein gestriger Tag		In der Schule gewesen	Im Hort oder bei der Tagesmutter gewesen	Computer- oder Videospiele gespielt	Bücher gelesen	Fernsehen geschaut	Video oder DVD geschaut	Das Internet genutzt	Mit Kindern drinnen oder draußen gespielt	Mit Eltern oder anderen Erwachsenen etwas gemacht
										
Vormittag	7 ⁰⁰ ☐ 7 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	7 ³⁰ ☐ 8 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	8 ⁰⁰ ☐ 8 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	8 ³⁰ ☐ 9 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	9 ⁰⁰ ☐ 9 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	9 ³⁰ ☐ 10 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	10 ⁰⁰ ☐ 10 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	10 ³⁰ ☐ 11 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	11 ⁰⁰ ☐ 11 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	11 ³⁰ ☐ 12 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	12 ⁰⁰ ☐ 12 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	12 ³⁰ ☐ 13 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Nachmittag	13 ⁰⁰ ☐ 13 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	13 ³⁰ ☐ 14 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	14 ⁰⁰ ☐ 14 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	14 ³⁰ ☐ 15 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	15 ⁰⁰ ☐ 15 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	15 ³⁰ ☐ 16 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	16 ⁰⁰ ☐ 16 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	16 ³⁰ ☐ 17 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Abend	17 ⁰⁰ ☐ 17 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	17 ³⁰ ☐ 18 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	18 ⁰⁰ ☐ 18 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	18 ³⁰ ☐ 19 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	19 ⁰⁰ ☐ 19 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	19 ³⁰ ☐ 20 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	20 ⁰⁰ ☐ 20 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	20 ³⁰ ☐ 21 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	21 ⁰⁰ ☐ 21 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	21 ³⁰ ☐ 22 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
22 ⁰⁰ ☐ 22 ³⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
22 ³⁰ ☐ 23 ⁰⁰	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

26. Wann bist du heute Morgen aufgestanden?							
5 Uhr	6 Uhr	7 Uhr	8 Uhr	9 Uhr	10 Uhr	11 Uhr	12+ Uhr
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00 15 30 45	00

27. Wie ging es dir in der letzten Woche?

In der letzten Woche ☐	immer	oft	manchmal	selten	nie
habe ich mich krank gefühlt.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich Angst gehabt.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich viel gelacht und viel Spaß gehabt.	☐	☐	☐	☐	☐
hatte ich Kopf- oder Bauchschmerzen.	☐	☐	☐	☐	☐
war mir langweilig.	☐	☐	☐	☐	☐
hatte ich viel Kraft und Ausdauer.	☐	☐	☐	☐	☐
war ich tagsüber müde und schlapp.	☐	☐	☐	☐	☐
habe ich mich allein gefühlt.	☐	☐	☐	☐	☐

28. An welchen Tagen in der Woche machst du Sport oder Musik (außerhalb der Schule)?

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Sport	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

29. Bitte gib für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich stimmen oder nicht?

	stimmt gar nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache.	☐	☐	☐	☐
Ich gehe gerne ein Risiko ein, einfach weil es Spaß macht.	☐	☐	☐	☐
Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit.	☐	☐	☐	☐
Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können.	☐	☐	☐	☐

30. Hier sind Sätze, denen man zustimmen kann oder auch nicht. Wie siehst du das?				
	stimmt gar nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ein Junge muss sich gegen Beleidigungen zur Wehr setzen, sonst ist er ein Schwächling.	☐	☐	☐	☐
Ein richtiger Mann ist bereit, zuzuschlagen, wenn jemand schlecht über seine Familie redet.	☐	☐	☐	☐
Der Vater soll der Chef der Familie sein und sich, wenn es sein muss, auch mit Gewalt durchsetzen.	☐	☐	☐	☐
Ein richtiger Mann soll stark sein und seine Familie beschützen.	☐	☐	☐	☐
Einem Mann als Familienvater müssen Frau und Kinder gehorchen.	☐	☐	☐	☐
Ich verliere ziemlich schnell die Beherrschung.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich mit jemandem wirklich Streit habe, kann ich nur schwer ruhig bleiben.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich echt wütend bin, gehen mir die Anderen besser aus dem Weg.	☐	☐	☐	☐

Jetzt geht es um das Fernsehen

31. Wie lange schaust du an einem Schultag oder an einem Samstag Fernsehen, Video oder DVD?

Fernsehen/Video/DVD  	bis eine halbe Stunde	1/2 bis 1 Stunde	1 bis 1 1/2 Stunden	1 1/2 bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich schaue nicht fern
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

32. Hast du dir schon einmal Filme angeschaut, die ☐ ?

	Nein	Ja	→ Wenn ja: Wie häufig in den <u>letzten 4 Wochen</u> ?			
			gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
erst <u>ab 16</u> waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐
erst <u>ab 18</u> waren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐

33. Fernsehen: Wie ist das bei dir?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Ich schalte den Fernseher aus Langeweile ein.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mir Sendungen und Filme im Fernsehen an, damit ich bei Freunden mitreden kann.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher an, damit ich mich nicht so allein fühle.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich Ärger habe, schalte ich den Fernseher ein.	☐	☐	☐	☐
Ich schalte den Fernseher ein, ohne dass ich etwas Bestimmtes schauen will.	☐	☐	☐	☐

34. Fernsehen bei euch zu Hause: Wie ist das?				
Das ist ☐	immer so	meistens so	manchmal so	nie so
Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause, ohne dass jemand richtig hinsieht?	☐	☐	☐	☐
Wie oft läuft der Fernseher bei euch zu Hause während des Essens?	☐	☐	☐	☐
Wie oft kommt es vor, dass ihr zu Hause alle zusammen sitzt und gemeinsam esst?	☐	☐	☐	☐

35. Wie ist das Fernsehen bei euch zu Hause geregelt?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns zu Hause gibt es klare Regeln, welche Sendungen ich sehen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich schaue mit meinen Eltern zusammen fern.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, was ich mir im Fernsehen anschau.	☐	☐	☐	☐
Wenn meinen Eltern etwas an einer Fernsehsendung nicht gefällt, die ich anschau, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern schauen mit mir zusammen Filme, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lange ich fernsehen darf.	☐	☐	☐	☐

Und nun geht es um das Internet

36. Nutzt du überhaupt das Internet, auch wenn es nur ganz selten ist?	
☐ Ja	☐ Nein

37. Welche drei Internetseiten nutzt du momentan am liebsten?

☐ Gar keine, denn ich nutze das Internet nicht.

1. _____

2. _____

3. _____



38. Wie lange nutzt du an einem Schultag oder an einem Samstag das Internet (etwa zum Surfen, Chatten, Mailen, Spielen, Downloaden von Musik oder Videos)?

Internetnutzung 	bis eine halbe Stunde	1/2 bis 1 Stunde	1 bis 1 1/2 Stunden	1 1/2 bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich nutze das Internet nicht
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

39. Wie ist die Internetnutzung bei euch zu Hause geregelt?

	immer	meistens	manchmal	nie
Bei uns zu Hause gibt es klare Regelungen, welche Dinge ich im Internet tun darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich nutze das Internet gemeinsam mit meinen Eltern.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, was ich im Internet mache.	☐	☐	☐	☐
Wenn meinen Eltern etwas nicht gefällt, was ich im Internet mache, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern zeigen mir Internetseiten, für die ich eigentlich noch nicht alt genug bin.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare Regeln, wie lang ich das Internet nutzen darf.	☐	☐	☐	☐

Nun einige Fragen zur Schule

40. Um welche Uhrzeit bist du meistens nach der Schule oder nach dem Hort zu Hause?

11 Uhr	12 Uhr	13 Uhr	14 Uhr	15 Uhr	16 Uhr	17 Uhr	18+ Uhr
☐ 00	☐ 30	☐ 00	☐ 30	☐ 00	☐ 30	☐ 00	☐ 30

41. Ist meistens eine erwachsene Person da, wenn du aus der Schule nach Hause kommst?

☐ Nein ☐ Ja

42. Nun bewerte bitte deine Lehrkräfte in diesen Fächern. Nutze dafür die Schulnoten 1 (sehr gut) bis 6 (sehr schlecht).																			
	Geschlecht der Lehrkraft	Wie spannend ist der Unterricht der Lehrkraft?					Wie gerecht ist die Lehrkraft dir gegenüber?					Wie sehr unterstützt dich die Lehrkraft, wenn du Probleme hast?							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
Deutsch	☐ männlich ☐ weiblich	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mathematik	☐ männlich ☐ weiblich	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Sport	☐ männlich ☐ weiblich	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Englisch	☐ männlich ☐ weiblich	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

43. Es kommt vor, dass Schüler mit ihren Lehrkräften Streit haben. Wie oft ist dir das in den letzten 4 Wochen passiert?				
	fast nie	manchmal	oft	fast immer
Deutsch	☐	☐	☐	☐
Mathematik	☐	☐	☐	☐
Sport	☐	☐	☐	☐
Englisch	☐	☐	☐	☐

44. Mit wie vielen Jahren wurdest du eingeschult? Mit ☐				
☐ 5	☐ 6	☐ 7	☐ 8 +	Jahren

45. Musstest du schon einmal eine Klasse wiederholen?	
☐ Nein	☐ Ja

46. In der Schule: Wie ist das bei dir?				
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich bin gut in der Schule.	☐	☐	☐	☐
Meine Mitschüler sind nett zu mir.	☐	☐	☐	☐
Alle Kinder dürfen mitspielen.	☐	☐	☐	☐
Schule macht Spaß.	☐	☐	☐	☐
Ich komme mit den anderen Kindern in meiner Klasse gut aus.	☐	☐	☐	☐
Ich lerne sehr langsam.	☐	☐	☐	☐
Morgens freue ich mich auf die Schule.	☐	☐	☐	☐
In der Klasse halten wir alle zusammen.	☐	☐	☐	☐

47. In der Schule: Wie sieht es mit folgenden Dingen aus?

	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich mache in der Schule das meiste richtig.	☐	☐	☐	☐
Ich kann ganz gut lernen.	☐	☐	☐	☐
Ich gehe gern zur Schule.	☐	☐	☐	☐
Ich habe wenige Freunde in meiner Klasse.	☐	☐	☐	☐
An meiner Schule gefällt es mir wirklich gut.	☐	☐	☐	☐
Manche Schüler machen sich lustig über Klassenkameraden.	☐	☐	☐	☐
Unsere Lehrer greifen ein, wenn es unter Schülern zu Gewalt kommt.	☐	☐	☐	☐
Die Lehrer hier gucken am liebsten weg, wenn es Schlägereien zwischen Schülern gibt.	☐	☐	☐	☐

48. Auf welche Schulform wirst du nach der sechsten Klasse wechseln?

Hauptschule	☐
Realschule	☐
Gymnasium	☐
Weiß nicht	☐
Andere:	

In der Schule oder auf dem Schulweg gibt es auch manchmal Ärger**49. Wie oft ist dir in den letzten 4 Wochen so etwas in der Schule passiert?**

	gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
Ich wurde von Schülern geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mich gehänselt oder hässliche Dinge über mich gesagt.	☐	☐	☐	☐
Andere Schüler haben mich wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.	☐	☐	☐	☐
Andere Schüler haben Gerüchte über mich verbreitet, die nicht wahr gewesen sind.	☐	☐	☐	☐
Ich durfte in der Pause nicht bei anderen Kindern mitspielen.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mit Absicht meine Sachen kaputtgemacht.	☐	☐	☐	☐
Schüler haben mich gezwungen, etwas zu tun, was ich nicht wollte.	☐	☐	☐	☐

50. Wie oft hast du in den letzten 4 Wochen so etwas in der Schule gemacht?

	gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
Ich habe einen Schüler geschlagen oder getreten, und zwar nicht aus Spaß.	☐	☐	☐	☐
Ich habe einen Schüler gehänselt oder hässliche Dinge über ihn gesagt.	☐	☐	☐	☐
Ich habe einen anderen Schüler wie Luft behandelt und absichtlich nicht mehr beachtet.	☐	☐	☐	☐
Ich habe Gerüchte über einen anderen Schüler verbreitet, die nicht wahr gewesen sind.	☐	☐	☐	☐
Ich war dagegen, dass ein anderes Kind mit mir und meinen Freunden zusammen in der Pause spielt.	☐	☐	☐	☐
Ich habe Sachen von einem Schüler mit Absicht kaputtgemacht.	☐	☐	☐	☐
Ich habe ein anderes Kind gezwungen, etwas zu tun, was es nicht wollte.	☐	☐	☐	☐

In den nächsten Fragen geht es um Computer- oder Videospiele

51. Spielst du überhaupt Computer- oder Videospiele, auch wenn es nur ganz selten ist?

☐ Ja ☐ Nein

52. Welche drei Computer- oder Videospiele spielst du momentan am liebsten?

☐ Gar keine, denn ich spiele nie solche Spiele.

1. _____
2. _____
3. _____



53. Wie ist deine Meinung zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospielen?

	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	☐	☐	☐	☐
Weil ich soviel spiele, unternehme ich weniger mit Anderen.	☐	☐	☐	☐
Wenn ich mich besonders gestresst fühle, entspannt mich das Computer- oder Videospielen.	☐	☐	☐	☐

54. Wie häufig spielst du die folgenden Arten von Computer- oder Videospielen?
Wenn du gar nicht spielst, dann kreuze überall „nie“ an.

	Nie	selten	manchmal	oft	sehr oft
Denk- und Geschicklichkeitsspiele (z.B. Gehirnjogging, Tetris, Solitär)	☐	☐	☐	☐	☐
Strategie- und militärische Simulationsspiele (z.B. Command and Conquer, Warcraft)	☐	☐	☐	☐	☐
Lebens- und Aufbausimulationsspiele (z.B. Die Sims, Die Siedler, Anno)	☐	☐	☐	☐	☐
Sportspiele (z.B. FIFA, Need for Speed, SSX Snowboarding)	☐	☐	☐	☐	☐
(Action-)Adventures (z.B. Tomb Raider, Geheimakte Tunguska)	☐	☐	☐	☐	☐
Ego- und Third-Person-Shooter (z.B. Counter Strike, Call of Duty, GTA)	☐	☐	☐	☐	☐
Beat em-Up s / Prügelspiele (z.B. Dead or Alive, Mortal Kombat, Tekken)	☐	☐	☐	☐	☐
Party- und Mitmachspiele (z.B. Singstar, Wii Sports, Eye Toy, Guitar Hero)	☐	☐	☐	☐	☐
Online-Rollenspiele (z.B. World of Warcraft, Everquest, Final Fantasy)	☐	☐	☐	☐	☐



55. Und was meinst du zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospielen?

	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht Computerspiele spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele häufig, wenn es in meinem Leben ansonsten gerade nicht so gut läuft.	☐	☐	☐	☐
Meine Leistungen in der Schule leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	☐	☐	☐	☐
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	☐	☐	☐	☐
Meine Gedanken kreisen ständig ums Computer- oder Videospielen, auch wenn ich gar nicht spiele.	☐	☐	☐	☐
Ich habe das Gefühl, dass Computerspiele für mich immer wichtiger werden.	☐	☐	☐	☐

56. Wie lange spielst du an einem <u>Schultag</u> oder an einem <u>Samstag</u> Computer- oder Videospiele?							
Computer-/ Videospiele 	bis eine halbe Stunde	½ bis 1 Stunde	1 bis 1½ Stunden	1½ bis 2 Stunden	2 bis 3 Stunden	mehr als 3 Stunden	Ich spiele nicht
An einem <u>Schultag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
An einem <u>Samstag</u>	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

57. Hast du schon einmal Computer- oder Videospiele gespielt, die ?						
	Nein	Ja	→ Wenn ja: Wie häufig in den <u>letzten 4 Wochen</u> ?			
			gar nicht	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
erst <u>ab 16</u> Jahren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐
erst <u>ab 18</u> Jahren?	☐	☐ →	☐	☐	☐	☐
→ Wenn ja, mit wem hast du diese Spiele gespielt?						
☐ alleine	☐ mit Freunden/anderen Kindern	☐ mit Geschwistern				
☐ mit meinem leiblichen Vater	☐ mit meiner leiblichen Mutter	☐ mit anderen Erwachsenen				
→ Wenn ja, wie bist du an diese Spiele gekommen?						
☐ durch Freunde/andere Kinder	☐ durch Geschwister	☐ selbst besorgt				
☐ durch meinen leiblichen Vater	☐ durch meine leibliche Mutter	☐ durch andere Erwachsene				

58. Und was meinst du zu folgenden Aussagen über das Computer- oder Videospiele?					
	stimmt nicht	stimmt kaum	stimmt ziemlich	stimmt genau	
Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.	☐	☐	☐	☐	
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	☐	☐	☐	☐	
Mir wichtige Menschen beschworen sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	☐	☐	☐	☐	
Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computerspielen, als ich mir vorgenommen habe.	☐	☐	☐	☐	
Ich bin so häufig und intensiv mit Computerspielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme.	☐	☐	☐	☐	
Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes tue und dann ohne zu überlegen ein Computerspiel starte.	☐	☐	☐	☐	

59. Wie ist das Video- und Computerspielen bei euch zu Hause geregelt?				
	immer	meistens	manchmal	nie
Wenn meinen Eltern etwas an einem Computerspiel nicht gefällt, das ich spiele, sagen sie mir das sofort.	☐	☐	☐	☐
Meine Eltern wollen wissen, welche Video- oder Computerspiele ich spiele.	☐	☐	☐	☐
Bei uns gibt es klare Regelungen welche Spiele ich spielen darf und welche nicht.	☐	☐	☐	☐
Ich spiele gemeinsam mit meinen Eltern.	☐	☐	☐	☐
Wir haben klare zeitliche Regeln, wie lange ich Computerspielen darf.	☐	☐	☐	☐

**Noch ein paar Fragen zu dir, deinen Freundinnen und Freunden
sowie zu deiner Freizeit**

60. Bitte gib für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich zutreffen oder nicht. Überlege bitte bei der Antwort, wie es dir im letzten halben Jahr ging.			
	nicht zutreffend	teilweise zutreffend	eindeutig zutreffend
Ich versuche, nett zu anderen Menschen zu sein; ihre Gefühle sind mir wichtig.	☐	☐	☐
Ich bin oft unruhig; ich kann nicht stillsitzen.	☐	☐	☐
Ich teile normalerweise mit Anderen (z.B. Süßigkeiten, Spielzeug, Buntstifte).	☐	☐	☐
Ich bin meistens für mich alleine; ich beschäftige mich lieber mit mir selbst.	☐	☐	☐
Ich bin hilfsbereit, wenn andere verletzt, krank oder traurig sind.	☐	☐	☐
Ich bin dauernd in Bewegung oder zappelig.	☐	☐	☐
Im Allgemeinen bin ich bei Gleichaltrigen beliebt.	☐	☐	☐

61. Wie viele gute Freundinnen oder Freunde hast du? (Bitte Geschwister nicht mitzählen.)	
☐ 0	☐ 1
☐ 2	☐ 3 bis 5
☐ mehr als 5	

62. In welcher Sprache unterhältst du dich mit deinen Freunden und Freundinnen am meisten?				
Deutsch	Türkisch	Russisch	Polnisch	andere Sprache
☐	☐	☐	☐	

63. Wie viele Freund/innen kennst du, die deiner Einschätzung nach in den letzten 12 Monaten Folgendes getan haben?

Ich kenne ☐ Freund/innen, die <u>in den letzten 12 Monaten...</u>	0	1	2	3 bis 5	mehr als 5
in einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen haben.	☐	☐	☐	☐	☐
den Unterricht für eine Stunde oder einen Schultag geschwänzt haben.	☐	☐	☐	☐	☐
einem anderen Kind absichtlich so sehr weh getan haben, dass es verletzt war.	☐	☐	☐	☐	☐
eine Zigarette geraucht oder mehr als einen Schluck Alkohol getrunken haben.	☐	☐	☐	☐	☐
absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt haben.	☐	☐	☐	☐	☐
gezündelt oder etwas in Brand gesteckt haben.	☐	☐	☐	☐	☐

64. Bitte gib auch für jede der folgenden Beschreibungen an, inwieweit sie für dich persönlich zutreffen oder nicht. Überlege bitte bei der Antwort, wie es dir im letzten halben Jahr ging.

	Nicht zutreffend	teilweise zutreffend	eindeutig zutreffend
Ich lasse mich leicht ablenken; ich finde es schwer, mich zu konzentrieren.	☐	☐	☐
Ich bin nett zu jüngeren Kindern.	☐	☐	☐
Ich werde von anderen gehänselt oder schikaniert.	☐	☐	☐
Ich helfe anderen oft freiwillig (Eltern, Lehrer, Gleichaltrige).	☐	☐	☐
Ich denke nach, bevor ich handle.	☐	☐	☐
Ich komme besser mit Erwachsenen aus als mit Gleichaltrigen.	☐	☐	☐
Was ich angefangen habe, mache ich zu Ende; ich kann mich lange genug konzentrieren.	☐	☐	☐
Ich habe einen oder mehrere gute Freunde oder Freundinnen.	☐	☐	☐

Jetzt geht es um Dinge, die auch außerhalb der Schule geschehen können?

65. Ist dir jemals eines der folgenden Dinge zugestoßen?

Trage bitte „0“ ein, wenn es dir im letzten Jahr nicht passiert ist.

	Nein	Ja	→	Wenn ja: Wie oft in den letzten 12 Monaten?
Mir wurde etwas gestohlen. z.B. Geld oder eine Sache	☐	☐	→	_____ mal
Mein Eigentum wurde absichtlich beschädigt. z.B. Schultasche, Handy, Jacke	☐	☐	→	_____ mal
Mir wurde mit Gewalt oder unter Androhung von Gewalt etwas weggenommen. z.B. Raub von Geld, Handy, Jacke	☐	☐	→	_____ mal
Ich wurde körperlich verletzt. z.B. durch Schläge, Tritte, Angriff mit Waffe	☐	☐	→	_____ mal

66. Jetzt geht es darum, ob du schon einmal folgende Dinge getan hast?

Trage bitte „0“ ein, wenn du das im letzten Jahr nicht getan hast.

	Nein	Hast du das schon jemals getan?	→	Wenn ja: Wie oft in den letzten 12 Monaten?
		Nein	Ja	
Mehr als einen Schluck Alkohol getrunken.	☐	☐	→	_____ mal
Einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan, dass es geweint hat oder verletzt war.	☐	☐	→	_____ mal
Eine Zigarette geraucht.	☐	☐	→	_____ mal
Einem anderen Kind gedroht, damit es mir etwas gibt.	☐	☐	→	_____ mal
In einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen.	☐	☐	→	_____ mal
Absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt.	☐	☐	→	_____ mal
Jemandem eine Sache oder Geld gestohlen.	☐	☐	→	_____ mal
Gezündelt oder etwas in Brand gesteckt.	☐	☐	→	_____ mal
Auf dem Handy Filme oder Bilder angeschaut, auf denen etwas Schlimmes zu sehen war.	☐	☐	→	_____ mal
Einen <u>ganzen Tag</u> die Schule geschwänzt.	☐	☐	→	_____ mal
<u>Einzelne Stunden</u> die Schule geschwänzt.	☐	☐	→	_____ mal

Vielen Dank für deine tolle Mitarbeit an dieser Studie!