PPD2

Teil 1 - Jugend, Schule und Gesellschaft

Richard Conrardy, Dozent Digitalität

PH Bern

KENNENLERNEN

Geben Sie bitte an, **welche Fächerkombination** Sie unterrichten.

padlet.com/phbern/ppd2_1

LEISTUNGSNACHWEIS

- Gruppen von 3 bis 5 Personen.
- Pro Person eine Lektionsplanung mit **Kollaboration und Kooperation** im Zentrum.
- Pro Gruppe eine gemeinsame Reflexion.
- Pro Gruppe ein einziges, gemeinsames PDF abgeben.

JUGEND UND GESELLSCHAFT



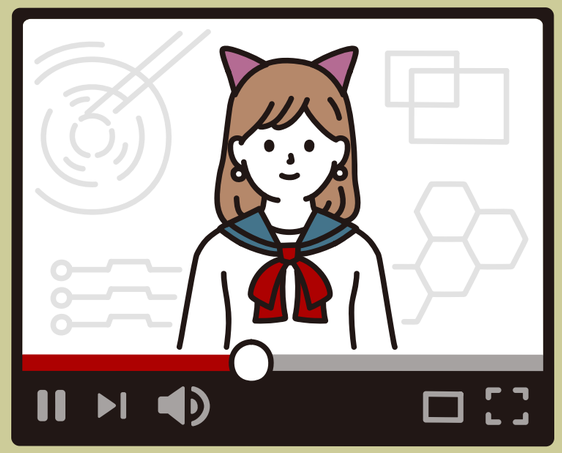
JAMES

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

AUFTRAG

1. **Überfliegen Sie** die Themen der JAMES-Studie.
2. Beantworten Sie folgende Fragen:
   - Wo informieren sich Ihre Lernenden?
   - Was und wie oft gamen Ihre Lernenden?

(PDF auf Padlet)

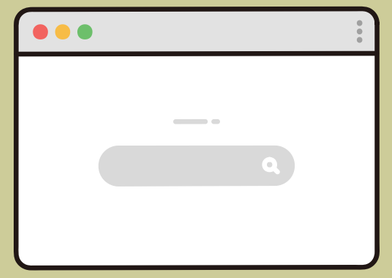


padlet.com/phbern/ppd2_1

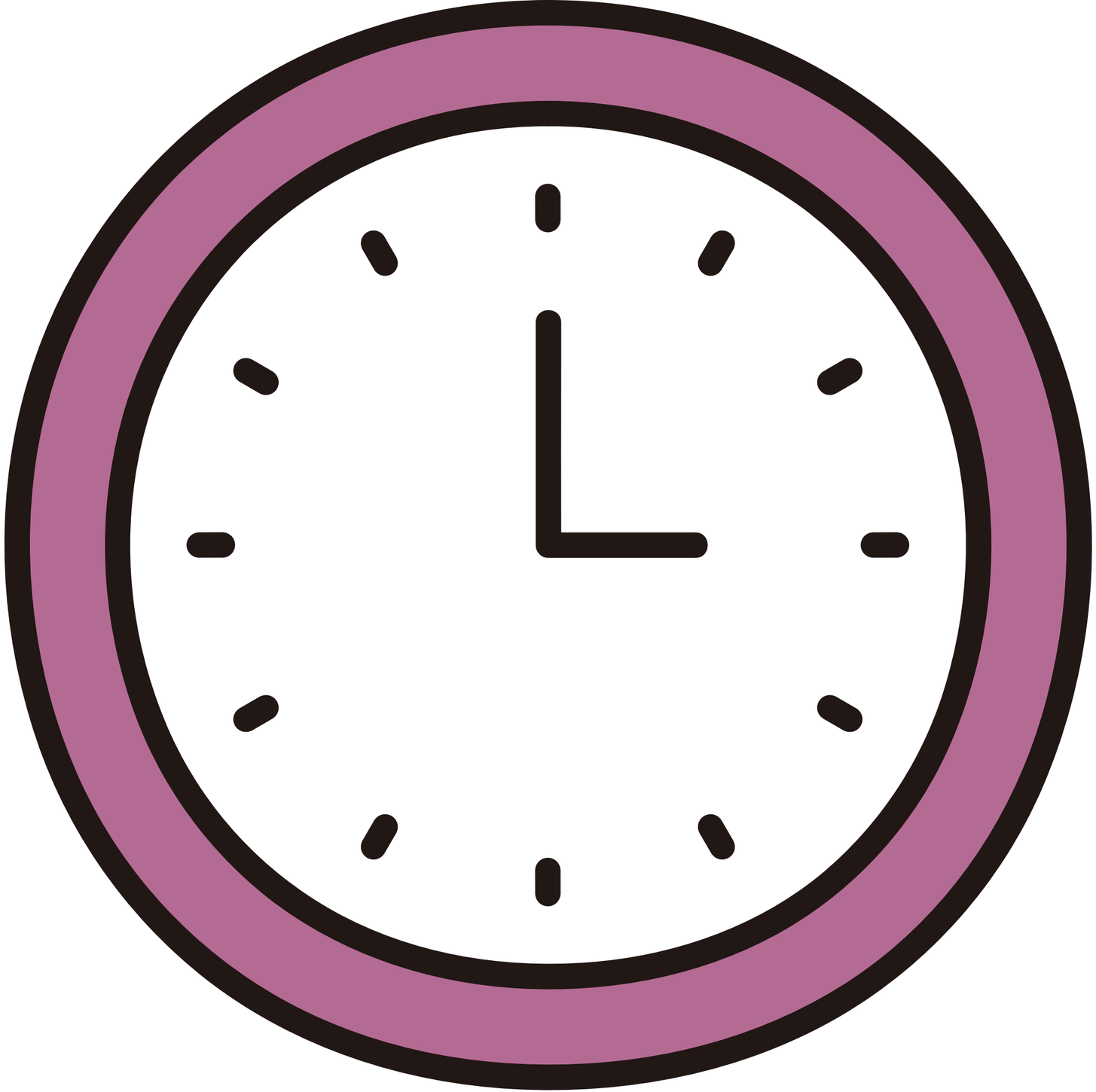
PROBLEMATISCHE MEDIENNUTZUNG

MEDIENNUTZUNG EINSCHÄTZEN

1. Wählen Sie auf Padlet einen Selbsttest und prüfen Sie, ob Ihre Mediennutzung potentiell problematisch ist.
2. Tauschen Sie sich zu zweit aus:
   - Was denken Sie über den Test?
   - Wie beurteilen Sie das Ergebnis?



padlet.com/phbern/ppd2_1



EXPERTISE AUFBAUEN

1. Bauen Sie Expertise zu einem Thema auf:
   - Spielsucht
   - Cybergrooming
   - Cybermobbing
2. Tauschen Sie sich mit Personen aus, die ein anderes Thema gewählt haben.



padlet.com/phbern/ppd2_1

GAMING DISORDER IN DER ICD-11



Diagnostic Requirements

Essential (Required) Features:

- A persistent pattern of gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be predominantly online (i.e., over the internet or similar electronic networks) or offline, manifested by all of the following:
- Impaired control over gaming behaviour (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
- Increasing priority given to gaming behaviour to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and
- Continuation or escalation of gaming behaviour despite negative consequences (e.g., family conflict due to gaming behaviour, poor scholastic performance, negative impact on health).
- The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent but is manifested over an extended period of time (e.g., 12 months).
- The gaming behaviour is not better accounted for by another mental disorder (e.g., Manic Episode) and is not due to the effects of a substance or medication.
- The pattern of gaming behaviour results in significant distress or impairment in personal, family, social, educational, occupational, or other important areas of functioning.

World Health Organization. (2022)

INTERNET GAMING DISORDER IM DSM-5



Störung durch Spielen von Internetspielen

Vorgeschlagene Kriterien
Dauerhafte und wiederkehrende Nutzung des Internets, um sich mit Spielen zu beschäftigen, häufig mit mehreren anderen Spielern, führt in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens fünf der folgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten vorliegen. 1. Übermäßige Beschäftigung mit Internetspielen (Der Betroffene denkt über vorhergehende Spielaktivitäten nach oder beabsichtigt, das nächste Spiel zu spielen; das Spielen von Internetspielen wird zur Haupttätigkeit des Tages). **Beachte:** Diese Störung ist von Glücksspiel im Internet zu unterscheiden, das der Diagnose Pathologisches Glücksspiel zuzuordnen ist. 2. Entzugssymptomatik, wenn das Spielen von Internetspielen wegfällt. (Die Symptome werden typischerweise als Reizbarkeit, Ängstlichkeit oder Traurigkeit beschrieben, es finden sich jedoch keine körperlichen Zeichen eines pharmakologischen Entzugssyndroms.) 3. Toleranzentwicklung – das Bedürfnis, zunehmend mehr Zeit mit dem Spielen von Internetspielen zu verbringen. 4. Erfolglose Versuche, die Teilnahme an Internetspielen zu kontrollieren. 5. Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen als Ergebnis und mit Ausnahme des Spielens von Internetspielen. 6. Fortgeführtes exzessives Spielen von Internetspielen trotz der Einsicht in die psychosozialen Folgen. 7. Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens von Internetspielen. 8. Nutzen von Internetspielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (z. B. Gefühl der Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Ängstlichkeit).

Falkai et al. (2015)

DIAGNOSEN BRAUCHEN BELASTBARE EVIDENZ



Darvesh *et al. Systematic Reviews* (2020) 9:68
https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2

Systematic Reviews

RESEARCH Open Access

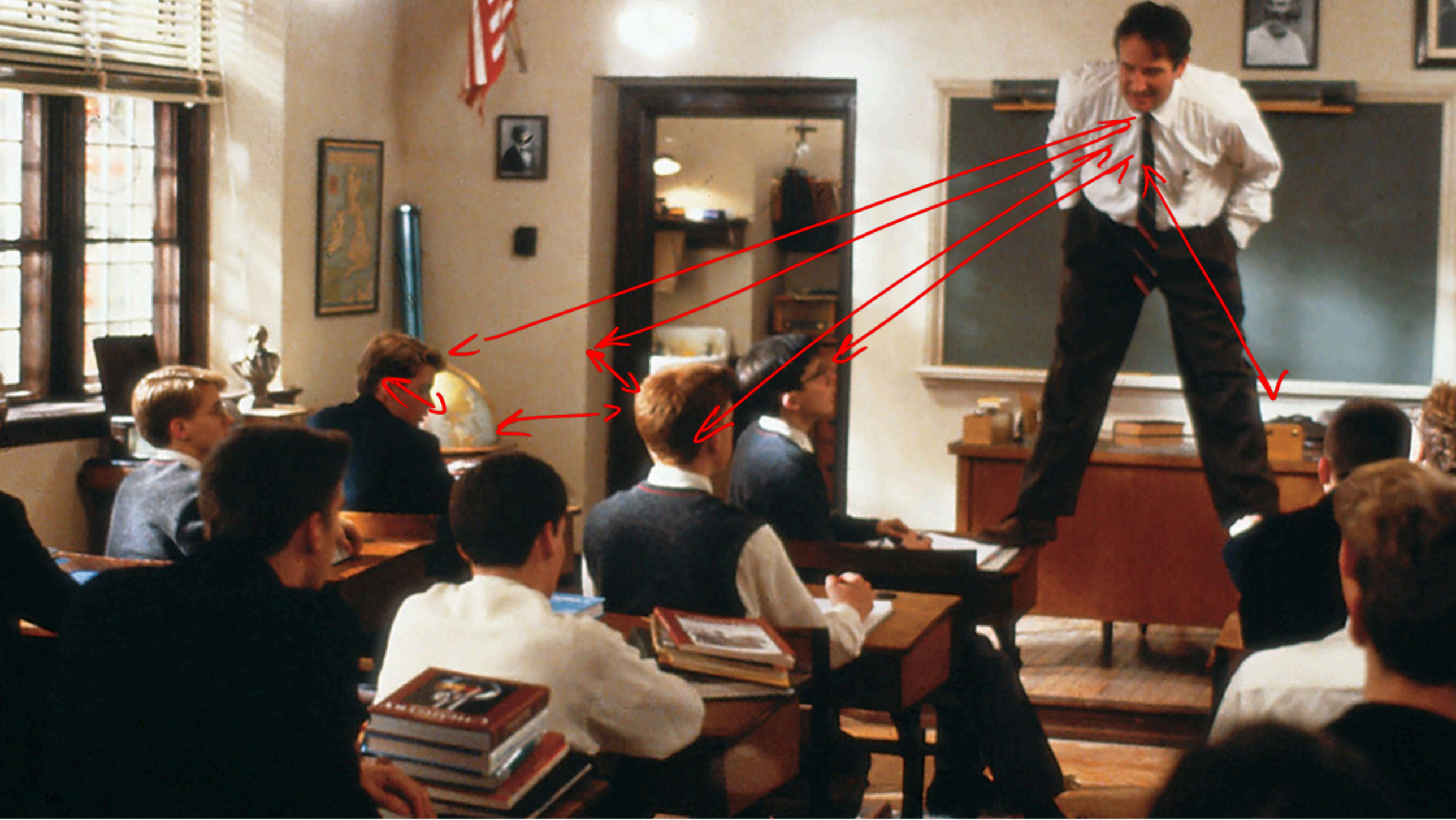
Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: a rapid scoping review

Nazia Darvesh[1], Amruta Radhakrishnan[1], Chantelle C. Lachance[1], Vera Nincic[1], Jane P. Sharpe[1], Marco Ghassemi[1], Sharon E. Straus[1,2] and Andrea C. Tricco[1,3*]

Darvesh et al. (2020)

KOMMUNIKATION UND KOLLABORATION





KOLLABORATION UND KOOPERATION

KOLLABORATION

Zusammenarbeit, bei der Personen **gemeinsam und gleichzeitig** an denselben Inhalten oder Problemen arbeiten.

KOOPERATION

Zusammenarbeit, bei der Personen **getrennt an Teilaufgaben** eines übergeordneten Ziels arbeiten.

AUFTRAG

Welches ist das richtige Tool / die richtige Handhabung für eine gegebene Schulsituation?

1. Bildet Zweier- oder Dreiergruppen.
2. Haltet schriftlich ein Unterrichtsszenario fest, welches ihr auf Grund der 10 K definiert.
3. Besprecht Zuordnungen mit einer anderen Gruppe.
4. Bringt Unklarheiten ins Plenum.

Die K's

K1 – (A)synchron
K2 – Orts(un)gebunden
K3 – Gruppengrösse
K4 – Push / pull
K5 – Eigenkontrolle
K6 – Media Richness
K7 – Diver- / konvergent
K8 – Sprachstil
K9 – Anonymität
K10 – Mensch / Maschine

RECHTLICHES



URHEBERRECHT

- Bilder wie das links: CC BY Soco St via SVG Repo
- Eigene Slides unter CC BY-SA 4.0

LITERATUR

Bernath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemse, I., Céline, K., Isabel, W., & Süss, D. (2020). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the Prevalence of Gaming Disorder and Internet Gaming Disorder: A Rapid Scoping Review. *Systematic Reviews*, *9*(1), 68. https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2

Falkai, P., Döpfner, M., & American Psychiatric Association (Hrsg.). (2015). *Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-5®*. Hogrefe.

Külling, C., Waller, G., Suter, L., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Külling-Knecht, C., Waller, G., Willemse, I., Deda-Bröching, S., Suter, L., Settegrana, N., Jochim, M., Bernath, J., & Süss, D. (2024). *Ergebnisbericht Zur JAMES-Studie 2024*. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

World Health Organization. (2022). *ICD-11: International Classification of Diseases (11th Revision)*. https://icd.who.int