

Point, Word und Excel vermittelt. Abwechslung im Wochenprogramm unterstützt die Motivation und Lernbereitschaft der Jugendlichen.

Bei den individuellen Projekten entscheiden die Jugendlichen selber, welche Ideen sie realisieren möchten. Es werden differenzierte Ziele, ein Projektname, Zeitrahmen und Arbeitsmittel in einem Projektantrag formuliert. Mögliche Projekte sind: Die Gestaltung einer eigenen Website, grafische Animationen, Realisation von eigenen Songs mit den entsprechenden Programmen, Erstellen eines eigenen Magazines oder Designen von persönlichen Games. Bisherige Erfahrungen haben gezeigt, dass diese individuellen Arbeiten die Motivation

der Jugendlichen steigern, da sie selbstständig entscheiden können wie und was sie arbeiten.

Grosse Interesse an der Medienwerkstatt
Das Medium Computer ist bei der Jugend sehr präsent, daher ist das Interesse unserer Klienten, in der Medienwerkstatt zu arbeiten, dementsprechend gross. Als «Digital Natives» ist für sie die Anwendung des Computers und den entsprechenden Programmen sowie dem Internet selbstverständlich und gehört zu ihrem Alltag. So lernen sie in der Medienwerkstatt – oft ohne es zu merken – die Hintergründe zu erkennen und die Risiken kritisch zu bewerten.

80,80%

AUSLASTUNG WOHNTRAINING

GEGENÜBER 71,50% 2014 UND 73,50% 2013

ABGLEICH ZWISCHEN REALEN BEZIEHUNGEN UND DER VIRTUELLEN IDENTITÄT



OLIVER BILKE-HENTSCH, CHEFARTZ UND STV. GESCHÄFTSLEITER, ÜBER DIE ENTWICKLUNG DES SOMOSA-MEDIA-LAB-ANSATZES.

Aufgrund der ständigen Verfügbarkeit, der Anonymität und des geringen Preises der Anwendungen sind interaktive digitale Verhaltenssuchte und medien-assoziierte Störungen ein aktuelles Thema. Sie stellen eine

neue Herausforderung dar, entwickeln sich aber auch entlang bekannter Entwicklungs- und Konfliktthemen von Jugendlichen. Gesunde, medienkompetente Jugendliche suchen einen ständigen Abgleich zwischen der realen Welt und den dort relevanten Personen der virtuellen Welt. Dies zeigt sich auch darin, dass die virtuelle Welt häufig gemeinsam mit gut bekannten realen Personen und Freunden besucht wird. Medien-suchtgefährdete Jugendliche hingegen konstruieren sich aktiv ihre persönliche virtuelle Welt als «Gegen»-Welt und irgendwann als hyperreale Erstwelt.

Flow an positivem Feedback
Unabhängig von einer Suchtentwicklung ist für alle Nutzer relevant, dass die aktive Teilnahme an einem elektronischen sozialen Netzwerk einen permanenten Strom («flow») an (positivem) Feedback über eigene Verhaltens- und Erlebensweisen bedeutet. Im Zuge der zunehmenden Medialisierung der sozialen Lebensbedingungen

verändern sich daher auch Beziehungsprozesse deutlich. Dies wirkt sich auf die Bewältigung von Entwicklungsaufgaben wie die Nähe-Distanz- und Affekt-Regulation sowie den Umgang mit aggressiven und sexuellen Impulsen aus.

Abgleich zwischen realen Beziehungen und virtueller Identität

In der stationären intersystemischen Therapie von Heranwachsenden mit pathologischer Game- und Internetnutzung geht es u.a. darum, einen Abgleich zwischen den häufig als bedrohlich oder kränkend erlebten realen Beziehungen und den verführerisch kontrollierbaren virtuellen Identitäten zu erzielen.

Voraussetzungen einer Intervention

Um eine Intervention zu planen, braucht es neben der klassischen multiaxialen Diagnostik seelischer Störungen (ICD-10 Nr. F63.8 oder sog. «Internet gaming disorder» nach DSM5) einen nutzungsspezifischen Zugang zum einzelnen Medien-Problem: Hilfreich ist die modifizierte Klassifikation nach Young:

1. Pathologisches Online-Sex-Verhalten und Online-Pornografie
2. Pathologisches Chatten, E-Mail-Schicken, SMS-Schicken, MMS-Schicken, Messenger Dienste («WhatsApp»)
3. Pathologisches Online-Rollenspiel
4. Pathologisches Online-Glücksspiel
5. Pathologisches Computerspielen mit Spielen hochaggressiven und destruktiven Inhalts (sog. Ego-Shooter-Spiele)
6. Pathologisches E-Mail-Checking und zwanghaftes Recherchieren im Internet
7. Pathologisches Kaufen und Ersteigern
8. Polymediomanie / Multiple Medienabhängigkeit

Drei Therapie-Phasen

Die Therapie umfasst nach heute üblichem Kenntnisstand und selbstverständlich auf den Einzelfall zugeschnitten zumeist drei bis vier Phasen:

1. Phase

- Hierzu gehören
- Schaffung eines Problembewusstseins
- Erarbeitung eines gemeinsamen Störungs- und Problemkonzeptes
- völlige Abstinenz von elektronischen Medien für mindestens zwei Wochen (sämtliche möglichen interaktiven Geräte)
- vertiefte Diagnostik psychischer und somatischer Erkrankungen
- rigorose Analyse der schulischen und Ausbildungssituation

2. Phase

Nach Erarbeitung einer Basismotivation und Diagnostik der komorbid bestehenden seelischen Störungen erfolgt die spezifische

Behandlung der komorbiden Störung. Gleichzeitig erfolgt eine am Schul- und Leistungskontext orientierte Wiederaufnahme von Tätigkeiten am PC. Es stehen dann nicht die interaktiven und unterhaltenden Aspekte im Vordergrund, sondern die sachgerechte Nutzung des technischen Hilfsmittels Computer für andere klar definierte Ziele, meistens aus dem Bereich der Ausbildung. Daneben sind prosoziale spielerische und selbstverständlich auch von Sorgen ablenkende Aspekte in der realen Welt zu suchen. Inwieweit in dieser Phase die Teilnahme an den im Einzelfall überaus wichtigen sozialen Netzwerken wie Facebook usw. erlaubt werden soll, hängt von der prosozialen Einbettung des Jugendlichen in eben diese Netzwerke ab.

3. Phase

In der dritten Phase geht es darum, die Psychotherapie von bestehenden seelischen Störungen fest zu etablieren und ggf. die Rolle der Eltern zu definieren und deren Medienkonsum miteinzubeziehen sowie die Rückkehr zu einem spielerisch explorativen Verhalten zu erproben.

Im Sinne der «Cue exposure» (Identifikation von Schlüsselreizen, die Suchtverhalten wieder auslösen) ist vorher in der virtuellen Realität zu prüfen, ob nicht bestimmte grafische, akustische und interaktionelle Muster in jeweiligen Computerspielen genau wieder das abhängige Belohnungssystem und Verhalten herbeiführen.

29

AUSTRITTE INSGESAM

GEGENÜBER 18 2014
UND 21 2013

In dieser Phase zeigt sich klar, ob der Jugendliche für sich persönlich das Abhängigkeitspotenzial z.B. von World of Warcraft (WoW) oder League of Legends (LoL), onlinebasierten Rollenspielen, erkannt hat. Er meidet dann aktiv von sich aus jeglichen weiteren Kontakt, um nicht in alte Verhaltensweisen zurückzufallen. Die «Entwöhnung» von pathologischem Medienverhalten und das langfristige Training prosozialer Fähigkeiten gehen somit Hand in Hand. Die Entwicklung des SOMOSA-Medialab-Ansatzes ist hierzu ein wichtiger Schritt bei komplexen Problemkonstellationen.

PERSONALLISTE PER 1. APRIL 2016

Geschäftsleitung

Mogens Nielsen, Geschäftsleiter und Leiter Sozialpädagogik
Dr. med. Oliver Bilke-Hentsch, MBA, Chefarzt und Stv. Geschäftsleiter

Ärztlicher Dienst

Dr. med. Dieter Stösser, ärztliche Stv.

Therapie

Andreas Wepfer, therapeutischer Leiter
Silke Braun, Psychotherapeutin
Simon Mettler, Psychotherapeut
Kira Räber, Praktikantin Psychologie

Arbeitsführende Agogik

Ueli Bachmann, Abteilungsleiter
Manuel Boesch, Maltherapeut
Roger Reichle, Werktherapeut

Medienwerkstatt

Urs Berger, Agoge Medienwerkstatt
Marco Micaglio, Sozialpädagoge i.A.

Werkstatt

Martin Meyer, Werkstattleiter und Leiter Metallwerkstatt
Mirjam Mösch, Leiterin Holzwerkstatt und Stv. Werkstattleiterin
Max Sixt, Arbeitsagoge Metallwerkstatt
Cédric Studer, Arbeitsagoge Metallwerkstatt
Alex Bichsel, Mitarbeiter Holzwerkstatt

Sozialpädagogenteam Wohngruppe A

Jan Schmid, Abteilungsleiter
Dani Baumann, Sozialpädagoge und Stv. Abteilungsleiter
Felix Jung, Sozialpädagoge
Manuel Kamber, Pflegefachmann Psychiatrie
Reto Marchi, Sozialpädagoge
Sandra-Maria Schnurrenberger, Sozialpädagogin
Christian Wehrli, Pflegefachmann Psychiatrie
Verena Englberger, Sozialpädagogin i.A.
Sabina Riboli, Vorpraktikantin

Sozialpädagogenteam Wohngruppe B

Benjo de Lange, Abteilungsleiter
Jens Konejung, Sozialpädagoge und Stv. Abteilungsleiter
Lina Bagusauskaite, Sozialpädagogin
Sven Rosemann, Pflegefachmann Psychiatrie
Claudia Schmidlin, Pflegefachfrau Psychiatrie
Anna Zürcher, Sozialpädagogin
Christoph Weber, Sozialpädagoge i.A.
Patric Maurer, Vorpraktikant

Nachtwachen

David Grob-Eggenschwiler, Pflegefachmann Psychiatrie
Thomas Hari, Pflegefachmann Psychiatrie
Leana Tedoldi, Pflegefachfrau Psychiatrie
Nicole Weissenberger, Pflegefachfrau Psychiatrie

Wohntraining

Olivia Rechsteiner, Leiterin Wohntraining

Hauswirtschaft

Werner Hug, Hauswirtschaftleiter
Koni Kneubühler, Hauswart
Marianne Tanner, Lingerie und hauswirtschaftliche Mitarbeiterin
Daniel Wegmann, Hauswart

Verwaltung

Christa Fässler, Leiterin Verwaltung
Miriam Wäfler, Verwaltungsassistentin
Viviane Hongler, Arzt- und Spitalsekretärin

Supervisoren

Herr Dr. phil. Olav Knellessen
Herr Dr. med. Dr. phil. Daniel Strassberg
Herr Dr. med. Ulrich Zulauf

Trägerschaft

Stiftung Somosa, Zum Park 20,
8404 Winterthur

Mitglieder des Stiftungsrates

Andreas Andreae (Präsident), Zürich
David H. Guggenbühl, Zürich
Heinz Scherrer, Winterthur

Revisionsstelle

hit Treuhand GmbH, Oberlandstr. 98,
8610 Uster

Modellstation SOMOSA

Zum Park 20
CH-8404 Winterthur
Telefon 052 244 50 00
Telefax 052 244 50 22
sekretariat@somosa.ch
www.somosa.ch

MODELLSTATION
SOMOSA

NEUE CHANCEN DURCH NEUE MEDIEN JAHRESBERICHT 2015



DIGITALE MEDIEN SIND OMNIPRÄSENT.



MOGENS NIELSEN, GESCHÄFTSLEITER UND LEITER SOZIALPÄDAGOGIK, ÜBER DIE HERAUSFORDERUNGEN VON 2015

Wenn Eltern, Behördenvertretungen und Jugendliche sich bei uns zu einem Vorstellungsgespräch zusammensetzen, steht die Aktivität um das Handy oft im Mittelpunkt, sowohl szenisch als auch thematisch: Häufig hat der Jugendliche beim Eintreffen bei uns noch die Kopfhörer auf und legt sie erst ab, wenn ich zur Sitzung begrüsse. Nicht selten nehmen die Erwachsenen während der Sitzung Anrufe auf ihrem Handy entgegen. Im Gespräch werden dann die Schwierigkeiten des Jugendlichen mit dem missbräuchlichen Benützen des Handys, intensivem Gamen usw. beklagt und Forderungen gestellt, dass der Handygebrauch bei einem Aufenthalt des Sohnes in Somosa einzustellen sei.

notwendigen Element geworden. Eine Interventionsmassnahme wie z.B. Benutzungsverbot des Handys während der Arbeitszeit oder während der Nacht kann in einem Fall sinnvoll sein. In einem andern Fall, in dem das Handy die Funktion eines Übergangsobjekts hat, kann allein die Präsenz des Handys eine Beruhigung schaffen und die Nachtruhe besser unterstützen als ein Verbot. Der Artikel von Herrn **Dr. Andreas Wepfer**, therapeutischer Leiter, führt diese Thematik eindrücklich aus.

Individuelle Klärung des digitalen Suchtverhaltens

Für unsere Behandlungsplanung ist es äusserst wichtig, die Hintergründe der Handybenutzung und weiterem digitalen Suchtverhalten bei jedem Jugendlichen individuell zu klären. Baut der Jugendliche eine Pseudowelt für sich auf? Verliert er den Bezug zur realen Welt? Zieht er sich von sozialen Kontakten zurück? Herr **Dr. Bilke Hentsch** erklärt in seinem Artikel Hintergründe und Entwicklung digitalen Suchtverhaltens.

Medienwerkstatt

Der Entscheid, eine Medienwerkstatt zu gründen, entstand vor zwei Jahren durch den Umstand und die Erkenntnis, dass Medien in unserer Gesellschaft eine sehr wichtige Rolle spielen. Sowohl unsere Jugendlichen als auch die Beobachtungen in der heutigen Erwachsenenwelt zeigen, dass das Erlernen einer Medienkompe-

tenz werden dort auch Schulung der gängigen Office-Programme angeboten sowie ruhige Arbeitsplätze, welche von Klienten mit Aufmerksamkeits- und Konzentrationsschwierigkeiten geschätzt werden. Im Artikel von **Marco Micaglio** erfahren

Sie Genaueres über das Angebot und Wirken dieser Tagesstruktur. Für das wertvolle Engagement aller Mitarbeitenden bedanke ich mich herzlich. Ihnen, liebe Leserin und lieber Leser, wünsche ich viel Anregung beim Lesen unserer Fachberichte.

83,50%

AUSLASTUNG STATIONÄRE ABTEILUNGEN
88,80% 2014, 85,40% 2013

DAS SMARTPHONE IST DER KARDINALSWEG ZUM INNEREN



DR. PHIL. ANDREAS WEPFER, THERAPEUTISCHER LEITER, ÜBER FLUCH UND SEGEN DES SMARTPHONES

Übergangsobjekte

Kaum etwas ist unseren Jugendlichen so nah wie ihr Smartphone. Es sitzt körpernah in der tief getragenen Hose, kommt überall mit, auch ins Bett, ihm wird alles anvertraut, es versorgt breitbandig mit allem, was man braucht – und übrigens auch mit allem, was man nicht braucht. Es ist eine Schnittstelle zwischen innerer und äusserer Welt. Es hilft einem, in fremder Umgebung zurechtzukommen. Die Earphones sind im Ohr sogar noch näher am Hirn als irgend etwas anderes auf der Welt.

Verloren in der virtuellen Welt

Da ist es nun, das musizierende, kommunizierende Wundergerät, Fluch und Segen zugleich. Das einen beruhigt, den Weg weist, die Lieblingsserie abspielt, das bei einem schwierigen Telefonat in die Ecke fliegt und das bei einem guten Telefonat geherzt wird. Das bei Entzug Entzugssymptome auslöst und nachts Licht und Trost spendet. Das die intimsten Details geliebt und gehasster Facebook-Kontakte bereithält, das Big Mama mit Big Data speist und das deshalb besser weiss, was ich will, als ich selber. Man könnte darob ins Lamentieren geraten

und die Jugend von heute als medienabhängig beklagen, von ihrem Smartphone vereinnahmt, in der virtuellen Welt verloren, der Realität entückt. Klar kann man sich ärgern, dass sie immerzu demotiviert und stumm herumhängt und mit Earphones im Ohr in irgendwelchen dubiosen Chats noch viel dubiosere Tweets absetzt, während sie ihrem realen Kumpel nebenan kaum Beachtung schenkt. (Erwachsene sind in diesem Text immer mitgemeint.)

Das Smartphone als Teddybär

Fakt ist: Das Smartphone ist der Kardinalsweg zum Inneren. Zu den intimsten Wünschen, zu den abgründigsten Ängsten. Zu unseren Neigungen und Konflikten. Das Smartphone dient somit oftmals als Übergangsobjekt, wie es D. Winnicott genannt hat, der übrigens noch kein Smartphone hatte, dafür vermutlich einen Teddybären. Ein Übergangsobjekt ist ein Hilfsmittel, sich in einem ersten Schritt aus der wichtigsten Beziehungserfahrung ein kleines Stück weit herauszuwagen. Ein Übergangsobjekt hält immer genau das bereit, was sein Halter gerade braucht auf seinem ungewissen Weg in eine ungewisse Zukunft. Es ist Projektionsfläche und Identifikationsobjekt. Es ist Trost spendendes Vertrautes. Es ist Relikt einer frühkindlichen Beziehungsgestaltung – in der Adoleszenz wie im Erwachsenenalter. Nutzen wir es in unserer psychotherapeutischen Arbeit entsprechend! Und ich meine das keineswegs im Sinne von Big Data. Nutzen wir es als Teddybär! Denn der Teddybär hat als engster Vertrauter den besten Zugang zu den inneren Konflikten seines Halters. Nutzen wir es als Projektionsfläche, die Abschluss geben soll über unsere Sehnsüchte und unser Bangen. Arbeiten wir mit dem Übergangsobjekt als Mittel und nicht als Ziel. Ziel sind die Konflikte. Das Smartphone ist nur der Weg.

GESUNDER UMANG MIT NEUEN MEDIEN



MARCO MICAGLIO, SOZIALPÄDAGOG I.A., ÜBER DIE BISHERIGEN ERFahrungen MIT DER MEDIENWERKSTATT

Medienwerkstatt

Der Erwerb von Medienkompetenzen nimmt für Jugendliche einen hohen Stellenwert ein. Sie müssen mit den verschiedensten Medien einen angemessenen Umgang erlernen. Dabei geht es um die persönliche sowie die soziale Medienkompetenz. Verantwortungsbewusstsein und Entschlussfähigkeit, mit den Freiheiten, die zum Beispiel das Internet bietet, bewusst und angemessen umzugehen, müssen erworben werden. Auch stellt die Kommunikation via Internet besondere Anforderungen an ihre Nutzer. Das Thema Gaming ist ebenfalls ein wichtiger Teil der Medienkompetenz. Games gehören bei den meisten Jugendlichen zum Alltag, seien es Spiele auf dem Handy, der Konsole oder am Computer. Wichtig ist, den Klienten einen gesunden Umgang näherzubringen, sodass Gamen ein Teil der Freizeitbeschäftigung ist und nicht andere Lebensbereiche wie das Sozial- und Berufsleben beeinträchtigt.

Medienwerkstatt als mögliche Antwort

Als fachliche Antwort auf diese Thematik starteten wir, Dr. Matthias Hartmann und ich, im Oktober 2014 die Pilotphase der neuen Medienwerkstatt. Nach der Evaluation begann im April 2015 der operationelle Betrieb. Während der ganzen Zeit arbeiteten Jugendliche in der Medienwerkstatt. Bei der Werkstatt-Einrichtung wurde darauf geachtet, dass die Klienten konzentriert am Computer arbeiten können. Mit Trennwänden abgeschirmte Arbeitsplätze helfen insbesondere den Jugendlichen mit Aufmerksamkeits- und Konzentrationsdefiziten, sich zu fokussieren. Die Medienwerkstatt bietet Platz für vier bis fünf Jugendliche. Der Tagesablauf gestaltet sich aus einer Mischung von Bürotraining, «Newsround», grafischer Bildbearbeitung, kognitivem Training, individuellen Projekten, Basics des Program-

mierens, «Serious Gaming» und Medienkompetenz. Das Programm wird durch Gruppenaktivitäten wie gemeinsames Kochen, externe Ausflüge und Sport ergänzt.

Gruppenübungen für bewusste Mediennutzung

Die Fähigkeiten der bewussten Mediennutzung werden in der Medienwerkstatt durch Gruppenübungen gefördert. Einerseits werden die jeweiligen Facebook-Profile und deren Einstellung besprochen und anschaulicht, andererseits werden Informationsfilme gezeigt und anschliessend in der Gruppe besprochen. Der Austausch von Erfahrungen und Meinungen unter den Jugendlichen ist dabei ein wichtiger Bestandteil. Mit der Teilnahme an den Medienkompetenzmodulen erhalten die Jugendlichen einen «Medienkompetenzpass», welcher sie zur Nutzung ihrer persönlichen Medien wie z.B. des Laptops auf der Wohngruppe berechtigen.

28

AUFNAHMEN INSGESAM GEGENÜBER 20 2014 UND 22 2013

Zusätzlich zu der allgemeinen Medienkompetenz erarbeiten sich die Jugendlichen in der Medienwerkstatt auch verschiedene Computeranwenderkenntnisse.

Strukturierter Arbeitsalltag

Der Arbeitsalltag wird mit der «Newsround» gestartet. Ziel ist es, dass alle Jugendlichen sowie der zuständige Mitarbeiter einen Artikel aus den aktuellen Nachrichten wählen und eine kurze Power-Point-Präsentation über diesen Artikel erarbeiten. Anschliessend wird diese in der Gruppe präsentiert und diskutiert. So können die Jugendlichen ihren Horizont erweitern und setzen sich mit aktuellen Themen auseinander. Zusätzlich lernen sie vor einer Gruppe zu präsentieren und ihre persönliche Meinung zu vertreten. Im Bürotraining werden den Klienten die Grundlagen der Office-Programme Power-

BILANZ	31. 12. 2015	Vorjahr
AKTIVEN	11'091'167	11'264'360
Umlaufvermögen	2'381'118	2'530'691
Flüssige Mittel und kurzfristig gehaltene Aktiven	1'741'975	2'021'633
Forderungen aus Lieferungen und Leistungen	636'227	506'742
Übrige kurzfristige Forderungen	-	2'013
Aktive Rechnungsabgrenzung	2'916	303
Anlagevermögen	8'710'049	8'733'669
Sachanlagen	8'710'049	8'733'669
Immobilien Sachanlagen	8'685'947	8'685'947
Mobile Sachanlagen	24'102	47'722
PASSIVEN	11'091'167	11'264'360
Kurzfristiges Fremdkapital	676'801	872'287
Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen	180'070	69'243
Übrige kurzfristige Verbindlichkeiten	195'598	437'204
Passive Rechnungsabgrenzungsposten	301'133	365'840
Langfristiges Fremdkapital	9'050'270	9'050'270
Langfristige verzinsliche Verbindlichkeiten	-	-
Übrige langfristige Verbindlichkeiten	9'050'270	9'050'270
Eigenkapital	1'364'096	1'341'803
Grundkapital (Aktienkapital)	300'000	300'000
Freiwillige Gewinnreserven oder kumul. Verluste	1'064'096	1'041'803

ERFOLGSRECHNUNG	1. 1. – 31. 12. 2015	Vorjahr
Nettoerlöse aus Pflegeleistungen und medizinischen Leistungen	-4'504'170	-4'625'814
Beiträge und Subventionen von Bund und Kanton	-864'296	-826'188
Personalaufwand	4'430'381	4'405'891
Übriger betrieblicher Aufwand	904'693	996'410
Wertberichtigung auf dem Anlagenvermögen	23'620	23'592
Finanzaufwand und Finanzertrag	-6'036	-60
Betriebsfremder Aufwand und Ertrag	-	-
Ausserordentlicher, einmaliger, periodenfremder A+E	-17'041	-54'278
JAHRESGEWINN (-) / JAHRESVERLUST (+)	-32'849	-80'446

6015 BELEGUNGSTAGE WOHNGRUPPE A UND B GEGENÜBER 6393 2014 UND 6153 2013

BELEGUNGSTAGE WOHNTRAINING GEGENÜBER 1029 2014 UND 794 2013

1164

Handy als existenziell notwendiges Element

Historisch betrachtet haben technische Errungenschaften bei uns Menschen schon immer auch Widerstand ausgelöst und dienten oft als Projektionsfläche für eine nicht gelungene Bewältigung des Schul-, Arbeits- und Familienalltags – so auch das Handy. Die ständige Verfügbarkeit eines Handys ist im Leben vieler Jugendlicher zu einem existenziell

tenz elementar wichtig ist. Eine persönliche Medienkompetenz ist nicht nur für die allgemeine Gesundheit elementar wichtig, sondern wirkt auch präventiv gegen Delinquenz und Missbrauch mit und durch digitale Medien. Unser Angebot in der Medienwerkstatt wird von den Jugendlichen hoch motiviert genutzt. Es braucht kaum pädagogischen Nachdruck, damit sie pünktlich erscheinen. Nebst der erwähnten Medien-