

## Kooperation und Mehrwert

- Kooperationspartner profitieren von einem umfassenden und innovativen Konzept, das sowohl Kinder als auch Eltern in die Medienerziehung einbindet und somit nachhaltige Veränderungen fördert.
- Die Zusammenarbeit bietet die Möglichkeit, einen wertvollen Beitrag zur Stärkung der Medienkompetenz von Jugendlichen zu leisten und damit aktiv zur Prävention von Mediensucht und sozialer Isolation beizutragen.



## Langfristige Wirkung

- Die „Respawn Gruppe“ zielt darauf ab, die Teilnehmer langfristig zu befähigen, verantwortliche Entscheidungen in Bezug auf ihren Medienkonsum zu treffen.
- Durch die Schaffung eines Bewusstseins für die Balance zwischen digitaler und analoger Welt trägt die Gruppe zur gesunden persönlichen Entwicklung der Teilnehmer bei und stärkt ihre sozialen Fähigkeiten.
- Auch die Eltern erlangen eine höhere Medienkompetenz und erlernen adäquate Methoden der Medienerziehung, um ihre Kinder langfristig zu eigenverantwortlichen Persönlichkeiten mit kritischem Blick auf den eigenen Medienkonsum zu erziehen.

Sie haben weitere Fragen?  
Dann zögern Sie nicht, uns zu kontaktieren.

**Respawn – der Neustart ins reale Leben**

## ANSPRECHPARTNER

### Benjamin Rühl

Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche  
in Konfliktsituationen – Lobby  
Am Haxthausenhof 14-16 · 33098 Paderborn  
Tel. 05251 889-1160 · lobby@caritas-pb.de

### Jan Parakenings

Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche  
Geroldstraße 50 · 33098 Paderborn  
Tel. 05251 889-1020 · eb-paderborn@caritas-pb.de



jetzt informieren  
[caritas-pb.de](https://www.caritas-pb.de)

Caritasverband  
Paderborn e.V.



caritas

caritas

# RESPAWN

DER NEUSTART INS REALE LEBEN



## WAS IST RESPAWN?

Kinder und Jugendliche nutzen früh digitale Medien, was Chancen, aber auch Gefahren birgt. Insbesondere Jungen tauchen häufig tief in die Welt des Zockens ein. Eltern stehen oft vor der Herausforderung, den Medienkonsum ihrer Kinder sinnvoll zu begleiten und zu begrenzen. Dabei möchten wir Ihnen helfen. Mit Respawn haben wir eine mediensensible Gruppe eingerichtet, die Jungen im Alter von 10 bis 13 Jahren zu einem bewussten und gesunden Umgang mit digitalen Medien befähigen und Eltern in der Medienerziehung unterstützt.

## WAS WILL RESPAWN?

### Bedarf

- Die Respawn Gruppe beschäftigt sich mit der steigenden Relevanz der Mediennutzung und den damit verbundenen Herausforderungen für Kinder und Jugendliche in der heutigen digitalen Welt.
- Die Gruppe reagiert auf gesellschaftliche Entwicklungen wie die Folgen der COVID-19-Pandemie, die zu verstärkter Isolation und einer Flucht in die Onlinewelt geführt haben.

### Ziele und Zielgruppe

- Die Gruppe fördert die soziale und persönliche Entwicklung von Jungen im Alter von 10 bis 13 Jahren, indem sie den Austausch über digitale und analoge Aktivitäten anregt und so eine gesunde Balance zwischen analoger Welt und Medienkonsum schafft.



### Aufbau

- Die Struktur der Gruppe umfasst neben an der Lebenswelt orientierten Einheiten wie Gaming-Sessions und erlebnispädagogischen Aktivitäten auch theoretische Auseinandersetzungen zur Förderung der Medienkompetenz.
- Zusätzlich werden Eltern durch Gespräche und einen speziellen Elternabend in den Prozess eingebunden, um sie im Bereich Medienerziehung zu stärken und zu unterstützen.

### Inhalte

- Theoretische Einheiten bieten Einblicke in die Auswirkungen von Medien auf die Gehirnentwicklung im Jugendalter und beleuchten Suchtpotenziale sowie Rollenbilder in Spielen.
- Praktische Einheiten wie „Gaming“ und „Transfer in analoge Lebenswelt“ ermöglichen den Teilnehmern, ihre digitalen Erfahrungen kritisch zu reflektieren und Alternativen in der analogen Welt zu entdecken.

