



Malteser Auxilium Reloaded
Dortmund

Malteser Auxilium Reloaded

Riskanter Medienkonsum

Die Arbeit im Auxilium Reloaded

Malteser Auxilium Reloaded

Wer steht vor Ihnen?

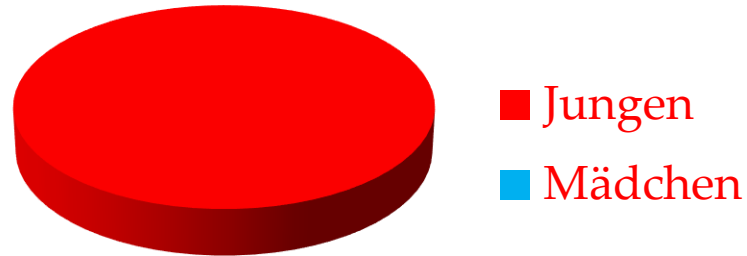
Malteser Auxilium Reloaded

Fakten über Auxilium Reloaded

- Stationäre Wohngruppe für Jugendliche/junge Menschen mit riskantem Medienkonsum
- 2 Gruppen
- Insgesamt 14 Plätze, plus Verselbstständigung (2 Plätze)
- Einzelzimmer
- Intensive pädagogische und therapeutische Betreuung
- Betreuungsschlüssel 1:1,14
- Bundesweites Einzugsgebiet
- Aufnahme möglich ab 12 - 21 Jahren
- Aufenthalt zwischen 12 und 24 Monaten

Malteser Auxilium Reloaded

Verteilung der Bewohner



Das sagt die WHO...

Google Übersetzer

Sofortübersetzung deaktivieren



Englisch Deutsch Französisch Sprache erkennen

Deutsch Englisch Französisch Übersetzen

Gaming disorder is characterized by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by:

- 1) impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
- 2) increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and
- 3) continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning.

[The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

1040/5000

Spielstörung ist durch ein Muster anhaltenden oder wiederkehrenden Spielverhaltens gekennzeichnet („digitales Spielen“ oder „Videospiele“), das online (d. H. Über das Internet) oder offline sein kann, manifestiert sich durch:

- 1) beeinträchtigte Kontrolle über das Spielen (z. B. Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext);
- 2) zunehmende Priorität des Glücksspiels, sofern Glücksspiel Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat; und
- 3) Fortführung oder Eskalation des Glücksspiels trotz negativer Folgen. Das Verhaltensmuster ist so stark, dass es zu erheblichen Beeinträchtigungen in persönlichen, familiären, sozialen, schulischen, beruflichen oder anderen wichtigen Funktionsbereichen kommt.

Das Spielverhalten kann kontinuierlich oder episodisch und wiederkehrend sein. Das Spielverhalten und andere Merkmale sind normalerweise über einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten erkennbar, damit eine Diagnose zugewiesen werden kann. Die erforderliche Dauer kann jedoch verkürzt werden, wenn alle diagnostischen Anforderungen erfüllt sind und die Symptome schwerwiegend sind.

★ 📄 🔊 ⏪ Änderung vorschlagen

Gaming disorder im ICD-11 (Mortality and Morbidity Statistics)

Malteser Auxilium Reloaded

„Gaming Disorder“ im DSM-5

Definition

Das DSM-5 listet versuchsweise 9 Kriterien der „internet gaming disorder“ (IGD, [2]), wovon mindestens 5 erfüllt sein müssen:

- übermäßige Beschäftigung mit Internetspielen (besonderer Stellenwert),
- Entzugssymptomatik, wenn das Spielen von Internetspielen wegfällt,
- Toleranzentwicklung – das Bedürfnis, zunehmend mehr Zeit mit dem Internetspielen zu verbringen,
- Kontrollverlust, erfolglose Versuche, die Teilnahme an Internetspielen zu kontrollieren (Rückfälle),
- Interessenverlust an früheren Hobbys und Freizeitbeschäftigungen (Konflikt),
- fortgeführtes exzessives Internetspielen trotz der Einsicht in die psychosozialen Folgen (Konflikt),
- Täuschen von Familienangehörigen, Therapeuten und anderen bezüglich des Umfangs des Spielens von Internetspielen,
- Nutzen von Internetspielen, um einer negativen Stimmungslage zu entfliehen oder sie abzuschwächen (Stimmungsmodifikation),
- Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, der Arbeitsstelle oder Ausbildung-/Karrieremöglichkeit aufgrund der Teilnahme an Internetspielen.

Aktuell dazu...

-Abbildungen entfernt-

Quelle: DAK-Studie: Geld für Games - Wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, 2019

Aktuell dazu...

-Abbildungen entfernt-

Quelle: DAK-Studie: Geld für Games - Wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, 2019

Malteser Auxilium Reloaded

Riskanter Medienkonsum

Virtualität



Realität

Malteser Auxilium Reloaded

Wer sind unsere Bewohner?

- Die „Zocker“ (primär jugendliche Spieler)
- Sekundär, intensives schauen von Videos (z.B. youtube) oder Serien (Bingewatching)
- Durchschnittlich intelligent (Förderschule bis Gymnasium)
- Alle gesellschaftlichen Schichten
- Kaum reale soziale Kontakte
- Oftmals alleinerziehende Eltern/teile mit psychischen Erkrankungen oder anderen Problemen
- Komorbide begleitende Probleme (z.B. Depression, Angststörungen, ADHS...)
- Teilweise kombiniert mit stoffgebundenen Süchten (Cannabis)
- Im Vorfeld gab es häufig regen Kontakt zu Jugendämtern, Beratungsstellen oder Kliniken

Malteser Auxilium Reloaded

Wer kümmert sich um die Bewohner?

Multiprofessionelle Team aus

- Erziehern
- Sozialpädagogen
- Sozialarbeitern
- Erziehungswissenschaftlern
- Psychologen
- Kinder- und Jugendpsychiater
- Hauswirtschaftskräften

Malteser Auxilium Reloaded

Welches Ziel verfolgen wir...?



Virtualität



Realität

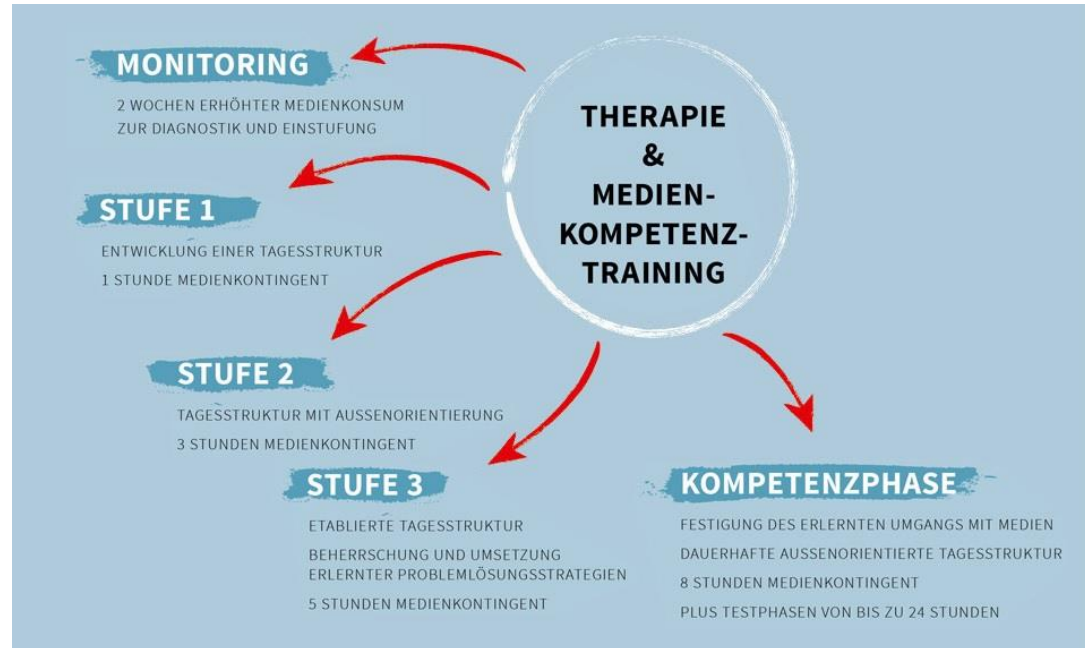
Malteser Auxilium Reloaded

Sind elektronische Medien erlaubt?

- Fernseher, Konsolen, Tablets, Computer und Laptops sind in den Bewohnerzimmern nicht gestattet
- Fernsehgeräte und Computer nur in den Gruppenräumen
- Fernsehen erst ab 20 Uhr
- Computernutzung nur nach Absprache im Rahmen eines Medienkontingents
- Smartphones sind erlaubt, unterliegen jedoch ebenfalls einem Medienkontingent
- Blackbox: Raum für eigene Spiele

Malteser Auxilium Reloaded

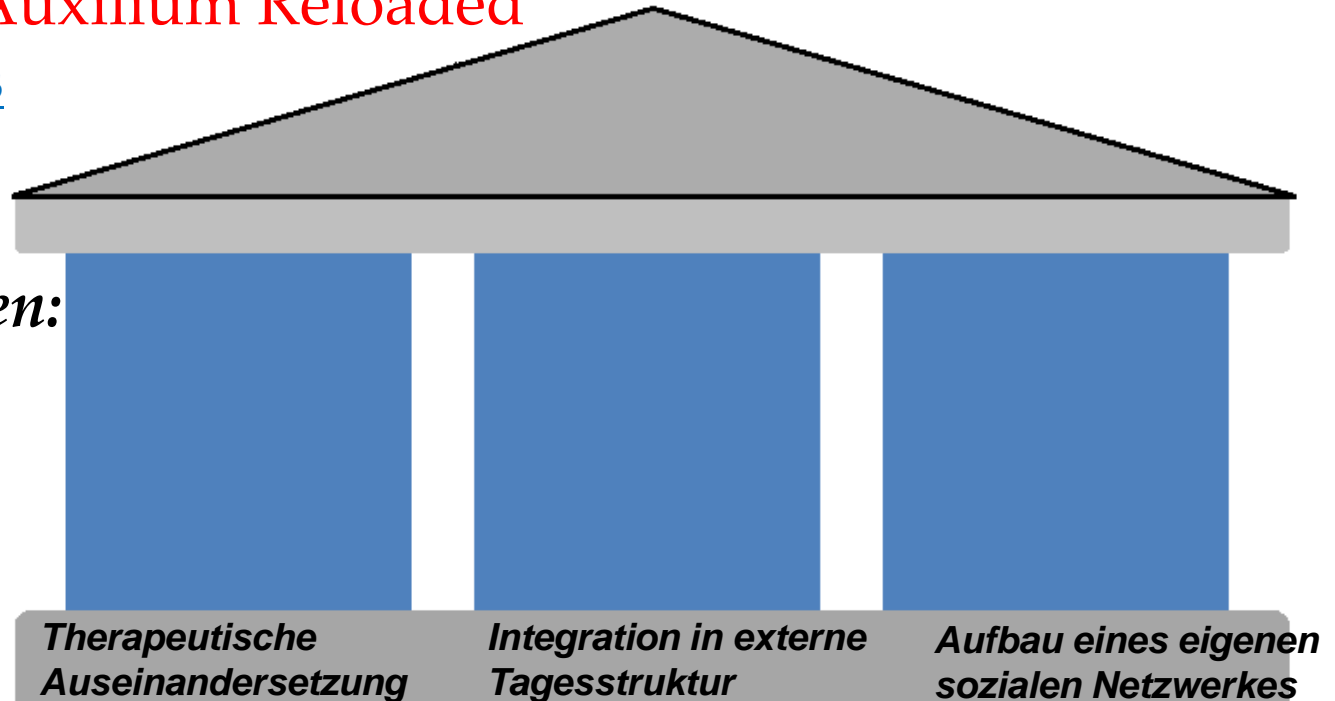
Stufenmodell



Malteser Auxilium Reloaded

Stufen 1 bis 3

Drei Säulen:



Malteser Auxilium Reloaded

Leo S.

- 16 Jahre alt
- Realschüler
- Leicht adipös
- Mutter alleinerziehend und arbeitend, Vater hat den Kontakt abgebrochen
- Seit 1,5 Jahren unregelmäßiger und in den letzten Monaten gar kein Schulbesuch mehr
- Soziale Kontakte, Freundschaften gibt es nur noch im Internet
- Hobbys werden nicht mehr nachgegangen
- Tägliche Zeit im Netz, zwischen 8 und 16 Stunden
- Tag- Nachtrhythmus ist in großen Teilen aufgehoben
- Laut eigener Aussage kaum Probleme mit Spielen, wenn er auch sagt, dass es zu viel ist
- Sehr angespannte Familiensituation
- Ambulante Familienhilfe hat nicht den gewünschten Effekt gebracht

Malteser Auxilium Reloaded

Interne Tagesstruktur

- Gemeinsame Erarbeitung einer Perspektivplanung mit festen Aufgabengebieten:
 - Erkunden der Umgebung
 - Schulaufgaben
 - Schulplatz- oder Praktikumsplatzsuche
 - Potenzielle Praktikumsbetriebe aufsuchen
 - Kontakt zum Arbeitsamt herstellen
 - Helfen bei hauswirtschaftlichen Tätigkeiten
 - Hobbys suchen
 - Kreativ arbeiten

Malteser Auxilium Reloaded

Schule

- Integration in die Schulen der Umgebung
- Begleitung zur Schule
- Rollenspiele vor Wiederaufnahme
- Hausaufgabenhilfe
- Engmaschiger Kontakt zu den Klassenlehrern
- Austausch mit den Eltern

Malteser Auxilium Reloaded

Beruf

- Termine z.B. zur Agentur für Arbeit zeitnah vereinbaren
- Gemeinsamer Besuch beim BIZ
- Bewerbungstraining
- Begleitung zu Bewerbungsgesprächen
- Hilfestellungen bei der Praktikumssuche
- Enger Kontakt zu den Betrieben

Malteser Auxilium Reloaded

Einzeltherapie

- Wöchentlich mindestens eine Einzeltherapiesitzung
- Primär systemischer Ansatz, sekundär verhaltenstherapeutischer Ansatz
- Medienanamnese, Biografiearbeit, Verhaltensübungen (u.a. Ängste, Stimmung,...)
- Bei Bedarf therapeutische Familiensitzungen

Themen:

- Gründe und Ursachen für sein exzessives Medienverhalten bearbeiten.
- z.B. Gewalterfahrungen, Mobbing, Probleme in der Familie, Einsamkeit...
- Aktuelle Schwierigkeiten und Probleme bearbeiten

Malteser Auxilium Reloaded

Gruppentherapie

- Leo hat wöchentlich eine Gruppentherapiesitzung
- Maximal 7 Bewohner in einer Gruppe
- Eher verhaltenstherapeutisch geprägt

- Wöchentlicher Wechsel zwischen

Gesprächsrunde & Medien-Analyse

*Welche Funktion hat das Spielen? Welche Mechanismen halten Leo am Spielen?
Ähnlichkeiten mit dem Avatar (Spielcharakter)? Wunschbild oder Idealbild?
Welche Fähigkeiten hat Leo virtuell, nicht aber in der Realität? Wie transferieren wir diese?
Welche Probleme hat Leo in der Realität, nicht aber virtuell?*

Malteser Auxilium Reloaded

Freizeit

- Wiederaufnahme alter Interessen und erforschen von Neuem
- Kontakt zur Gesellschaft und zu Gleichaltrigen herstellen.
- Wöchentliche Freizeitangebote
- Erlebnispädagogische Aktionen
- Internes Sportangebot
- Fitnessraum
- Eigene Fahrräder
- Kicker, Tischtennis, Gesellschaftsspiele
- Werkraum

Malteser Auxilium Reloaded

Elternarbeit

- Vergangenheit oft geprägt von Streit und negativen Gefühlen.
- Missverständnisse und Vertrauensdefizit auf beiden Seiten
- Pädagogische und therapeutische Angebote.
- Gemeinsame persönliche Gespräche
- Begleitete Telefonate zwischen Bewohner und Eltern
- Heimfahrten (max. 2 x im Monat möglich) werden vor- und nachbesprochen. Aktivitäten werden gemeinsam geplant.
- Ablösung vom Elternhaus als Option

Ziel: konfliktfrei und wertschätzende Begegnungen

Malteser Auxilium Reloaded

Wie kommt **Leo** zu uns?

Malteser Auxilium Reloaded

Aplerbecker Str. 456

44287 Dortmund

auxilium.reloaded@malteser.org

Tel: 0231-567 66 59 31

Fax: 0231-567 66 59 81

www.auxilium-reloaded.de

Aufnahme erfolgt nach

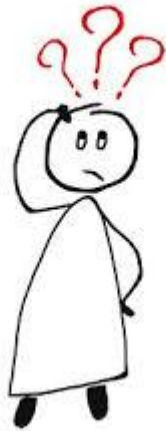
SGB VIII

(gemäß § 27ff SGB VIII, mit § 34 (Heimerziehung) oder nach § 35a (Eingliederungshilfe für seelisch behinderte Kinder und Jugendliche)

oder nach SGB XII § 53.

In Ausnahmefällen auch Inobhutnahme von Kindern und Jugendlichen.

Malteser Auxilium Reloaded



Fragen?



Malteser Auxilium ReLoaded

...zum Schluss

Vielen Dank!