

**BEWERTUNGSTEST FÜR JUGENDARBEITER:INNEN**

	Kompetenzbereich Eins: Verständnis der Computerspielstörung	1	2	3	4	5
1.1	Ich verstehe die Definition und die diagnostischen Kriterien der Spielstörung gemäß der ICD-11, der 11. Revision der Internationalen Klassifikation der Krankheiten der Weltgesundheitsorganisation (WHO), und ihre Einstufung als psychische Störung durch die WHO.					
1.2	Ich bin mir der körperlichen, geistigen und sozialen Symptome und Auswirkungen bewusst, die mit einer Spielstörung einhergehen.					
1.3	Ich kenne die möglichen Ursachen und Risikofaktoren für die Entwicklung einer Spielstörung.					
1.4	Ich bin mit den neuesten Forschungsergebnissen und Entwicklungen auf dem Gebiet der Computerspielstörung vertraut.					
1.5	Ich verstehe die Auswirkungen, die eine Spielstörung auf das tägliche Leben eines jungen Menschen haben kann, insbesondere auf schulische Leistungen, soziale Interaktionen, berufliches Engagement und körperliche Gesundheit.					
	Von den insgesamt 25 Punkten erreicht:					
	Kompetenzbereich Zwei: Praktische Interventionsfähigkeiten	1	2	3	4	5
2.1	Ich bin vertraut mit den neuesten Forschungsergebnissen und bewährten Vorgehensweisen in Bezug auf praktische Interventionsfähigkeiten bei Computerspielstörungen.					
2.2	Ich weiß, wie ich Jugendliche und ihre Eltern/Erziehungsberechtigten über die Anzeichen, Symptome und möglichen Folgen von exzessivem Spielen informieren kann.					
2.3	Ich weiß, wie man Tests zur Erkennung von Spielstörungen bei Jugendlichen einsetzt.					
2.4	Ich bin in der Lage, individuelle Interventionsmaßnahmen zu entwickeln, die auf die spezifischen Bedürfnisse und Herausforderungen der Jugendlichen abgestimmt sind.					
2.5	Ich kenne verschiedene Gruppenaktivitäten zur Überwindung von Spielstörungen, ihre Vorteile und ihre Herausforderungen.					
	Von den insgesamt 25 Punkten erreicht:					
	Kompetenzbereich Drei: Kommunikation und Einfühlungsvermögen	1	2	3	4	5
3.1	Ich verstehe die emotionalen Schwierigkeiten junger Menschen, die mit Computerspielstörungen zu kämpfen haben, und weiß, wie wichtig es ist, ihnen wirksame Unterstützung und Beratung zu bieten.					
3.2	Ich weiß, dass einfühlsames Zuhören eine wesentliche Fähigkeit ist, um mit jungen Menschen, die von Spielstörungen betroffen sind, in Kontakt zu treten und ihnen das Gefühl zu geben, gehört und verstanden zu werden.					
3.3	Ich kann anhand von nonverbalen Hinweisen und der Körpersprache den emotionalen Zustand junger Menschen einschätzen, die an einer Spielstörung leiden, und ihnen so individuelle Hilfe bieten.					
3.4	Ich bin mir bewusst, dass es für eine effektive Kommunikation notwendig ist, die Erfahrungen junger Menschen, die von Spielstörungen betroffen sind, zu validieren und sie gleichzeitig zu gesünderen Gewohnheiten und besser geeigneten Bewältigungsstrategien anzuleiten.					
3.5	Ich bin in der Lage, durch eine offene, nicht wertende Kommunikation Vertrauen und ein gutes Verhältnis aufzubauen, was für die Entwicklung einer unterstützenden Beziehung zu jungen Menschen, die mit					



	Spielstörungen zu tun haben, und ihrem Umfeld (Familie, Freund:innen usw.) von entscheidender Bedeutung ist.					
	Von den insgesamt 25 Punkten erreicht:					
	Kompetenzbereich Vier: Zusammenarbeit und Beratung	1	2	3	4	5
4.1	Ich bin mir bewusst, wie wichtig die Zusammenarbeit mit Eltern und Familien ist, um einen jungen Menschen mit problematischem Spielverhalten zu unterstützen.					
4.2	Ich fühle mich sicher im Gespräch mit Eltern und bin in der Lage, sie von der Notwendigkeit zu überzeugen, die Computerspielstörung ihres Kindes behandeln zu lassen.					
4.3	Ich konsultiere immer Psycholog:innen und Spezialist:innen für mentale Gesundheit, wenn ich den Verdacht habe, dass eine junge Person Symptome einer Spielstörung aufweisen könnte.					
4.4	Wir organisieren Informationsveranstaltungen für Eltern und Lehrkräfte, in denen sie erfahren, wie sie die Symptome einer Spielstörung erkennen und wie sie betroffene Jugendliche unterstützen können.					
4.5	Wir arbeiten eng mit Spezialist:innen für Online-Gaming zusammen, um mit den Veränderungen im Bereich der Online-Spiele Schritt zu halten und Ratschläge für gesunde Spielgewohnheiten zu erhalten.					
	Von den insgesamt 25 Punkten erreicht:					
	Von der Gesamtzahl von 100 Punkten erreicht:					