

Handout zum Workshop „Social Communities“

Referent Markus Sindermann (ComputerProjekt Köln e.V.)

Mediennutzung allgemein:

- Der Medienpädagogische Forschungsverbund Süd-West veröffentlicht in regelmäßigen Abständen Studien zum Medienverhalten von Kindern (KIM-Studie), von Jugendlichen (JIM-Studie) und von Familien (FIM-Studie).
- Herunterladbar und bestellbar unter www.mpfs.de
- Laut einer Studie der ARD&ZDF aus dem Jahr 2011 verbringt der Deutsche (14-x Jahre) durchschnittlich pro Tag ca. 8,5 Std. mit Medienkonsum.
- Dabei verbringen sie etwa 30 Minuten mit Musik hören, 80 Minuten mit der Nutzung des Internets, 192 Minuten mit Radio hören und 229 Minuten mit Fernsehen schauen.
- Generell gilt, dass Internetnutzung bei Jugendlichen viele Dinge gleichzeitig tun bedeutet – Chatten, spielen, Videos schauen, in Gästebücher schreiben, mailen, etc.
- Der Computer verbindet all diese Funktionen. Er ist interaktiv und Kinder und Jugendliche benutzen ihn auf vielen Ebenen gleichzeitig.

Social Web

- Unter Web 2.0 versteht man allgemein nicht nur Empfänger für Informationen im Internet zu sein, sondern auch Sender. Der Nutzer hat die Möglichkeit, ohne Vorkenntnisse, Inhalte in den digitalen Raum zu stellen, sich zu vernetzen und sich darzustellen.
- Aktuell ist vor Allem das Netzwerk Facebook beliebt bei Kindern und Jugendlichen. Andere Netzwerke werden teilweise noch genutzt, das Hauptaugenmerk der Nutzer liegt allerdings auf Facebook.

- Nutzungsmotive sind: Sich amüsieren und informieren (rezeptives Medienhandeln); sich in Beziehung setzen (kommunikatives Medienhandeln); sich zur Geltung bringen (produktives Medienhandeln)
- Gefährdungen in der Nutzung können unter anderem bei gefährdenden Kontakten, ungeeigneten und gefährdenden Inhalten, sowie Werbung, Datenschutz und Kosten liegen.
- Laut der Jim-Studie werden persönliche Daten von Jugendlichen immer seltener hinterlegt. Dennoch ist es bspw. bei Facebook notwendig einige persönliche Daten zu hinterlegen, da sich der Nutzer präsentieren und verbinden möchte.

Pädagogische Notwendigkeiten

- Akzeptanz von technischen Entwicklungen
- Aufklärung über Gefahren
- Gemeinsames Aufstellen von Regeln (in Schule und Familie)
- Übungen im Umgang mit den eigenen Daten/ Identität im Netz
- Aufklärung über das Thema Datenschutz
- Thematisierung von (Cyber-) Mobbing
- das Internet als Werkzeug verstehen
- kreative Angebote schaffen
- Medienkonzept aufbauen und ausbauen