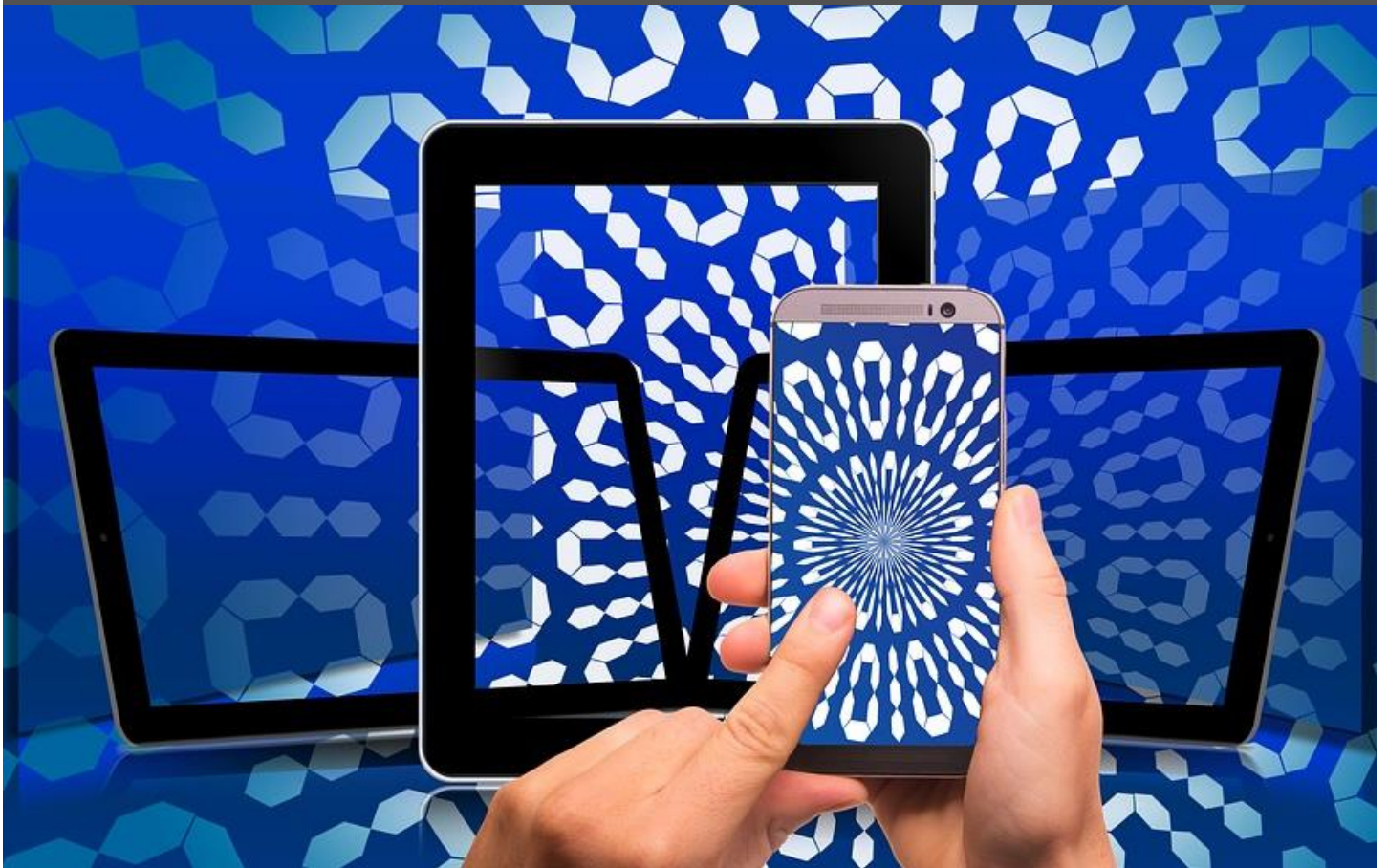


Ich bin online, also bin ich!?

Zyklus 3

LP21: Medien – Leben in der Mediengesellschaft

Version 09/2021



Impressum

Version

September 2021

Modulverantwortung

Schwarb Ursula, Pädagogische Hochschule Zug

© Kooperationspartner MIA21

Die Materialien dürfen von Lehrpersonen und Fachpersonen zur eigenen Information und persönlichen Nutzung verwendet werden.

Im Zentrum von MIA21 steht die Zusammenarbeit und das gemeinsame Weiterentwickeln. Aus diesem Grund freuen wir uns über kritische Rückmeldungen und Hinweise auf Rechtschreibfehler genauso wie über freundliches Lob. Am besten funktioniert das über unser Rückmeldeformular:

<https://tinyurl.com/mia21-rueckmeldung>

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Modulziele	4
Vorgehen	5
Lernphase A: Einführung	6
1 Darum geht's.....	6
2 Einleitung ins Thema.....	6
3 Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan 21.....	7
4 Standortbestimmung.....	8
5 Unterrichtsbezogene Annäherung ans Thema	9
Lernphase B: Vertiefung	10
1 Darum geht's.....	10
2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund.....	10
2.1 Medien und Informatik in unserer Gesellschaft	10
2.2 Medien und Digitalisierung im Leben von Jugendlichen.....	15
2.3 Die Bedeutung von Medien und Mediennutzung für Jugendliche	19
2.4 Chancen der Mediennutzung	20
2.5 Risiken der Mediennutzung.....	23
3 Fachdidaktischer Hintergrund.....	30
3.1 Unterrichtsszenarien für den Zyklus 3	31
4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen	36
Lernphase C: Umsetzung	41
1 Darum geht's.....	41
2 Vorgehen bei der Aufgabenbearbeitung	41
3 Aufgaben	42
3.1 Aufgabe A1: Chancen, Risiken und Schlussfolgerungen zur Mediennutzung.....	42
3.2 Aufgabe A2: Funktion und Bedeutung der Medien für unsere Gesellschaft	43
3.3 Aufgabe A3: Zunehmende Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik.....	44
3.4 Aufgabe A4: Selbst definierte Aufgabe	45
Lernphase D: Abschluss und Reflexion	46
1 Darum geht's.....	46
2 Persönliche Reflexion.....	46
Hintergrundwissen und weitere Literatur	47
Literaturverzeichnis	49
3 Abbildungsverzeichnis	52

Modulziele

Nach der Bearbeitung des Moduls «Ich bin online, also bin ich!?»

- kennen Sie das diesem Modul zu Grunde liegende Kompetenzprofil des Lehrplans 21.
- wissen Sie, wo Sie Informationen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen erhalten.
- kennen Sie die Bedeutung, Chancen, Risiken und möglichen Folgen von Mediennutzung für Kinder und Jugendliche.
- haben Sie sich mit der Funktion von Medien in unserer Welt sowie mit aktuell diskutierten Chancen und Risiken der Medialisierung und Digitalisierung auseinandergesetzt.
- kennen Sie verschiedene pädagogische und didaktische Zugänge und Möglichkeiten, wie Sie Medien, Mediennutzung sowie die Medialisierung und Digitalisierung unserer Welt mit den Schülerinnen und Schülern thematisieren können.

Vorgehen

Lernphase	Inhalte	Nachweise
Lernphase A: Einführung	Kompetenzprofil LP21 Erste inhaltliche Übung	Zeitplan Standortbestimmung Notizen zur Übung
Lernphase B: Vertiefung	Fachwissenschaftlicher und fachdidaktischer Hintergrund Sichtung weiterführender Links und Literatur	Persönliche Notizen, Mindmap (z.B. mit Padlet, Miro, Freemind o.ä.)
Lernphase C: Umsetzung	MIA21-Aufgabe sichten, auswählen, bearbeiten	Eigenes Unterrichtsszenario planen, durchführen, auswerten
Lernphase D: Abschluss und Reflexion	Abschliessende Reflexion	Dokumentation des Lernprozesses

Lernphase A: Einführung

1 Darum geht's

- Sie kennen das Kompetenzprofil des Lehrplans 21 zu diesem Modul und haben darauf abgestützt Ihren persönlichen Lernstand eingeschätzt.
- Sie sichten erste Aufgaben und Unterrichtsideen zum Thema.
- Sie kennen zur Thematik passende Lehrmittel.
Falls Sie in einem Tandem bzw. in einer Lerngruppe arbeiten:
- Sie haben die Lerngruppe für einen Erfahrungsaustausch genutzt, sich gemeinsam auf die Form der Zusammenarbeit in diesem MIA21-Modul geeinigt sowie einen Zeitplan für die Modulbearbeitung festgelegt.

2 Einleitung ins Thema

Kinder und Jugendliche kommen von klein auf mit vielfältigen, zunehmend digitalen Medien und Geräten in Berührung. Sie wachsen in einer von Medien durchdrungenen und durch spezifische Informations- und Kommunikationsgewohnheiten geprägten Gesellschaft auf.

Obwohl Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit vielfältige Medienerfahrungen machen und auch Kompetenzen bezüglich Medien und Mediennutzung erwerben (vgl. Benath et al 2020, Waller et al 2019 etc.), reichen diese für die Anforderungen, welche die heutige Mediengesellschaft stellt, nicht aus (vgl. z.B. Döbeli Honegger, 2016, S. 76). Denn das in der Freizeit oder zu Hause erworbene Wissen von Heranwachsenden über Medien ist in der Regel wenig vertieft und wenig reflektiert (vgl. z.B. Döbeli Honegger, 2016, S. 70).

Mit dem Lehrplan 21 ist Medienbildung ein verpflichtendes Unterrichtsthema geworden. Es gehört somit zur Aufgabe der Schule, Heranwachsenden die Möglichkeit zu bieten, sich mit ihrem Medienumgang und mit ihren Medienerfahrungen auseinanderzusetzen und das bereits vorhandene Wissen über Medien zu erweitern und zu systematisieren.

Indem Medien als Teil der Lebenswelt ins Zentrum der Betrachtung gerückt werden, wird ein reflektierter, (selbst-)bewusster, sozial verantwortlicher, sicherer und sachgerechter Umgang mit ihnen angestrebt (vgl. ZHAW, 2016).

3 Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan 21

		Querverweise	
<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.</p> <p><i>Leben in der Mediengesellschaft</i></p> <p>MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
1	a	» können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).	D.4.0.1.a
2	b	» können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.	
	c	» können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).	NMG.7.1.e
3	d	» können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).	
	e	» können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). » können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).	
	f	» können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).	
	g	» können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).	D.5.B.1.d

Gemäss Modullehrplan «Medien und Informatik» ist die Auseinandersetzung mit Medien in der eigenen Lebenswelt die Basis für ein kompetentes Handeln in der Mediengesellschaft. Die allen drei Zyklen übergeordnete Kompetenz MI 1.1, die angestrebt wird, lautet:

«Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten» (D-EDK, 2015, S. 10).

Mit Schülerinnen und Schülern des Zyklus 3 werden Medien sowohl auf einer persönlichen Ebene als auch aus der gesellschaftlichen Perspektive heraus thematisiert:

So werden einerseits Unterrichtsansätze geschaffen, in denen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrem persönlichen Medienumgang auseinandersetzen und ein **Wissen über die Chancen, Risiken und Folgen medialer und virtueller Handlungen** aufbauen können. Mit anderen Worten: Schülerinnen und Schü-

ler beschäftigen sich z.B. zuerst mit Medien als wertvolle Quelle persönlicher Information und Kommunikation. Später hingegen setzen sie sich mit persönlichen und rechtlichen Folgen von «Cybermobbing» oder «Sexting» via Medien auseinander. Übergeordnetes Ziel ist, dass Heranwachsende das im Unterricht erworbene Wissen in ihrem alltäglichen Handeln berücksichtigen.

Weiter geht es darum, den Schülerinnen und Schülern des Zyklus 3 ein **Bewusstsein und Wissen über die Funktionen von Medien für Politik, Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft** zu vermitteln und sie zu einer kritischen Auseinandersetzung damit anzuregen. Dabei werden auch die **Chancen und Risiken der Durchdringung unserer Gesellschaft mit Medien und Informatik** thematisiert.

4 Standortbestimmung

Schätzen Sie sich bezüglich der oben aufgeführten Kompetenzen des Lehrplans 21 ein und dokumentieren Sie in Absprache mit Ihrer Mentorin/Ihrem Mentor in geeigneter Form:

- Welche Chancen, Risiken und Folgen von Mediennutzung kennen Sie persönlich? Welche beobachten Sie bei Jugendlichen?
- Welche Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags und der Gesellschaft durch Medien und Informatik nehmen Sie wahr? Welche sind für Ihre Schülerinnen und Schüler relevant?
- Welche Funktion und Bedeutung haben Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik und wie gut erfüllen sie diese in Ihren Augen? Begründen Sie Ihre Meinung.

Tauschen Sie sich, falls möglich, in Ihrer Lerngruppe aus.

Formulieren Sie Ihr Ziel für die Auseinandersetzung mit dem vorliegenden Modul.

5 Unterrichtsbezogene Annäherung ans Thema

Die folgenden Unterrichtsideen zeigen erste Zugänge zum Thema:

- **«Internet Safety»:** Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten im Englisch-Unterricht Regeln zum Verhalten im Internet und stellen diese auf Plakaten dar. Sie arbeiten mit einem englischsprachigen Text, den sie neben der inhaltlichen Ebene auch bezüglich Wortschatz bearbeiten. Als Ergänzung können sie Informationen der deutschsprachigen Website «saferinternet.at» verwenden oder mit den Materialien einer gleichwertigen englischen Seite arbeiten (vgl. gleichnamige Unterrichtseinheit auf www.mia4u.ch).
- **«Mein Handy und ich»:** Kinder und Jugendliche nutzen ihr Handy unterschiedlich. In dieser Unterrichtseinheit vergegenwärtigen sich die Schülerinnen und Schüler ihre individuellen Nutzungsgewohnheiten. Diese werden zum Anlass, um über das eigene Medien- und Konsumverhalten nachzudenken (vgl. gleichnamige Unterrichtseinheit auf www.mia4u.ch).
- **«An deinem Werk hast du das Recht»:** Die Schülerinnen und Schüler erstellen eigene Medienprodukte und beschäftigen sich anschliessend mit dem Unterschied zwischen dem Urheberrecht und dem Nutzungsrecht (vgl. connected 3, Kap. 4).
- **«Fake-News»:** Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit dem Phänomen Fake-News. Sie lernen die Merkmale von Fake-News kennen und durchschauen deren Absichten (vgl. connected 4, Kap. 2). Die Suche nach Antworten kann sie auch zu Medienforschern, Newsjournalistinnen oder Verifikationsprofis führen. Ziel ist es, die eigene Informationskompetenz zu stärken (vgl. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/fake-news>)

Folgend finden Sie weitere Unterrichtsbeispiele für Schülerinnen und Schüler ab der 7. Klasse. Sichten Sie zwei bis drei der Beispiele und tauschen Sie sich (je nach Möglichkeit) in Ihrer Lerngruppe über deren Inhalt aus:

Mediennutzung und -verhalten:

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/selbstdarstellung-trend-wahn-oder-sucht-aktuell>

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/friends>

<http://www.srf.ch/sendungen/myschool/sexting>

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sucht>

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/world-wide-wir-was-passiert-mit-meinen-daten>

Medien und Gesellschaft:

<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/alles-gratis-oder-was-news-im-internet>

<http://www.srf.ch/sendungen/myschool/virtueller-muell-oder-echte-info-2>

<http://www.srf.ch/sendungen/myschool/news>

Lernphase B: Vertiefung

1 Darum geht's

Fachwissen:

- Sie kennen die Funktion und Bedeutung von Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik.
- Sie kennen aktuell diskutierte Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags und der Gesellschaft durch Medien und Informatik (Stand Juni 2019).
- Sie wissen, wo Sie Informationen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen erhalten.
- Sie wissen, welche Bedeutung Medien und Mediennutzung für Jugendliche haben und welche Wechselwirkungen zwischen physischen und medialen/virtuellen Lebensräumen spielen.
- Sie kennen Chancen, Risiken und Folgen von Mediennutzung für Jugendliche und können daraus Regeln für das Handeln in medialen Welten ableiten.

Fachdidaktik:

- Sie kennen pädagogische und didaktische Möglichkeiten, wie sie Medien 1) aus einer persönlichen und 2) aus einer gesellschaftlichen Perspektive heraus mit Ihren Schülerinnen und Schülern thematisieren können.
- Sie verfügen über eine Sammlung von weiterführenden Informationen, Materialien und Links, in die Sie sich je nach Interesse vertiefen können.

2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund

2.1 Medien und Informatik in unserer Gesellschaft

«Alles, was wir über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien» (Herdeanu, 2016). Dieses Zitat von Niklas Luhmann bringt es auf den Punkt: Ohne Medien wären wir vom Strom der Informationen abgeschnitten. Keine News aus den USA, keine aus China, nicht einmal solche aus Bern würden uns innert nützlicher Frist erreichen. Zudem wäre auch unsere private Kommunikation eingeschränkt. Der heute mühelose Kontakt zu Freunden und Bekannten in der Schweiz und erst recht in Übersee würde abbrechen. Diese ersten Überlegungen sowie die Erfahrungen mit digitalen Medien, die wir insbesondere während der Corona-Pandemie gemacht haben (Video-Konferenzen, Fernunterricht etc.), spiegeln die Wichtigkeit, die Medien für uns persönlich und die Gesellschaft haben.

2.1.1 Funktionen von Medien in unserer Gesellschaft

Wie bereits im Grundlagenmodul erwähnt, erfüllen Medien grundsätzlich die folgenden – aus gesellschaftlicher und individueller Sicht wichtigen – Funktionen (vgl. Donges, Meier, & Leonarz, 2005, S. 117; Theiss-Berglmair, 2003):

- Information
- Kommunikation
- (politische) Meinungsbildung
- Unterhaltung
- Bildung und Lernen
- kommerzielle Zwecke (Werbung, PR, virales Marketing, Warenvertrieb etc.)
- Mediennutzung zur Erfüllung von Aufgabe in einer Organisation oder privat

2.1.2 Wie gut erfüllen Medien ihre Funktion?

Die im Lehrplan 21 aufgeworfene Frage, wie gut Medien ihre Funktion erfüllen, hängt wesentlich vom Standpunkt ab, den man einnimmt.

Ein **Individuum** misst die Qualität eines Mediums daran, wie gut es seine Bedürfnisse erfüllt: Medien werden dann positiv beurteilt, wenn sie die individuellen Bedürfnisse nach Information, Unterhaltung, sozialer Zugehörigkeit und Austausch ideal abdecken (vgl. Kapitel 2.3). Zudem muss ein Medium den eigenen Kompetenzen und technischen oder finanziellen Möglichkeiten entsprechend (effizient) genutzt werden können.

Aus **gesellschaftlicher bzw. demokratiepolitischer Sicht** werden andere Qualitätskriterien an Medien angelegt. Von den Medien – und insbesondere von den journalistischen Massenmedien wie Zeitungen, Fernsehen, Radio und Nachrichtenportalen (on- und offline) – werden qualitativ hochstehende Leistungen erwartet. Die uns erreichende Berichterstattung soll sachgerecht, relevant, vielfältig, ausgewogen, unabhängig und professionell (d.h. verständlich, ansprechend, zielgruppengerecht etc.) aufbereitet sein. Denn sie ist die Grundlage für (politische) Meinungsbildung und gesellschaftliche Orientierung (was passiert wo, warum etc.) (vgl. Schwarb, 2007). Zudem wird von journalistischen Massenmedien erwartet, dass sie als sogenannte «Vierte Gewalt» (neben Legislative, Judikative, Exekutive) das Zeitgeschehen kritisch verfolgen und uns auf politische und gesellschaftliche (Fehl-) Entwicklungen aufmerksam machen.

In diesem Sinne werden die journalistischen Massenmedien auch als «Frühwarnsystem», «Fenster» und «Spiegel» zur Welt bezeichnet oder als «Plattform», wo der gesellschaftliche Meinungs- und Themenaustausch stattfindet. Weil Medien Themen und Meinungen aber nicht nur sichtbar machen, sondern diese auch auswählen und bewerten, gelten sie auch als «Filter», «Gate Keeper» oder «Interpreten» (vgl. z.B. Bonfadelli, 2010, S. 135).

Wie gut die journalistischen Massenmedien ihre gesellschaftliche und demokratiepolitische Funktion erfüllen, wird immer wieder debattiert. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts wurde zum Beispiel postuliert, dass die Leistungen von Medien und Journalismus im Zuge von Kommerzialisierung und Medienkonzentration

abnehmen (vgl. Schwarb, 2007, S. 117). Mit der zunehmenden Digitalisierung und der damit verbundenen Medienkonvergenz (= Verschmelzung von Medien) haben sich die Voraussetzungen für die individuelle und gesellschaftliche Kommunikation und den (Massen-)Mediensektor nochmals komplett verändert: Die traditionellen Massenmedien sind noch stärker unter Druck (vgl. Russ-Mohl, 2016), denn die technischen Voraussetzungen und die Anforderungen an die Geschwindigkeit der Berichterstattung sind gestiegen und verursachen Kosten. Gleichzeitig fallen Einnahmen aus Werbung und Abonnements weg, weil die Bereitschaft der Bevölkerung sinkt, für journalistische Leistung zu zahlen: Gratis(-Online-)Medien sind «in» und neue, finanzkräftige (News-)Anbieter wie Google, Facebook, Instagram oder Twitter bedrängen die traditionellen Medien. Unklar ist zurzeit schliesslich auch, welchen Einfluss der computergenerierte Journalismus («computational journalism») auf den traditionellen Journalismus und auf die Qualität der Berichterstattung haben wird (vgl. Döbeli Honegger, 2016, S. 21).

2.1.3 Chancen und Risiken der Durchdringung des Alltags mit Medien und Informatik

In Anlehnung an Döbeli Honegger (zit. in Schwarb, 2016) oder Schwab (2016) bergen Medialisierung und Digitalisierung verschiedene Chancen, aber auch Risiken für das Individuum und für die (globale) Gesellschaft. Wohin die Entwicklung genau geht und ob die aufgeführten Chancen und Risiken relevant bleiben oder neue Aspekte dazukommen, ist aufgrund der Dynamik der aktuellen Vorgänge jedoch unklar.

2.1.3.1 Chancen von Medialisierung und Digitalisierung

Digitale Medien und Geräte **erleichtern uns den Alltag**. Man denke an den PC, der uns das Arbeiten erleichtert, an die Präsenz des Navigationsgeräts beim Autofahren, an den Rasenmäher-Roboter im Garten oder ans bequeme E-Banking, Twint, E-Shopping, E-Booking zu Hause oder unterwegs. Oder an Roboter, die bei der Produktion von Autos oder in der Altenpflege eingesetzt werden.

Digitale **Medien und Geräte machen uns** von Personen, Stellen und Institutionen **unabhängiger**. So können wir gut vernetzt zu Hause arbeiten und Bank- oder Postgeschäfte dann erledigen, wenn es uns passt. Auch der Gang zur Gemeinde oder auf ein Konsulat wird uns dank Online-Dienstleistungen oft erspart. Immer bessere «Handy-Doktors» bzw. Apps, die bestimmte Leiden oder gesundheitliche Veränderungen diagnostizieren, könnten sogar einmal den Besuch beim Hausarzt ersetzen (vgl. Lüthi, 2017; Hehli, 2017).

Unsere Möglichkeiten, privat miteinander zu kommunizieren, haben sich in den letzten Jahrzehnten erweitert. Paradebeispiel ist das Smartphone, das uns erlaubt, **zeit- und ortunabhängig und multimedial**, also nicht nur mit Text, sondern auch mit Bild, Ton und Video über verschiedenste Apps und soziale Netzwerke mit einzelnen Personen oder mit Gruppen global vernetzt zu kommunizieren. Nie zuvor war es einfacher, grenz- und kulturübergreifend in Kontakt zu kommen und zu bleiben.

Neue Medien **durchbrechen das Informationsmonopol** der früheren Massenmedien TV, Radio und Zeitungen. Sie ermöglichen uns, unabhängig von Ort und Zeit Beiträge zu lesen, diese zu teilen, zu beurteilen («likern») oder selber Beiträge oder Kommentare hochzuladen. Neue Medien sind somit Instrumente der Liberalisierung und Demokratisierung (vgl. Schwab, 2016, S. 153 oder <https://www.ta-swiss.ch/digitale-demokratie>). Dies wird auch daran sichtbar, dass dank Medien wie Internet, Computer oder Smartphone mehr Menschen als je zuvor Zugang zu Informationen, Wissen und Bildung haben. Auch Menschen aus

weniger privilegierten Weltregionen können potentiell auf das Wissen im Netz zugreifen und daran partizipieren.

Schliesslich hat sich unsere Arbeits- und Wirtschaftswelt unter dem Einfluss von Digitalisierung und Vernetzung nicht nur automatisiert, sondern auch globalisiert. Wegen der zunehmenden Verzahnung der industriellen Produktion mit modernster Informations- und Kommunikationstechnik spricht man mittlerweile von einer **neuen Phase der Industrialisierung** (Industrie 4.0) (vgl. Schwab, 2016, www.plattform-i40.de). Während bestimmte Gewerbe- und Wirtschaftsbereiche verschwinden, entstehen neue Geschäftsfelder, Businessmodelle und Produkte (Uber, Airbnb, Alibaba, 3-D-Drucken etc.). Begriffe, die in diesem Zusammenhang kursieren sind «Internet der Dinge», «Sharing Economy» oder «On-demand-Economy» (vgl. Schwab, 2016, S. 29ff, 36). Sie stehen für eine neue Art der Ökonomie, in der Wirtschaftsgüter, Menschen und Daten durch vernetzte Technologien und digitale Plattformen zusammengeführt werden, wodurch neue Formen der Produktion, des Konsums und Vertriebs von Gütern und Dienstleistungen erzeugt werden (vgl. Schwab, 2016, S. 29ff).

Aufgrund der Transformationen in der Arbeits- und Wirtschaftswelt geht «ICT Switzerland», die Dachorganisation der wichtigsten Verbände in der Informatik- und Telekombranche (vgl. <https://ictswitzerland.ch/themen/wirtschaft/arbeitsmarkt/>), für 2024 mit einer Lücke von 25'000 Fachkräften in diesem Bereich aus. Dies ist zusammen mit den gesellschaftlichen Veränderungen durch Medialisierung und Digitalisierung ein wesentlicher Grund, um Aus- und Weiterbildungen und teilweise ganze Berufsbilder an die Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft anzupassen (vgl. Guzzella, 2017).

2.1.3.2 Risiken von Medialisierung und Digitalisierung

Gemäss Döbeli Honegger ist es zwar schwierig, die Tragweite der Digitalisierung genau abzuschätzen (vgl. Döbeli Honegger, 2016, S. 16ff). Spür- und beobachtbar sind zurzeit aber dennoch drei Aspekte:

- die **Zunahme von Informationen und Daten** (Informations- und Datenflut),
- die **Zunahme der Komplexität** (z.B. durch globale und technische Vernetzung) sowie
- eine **allgemeine Erhöhung des Tempos** in verschiedenen Lebens- und Arbeitsbereichen.

Herausforderungen, die sich dadurch sowohl für Staaten, Organisationen wie auch Einzelne stellen, sind der **immer mögliche Kontrollverlust über Abläufe, Zusammenhänge, Informationen und (persönliche) Daten**, die wir preisgeben oder die andere über uns sammeln (vgl. Kasten).

Exkurs «Kontrollverlust»: Beispiele für Kontrollverlust sind Cyber-Attacken, bei denen Unbefugte unbemerkt in sensible Netzwerke von Staaten, Unternehmen oder Privaten eindringen, um Informationen und Daten zu stehlen oder zentrale Dienste (öffentlichkeitswirksam) lahmzulegen.

Aber auch Wikileaks, Shit Storms oder Fake News können als Beispiele für Kontrollverlust in einer digitalisierten, zunehmend unübersichtlichen, weil von Daten überfluteten Medienwelt bezeichnet werden.

Schliesslich tragen Menschen selbst und meist unabsichtlich zum Kontrollverlust über die eigenen Daten bei. Bereits «Surfen» und das Tragen eines Smartphones hinterlassen Datenspuren, die Dritte

auswerten oder ungefragt weiterverkaufen können, um z.B. Nutzer-, Bewegungs- oder Käuferprofile zu erstellen.

Ökonomisch betrachtet, könnte es aufgrund der Veränderungen in der Wirtschaft (s. oben) zu einer noch stärkeren Automatisierung und mittelfristig zu starken **Veränderungen im Arbeitsmarkt** kommen. Insbesondere könnten Arbeitsplätze verloren gehen, weil Berufe mit grossen Anteilen an immer gleichen Routinearbeiten vermehrt von Robotern mit künstlicher Intelligenz übernommen werden. Als Beispiele werden kaufmännische Berufe, aber auch Berufe in der Finanzberatung genannt (vgl. Schwab, 2016, 56ff). Umgekehrt werden neue Berufe mit neuen Anforderungen geschaffen (z.B. Datenanalyst*in, Automobil-diagnostiker*in). Menschen und Staaten, die sich nicht rechtzeitig auf Digitalisierung und Globalisierung einstellen, könnten ins Abseits gedrängt werden.

Aus gesellschaftlicher Sicht birgt die Digitalisierung somit das Risiko von **wachsender, sozialer Ungleichheit** zwischen Individuen, welche sich den neuen Wirtschaftsmodellen und -bedingungen anpassen können und von diesen profitieren, und solchen, welche diese Möglichkeit nicht haben oder hatten. Falls sich zeigen sollte, dass die Entwicklungen in diese Richtung gehen, muss die Gesellschaft sich gemäss Beat Döbeli Honegger (PH Schwyz) fragen, wie sie sozialverträglich darauf reagieren will (vgl. Döbeli Honegger, 2016, S. 24).

Aus demokratiepolitischer Sicht zeigt sich weiter schon heute (2019), dass digitale Medien von verschiedensten Akteuren (Einzelpersonen, Gruppen, aber auch Staaten) gezielt zur Verbreitung von **Propaganda** und zur **Mobilisierung** eingesetzt werden - neuerdings auch mittels sogenannten «social bots». Dabei handelt es sich um Computerprogramme, die sich in den sozialen Netzwerken als Menschen ausgeben, deren Verhalten imitieren bzw. Meinungen verstärken und so möglicherweise die Meinungsbildung beeinflussen (vgl. Hermann, 2018). Akteure, die das Netz für ihre Zwecke nutzen wollen, profitieren von einer gewissen Anonymität und Unübersichtlichkeit im Netz und davon, dass oft Anhaltspunkte fehlen, um einen Sachverhalt weiterführend und vielfältiger beurteilen zu können. «Es besteht die Gefahr, dass die Dynamik des Austauschs, die für soziale Medien kennzeichnend ist, Entscheidungen [und Sachverhalte/usc] **verzerrt** und Risiken für die Zivilgesellschaft birgt. Entgegen der Intuition kann der Umstand, dass über digitale Kanäle so viele Menschen verfügbar sind, für den Einzelnen bedeuten, dass sich die Nachrichtenquellen verengen und polarisieren [...]. Diese Entwicklung ist so bedeutsam, weil das, was wir in den sozialen Medien lesen, sehen und teilen, unsere politischen und staatsbürgerlichen Entscheidungen prägt» (Schwab, 2016, S. 142).

Schliesslich vermerkt Döbeli Honegger in Anlehnung an bekannte Medienphilosophen wie Marshall McLuhan¹ oder Neil Postmann², **dass digitale Werkzeuge und Medien auch unser Denken und Zusammenleben verändern** (vgl. Döbeli Honegger, 2016, S. 29). Stichworte dazu sind: Vermehrte Unverbindlichkeit und Kurzfristigkeit, Multitasking und Oberflächlichkeit, Verschmelzung von Mensch und Maschine (vgl.

¹ Herbert Marshall McLuhan war ein kanadischer Kommunikationstheoretiker und -philosoph. McLuhans Werk gilt als ein Grundstein der Medien-entheorie. Seine zentrale These lautet «Das Medium ist die Botschaft». Ausserdem formulierte er den Begriff «Globales Dorf» (global village).

² Neil Postman war ein US-amerikanischer Medienwissenschaftler, insbesondere ein Kritiker des Mediums Fernsehen, und in den 1980er-Jahren ein bekannter Sachbuchautor, z.B. des Buchs «Wir amüsieren uns zu Tode».

Kurianowicz, 2015), Geräte- und Technikzentriertheit (vgl. Milzner, 2016), Technikabhängigkeit, Virtualisierung von Beziehungen sowie Stress und Kontrolle aufgrund permanenter Kommunikation.

Zu Letzterem meint Klaus Schwab, der Vorsitzende des Weltwirtschaftsforums WEF:

«Dass wir ständig vernetzt sind, beraubt uns womöglich einer unserer wichtigsten Fähigkeiten: der Zeit innezuhalten, nachzudenken und sich auf ein tiefsinniges Gespräch einzulassen, das weder technisch unterstützt noch über soziale Medien vermittelt wurde» (Schwab, 2016, S. 151).

«Die Vierte Industrielle Revolution kann sich für die Menschheit als Fluch oder Segen erweisen. Die hat das Potential, uns zu ‚roboterisieren‘ und so unsere traditionellen Sinnquellen – Arbeit, Gemeinschaft, Familie, Identität – infrage zu stellen. Sie hat aber auch das Potential, die Menschheit auf eine neue moralische Bewusstseinsstufe zu heben, die auf der Erkenntnis unseres gemeinsamen Schicksals beruht. Es liegt an uns allen, sicherzustellen, dass Letzteres geschieht» (Schwab, 2016, S. 166).

2.2 Medien und Digitalisierung im Leben von Jugendlichen

In diesem Kapitel werden die wichtigsten wissenschaftlichen Befunde zum Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen mit Medien zusammengefasst.

Für Lehrpersonen sind diese Befunde und die Kenntnisse von Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Grundlage für die Vorbereitung des eigenen Unterrichts. Denn wissenschaftliche Studien zeigen gesamtgesellschaftliche Entwicklungen und Trends in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen auf, die sich auch im Klassenzimmer zeigen können. Studien liefern zudem Interpretationen für diese Entwicklungen sowie Trends und formulieren oft auch Lösungs- und Verhaltensvorschläge. Weiter zeigen sie wichtige Zusammenhänge auf, zum Beispiel 1) aus welchen Gründen Kinder Medien nutzen und welche positiven und negativen Erfahrungen sie dabei machen, 2) welche Faktoren die Mediennutzung von Kindern beeinflussen (z.B. Eltern, Geschlecht, sozioökonomischer und kultureller Hintergrund) oder 3) welche Chancen und Risiken (digitale) Medien für Kinder bieten. Solche Informationen ermöglichen es einer Lehrperson, ihr Wissen über die Bedeutung von Medien bei ihren Schülerinnen und Schülern zu erweitern und im Unterricht oder bei der Elternarbeit auf dieses Wissen zurückzugreifen. Dies ist zum Beispiel dann der Fall, wenn sie mit den Schülerinnen und Schülern über deren Mediennutzung spricht oder mit ihnen (oder Eltern) über Chancen, Risiken und Folgen der Mediennutzung sowie (sichere) Verhaltensweisen diskutiert. Letztere sind Themen, die gemäss Lehrplan 21 im Unterricht und mit Blick auf die Förderung der Medienkompetenz der Kinder aufgegriffen werden müssen.

Im Folgenden sind also die wichtigsten Erkenntnisse der medienwissenschaftlichen Forschung zu Mediennutzung und Medienumgang von Jugendlichen für Sie zusammengefasst. Ziel ist es, Ihnen zu den Lehrplan-21-Kompetenzen MI 1.1 d und MI 1.1 e das nötige Hintergrundwissen zu vermitteln und aufzuzeigen, wie Sie als Lehrperson die Medienkompetenz von Ihren Schülerinnen und Schülern gemäss Lehrplan 21 konkret stärken können (vgl. dazu Kapitel 3, «Fachdidaktischer Hintergrund»).

2.2.1 Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

In der Schweiz gibt es zwei Studien, welche die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen regelmässig und repräsentativ erheben: Die MIKE- und die JAMES-Studie der ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Vorbild für die MIKE- wie auch die JAMES-Studie sind die Kinder- bzw. Jugendmedien-Studien aus Deutschland (KIM- bzw. JIM-Studien). Sie beschreiben das Mediennutzungsverhalten Heranwachsender seit den 1990er-Jahren und können für Langzeit- und länderübergreifende Vergleiche Schweiz/Deutschland herangezogen werden (vgl. <http://www.mpfs.de>).

MIKE-Studie³: Es handelt sich um eine repräsentative Studie der ZHAW zum Mediennutzungsverhalten von in der Schweiz lebenden Kindern zwischen 6 und 13 Jahren (MIKE steht für Medien, Interaktion, Kinder, Eltern).

JAMES-Studie⁴: Es handelt sich um eine repräsentative Studie der ZHAW zum Mediennutzungsverhalten von in der Schweiz lebenden Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren (JAMES steht für Jugend, Aktivitäten, Medien).

Auch wenn die oben erwähnten Studien wichtige Daten zur Mediennutzung und zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen liefern, sei erwähnt, dass es gar nicht so einfach ist, diese zu erheben. In Zeiten, wo nicht nur wir Erwachsene, sondern auch bereits Kinder Filme sowohl im Fernsehen als auch via Smartphone oder am Computer z.B. via YouTube schauen können, wird es immer schwieriger, Medienkonsum trennscharf zu erheben und zu quantifizieren. Entsprechend müssen die Ergebnisse von Mediennutzungsstudien immer als Annäherung an die Realität gesehen und eingeordnet werden.

2.2.2 Merkmale der Mediennutzung von Schweizer Jugendlichen

Im Jahr 2020 kann die Mediennutzung von Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren in der Schweiz wie folgt skizziert werden (Benath et al., 2020, S. 19ff sowie S. 58-59):

- Der mediale Alltag von Jugendlichen ist durch das **Handy** und das **Internet** geprägt. Daneben spielen **Musik** und **Soziale Netzwerke** eine ebenso zentrale Rolle.
- 90% der Jugendlichen sind bei **Instagram** und **Snapchat** angemeldet. Das Anschauen und Liken sowie das Chatten und das Schreiben von Beiträgen sind die häufigsten Tätigkeiten (S. 58).
- Audiovisuelle Inhalte konsumieren die Jugendlichen am häufigsten in Form von **Videos aus dem Internet**. Vier von fünf Jugendlichen tun dies regelmässig. Ein etwas kleinerer Anteil, aber doch noch zwei Drittel aller Jugendlichen schaut regelmässig fern.
- **Digitale Fotos** machen etwas mehr als die Hälfte regelmässig. Andere kreative Medienaktivitäten, wie z.B. Videos machen, spielen bei höchstens einem Viertel eine Rolle.

³ <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/>

⁴ <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/>

- Lediglich ein Fünftel der Jugendlichen liest regelmässig **Bücher**. Auch die **Zeitung** (print oder online) wird nur von einem kleinen Teil regelmässig genutzt (vgl. Abbildung 1).

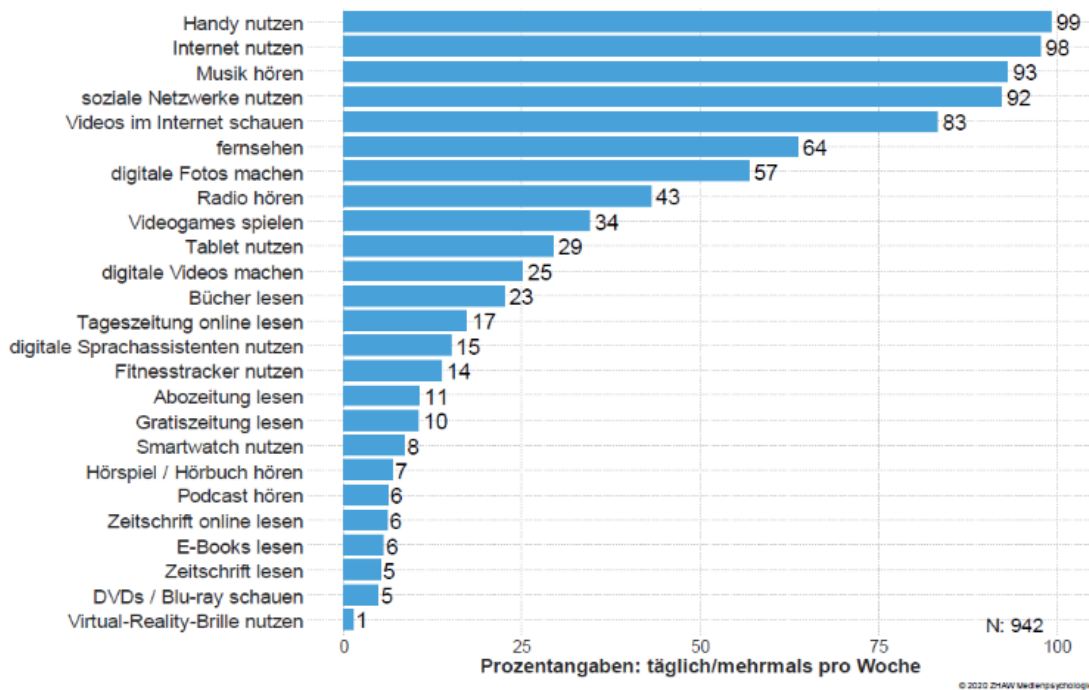


Abbildung 1 Freizeitaktivitäten medial (Quelle: Benath et al., 2020, S. 20)

- **Über das Jugendalter hinweg** verändert sich die Mediennutzung der Jugendlichen: Mit steigendem Alter hören Jugendliche mehr Musik und nutzen mehr Soziale Netzwerke. Ältere Jugendliche lesen zudem häufiger eine Tageszeitung. Hingegen nimmt die Bedeutsamkeit von Fernsehen und Gamen mit zunehmendem Alter deutlich ab: Während noch fast die Hälfte der 12-13-Jährigen Videogames spielt, sind es bei den 18-19-Jährigen nur noch ein Fünftel. Und während noch rund 40% der 12-13-Jährigen Bücher lesen, tun dies nur noch 20% der 18-19-Jährigen.
- Im Zeitvergleich zeigt sich, dass **unterhaltungsorientierte Streamingdienste** weiter im Vormarsch sind. So ist in drei Vierteln der Familien der befragten Jugendlichen ein Abonnement vorhanden, das es erlaubt, Filme und Serien zu streamen und auch die Verbreitung von Musik-Streaming und Game-Flatrate-Abos hat zugelegt.
- Weiter zeigt sich, dass **Erfahrungen mit sexueller Belästigung im Internet** weiter zunehmen: 44% der Jugendlichen geben an, schon einmal von einer fremden Person mit unerwünschten sexuellen Absichten kontaktiert worden zu sein. 2010 waren es noch 19%. Mädchen sind deutlich häufiger betroffen als Jungen (S. 59).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Schweizer Jugendliche in medial reichhaltig ausgestatteten Haushalten aufwachsen und intensive Nutzerinnen und Nutzer von digital-vernetzten Medien und entsprechenden Anwendungen und Inhalten sind. Das, was im positiven oder negativen Sinne gesehen, gehört, gelesen und erlebt wird, bietet viele Anknüpfungsmöglichkeiten, um vorhandenes Medi-

enwissen, gemachte Medienerfahrungen, Formen der Informationsbeschaffung bis hin zu Mediennutzungspräferenzen sowie Verhaltensstrategien zu thematisieren – sei es in der Schule oder in der Familie. Denn so können Heranwachsenden ihre Medienkompetenz weiterentwickeln und im Sinne des Lehrplans 21 auf das Leben in der Mediengesellschaft vorzubereitet werden.

Bevor konkrete Unterrichtsideen zum Thema vorgestellt werden (vgl. Kapitel 3), geht es darum, noch mehr Hintergrundwissen aufzubauen: Die verschiedenen Faktoren, die den Medienumgang von Heranwachsenden prägen, werden aufgezeigt. Anschliessend folgt eine Zusammenstellung der Bedeutung, Chancen und Risiken, die Medien für Jugendliche bieten.

2.2.3 Das Elternhaus prägt

Wenn wir von der Mediennutzung von Schülerinnen und Schülern in der Freizeit sprechen, ist das Elternhaus zentral. Denn der Medienumgang von Kindern und Jugendlichen wird im Elternhaus gesteuert und geprägt. Dabei spielt die Geräteverfügbarkeit im Haushalt ebenso eine Rolle wie die Art und Weise, wie Eltern selber mit Medien umgehen (Vorbildwirkung) und wie sie die Mediennutzung der Heranwachsenden begleiten oder regulieren.

Unter dem Stichwort «digital divide» («digitale Kluft») zeigt sich hierzu in Studien immer wieder, dass die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen aufgrund der sozialen und kulturellen Herkunft sehr unterschiedlich sein kann.

So haben Kinder aus bildungsnahen Milieus (= Eltern mit formal hohen Bildungsniveau und sozioökonomischem Status) im Gegensatz zu Kindern aus bildungsfernen Milieus einen tendenziell besseren Zugang zu verschiedenen (neuen) Medien und Medienangeboten. Sie werden auch eher dazu angehalten, altersgerechte sowie bildende Angebote zu nutzen und zu reflektieren (vgl. Süss et al., 2013, S. 52f. oder Suter et al., S. 74). Zusätzlich wird in bildungsnahen Schichten stärker auf die Regulierung der Mediennutzungsdauer der Heranwachsenden geachtet (vgl. Suter et al., 2015, S. 44).

2.2.4 Genderspezifische Unterschiede

Abgesehen von den Unterschieden zwischen Kindern aus verschiedenen Familien können die Medienvorlieben, Medienerfahrungen und -kompetenzen auch zwischen Jungen und Mädchen sehr unterschiedlich sein (vgl. Süss et al., 2013, S. 59).

Gemäss der JAMES-Studie 2020 machen Mädchen deutlich häufiger digitale Fotos und Videos als Jungen, zudem lesen sie mehr Bücher. Jungen hingegen beschäftigen sich deutlich häufiger mit Videogames: Zwei Drittel aller Jungen geben an, regelmässig Videogames zu spielen, bei den Mädchen ist es nur eines von zehn. Jungen schauen zudem häufiger Videos im Internet (Benath, 2020, S. 20).

Mädchen erfahren häufiger Beleidigungen und Belästigungen im Internet als Jungen (ebd. S. 52). Jungen hingegen machen mehr Erfahrungen mit pornografischen Inhalten: So gibt die Hälfte aller Jungen an, bereits einmal Pornobilder und -videos angeschaut zu haben. Bei den Mädchen sind es lediglich etwa ein Viertel. Jeder zehnte Junge vermerkt zudem, schon einmal pornografische Inhalte verschickt

zu haben. Bei den Mädchen kommt dies kaum vor. Mädchen erhalten und versenden dagegen häufiger Sexting-Inhalte als Jungen dies tun (ebd. S. 55).

Diese Beispiele zeigen, dass eine (je nach Thema genderspezifische) Auseinandersetzung mit Medieninhalten und Verhaltensweise im Netz sowie Aufklärung angebracht ist (vgl. auch Kap. 2.5).

2.3 Die Bedeutung von Medien und Mediennutzung für Jugendliche

2.3.1 Funktionen von Medien für Kinder und Jugendliche

Die Mediennutzung von Jugendlichen (wie auch Erwachsenen) erfolgt grundsätzlich aus vier verschiedenen Gründen (vgl. Süß et al., 2013, S. 47–59):

- um Neues zu lernen (kognitive Bedürfnisse),
- um sich zu unterhalten und Spass zu haben (affektive Bedürfnisse),
- um «dabei zu sein», d.h. um mit anderen Menschen via Medien, (gemeinsame) Themen und Inhalte verbunden zu sein, sich identifizieren (sozial-integrative Bedürfnisse),
- aus Gewohnheit oder als Ritual, das den Tag strukturieren kann; beispielsweise immer nachmittags nach der Schule eine Stunde zur Entspannung gamen oder Lesen als Gewohnheit vor dem Schlafen (integrativ-habituelle Bedürfnisse).

Bei Jugendlichen hat das Bedürfnis «dabei zu sein» einen besonders hohen Stellenwert und wird entsprechend intensiv auch via Medien gepflegt (vgl. Kapitel 2.4.3).

Wie und welche Medien, Programme, Spiele, Apps etc. von einem spezifischen Jugendlichen genau genutzt werden, hängt von dessen individuellen Interessen, Bedürfnissen und Vorlieben ab, aber auch vom sozialen Umfeld und davon, zu welchen Medien er oder sie Zugang erhält. Dies bedeutet, dass jede und jeder schliesslich sein individuelles «Medienmenü» hat.

2.3.2 Medien als Sozialisationsinstanz

Medien dienen nicht nur zur Befriedigung der oben aufgeführten Bedürfnisse. Da sie vielfältige «Bilder vom Leben», zum Beispiel von Freundschaft, Partnerschaft, Familie, Geschlechterrollen, Berufen, Konfliktlösung etc. und damit auch Vorbilder und Werte zeigen, sind sie neben Eltern, Schule, Gleichaltrigen (Peer) etc. eine weitere wichtige Sozialisationsinstanz, die Heranwachsende prägt (vgl. Süß et al., 2013, S. 54).

«So können Medien zum Beispiel Anregungen bieten für die Entwicklung von Rollenbildern und Konfliktlösestrategien» (Süß et al., 2013, S. 58). Anhand des Handelns von Medienfiguren beschäftigen sich Heranwachsende mit der Frage nach Recht und Unrecht bzw. Gut und Böse, was das moralische Urteilsvermögen anregt. Weil Medien Bestandteil der Peer-Kulturen sind, werden sie zudem genutzt, um Verbundenheit mit Gleichaltrigen, aber auch Abgrenzung z.B. Eltern oder anderen Gruppen gegenüber zu signalisieren.

Zusammenfassend können Medien von Kindern und Jugendlichen als «Steinbruch» zur Beantwortung von anstehenden (z.B. sozialen, moralischen, personalen) Entwicklungsthemen und somit zur Identitätsbildung genutzt werden. Im Jugendalter werden Medien insbesondere genutzt, um sich mit Sexualität und Partnerschaft, aber auch mit ethischen, moralischen, politischen oder wirtschaftlichen Fragen auseinanderzusetzen (via YouTube, Netflix, Filme etc.) (vgl. Süss et al., 2013, S. 54–57).

Festzuhalten ist, dass die Medien bei solch wichtigen Fragen natürlich nicht die alleinigen Bezugspunkte für Heranwachsende sein sollten. Die Auseinandersetzung mit und die Begleitung durch Eltern, andere Erwachsene und auch durch die Schule sind und bleiben ausserordentlich wichtig (vgl. Süss et al, 2013, S. 55).

2.4 Chancen der Mediennutzung

Wie aus den obigen Kapiteln ersichtlich wird, verfügen Schülerinnen und Schüler bereits beim Schuleintritt und auch später noch über vielfältige, meist jedoch sehr unterschiedliche Voraussetzungen, Interessen und Erfahrungen bezüglich Medien und Mediennutzung. Dies dient der Schule als umfangreiche Ressource für die lebensweltnahe Auseinandersetzung und Arbeit mit Medien.

Zusammenfassend lassen sich in Anlehnung an Angaben auf dem Informationsportal «Jugend und Medien» des Bundes (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen>) fünf Chancen der Mediennutzung durch Heranwachsende nennen, an denen Lehrpersonen gezielt anknüpfen können.

2.4.1 Sich in der Medien- und Informationsgesellschaft orientieren lernen

Medien begleiten Kinder und Jugendliche schon früh in ihrem Alltag. Das Internet, das Fernsehen und natürlich auch Bücher bieten ihnen die Möglichkeit, sich zu inspirieren, Neues zu erfahren und zu lernen. Medien vermitteln ihnen zudem ein Bild über die Welt. Indem die Heranwachsenden Informationen aus Filmen, Nachrichtenportalen oder sozialen Netzwerken aufnehmen und z.B. mit Gleichaltrigen, Erwachsenen oder in der Schule diskutieren, sich aktiv in der Medienwelt inszenieren oder kommunizieren, wachsen sie in diese hinein.

Um sich in der heutigen Flut von Informationen, Meinungen, Werten und Perspektiven auf die Welt nicht zu verlieren und daraus eine eigene Haltung zu entwickeln, ist es unabdingbar, dass Heranwachsende die Fähigkeit erwerben, Medieninhalte und -folgen zu verstehen und kritisch zu hinterfragen. Die Fähigkeit, Medien und Medienberichterstattung zu analysieren und z.B. «Fake News» und Manipulationsversuche zu erkennen, kann die Schule (sowie das Elternhaus) schon früh aktiv begleiten, indem sie Medieninhalte und Medienproduktion zum Thema macht (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/fake-news-manipulation>).

2.4.2 Spielerisch lernen und praktische Fertigkeiten erwerben

Ein grosser Vorteil ist, dass Kinder und Jugendliche beim heutigen Medienangebot nicht nur Zuhörende oder Zuschauende sind, sondern in vielen Fällen selber aktiv tätig werden können. Sie gestalten selber Inhalte (z.B. Fotos, Videos, Texte) oder werden in Computerspielen zu Akteuren, die Probleme lösen

(vgl. Exkurs). Dabei werden einerseits die Anwendung und der technische Umgang mit Medien geübt. Andererseits werden Lernprozesse angeregt sowie Kreativität, Geschicklichkeit, logisches Denken und die Kompetenz, sich (sprachlich, visuell) auszudrücken, gefördert (vgl. auch <https://www.jugendundmedien.ch/themen/recherchieren-lernen>).

Exkurs «Computerspiele»: Im Gegensatz zu vielfach portierten negativen Assoziationen können Computerspiele vielfältige Lernerfahrungen bieten. Sie ermöglichen Kindern und Jugendlichen einerseits einen spielerischen Einstieg in die digitale Welt. Andererseits können sie kognitive und soziale Fertigkeiten wie das Denkvermögen, das räumliche Orientierungsvermögen oder die Fähigkeit, fair und respektvoll zusammenzuarbeiten, begünstigen. Weiter werden die Reaktion sowie die Koordination von Augen und Händen trainiert, wenn beispielsweise rasch ein Hindernis erkannt und diesem ausgewichen werden muss. Über das Rätsellösen in den Abenteuerspielen lässt sich zudem Kreativität und logisches Denken schulen. Sogar das strategische Denken wird in vielen Spielen geübt, weil ein vorausschauendes Planen gefordert ist (vgl. Milzner, 2016).

Die Schule kann die Neugier und das Interesse von Kindern und Jugendlichen an Medien wie auch ihre konkreten Fertigkeiten und Kompetenzen im Umgang mit Medien gezielt aufgreifen, hinterfragen und produktiv nutzen.

2.4.3 Mit Hilfe von Medien Beziehungen pflegen

Mit zunehmendem Alter werden Kinder immer selbstständiger und von den Eltern unabhängiger. Freunde bzw. die Gruppe der Gleichaltrigen werden immer wichtiger. Dies geschieht unter anderem mit und auch über Medien. Kinder und Jugendliche nutzen Medien zum Aufbau und zur Pflege von sozialen Beziehungen, indem sie beispielsweise in der Freizeit zusammen am Computer spielen, via Chat oder soziale Netzwerke miteinander kommunizieren und lernen, zusammen Hörspiele oder Musik hören oder Filme schauen. Für Jugendliche besonders wichtig ist das Smartphone:

«Viele Jugendliche wünschen sich ein Smartphone, weil sie damit schnell, einfach, ortsunabhängig und praktisch kostenlos mit ihren Freundinnen und Freunden Kontakt pflegen können ... [Insbesondere/usc] Chats sind für Jugendliche eine selbstverständliche Verbindung zu ihren Gleichaltrigengruppen, sie stillen das entwicklungsbedingt starke Bedürfnis nach Zugehörigkeit. Die kurzen Nachrichten und Statusupdates wirken einzeln vielleicht banal und unbedeutend, in ihrer Aneinanderreihung zeigen sie aber, was läuft, beschäftigt und wie es Freundinnen und Freunden geht» (Rauh, 2016, S. 31).

Dass Medien vielfältige soziale Austausch- und Kommunikationsanlässe liefern, aber auch Konfliktpotential bieten (s. Kapitel 2.5), kann in der Schule gezielt aufgegriffen und in den Unterricht integriert werden.

2.4.4 Medienvorlieben als Gesprächsanlass

Mit Medien sind auch Medienfiguren ein selbstverständlicher Bestandteil des jugendlichen Alltags. Medienfiguren bieten Projektionsflächen für Wünsche und Bedürfnisse und fungieren als Identifikationsobjekte. Im Gespräch über Lieblingsfiguren, Vorbilder, Heldinnen/Helden oder Anti-Heldinnen/Anti-Helden erzählen Heranwachsende von sich selbst, gleichzeitig werden Reflexionsprozesse angestoßen. Persönliche Meinungen, Erfahrungen, Vorlieben, Abneigungen, aber auch Antipathien werden verbalisiert und somit bewusstgemacht.

Erwachsene müssen nicht alle Idole und Medienfiguren von Kindern und Jugendlichen gut finden, sollten ihnen aber mit Offenheit begegnen. Denn im Gespräch können sie viel über die Gründe für Präferenzen und somit einiges über ein Kind und das, was es aktuell beschäftigt, erfahren.

Exkurs «Influencer*innen»: Eine besondere Kategorie von Medienlieblingsfiguren sind die «Influencer*innen». Es handelt sich um Menschen, die von anderen Menschen geschätzt werden und deren Meinung andere im Handeln beeinflussen können. Dies können Privatpersonen, Schauspieler*innen, Sportler*innen, Musiker*innen oder Starletts sein. Heute wird der Begriff Influencer*in vorwiegend für die Stars in Social Media und auf YouTube verwendet. Influencer*innen kommunizieren mit ihren Followern über Blogs, YouTube, Instagram, Facebook oder bei sehr jungen Nutzern über die TikTok. Sie inszenieren quasi ihr Leben täglich, oft sogar andauernd und öffentlich. Und sie inszenieren alle möglichen Aspekte mit Fotos und Videos, die bis ins Detail gestellt sind, aber nicht so wirken sollen. Sehr häufig werden Modetrends bzw. Lifestyle-Themen vorgestellt. Wie beiläufig erwähnen die Influencer*innen dabei die Produkte bestimmter Hersteller oder platzieren diese vor allem im Film auf YouTube sichtbar im Hintergrund, nutzen oder tragen sie - vor allem Kleidung und Accessoires - bei ihren Aktivitäten (vgl. Product-Placement in Kino- und Fernsehfilmen). Insofern finanzieren sich «Influencer*innen» mittels Werbegeldern und sind eine Art Werbeträger. Auch wenn bzw. gerade weil «Influencer*innen» Heranwachsende faszinieren, tun Eltern und Lehrpersonen gut daran, die wirtschaftlichen Interessen und Gewinne, die hinter den Internetidolen stehen, mit Kindern und Jugendlichen zu thematisieren. Es geht dabei nicht nur um Produkte, sondern auch um Werte: So vermitteln Influencer*innen oft auch Rollenbilder und Schönheitsideale, die es kritisch zu betrachten gilt (vgl. <https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/influencer-stars/index.html> oder <https://www.jugendundmedien.ch/themen/selbstdarstellung-und-schoenheitsideale>).

2.4.5 Medienkompetenz entwickeln

Die Anforderungen unserer Lebens- und Berufswelt haben sich mit der Entwicklung hin zur Medien- und Informationsgesellschaft verändert. Es gibt kaum noch Berufe, in denen digitale Medien nicht ein zentrales Arbeitsinstrument sind. Weitere Veränderungen in der Wirtschaft- und Arbeitswelt sind absehbar (vgl. Kapitel 2.1.3). Medienkompetenz ist damit eine ebenso wichtige Kulturtechnik wie Lesen, Rechnen und Schreiben. Der kompetente Umgang mit den Medien – sowohl technisch wie auch inhaltlich – gilt als Schlüsselqualifikation und ist eine bedeutende Voraussetzung, um in der (Berufs-)Welt einmal bestehen zu können.

Die Schule hat es (zusammen mit den Eltern) in der Hand, die Heranwachsenden an Medien heranzuführen und ihnen Lernräume zu bieten, damit sie ihr Wissen über die Medien erweitern und Medienkompetenzen erwerben können.

2.5 Risiken der Mediennutzung

Trotz der Chancen und vielfältigen Gewinne, die sich Heranwachsenden durch Medien bieten, sind auch mehrere Risiken zu beachten. Die folgenden Ausführungen stützen sich u.a. auf Angaben auf «Jugend und Medien», dem Informationsportal des Bundes zur Förderung von Medienkompetenzen (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/>). Zu sämtlichen Themen gibt es zudem umfangreiche Ratgeberliteratur. Erwähnenswert sind zum Beispiel die Website von Pro Juventute (vgl. <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet>) <https://www.projuventute.ch/Merkblaetter.2460.0.html> oder die Broschüren der Schweizerischen Kriminalprävention (SKP) zum sicheren Umgang und Verhalten im Internet (vgl. <https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschueren-und-faltblaetter/>).

Die Darstellung der Risiken der Mediennutzung fällt ausführlicher aus als die Darstellung der Chancen, weil der Erklärung der Phänomene und der pädagogischen Einordnung der Risiken genügend Raum gegeben wurde.

2.5.1 Zu viel Zeit mit Medien

In einer so stark von Medien geprägten Welt wie der unseren ist es weder möglich noch sinnvoll, Kinder und Jugendliche von Medien abzuschirmen. Wenn Heranwachsende Medien aber nutzen, kommt rasch die Frage nach der «idealen» Nutzungsdauer. Dazu gibt es einerseits verschiedenste Altersempfehlungen und andererseits Vorschläge, wie die Mediennutzungszeit von Kindern gesteuert werden kann (vgl. z.B. <https://www.jugendundmedien.ch/medienkompetenz-foerdern/medienerziehung-die-wichtige-rolle-der-eltern>, <https://zischtig.ch/durchsetzen/>, <https://www.mediennutzungsvertrag.de>).

Zu beachten ist bei all dem, dass die Frage nach der Mediennutzungszeit nicht eindimensional und nur quantitativ beantwortet werden kann. Genauso wichtig ist zu fragen, welche Medieninhalte Kinder und Jugendliche aus welchen Gründen genau nutzen (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 8). Zudem ist das Verhältnis zwischen Mediennutzung und anderen Freizeitaktivitäten zentral: «Eine Stunde gamen pro Tag kann für ein Kind, das nebenbei Freunde trifft, Sport treibt oder Musik macht, problemlos sein. Für ein anderes Kind dagegen kann eine Stunde pro Tag zu viel sein» (Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 8).

Entsprechend geht es um die Freizeitgestaltung als Ganzes. Diese sollte insgesamt verschiedene und vielfältige Reize bieten: soziale, emotionale, kognitive, motorische, mediale.

Eltern und auch Lehrpersonen sollten den Medienzugang zudem nicht einfach (nur) regulieren und kontrollieren («Handys ausschalten!»). Über Gespräche, Pro-und-Kontra-Diskussionen, Mitschauen oder Mitspielen kann in Erfahrungen gebracht werden, welche Bedeutung Heranwachsende bestimmten Medien zuschreiben, was in gemeinsame Anschlussaktivitäten, wie zum Beispiel eine Internet-

recherche mit (Podiums-)Diskussion, münden kann. Zudem bietet man Heranwachsenden durch Interesse die Möglichkeit, über Medienerlebnisse zu sprechen, diese somit zu reflektieren und/oder offene (Medien-) Fragen zu klären.

2.5.2 Wann beginnt Sucht?

Obwohl die WHO (Weltgesundheitsorganisation) die Online-Spielsucht seit Sommer 2018 als eigenständige Krankheit anerkennt, gibt es bisher keine allgemein anerkannte Definition von Onlinesucht. Auch wenn eine anerkannte Definition also fehlt, kann Online-Sucht im Kern als exzessive, krankhafte Mediennutzung oder Internetabhängigkeit beschrieben werden, bei der die Kontrolle über das eigene Tun verloren geht (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/onlinesucht>).

Forscher gehen dabei davon aus, dass einerseits die Medien, z.B. Games, soziale Netzwerke oder das Internet mit raffinierten Belohnungssystemen zu Abhängigkeit (ver-)führen. Andererseits spielen persönliche Merkmale des Nutzers oder der Nutzerin eine Rolle. Zur Risikogruppe gehören u.a. sozial eher ängstliche Kinder und Jugendliche, die das Internet und Games übermässig nutzen und damit im Alltag erlebte Defizite kompensieren (siehe mehr dazu unter <https://www.jugendundmedien.ch/themen/onlinesucht>).

Bei einer Online-Sucht verschiebt sich der Lebensmittelpunkt vom realen hin zum virtuellen Leben. Die längerfristigen Folgen von und Hinweise auf Online-Sucht können sein:

- Abfallende Leistungen in der Schule
- Sozialer Rückzug
- Übermüdung als Folge von Schlafmangel
- Vernachlässigen von Kontakten zu Gleichaltrigen
- Fehlendes Interesse an anderen Freizeitaktivitäten

Falls sich Kinder oder Jugendliche auf diese Art und Weise verändern, sollten Lehrpersonen und Eltern aktiv werden und sich z.B. die Unterstützung von Fachstellen holen (vgl. Hinweise dazu auch unter <https://www.netdokter.at/krankheiten/computerspielsucht/#:~:text=Demnach%20weisen%20folgende%20Kriterien%20auf,Wiederholungszwang>).

2.5.3 Ungeeignete Inhalte

Weil Kinder und Jugendliche heute schon früh und selbstverständlich Medien nutzen, stellt sich die Frage nach Medieninhalten, die für Heranwachsende ungeeignet sind.

Im Fokus stehen somit gewalthaltige, pornografische und extremistische Medieninhalte. Auf diese wird im Folgenden kurz eingegangen:

2.5.3.1 Gewalt

Konsumieren Kinder und Jugendliche Gewalt, kann dies aufgrund der entwicklungspsychologischen Voraussetzungen negative Auswirkungen auf ihr Wohlbefinden und Verhalten haben. So löst Gewalt in Medien bei jüngeren Kindern nicht selten Angst und Verunsicherung oder Irritation (Alpträume) aus.

Dies, weil sie das Gesehene nicht als Fiktion einordnen können. Verschiedene Forscher beobachten und befürchten zudem eine Abnahme der Empathiefähigkeit, wenn Menschen gewohnheitsmässig oft und unreflektiert gewalthaltige Spiele und Filme nutzen (vgl. Milzner, 2016, S. 128).

Entsprechend sollte der Medieninhalt wie auch die Art der Mediengestaltung der Wahrnehmung der Heranwachsenden angepasst werden. Wichtige Hinweise zur Eignung von Medien für eine bestimmte Altersgruppe liefern die FSK für Filme (vgl. www.fsk.de) sowie «Pegi – Pan European Game Information» für Spiele (vgl. <https://pegi.info/de>). Zudem ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche aufwühlende oder schockierende Medienerlebnisse verarbeiten können, indem sie zum Beispiel darüber sprechen.

2.5.3.2 Pornografie

«Durch das Internet ist Pornografie für Jugendliche sehr einfach zugänglich geworden. Die Gefahr, dass auch Kinder ungewollt auf pornografische Inhalte stossen, hat sich erhöht» (Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 21).

«Ein häufiger, regelmässiger Konsum von Internetpornografie kann falsche Vorstellungen realer Sexualität erzeugen. Bei den Jungen ist dies vor allem ein sexueller Leistungsdruck, bei den Mädchen der Druck, einen perfekten Körper zu haben und stets sexuell verfügbar zu sein» (Jugend und Medien & ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, 2016, S. 21)

Die Zitate zeigen, dass Kinder – je jünger sie sind – vor pornografischen Inhalten geschützt werden sollten. Zudem wird klar, dass offene Gespräche über Pornografie, Sexualität und Geschlechterrollenbilder wichtig sind. Sie helfen, Bilder und Erfahrungen aus der Mediennutzung kritisch zu hinterfragen und einzuordnen. Denn Medien wirken dort am stärksten, wo keine eigenen Erfahrungen, keine Auseinandersetzung mit anderen und keine klare, eigene Haltung vorliegen (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 21).

Aus rechtlicher Sicht sind zudem die folgenden Angaben zentral:

Wer einem Jugendlichen unter 16 Jahren Pornografie zugänglich macht, macht sich strafbar.

- Harte Pornografie ist in der Schweiz illegal. Dazu zählen Sex mit Kindern oder Tieren und Vergewaltigungen. Wer im Internet auf Kinderpornografie stösst, kann der Koordinationstelle zur Bekämpfung der Internetkriminalität KOBİK (vgl. [https://www.secupedia.info/wiki/KOBİK](https://www.secupedia.info/wiki/KOBIK)) entsprechende Seiten melden. Keinesfalls sollte man die Inhalte herunterladen oder Screenshots erstellen, weil man sich damit strafbar macht.
- In der Schweiz sind Kinder ab 10 Jahren strafmündig. Das heisst: Jugendliche unter 16 Jahren können wegen Erstellung und/oder Verbreitung von (Kinder-)Pornografie rechtlich belangt werden. Denn wenn Minderjährige Nacktfotos oder Filme von Selbstbefriedigung oder sexuelle Handlungen anderer Minderjähriger aufnehmen, produzieren sie verbotene Kinderpornografie (vgl. auch «Sexting», Kapitel 2.4.5.3).

Weiterführende Materialien zu «Sex in Netz» und «Sexualaufklärung» finden Sie z.B. bei «feel-ok.ch» (vgl. https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/liebe_sexualitaet/themen/sex_im_netz/uebersicht.cfm).

2.5.3.3 Extremismus

Extremismus im Netz äussert sich in unterschiedlicher Form. Beispiele sind:

- Ausländerfeindliche, rassistische, muslimfeindliche oder antisemitische Hassbotschaften
- Gewaltandrohungen
- rechts- oder linksextreme Propaganda
- dschihadistischer Extremismus

Organisationen mit extremistischen Ideologien nutzen das Internet gezielt. Soziale Netzwerke, Blogs und Kommentarspalten bieten unzählige Plattformen, um Meinungen zu äussern, öffentliche Diskurse zu führen, Fake News zu verbreiten und Propaganda zu betreiben. Oft ist die diskriminierende Hetze zudem als Satire, Humor oder als politische Aufklärung getarnt.

Ziel- und Wertvorstellungen «kognitiver Extremisten» widersprechen zwar jenen der demokratischen Gesellschaft mit Werten wie Menschenrechte, Gleichheit, Freiheit, Toleranz fundamental, sind als solche aber nicht verboten. Strafrechtlich verfolgbar sind hingegen «gewaltbereite Extremisten», die zu Gewalt aufrufen oder diese rechtfertigen.

Kinder und vor allem Jugendliche, die das Internet intensiv nutzen, können Opfer von Propaganda, Anfeindungen und Beleidigungen werden, unreflektiert problematische Inhalte Dritter teilen oder selbst Aggression und Hassreden im Netz verbreiten.

In der Prävention ist das Vermitteln einer klaren Haltung gegen extremistische und gewaltbereite Haltungen zentral. Dazu muss den Heranwachsenden aufgezeigt werden, wo die Grenze zu diffamierendem oder diskriminierendem Verhalten überschritten wird. Es geht auch darum, Gegenstrategien und Handlungsmöglichkeiten sowie eine Debattenkultur zu lernen (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/extremismus-radikalisierung> oder <https://www.br.de/sogehdmedien/stimmt-das/extremismus-erkennen/index.html>).

2.5.4 Ungeeignete Kontakte

Die JAMES-Studie 2020 zeigt, dass 44% der Jugendlichen schon einmal online von einer fremden Person mit unerwünschten sexuellen Absichten angesprochen wurde (vgl. Benath et al., S. 63). Leider gibt es also Personen – voll- oder minderjährige –, die das Internet gezielt nutzen, um mit Jugendlichen Kontakt aufzunehmen und sexuelle Übergriffe gegen sie zu verüben. Im Vordergrund stehen zwei Formen: Cybergrooming und Sextortion. Diese werden nachfolgend definiert:

2.5.4.1 Cybergrooming

„Man spricht von Cybergrooming, wenn eine erwachsene Person im Internet Kontakt mit einem Kind aufnimmt mit dem Ziel, sexuelle Handlungen vorzunehmen.“

In Chats, Foren, Dating-Apps, Online-Games oder sozialen Netzwerken können Pädosexuelle einfach und anonym Kontakt zu Kindern und Jugendlichen herstellen. Sie geben sich häufig als Jugendliche aus, versuchen herauszufinden, ob das Gegenüber an Sex interessiert ist und ob die Möglichkeit für ein reales Treffen besteht. Erscheint die erwachsene Person am vereinbarten Treffpunkt, macht sie sich strafbar wegen Versuchs von sexueller Handlung mit Kindern (Art. 187 in Verbindung mit Art. 22 StGB)» (zit. nach <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie><https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie.html>).

2.5.4.2 Sextortion

Bei Sextortion handelt es sich um eine Form der Erpressung im Zusammenhang mit Sexting: «Eine Person beschafft sich unter einer falschen Identität über soziale Netzwerke oder Dating-Plattformen freizügige Bilder von Dritten und droht, sie zu veröffentlichen. So wird versucht, noch mehr Bilder (z.B. Striptease vor laufender Webcam), Geld oder ein Treffen mit dem Opfer zu erzwingen» (zit. nach <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie>).

Kinder und Jugendliche müssen zusammenfassend angehalten werden, misstrauisch zu bleiben, keine persönlichen Kontaktdaten oder Fotos herauszugeben und eine Chatbekanntschaft niemals allein zu treffen. Wenn überhaupt ein Treffen stattfinden soll, dann nur in Begleitung eines Erwachsenen und an einem öffentlichen Ort.

2.5.5 Ungeeignetes Verhalten

Einerseits stossen Heranwachsende im Internet auf ungeeignete Kontakte, andererseits können sie sich selber unangemessen verhalten. Die häufigsten Formen für unangemessenes Verhalten von Heranwachsenden im Internet sind Cybermobbing, Happy Slapping und Sexting. Zudem ist der unbedachte Umgang mit eigenen und fremden Daten und Werken zu erwähnen. Sämtliche Formen können bereits für Heranwachsende strafrechtliche Konsequenzen oder negative Folgen für Wohlbefinden und Privatsphäre haben.

2.5.5.1 Cybermobbing

Cybermobbing liegt vor, wenn unter Einsatz moderner Kommunikationsmittel (Handy, Chat, Social Media, Videoportal etc.) absichtlich beleidigende Texte, Bilder oder Filme verbreitet werden. Dies, um Personen zu verleumden, blosszustellen oder zu belästigen. Die Folgen können für das Opfer gravierend sein und gehen u.a. einher mit dem Verlust von Selbstvertrauen, Angstzuständen und/oder Depressionen (s. dazu auch <https://www.jugendundmedien.ch/themen/cybermobbing><https://www.jugendundmedien.ch/themen/cybermobbing-happy-slapping.html>).

Die Grenzen zwischen dem, was noch Spass und was schon verletzend ist, sind oft fließend. Die verursachenden Kinder und Jugendlichen sind sich oft nicht bewusst, was sie anrichten, wenn sie verletzende Bilder ins Internet stellen oder herumschicken (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 23). Entsprechend ist es wichtig, dass sich Heranwachsende mit den Grenzen – zwischen dem, was vom Gegenüber noch als Spass wahrgenommen wird, und dem, was verletzend ist – auseinandersetzen

können. Zentral ist hierbei die Frage, wie man selbst behandelt, benannt oder angesprochen werden möchte.

Aus rechtlicher Sicht ist Cybermobbing eine Form der Persönlichkeitsverletzung. Je nach Schwere des Falls handelt es sich um ein Officialdelikt oder ein Antragsdelikt. «Officialdelikte sind schwere Straftaten wie Mord und schwere Körperverletzung, aber auch Nötigung und Erpressung. Sie werden von der Polizei von Amts wegen verfolgt, sobald sie davon Kenntnis erhält. Bei Officialdelikten genügt es, wenn das Opfer oder eine andere Person die Polizei über die Straftat informiert. Weniger schwere Straftaten hingegen werden von Polizei und Justiz nur dann verfolgt, wenn die geschädigte Person, also das Opfer bzw. sein gesetzlicher Vertreter, einen Strafantrag stellt. Man spricht in diesem Fall von Antragsdelikten» (Schweizerische Kriminalprävention (SKP), 2017, S. 3-4).

2.5.5.2 *Happy Slapping*

«Happy Slapping ist eine Form von Gewaltverhalten, die sich erst mit der Verbreitung von Handys mit einer Videokamera entwickelt hat: Szenen, in denen Personen geschlagen oder verletzt werden, werden gefilmt und via Handy oder über das Internet verbreitet. Für die Opfer kommt nebst dem körperlichen Leiden die Demütigung hinzu, wenn die Gewalttat im Internet und im Freundeskreis verbreitet wird» (zit. nach <https://www.jugendundmedien.ch/themen/cybermobbing><https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/cybermobbing-happy-slapping.html><https://www.jugendundmedien.ch/themen/cybermobbing-happy-slapping.html>).

Mit Happy Slapping kann man verschiedene strafbare Delikte begehen, wie zum Beispiel Körperverletzung, Bedrohung, Beleidigung oder Nötigung. Verboten ist zudem, Bildaufnahmen mit grausamen Gewalttätigkeiten zu produzieren oder zu besitzen. Durch Anstiftung und Mittäterschaft sowie unterlassene Hilfeleistungen kann man sich ebenfalls strafbar machen.

2.5.5.3 *Sexting*

Bei Sexting werden erotische Selbstaufnahmen (Fotos oder Videos) via Handy oder Internet verschickt. Auch das Verschicken von erotischen oder pornografischen Mitteilungen gehört dazu. Die Inhalte werden über Plattformen wie etwa Facebook, WhatsApp oder Snapchat an eine Person oder eine Gruppe gesendet.

«Das grösste Risiko bei Sexting besteht darin, dass die Inhalte sehr schnell verbreitet werden, sich aber nur schwer löschen lassen. Besonders für Mädchen können Stigmatisierungen und Provokationswürfe schlimm sein, wenn freizügiges Bild- oder Textmaterial (vielleicht sogar ohne ihre Zustimmung) in Umlauf gelangt» (zit. nach <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie>).

Nicht nur Erwachsene, sondern auch Minderjährige unter 16 Jahren bzw. ab 10 Jahren, die pornografisches Bild- oder Videomaterial verschicken, machen sich strafbar (nicht so bei erotischem Material). Denn wenn sich Minderjährige nackt fotografieren oder bei der Selbstbefriedigung oder sonstigen sexuellen Handlungen filmen, wird Kinderpornografie produziert. Das ist verboten und kann strafrechtliche Folgen haben, egal ob die Inhalte sie persönlich oder andere Minderjährige betreffen (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie> <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie.html>).

Im Sinne der Prävention und Aufklärung ist es wichtig, mit Jugendlichen Motive und Situationen zu thematisieren, die zum Versenden von erotischen oder pornografischen Mitteilungen führen, und mögliche Folgen aufzuzeigen. Denn «Jugendliche lassen sich dazu hinreissen, intime Bilder von sich zu erstellen und zu verschicken, zuweilen einfach, um die Wirkung des eigenen Körpers auf andere zu testen, verbunden mit romantischen Hoffnungen oder mit Schmetterlingen im Bauch» (Rauh, 2016, S. 48). Wichtig ist zudem, sich vor dem Absenden von Fotos immer zu fragen: Wäre es für mich ok, wenn meine Eltern, Geschwister oder mein Götti das Foto sehen würden?

Weiterführende Materialien zu «Sexualaufklärung» finden Sie z.B. bei «feel-ok.ch» (vgl. https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/liebe_sexualitaet/themen/sex_im_netz/ubersicht.cfm).

2.5.5.4 Preisgabe von Daten

Erwachsene sowie Kinder und Jugendliche geben im Internet persönliche Daten oder Bilder von sich preis: In sozialen Netzwerken und Foren, beim E-Mailen, beim E-Shopping, bei Wettbewerben, im Chat oder bei Umfragen. Einmal online gestellte Bilder, Videos und Meinungsäußerungen können im Internet von Dritten weiterverbreitet werden. Das Risiko, dass im Jugendalter (fahrlässig) online gestellte Daten kaum mehr zu entfernen sind, ist hoch.

Viele Daten werden aber auch ohne Wissen oder Zutun des Nutzers gesammelt und gespeichert, z.B. von Suchmaschinen und Apps oder von unseren Smartphones oder Smartfernsehgeräten. Hinzu kommen immer neue Geräte wie Fitnessarmbänder, Smart Watches oder Smart Toys. Sie erfassen unser Surf- und Konsumverhalten, speichern Aufenthaltsorte und Bewegungsprofile oder sammeln gesundheitsbezogene Daten. Diese enorme, digitale Datensammlung wird als «Big Data» bezeichnet. Was genau wo über uns gespeichert wird oder wurde, ist längst nicht mehr nachvollziehbar.

Problematisch ist zudem, dass der Verlauf der besuchten Internetseiten, Suchmaschinenabfragen, Cookies und sogar Inhalte von E-Mails zur Personalisierung von Suchmaschinenergebnissen, sozialen Netzwerken und anderen Online-Diensten genutzt werden. Das, was wir online sehen, wird also auf uns zugeschnitten, unser Blick somit eingeschränkt. Auch können Unternehmen, Versicherungen oder Staaten die gesammelten, persönlichen Daten kommerziell oder zur Überwachung nutzen und daraus Nutzerprofile erstellen, nach denen wir später gezielt beworben oder sogar beurteilt werden (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sicherheit-und-datenschutz> <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/sicherheit-datenschutz.html>).

Da der Daten- und Persönlichkeitsschutz im Internet den technischen Möglichkeiten hinterherhinkt, müssen bereits Kinder für einen verantwortungsvollen Umgang mit den eigenen Daten im Netz sensibilisiert werden (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 28; Hartmann & Hundertpfund, 2016, S. 111). Auf der Website «NetLa» (vgl. <http://www.netla.ch/de/>) finden sich hierzu Comics, Games und Quiz zum Datenschutz für Kinder von 5 bis 14 Jahren, die im Unterricht eingesetzt werden können.

2.5.5.5 Verletzung von Rechten anderer

Im Gegensatz zum Datenmissbrauch durch Dritte kann es geschehen, dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene die Rechte anderer verletzen. Beispiele sind das Kopieren von Texten, Bildern etc. ohne

Quellenangabe oder das Hochladen von urheberrechtlich geschütztem Material ins Internet. Nicht erlaubt ist zudem, Fotos Dritter ohne deren Einverständnis ins Netz zu stellen (s. dazu z.B. die Broschüre «Das eigene Bild» auf <https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschueren-und-faltblaetter/>).

Wer ohne Rücksprache urheberrechtlich geschütztes Material oder persönliche Bilder und Daten Dritter veröffentlicht, muss mit rechtlichen Konsequenzen rechnen (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 28).

Es ist zusammenfassend nicht nur wichtig, seine eigene Privatsphäre online zu schützen, sondern auch jene der anderen zu respektieren; vor allem, um sich nicht illegal zu verhalten (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sicherheit-und-datenschutz>).

2.5.5.6 Medien als Schuldenfalle

Schliesslich besteht noch die Gefahr, dass Medien bei unbedarftem Verhalten Kosten oder Schulden verursachen können. Solche Gefahren lauern beim Anklicken von Werbung im Netz, beim Online-Einkauf oder beim sogenannten «In-App-Kauf». Bei letzterem kann eine App zwar gratis heruntergeladen werden, im Laufe der Nutzung muss dann aber doch bezahlt werden (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/einkaufen-downloaden.html> oder https://praxistipps.chip.de/was-sind-in-app-kaeufe-einfach-erklaert_42031).

Um Heranwachsende vor diesen Gefahren zu schützen, sind gute Abklärungen (z.B. über Abo-Bedingungen und Pauschaltarife), Aufklärung, Diskussionen, Begleitung und Regeln wichtig (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 10 und 27).

3 Fachdidaktischer Hintergrund

Nachdem in den vorangehenden Kapiteln die Bedeutung, Chancen und Risiken von Medien und Digitalisierung für Kinder und Jugendliche sowie für die Gesellschaft aufgearbeitet wurden, behandelt dieses Kapitel die didaktische Umsetzung der verschiedenen Themen im Unterricht. Es geht also darum, wie an den Kompetenzen MI 1.1 d, e, f g (vgl. S. 7 und 8 in diesem Dossier) im Unterricht gearbeitet werden kann. Im Modullehrplan «Medien und Informatik» werden dazu die folgenden, allgemeinen Empfehlungen gemacht:

Die Schülerinnen und Schüler «sprechen in allen Zyklen über ihren alltäglichen Umgang mit unterschiedlichen Medien in Unterricht und Freizeit. Erwünschte und problematische Auswirkungen werden im Unterricht thematisiert, und ein bewusster Umgang damit wird angestrebt. Um das Verständnis für die Funktionsweise der verwendeten Medien zu fördern, werden auch allgemeine, abstrakte Konzepte und Prinzipien erarbeitet. Neben dem Sachwissen spielen pädagogische Aspekte in der Medienbildung eine Rolle, mit denen Identitätsbildung, Kreativität, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit gefördert und ethische Überlegungen angeregt werden. Um eigene Medienerfahrungen konstruktiv verarbeiten zu können, ist es für Schülerinnen und Schüler wichtig, diese im Unterricht einbringen und diskutieren zu können» (D-EDK, 2015, S. 4).

Bezogen auf das Thema dieses Moduls geht es somit um:

- die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung und Medienerfahrung,
- das Erkennen von erwünschten oder problematischen Auswirkungen der Medien auf sich selbst oder auf andere (Förderung der Selbst- und Fremdwahrnehmung, auch Förderung der Empathiefähigkeit),
- den Aufbau von handlungsleitendem Sachwissen und das Erkennen von Zusammenhängen, vor allem zu rechtlichen Aspekten. In diesem Zusammenhang geht es auch um die Auseinandersetzung mit der Frage, was ein sozial und ethisch verantwortlicher, selbstbestimmter und sicherer Umgang mit Medien eigentlich bedeutet.
- die Auseinandersetzung mit der Funktion und Bedeutung von Medien in unserer Gesellschaft sowie die Beschäftigung mit den gesellschaftlichen Chancen und Risiken der Medialisierung und Digitalisierung.

In diesem Zusammenhang zentral ist somit die Entwicklung von überfachlichen und hierbei vor allem personalen und sozialen Kompetenzen für ein Leben in unserer medial und digital geprägten Gesellschaft. Dabei bietet es sich an bzw. ist zu empfehlen, die oben aufgeführten Kompetenzen nicht alleine im «Fach» Medien und Informatik zu bearbeiten, sondern die Anknüpfungspunkte zu anderen Fächern wie z.B. Deutsch, RZG, ERG oder NT sowie zum Berufswahlprozess oder zur Bildung für Nachhaltige Entwicklung bewusst und systematisch zu nutzen.

3.1 Unterrichtsszenarien für den Zyklus 3

Im Unterricht für den Zyklus 3 können zu den obigen Punkten zum Beispiel die im Folgenden skizzierten Zugänge gewählt werden. **Weitere Unterrichtsideen und -materialien finden Sie in Kapitel 4.**

3.1.1 Auseinandersetzung mit eigener Mediennutzung (MI 1.1 d)

Dokumentation und **Analyse der eigenen Mediennutzung**: Dazu liefert das Kapitel 1 «Ferien ohne Internet» im Lehrmittel «connected 3» einen Einstieg. Anschliessend kann mit Hilfe eines Medientagebuchs (vgl. «connected 1», Kapitel 1) oder anderen Formen der Erhebung und Auswertungen der Mediennutzung gearbeitet werden.

Idealerweise wird die Mediennutzung mit digitalen Mitteln dokumentiert und visualisiert, z.B. in Form von Collagen, (Excel-)Grafiken, Diagrammen oder Wortwolken (z.B. mittels <http://www.wortwolken.com>) (vgl. Abbildung 2).

Medien(abstinenz)wochen, um den Stellenwert und die Bedeutung von Medien im eigenen Leben zu erkennen und zu diskutieren: Die Schülerinnen und -schüler bestimmen eine Zeitdauer, in welcher sie auf bestimmte Medien verzichten (z.B. eine Woche ohne Smartphone). Sinnvoll ist das Festhalten der Abmachung in einer Vereinbarung (in Absprache mit den Eltern). Die Auseinandersetzung mit den gemachten Erfahrungen kann in medialer oder schriftlicher Form oder in einem Klassengespräch erfolgen (vgl. Amman et al., 2009, S. 29). Projekte wie «Flimmerpause» zielen auch in diese Richtung (vgl. <https://www.zg.ch/behoerden/gesundheitsdirektion/amt-fuer-gesundheit/flimmerpause>).

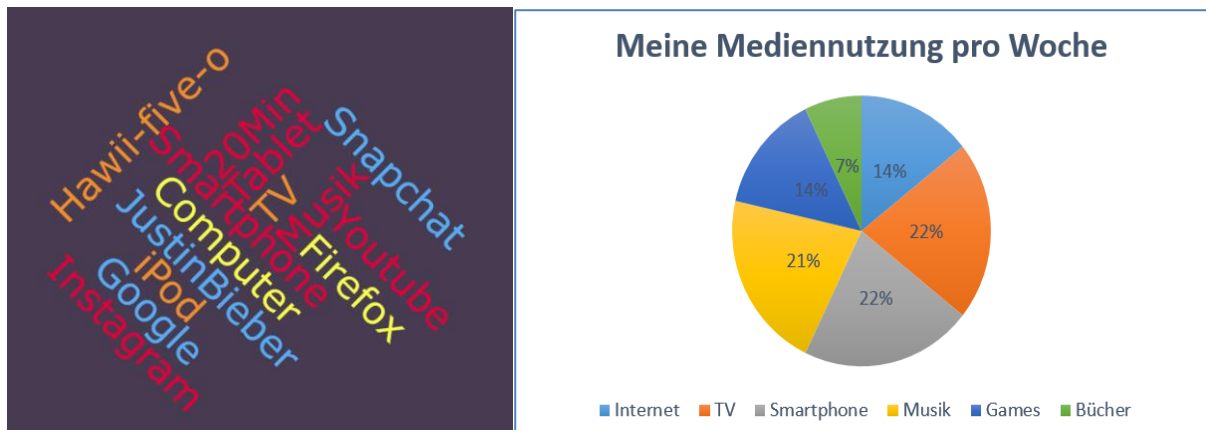


Abbildung 2 Visualisierte Mediennutzung von Sechstklässlern. (Quelle: Schwarb 2016)

Befragung von Mitschülerinnen und -schülern oder anderen (älteren und jüngeren) Personen zur Mediennutzung und zur Bedeutung von Medien in ihrem Alltag mit dem Ziel, die Nutzungs- und Funktionsvielfalt von Medien für den Menschen zu erfassen.

Sprachliche und gestalterische **Auseinandersetzung mit Medienlieblingsangeboten und Idolen**: Da Idole und Stars aus Medienangeboten von Youtube oder Netflix eine Projektionsfläche für Wünsche und Bedürfnisse darstellen und als Identifikationsobjekte fungieren, können Heranwachsende im Gespräch über ihre Vorlieben, Vorbilder, Heldinnen/Helden oder Anti-Heldinnen/Anti-Helden viel von sich selber und ihren Träumen, Einstellungen und Werten erzählen. Gleichzeitig können kritische Diskussionen zu realitätsfremden Schönheitsideale, zum vermeintlich perfekte Leben von Stars und Idolen, zur Selbstdarstellung im Netz und dem Druck, viele Likes, Friends und Klicks zu erhalten, und somit Reflexionsprozesse angestoßen werden (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/selbstdarstellung-und-schoenheitsideale>).

Auch **«Influencer*innen»** können zu den Medienlieblingsfiguren von Jugendlichen gehören. Entsprechend bietet es sich an, diese genauer unter die Lupe zu nehmen. Folgende Fragen können dabei im Zentrum stehen: Was tun Influencer*innen genau? Warum schaffen sie es, so vielen Menschen zu gefallen? Wie kommunizieren sie und warum gefällt (mir) das so sehr? Wovon leben sie eigentlich? Welche Werbe- und Marketingstrategien wenden Influencer*innen an? Welche Werte vertreten Influencer*innen und welche Rollenbilder? Hintergrundinformationen und weiterführende Unterrichtsideen zum Thema «Influencer*innen» finden Sie z.B. unter <https://www.br.de/sogehmedien/mediens-basics/influencer-stars/index.html> oder <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/influencerwerbung>.

3.1.2 Chancen und Risiken von medialen und virtuellen Handlungen erkennen (MI 1.1 d, e)

Hierzu bietet es sich an, **mit Videos, Filmen, Tatsachenberichten oder (situativen) Fallbeispielen zu arbeiten**, welche problematische Auswirkungen von Mediennutzung, umgekehrt aber auch Handlungsoptionen und Hintergrundwissen dazu differenziert thematisieren. Dazu gibt es sowohl auf Y-

ouTube wie auch auf «SRF mySchool», www.klicksafe.de oder www.feel-ok.ch diverse Materialien, Videos und Spots, die in die verschiedenen Themen wie Sexting, Cybermobbing, Online-Sucht, Umgang mit eigenen/fremden Daten etc. einführen.

Filme zum Thema (Stand Juni 2019) sind:

Amateur Teens. Jeder sieht, wie du scheinst. Keiner fühlt, wer du bist. (Regie: Niklaus Hilber)

Eine Gruppe 14-jähriger Teenager an einer Sekundarschule in Zürich – ganz normale Jugendliche mit ganz normalen Sehnsüchten nach Liebe und Akzeptanz. Doch die Macht der Social Media mit ihren Hochglanz-Selfies und stetigem Druck nach «cooler» und «sexier» zwingt die Kids immer mehr, ihre wahren Gefühle zu verleugnen. Eine Tragödie nimmt so ihren Lauf, bei der Täter und Opfer, Schuld und Unschuld schliesslich kaum mehr zu unterscheiden sind. Altersfreigabe: ab 14 Jahren (vgl. <http://amateurteens-kinofilm.ch/inhalt>).

Upload (Regie: Tobias Ineichen / Produktion: SRF Schweizer Film)

Der Journalist Bosshard entdeckt auf dem Handy seiner 13-jährigen Tochter Lena ein kompromittierendes Sexting-Video. Betroffen beginnt er zu recherchieren. Was hat seine Tochter damit zu tun? Und wer ist das Mädchen auf dem Video? Elias ist der Schwarm aller Mädchen an der Schule, auch derjenige der 15-jährigen Franziska, die sich in ihn verliebt hat und offenbar nun auf dem veröffentlichten Video zu sehen ist. Bosshard fragt sich zunehmend, ob Elias gar selbst die blamierenden Aufnahmen seiner Freundin ins Netz gestellt hat. Während das Video auf Schulhöfen und in der empörten Öffentlichkeit die Runde macht, wächst die Angelegenheit bald allen Beteiligten über den Kopf. Und an Franziska, der es schwerfällt, mit ihrem plötzlichen und unfreiwilligen Ruhm klarzukommen, denkt irgendwann niemand mehr (vgl. <https://medien.srf.ch/-/srf-schweizer-film-upload->).

Let's Fight It Together (vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>)

Kurzvideo (6:13 Min.) über einen Jungen, der Opfer von Cybermobbing wird. In Englisch mit deutschen Untertiteln.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit den «Geschichten aus dem Internet» des Bundesamts für Kommunikation BAKOM (Herausgeber) zu arbeiten (vgl. <https://www.websters.swiss/de/>). Es handelt sich um eine Comic-Serie, mit der sich die verschiedenen Themen des Internets wie Cybermobbing, Sexting, Online-Sucht, Datenverlust, Gamen, E-Shopping etc. im Unterricht thematisieren lassen.

In diesem Zusammenhang kann auch der Medienprofis-Test von Pro Juventute eingesetzt werden. Mit diesem Test werden Schülerinnen und Schüler auf ihr Medienwissen getestet und für den Umgang mit Medien sensibilisiert (vgl. <https://medienprofis.projuventute.ch/> > Lehrpersonen/Schulen > Medienprofis-Test für Schulklassen).

Das Buch «Fit und fair im Netz» von Felix Rauh (2016) bietet Materialien für die Auseinandersetzung mit den Themen «Bilder von mir im Internet» sowie «Grenzen von Spass im Internet» und mündet in der Erarbeitung eines Klassenkodex. Die Unterlagen und die Lektionsplanung für einen dreiteiligen

Workshop mit Schülerinnen und Schülern der Oberstufe sind kostenlos downloadbar unter <http://www.hep-verlag.de/fit-und-fair#more>.

Weiter bietet sich die Erarbeitung von gemeinsamen «Medien-(schulhaus-)regeln», einem «Handyvertrag» oder einer «Netiquette» (= Regeln zum Verhalten im Netz) (vgl. oben «Klassenkodex») an. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich dabei ganz konkret mit der Form und dem Stellenwert auseinander, welche die Medien in ihrem Sozialgefüge haben (vgl. z.B. «Internet Safety» oder «Mein Handy und ich» auf <https://www.mia4u.ch/> oder Workshop von Felix Rauh). Bei der Erarbeitung eines «Handyvertrags» (vgl. Rauh, 2016, S. 81ff.) setzen sie sich zum Beispiel mit folgenden Fragen auseinander:

- Wie gelingt mir im Zeitalter der digitalen Medien ein respektvoller Umgang mit anderen?
- Wo sind insbesondere die Grenzen zwischen Spass und Verletzung?
- Welche Rechte habe ich im Zusammenhang mit digitalen Medien?
- Wie kann ich mich, meine Daten und meine Privatsphäre schützen?
- Welche zeitlichen Abläufe, Regeln und Grenzen sind im Umgang mit dem Handy hilfreich?
- Wie gehe ich mit meinem Handy in der Schule und bei der Hausaufgabenerledigung um?
- Wer kann mir bei Unsicherheiten und Schwierigkeiten bei der Mediennutzung helfen?
- Welche Kosten werden durch Mediennutzung verursacht und wie behalte ich diese Kosten im Griff?

Schliesslich bieten sich Plan- oder Rollenspiele sowie Theater- oder Medienproduktionen zu einem aktuellen Medienthema an.

Nicht zuletzt können Experten eingeladen werden z.B. Vertreter der Schulsozialarbeit, der Polizei oder von Non-Profit-Organisationen, die entsprechende Themen stufengerecht vermitteln können.

3.1.3 Zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik (MI 1.1 f)

Damit Schülerinnen und Schüler sich der zunehmenden Durchdringung des Alltags mit Medien und Informatik bewusstwerden und sich mit der Medialisierung und Digitalisierung der Gesellschaft auseinandersetzen können, bietet sich ein **vergleichender Blick zurück** an – in die Welt vor hundert und mehr Jahren oder in die Medien- und Technikgeschichte. Dazu finden sich auf «SRF mySchool» die folgenden Videos (vgl. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/themen/medien-und-informatikhttps://www.srf.ch/sendungen/myschool/themen/medien-ict>):

- Handygeschichte
- Computergeschichte
- Internetgeschichte
- Ada und die Programmiererinnen

In diesem Zusammenhang könnten auch (ältere) Menschen oder Personen aus der Berufswelt zum Stellenwert, den Folgen und Auswirkungen von Medien und Informatik in verschiedenen Lebens-, Berufs- und Wirtschaftsbereichen befragt werden.

Eine weitere Möglichkeit ist es, von Begriffen wie Medialisierung, Digitalisierung, Automatisierung oder «Industrie 4.0» auszugehen: Was versteht man darunter? Was findet man dazu im Internet, in der Presse, in Büchern, in Lexika? Wo zeigen sich Medialisierung, Digitalisierung, Automatisierung oder «Industrie 4.0» im persönlichen Alltag, in der Politik, Wirtschaft und Arbeitswelt? Welche Chancen und Risiken bringen Digitalisierung, Medialisierung, Automatisierung etc. mit sich – für mich persönlich, für unsere Gesellschaft, für die Zukunft (vgl. Kapitel 2.1)?

Vielfältige Unterrichtsansätze bieten auch die beiden Lehrmittel «connected 3» und «connected 4». So geht es im Kapitel 2 im Lehrmittel «connected 3» zum Beispiel um digitale Alltagsgeräte bis zum «Smart Home» und im Kapitel 4 um «Drohnen». Im «connected 4» beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit personenbezogenen Daten und Datenspuren (Kap. 4), die wir im Internet hinterlassen. An diesen und weiteren Phänomenen lässt sich die Digitalisierung unserer Lebenswelt gut thematisieren.

3.1.4 Die Funktion und Bedeutung von Medien in Politik, Wirtschaft und Kultur (MI 1.1 g)

Um die **Funktion und Relevanz von (Massen-)Medien** für Politik, Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft zu thematisieren, bietet «SRF mySchool» diverse Videos, zum Teil mit zusätzlichen Materialien für den Unterricht (vgl. <https://www.srf.ch/sendungen/myschool/themen/medien-und-informatik>):

- Alles Lügen oder was?
- Fake News – Wie erkennen?
- News
- Tagesschau Backstage
- Newsmacher
- Virtueller Müll oder echte Info
- etc.

Lehrpersonen, die mit ihren Klassen die Mechanismen der modernen Medienproduktion gleich selber erleben wollen, seien zudem auf die «Media World» des Verkehrshauses verwiesen. «In der Media World erwarten Sie verschiedene Stationen, an denen Sie in die verschiedensten Medienformen eintauchen können. Zu den Highlights zählen die Virtual-Reality-Brillen, das TV-Studio, eine Greenbox sowie der 360°-Booth für Rundum-Selfies. Wechselnde Ausstellungen und Fokusthemen geben einen Einblick in spannende Themen und neue Technologien» (<https://www.verkehrshaus.ch/besuchen/museum/media-world.html>).

Eine weitere Unterrichtshilfe, die in eine ähnliche Richtung zielt, heisst «Lesen macht gross» (für Primarstufe und Sekundarstufe 1 und 2). Sie stammt vom Verband Schweizer Presse (vgl. <https://www.schweizermedien.ch/home>) und setzt sich mit dem **Medium Zeitung** auseinander. Mit Hilfe der Unterlagen können Schülerinnen und Schüler Wissenswertes zur Zeitungsproduktion erarbeiten (Herstellung, Vertrieb, ökonomische Zusammenhänge etc.), einen Einblick in die Geschichte und die demokratiepolitische Bedeutung der Presse erhalten und sich (kritisch) mit Printjournalismus auseinandersetzen.

Ziel all dieser Angebote ist es, dass die Schülerinnen und Schüler sich mit der Bedeutung, Funktionsweise und Rolle von Medien und Journalismus für unsere Gesellschaft auseinandersetzen, Hintergrundwissen zu Medien erarbeiten und einen kritischen Blick auf Medienproduktion und Medienqualität entwickeln.

4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen

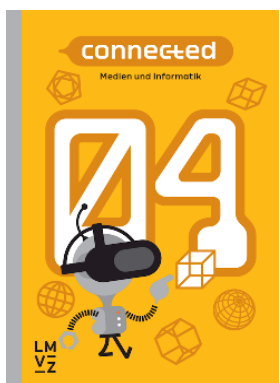
Beachten Sie bitte, dass die aufgeführten Links und Lehrmittel einem raschen Wandel ausgesetzt sind.

connected 3 und 4 (für die 7./8. und 9. Klasse)



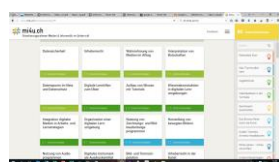
«connected» erscheint in vier aufeinander aufbauenden Bänden für die Mittelstufe und Sekundarstufe I. «connected 1» ist der erste Band der Reihe und richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 5. Klasse. «connected 2» für die 6. Klasse, das 2019 erschienen ist, baut auf «connected 1» auf. In den Schuljahren 2020 bzw. 2021 erscheinen die Oberstufenlehrmittel «connected 3» und «connected 4».

Jeder Band enthält Stoff für eine Wochenlektion während eines Schuljahrs sowie zusätzliche Wahlangebote, die sich zur Vertiefung und für projektorientierten Unterricht eignen.



Für die Schülerinnen und Schüler stehen Arbeitsbücher zur Verfügung, die kombiniertes Input- und Arbeitsmaterial enthalten. Die Lehrpersonen erhält ein digitales, lizenzpflichtiges Handbuch, das Hinweise zur Fachdidaktik, den Leitfaden zum Lehrmittel und Zusatzmaterialien enthält. Dieses digitale Handbuch für Lehrpersonen wird regelmässig aktualisiert. Auf der Website des Lehrmittelverlags Zürich können bereits jetzt die Kapitelübersichten zu den einzelnen Bänden bzw. die Jahresplanungen sowie der Lehrplanbezug heruntergeladen werden. (vgl. <https://www.lmvz.ch/schule/connected>).

mia4u – Webseite zum Orientierungsrahmen «Medien und Informatik im Unterricht»



PH FHNW, Institut Weiterbildung und Beratung (Hrsg.). Windisch. www.mia4u.ch Portal der PH FHNW mit Unterrichtsideen und Materialien zu Medien und Informatik im Unterricht.

Zebis – Portal für Lehrpersonen



zebis. BKZ Geschäftsstelle (Hrsg.). Luzern. www.zebis.ch

Unter «Unterricht > Medien und Informatik» finden sich viele Unterrichtsideen zu allen Zyklen und Themen des Modullehrplans «Medien und Informatik».

SRF mySchool



Schweizer Radio und Fernsehen (Hrsg.). Zürich. <http://www.srf.ch/sendungen/myschool/>

«SRF mySchool» bietet für verschiedene Stufen Filme zum Thema «Medienkompetenz» an. Für Lehrpersonen steht in vielen Fällen praxisbezogenes Unterrichtsmaterial zur Verfügung.

<https://www.srf.ch/sendungen/myschool/themen/medien-und-informatik>

«so geht MEDIEN»



"so geht MEDIEN" ist ein Bildungsangebot von ARD, ZDF und Deutschlandradio, das federführend vom Bayerischen Rundfunk erstellt und auf br.de/so-geht-medien umgesetzt wird.

Wie entstehen Nachrichten? Wie erkenne ich Fake News? Warum gibt es eigentlich ARD und ZDF? Das sind einige der Fragen, die «so geht MEDIEN» beantwortet. Das Webangebot von ARD, ZDF und Deutschlandradio bietet ein Medienlexikon und erklärt mit Videos, Audios, Quiz, interaktiven Karten und Texten, wie Medien funktionieren. Die Themen sind für den Unterricht konzipiert und bieten komplette Stundenabläufe mit vielen Ideen, bei denen die Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden müssen und zum Beispiel selbst mit Kamera und Mikro kleine Beiträge produzieren.

<https://www.br.de/sogehmedien/index.html>

Geschichten aus dem Internet



Bundesamt für Kommunikation (Hrsg.). Biel.

<https://www.websters.swiss/de/>

Auf dieser Website werden Probleme der Internetnutzung in Comic-Geschichtenform thematisiert und sowohl online als auch als PDF-Druckversion zur Verfügung gestellt.

NetLa – Meine Daten gehören mir!



Rat für Persönlichkeitsschutz: L&W Communication AG (Hrsg.). Zürich.

<http://www.netla.ch/de/>

Auf dieser Website finden sich Comics, Games und Quiz zum Datenschutz für Kinder von 5 bis 14 Jahren.

Unterrichtsreihe «Mobile Medien – Neue Herausforderungen»



Klicksafe (Hrsg.). (2017). Berlin. <http://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/unterrichtsreihe-mobile-medien-neue-herausforderungen/>

Die Unterrichtsreihe «Mobile Medien – Neue Herausforderungen» von «klicksafe» und «Handysektor» bietet kurze Unterrichtseinheiten zu den Themen «Handynutzung» und zu den Herausforderungen bei der Nutzung mobiler Medien. Die Reihe bietet Lehrpersonen und Multiplikatoren eine Fülle von Hilfestellungen und praxisbezogenen Tipps für den Unterricht.

Jedes Material dieser Reihe bietet drei Stundenentwürfe (d.h. Arbeitsblätter zum Kopieren), die auf den Erklärvideos von «Handysektor» basieren und sich einem ausgesuchten Thema widmen. Das Material ist geeignet für den Einsatz ab der 6. Klasse.

Unterrichtseinheiten «Digitale Medien» zu Cybermobbing, Gamen, Online-Glücksspielen, Sexting etc.



Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung in der Schweiz (VBGF), mit den Vertreterinnen und Vertretern aus den Kantonen Appenzell Ausserrhoden, Graubünden, Nidwalden, St. Gallen, Schaffhausen, Thurgau, Zug und dem Fürstentum Liechtenstein (Hrsg.). <http://be-free-lance.net/de/unterrichtsmodule/digitale-medien/infos-und-planung>

Die orts- und zeitunabhängige Nutzung der Online-Medien durch Jugendliche erfordert ein hohes Mass an Medienkompetenz. Ein emanzipatorischer Umgang mit Online-Medien im Sinne eines verantwortungsvollen und selbst-statt fremdbestimmten Handelns ist gefragt. Mit diesem Anspruch wurden bis anhin elf Unterrichtseinheiten entwickelt. Im Vordergrund steht die Reflexions- und Sozialkompetenzbildung.

feel-ok.ch



Schweizerische Gesundheitsstiftung RADIX (Hrsg./Patronat). Zürich.

<http://www.feel-ok.ch>

Informationen für Jugendliche zum Internet: http://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/medienkompetenz/webprofi.cfm

Arbeitsblätter für Lehrpersonen (Webprofi) zum Umgang mit dem Internet, Cybermobbing, Online-Sucht und mit sozialen Medien: http://www.feel-ok.ch/de_CH/schule/themen/medienkompetenz/medienkompetenz.cfm

Fit und fair im Netz



Rauh, F. (2017). Bern: hep Verlag.
<http://www.hep-verlag.de/fit-und-fair#more>

Die digitale Welt ist voller Risiken. Kinder und Jugendliche brauchen die Unterstützung von Erwachsenen, um sich sicher darin bewegen zu können. Eine konstruktive Zusammenarbeit von Schule und Eltern trägt wesentlich zu einer verletzungsarmen Vernetzung bei.

Das Buch beinhaltet die Skizze des Workshops «Fit und fair im Netz», der mit Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden kann. Die Materialien zum Workshop sind unter <http://www.hep-verlag.de/fit-und-fair#more> verfügbar.

Lesen macht gross



Verband Schweizer Medien (Hrsg.). (2015). Zürich.
<http://www.schweizermedien.ch/marketingprojekte/lesen-macht-gross>

Für die Sekundarstufen I und II (ab dem 7. Schuljahr) steht ein Ordner mit einer Materialiensammlung für den Presseunterricht zur Verfügung. Er ist in zehn Hauptziele unterteilt. Zu jedem dieser Ziele findet man eine Auswahl von kopierfertigen Aufgaben, die verschiedenen Anforderungsgraden zugeordnet sind. Zu jedem Ziel gibt es praktische Hinweise (mit Anregungen für weiterführende Aufgaben) sowie teils umfangreiche Sachinformationen, die bei Bedarf ebenfalls kopiert werden können. Dieses Unterrichtsmittel ist bei den teilnehmenden Mitgliedsverlagen ebenfalls kostenlos erhältlich.

VR Cardboard v2 – Virtual Reality-Brillen



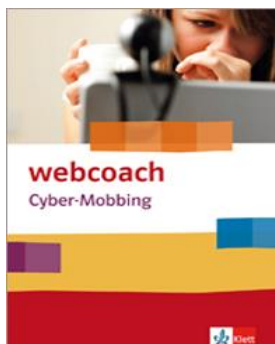
VR Cardboard (Hrsg.). Zürich. <https://www.vrcardboard.ch/>

VR Cardboard ist der günstige Einstieg in Virtual Reality. Funktioniert perfekt mit Android- und iOS-Smartphones.

Die webcoach-Reihe



Es handelt sich um eine Heftreihe, die verschiedene Themen aus dem Bereich «Neue Medien» für den Unterricht aufbereitet. Ziel ist es, Lehrpersonen bestmöglich zu unterstützen, wenn sie ihre Schülerinnen und Schüler für Risiken und Gefahren neuer Medien sensibilisieren, aber auch deren Chancen und Möglichkeiten aufzeigen. Zur Verfügung stehen Arbeitshefte für die Lernenden sowie jeweils ein Begleitband für die Lehrperson.
<https://www.klett.ch/Katalog/Sekundarstufe%2BI/Informatik/Lehrwerke/webcoach/>



Schattenfroh, S. (2012). Stuttgart: Klett.

24/7 – Immer online? 5.–10. Schuljahr.

Arbeitsheft 5.–10.Schuljahr, ISBN-Nr.: 978-3-12-006651-4

Lehrerband, ISBN-Nr.: 978-3-12-006655-2



Schattenfroh, S. (2012). Stuttgart: Klett.

Cyber-Mobbing. 5.–10. Schuljahr.

Arbeitsheft, 5.–10. Schuljahr, ISBN-Nr.: 978-3-12-006652-1

Lehrerband, ISBN-Nr.: 978-3-12-006656-9

Mayer, T., Dippl, F., & Höhbauer, Ch. (2012). Stuttgart: Klett.

Soziale Netzwerke. 6.–10. Schuljahr.

Arbeitsheft, 6.–10. Schuljahr, ISBN-Nr.: 978-3-12-006649-1

Lehrerband, ISBN-Nr.: 978-3-12-006653-8

Lernphase C: Umsetzung

1 Darum geht's

- Sie haben ein eigenes Unterrichtsszenario erarbeitet und in Ihrem Unterricht umgesetzt und dokumentiert (alleine, im Tandem oder in einer Lerngruppe).
- Sie verfügen über eine Vielfalt von konkreten Unterrichtsideen zum Thema.

2 Vorgehen bei der Aufgabenbearbeitung

Ihre Aufgabe ist es nun, ein konkretes Unterrichtsszenario zu planen und zu beschreiben. Folgend finden Sie verschiedene Aufgabentypen. Entscheiden Sie sich für eine Aufgabenmöglichkeit und bearbeiten diese folgendermassen:

1. Erstellen eines Entwurfs für ein Unterrichtsszenario gemäss Vorlage
 - Variante 1: Vorlage MIA21 Lernphase3_Aufgabeneinreichung.docx
 - Variante 2: Vorlage der eigenen Pädagogischen HochschuleSpeichern Sie das Dokument mit folgender Beschriftung:
Modulname _VornameNachname_JJJMMTT.docx
(Beispiel: Leben_in_der_Mediengesellschaft_PetraMuster_20160925.docx).
Reichen Sie die Aufgabe per E-Mail bei Ihrer Mentorin bzw. Ihrem Mentor ein.
2. Feedback durch Mentor/in
3. Überarbeitung und Einreichung der überarbeiteten Version des Unterrichtsszenarios
4. Kurzfeedback
5. Durchführung im Unterricht
6. Reflexion des Unterrichts

Wählen und bearbeiten Sie eine der folgenden drei Aufgaben gemäss den oben beschriebenen Schritten 1 bis 6.

3 Aufgaben

3.1 Aufgabe A1: Chancen, Risiken und Schlussfolgerungen zur Mediennutzung

Planen und beschreiben Sie ein Unterrichtsszenario für mehrere Lektionen, in welchem die Schülerinnen und Schüler

- sich mit ihrer persönlichen Mediennutzung beschäftigen und diese mit Hilfe von digitalen Medien dokumentieren (Medientagebuch, Wortwolke, Grafik, Collage etc.),
 - Vor- und Nachteile oder Wechselwirkungen zwischen direkten sowie durch Medien oder virtuell vermittelten Erfahrungen benennen,
 - Erfahrungen und Emotionen äussern, welche Mediennutzung mit sich bringen oder auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer, Angst),
 - Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing, Suchtpotential) sowie
- Schlussfolgerungen für einen sozial und ethisch verantwortlichen, sicheren und selbstbestimmten Umgang mit Medien (für sich selber, für die Klasse, fürs Schulhaus) erarbeiten (z.B. Netiquette, Handyvertrag, Schulhausregeln).

Ihre Beschreibung sollte idealerweise folgende Punkte umfassen, die sie in einem passenden Planungsformular festhalten:

- Voraussetzung der Schülerinnen und Schüler.
- Ausgewählte (Teil-)Kompetenzen gemäss Lehrplan 21.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Mediennutzung erheben und Chancen, Risiken und Folgen derselben herausarbeiten.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie Schlussfolgerungen für einen sozial und ethisch verantwortlichen, sicheren und selbstbestimmten Umgang mit Medien (für sich selber, für die Klasse, fürs Schulhaus) erarbeiten.
- Organisation: Raumorganisation, Materialien, Medien, Sozialformen, zeitlicher Rahmen.
- Eine Auswahl innerer Differenzierungsmöglichkeiten, die im Unterricht eingesetzt werden.
- Überlegungen, wie Sie mit den Schülerinnen und Schüler am Ende der Einheit eine altersentsprechende Reflexion durchführen und dokumentieren.

Halten Sie Ihre Planung in einem passenden Planungsformular fest.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

3.2 Aufgabe A2: Funktion und Bedeutung der Medien für unsere Gesellschaft

Planen und beschreiben Sie ein Unterrichtsszenario, in welchem die Schülerinnen und Schüler sich mit der Funktion, Funktionsweise und Bedeutung der Medien für Politik, Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft beschäftigen und darlegen, wie gut einzelne Medien ihre Funktion erfüllen (z.B. «Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt, Zyklus 3»).

Ihre Planung sollte idealerweise folgende Punkte beinhalten:

- Voraussetzung der Schülerinnen und Schüler.
- Ausgewählte (Teil-)Kompetenzen gemäss Lehrplan 21.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft, Politik und Gesellschaft erarbeiten.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie bei Ihren Schülerinnen und Schülern eine kritische Auseinandersetzung mit Medien und Medienqualität anregen.
- Organisation: Raumorganisation, Materialien, Medien, Sozialformen, zeitlicher Rahmen.
- Eine Auswahl innerer Differenzierungsmöglichkeiten, die im Unterricht eingesetzt werden.
- Überlegungen, wie Sie mit den Schülerinnen und Schüler am Ende der Einheit eine altersentsprechende Reflexion durchführen und dokumentieren.

Halten Sie Ihre Planung in einem passenden Planungsformular fest.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

3.3 Aufgabe A3: Zunehmende Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik

Planen und beschreiben Sie ein Unterrichtsszenario, in welchem die Schülerinnen und Schüler sich mit den Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik auseinandersetzen (z.B. «Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie, Zyklus 3»).

Ihre Planung sollte idealerweise folgende Punkte beinhalten:

- Voraussetzung der Schülerinnen und Schüler.
- Ausgewählte (Teil-)Kompetenzen gemäss Lehrplan 21.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie die Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik anleiten.
- Organisation: Raumorganisation, Materialien, Medien, Sozialformen, zeitlicher Rahmen.
- Eine Auswahl innerer Differenzierungsmöglichkeiten, die im Unterricht eingesetzt werden.
- Überlegungen, wie Sie mit den Schülerinnen und Schüler am Ende der Einheit eine altersentsprechende Reflexion durchführen und dokumentieren.

Halten Sie Ihre Planung in einem passenden Planungsformular fest.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

3.4 Aufgabe A4: Selbst definierte Aufgabe

Wenn Sie möchten, können Sie die vorangehenden Aufgaben verändern, kombinieren oder eine eigene Aufgabe bzw. ein eigenes Unterrichtsthema definieren.

Dabei muss ...

- zu den Kompetenzen MI.1d–MI.1g aus dem Lehrplan 21 gearbeitet werden (vgl. S. 7 in diesem Dossier).
- der Themenbereich, den Sie im Modul kennengelernt haben, ausreichend berücksichtigt sein.
- das Ausmass und der Umfang der Aufgabe den vorangegangenen Aufgaben entsprechen.

Die alternative Aufgabe muss zudem von Ihrem Mentor bzw. Ihrer Mentorin genehmigt werden.

Ihre Planung sollte idealerweise folgende Punkte beinhalten:

- Voraussetzung der Schülerinnen und Schüler.
- Ausgewählte (Teil-)Kompetenzen gemäss Lehrplan 21.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie zu den gewählten Kompetenzen arbeiten.
- Organisation: Raumorganisation, Materialien, Medien, Sozialformen, zeitlicher Rahmen.
- Eine Auswahl innerer Differenzierungsmöglichkeiten, die im Unterricht eingesetzt werden.
- Überlegungen, wie Sie mit den Schülerinnen und Schüler am Ende der Einheit eine altersentsprechende Reflexion durchführen und dokumentieren.

Halten Sie Ihre Planung in einem passenden Planungsformular fest.

Reichen Sie als Anlage zusätzlich alle Arbeitsblätter, Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Anleitungen ein.

Lernphase D: Abschluss und Reflexion

1 Darum geht's

Sie haben auf Ihren Lernprozess in diesem bearbeiteten Modul zurückgeschaut und Ihre Erkenntnisse schriftlich festgehalten.

2 Persönliche Reflexion

Schauen Sie auf Ihren Lernprozess während dieses Moduls zurück und dokumentieren Sie Ihre Erkenntnisse in geeigneter Form (evtl. in Absprache mit Ihrer Mentorin/Ihrem Mentor) anhand folgender Fragestellungen. Stellen Sie Ihre Dokumentation des Lernprozesses als Abschluss des Moduls Ihrer Mentorin/Ihrem Mentor zu.

1. Gehen Sie in Gedanken nochmals zurück an den Start des Moduls. Was haben Sie in diesem Modul persönlich dazugelernt?
2. Wie haben Sie den Lernprozess in der Lerngruppe erlebt?
3. Inwiefern hat sich die Auseinandersetzung im Modul auf Ihren Unterricht ausgewirkt?
4. Wie beurteilen Sie das Modul inhaltlich und die Arbeitsweise?

Hintergrundwissen und weitere Literatur

Sie möchten sich weiter ins Thema vertiefen? Gerne empfehlen wir Ihnen folgende Literatur (Beachten Sie, dass die aufgeführten Links und Lehrmittel einem schnellen Wandel ausgesetzt sind):

Jugend und Medien –Website und Broschüren



Bundesamt für Sozialversicherung (Hrsg.). (2016). www.jugendundmedien.ch

Kinder schützen heisst, sie auch in der digitalen Welt zu begleiten. Auf diesem Informationsportal erhalten Eltern, Lehr- und Betreuungspersonen Informationen und Antworten, wie sie die Heranwachsenden im Medienalltag kompetent begleiten können – hin zu einer sicheren, altersgerechten Mediennutzung.



Einen Überblick über die aktuell vorhandenen Publikationen finden Sie unter <https://www.jugendundmedien.ch/de/angebote-beratung/bestellung-publikationen.html>

Schweizerische Kriminalprävention



Schweizerische Kriminalprävention, <http://skppsc.ch>

Die Schweizerischen Kriminalprävention will Kinder, Jugendliche und Lehrpersonen für die Problembereiche des Internets sensibilisieren. Unter «Downloads» finden sich Broschüren zu Datenschutz, Urheberrecht, Pornografie, digitaler Sicherheit, Cybermobbing oder Belästigung im Internet. <https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschueren-und-faltblaetter/>

www.klicksafe.de – Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz



Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz, www.klicksafe.de

Umfangreiche und aktuelle Informationen und (Unterrichts-)Materialien zum Umgang mit dem Internet – für Eltern, Lehrpersonen, Kinder und Jugendliche.

Datenschutz im schulischen Umfeld



Educa.ch (Hrsg.). Bern, <https://www.educa.ch/de/themen/informations-und-rechtssicherheit/datenschutz-im-kontext-schule>

Daten sind ein immer wertvolleres Gut. Die heutigen Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen eine nahezu unbegrenzte Verknüpfung der erfassten Informationen und eine uneingeschränkte Verfügbarkeit.

Das Dossier «Datenschutz» bietet Hintergrundinformationen und Empfehlungen zum Datenschutz im schulischen Umfeld.

Weitere Webseiten:

www.schau-hin.info – Informationen zur Medienerziehung für Eltern und Lehrpersonen.

www.saferinternet.at – Hintergrundinformationen für Lehrpersonen, Eltern zu verschiedenen Themen der digitalen Welt.

<https://digitale-spielewelten.de> – Ziel dieser Website ist es, digitale Spiele aus pädagogischer Sicht zu erschliessen und nutzbar zu machen

Literaturverzeichnis

- Ammann, D., Deubelbeiss, R., Fraefel, J., Merz, T., Schwarb, U., Spiess, S., Suter, P., & Tielemann, F. (2009). *Dossier Medienkompetenz. Aktiver Unterricht rund um die Medien*. Zürich: Stadt Zürich. Abgerufen von http://www.phzh.ch/MAPortrait_Data/77997/6/Dossier_Medienkompetenz.pdf [05.06.2019]
- Benath, J., Suter, L., Waller, G., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2020). JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Abgerufen von <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/> [22.09.2021]
- Bonfadelli, H. (2010). Was ist öffentliche Kommunikation? In H. Bonfadelli, O. Jarren, & G. Siegert (Hrsg.), *Einführung in die Publizistikwissenschaft* (S. 111–142) (3. Auflage). Bern/Stuttgart/Wien: Haupt UTB.
- Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016). *Plattform Industrie 4.0*. Abgerufen von www.plattform-i40.de [05.06.2019]
- Deutscheschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK) (2015). *Lehrplan 21 – Broschüre Medien und Informatik*. Abgerufen von <http://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=b|10|0&la=yes> [30.08.2020]
- Döbeli Honegger, B. (2016). *Mehr als 0 und 1*. Bern: hep Verlag.
- Educa (2009). *Das Urheberrecht im Bildungsbereich*. Abgerufen von <http://guides.educa.ch/de/urheberrecht> [30.08.2020]
- Feierabend, S., Plankenhorn, T., & Rathgeb, T. (2017). *KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feierabend, S., Plankenhorn, T., & Rathgeb, T. (2016). *JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Genner, S., Suter, L., Waller, G., Schoch, P., Willemse, I., & Süss, D. (2017). *MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2017*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Abgerufen von <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/#c101937> [30.08.2020]
- Guzzella, L. (12.03.2017). *Informatik muss unsere fünfte Landessprache werden*. NZZ am Sonntag, S. 19.
- Hartmann, W., & Hundertpfund, A. (2016). *Digitale Kompetenz. Was die Schule dazu beitragen kann*. Bern: hep Verlag.

- Hauptli, L. (08.01.2017). *Pornografie: Jugendliche zunehmend im Visier der Justiz*. NZZ am Sonntag, S. 1.
- Hehli, S. (13.03.2017). *Patient Schlaumeier. Die digitale Revolution verschiebt die Machtverhältnisse im Gesundheitswesen*. NZZ, S. 9.
- Herdeanu, C. (2016). *Pressefreiheit und kollektives Gedächtnis: Was wissen wir durch die Massenmedien?* Abgerufen von http://www.huffingtonpost.de/clara-herdeanu/pressefreiheit-und-kollektives-gedaechtnis-massenmedien_b_9739162.html am 09.01.2017, Huffingtonpost wurde am 31.3.2019 eingestellt.
- Hermann, Jona (2018). *Unterwandern Social Bots die Politik?* NZZ vom 18.12.2018. Abgerufen von <https://www.nzz.ch/international/social-bots-bedrohung-oder-hysterie-ld.1445732> [30.08.2020]
- Hermida, Martin (2019): *EU Kids Online Schweiz. Schweizer Kinder und Jugendliche im Internet: Risiken und Chancen*. Pädagogische Hochschule Schwyz, Goldau. Abgerufen von <http://www.eukidsonline.ch/files/Hermida-2019-EU-Kids-Online.pdf> [30.08.2020]
- ICT Switzerland. *Themen: Bildung, Fachkräfte und Arbeitsmarkt*. Dachorganisation der wichtigsten Verbände in der Informatik- und Telekombranche (2017). Abgerufen von <http://ictswitzerland.ch/> [30.08.2020]
- Ingold, U., Ammann, D., Senn, F., Spiess, S., & Tilemann, F. (2008). *Medienkompass 1 inkl. Kommentar zum Medienkompass 1*. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.
- Ingold, U., Ammann, D., Senn, F., Spiess, S., & Tilemann, F. (2008). *Medienkompass 2 inkl. Kommentar zum Medienkompass 2*. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.
- Jugend und Medien & ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Hrsg.). (2016). *Medienkompetenz. Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien* (6. Auflage). Abgerufen von http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Brosch%C3%BCren_Flyer/Brosch%C3%BCre_Tipps_Medienkompetenz/WEB_Br_Medienkompetenz_6ed.pdf [30.08.2020]
- Kurianowicz, T. (2015). *Unter die Haut. Die Verschmelzung von Mensch und Maschine*. Abgerufen von <http://www.nzz.ch/feuilleton/unter-die-haut-1.18485958> [04.06.2019]
- Kriebisch, I., & Schnack, J. (2016). *Digitales Lernen. Einführung*. Pädagogik 6/16, 6–10.
- Lüthi, Th. (19.02.2017). *Doktor Handy*. NZZ am Sonntag, S. 55.
- Merz, T., & Düssel, M. (2014). *Medienbildung im digitalen Zeitalter*. Abgerufen von <https://medienschule.ch/medienbildung-im-digitalen-zeitalter/> [28.08.2020]
- Merz-Abt, T. (2005). *Medienbildung in der Volksschule. Grundlagen und konkrete Umsetzung*. Zürich: Verlag Pestalozzianum.
- Milzner, G. (2016). *Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen*. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe.
- Rauh, F. (2016). *Fit und fair im Netz. Strategien zur Prävention von Sexting und Cyberbullying*. Bern: hep Verlag.

- Russ-Mohl, S. (2016). *Journalistisches Qualitätsmanagement in der Disruption*. In: Jahrbuch 2016. In Forschungsinstitut Öffentlichkeit und Gesellschaft (Hrsg.), *Qualität der Medien – Schweiz Suisse Svizzera*. Abgerufen von http://www.foeg.uzh.ch/dam/jcr:2f5588cb-793d-4561-8f1a-3cc0fe651f34/Vorwort_2016.pdf [30.08.2020]
- Suter, L., Waller, G., Genner, S., Oppliger, S., Willemse, I., Schwarz, B., & Süss, D. (2015). *MIKE Medien Interaktion Kinder Eltern Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2015*. Abgerufen von <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/#c101937> [30.08.2020]
- Schwab, K. (2016). *Die Vierte Industrielle Revolution*. München: Pantheon Verlag.
- Schwarb, U. (2007). *Medienvielfalt und publizistische Leistung. 20 Jahre nach Einführung des lokalen Rundfunks*. Konstanz: UVK.
- Schweizerische Kriminalprävention (SKP) (2014). *Cybermobbing: Alles, was Recht ist. Informationen zum Thema Cybermobbing und deren rechtliche Rahmenbedingungen* (1. Aufl.). Abgerufen von <https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschueren-und-faltblaetter/> [30.08.2020]
- TA-SWISS - Stiftung für Technologiefolgen-Abschätzung (Hrsg.). Bern. <https://www.ta-swiss.ch> [22.09.2021]
- Theis-Berglmair, A. M. (2003): *Organisationskommunikation*. In G. Bentele, H.-B. Brosius, & O. Jarren (Hrsg.), *Öffentliche Kommunikation* (S. 565–575). Wiesbaden: Springer VS.
- Tulodziecki, G., & Herzig, B. (2002). *Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele*. Berlin: Cornelsen Verlag.
- Suter, L., Waller, G., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2018). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Abgerufen von https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/?pk_campaign=shortlink&pk_kwd=www.zhaw.ch%2Fpsychologie%2Fjames [30.08.2020]
- Waller, G., Suter, L., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I., Martel, N. & Süss, D. (2019). *MIKE - Medien Interaktion Kinder Eltern Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2019*. Zürich: ZHAW. Abgerufen von <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/> [28.08.2020]
- ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Hrsg.). (2016). *Medienkompetenz braucht Eltern und Lehrpersonen*. Abgerufen von <https://www.zhaw.ch/de/medien/medienmitteilungen/detailansicht-medienmitteilung/news-single/medienkompetenz-braucht-eltern-und-lehrpersonen/> [05.06.2019]

3 Abbildungsverzeichnis

Titelbild: Digitalisierung (Quelle: <https://pixabay.com/de/digitalisierung-monitor-handy-2007355/>
Download am 16. Juni 2017, CC0 Public Domain, freie kommerzielle Nutzung, kein Bildnachweis nötig)

Abbildung 1: Gerätebesitz der Jugendlichen. (Quelle: Suter et al., 2018, S. 24)

Abbildung 2: Visualisierte Mediennutzung von Sechstklässlern. (Quelle: Schwarb, 2016)