

Fernsehen, gamen, Selfies machen

Zyklus 2

LP21: Medien – Leben in der Mediengesellschaft
Version 08/2019



Impressum

Version

August 2019

Modulverantwortung

Schwarb Ursula, Pädagogische Hochschule Zug

© Kooperationspartner MIA21

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

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Impressum | 2 |
| Inhaltsverzeichnis | 3 |
| Modulziele | 5 |
| Vorgehen | 6 |
| Lernphase A: Einführung | 7 |
| 1 Darum geht's | 7 |
| 2 Einleitung ins Thema | 7 |
| 3 Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan 21 | 8 |
| 4 Standortbestimmung | 10 |
| 5 Unterrichtsbezogene Annäherung ans Thema | 10 |
| Lernphase B: Vertiefung | 12 |
| 1 Darum geht's | 12 |
| 2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund | 12 |
| 2.1 Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen | 13 |
| 2.2 Die Bedeutung von Medien und Mediennutzung für Kinder | 16 |
| 2.3 Chancen der Mediennutzung | 17 |
| 2.4 Risiken der Mediennutzung | 20 |
| 3 Fachdidaktischer Hintergrund | 27 |
| 3.1 Unterrichtsszenarien für den Zyklus 2 | 27 |
| 4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen | 31 |
| Lernphase C: Umsetzung | 37 |
| 1 Darum geht's | 37 |
| 2 Vorgehen bei der Aufgabenbearbeitung | 37 |
| 3 Aufgaben | 38 |
| 3.1 Aufgabe A1: Auseinandersetzung mit eigener Mediennutzung | 38 |
| 3.2 Aufgabe A2: Funktionsweise und Bedeutung von ausgewählten Medien | 39 |
| 3.3 Aufgabe A3: Folgen medialer und virtueller Handlungen..... | 40 |
| 3.4 Aufgabe A4: Selbst definierte Aufgabe | 41 |

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| Lernphase D: Abschluss und Reflexion..... | 42 |
| 1 Darum geht's..... | 42 |
| 2 Persönliche Reflexion | 42 |
| Hintergrundwissen und weitere Literatur..... | 43 |
| Literaturverzeichnis..... | 45 |

Modulziele

Nach der Bearbeitung des Moduls «Fernsehen, gamen, Selfies machen»

- 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, Folgen, Chancen und Risiken von Mediennutzung für Kinder und Jugendliche.
- kennen Sie verschiedene pädagogische und didaktische Zugänge und Möglichkeiten, wie Sie Medien und Mediennutzung 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 Mindmeister, Freemind o.ä.) |
| Lernphase C: Umsetzung | MIA21-Aufgabe auswählen und 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 kommen von klein auf mit vielfältigen, zunehmend digitalen Medien und Geräten in Berührung. Sie wachsen in einer von Medien durchdrungenen und durch entsprechende Informations- und Kommunikationsgewohnheiten geprägten Gesellschaft auf.

Obwohl Kinder beim Schuleintritt somit über vielfältige Erfahrungen und auch Kompetenzen bezüglich Medien und Mediennutzung verfügen, reichen diese für die Herausforderungen, welche die heutige (Medien-)Welt 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, wenig reflektiert und je nach Kind und Umfeld sehr unterschiedlich. So kommt es z.B. immer wieder vor, dass Kinder und Jugendliche (unabsichtlich) persönliche Daten oder verletzende Aussagen über andere auf dem Internet oder via Smartphone verbreiten. Da Heranwachsende bereits ab 10 Jahren strafmündig sind, machen sich manche dadurch strafbar. Weiter können Kinder bei der Mediennutzung auf Inhalte und Kontakte stossen, die nicht für sie geeignet und unangenehm sind oder sie verunsichern (vgl. Suter et al., 2015; Hermida, 2019). Um solche Erlebnisse einordnen zu lernen und sich im Medienumgang sicher verhalten zu können, sind Kinder auf die Unterstützung und Begleitung von Erwachsenen angewiesen.

Mit dem Lehrplan 21 ist Medienbildung ein verpflichtendes Unterrichtsthema geworden. Es gehört zur Aufgabe der Schule, Kindern und Jugendlichen die Gelegenheit zu bieten, sich mit ihrem Medienumgang und mit Medienerfahrungen auseinanderzusetzen sowie das bereits vorhandene Wissen über Medien zu erweitern und zu systematisieren. Indem Medien als Teil der Lebenswelt der Kinder ins Zentrum der

Betrachtung gerückt werden, wird ein reflektierter, (selbst-)bewusster, sozial verantwortlicher 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.O.1.a |
| | b | » können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. | |
| 2 | c | » können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). | NMG.7.1.e |
| | d | » können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten). | |
| 3 | 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» im Lehrplan 21 ist die Auseinandersetzung mit den 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 2 werden einerseits die **Vor- und Nachteile verschiedener Erfahrungsformen** (reale, mediale oder virtuelle Erfahrungen) analysiert sowie die **eigene Mediennutzung** beobachtet und begründet. Andererseits werden Unterrichtsansätze geschaffen, in denen

Schülerinnen und Schüler ein **Bewusstsein und ein Wissen über die positiven und negativen Folgen medialer und virtueller Handlungen** aufbauen können.

Die fürs Verständnis der Kompetenzen MI 1.1 b und c (Zyklus 2) zentralen Begriffe werden dabei wie folgt definiert:

Unter **realer Erfahrung** wird das Handeln und Leben in der realen Welt verstanden, in der direkte Begegnungen und Wahrnehmungen über alle fünf Sinne (Sehen, Hören, Fühlen, Riechen, Schmecken) möglich sind.

Mediale Erfahrungen sind Handlungen oder Interaktionen, die mit medialer Unterstützung oder mit Hilfe von Medien erfolgen, z.B. Beziehungspflege via Telefon oder soziale Netzwerke, Informationsbeschaffung via TV, Radio oder Internet.

Bei der medialen Erfahrung wird die Realerfahrung mittels aller fünf Sinne auf die Wahrnehmung via Seh- und Hörsinn reduziert. Denn Medien widerspiegeln die Realität nicht eins zu eins, sondern reduzieren die physisch erfahrbare Wirklichkeit auf einen Ausschnitt (z.B. treffendes oder irreführendes Foto von einer bestimmten Situation). Umgekehrt schaffen Medien neue Wirklichkeiten, die erfreuen und inspirieren können (z.B. Filme, Bücher), weil sie die reale Erfahrung übersteigen oder intensivieren.

Virtuelle Handlungen umfassen das Handeln in Räumen, die erfunden sind und sich nicht auf die physische Welt beziehen: Kunstwelten, Fantasy-Computerspiele oder reine Online-Umgebungen. Auch Interaktionen mit Computern (Siri als fiktive (Ansprech-)Person) oder Robotern können als Handlungen in virtuellen Welten oder mit virtuellen Figuren verstanden werden (vgl. Merz & Düssel, 2014, S. 6).

Virtuelle Welten sind attraktiv, weil sie keinen physikalischen Gesetzen mehr unterworfen sind und dank digitaler und multimedialer Computertechnik beliebig bearbeitet und interaktiv gestaltet werden können (vgl. Ammann et al, 2008, S. 16, 22). Auch können diese Welten sehr verführerisch sein, weil sie eventuell spannender sind als der Alltag. Da in medialen und virtuellen (künstlichen) Welten aber alles unverbindlicher, unwirklicher, anonymer und nicht so gut kontrollierbar erscheint, kann dies auch dazu führen, dass wir uns dort oberflächlicher, leichtsinniger oder rücksichtsloser als in der realen Welt verhalten (Cybermobbing, Happy Slapping, Pädophilie etc.). Dabei ist es jedoch so, dass auch in virtuellen Welten bestimmte Gesetze gelten und bestimmte Regeln eingehalten werden müssen, damit man sich nicht strafbar macht oder anderen gegenüber asozial verhält. Das Kennen dieser Regeln und Gesetze sowie Aufmerksamkeit und Sensibilität beim sich Tummeln in virtuellen Welten sind wichtige Voraussetzungen, um sich in virtuellen Welten kompetent zu bewegen.

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 Vor- und Nachteile von realen, medialen oder virtuell vermittelten Erfahrungen kennen Sie persönlich? Welche Vor- und Nachteile derselben beobachten Sie bei Kindern und Jugendlichen?
 - Was wissen Sie über die kognitiven, emotionalen, sozialen oder rechtlichen Folgen von Mediennutzung bzw. medialen und virtuellen Handlungen?
 - Wozu stellen sich Ihnen Fragen?
- 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 Kapitel aus den Lehrmitteln «connected 1» und «inform@21» bieten einen Einblick ins Thema:

Lehrmittel «connected 1»:

- **Mitten in der Medienwelt** («connected 1», Kapitel 1, S. 7–31): Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Medien und ihre Bedeutung im Alltag kennen. Sie beobachten, wie viel Zeit pro Tag sie am Computer, mit Chatten, Musikhören etc. verbringen. Dabei lernen sie die wichtigsten Funktionen der Medien kennen und es wird ihnen klar, warum sie bestimmte Medien besonders gerne nutzen. Schliesslich erfahren sie, worauf sie mit Blick auf eine (sichere) Nutzung von Internet und sozialen Medien achten müssen. Dafür setzen sie sich mit Cybermobbing und Verhaltensregeln im Internet auseinander, diskutieren Profile und Profilbilder in sozialen Netzwerken und lernen, wie sie sich im Internet schützen können (Passwörter, Nicknamen etc.).

Lehrmittel inform@21:

- **Meine persönlichen Daten** («inform@21», Kapitel «Ich im Netz»): Die Schülerinnen und Schüler erkennen, welche Personen Informationen über sie besitzen. Sie unterscheiden private, halbprivate und öffentliche Informationen und ziehen Schlussfolgerungen für die Gestaltung des eigenen Profils in sozialen Medien.
- **Datensammler** («inform@21», Kapitel «Big Data»): Die Schülerinnen und Schüler können den Begriff «Big Data» erklären sowie verschiedene Datensammler aufzählen. Sie kennen mindestens fünf Möglichkeiten, um ihre Daten im Netz zu schützen.

- **Mein Medienkonsum** («inform@21», Kapitel «Big Data»): Die Schülerinnen und Schüler halten fest, wie oft und wie lange sie Medien nutzen. Sie erfassen die Daten in einer Tabelle, stellen sie in mindestens einem Diagramm dar und vergleichen ihre Mediennutzung mit derjenigen von Mitschülerinnen und Mitschülern.

Folgend finden Sie vier weitere Unterrichtsbeispiele für Schülerinnen und Schüler ab der 3. Klasse zum Thema «Leben in der Mediengesellschaft». Sichten Sie eines bis zwei der Beispiele und tauschen Sie sich (je nach Möglichkeit) in Ihrer Lerngruppe über deren Inhalt aus:

- Fernsehgewohnheiten:
<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/fernsehgewohnheiten>
- Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden:
https://www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/Grundschule/3_und_4_Jahrgangsstufe/28_Grenzenlose_Kommunikation.htm (s. auch <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/grenzenlose-kommunikation-gefahren-im-netz-erkennen-und-vermeiden>)
- Vor- und Nachteile des Handys: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/vor-und-nachteile-des-handys>
- Soziale Komponenten virtueller und konventioneller Spiele:
<https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/soziale-kompetenz-mit-virtuellen-spielen>

Lernphase B: Vertiefung

1 Darum geht's

Fachwissen:

- Sie wissen, wo Sie Informationen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen erhalten.
- Sie wissen, welche Bedeutung Medien und Mediennutzung für Kinder und Jugendliche haben.
- Sie kennen Chancen, Risiken und Folgen von Mediennutzung für Kinder und Jugendliche.

Fachdidaktik:

- Sie kennen pädagogische und didaktische Möglichkeiten, wie Sie Medien und Mediennutzung mit den Schülerinnen und Schülern thematisieren können.
- Sie verfügen über eine Sammlung von weiterführenden Informationen, Materialien und Links, in die Sie sich je nach Interesse weiter vertiefen können.

2 Fachwissenschaftlicher Hintergrund

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

Für Lehrpersonen sind diese Befunde sowie 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 auf, die sich auch im Klassenzimmer zeigen können. Studien liefern zudem Interpretationen für diese Entwicklungen und 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, sozio-ökonomischer 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. Letzteres sind Themen, die gemäss Lehrplan 21 im Unterricht und mit Blick auf die Förderung der Medienkompetenz der Kinder aufgegriffen werden müssen.

Im Folgenden werden also die wichtigsten Erkenntnisse der medienwissenschaftlichen Forschung zum Aufwachen von Primarschulkindern mit Medien für Sie zusammengefasst. Ziel ist es, Ihnen zu den in diesem MIA21-Dossier relevanten Kompetenzen (MI 1.1 b, c) 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»).

2.1 Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

2.1.1 Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Was weiss man eigentlich über die Mediennutzung von Schweizer Kindern im Primarschulalter? Im deutschsprachigen Raum gibt es diverse Studien, die Daten zur Art und Weise publizieren, wie Kinder und Jugendliche Medien nutzen (vgl. Grundlagenmodul).

Für die Schweiz sind zwei Studien besonders wichtig: die MIKE- und die JAMES-Studie der ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Beide Studien erheben das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen regelmässig, d.h. im Abstand von jeweils zwei Jahren.

Vorbild für die MIKE- und 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-Studie¹: 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-Studie²: 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 nicht so einfach ist, diese zu erheben. In Zeiten, in denen nicht nur Erwachsene, sondern bereits Kinder Filme sowohl im Fernsehen als auch via Smartphone oder am Computer, z.B. via YouTube, schauen können, wird es immer schwieriger,

¹ <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/mike/>

² <https://www.zhaw.ch/de/psychologie/forschung/medienpsychologie/mediennutzung/james/>

Medienkonsum trennscharf zu erheben und zu quantifizieren. Entsprechend müssen die Ergebnisse von Mediennutzungsstudien immer als Annäherung an die Realität gesehen und eingeordnet werden.

2.1.2 Merkmale der Mediennutzung von Primarschülerinnen und -schülern

In der MIKE-Studie aus dem Jahr 2017 liest man, dass Kinder und Jugendliche in der Schweiz in einer von digitalen Medien und Geräten geprägten Gesellschaft aufwachsen:

In über 95% der Schweizer Haushalte mit 6- bis 13-jährigen Kindern hat es mindestens ein Smartphone/Handy, einen Fernseher und einen Internetzugang. In rund 90% der Haushalte ist ein Laptop vorhanden und in 85% ein Computer und/oder Tablet (vgl. Genner et al, 2017, S. 20). Weitere Medien, die in über drei Vierteln der Schweizer Haushalte verfügbar sind, sind Digitalkamera, CD-Player und Radio.

Analog zum reichen medialen und digitalen Angebot zeigt sich, dass Primarschulkinder aktive Mediennutzerinnen und -nutzer sind. Abgesehen von individuellen Ausprägungen lassen sich fürs Jahr 2017 bezüglich der ausserschulischen Mediennutzung von Schweizer Primarschulkindern die folgenden Eckwerte festhalten (vgl. Genner et al, 2017, S. 28ff):

- Der **Fernseher** ist neben Musikgeräten und Büchern das am häufigsten genutzte Medium von Primarschulkindern (vgl. Genner et al, 2017, S. 28).
- Die Nutzung des **Internets** zu Hause steigt im Laufe der Primarschule stark an. Während das Internet in der Unterstufe erst von einem Drittel der Kinder mindestens wöchentlich genutzt wird (29%), liegt dieser Wert bei den 12- und 13-Jährigen schon bei hohen 87%. Bemerkenswert ist zudem: 13% der Mittelstufenkinder haben sich online schon einmal belästigt gefühlt.
- Beim **Handy** verhält es sich ähnlich wie beim Internet. Die Nutzung steigt im Laufe der Primarschule stark an: 62% der 10- und 11-Jährigen besitzen ein eigenes Handy, bei den 12- und 13-Jährigen sind es schon 82% (vgl. Genner et al., 2017, S. 25). Das Handy ist das **Lieblingsmedium** der Primarschulkinder. Es wird vor allem für das Spielen von Games, das Musikhören, das Anschauen von Online-Videos und das Senden/Empfangen von Nachrichten genutzt. Pikant: 35% der Kinder, die ein eigenes Handy haben, nutzen dieses, wenn sie eigentlich schlafen sollten.
- 76% der Primarschulkinder nutzen mindestens ab und zu ein **Tablet**, 34% besitzen ein eigenes. Das Tablet ist das Lieblingsmedium von Unterstufenkindern.
- Fast 80% der Kinder ab 9 Jahren nutzen **YouTube** mindestens einmal pro Woche. YouTube ist vor WhatsApp, Instagram und Snapchat die beliebteste App.
- Auch **Gamen** ist beliebt: 66% der Primarschulkinder gamen mindestens einmal pro Woche, Jungen signifikant häufiger als Mädchen.
- **Bücher** sind und bleiben trotz der Konkurrenz durch die anderen Medien nach wie vor gefragt: Fast alle Primarschulkinder (94%) lesen in ihrer Freizeit ab und zu ein Buch. 36% der Kinder lesen täglich.

Obwohl die Mehrheit der Primarkinder in der Schweiz in medial reich ausgestatteten Haushalten aufwächst und mediale Erfahrungen Teil ihres Alltags sind, zeigt sich in verschiedenen Studien wiederkehrend, dass sich nicht alles im Leben der Kinder um Medien dreht. Trotz des grossen Angebots digitaler Medien ist das Spielen draussen oder drinnen die am liebsten ausgeübte Freizeitaktivität (s. Abbildung 1, S. 14). Rund drei Viertel der Kinder treffen sich mindestens einmal pro Woche mit Freunden,

Lernphase B: Vertiefung

machen Sport oder unternehmen etwas mit der Familie. Auch Hausaufgaben gehören zum Alltag der Kinder (vgl. Genner et al., 2017, S. 16–19). Da Spielen und Freunde treffen mit Mediennutzung verknüpft sein können, ist anzunehmen, dass nicht-mediale und mediale Freizeitaktivitäten in vielen Fällen miteinander verwoben sind (z.B. beim Gamen, TV schauen).



Abbildung 1: Beliebteste Freizeitaktivitäten von 6- bis 13-Jährigen. (Quelle: Genner et al., 2017, S. 19)

Zusammenfassend zeigen die Ergebnisse der MIKE-Studie, dass Heranwachsende während der Primarschulzeit so richtig mit Medien in Kontakt kommen: Sie schauen immer häufiger fern, gamen, beginnen sich im Internet zu bewegen und schaffen sich ein Smartphone an. Der Umgang mit diesen Geräten muss erlernt und deren Möglichkeiten und Risiken bewusst gemacht werden. Das, was im positiven oder negativen Sinne gesehen, gehört, gelesen und erlebt wird, muss wie bei anderen Freizeitaktivitäten verarbeitet und eingeordnet werden können. Wichtig sind dabei die Eltern, aber auch die Schule, die mit dem Lehrplan 21 den Auftrag erhalten hat, die Heranwachsenden auf das Leben in der Mediengesellschaft vorzubereiten.

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

2.1.3 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 von Beginn an gesteuert und geprägt. Dabei spielt die Geräteverfügbarkeit im Haushalt ebenso eine Rolle wie

die Art und Weise, wie Eltern selbst mit Medien umgehen (Vorbildwirkung) und wie sie die Mediennutzung der Kinder begleiten oder regeln.

Unter dem Stichwort «digital divide» («digitale Kluft») zeigt sich hierzu immer wieder, dass der Medienzugang und die Medienkompetenz der Kinder insbesondere aufgrund der sozialen und kulturellen Herkunft sehr unterschiedlich sein können:

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

In der MIKE-Studie 2017 ist zudem zu lesen, dass Kindern aus Familien mit ausländischer Herkunft deutlich häufiger ein Smartphone oder Tablet zur Verfügung steht als Kindern mit einem Schweizer Elternteil. Kinder ausländischer Herkunft haben auch häufiger ein TV-Gerät oder eine Spielkonsole im Kinderzimmer. Die Autoren der Studie schreiben dazu: «Idealerweise stehen keine TV-Geräte oder Spielkonsolen im Kinderzimmer und nachts sollten auch Smartphones und Tablets ausserhalb des Schlafzimmers deponiert sein» (vgl. Abstract der MIKE-Studie, 2017, S. 4). So kann die Mediennutzung besser kontrolliert werden. Auch ist sichergestellt, dass die Kinder genug Schlaf bekommen.

2.1.4 Genderspezifische Unterschiede

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

Gemäss der MIKE-Studie 2017 machen Mädchen z.B. mehr Fotos/Videos, lesen mehr Bücher und hören auch mehr Musik/Hörbücher/Hörspiele als Jungen. Jungen hingegen gamen viel häufiger und nutzen das Internet und Tablets häufiger als Mädchen (vgl. Genner et al., 2017, S. 29f).

2.2 Die Bedeutung von Medien und Mediennutzung für Kinder

Zur Frage, warum Kinder Medien nutzen, lässt sich Folgendes festhalten (vgl. Süß et al., 2013, S. 47–59):

2.2.1 Funktionen von Medien für Kinder

Die Mediennutzung von Kindern (wie auch Erwachsenen) erfolgt grundsätzlich aus den folgenden vier Gründen,

1. um Neues zu lernen (kognitive Bedürfnisse),
2. um sich zu unterhalten und Spass zu haben (affektive Bedürfnisse),
3. um «dabei zu sein», d.h. um mit anderen Menschen via Medien sowie gemeinsamen Interessen und Themen verbunden zu sein (sozial-integrative Bedürfnisse) sowie

4. 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).

Welche Programme, Spiele, Bücher etc. von einem spezifischen Kind genau genutzt werden, hängt von dessen individuellen Interessen, Bedürfnissen und Vorlieben ab – aber auch davon, zu welchen Medien es Zugang erhält. Dies bedeutet, dass jedes Kind schliesslich sein individuelles «Medienmenü» hat.

2.2.2 Medien als Sozialisationsinstanz

Medien dienen Kindern 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 oder Gleichaltrigen (Peer) 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 Heldenfiguren in Medien beschäftigen sich Kinder 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 oder aber Abgrenzung, z.B. Eltern oder anderen Gruppen gegenüber, zu signalisieren.

Zusammenfassend können Medien von Kindern und Jugendlichen zur Identitätsbildung und somit zur Bearbeitung von anstehenden (z.B. sozialen, moralischen, personalen) Entwicklungsthemen genutzt werden. Insbesondere im Jugendalter bieten Medien vielfältige Möglichkeiten, sich mit Sexualität und Partnerschaft, aber auch mit ethischen, moralischen, politischen oder wirtschaftlichen Fragen auseinanderzusetzen (via YouTube, Soap Operas etc.) (vgl. Süss et al., 2013, S. 54–57).

Festzuhalten bleibt, dass die Medien bei wichtigen Fragen («Wer und wie will ich sein?») natürlich nicht die alleinigen Bezugspunkte für Heranwachsende sein sollten. Die Auseinandersetzung mit und die Begleitung durch Eltern, durch andere Erwachsene und die Schule sind und bleiben ausserordentlich wichtig (vgl. Süss et al., 2013, S. 55).

2.3 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, welche die Schule als umfangreiche Ressource für die lebensweltnahe Auseinandersetzung und Arbeit mit Medien nutzen kann.

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

2.3.1 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. Entsprechend bezeichnen Schweizer Eltern die Medien als grosse, vielfältige und einfach zugängliche Informationsquelle, welche die Bildung ihrer Kinder fördern kann (vgl. Genner et al., 2017).

Medien vermitteln zudem ein Bild über die Welt. Indem Heranwachsende vielfältige Informationen aus Fernsehen, Büchern, Filmen oder Internet aufnehmen und zusammen mit Gleichaltrigen, Erwachsenen oder in der Schule diskutieren und verarbeiten, können sie in unsere Welt und das, was uns als Gesellschaft beschäftigt und bewegt, hineinwachsen.

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 allerdings unabdingbar, dass Heranwachsende die Fähigkeit erwerben, Medieninhalte kompetent zu nutzen und kritisch zu hinterfragen. Die Fähigkeit, Medien und Medienberichterstattung zu verstehen sowie zum Beispiel «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/de/themen/fake-news-manipulation.html>).

2.3.2 Spielerisch lernen und praktische Fertigkeiten erwerben

Ein grosser Vorteil ist, dass Kinder und Jugendliche beim heutigen Medienangebot nicht nur Zuhörerinnen oder Zuschauer sind, sondern in vielen Fällen selber aktiv tätig werden können. Sie gestalten selbst Inhalte (z.B. Fotos, Videos, Texte) oder werden in Computerspielen zu Akteuren, die Probleme lösen (s. 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/researchieren-lernen.html>).

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

Exkurs Computerspiele: Im Gegensatz zur vielfach portierten Meinung 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 beispielsweise das Denkvermögen, das räumliche Orientierungsvermögen oder die Fähigkeit, fair und respektvoll zusammenzuarbeiten, begünstigen. Weiter werden die Reaktion sowie die Koordination von Augen und Hand trainiert, beispielsweise, wenn rasch ein Hindernis erkannt und diesem ausgewichen werden muss. Über das Rätsellösen in den Abenteuerspielen werden zudem Kreativität und logisches Denken geschult. Sogar das strategische Denken wird in vielen Spielen geübt, weil ein vorausschauendes Planen gefordert ist (vgl. Milzner, 2016).

2.3.3 Mit Hilfe von Medien Beziehungen pflegen

Im Laufe des Primarschulalters werden Kinder immer selbstständiger und von den Eltern unabhängiger. Freunde bzw. die Gruppe der Gleichaltrigen werden immer wichtiger.

Kinder und Jugendliche nutzen Medien in dieser Lebensphase zum Aufbau und zur Pflege von sozialen Beziehungen. So spielen sie z.B. in der Freizeit zusammen am Computer, kommunizieren via Kinder-Chat oder sozialen Netzwerken miteinander, hören zusammen Hörspiele oder Musik oder schauen gemeinsam Filme (vgl. z.B. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/kommunizieren.html>).

Dass Medien vielfältige soziale Austausch- und Kommunikationsanlässe liefern, aber auch Konfliktpotential bieten (s. Kapitel 2.4), kann in der Schule gezielt aufgegriffen und in den Unterricht integriert werden.

2.3.4 Medienvorlieben und -figuren als Identifikationsangebote

Mit Medien sind auch Medienfiguren wie «Harry Potter» ein selbstverständlicher Bestandteil des kindlichen Alltags. Medienfiguren bieten Projektionsflächen für kindliche Wünsche und Bedürfnisse und fungieren als Identifikationsobjekte. Im Gespräch über Lieblingsfiguren, Vorbilder, Heldinnen/Helden oder Anti-Heldinnen/Anti-Helden erzählen Kinder von sich selbst, gleichzeitig werden Reflexionsprozesse angestoßen. Persönliche Meinungen, Erfahrungen, Vorlieben, Abneigungen, aber auch Antipathien werden verbalisiert und somit bewusst gemacht (vgl. Süss et al., 2013, S. 54ff).

Erwachsene müssen nicht alle Medienfiguren von Kindern 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 (vgl. LfM, 2015, S. 68, Lehrmittel «connected 1», Kapitel 1 (ab S. 12) und «Medienkompass 1», Kapitel 17).

2.3.5 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. Medienkompetenz ist damit eine ebenso wichtige Kulturtechnik wie Lesen, Rechnen und Schreiben geworden. Der kompetente Umgang mit 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.

2.4 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 dem Informationsportal «Jugend und Medien» des Bundes (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/themen.html>). Zu sämtlichen Themen gibt es zudem umfangreiche Ratgeberliteratur. Erwähnenswert sind zum Beispiel die Merkblätter von Pro Juventute unter <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 derselben genügend Raum gegeben wurde.

2.4.1 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/de/medienkompetenz-foerdern/eltern-familie.html>, <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 Lehrpersonen sollten den Medienzugang zudem nicht einfach (nur) regulieren oder kontrollieren («Handys ausschalten!»). Über Gespräche, Pro-und-Kontra-Diskussionen, Mitschauen oder Mitspielen kann in Erfahrung gebracht werden, welche Bedeutung Kinder bestimmten Medien und Medienfavoriten zuschreiben, was in gemeinsame Anschlussaktivitäten – wie zum Beispiel Schreiben, Zeichnen, Basteln oder eine gemeinsame Internetrecherche – münden kann. Zudem bietet man Heranwachsenden durch Anteilnahme und Interesse die Möglichkeit, über Medienerlebnisse jeglicher Art zu sprechen, diese somit zu reflektieren und/oder offene (Medien-)Fragen zu klären (vgl. Kapitel 2.3.4).

2.4.2 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 oder krankhafte Mediennutzung oder Internetabhängigkeit beschrieben werden, bei der die Kontrolle über das eigene Tun verloren geht (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/onlinesucht.html>).

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/de/themen/onlinesucht.html>).

Bei einer Online-Sucht verschiebt sich der Lebensmittelpunkt vom realen hin zum virtuellen Leben. Die längerfristigen Folgen davon 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 unter <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/onlinesucht.html>).

2.4.3 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.

2.4.3.1 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 und unreflektiert gewalthaltige Spiele und Filme nutzen (vgl. Milzner, 2016, S. 128).

Entsprechend sollte der Medieninhalt wie auch die Art der Mediengestaltung der kindlichen Wahrnehmung angepasst werden. Wichtige Hinweise zur Eignung von Medien für eine bestimmte Altersgruppe liefern die «FSK – Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft für Filme» (www.fsk.de)

sowie Pegi – Pan European Game Information für Spiele (<https://pegi.info/de>). Zudem ist es sehr wichtig, dass Kinder und Jugendliche aufwühlende oder schockierende Medienerlebnisse verarbeiten können, indem sie z.B. darüber sprechen oder diese im Spiel oder gestalterisch (z.B. zeichnend) verarbeiten können.

2.4.3.2 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, 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 Geschlechtsrollenbilder 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 (noch) keine klare, eigene Haltung vorliegen (vgl. Jugend und Medien & ZHAW, 2016, S. 21).

Aus rechtlicher Sicht sind zudem die folgenden Punkte zentral:

- Wer einem Kind unter 16 Jahren Pornografie zugänglich macht, macht sich strafbar.
- 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. Nehmen Minderjährige Nacktfotos oder Filme von Selbstbefriedigung oder sexuelle Handlungen anderer Minderjähriger auf, produzieren sie verbotene Kinderpornografie (vgl. «Sexting», Kapitel 2.4.5.3).
- Harte Pornografie ist in der Schweiz illegal. Dazu zählen Sex mit Kindern oder Tieren und Vergewaltigungen. Wer im Internet auf Kinderpornografie stösst, kann der Koordinationsstelle zur Bekämpfung der Internetkriminalität KOBİK (www.kobik.ch) entsprechende Seiten melden. Keinesfalls sollte man die Inhalte herunterladen oder Screenshots erstellen, denn damit macht man sich strafbar.

Weiterführende Informationen zu «Sex in Netz» und «Sexualaufklärung» finden Sie z.B. bei Pro Juventute (vgl. <https://www.projuventute.ch/Merkblaetter.2460.0.html>) oder «feel-ok.ch» (vgl. https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/liebe_sexualitaet/themen/sex_im_netz/ubersicht.cfm).

2.4.3.3 Extremismus

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

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

- Sexismus oder extreme Formen von Cybermobbing

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 von Extremisten widersprechen zwar jenen der demokratischen Gesellschaft mit Werten wie Menschenrechte, Gleichheit, Freiheit oder Toleranz fundamental, sind in Form von Meinungsäusserungen 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. Zudem geht es darum, Gegenstrategien und Handlungsmöglichkeiten sowie eine Debattenkultur zu lernen (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/extremismus-hass.html>).

2.4.4 Ungeeignete Kontakte

Studien zur Mediennutzung von Primarschulkindern zeigen, dass diese mit zunehmendem Alter im Internet unterwegs sind und dort auch Kontakte pflegen (vgl. Genner et al., 2017 oder Hermida, 2019 bzw. <http://www.eukidsonline.ch/>).

Leider gibt es aber Personen – voll- oder minderjährige –, die das Internet gezielt nutzen, um mit Kindern oder Jugendlichen Kontakt aufzunehmen und sexuelle Übergriffe gegen sie zu verüben. Im Vordergrund stehen zwei Formen: «Cybergrooming» und «Sextortion». Diese werden nachfolgende definiert:

2.4.4.1 *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.html>).

2.4.4.2 *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.html>).

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

2.4.5 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.

2.4.5.1 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-happy-slapping.html>).

Die Grenzen zwischen dem, was noch Spass und was 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 Offizialdelikt oder ein Antragsdelikt. «Offizialdelikte sind schwere Straftaten wie Mord und schwere Körperverletzung, aber auch Nötigung und Erpressung. Sie werden von der Polizei von Amts wegen verfolgt, sobald diese davon Kenntnis erhält. Bei Offizialdelikten 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), 2014, S. 2–3).

2.4.5.2 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-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.

2.4.5.3 Sexting

Beim 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 Facebook, WhatsApp und 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 Provokationsvorwürfe schlimm sein, wenn freizügiges Bild- oder Textmaterial (vielleicht sogar ohne ihre Zustimmung) in Umlauf gelangt» (zit. nach <https://www.jugendundmedien.ch/themen/sexualitaet-pornografie.html>).

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 sich 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.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 «Sex in Netz» und «Sexualaufklärung» finden Sie z.B. bei Pro Juventute (vgl. <https://www.projuventute.ch/Merkblaetter.2460.0.html>) oder «feel-ok.ch» (vgl. https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/liebe_sexualitaet/themen/sex_im_netz/ubersicht.cfm).

2.4.5.4 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 gesundheitsbezogenen 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/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» (<http://www.netla.ch/de/>) finden sich z.B. Comics, Games und Quiz zum Datenschutz für Kinder von 5 bis 14 Jahren, die im Unterricht eingesetzt werden können.

2.4.5.5 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 es 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/de/themen/einkaufen-downladen.html>).

2.4.5.6 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 im Umgang mit dem Smartphone (vgl. <https://www.jugendundmedien.ch/de/themen/einkaufen-downladen.html>).

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 wissenschaftliche Erkenntnisse zur Mediennutzung und zu Bedeutung, Chancen und Risiken von Medien für Kinder und Jugendliche aufgearbeitet wurden, behandelt dieses Kapitel die didaktische Umsetzung des Themas im Unterricht. Es geht also darum, wie an den Kompetenzen MI 1.1 b und c (vgl. S. 7 und 8 in diesem Dossier) im Unterricht mit Primarschülerinnen und -schülern konkret gearbeitet werden kann. Im Modullehrplan «Medien und Informatik» selber 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 zusammengefasst um:

- die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung und Medienerfahrung,
- das Erkennen von erwünschten oder problematischen Auswirkungen der Medien auf sich selber oder auf andere (Förderung der Selbst- und Fremdwahrnehmung, auch Förderung der Empathiefähigkeit),
- den Aufbau von Sachwissen und das Erkennen von Zusammenhängen, vor allem zu rechtlichen Aspekten sowie zur Funktion und Bedeutung von Medien in unserer Welt,
- die Auseinandersetzung mit der Frage, was ein sozial und ethisch verantwortlicher, selbstbestimmter und sicherer Umgang mit Medien eigentlich bedeutet.

In diesem Sinn geht es ganz zentral auch um die Entwicklung von überfachlichen und hierbei vor allem um die personalen und sozialen Kompetenzen für ein Leben in unserer medial und digital geprägten Gesellschaft.

3.1 Unterrichtsszenarien für den Zyklus 2

Im Unterricht für den Zyklus 2 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 1.1b)

- Dokumentation und Analyse der eigenen Mediennutzung sowie Auseinandersetzung mit eigenen Medienvorlieben und Motiven für die persönliche Mediennutzung: Dies kann mit Hilfe eines **Medientagebuchs** (vgl. «connected 1», Kapitel 1 od. «inform@21», Kapitel «Big Data») oder anderen Formen der Erhebung und Auswertungen der Mediennutzung geschehen. Idealerweise wird **die Mediennutzung mit digitalen Mitteln dokumentiert und visualisiert**, z.B. in Form von Collagen, (Excel-)Diagrammen oder Wortwolken (<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 Schüler/innen bestimmen eine Zeitdauer, in welcher sie auf bestimmte Medien verzichten (z.B. eine Woche ohne Fernseher und Internet). Sinnvoll ist das Festhalten der Abmachung in einer Vereinbarung (in Absprache mit den Eltern). Die Auseinandersetzung mit den gemachten Erfahrungen kann in schriftlicher oder medialer Form oder in einem Klassengespräch erfolgen (vgl. Amman et al, 2009, S. 29). Projekte wie «Flimmerpause» zielen auch in diese Richtung (vgl. z.B. <https://www.akzent-luzern.ch/praevention/schule/volksschule/flimmerpause>).

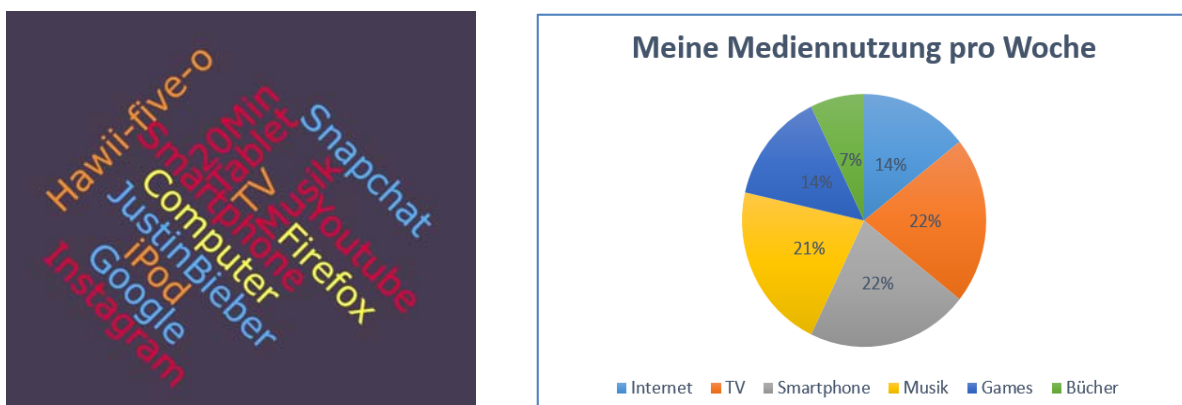


Abbildung 2: Visualisierte Mediennutzung von Kindern der 6. Klasse. (Quelle: Schwarb 2016)

- **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 Medienlieblingsfiguren und -angeboten**: Da Medien(-figuren) eine Projektionsfläche für kindliche Wünsche und Bedürfnisse sind und als Identifikationsobjekte fungieren, können Kinder im Gespräch über Lieblingsfiguren, Vorbilder, Heldinnen/Helden oder Anti-Heldinnen/Anti-Helden viel von sich selber erzählen. Dabei werden Reflexionsprozesse und auch Diskussionen untereinander angestoßen (Hat die Figur auch Eigenschaften, die dir nicht gefallen? Gab es Situationen, in denen du anders als die Figur gehandelt hättest?). Unterrichtsideen finden sich im Lehrmittel «connected 1» (Kapitel 1), im «Medienkompass 1» (Kapitel 17), bei der Landesanstalt für Medien (LfM, 2015, S. 68) oder auf der Website www.medienfuehrerschein.bayern der «Stiftung Medienpädagogik Bayern» (vgl. zum Beispiel

https://www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/Grundschule/3_und_4_Jahrgangsstufe/26_Mein_Fernsehheld.htm).

3.1.2 Vor- und Nachteile realer, medialer und virtueller Lebensräume (MI 1.1b)

- Exemplarische **Auseinandersetzung mit einem Medium**, das für die Mehrheit der Kinder relevant ist (z.B. Fernsehen, Smartphone, Internet, Computerspiele): Dabei werden sowohl auf die Faszination und Chancen als auch auf Nachteile und Risiken des Mediums eingegangen. Zudem werden Produktion und Machart thematisiert («Blick hinter die Kulissen»). So wird erkennbar, mit welchen Mitteln mediale und virtuelle Welten erzeugt werden (Unterrichtsmaterial dazu finden Sie in Kapitel 4).
- **Vergleich von realen, medialen und virtuellen Erfahrungen** und Sammeln von Eigenschaften sowie Vor- und Nachteilen dieser verschiedenen Lebensräume (vgl. z.B. «connected 1», Kapitel 1 oder «Medienkompass 1», Kapitel 3): Eine solche Sequenz beinhaltet idealerweise das Erleben von realen, medialen und virtuellen Welten (z.B. mit VR-Brille) und kann die Produktion von medialen und virtuellen Objekten oder Welten einschliessen (z.B. Erstellen von Fotos und Fotomontagen, Verfremden von Fotos und Bildern, Schreiben von Fantasy-Geschichten, Dreh eines Science-Fiction-Kurzfilms, Programmieren einer virtuellen Spielumgebung etc.) (vgl. MIA21-Modul «Medien und Medienbeiträge produzieren, Zyklus 2»).

3.1.3 Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen (MI 1.1c)

- Auseinandersetzung mit **Videos, Filmen, Tatsachenberichten, Fallbeispielen oder (situativ) mit Vorfällen im Schulhaus selber**, welche problematische Auswirkungen von Mediennutzung, umgekehrt aber auch Handlungsoptionen und Hintergrundwissen dazu differenziert thematisieren: Dazu gibt es sowohl auf YouTube (vgl. Abbildung 3) wie auch auf «SRF mySchool» (vgl. Kapitel 4) oder <http://www.klicksafe.de/> diverse Videos und Spots, die in die verschiedenen Themen wie «Sexting», «Cybermobbing», «Umgang mit eigenen/fremden Daten» etc. einführen.



Abbildung 3: Screenshot aus dem Film «Let's Fight It Together» gegen Cybermobbing. (Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzVUQ>), mit deutschen Untertiteln)

Fragen, die dabei diskutiert werden könnten, sind (vgl. Rauh, 2016):

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

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

Weiter bieten die Lehrmittel «connected 1 und 2» verschiedene Arbeits- und Auseinandersetzungsmöglichkeiten zum Umgang mit digitalen Medien und Geräten:

- «Mitten in der Medienwelt» (Kapitel 1 im «connected 1») thematisiert z.B., wie man sich im Internet sicher bewegt und darstellt (sichere Passwörter, Nutzerprofile, und -bilder Cybermobbing, Verhaltensregeln).
 - «@{¥☒→/•¿– alles klar?» (Kapitel 4 im «connected 2») beschäftigt sich u.a. mit Vor- und Nachteilen direkter bzw. mediale Kommunikation, dem Schutz von personenbezogenen Daten und dem Verhalten im Chat.
- Erarbeitung von gemeinsamen **Medien-(schulhaus-)regeln** oder einer «**Netiquette**» (= Regeln zum Verhalten im Netz): Die Schülerinnen und Schüler setzen sich dabei ganz konkret mit dem Stellenwert auseinander, den die Medien in ihrem Sozialgefüge haben, und beschäftigen sich dabei mit rechtlichen und ethischen Fragen (vgl. z.B. «inform@21», Kapitel «Ich im Netz»; «connected 1», Kapitel 1 oder «Medienkompass 1», Kapitel 14, 15, 16,). In diesem Zusammenhang kann zum Beispiel der **Medienprofis-Test von Pro Juventute** eingesetzt werden. Mit diesem Test können Schülerinnen und Schüler ihr Medienwissen testen und für den Umgang mit Medien sensibilisiert werden (vgl. <https://medienprofis-test.projuventute.ch/> oder via <https://medienprofis.projuventute.ch/> > Lehrpersonen/Schulen > Medienprofis-Test für Schulklassen).
 - **Plan- oder Rollenspiele sowie Theater- oder Medienproduktionen** zu einem aktuellen Medien-thema.
 - **Einladung von Experten**, die ausgewählte Themen mit den Schülerinnen und Schülern zusammen differenziert und stufengerecht bearbeiten, z.B. Vertreter der Schulsozialarbeit, der Polizei oder von Non-Profit-Organisationen.

4 Praxisnahe Literatur mit Beispielen

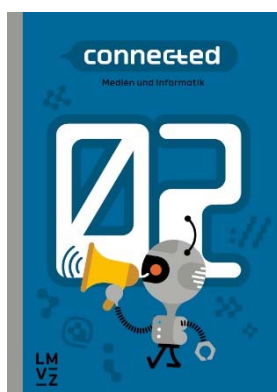
connected 1 und 2



Hartmann, W., Jurjevic, D., Senn, F., Waldvogel, B., & Zuberbühler, U. (2018 und 2019). Lehrmittelverlag Zürich. ISBN-Nr. 978-3-03713-776-5 bzw. ISBN 978-3-03713-777-2

(5. und 6. Klasse)

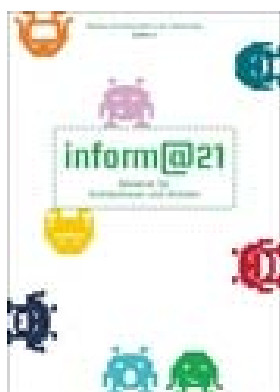
«connected» erscheint in vier aufeinander aufbauenden Bänden für die Mittelstufe und Sekundarstufe I. «connected 1» ist der erste Band der Reihe und richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 5. Klasse. «connected 2» für die 6. Klasse baut auf «connected 1» auf.



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. Für die Lehrpersonen steht ein digitales, lizenzpflichtiges Handbuch bereit, 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 die Kapitelübersichten zu den einzelnen Bänden bzw. die Jahresplanungen sowie der Lehrplanbezug heruntergeladen werden (vgl. <https://www.lmvz.ch/schule/connected>).

inform@21



Fust, C., Garzi, M., Jent, M., Knaus, G., Lüchinger, A., & Lüchinger-Stieger, B. (2017). Lehrmittelverlag St. Gallen. ISBN-Nr.: 978-3-905973-57-0

(5. und 6. Klasse)

inform@21 wurde vom Lehrmittelverlag St. Gallen zusammen mit Lehrpersonen und begleitet von den Pädagogischen Hochschulen St. Gallen und Schwyz entwickelt. Das Lehrmittel bietet 14 Unterrichtsarrangements für die Schülerinnen und Schüler zu den Bereichen «Informatik, Medien und Anwendung». Der Begleitband für Lehrpersonen enthält u.a. detaillierte Lektionsplanungen sowie Hinweise zur Beurteilung. Zudem stehen auf <http://www.inform21.ch> fertige Präsentationen, Arbeitsblätter, Videos, Links, Vorlagen etc. kostenlos zur Verfügung.

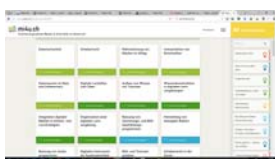
Zebis – Portal für Lehrpersonen



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».

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.

Internet-abc – Wissen, wie's geht!



Verein Internet-ABC e.V. (Hrsg.). Düsseldorf. www.internet-abc.de

Diese Webseite liefert Kindern ab ca. 3. Klasse alles Wissenswerte über Computer und Internet.

Kleiner Webcoach. Sicher im Internet (Arbeitsheft und Lehrerband)



Schattenfroh, S. (2016). Stuttgart: Klett.

Arbeitsheft, ISBN-Nr.: 978-3-12-007515-8

Lehrerband, ISBN-Nr.: 978-3-12-007516-5

«Der kleine Webcoach» greift aktuelle Themen auf, präsentiert kompakt Informationen und Tipps und sensibilisiert für Risiken. Das Arbeitsheft kann in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit genutzt werden. So sollen die Kinder u.a. im Internet recherchieren, Plakate gestalten, über Texte und Bilder diskutieren oder im Rollenspiel soziale Interaktionen erleben. Die inhaltliche Reihenfolge ist dabei veränderbar. Bei Bedarf können auch nur einzelne Themen problemlos genutzt werden. Ziel ist es, mit diesen vielfältigen Arbeitsmöglichkeiten die Kinder auf einen gemeinsamen Wissensstand zu bringen. Die erstellten Tipps und Regeln sollen den Schülern helfen, sich sicherer im Internet und mit dem Smartphone zu bewegen und somit auch den Schulalltag konfliktfreier (Thema «Cybermobbing») zu erleben.

Der Lehrerbegleitband beinhaltet Hintergrundinformationen zu den einzelnen Themenbereichen sowie hilfreiche Tipps für die alltägliche Elternberatung und zum Bereich der familiären Medienerziehung.

Die webcoach-Reihe



Es handelt sich um eine Heftreihe, die verschiedene Themen aus dem Bereich «Neue Medien» als überschaubare Unterrichtssequenzen in Schülerarbeitsheften umsetzt. 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 aufzuzeigen. Zur Verfügung stehen Arbeitshefte für die Schülerinnen und Schüler sowie jeweils ein Lehrerband. Der Lehrerband gibt eine kurze Einführung in die schulische Medienkompetenzförderung, enthält alle wichtigen Sachinformationen, gibt zahlreiche Anregungen sowie konkrete Vorschläge für den Unterricht und nennt weiterführende Webseiten und Materialien.

<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, ISBN-Nr.: 978-3-12-006649-1

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

Geschichten aus dem Internet



Bundesamt für Kommunikation (Hrsg.). Biel. <http://www.thewebsters.ch/de/>

Auf dieser Website werden Probleme der Internetnutzung in Comic-Geschichtenform thematisiert und sowohl online als auch als PDF-Druckversion zur Verfügung gestellt (ab ca. 5. Klasse).

Medienprofis von Pro Juventute



Pro Juventute (Hrsg.). Zürich. <https://medienprofis.projuventute.ch>

Diese Seite richtet sich an Lehrpersonen mit ihren Klassen sowie Eltern/ Erziehende. Sie bietet Hintergrundinformationen, Tipps und Merkblätter/ Informationsmaterial zum Beispiel zu Cybermobbing, Sexting, Gamen oder zum Umgang mit neuen Medien. Zudem können Lehrpersonen der 3. bis 8. Klasse mit ihren Schülerinnen und Schülern einen Medienkompetenztest machen. Nicht zuletzt kann über ein Notfalltelefon Beratung und Unterstützung geholt werden.

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.

SRFmySchool



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. <http://www.srf.ch/sendungen/myschool/themen/medien-ict> und <http://www.srf.ch/sendungen/myschool/fokus/medienkompetenz-2>

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 zum Thema «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.

Grundwissen Fernsehen. Was Kinder über ihr liebstes Medium wissen sollten



Westdeutschen Rundfunk WDR (Hrsg.). (2009). Köln. http://www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/grundwissen_fernsehen100.pdf

Es handelt sich um ein Arbeitspaket des Westdeutschen Rundfunks (WDR) mit Unterrichtsmaterialien für die Klassen 3 bis 5.

Computerspiele im Unterricht

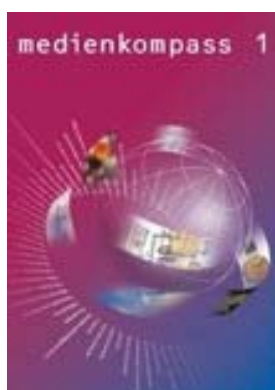


Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (Hrsg.) (2010). Düsseldorf. ISBN-Nr.: 978-3-940929-12-92

http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf

Dieses Dossier bietet Lehrpersonen Basiswissen zum Thema «Computerspiele».

Medienkompass 1



Ingold, U., Amman, D., Senn, F., Spiess, S., & Tilemann, F. (2008). Lehrmittelverlag des Kantons Zürich. ISBN-Nr.: 3-906784-30-4

(ab 4. Klasse, insbesondere 5. und 6. Klasse)

Dieses Lehrmittel ist mittlerweile zehn Jahre alt. Entsprechend ist es nicht auf den Lehrplan 21 bezogen und in Teilen veraltet. Trotzdem können ausgewählte, weniger der Aktualität unterworfenere Unterrichtsideen als Ergänzung zu den neuen Lehrmitteln beigezogen werden.

www.medienkompass.ch stellt Begleitmaterialien, Links und Informationen zu den Themen des Lehrmittels zur Verfügung.

Medienkompass 2



Ingold, U., Amman, D., Senn, F., Spiess, S., & Tilemann, F. (2008). Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich. ISBN-Nr.: 3-906784-30-4

Das Lehrmittel für die 7.–9. Klasse (Sekundarstufe I)

s. oben

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.

Lernphase C: Umsetzung

1 Darum geht's

- Sie haben ein eigenes Unterrichtsszenario erarbeitet, in Ihrem Unterricht umgesetzt und ausgewertet.
- Sie verfügen über eine Vielfalt von konkreten Unterrichtsideen zum Thema.

2 Vorgehen bei der Aufgabebearbeitung

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

1. Erstellen eines Entwurfs für ein Unterrichtsszenario gemäss Vorlage
 - Variante 1: *Vorlage MIA21 Lernphase3_Aufgabeneinreichung.docx*
 - Variante 2: *Vorlage der eigenen Pädagogischen Hochschule*Speichern 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: Auseinandersetzung mit eigener 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 direkter Erfahrungen durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen.
- Unterschiede zwischen realen, medialen oder virtuellen Lebensräumen erarbeiten.

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 die Bedeutung der Medien in ihrem Leben herausarbeiten.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie den Austausch und die Reflexion über Vor- und Nachteile verschiedener Erfahrungen in realen, medialen und virtuellen Lebensräumen anregen und 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.

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

3.2 Aufgabe A2: Funktionsweise und Bedeutung von ausgewählten Medien

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

- sich mit der Funktion und Bedeutung von 1) einem bestimmten oder 2) verschiedenen Medien ihrer Lebenswelt auseinandersetzen (z.B. Fernsehen, Film, Trickfilm, Smartphone, Internet, Computerspiele).
- untersuchen, wie mediale oder virtuelle Lebensräume/Welten erzeugt werden und was sie bei ihnen auslösen.
- Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen.
- ev. selber mediale oder virtuelle Lebensräume gestalten.

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 die Funktion und Bedeutung von einem oder mehreren Medien in ihrer Lebenswelt erarbeiten.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Ihre Schülerinnen und Schülern erfahren oder erleben, wie mediale und virtuelle Welten erzeugt werden.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie den Austausch über Vor- und Nachteile verschiedener Erfahrungen in realen, medialen und virtuellen Lebensräumen anregen und 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.

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

3.3 Aufgabe A3: Folgen medialer und virtueller Handlungen

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

- Erfahrungen und Emotionen äussern, die Mediennutzung mit sich bringt oder auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer, Angst).
- Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing, Suchtpotential).
- Schlussfolgerungen für einen sozial und ethisch verantwortlichen, sicheren und selbstbestimmten Umgang mit Medien (für sich selbst, für die Klasse, fürs Schulhaus) erarbeiten.

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 Sie die Auseinandersetzung mit Erfahrungen und Folgen medialer und virtueller Handlungen altersgerecht sowie auf die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bezogen anregen.
- Pädagogisch-didaktische Überlegungen, wie Sie relevantes Sachwissen (z.B. rechtliches) altersentsprechend vermitteln.
- 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.

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 jedoch

- zu den Kompetenzen MI1b oder MI1c aus dem Lehrplan 21 gearbeitet werden (vgl. S. 7 in diesem Dossier).
- der Themenbereich, den Sie in diesem Modul kennengelernt haben, ausreichend berücksichtigt sein.
- das Ausmass dem Umfang und den Kriterien der vorangegangenen Aufgaben entsprechen.

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

Halten Sie Ihre Planung in einem passenden Planungsformular fest. Dabei sollten Ihre didaktischen Überlegungen zu (Teil-)Kompetenzen, Sozialformen sowie die Voraussetzung der Schülerinnen und Schüler, die zeitliche Planung, verwendete Medien etc. beschrieben sein.

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 (ev. in Absprache mit Ihrer/m Mentor/in) anhand folgender Fragestellungen. Stellen Sie Ihre Dokumentation des Lernprozesses als Abschluss des Moduls Ihrem Mentor/Ihrer Mentorin 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 die 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):

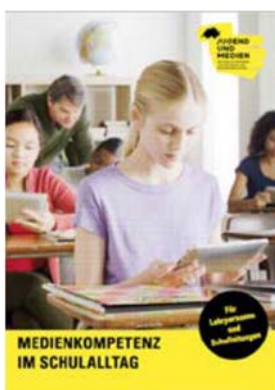
Jugend und Medien – Website und Broschüren



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/>

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 von einem Workshop «Fit und fair im Netz», der mit Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden kann. Die Materialien zum Workshop sind downloadbar unter <http://www.hep-verlag.de/fit-und-fair#more>.

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/dossiers/datenschutz>

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.handywissen.at – Informationen zum Handy für Lehrende und Eltern.

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]
- 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> [04.06.2019]
- Döbeli Honegger, B. (2016). *Mehr als 0 und 1*. Bern: hep Verlag.
- Educa (2009). Das Urheberrecht im Bildungsbereich. Abgerufen von <https://www.educa.ch/de/guides/urheberrecht> [21.06.2019]
- 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.
- 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/medienspsychologie/mediennutzung/mike/#c101937> [04.06.2019]
- Hartmann, W. & Hundertpfund, A. (2016). *Digitale Kompetenz. Was die Schule dazu beitragen kann*. Bern: hep Verlag.
- 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> [05.06.2019]
- LfM – Landesanstalt für Medien (2015). *Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung. Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis*. Abgerufen von https://www.bundesanzeiger-verlag.de/fileadmin/FamSoz-Portal/Dokumente/Beitraege/L172_Alltagsintegrierte-Sprach-und-Medienbildung-in-Kitas_web531737620.pdf [04.06.2019]
- Merz, T., & Düssel, M. (2014). *Medienbildung im digitalen Zeitalter*. Abgerufen von http://www.fit-in-it.ch/sites/default/files/downloads/hasler-stiftung_schriften-03_def.pdf [04.06.2019]
- 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.

- 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.
- Rauh, F. (2016). *Fit und fair im Netz. Strategien zur Prävention von Sexting und Cyberbullying*. Bern: hep Verlag.
- Schweizerische Kriminalprävention (SKP) (2014). *Cybermobbing: Alles, was Recht ist. Informationen zum Thema Cybermobbing und deren rechtliche Rahmenbedingungen*. Abgerufen von <https://www.skppsc.ch/de/downloads/warengruppe/broschueren-und-faltblaetter/> [04.06.2019]
- Jugend und Medien & ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (Hrsg.). (2016). *Medienkompetenz. Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien* (6. Aufl.). Abgerufen von http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Brosch%C3%BCren_Flyer/Brosch%C3%BCre_Tipps_Medienkompetenz/WEB_Br_Medienkompetenz_6ed.pdf [04.06.2019]
- 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/medienspsychologie/mediennutzung/mike/#c101937> [04.06.2019]
- Tulodziecki, G. & Herzig, B. (2002). *Computer & Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele*. Berlin: Cornelsen Verlag.
- 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/> [04.06.2019]

Abbildungsverzeichnis:

- Titelbild: Handy (Quelle: <https://pixabay.com/de/figur-laptop-handy-kopfh%C3%B6rer-2080297/>, Download am 16. Juni 2017, CC0 Public Domain, freie kommerzielle Nutzung, Kein Bildnachweis nötig)
- Abbildung 1: Die Freizeit von 6- bis 13-Jährigen ist eine Mischung von nicht-medialen und medialen Tätigkeiten. (Quelle: Suter et al, 2015, S. 21)
- Abbildung 2: Visualisierte Mediennutzung von Kindern der 6. Klasse. (Quelle: Schwarz 2016)
- Abbildung 3: Screenshot aus dem Film «Let's Fight It Together» gegen Cybermobbing. (Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>) [04.06.2019] (mit deutschen Untertiteln)