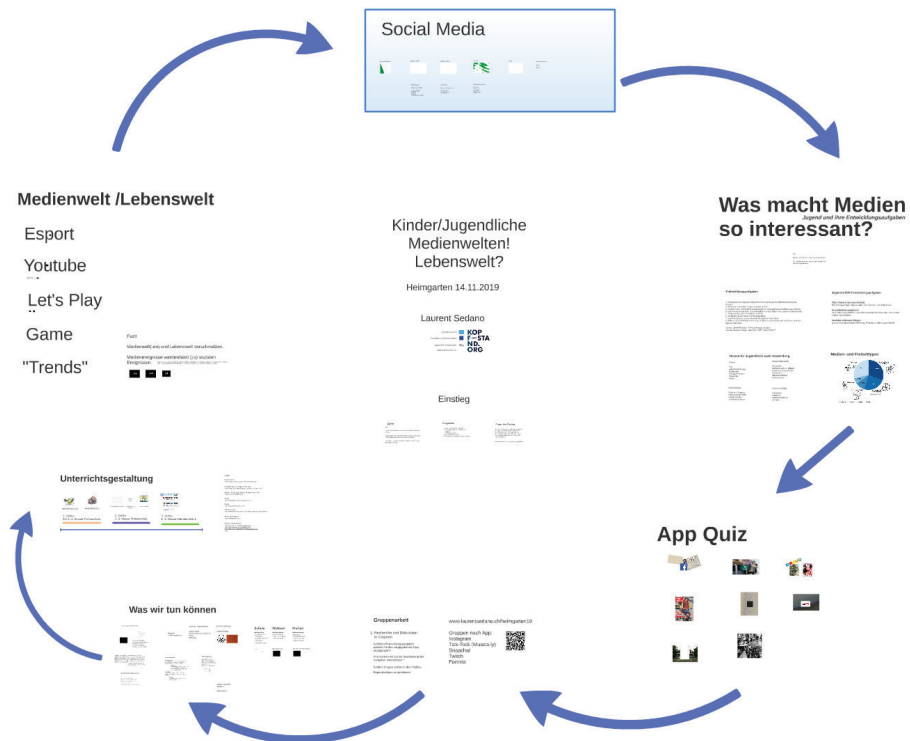


Kinder/Jugendliche Medienwelten! Lebenswelt?

Heimgarten 14.11.2019

Laurent Sedano

@SedanoLaurent
Facebook.com/laurent.sedano
www.KOPF-STAND.ORG Blog
www.laurentsedano.ch



Programm

Kinder- und Jugendmedienwelt
Was macht Medien so interessant?
App Quizz
Kleingruppenarbeit
Medien im (Schul-) Alltag
(Unterrichtsgestaltung, Freizeitgestaltung)

Ziele

Sie:

..verstehen die Bedürfnisse der Jugendlichen (noch) besser.

..bekommen Lust, sich mit Kindern Jugendlichen zum Thema digitale Medien auseinanderzusetzen.

..erhalten Hinweise, wie sie das Thema in den Alltag einbringen können.

Fragen zum Einstieg

Wer hat das Internet erfunden und verbreitet?

Wer produziert Pornografie und für wen?

Wer will alles Daten von Jugendlichen?

Wer will Jugendlichen Produkte verkaufen?

Wer versorgt Jugendliche mit Handys und Internetzugang?

Wer nimmt sich Zeit Jugendliche zu Begleiten?

Was passiert hier ?

"Bereits 23 Prozent der befragten Deutschen interessieren sich für eSports. Im Vergleich mit traditionellen Sportarten liegt eSports bereits gleichauf mit Radsport und Volleyball – und knapp vor Skilanglauf, Snowboarden (je 22 Prozent) und Tischtennis (19 Prozent)" <http://nielsenports.com/de/esports-entwickelt-sich-zur-zuschauersportart/>

Medienwelt /Lebenswelt

Esport

Youtube

Let's Play

Game

"Trends"

Fazit

Medienwelt(-en) und Lebenswelt verschmelzen.

Medienereignisse werden/sind (zu) sozialen Ereignissen.

Gröber, N. (2003). Überleben der Mediendominanz: Convergence and Virtuality. In: N. Gröber & S. Hildebrandt (Hrsg.), Medienkonvergenz: Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen (S. 140-200). Weinheim: Juventa.



Sport

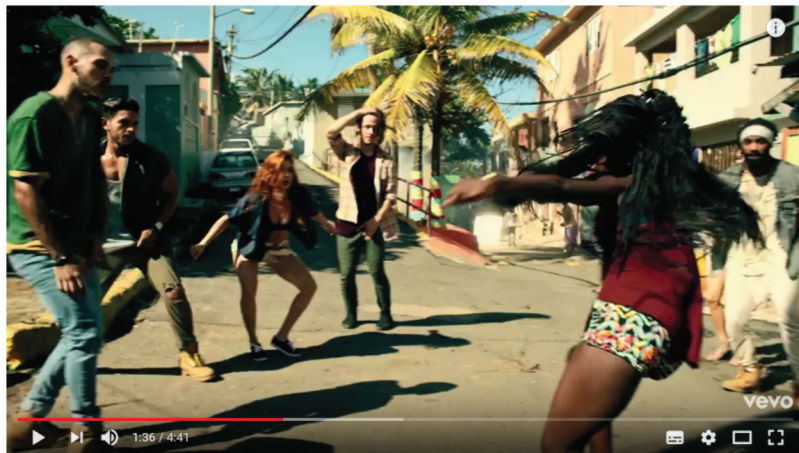
Youtube



Einzelne Sendungswerte in der Übersicht

Datum/Zeitraum	Sendung	Sender	Pers.	MA	Pers.
			Overnight+7		Overnig
<i>Sport</i>					
16. Januar 2016	Lauberhorn-Abfahrt	SRF zwei	823'000	72,8	823'000
19. Juni 2016	UEFA EURO 2016™: Schweiz – Frankreich	SRF zwei	1'567'000	63,8	1'565'000
25. Juni 2016	UEFA EURO 2016™: Schweiz – Polen	SRF zwei	1'129'000	75,7	1'129'000
28. Januar 2016	Australian Open: Halbfinal Roger Federer – Novak Djokovic	SRF zwei	140'000	53,0	140'000
18. Mai 2016	Europa League Final: FC Liverpool – FC Sevilla	SRF zwei	623'000	38,6	619'000
Ø Jan-Jun 2016	sportpanorama	SRF zwei	344'000	27,6	344'000
<i>Unterhaltung</i>					
9. Januar 2016	SwissAward – Die Millionen-Gala	SRF 1	624'000	34,2	624'000
Ø Jan-Jun 2016	Happy Day	SRF 1	715'000	39,8	715'000
Ø Jan-Feb 2016	SRF bi de Lüt: Familiensache	SRF 1	641'000	36,8	640'000
Ø März 2016	SRF bi de Lüt: Unser Dorf	SRF 1	578'000	36,9	577'000
Ø Feb-Apr 2016	Die grössten Schweizer Talente (Samstag)	SRF 1	699'000	38,3	698'000

Meist gesehenes Video



Luis Fonsi - Despacito ft. Daddy Yankee

5.047.722.549 Aufrufe

👍 27 MIO. 👎 3,1 MIO. ➦ TEILEN ⌵ ...



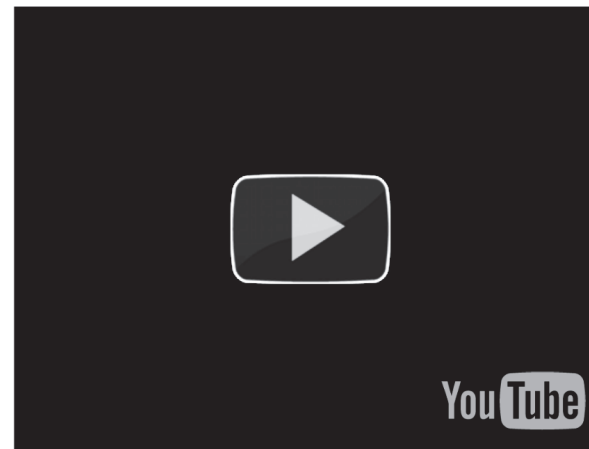
LuisFonsiVEVO ©
Am 12.01.2017 veröffentlicht

ABONNIEREN 19 MIO.

"Despacito" disponible va en todas las plataformas digitales: <https://UMI.F/lnk.to/DOoUzFu>

Bibi's Beauty Palace

5.318.249 Abonnenten • 2.065.764.456 Aufrufe
Beitritt am 28.11.2012

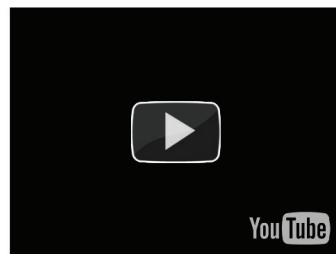


LeFloid

3.117.436 Abonnenten • 618.843.136 Aufrufe
Beitritt am 14.10.2007



09.04.18 // 450`000Aufrufe



LeFloid zum Thema Gamen

I U U U U U U U U



Let's Play



C o m m o

Game

Film

finanziell erfolgreichste Film
«Avatar» bisher 3 Milliarden US
Dollar eingespielt. Gekostet hat er
237 Millionen Dollar.

Der teuerste Film war mit 341 Mio.
Dollar «Fluch der Karibik 3».

Game

Das teuerste Game «Destiny» hat
500 Millionen Dollar gekostet
(davon 200 Mio. Dollar fürs
Marketing), und hat diesen Betrag
bereits in der ersten
Verkaufswoche wieder eingespielt.

Das Spiel «World of Warcraft» hat
seit dem Beginn in 2004 bereits
über 10 Milliarden Dollar
eingenommen.



"Trends"

Bluewale Challenge

Kettenbriefe

Fidget spinner

*tidepodchallenge

Despacito



Fazit

Medienwelt(-en) und Lebenswelt verschmelzen.

Medienereignisse werden/sind (zu) sozialen Ereignissen.

Groeben, N. (2002). Dimensionen der Medienkompetenz: Deskriptive und normative Aspekte. In: N. Groeben & B. Hurrelmann (Hrsg.), Medienkompetenz: Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen (S. 162–202). Weinheim: Juventa.



Was macht Medien *Jugend und ihre Entwicklungsaufgaben* so interessant?

Fazit
Medien sind Teil der Lebenswelt Jugendlicher.
Wir Arbeiten nicht mit Medien wir Arbeiten mit
Kinder/Jugendlichen

Entwicklungsaufgaben

1. Akzeptieren der eigenen körperlichen Erscheinung und effektive Nutzung des ...

Jugend erfüllt Entwicklungsaufgaben

Platz finden in der Gesellschaft.

Entwicklungsaufgaben

1. Akzeptieren der eigenen körperlichen Erscheinung und effektive Nutzung des Körpers
2. Erwerb der männlichen bzw. weiblichen Rolle
3. Erwerb neuer und reiferer Beziehungen zu Altersgenossen beiderlei Geschlechts
4. Gewinnung emotionaler Unabhängigkeit von den Eltern und anderen Erwachsenen
5. Vorbereitung auf die berufliche Karriere
6. Vorbereitung auf Heirat und Familienleben
7. Gewinnung eines sozial verantwortungsvollen Verhaltens
8. Aufbau eines Wertsystems und eines ethischen Bewusstseins als Richtschnur für eigenes Verhalten

Quelle: Oerter/Montada, Entwicklungspsychologie
neu bearbeitete Auflage, Weinheim 1087, Seite 276/277

Jugend erfüllt Entwicklungsaufgaben

Platz finden in der Gesellschaft.

Beziehungspflege, Organisation von Freizeit, sich Abgrenzen

Persönlichkeit entwickeln

neue Stile ausprobieren, schnelles Feedback bekommen, sich immer wieder neu erfinden

Kontakte aufbauen/ pflegen

grosse Freundschaftsorientierung, Freundschaften ausprobieren

Nutzen für Jugendliche nach Anwendung

Games

Fun
Selbstbestimmung
Rollenspiel
Erfolgslebnisse
Integration
Flucht

Informationen

Einfacher Zugang
Informationen teilen
Gehört werden
Selbstwirksamkeit

Soziale Netzwerke

Integration
Kontakte aufb. u. pflegen
Unabh. von Zeit & Raum
Information
Selbstdarstellung
Partnersuche

Foren und Blogs

Integration
Interesse
Selbstdarstellung
Lifestyle

Medien- und Freizeittypen

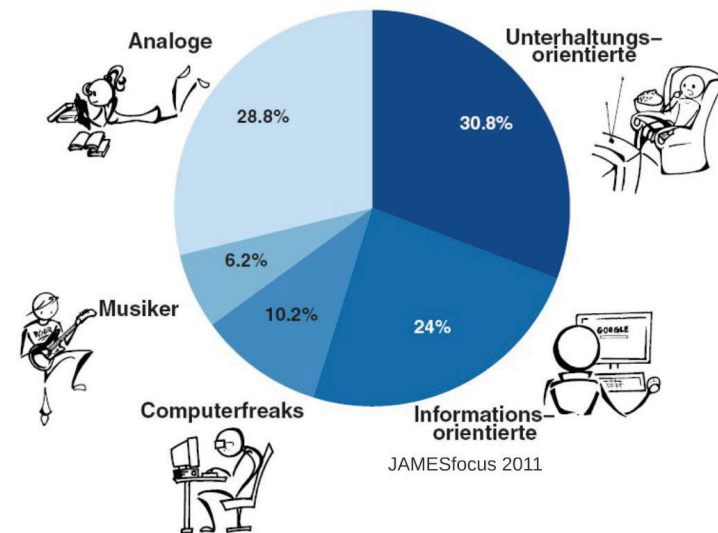


Abbildung 2: Quantifizierung der Medien- und Freizeittypen

Fazit

Medien sind Teil der Lebenswelt Jugendlicher.

Wir arbeiten nicht mit Medien wir arbeiten mit
Kinder/ Jugendlichen.



Gruppenarbeit

1. Recherche und Diskussion in Gruppen

Welchen Entwicklungsaufgaben
werden mit den vorgegebenen Apps
angegangen?

Wie können wir bei der Bearbeitung der
Aufgaben unterstützen?

Weitere Fragen stehen in den Padlets.

Eigenständiges ausprobieren

www.laurentsedano.ch/heimgarten19

Gruppen nach App:
Instagram
Tick-Tock (Musica.ly)
Snapchat
Twitch
Fortnite



Was wir tun können

Augen weg vom Bildschirm!

Augen weg vom Bildschirm!

Begriffe
...
...
...
...
...



Im Gespräch bleiben
Verantwortung übertragen
Stellung beziehen
Unterstützung bieten
Positiver Nutzen fördern

Beispiel
Online-Konflikt

Sicht der Jugendlichen

Spass-Streit
Meinungsverschiedenheit
Streit
Mobbing

Sicht Erwa

Cybermobl



Begriffe

tun können

Im Gespräch bleiben
Verantwortung übertragen
Stellung beziehen
Unterstützung bieten
Positiver Nutzen fördern

Beispiel
Online-Konflikt

Sicht der Jugendlichen

Spass-Streit
Meinungsverschiedenheit
Streit
Mobbing

Sicht Erwachsene

Cybermobbing



Wenn etwas passiert?

Informieren
meinst du genau? Ist das Material bewusst auf
Hand? Warum? Willst du das? Besteht

Hilfe bekommen

www.Klicksafe.de
www.saferinternet.at
www.doi.medienblog.ch

Unterstützung bieten
Positiver Nutzen fördern

"Wenngleich Unterschiede zwischen den Generationen normal und selbstverständlich sind, wird deutlich, dass die hier skizzierte Kluft auch problematische Facetten hat. Da Erwachsene selbst dann nicht als ansprechbar gelten, wenn Unterstützung gebraucht wird, trennt sie nicht nur Generationen, sondern auch potenziell Hilfesuchende von potenziell Helfenden, wie Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen oder anderen erwachsenen Bezugspersonen"

"Jugendliche und ihre Perspektive auf
Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten"
JFF München S. 54

Wie über Mediennutzung sprechen?

von sich sprechen (nicht nur ausfragen)

eigene positive wie negative Erfahrungen erzählen

Expertenwissen der Jugendlichen nutzen

Zuhören, ohne gleich zu urteilen

bei Klärungsbedarf: gezielt und direkt fragen, nachfragen

Begriffe

Mediengerät: Mit diesem werden Medien genutzt

Medium / Medienform: z.B. Text, Bild, Ton, Video

Medieninhalt : z.B. Geschäftsberichte, Liebesbriefe, Dokumentation von Freizeit

Medienverhalten: Wie und wie viel nutzt eine Person Medien, welche Formen, welche Inhalte etc.

Schule

Medienbildung

- Wie funktioniert es
- Hintergründe
- Gesellschaftliche Werte
- Faktenwissen
- Berufsvorbereitung

LP21



Wohnen

Medienerziehung

- Wertevermittlung
- Kulturelle Vermittlung
- Alltagsbewältigung

Nutzungsvertrag



Freizeit

Medienpädagogig

- Spielerische Auseinandersetzung
- Kreatives Gestalten
- Alltagsbewältigung

MP Apps, Freizeitgestaltung



LP21

1 | Medien

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.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

2 | Informatik

1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt beschreiben, strukturieren und auswerten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemlösungen analysieren, einfache Lösungswegmodelle beschreiben und in Programmen umsetzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler verstehen Algorithmen und Verfahrenswegmodelle als Elementarbausteine des Systembaus und können sie mithilfe einer visuellen Darstellung darstellen.

1	1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt beschreiben, strukturieren und auswerten.
2	2. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemlösungen analysieren, einfache Lösungswegmodelle beschreiben und in Programmen umsetzen.
3	3. Die Schülerinnen und Schüler verstehen Algorithmen und Verfahrenswegmodelle als Elementarbausteine des Systembaus und können sie mithilfe einer visuellen Darstellung darstellen.
4	4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

1 | Medien

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.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

2 | Informatik

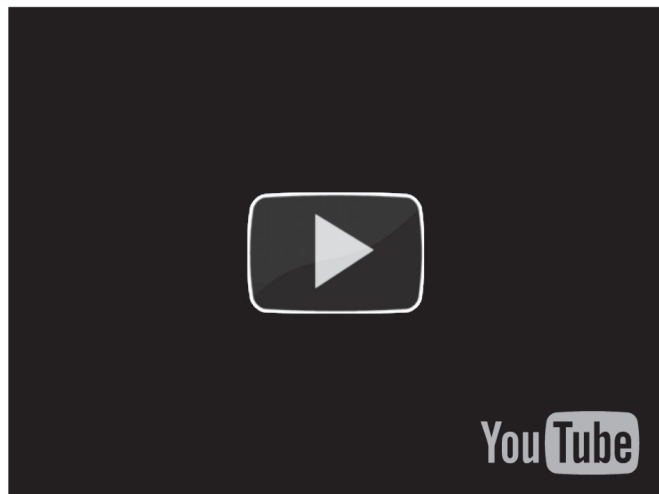
1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

1	a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Mediene Erfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).	D.4.C.1.a
2	b » können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.	
	c » können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).	NMG.7.1.e
3	d » können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).	
	e » können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). » können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).	
	f » können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).	

Nutzungsvertrag



Wenn etwas passiert?

Sich Informieren

Was meinst du genau? Ist das Material bewusst auf dem Handy? Warum? Wolltest du das? Besteht Gruppendruck? Was ist spannend daran?

Überlegen

Warum berührt es mich? Habe ich eigene Anknüpfungspunkte? Wo liegt das Problem? Was möchte ich vermitteln? Wo sind meine Grenzen?

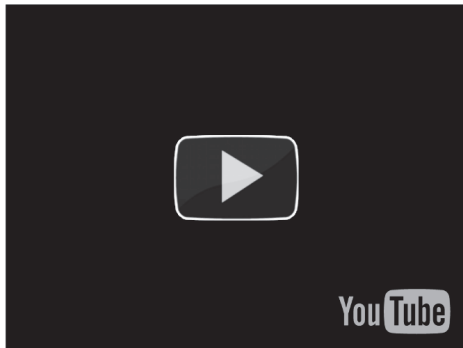
Verhandeln

Versteh ich dich richtig....? Eigene Grenzen mitteilen. Gesetzlicher Rahmen erklären, Meinung anhören.

Regeln

Ab,achungen treffen, Kontrolle definieren, Sanktionen abmachen

MP Apps, Freizeitgestaltung



Unterrichtsgestaltung



<https://www.uiladiseule.ch/>

1. Zyklus
KG 1.-2. Klasse Primarschule



www.bee-bot.us



Medienprofis-Test.ch



Programmieren für Kinder

2. Zyklus

3.-6. Klasse Primarschule



internet-abc.de



3. Zyklus
1.-3. Klasse Sekundarstufe 1

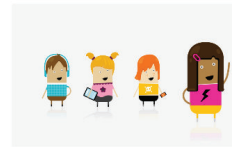




<https://www.ulladieeule.ch/>



www.bee-bot.us



Medienprofis-Test.ch



<https://scratch.mit.edu/>

<https://code.org/>

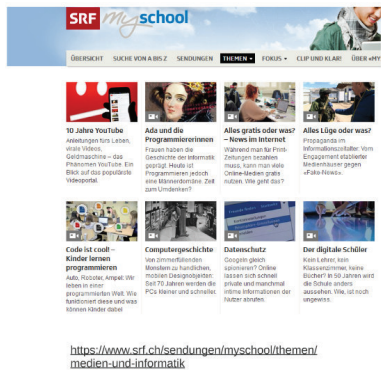
Programieren für
Kinder



internet-abc.de

1. Zyklus
KG 1.-2. Klasse Primarschule

2. Zyklus
3.-6. Klasse Primarschule



3. Zyklus

1.-3. Klasse Sekundarstufe 1



Links

Bericht EKKJ
<https://ekkj.admin.ch/publikationen/berichte/>

Leitfaden digitale Medien in der OJA
https://wiki.doj.ch/wiki/Digitale_Medien_in_der_OKJA

Blog der Fachgruppe digitale Medien in der OJA
<https://doj.ch/medienblog/>

Studie
<http://www.generationsmartphone.ch/>

Studie
<http://www.eukidsonline.ch/>

Linksammlung
<http://www.laurentsedano.ch/sammlungunterrichtsmaterial/>

Studie und Material
<https://www.mekis.ch/>

Studie Onlinekonflikte
http://www.institut-medienpaedagogik.de/index.php?id=98&tx_ttnews%5Btt_news%5D=80&cHash=a2965238cf0b2514bab91d3c69f461ba

Laurent Sedano

[@SedanoLaurent](#)



[Facebook.com/laurent.sedano](#)



[www.KOPF-STAND.ORG](#)

Blog

[www.laurentsedano.ch](#)

**KOP
F—STA
ND.
ORG**