



Kurzinformationen:

Themenbereich:	Digitale Medienwelten Jugendlicher II
Unterrichtsfächer:	- Deutsch, Sozialkunde, fächerübergreifend
Zielgruppe:	ab Klasse 5
Zeitraum:	je nach Ausgestaltung mehrere Unterrichtsstunden / Projektwoche
Vorbereitungszeit:	30 Minuten
Materialien:	- Materialien werden im Unterricht selbständig erarbeitet - Internetquellen, die im Text angegeben werden
Technische Ausstattung:	- Computerraum mit Internetzugang (für die Internetrecherche) - Flipcharts oder Tafel
Autor / Copyright / Ansprechpartner:	- Institut <i>Spielraum</i> , Fachhochschule Köln
Hinweis auf dokumentierte Durchführung des Moduls:	

Lernziel:

Der Medienkonsum von Jugendlichen ist oft Anlass für Diskussionen und Auseinandersetzungen innerhalb der Familie. Eine zu hohe Handyrechnung, der ewig laufende Fernseher und das „Abhängen“ vor dem Computer oder der Videospielkonsole wird von Eltern beanstandet.

Im ersten Teil der Unterrichtsreihe (Digitale Medienwelten Jugendlicher I) haben sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinandergesetzt, es reflektiert und Gründe für ihren Konsum genannt.

In dieser Unterrichtsreihe sammeln die Schüler die von Eltern formulierten Sorgen und Argumente gegen einen zu ausgeprägten Medienkonsum. Als Vorbereitung auf eine konstruktive Auseinandersetzung überlegen sich die Schüler, wie sie (ihren) Eltern einen Einblick in ihre Medien- und Spielwelten geben können. Die Schüler reflektieren ihr eigenes Medienverhalten und erarbeiten in Arbeitsgruppen Möglichkeiten, anderen ihre Motive für die Mediennutzung zu verdeutlichen.

Kurzbeschreibung des Moduls:

Der zweiten Teil der Unterrichtsreihe „Digitale Medienwelten Jugendlicher II“ greift den Medienalltag der Jugendlichen auf und fragt nach möglichen Problemen in der Familie, die auf den Medienkonsum der Jugendlichen zurückzuführen sind.

Ein weiterer zentraler Punkt ist die Vorbereitung eines „Eltern-Medien-Trainers“. Aufgeteilt in die Arbeitsgruppen „Handy“, „Fernsehen/DVDs“, „Computer- und Videospiele“ und „Internet/Chatten“ erarbeiten die Schüler Ideen, wie sie (ihren) Eltern die Faszination, Chancen aber auch Risiken der jeweiligen Mediennutzung begreifbar machen können.

Ablauf der Unterrichtsreihe

Vorbereitung:

Anmerkung: Wird diese Unterrichtsreihe im Anschluss an „Digitale Medienwelten Jugendlicher I“ durchgeführt, so braucht es keine erneute Vorbereitung.

Wird diese Unterrichtsreihe separat durchgeführt, kann derselbe Einstieg wie im ersten Teil gewählt werden:

Als Einstimmung in den Themenkomplex „Digitale Medienwelten Jugendlicher II“ bietet sich die jährlich erscheinenden JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest an. Hier werden u.a. Daten zur Medienausstattung, Medienbindung, Medienfunktion, Computer- und Internetnutzung Jugendsicher präsentiert.

[Jim Studie 2007: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf>]

Einzelne Ergebnisse der JIM-Studie werden vom Lehrer vorgestellt oder von Schülern im Rahmen von Referaten präsentiert.

Vertiefung des Themas:

Die Schüler formulieren mögliche Elternsorgen in Bezug auf die Mediennutzung Jugendlicher.

Die Schüler können aber auch von ihren eigenen Erfahrungen berichten. In welchen Situationen wurde ihr Medienkonsum oder Medienverhalten von den Eltern angesprochen, kritisiert oder reglementiert? Was sagen die Eltern, welche Argumente oder auch Sorgen werden von den Eltern formuliert?

Die Aussagen der Schüler werden an der Tafel gesammelt und gemeinsam geclustert.

Ergänzung: Als weitere Methode kann hier auch eine Passantenbefragung eingebaut werden. Mit Aufnahmegerät und Mikrophon ausgerüstet, befragen die Schüler Passanten und sammeln auf diesem Wege weitere Aussagen, welche sie zudem in eine möglichen Projektdokumentation einbauen können.

Beispiel für ein Tafelbild:

Handy	Fernsehen / DVDs	Computer- und Videospiele	Internet / Chatten
Wozu brauchst du denn eigentlich immer wieder neue Klingeltöne?	Immer läuft der Fernseher, warum gehst du nicht mal raus und machst was Sinnvolles?	Du hockst ja nur noch vor dem Computer, muss das sein?	Ihr habt euch doch eben noch gesehen, warum müsst ihr jetzt schon wieder chatten?
Hast du auch so Gewaltvideos, von denen die im Fernsehen mal berichtet haben?	Was findest du eigentlich so toll an diesem „Schwammkopf“ oder wie der heißt?	Musst du immer Krieg spielen? Was findest du daran so gut?	Schreibst du eigentlich nur deinen Freunden oder auch anderen?
Wenn die nächste Rechnung wieder so hoch ist, kommt das Handy weg.	Was sind das eigentlich für Filme, die du dir mit deinen Freunden dauern anschaust und woher habt ihr die eigentlich?	So geht das nicht weiter mit deinem Computerspiel, du hast ja noch nicht mal Zeit, mit uns zu essen.	Was machst du eigentlich die ganze Zeit im Internet? Ich glaube dir nicht, dass das nur für die Schule ist.

Aus den an der Tafel durch das Clustern entstandenen Themengruppen lassen sich nun Arbeitsgruppen zu den unterschiedlichen Medien bilden.

Anmerkung: Gibt es Schüler in der Klasse, bei denen weder Handy, Fernsehen oder Computer und Internet eine wesentliche Rolle in ihrem Alltag spielt, so können diese Schüler eine weitere Gruppe bilden. Diese stellt ihre favorisierten Freizeitaktivitäten vor. So kann eine Übersicht mit möglichen Alternativangeboten entstehen, von der auch die übrigen Schüler profitieren.

Motive für die Mediennutzung

In den Arbeitsgruppen überlegen sich die Schüler, wie sie (ihren) Eltern veranschaulichen können, welche Bedeutung das jeweilige Medium in ihrem Alltag besitzt. Wieso brauchen einige nach der Schule erst einmal Zeit für ihre Computerspiele, weshalb chatten andere am Liebsten stundenlang und warum ist es für andere Jugendliche unvorstellbar, auf ihr Handy verzichten zu müssen?

Die Schüler tauschen sich untereinander aus und beginnen damit, ihre persönlichen Motive für die Mediennutzung zu erkennen und zu formulieren.

Neben den Motiven, wann und weshalb die Medien von den Jugendlichen genutzt werden, sollten sie auch die Bedeutung und den Stellenwert in ihrem Alltag benennen. (z.B. Sozialer Status, Gruppenzwang in der Peer-Group etc.)

Jugendliche und Eltern im Dialog

Im Folgenden überlegen die Schüler innerhalb der Arbeitsgruppe, wie es gelingen kann, anderen, insbesondere Eltern, die Motive für ihre Mediennutzung deutlich zu machen. Ergebnisse und Überlegungen werden von den Schülern festgehalten.

Ein Weg könnte es sein, den Eltern anzubieten, sich einmal die Lieblingssendung oder das aktuelle Computerspiel mit anzuschauen, sich erklären zu lassen, worum es dort geht. Ein anderer Herangehensweise bestünde in dem Angebot an die Eltern, einmal ihre Sorgen bezüglich des Medienkonsums der Jugendlichen aufzuschreiben. Hier kann der folgende kurze Fragebogen genutzt werden. [Link auf Fragebogen]

Als Hausaufgabe erproben die Schüler ihre Methode an den eigenen Eltern und berichten in der folgenden Unterrichtsstunde über die gesammelten Erfahrungen.

Als Alternative oder Ergänzung bietet es sich an, mit der gesamten Klasse eine Art Eltern-Medien-Training vorzubereiten und durchzuführen.

Eltern-Medien-Training

Ein Eltern-Medien-Training wird als spezielles Angebot im Rahmen eines Elternsprechtages, eines Elternabends oder als eigenständige Veranstaltung geplant und durchgeführt. Die einzelnen Arbeitsgruppen präsentieren hier ihre Ergebnisse und bereiten spezielle Angebote vor. Was im Einzelnen angeboten wird, entscheiden die Schüler selber. Die von den Eltern ausgefüllten Fragebögen bieten hier viele Anhaltspunkte.

Beispiele:

Arbeitsgruppe Handy

- Schüler könnten Vor- und Nachteile verschiedener Handyverträge oder pre-paid-Systemen vorstellen und Eltern beraten
- Die Schüler könnten demonstrieren, welchen Funktionsumfang ein modernes Handy besitzt: Eine Foto- und Videokamera mit mp3-Player, Aufnahmegerät, Navigationssystem und sogar Telefonfunktion...
- Im Dialog wird sich herausstellen, welche Funktionen die Eltern an ihrem eigenen Handy nutzen (würden).
- In einem Handykurs könnten sich Eltern zeigen und erklären lassen, wie ihr Handy funktioniert, welche Funktionen sie bislang nicht genutzt haben.
- Ergebnisse eines Handyvideowettbewerbs könnten vorgeführt werden.
- In einem Klingelton-Workshop lernen Eltern (und auch Schüler), wie man sich mit kostenloser Software (z.B- Ringtone Maker 2006 silver von Magix) einfach den Lieblingssong in einen eigenen Klingelton verwandelt.

Arbeitsgruppe Fernsehen

- Eltern können Aussagen zu ihren Lieblingsserien und eigenen Fernsehgewohnheiten aufschreiben und berichten, welche Rolle das Fernsehprogramm in ihrer Jugend gespielt hat.

Thema: Digitale Medienwelten Jugendlicher II

- Ein denkbares Ergebnis der Arbeitsgruppe „Fernsehen“ könnte aufzeigen, dass sich nach einem Stundenplanwechsel auch die vermeintliche Lieblingssendung ändert. Möglicherweise bestimmt der Sendetermin mit, welche Serien geschaut werden. Und kann es nicht so sein, dass es bei den Eltern ähnliches zu beobachten gibt? Vielleicht liegen „Eine schrecklich nette Familie“ oder „Yu-Gi-Oh!“ für Jugendliche genauso günstig wie „Unter uns“ oder „Marienhof“ für Erwachsene. Die einen kommen mittags aus der Schule, die anderen am frühen Abend von der Arbeit – beide nutzen das Fernsehprogramm zur Entspannung.

Arbeitsgruppe Computer- und Videospiele

- Schüler aus der Arbeitsgruppe „Computer- und Videospiele“ können beispielsweise ihre Lieblingsspiele vorstellen (hier sollte natürlich auf die USK-Alterskennzeichnung geachtet werden) oder recherchieren im Internet nach kostenlosen Spielvarianten, die sich eignen, Nichtspielern die Faszination des Computerspielens nahe zu bringen.
- Eine Eltern-LAN-Party wird vorbereitet und organisiert. Bei diesem speziellen Angebot bekommen die Eltern die Möglichkeit, sich von computerspielerfahrenden Schülern Spiele erklären zu lassen und selber einmal der Reiz des vernetzten Spielens kennen zu lernen.
- Eine Computerspiel-Olympiade zeigt an mehreren Spielstationen unterschiedliche Spielformen. Eltern und ggf. Mitschüler (und natürlich auch immer Lehrer) sind eingeladen, in einer Art Mehrkampf an verschiedenen Spielen Punkte zu sammeln. Als Belohnung gibt es ähnlich anderer Wettbewerbe für alle eine Urkunde.
- Der Zugang zur Spielwelt der Jugendlichen scheitert oft an der Handhabung. Die Spielekonsole Wii bietet einen leichten und innovativen Zugang. Spezielle Spiele wie Wii-Sports- oder WiiFit könnten ebenfalls Spielestationen in einem Turnier oder Einzelstationen darstellen.

Arbeitsgruppe Internet / Chatten

- Die Internetgruppe stellt wichtige Verhaltensregeln im Umgang mit dem Internet zusammen. Im Internet selber finden sich hier viele Tipps. Passende Broschüren können bei vielen Institutionen kostenlos bestellt und entsprechend ausgelegt werden.
- Schüler „übersetzen“ die gebräuchlichsten Emoticons oder oft in Chats genutzte Abkürzungen und erstellen hierzu eine Liste oder ein Handout für die Eltern
- Die Arbeitsgruppe lädt Eltern in einen Chat ein und diskutiert anschließend über die gemachten Erfahrungen
- Die Schüler stellen den Eltern Programme vor, welche die Onlineverweildauer aufzeichnen. Wenn die Eltern mögen, können sie gemeinsam mit ihren Kindern so ihre jeweiligen Nutzungszeiten vergleichen

Zeitliche Struktur der Unterrichtseinheit im Überblick

UE 1 (90 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Sammlung formulierter Elternsorgen- Clustern der Aussagen- Bildung von Themen- bzw. Arbeitsgruppen
UE 2 (90 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Überlegungen werden gemacht, wie man den Eltern, das jeweilige Medium näher bringen kann- Als möglicher erster Schritt werden die Überlegungen zu Hause an den eigenen Eltern erprobt
UE 3 (90 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Vorbereitung auf das „Eltern-Medien-Training“
UE 4 (90 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Abschluss der Vorbereitungen. Organisation und Werbung für das „Eltern-Medien-Training“- Zusammenstellung von Infomaterial / Zusammenfassung und Visualisierung der bisherigen Ergebnisse- ggf. Planung eines Rahmenprogramms (Diskussionsrunde, Einladung von Referenten, Podiumsdiskussion)
„Eltern-Medien-Training“	<ul style="list-style-type: none">- Durchführung des „Eltern-Medien-Training“
UE 5 (45 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Auswertung des „Eltern-Medien-Training“,- Bericht der Schüler, ob sich der mediale Familienalltag verändert hat

Material / Arbeitsblätter:

Vorlagen für Referatsthemen können je nach Ausgestaltung der Unterrichtseinheit aus den folgenden Lehrermaterialien bezogen oder frei gestaltet werden.

Lehrermaterial:

JIM-Studie 2007 (Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest:

<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf> [21.06.2008 18:42]

www.chatten-ohne-risiko.de

Quellen für Verhaltensregeln und Tipps rund um das Internet:

Hier werden beispielsweise moderierte Chats vorgestellt; Links zu anderen hilfreichen Webseiten gegeben und es können hier auch Informationsbroschüren eingesehen und bestellt werden.

<http://chatten-ohne-risiko.de/>

www.internauten.de

Informations- und Schulungsmaterial rund um das Thema Sicherheit im Netz

<http://www.internauten.de/>

www.klicksafe.de

Hier finden sich umfangreiche Infos für Eltern und Pädagogen zum Thema Online-Spiele, aber auch vieles rund um das Thema Sicherheit im Internet.

<http://www.klicksafe.de/>

Institut Spielraum

Basiswissen Computer- und Videospiele; weiteres Schulungsmaterial und Unterrichtseinheiten Computer- und Videospiele

<http://www.fh-koeln.de/spielraum>

Emoticons

Siehe beispielsweise:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Emoticon>