

**Lernen mit und über Medien  
von Digitalisierung und kindlichen Medienwelten**

- (anschließend) individuelle Fragen aus der Elternschaft -

07. Februar 2018

Ingo Kriebisch, Referatsleiter Medienpädagogik/LI

## Und Sie so?



[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Family\\_watching\\_television\\_1958.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Family_watching_television_1958.jpg)

- Wer kann nicht mehr auf sein Smartphone verzichten?
- Wer lässt sich durch Assistenzsysteme im Auto helfen?
- Wer von Ihnen ist täglich online?
- Wer spielt gerne Computerspiele?



# Agenda



# Papstwahl 205



## 2013 – die Digitalisierung geht nicht wieder weg



# Digitalisierung umfasst alle Lebensbereiche und -phasen



Das Digitale "stirbt nicht" - QR-Grabsteine

„medienspezifisch“ (z.B. Hypertexte)  
mit (un-)mittelbarer Rückmeldung  
gemeinsam (a)synchron  
„Schreiben“ durch Wischen, Fotografieren

Schreiben mit Datenaggregation -  
(k)eine gute Idee?



Quelle: CCO <https://www.3dman.eu/?l=de> 2017

"Schreiben"  
durch  
sprechen



Quelle: CCO <https://www.3dman.eu/?l=de> 2017

**ALLE VARIATIONEN SOLLTEN MIT  
IHREN POTENZIALEN FÜR DAS LERNEN  
UND IHREN HERAUSFORDERUNGEN**

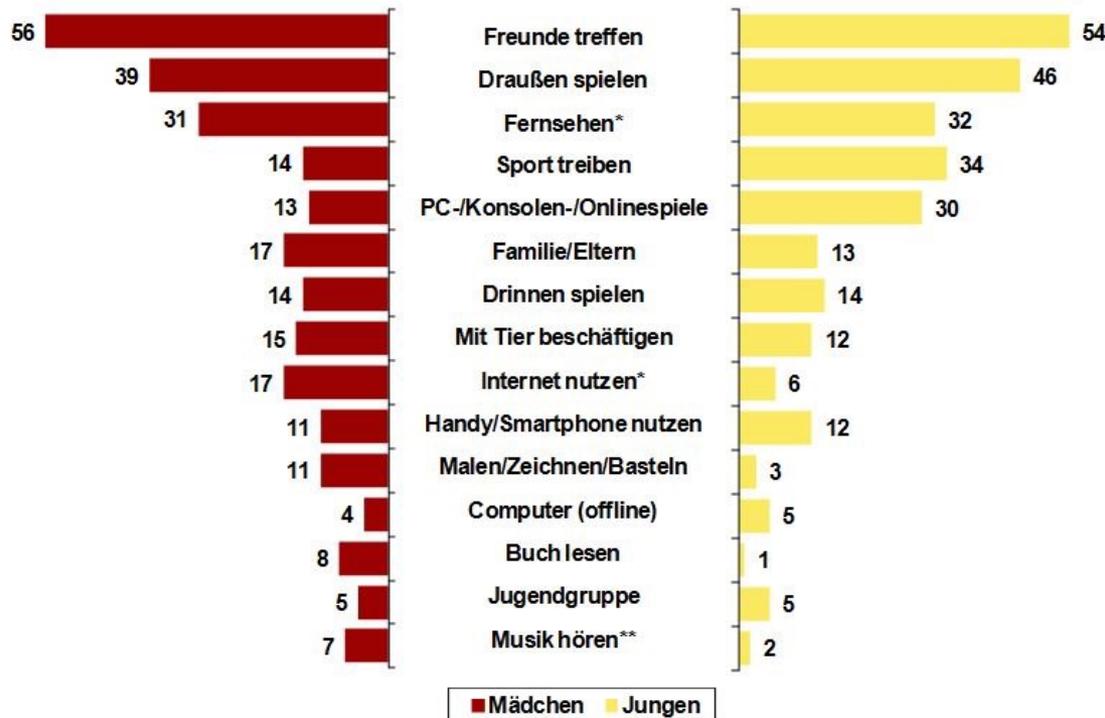
**EINBEZOGEN BZW. THEMATISIERT  
WERDEN!**

# Vor der „Problemkerze“ - Top-Freizeitaktivitäten der 6-12-Jährigen

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

## Liebste Freizeitaktivitäten 2016

- bis zu drei Nennungen -

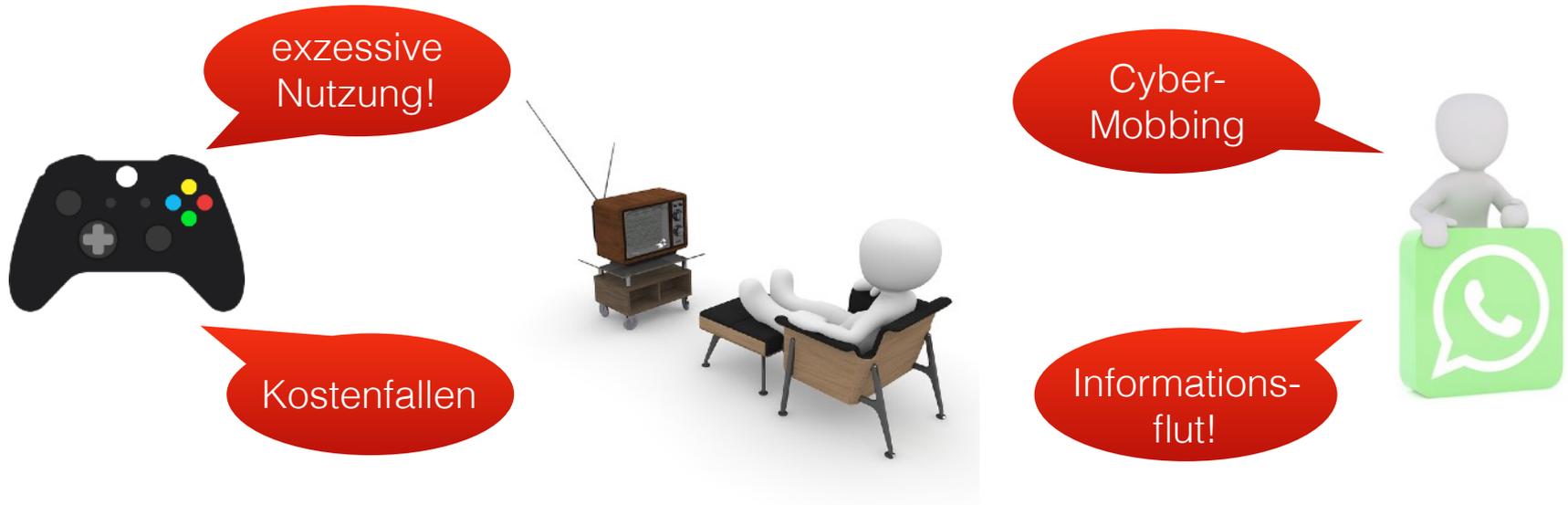


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %  
 \*egal über welchen Verbreitungsweg, \*\*egal ob über CD, MP3-Player, Internet etc.

Basis: alle Kinder, n=1.229

**ANALOGE FREIZEITAKTIVITÄTEN SIND NOCH IMMER STARK VERTRETEN!  
 ANGEBOT/ATTRAKTIVITÄT ZUGLEICH EIN SCHLÜSSEL ZU REDUZIERTER MEDIENNUTZUNG**

# Darf ein Fernseher im Kinderzimmer stehen?



<https://pixabay.com/en/controller-gamepad-xbox-video-games-1827840/>

Quelle: CCO <https://www.3dman.eu/?l=de> 2017

„WENN SIE WOLLEN, DASS IHR KIND IN DER SCHULE EINE NOTE SCHLECHTER WIRD, SCHLECHTER SCHLÄFT UND UNGEEIGNETE INHALTE SIEHT - DANN, JA!

(O-TON: M. SANNMANN, LIF 15)

WIR HABEN KAUM DIE WAHL, OB KINDER DIESEN PROBLEMEN BEGEGNEN, WIR HABEN NUR DIE WAHL, WO, WANN UND IN WELCHER INTENSITÄT DAS GESCHIEHT!

# Herausforderungen rund um die Spiele



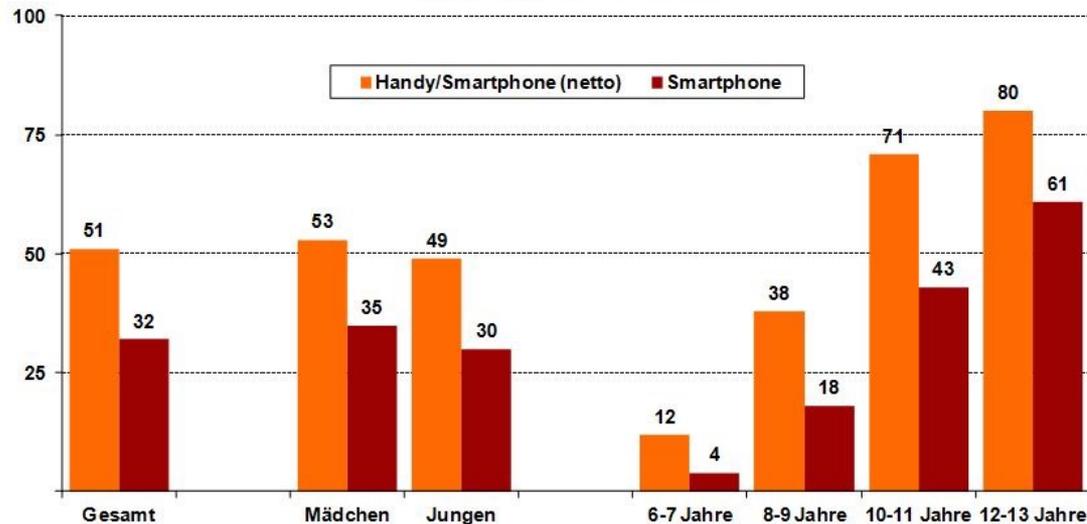
ERLAUBEN SIE NUR ALTERSGERECHTE SPIELE UND INHALTE  
REDEN SIE GEMEINSAM ÜBER DIE (SPIEL)INHALTE  
SPIELEN SIE ZUSAMMEN/SCHAUEN SIE ÜBER DIE SCHULTER



# Smartphonebesitz der Zielgruppe

## Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016

- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent  
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

DIE DIGITALE AUSSTATTUNG VON KINDERN  
WIRD IMMER WENIGER EINE FRAGE DES GELDBEUTELS

NAHEZU +100% SEIT 2014 / AKTUELL > 95% BEI 12-19-JÄHRIGEN

# Ich bin ein Smartphone und kein Handy!

Was bedeutet das für Eltern?

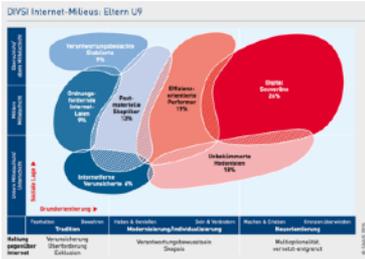


Quelle: Marcela Palma, flickr 2013 / CC BY-NC-SA 2.0

- eine Uhr und ein Wecker
- ein Navi und ein Kompass
- eine Zeitung und eine Bücherei
- eine Videokamera und ein Audiorekorder
- ein Arbeitsblatt und ein Vokabeltrainer
- eine Zettelablage und ein Taschenrechner
- eine Musiksammlung
- ein Radio und ein Fernseher
- eine Videothek und ein Sexshop
- ein Reise- und ein Wettbüro
- eine Spielekonsole
- eine Selbsthilfegruppe
  
- und noch 100+ Lernwerkzeuge mehr
  
- ... und dann auch noch Zugang zum Internet und zum virtuellen Klassenraum!

**DAS „GESCHENK SMARTPHONE“ - MUSS VON ELTERN AKTIV BEGLEITET WERDEN.**

**DER ÜBERGANG ZUR WEITERFÜHRENDEN SCHULE IST AUS MEDIENPÄDAGOGISCHER SICHT EIN GUTER ZEITPUNKT.**



# WIDER DER DIGITALEN SPALTUNG!

- ZIELPERSPEKTIVEN BEIM LERNEN MIT UND ÜBER MEDIEN -

Quelle: DIVSI: U9-Studie

**aktiv/  
produzierend**

„Ich hab` ein Video mit Dir mit `nem coolen Song bei YouTube eingestellt!“

„Meine Klasse hat interaktive Übungen mit lizenzfreier Software erstellt und dazu CC-Materialien benutzt!“

**passiv/  
konsumtiv**

„Ich schau` mir Blockbuster ab 18 mit meiner kleinen Schwester an!“

„Ich nutze das Internet als Informationsquelle - überprüfe dabei aber immer die Quellen.“

**verantwortungslos/  
unbedarf/ ahnungslos**

**verantwortungs-(bewusst)/  
informiert/ kritisch**

**LERNEN ÜBER MEDIEN UND AKTIVE MEDIENARBEIT IN DER SCHULE  
SIND MIT BLICK AUF DIE CHANCENGERECHTIGKEIT NOTWENDIGER DENN JE!**

## Internet-ABC >>>



Quelle: [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

## Potenziale digitaler Medien für das Lernen

(nach Prof. Beat Döbeli 2017)

- 👍 Multimedialität
- 👍 sofortige/sanktionsfreie Rückmeldungen
- 👍 aktuelle/subjektive Inhalte
- 👍 erweiterte individuelle Lernzeiten

**INFORMATIONSKOMPETENZ ( = KMK: SUCHEN, VERARBEITEN, AUFBEWAHREN)**

**IST EIN WICHTIGER „TÜRÖFFNER“**

**FÜR DEN FACHLICHEN KOMPETENZERWERB MIT DIGITALEN MEDIEN!**

**1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet**

- Unterwegs im Internet – so geht's!
- Suchen und Finden im Internet
- So funktioniert
- Mobil im

Suchen, Verarbeiten  
& Aufbewahren

**2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden**

- E-Mail und Newsletter – Post für dich
- Chatten und Text
- Soziale Netzwerke

Kommunizieren  
& Kooperieren

**3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich**

- Lügner und Betrüger im Internet
- Viren und andere Computerkrankheiten
- Werbung

Schützen & sicher Agieren  
Analysieren & Reflektieren

**4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet**

- Text und Bild – kopieren und weitergeben
- Medien und Multimedia im Internet

Produzieren &  
Präsentieren

Problemlösen & Handeln

Quelle: [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

**DIE LERNMODULE DES INTERNET-ABC FÖRDERN „DIGITALE“ KOMPETENZEN  
IN ALLEN KOMPETENZDIMENSIONEN DES KMK-KOMPETENZMODELLS!**



Quelle: CCO <https://www.3dman.eu/?l=de> 2017

- 👍 **bewerten die Gestaltung**
- 👍 **benennen und wählen aus**
- 👍 **gestalten kleine Medienprodukte**

WER LERNEN MIT MEDIEN ZUR „GELEBTE PRAXIS“ MACHT UND OFT MIT DEM LERNEN ÜBER MEDIEN VERKNÜPFT, ERNTET FACHLICHE UND „DIGITALE“ KOMPETENZEN!

# Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern

FORTBILDUNG MEDIENPÄDAGOGIK HAMBURGER MEDIENPASS FÜR ELTERN

Gefällt mir Twittern +1 Drucken

## Für Eltern: Kontakte, Beratungen, Sicherheitseinstellungen

 Medienkompetenzförderung kann nur im Zusammenspiel von Schule und Elternhaus gelingen. Wir haben deshalb zu jedem Modul ausgewählte Elternratgeber und diese Kontakte zusammengestellt.

**Kontakte & Beratungen**

 Im [Suchtpräventions](#) Landesinstitut für Lehrer, Schulentwicklung und SchülerInnen und Schulpädagoginnen zum Thema Computerverhalten Beratung.

### MATERIALIEN & RATGEBER

 **Hamburger Medienpass**  
Startseite

 **Computerspiele**  
Informationen für Eltern

## Informationen für Eltern: Computerspiele



Wir haben hier ausgewählte Materialien zum Thema Computerspiele - zwischen Faszination und Risiko - zusammengestellt.



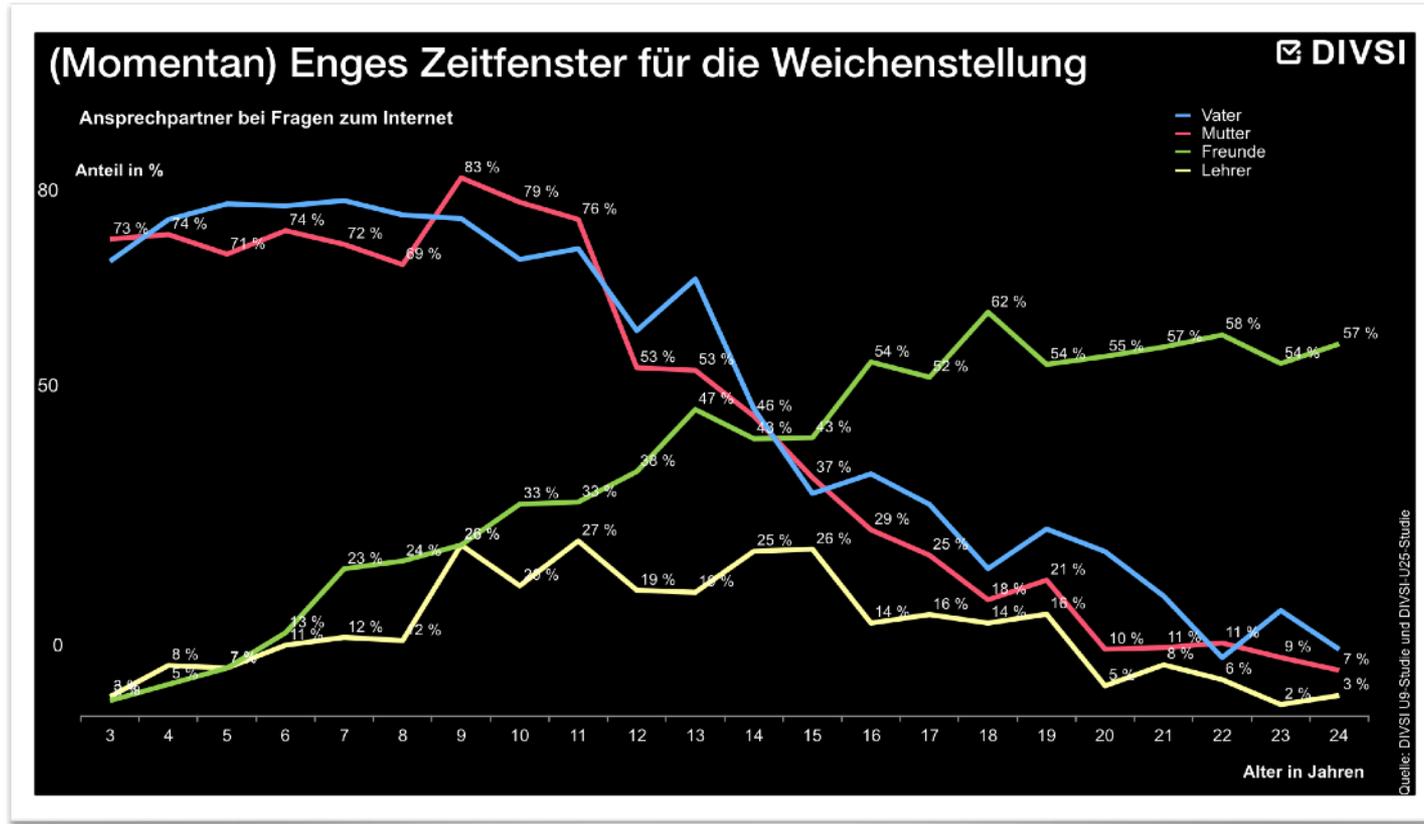
Stadt Köln (Hrsg.) (2013): **Spiel- und Lernsoftware: pädagogisch beurteilt.** In dieser jährlich erscheinenden Broschüre werden aktuelle Computerspiele pädagogisch bewertet und Empfehlungen für das geeignete Spielalter gegeben. Weitere Informationen finden Sie auf der Website der [Stadt Köln](#).

 Startseite

 **Computerspiele**  
Informationen für Eltern

 **Datenschutz & soziale Netzwerke**  
Informationen für Eltern

 **Urheberrecht**  
Informationen für Eltern



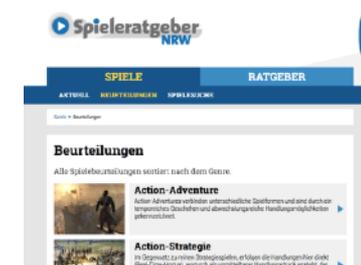
Quelle: J. Schmölz, DIVSI. Vortrag im LI HH 2017

IN DER SCHULE, IN BILDUNGSEINRICHTUNGEN UND VOR ALLEM ZU HAUSE MÜSSEN DIE HERAUSFORDERUNGEN IN FORM EINES OFFENEN DIALOGS BEGLEITET WERDEN.

# Top 10 - Tipps für Eltern rund um Computerspiele

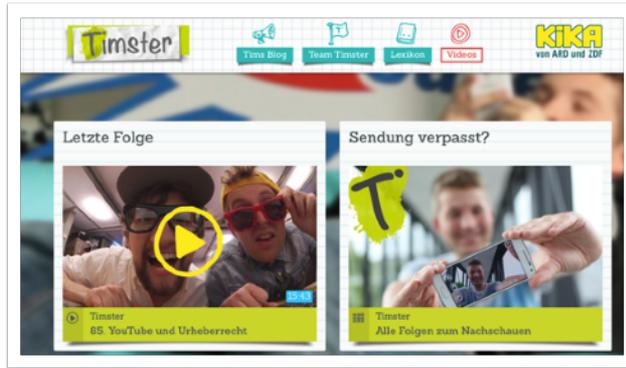
(nach: klicksafe: Digitale Spiele. Tipps für Eltern)

1. Zeigen Sie Interesse und spielen Sie mit Ihrem Kind!
2. Beachten Sie Spiele auf mobilen Geräten!
3. Vereinbaren Sie Regeln, z.B. mit dem Mediennutzungsvertrag!
4. Achten Sie auf Alterskennzeichnungen!
5. Seien Sie Vorbild und bieten Sie Alternativen!
6. Sprechen Sie sich in der Eltern- und Nachbarschaft ab!
7. Orientieren Sie sich an Zeitvorgaben und Spielempfehlungen!
8. Handeln Sie bei Anzeichen von exzessivem Computerspielen!
9. Sensibilisieren Sie Ihr Kind für Kostenfallen!
10. Sensibilisieren Sie Ihr Kind für Datenfallen!



# Mediennutzung und Medienausstattung

## Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern



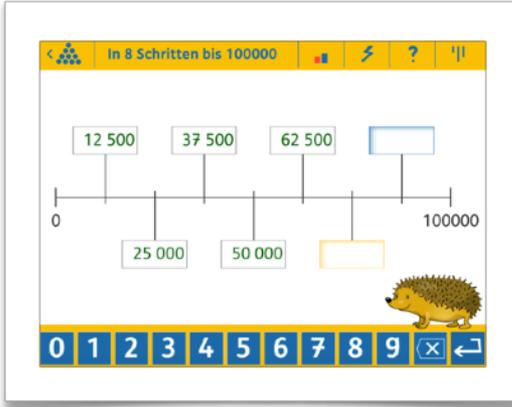
## Tipps für Kinder, Jugendliche (und Erwachsene)

- möglichst selbstgewählte Fantasienamen für Dienste nutzen
- soziale Anwendungen von anderen Anwendungen im Netz trennen, d.h. jedem Dienst ein unterschiedliches Passwort zuordnen.
- Auf Datenbeschränkung, z.B. Kontaktdaten blocken, achten.
- Daumenregel beachten: „Wenn es nichts kostet, bezahlt man mit seinen Daten!“
- Auf Datensparsamkeit achten (= Minimalprinzip: nur Pflichtfelder mit “\*“)
- Frage beantworten, ob man diese Daten in der Fußgängerzone aushängen würde
- Sichere Passwörter verwenden!



# Lernsoftware Grundschule? / App-Programmierung

## Fragen - Antworten



### 1.1 Katzen App: Start

**APP CAMPS**

- **Link zum App Inventor:** <http://appinventor.mit.edu>
- **Neues Projekt:** Projects → Start new project
- **Hinweis:** Projekte werden automatisch gespeichert.

**Was passiert hier?**

Links siehst du das Design der App und die Komponenten, die du benötigst: 1 Button, 1 Label, 1 Sound. Eigenschaften kannst du in den „Properties“ ändern, z.B. Image, Schriftgröße und Text des Labels.

Den ersten Programmierblock siehst du unten. Wenn der Button geklickt wird, wird der Sound abgespielt und der Text des Labels geändert.

```

when Button1 Click
do
  call Sound1 Play
  set Label1 text to "Danke! Mauuu!"
  
```

**Tipp:** Um Bilder und Sounds zu nutzen, musst du diese zuerst hochladen. Achte bei der Sound Datei (miau.mp3) darauf, dass sie die Dateiendung mp3 hat.

**Nächste Aufgabe:** Ändere beim Klick auf den Button nicht nur den Text des Labels, sondern auch das Bild auf dem Button. Statt einer Katze wird dann ein Hund angezeigt. Tipp: Das funktioniert ähnlich wie beim Label. Versuche es zuerst alleine. Wenn du Hilfe brauchst, schau dir Lernkarte 1.2 an.

**Du brauchst diese Komponenten:**  
 1 Button  
 1 Label  
 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: [http://bit.ly/appcamps\\_katze](http://bit.ly/appcamps_katze)

Copyright: App Camps

**Wie lange soll mein Kind am Computer sitzen? / Wieviel Bildschirmzeit ist verträglich?**

Grundschul Kinder: eine Stunde pro Tag, individuelle Lösungen/Zeiteinteilung

**Mein Kind verbringt sehr viel Zeit im Internet. Wie bekomme ich es vom PC weg?**

attraktive Alternativen schaffen: Sport, gemeinsame Ausflüge, Treffen mit Freunden

**Viele Jungs in der ersten Klasse haben bereits alle Star Wars Filme gesehen. FSK 6?**

Episode 1 (FSK 6) / Episoden 2-8 (FSK 12) / in Begleitung ok, aber 152` Länge / Handlung etc.

**Das Internet birgt so viele Gefahren. Was soll mein Kind da?**

„Mit-mach-Web“ / „Weltaneignung“ / Teilhabe / Identitätsfindung

**Welchen Filter soll ich benutzen, damit das Surfen sicher ist?**

Kinderbrowser; Systemeinstellungen

**Worauf sollte bei der Kommunikation in WhatsApp-Gruppen geachtet werden?**

**Wie kommen Gewalt- und Pornovideos aufs Smartphone?**

WhatsApp (Einstellungen: Medien nicht speichern); Snapchat, YouTube