

unterrichtspraxis

Beilage zu „bildung und wissenschaft“
der Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Baden-Württemberg

MEDIENPÄDAGOGIK - ALLE SCHULARTEN

Medienpädagogische Arbeit in der Schule

Die DIVSI-Studie von 2018 titelt „Euphorie war gestern – die ‹Generation Internet› zwischen Glück und Abhängigkeit.“ Unbestreitbar ist: Junge Menschen bewegen sich selbstverständlich in digitalen Welten und dies kann Probleme mit sich zu bringen. Der folgende Beitrag widmet sich der Frage, wie das Medienhandeln der Schüler/innen im Unterricht thematisiert und reflektiert werden kann.

Kinder- und Jugendmedienschutz in Deutschland

Es gehört zu den wesentlichen Grundannahmen des Jugendmedienschutzes, dass bestimmte Medieninhalte für Heranwachsende einer bestimmten Altersgruppe nachteilige Effekte haben können und dass zum Schutze der Kinder und Jugendlichen verschiedene Maßnahmen zu ergreifen sind. Dies umfasst einerseits regulative und andererseits pädagogische Maßnahmen, welche auf eine Förderung der Medienkompetenz abzielen. Um welche Inhalte und/oder Nutzungsformen es sich handelt, ist dabei Gegenstand gesellschaftlich-kultureller Aushandlungsprozesse, und es ist Ausdruck des gegenwärtigen Zeitgeistes, was „wir als Gesellschaft nicht gutheißen“ (von Gottberg 2013, 339). Die regulativen Maßnahmen (Altersfreigaben, Sendezeitbeschränkungen, Indizierung) haben in Deutschland eine stabile gesetzliche Grundlage (Jugendschutzgesetz für Trägermedien, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag für Telemedien, Regelungen im Strafgesetzbuch) und Zuwiderhandlungen können mit einer Geldstrafe geahndet werden (vgl. Dreyer 2013). Dem Prinzip des Minderheitenschutzes folgend, orientiert man sich bei der Prüfung von Medieninhalten an

den „gefährdungsgeneigten Jugendlichen“ (Ring/Weigand 2011, 14), welchen ein höheres Schutzbedürfnis zugeschrieben wird. Dabei hat sich ein funktionierendes System der regulierten Selbstregulierung entwickelt (vgl. zum Begriffsverständnis Junge/Psyk

2013; Seufert/Gundlach 2012, 148ff), und für die verschiedenen Medienformen gibt es Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrolle. So übernimmt u.a. die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ die Kennzeichnung von Computerspielen.



Quelle: imgao

Medien beherrschen und sich nicht beherrschen lassen

Insgesamt ist festzuhalten, dass der regulative Jugendmedienschutz in Deutschland eine hohe gesellschaftliche Anerkennung genießt, auch wenn strukturelle Schwächen zu kritisieren sind (vgl. Junge 2013, 100). Zudem muss man feststellen, dass die verschiedenen Maßnahmen - insb. Altersfreigaben und Sendezeitbeschränkungen - keinen absoluten Schutz gewährleisten. Wenn man ehrlich ist, war es jedoch zu keinem Zeitpunkt möglich, Heranwachsenden den Zugang zu Medieninhalten zu verwehren, die aus Sicht der Erwachsenen entwicklungsbeeinträchtigend sein können. Zu groß ist offenbar die Faszinationskraft, die von solchen Inhalten ausgeht, und zu leicht sind die gesetzten Hürden zu überwinden, z.B. durch ältere Freunde. Aus pädagogischer Sicht ist jedoch zu fragen, ob nicht spätestens in der Endphase der Adoleszenz ein gewisses Maß an Grenzüberschreitungen für den individuellen Entwicklungsprozess akzeptabel ist (vgl. Junge 2015, 254f).

Spätestens mit der Etablierung des Internets ist die Umgehung der Jugendmedienschutz-Maßnahmen jedoch allzu leicht geworden. Dadurch ist fraglich, ob Heranwachsende die Grenzziehungen durch den Jugendmedienschutz überhaupt noch wahrnehmen können (vgl. Junge 2015). Hinzu kommt die Problematik, dass auch jüngere Kinder mit belastenden Inhalten konfrontiert werden können, die sie nicht gezielt gesucht haben.

Es ist mittlerweile davon auszugehen, dass viele Kinder und Jugendliche Kontakt zu potentiell entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten haben und dementsprechend Fähigkeiten benötigen, um mit diesen Inhalten adäquat umgehen zu können. Somit stellt die Medienkompetenzförderung im Sinne eines pädagogischen Jugendmedienschutzes, der die regulativen Maßnahmen spätestens seit den 1980er-Jahren begleitet, eine wichtige Aufgabe dar.

Die außerordentliche Relevanz der Medienkompetenzförderung ergibt sich auch aus den Mediennutzungsgewohnheiten der Heranwachsenden. Diese beschränken sich schon lange nicht mehr darauf, Medieninhalte ausschließlich zu rezipieren, sondern sie werden stärker auch zu

Medienproduzent/innen und aktiven Akteur/innen, woraus wiederum neue jugendmedienschutzrelevante Fragestellungen resultieren. Wichtige Stichworte, die in diesem Kontext zu nennen sind, sind das Phänomen „Cybermobbing“ sowie Kompetenzen im Bereich „Online-Recherche“.

Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Wirft man einen Blick auf das Medien-nutzungsverhalten von **Grundschüler/innen** und folgt den Ergebnissen der KIM-Studie, so ist das Fernsehen weiterhin das wichtigste Leitmedium (vgl. KIM 2016, 10). Vorausgesetzt die Eltern kommen ihrer Sorgfaltspflicht nach, nutzen die Kinder hierbei ein Medium, bei welchem der regulative Jugendmedienschutz mit seinen Sendezeitbeschränkungen wirksam werden kann. Aber bereits die Hälfte der Befragten nutzt mindestens mehrmals pro Woche das Internet (ebd.) und über ein Drittel schaut sich regelmäßig Videos auf YouTube an (a.a.O., 11). Somit nutzen auch Kinder Medienformate, bei denen der Jugendmedienschutz eine eingeschränkte Wirksamkeit entfaltet, und teilweise erfolgt die Medien-nutzung ohne Aufsicht durch die Eltern (a.a.O., 14).

Bei **Jugendlichen** wird das Internet deutlich intensiver genutzt (vgl. JIM-Studie 2018, 13). Neben der Nutzung von Unterhaltungsangeboten wie z.B. YouTube, Netflix und Spotify spielen Social-Media-Anwendungen wie WhatsApp und Instagram eine sehr große Rolle (a.a.O., 35). Dies zeigt die Notwendigkeit von Maßnahmen zur Medienkompetenzförderung, denn insbesondere Social-Media-Anwendungen und selbst vermeintlich harmloses Recherchieren im Internet entziehen sich dem direkten Einflussbereich der Jugendmedienschutz-Einrichtungen. Schließlich stehen hier die Aktivitäten der Nutzer/innen im Vordergrund und Heranwachsende treten als eigenständige Akteur/innen in Erscheinung.

Verschiedene Studien haben gezeigt, dass Eltern den Umgang mit digitalen Online-Medien als Herausforderung ihres Erziehungshandelns wahrnehmen (vgl. Junge 2013; Steiner/Goldoni 2011; Wagner/Gebel/Lampert 2013). Hilfreiche Hinweise finden sie in den leicht



Quelle: imgago

Schüler/innen nutzen Medien häufig

zugänglichen Informationsmaterialien, die z.B. Initiativen wie www.klicksafe.de, www.internet-abc.de, www.handysektor.de oder die Bundesinitiative www.surfen-ohne-risiko.net online bereitstellen.

Verstärkt werden auch Schulen mit dem Medienumgang der Schüler/innen konfrontiert. Die Herausforderung ist hier noch einmal spezieller, da dieser nicht ohne weiteres in den Unterricht einbezogen werden kann.

Zwar besteht z.B. mit der 2016 in Baden-Württemberg im Bildungsplan eingeführten Leitperspektive Medienbildung prinzipiell ein geeignetes Gefäß für eine Beschäftigung mit medien-spezifischen Fragestellungen, die Umsetzung ist hier jedoch auf die Durchführung des Basiskurses Medienbildung in Klasse 5 beschränkt. Aus medienpädagogischer Sicht ist dies keinesfalls ausreichend. Ebenso wenig scheint eine Fokussierung auf regulative Maßnahmen - z.B. in Form von Handyverboten an Schulen - zielführend zu sein, weil hierdurch die lebensweltliche Relevanz der digitalen Medien ignoriert wird.

Gegenwärtig lässt sich folgendes festhalten: „Junge Menschen nutzen das Internet FÜR die Schule, aber kaum IN der Schule (DIVSI 2018, 102)“. Die Vermutung liegt nahe, dass sich hierbei mehr denn je eine „Parallelwelt“ auftut, bzw. dass eine modifizierte Form des „digital divide“ (Zillien 2006) entsteht.

Der selbstverständliche, zuweilen auch unreflektierte, alltägliche Umgang der Heranwachsenden mit dem Netz und das Handeln in ihm treffen dabei allzu oft auf eine Abwehrhaltung vor dem Hintergrund der Schulkultur. Sie setzt

nach wie vor auf den Einsatz analoger Medien, scheinbar einem Kontroll- und Kompetenzverlust seitens der Lehrpersonen geschuldet, teilweise aber auch dem Wunsch von Eltern entsprechend. Jene Lehrkräfte, die den digitalen Medien gegenüber offen eingestellt sind, scheinen immer noch in der Minderheit zu sein.

Dabei ist es dringend notwendig und möglich, in der Schule Fähigkeiten zum kompetenten Umgang mit Medieninhalten und zu einer angemessenen Nutzung der Interaktions- und Selbstdarstellungsmöglichkeiten zu vermitteln.

Fragen des Jugendmedienschutzes und Aufgaben der medienpädagogisch orientierten Kompetenzförderung widersprechen sich keineswegs. Und die Schule ist ein geeigneter Ort, um diese Fragen aufzugreifen, wenn Lehrkräfte bereit sind, sich mit diesen Themen auseinanderzusetzen. Daher werden wir im Folgenden zwei Module für die Praxis aufgreifen, die die beiden Themenfelder Cybermobbing (Sekundarstufe I) und Netzrecherche (Grundschule) beleuchten.

Beispiele aus der und für die pädagogische Praxis



Quelle: imago

Prävention gegen Cyber-Mobbing

Cybermobbing und Schule - Aktive Medienarbeit als Präventionsmöglichkeit

Zeitbudget: ein gesamter Schultag, begleitet von zwei bis drei Lehrkräften
Zielgruppe: ideal für die Klassenstufen acht und neun (6. und 7. Klasse sind auch möglich)

Materialien:

- Laptop, Beamer und Lautsprecher
- Tablets oder Smartphones
- Requisiten, z.B. ausgediente Laptops, Fake-Smartphones

Lernziele: Die Lernenden werden für das Phänomen Cybermobbing sensibilisiert und sie können es von anderen Phänomenen

abgrenzen; die Heranwachsenden erkennen, dass sie mit den Interaktionsmöglichkeiten digitaler Online-Medien achtsam umgehen müssen und dass dort verbreitete Inhalte dauerhaft gespeichert werden können. Darüber hinaus soll die Empathie für Opfer des Cybermobbings gefördert werden. Potenziellen Opfern soll aufgezeigt werden, wie sie der vermeintlichen Hilflosigkeit begegnen können.

Überblick:

Die Unterrichtseinheit stellt eine Mischung aus kognitiven Elementen (Vermittlung von Wissen), Diskurs (v.a. Austausch über

Mediennutzungsgewohnheiten und die Folgen von Cybermobbing) sowie interaktiven Übungen dar, wobei einzelne Übungen dem Programm „Surf-Fair“ entnommen sind (vgl. Pieschl/Porsch 2012). Ein besonderer Schwerpunkt wird auf die aktive Medienarbeit gelegt. Das Konzept wurde bereits an vielen Schulen in Aachen und Ludwigsburg erprobt (vgl. Junge/Rust 2015; Junge/Rust/Itzerodt 2016; Junge/Schumacher 2018).

Einstieg (ca. 15 min):

In den bisherigen Durchgängen haben sich die Übungsspiele „Aufsteh-Spiel“

und „Alle, die ...“ bewährt, weshalb sie hier beispielhaft vorgestellt werden.

Aufsteh-Spiel: Die Lernenden werden in einem Stuhlkreis versammelt (vgl. Hoffmann u.a. 2001, 37). Die Lehrkraft präsentiert im Folgenden verschiedene Fragen, die sich mit ja oder nein beantworten lassen (z.B.: „Hättest Du heute gerne länger geschlafen?“). Wer die Fragen mit ja beantworten kann, soll aufstehen, wer sitzenbleibt, antwortet auf diese Weise mit nein. Neben den alltagsnahen Fragen sind medienspezifische Fragen zu integrieren („Nutzt Du Instagram?“), um einen Einblick in die Mediennutzungsgewohnheiten zu erhalten.

Alle, die ...: Die Klasse muss für diese Übung im Stuhlkreis platziert werden, wobei jedes Kind/jeder Jugendliche einen Sitzplatz haben muss. In der Mitte des Stuhlkreises steht die Person, die moderiert, und die Übung startet. Diese fordert die Lernenden auf, sich einen neuen Sitzplatz zu suchen, wenn auf sie ein bestimmtes Merkmal zutrifft. Diese Aufforderung leitet sie z.B. ein mit: „Alle, die eine Brille tragen, suchen sich einen neuen Platz.“ Da sich die moderierende Person selbst auch einen Platz sucht, verbleibt jemand in der Mitte, für den kein Stuhl mehr frei ist. Diese Person startet nun die nächste Runde („Alle, die ...“).

Die moderierende Person sollte immer wieder selbst in der Mitte verbleiben, um medienspezifische Aspekte zu integrieren („Alle, die via WhatsApp regelmäßig Bilder von anderen versenden...“). Hierfür kann man im Vorfeld aber auch einzelne Kinder/Jugendliche ins Vertrauen ziehen und einbinden.

Ziel dieser Übungen ist es, eine aufgelockerte, aber Arbeit fördernde Atmosphäre herzustellen. Gleichzeitig erfährt man, welche Anwendungen in der Klasse genutzt werden (z.B. Instagram oder eher Snapchat).

Wissensvermittlung (ca. 30 bis 60 min):

Thematisiert werden sollten vorrangig die Unterschiede zwischen klassischem Mobbing und Cybermobbing, die unterschiedlichen Formen, die verschiedenen Akteure, mögliche Folgen für Opfer und die strafrechtliche Relevanz. Hierzu eignet sich ein Lehrer/innenvortrag oder eine gemeinsame Erarbeitung der wesentlichen Merkmale, z.B. mittels eines

Placemats. Informationen hierzu bietet u.a. „Was tun bei (Cyber)Mobbing?“ von klicksafe (www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/modul-was-tun-bei-cybermobbing/).

Vertiefende Auseinandersetzung (ca. 3,5 h):

Stephanie Pieschl und Thorsten Porsch stellten in ihrem Präventionsprogramm „Surf Fair“ eine umfassende Auswahl an Übungen zusammen, die auf eine Förderung des Empathievermögens abzielen (vgl. Pieschl/Porsch 2012). Wir haben vor allem mit der „Ampel-Übung“ (a.a.O., 67f) und der „Ballast-Übung“ (a.a.O., 69f) gute Erfahrungen gemacht.

Ampel-Übung: Jedes Kind erhält farbige Karten in rot, grün und gelb. Diese Karten symbolisieren Ablehnung (rot), Zustimmung/Befürwortung (grün) und Neutralität bzw. Unentschlossenheit (gelb). Nun werden der Klasse Situationen präsentiert, die Teil von Cybermobbing-Aktivitäten sein können (z.B.: „Es wird ohne Dich eine WhatsApp-Gruppe gegründet, in der Du von anderen beleidigt wirst.“). Die Kinder zeigen nun mithilfe der Karten auf, wie sie diese Situation bewerten. Dabei sind sie vorab deutlich darauf hinzuweisen, dass es um ihre persönliche Meinung geht.

Einzelne Stimmungsbilder können für eine kurze Besprechung genutzt werden. Die einzelnen Meinungsbilder der Kinder sollten aber auf jeden Fall respektiert werden. Eine diskriminierende Infragestellung („Du hast jetzt als Einziger ‚grün‘ aufgezeigt - das glaube ich Dir nicht!“) wäre absolut widersinnig. Üblicherweise gibt es Situationen, die von den Kindern unterschiedlich bewertet werden. Die Kinder sollen erkennen, dass die eigene Wahrnehmung nicht als absoluter Maßstab genommen werden kann und dass stets Rücksichtnahme bei bestimmten Handlungen notwendig ist. Unsere Erfahrungen zeigen, dass man diese Aspekte in sehr zielführender Weise diskutieren kann.

Ballast-Übung: Man benötigt eine Kiste, die man zu zweit halten kann, und eine ausreichende Menge an leeren Wasserflaschen. Alle Kinder erhalten drei „Ballast“-Karten, auf denen z.B. Steine oder Felsbrocken abgebildet sind (lizenzfreie Vorlage: [\[goodfreephotos.com/vector-images/grey-stone-rock-vector-clipart.png.php\]\(http://goodfreephotos.com/vector-images/grey-stone-rock-vector-clipart.png.php\)\). Man bittet zwei Freiwillige nach vorne, von denen eine/r die zunächst noch leere Kiste halten soll. Hierbei sollte es sich weder um eine/n Außenseiter/in noch um den/die leistungsstärkste/n Schüler/in handeln. Es werden nun Cybermobbing-Situationen präsentiert \(z.B.: „Peinliche Fotos von Dir werden bei Instagram veröffentlicht.“\), die zu der Lebenswelt der Kinder/Jugendlichen passen. Indem sie drei, zwei, eine oder keine Steinkarte/n hochhalten, zeigen sie an, wie belastend diese Situation für sie als Opfer wäre. Der/die Moderator/in ermittelt dann, welche Belastung als Gruppenkonsens festgehalten werden kann, z.B. Stufe zwei. Dementsprechend wird die Kiste mit keiner, einer, zwei oder drei Flasche/n befüllt. Die/der assistierende Freiwillige sollte hierbei darauf achten, die Flaschen nicht in die Kiste zu werfen, um es seinem/seiner Mitschüler/in nicht noch schwerer zu machen. Die zweite Lehrkraft macht sich Notizen. Sobald der/die freiwillige Kistenträger/in die Last nicht mehr halten kann, fragt man die Klasse, wie man ihm oder ihr helfen könnte. Häufig kommt dann direkt der Vorschlag, dass noch jemand helfen könnte, die Kiste zu halten. In diesem Fall darf der/die Freiwillige dann eine/n Mitschüler/in auswählen. Der erste Teil der Übung ist beendet, wenn die Kiste auch zu zweit nicht mehr gehalten werden kann. Gemeinsam mit den Kindern/Jugendlichen kann man im Austausch den symbolischen Gehalt der Übung sehr gut herausarbeiten: Alleine ist die Belastung durch Cybermobbing kaum auszuhalten.](http://www.</p>
</div>
<div data-bbox=)

Im zweiten Teil der Übung geht man nun die einzelnen Situationen nochmals durch und entwickelt gemeinsam Lösungsvorschläge (z.B.: die Fotos löschen lassen, sich an Erwachsene wenden etc.). Abschließend überlegt man, wie viel der symbolischen Belastung durch all diese Maßnahmen aufgelöst werden kann und wie viele Flaschen nun wieder herausgenommen werden. Hierfür hatte man sich ja vorher notiert, wie die einzelnen Situationen bewertet worden sind. Üblicherweise können nicht alle Flaschen wieder entfernt werden, z.B. weil die peinlichen Bilder

schon mehrfach kopiert sein können. Der symbolische Gehalt wird von den Kindern/Jugendlichen klar benannt: Das Internet vergisst „nie“ und Cybermobbing hinterlässt Spuren.

Kurzfilm: Der Film „Let's fight it together“ - bereitgestellt und durch Zusatzmaterial ergänzt von klicksafe - beschreibt z.B. die Erlebnisse von Joe, der zum Opfer von Cybermobbing wird und eignet sich sehr gut als Gesprächsimpuls. Der Aufbau der Geschichte ist leicht verständlich und bietet vielfältige Anknüpfungspunkte für das Klassengespräch. So kann man z.B. diskutieren, warum sich das Opfer zunächst nicht an Erwachsene wendet und warum ihm kein/e Mitschüler/in hilfreich zur Seite steht.

Medienprodukt: Im Sinne einer handlungsorientierten Medienarbeit haben wir die eigenständige Erstellung eines Medienprodukts in das Konzept integriert. Anknüpfend an die aktivierenden Übungen oder den Film-Impuls werden die Kinder/Jugendlichen aufgefordert, in Kleingruppen einen Kurzfilm oder eine Fotogeschichte zum Thema Cybermobbing anzufertigen. Der Arbeitsauftrag sollte aber dahingehend eingeschränkt werden, dass ein positiver Lösungsweg aufgezeigt wird. Mithilfe von Tablets, evtl. auch Smartphones, lassen sich innerhalb eines Zeitblocks von 2 bis 2,5 Stunden ansprechende Ergebnisse erzielen. Wir haben in den letzten Jahren die Apps „iMovie“ und „ComicLife“ verwendet, weil diese leicht bedienbar sind und von den Kindern/Jugendlichen intuitiv genutzt werden können. Von der Storyboard-Erstellung bis zum finalen Schnitt sollten die Kinder/Jugendlichen allerdings immer wieder durch die Lehrkräfte unterstützt werden. Für eine adäquate Umsetzung der Geschichten ist die Bereitstellung von Requisiten, z.B. ausgediente Laptops, und Fake-Smartphones, hilfreich. Die Überlegungen bei der Gestaltung ihrer eigenen Geschichte und das Agieren als Täter/in, Opfer, Helfer/in und/oder Mitläufer/in bietet großes Reflexionspotenzial. Und die Präsentation der fertigen Videos und Fotogeschichten dient wiederum als hervorragend geeignete Grundlage für ein vertiefendes Klassengespräch.

Abschluss und Sicherung der Ergebnisse (ca. 20 min):

Für die Sicherung der Lernergebnisse sollten die Lehrkräfte einen Weg finden, der für die weitere Arbeit mit der Klasse zielführend ist. Ein möglicher Weg ist die Erstellung eines Klassenvertrags. Hierin wird festgehalten, wie man zukünftig mit dem Phänomen Cybermobbing umgehen möchte. Entsprechende Vorlagen sind online leicht zu finden.

Grundschüler surfen sicher mit dem Smartphone

Zeitbudget: eine Doppelstunde (90min)

Zielgruppe: Lernende in den Klassenstufen drei und vier

Materialien: die beiden in diesem Beitrag vorgestellten Unterrichtsmaterialien
Lernziele: Die Lernenden sind für grundlegende Recherchekonzepte mit dem Smartphone sensibilisiert. Sie kennen Vor- und Nachteile der marktführenden Suchmaschinen in mobiler Form. Sie kennen darüber hinaus altersgerechte Suchmaschinen und Webangebote, finden sich damit zurecht und können mit ihnen reflektiert umgehen.

Einführung:

Gegenwärtig gibt es für das „sichere Surfen“ im Netz eine Fülle verschiedener Ratgeber, die neben Eltern auch pädagogisches Personal ansprechen sollen; allein das Portal www.internet-abc.de bietet neben einem gut 40 Seiten starken Lehrerhandbuch vier Arbeitshefte zu unterschiedlichen Themenschwerpunkten an.

Diese Materialien können unter folgendem QR Code direkt eingesehen und kostenlos heruntergeladen werden:



Der Fokus liegt hierbei auf der Internetnutzung am stationären Rechner oder am Laptop. Den Weg ins Internet bestreiten jedoch auch Grundschüler/innen zunehmend über ein mobiles Gerät wie das Tablet oder das Smartphone. Die KIM-Studie 2016 verzeichnet, dass „der Anteil der regelmäßigen Internetnutzer über Computer/Laptop etwas abgenommen hat, wohingegen die Nutzung über Handy/Smartphone und Tablet-PC deutlich an Relevanz gewonnen hat.“ (vgl. MPFS 2016, 32). Daher soll im Folgenden ein Konzept für eine 90-minütige Unterrichtseinheit zum Thema Surfen mit dem Smartphone (ab Klasse 3) vorgestellt werden.

Hierzu sollten die Lernenden (und deren Eltern) rechtzeitig darüber informiert werden, dass sie ihre Smartphones (sofern vorhanden) mit in den Unterricht bringen dürfen. Nicht jede/r Lernende benötigt ein eigenes, jedoch sollte in etwa jede/r vierte Lernende ein Gerät mitbringen können. Alternativ dazu können Schulen sich bei den zuständigen Kreis- und Landesmedienzentren Tablets ausleihen, wenn eine schulische W-Lan Struktur zur Verfügung steht und genutzt werden darf.

Erster Schritt: Begrüßung und Vorwissensakquise (ca. 10 min):

Zunächst sollte sich die Lehrperson, sofern dies nicht schon geschehen ist, über das Vorwissen der Lernenden erkundigen. In einem offenen Gespräch im Sitzkreis kann sie mithilfe eines Blattes, das verschiedene Icons mit Medien zeigt, erfahren, welche medialen Themen und Phänomene bei den Lernenden überhaupt eine Rolle spielen.

Das Material sollte auf A3 oder größer ausgedruckt und die einzelnen Karten sollten ausgeschnitten werden.

Beim Einsatz kann mündlich geklärt werden:

- Welche dieser Symbole kennt ihr (nicht)?
- Was bedeuten die einzelnen Symbole?
- Was davon dürft ihr zu Hause benutzen?
- Benutzt ihr ... alleine? Mit euren Geschwistern? Mit euren Eltern?

So bekommt die Lehrperson einen ersten Eindruck des Mediennutzungsverhaltens der Lernenden.



Quelle: imago

Mögliche Icons für die Diskussion mit den Kindern

Zweiter Schritt: Problemaufriss (10 min):

Nach diesem Gespräch wird vermutlich klar, dass das Wissen der Lernenden über verschiedene Angebote im Netz, Websites und Apps sehr heterogen gestreut ist und das einige Lernende Angebote - vor allem auf mobilen Endgeräten - nutzen, die nicht für die Altersstufe vorgesehen sind. Ein bloßes Verbot wird bei den Lernenden jedoch kaum zu einer Einsicht führen. Vielmehr sollte, zumindest exemplarisch, auf mögliche Probleme, die beim mobilen Surfen entstehen, hingewiesen werden. Außerdem sollten konkret Lösungsansätze erarbeitet werden.

Um hierbei eine möglichst dichte Identifikation mit den einzelnen Aspekten zu fördern, müssen die Nennungen der Lernenden aufgegriffen und thematisiert werden. Dabei geht es nicht mehr darum, zu erfahren, dass Lernende z.B. bereits WhatsApp installiert haben und nutzen, sondern herauszufinden, welche Medienhandlungen dort relevant sind und getätigt werden.

So lassen sich verschiedene Neigungsgruppen bzw. Themenfelder bilden, die als Wegweiser für die Weiterarbeit im Anschluss an die hier vorgestellte

Einheit dienen können, z.B.:

- Nachrichten und Chats
- Fotos und Daten von mir
- Spiele und spielen
- Videos im Netz
- Informationen suchen und finden

Die letzte Sparte rückt im Folgenden in den Fokus und dient als Ausgangsbasis, um die übrigen Themenfelder bearbeitbar zu machen.

Dritter Schritt: Teilthema Informationen mit dem Smartphone suchen und finden (Erarbeitung, ca. 40 min):

In Kleingruppen - 3er- oder 4er-Teams - erhalten die Lernenden das Unterrichtsmaterial¹. Hiermit sollen die Lernenden selbstständig herausfinden, wie die Netzrecherche auf verschiedenen Geräten individuell funktioniert. Im Einzelnen geht es um die Aspekte: Suche im Internet, Eingabe von Suchbegriffen, Analyse einer konkreten Ergebnisliste und Kennenlernen einer für Kinder geeigneten Suchmaschine.

¹⁾ Das Material findet man auf der Homepage von „die unterrichtspraxis“: <https://www.gew-bw.de/unterrichtspraxis/publikationen/list/>

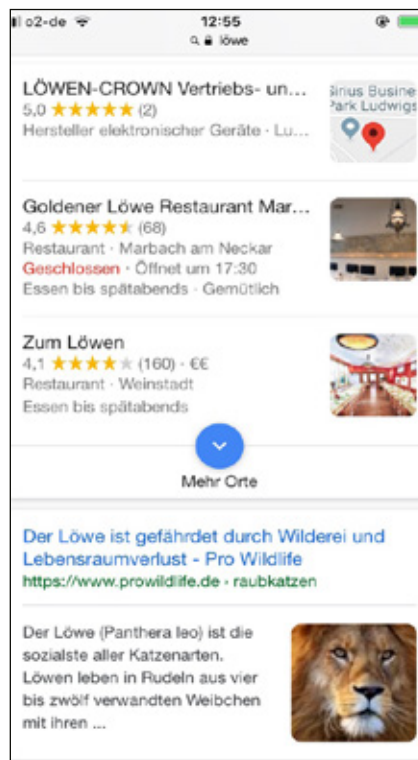
Während der Gruppenarbeit muss die Lehrperson auf jeden Fall aufmerksam die Prozesse beobachten und bei allen Teams abwechselnd präsent sein. Der gesamte Vorgang sollte außerdem im anschließenden Plenumsgespräch noch einmal gemeinsam reflektiert und aufgearbeitet werden.

Als Ergebnis ist zu erwarten, dass die Suche im Netz auf unterschiedlichen Wegen vollzogen werden kann – davon abhängig, ob ein App-Browser, ein Widget, oder möglicherweise ein Sprachassistent (wie Siri oder Google Assistent) verwendet wird.

Im nächsten Schritt werden die Lernenden dafür sensibilisiert, dass selbst bei vermeintlich einfachen und eindeutigen Suchanfragen passende und unpassende Treffer angezeigt werden. Meist findet sich als Toptreffer ein passender Wikipedia-Eintrag. Da mobile Endgeräte aber immer häufiger standortbezogene Suchergebnisse mit berücksichtigen, sind die darauf folgenden Einträge oft nur bedingt nützlich, weil sie z.B. auf Orte, Personen, Fabrikate, Webshops etc. verweisen, die eine gewisse phonetische, jedoch kaum eine semantische Relevanz haben.

Zum Beispiel suchen Kinder in der Suchmaschine ihrer Wahl nach dem Stichwort „Löwe.“ Vermutlich wird ihnen in der Trefferliste ein Restaurant, ein Horoskop oder eine Herstellerfirma für TV-Empfänger vorgeschlagen. Nicht selten verstecken sich auch Werbeanzeigen zwischen den Ergebnistreffern, oder es werden visuelle Reize wie Bilder-Ergebnisse bzw. Videotref-fer vorgeschlagen. Hier können sich insbesondere jüngere Kinder schnell in einem Über-Angebot an Informationen verlieren. Selbst für Erwachsene ist es nicht immer einfach, relevante von irrelevanten Ergebnissen zu differenzieren. Dieser Abstraktionsschritt ist für Lernende in der Grundschule nicht ganz einfach. Es lohnt jedoch, die unterschiedlichen Suchstrategien der Schüler/innen gemeinsam zu reflektieren. Auch hier sollte ein Plenumsge-spräch individuelle Erfahrungen beim Ausführen der Aufgabe aufarbeiten. Nun werden die Lernenden aufgefor-dert, die Seite www.fragfinn.de aufzu-suchen. Diese ist neben www.internet-abc.de und www.blinde-kuh.de eine der drei großen Suchwebsites für Kinder im Grundschulalter. An dieser Stelle kann

das Material aber auch differenzierend verwendet werden, da mit den beiden anderen Webangeboten die Aufgaben vier und fünf ebenso gelöst werden



können. Das Angebot des Vereins frag-finn e.V. ist werbefrei und möchte Kin-dern zwischen sechs und zwölf Jahren einen geschützten Surfraum bieten. Auffallend ist hier die reduzierte Ergeb-nisliste der Treffer. Außerdem werden nur die Angebote angezeigt, die auf der FragFinn-whitelist stehen. Insgesamt ist das Webangebot auch in der mobi-len Version übersichtlich gestaltet und so strukturiert, dass auch Grundschul-kinder darauf ohne Weiteres navigieren können.

Neben der Suchfunktion bietet die Seite verschiedene Video-, Lese-, Spiele- und Recherchetipps sowie Umfragen und eine Nachrichtenfunktion speziell für Kinder. Hier können und sollen sich die Lernenden im letzten Teil dieser Unterrichtsphase wieder frei und unge-zwungen umsehen und alles ausprobie-ren können.

Den Abschluss der Gruppenphase bil-det die Darstellung der Rechercheer-gebnisse. Die Lernenden notieren dabei alle Informationen, die für sie individu-ell relevant scheinen, auf der Rücksei-te des Arbeitsblattes und ergänzen das Geschriebene mit grafischen Darstel-lungen, Zeichnungen, usw.



Quelle: imago

Informationen recherchieren können

Vierter Schritt: Reflexion (ca. 30 min):

Danach bittet die Lehrperson alle Lernenden zurück in den Sitzkreis. Zunächst haben alle Gruppen reihum die Möglichkeit, ihr Lieblingstier gemäß ihrer Recherche zu präsentieren. Danach sollen die Lernenden über Erfahrungen aus der Gruppenphase berichten. Es bietet sich dabei an, dass die Lehrperson mehrere auf Reflexion ausgerichtete Fragen und Impulse noch einmal an das Plenum stellt und diskutieren lässt.

- Wie seid ihr bei der Suche vorgegangen?
- Was habt ihr besonders Spannendes zu eurem Lieblingstier gefunden?
- Was habt ihr gefunden, was nicht zu eurem Lieblingstier passt?
- Was könnte der Grund dafür sein, dass nicht nur passende Sachen angezeigt werden?
- Was könnte das bedeuten, wenn ihr das nächste Mal etwas im Internet sucht?
- Wie findet ihr fragfinn.de? Wieso?

Zum Abschluss kann aus den Antworten der Lernenden gemeinsam ein Plakat gestaltet werden, welches die wichtigsten Umgangsweisen bei der Suche mit dem Smartphone zusammenfasst.

Resümee

Angesichts des großen Stellenwerts digitaler (Online-)Medien in der Alltagswelt von Heranwachsenden ist es aus (medien)pädagogischer Sicht wichtig, sowohl die Potenziale als auch die Risiken der Mediennutzung in den Blick zu nehmen. Mit dem vorliegenden Artikel konnte aufgezeigt werden, dass die Schule ein geeigneter Ort ist, um im Sinne des pädagogischen Kinder- und Jugendmedienschutzes wirksam zu werden. Anhand der beiden ausgewählten Praxisbeispiele konnten wir veranschaulichen, dass vielfältige Konzepte vorhanden sind, die auch ohne umfassende medienpädagogische Vorkenntnisse von Lehrkräften gut umgesetzt werden können.

Damit Heranwachsende durch die Schule in angemessener Weise auf die Herausforderungen des digitalen Zeitalters vorbereitet werden, sind jedoch zukünftig weitere Schritte notwendig. So sind medienpädagogische Perspektiven noch stärker in die Bildungspläne der einzelnen Bundesländer sowie in die Curricula der gesamten Lehramtsausbildung zu integrieren. ■

Literatur

- **Hilt, Franz u.a. (2. überarb. Aufl. 2018):** Was tun bei (Cyber)Mobbing? Systemische Intervention und Prävention in der Schule. Klicksafe.
- **Junge, Thorsten (2013):** Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter. Eine explorative Studie zur Rolle der Eltern. Wiesbaden: VS Verlag.
- **Junge, Thorsten (2015):** Grenzenlose Mediennutzung? In: Becker, Ulrike u.a. (Hrsg.): *Entgrenztes Heranwachsen*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 253-269.
- **Junge, Thorsten & Psyk, Patrycja (2013):** Das System der regulierten Selbstregulierung. In: Friedrichs, Henrike u.a. (Hrsg.): *Jugendmedienschutz in Deutschland*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 83-103.
- **Junge, Thorsten & Schumacher, Claudia (2018):** Pädagogischer Umgang mit Phänomenen wie Cybermobbing oder Sexting im Kontext von Social Media. In: *berufsbildung 10/2017*, S. 18-20.
- **Junge, Thorsten & (2016):** Einsatz von Tablet-PCs zur praxisorientierten Prävention von Cybermobbing. In: *Pädagogische Führung 4/2016*, Themenheft „Mobiles Lernen in der Schule“, S. 139-142.
- **Junge, Thorsten & Rust, Christiane (2015):** Lehrkräfte in der digitalen Welt. Einsatz von Tablet-PCs zur Entwicklung praxisorientierter Konzepte zur Prävention von Cybermobbing. In: *Lehrer.Bildung.Medien – Herausforderungen für die Entwicklung von Schule(n)*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 171-184.
- **Pieschl, Stephanie & Porsch, Torsten (2012):** Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm „Surf-Fair“, Weinheim und Basel: Beltz.
- **Zillien, Nicole (2006):** Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft. Wiesbaden: Springer VS.

Onlinequellen:

- **Fachgruppe Jugendmedienschutz der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (o.J.):** Jugendmedienschutz medienpädagogisch verstehen: Zwischen Bewahrung und Teilhabe, Wertediskurs und intelligentem Risikomanagement, https://www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/jugendmedienschutz_gmk-fg_jms_grundsatzpapier.pdf [10.12.2018]
- **Feierabend, Sabine; Plankenhorn, Theresa; Rathgeb, Thomas (2016):** KIM-Studie 2016 .Kindheit, Internet, Medien. https://www.mpf.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf [10.12.2018]

- **Feierabend, Sabine; Reutter, Theresa; Rathgeb, Thomas (2018):** JIM-Studie 2018. Jugend Information, Medien. https://www.mpf.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf [10.12.2018]
- **Ottenberg, Meike; Schmölz, Joanna (2018):** DIVSI U25-Studie. Euphorie war gestern, <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf> [10.12.2018]



Weiterführende Links:

www.webhelm.de [5.1.2019]

www.bundespruefstelle.de/blob/93456/329582d3159f863a4a3e578100d6579b/chat-ten-ohne-risiko-data.pdf [5.1.2019]

www.sicherheit-macht-schule.de/Unterrichtsideen/226_Ueberblick.htm [5.1.2019]

Unsere Autoren



Dr. Thorsten Junge ist Akademischer Rat an der PH Ludwigsburg, Abteilung Medienpädagogik. Kontakt: thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de



Daniel Trüby, M.A. ist Akademischer Mitarbeiter an der PH Ludwigsburg, Abteilung Medienpädagogik und Wissenschaftlicher Mitarbeiter am MDZ der PH Thurgau. Kontakt: trueby@ph-ludwigsburg.de

Impressum

Die Unterrichtspraxis – Beilage zu „bildung und wissenschaft“, Zeitschrift der Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Baden-Württemberg, erscheint unter eigener Redaktion achtmal jährlich.

Redaktion: Joachim Schäfer (verantwortlicher Redakteur), Karl-Heinz Aschenbrenner, Helmut Däuble und Nicole Neumeister
 Anschrift der Redaktion: Joachim Schäfer, Meisenweg 10, 71634 Ludwigsburg, E-Mail: unterrichtspraxis@gmx.de
 Dieses Heft kann auch online abgerufen werden: www.gew-bw.de/unterrichtspraxis

Gestaltung: Tomasz Mikusz, Süddeutscher Pädagogischer Verlag

Zur Mitarbeit sind alle Kolleginnen und Kollegen herzlich eingeladen. Manuskripte sollten direkt an die Redaktion der Unterrichtspraxis adressiert werden.

UNTERRICHTSMATERIAL



Informationen mit dem Smartphone suchen und finden

1. Nehmt in der Gruppe ein Smartphone zur Hand und findet gemeinsam heraus, wie ihr damit im Internet nach einem Wort suchen könnt. Schreibt euren Lösungsweg hier auf:

2. Gebt nun in die Suchfunktion den Namen eines eurer Lieblingstiere ein (zum Beispiel Giraffe, Katze oder Hase) und notiert hier die ersten 5 Ergebnisse von oben nach unten.

3. Was fällt euch auf, wenn ihr die Liste der Ergebnisse anschaut? Was davon hat etwas mit eurem Lieblingstier zu tun und was nicht? Diskutiert das gemeinsam!

4. Gib nun in die Suchfunktion www.fragfinn.de ein oder nutze den QR-Code auf diesem Arbeitsblatt. Wie gefällt euch diese Seite? Begründet.

5. Gebt nun bei der **Frag Finn Suche** wieder den Namen eines eurer Lieblingstiere ein. Was fällt euch hier auf? Vergleicht mit eurer Antwort zu Frage 3

Erstellt nun auf der Rückseite dieses Blattes einen Steckbrief für euer Lieblingstier mit all den Informationen, die ihr im Internet gefunden habt.

