

### Haltungen zu digitalen Medien in der HzE

Pädagogen der HzE stehen häufig in einem Spannungsverhältnis zwischen einerseits dem staatlichen Schutzauftrag, der eher eine bewahrpädagogische Haltung und andererseits dem Auftrag der gesellschaftlichen Befähigung, der eher eine gewährende Haltung impliziert.

Die Arbeit mit digitalen Medien wird in unserem Arbeitsfeld eher mit Reglementierungen vor bspw. Datenmissbrauch, Suchtverhalten oder Cyber-Mobbing assoziiert – restriktive Haltungen scheinen tendenziell zu überwiegen (siehe Abb.1). Aus den gesetzlichen Grundlagen (siehe Abb.2) ergibt sich jedoch eine präventiv- *befähigende Haltung*, die dem staatlichen Schutzauftrag entspricht und auf der Einbeziehung der Eltern basiert. Die Entwicklung eines *partizipativen Handlungsrahmens* zur Nutzung digitaler Medien ist Aufgabe einer jeden Einrichtung der HzE. Um einen Handlungsrahmen möglichst konsistent zu entwerfen, ist es als Grundlage sinnvoll, ein Bild der unterschiedlich sozialisierten Haltungen zu Medien zu zeichnen.



Abb.1: Darstellung eines Spannungsverhältnisses zwischen einer präventiven und restriktiven Haltung.

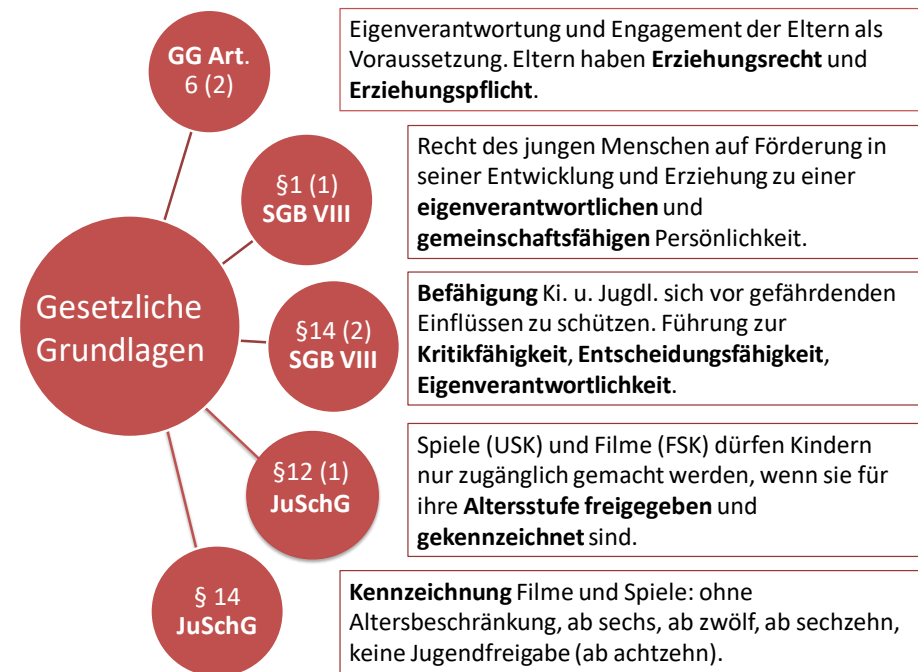
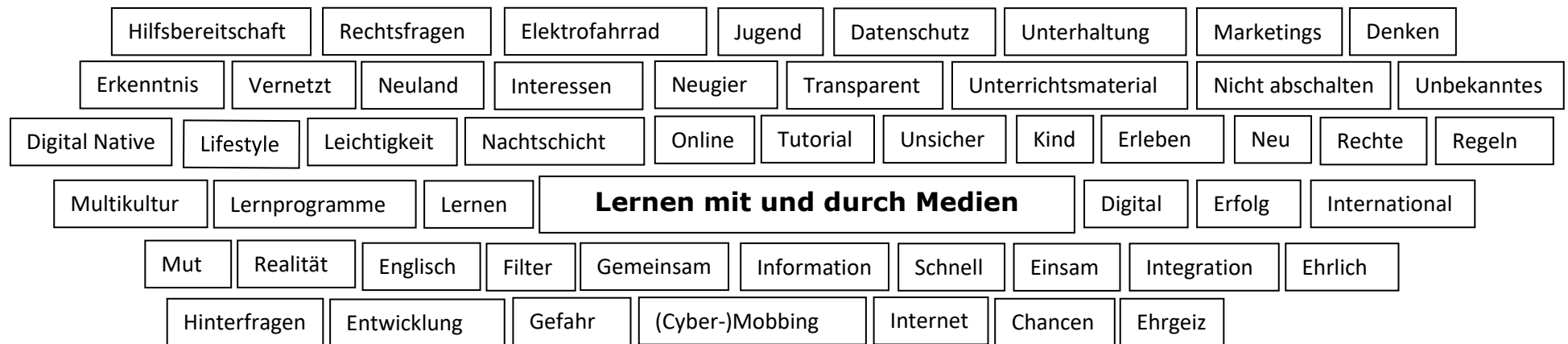


Abb.2: Schaubild der gesetzlichen Grundlagen.

**Gruppenrunde:** Nehmt euch Zeit, um eure Medienbiografie mit Hilfe folgender Leitfragen zu überdenken. Tauscht euch anschließend aus:

Wann habe ich die größten Medienerinnerungen, gekoppelt an andere Menschen?	Welche Medien habe ich nicht gerne genutzt? Welche Spiele mochte ich nicht?
Mit wem habe ich Medien genutzt? Mit wem habe ich gespielt? Welche Rollen hatte ich dabei?	Wo und wann traten welche Medienfiguren in verschiedenen Medien auf? Welche (fiktiven) Medienfiguren konnte ich gut leiden, welche nicht? Was mochte ich an ihnen/mochte ich nicht?
Wo und wann habe ich Medien genutzt?	Mit wem habe ich mich zu welchen Medienfiguren ausgetauscht?
Wie sah meine Mediennutzung aus? Was habe ich dabei getan?	Welche fiktiven Medienwelten hatten einen besonderen Einfluss auf meine damalige Realität? Wie machte sich der Einfluss bemerkbar?
Welche Medien und Spiele habe ich am liebsten genutzt?	Wie und durch Wenn oder Was wurde mein Medienumgang reguliert? Was habe ich wann heimlich genutzt?
Welche Assoziationen habe ich zu meinem damaligen Lieblingsmedium (Gefühle, Beziehungen, Orte, ... ABC-Listen helfen euch dabei)? An welche Emotionen erinnere ich mich?	Wie unterschied sich mein Medienumgang zu den meiner Eltern?
Was war wann mein Primärmedium? Welches ist es heute? Was hat sich in meinem Medienverhalten verändert? Welches Medium nutzte ich heute am liebsten?	Wie wurde meine Tagesstruktur durch Medien geformt (vor 5, vor 10, vor 20 Jahren)?
Wann hatte ich mein erstes Handy?	Welche (fiktiven) Medienfiguren mag ich heute? Wie unterscheiden sie sich zu meinen damaligen Medienidolen?
Welche Auswirkungen hatten und haben Medien auf meine Raumgestaltung (Fernseher, Bücherregal, ...)?	Welche Bedeutung haben Spiel- und Medienerfahrungen für meine heutige Entwicklung?
Welche Medien oder welche Spiele nutzte ich heute nicht gerne? Was spiele ich heute am liebsten?	Was wird in der Art des Spielens und der Mediennutzung über mich selber klar? Sehe ich einen Zusammenhang zu meiner Berufs- oder Studienwahl?
	Für mich sind Medien „...“ (erstes Wort einsetzen, was mir in den Sinn kommt).



Die von euch im Workshop zusammengetragenen Impulse (oben) können euch helfen methodische Handlungsweisen für eure alltägliche Arbeit abzuleiten.

**Aufgabe:** Sucht im Team nach Möglichkeiten, das Smartphone (spielerisch) im Alltag einzusetzen. Denkt dabei an verschiedene Funktionen wie Kamera, Sprachaufnahmen, Apps, ... An welche der von Kinder oder Jugendlichen genutzten Funktionen lässt sich anknüpfen?

Hier ein paar Beispiele, die noch in der Gruppe entstanden:

- FotoABC: Das ABC in Umgebung suchen und abfotografieren (Hochspannungsmast als A, Fensterrahmen als T...)
- Welche Person ist gesucht? Person/Gruppe A Fotografiert Objekte, die symbolisch für Person/ Gruppe B stehen. Aufgabe besteht darin, die Person/Gruppe anhand der Objekte zu erraten.
- Screenshots von Spielsituationen aufnehmen und anhand der Bilder die Spielerfahrungen in der Gruppe präsentieren, gemeinsam diskutieren und ggfs. ausdrücken und kreativ gestalten. Game-Quiz mit Jugendlichen aus Screenshots erstellen – Welches Game ist gesucht? Aus Screenshots lässt sich auch ein Memory erstellen
- Geochaching: Beim Geochaching ist man unterwegs und sucht mit Handy und Co. sogenannte Caches. Diese Caches beinhalten ein kleines Logbuch, in dem man sich eintragen kann und kleine Gegenstände austauscht. Die Verstecke sind sehr gut getarnt und dürfen von Unwissenden nicht entdeckt werden (**c:geo** für Android; für Apple-Geräte: **GCTools**).

**Spielidee zum selber ausprobieren:** Zwei Gruppen treten gegeneinander in Pong an (<https://de.pong-2.com>). Eine Person aus dem Team steuert mit verbundenen Augen das Spiel (*Steuerung Spieler 1: Pfeiltasten hoch und runter; Spieler2: „W“ für hoch, „S“ für runter*). Das Team muss Strategien zur Steuerung entwickeln.

**Überlegt im Team, für welche Zwecke sich folgendes Tool einsetzen lässt:** *Kudo Game Lab* – Ein Spielebaukasten für den Computer. Ohne Programmierkenntnisse lassen sich eigene Computerspiele programmieren – sogar mit Mehrspielerfunktion!

([https://www.chip.de/downloads/Kodu-Game-Lab\\_45794457.html](https://www.chip.de/downloads/Kodu-Game-Lab_45794457.html))

(<https://www.heise.de/download/product/kodu-game-lab-96083>)

<https://www.mediennutzungsvertrag.de> - Auf dieser Seite können Kinder, Eltern und Pädagogen gemeinsam Regeln für den Medienumgang vereinbaren.

