

ALLES EINE FRAGE DER HALTUNG? MEDIENPRÄGUNG VERSTEHEN UND IN PÄDAGOGISCHES HANDELN EINBINDEN

Familienbildung und Digitalisierung

11.03.2024

13.00 – 16.00 Uhr

1

Ablauf

- 13.00 Begrüßung, Tagesablauf und Kennenlernen
- 13.20 Impuls 1: Wie halten wir es mit unserer Haltung gegenüber Medien im pädagogischen Kontext?
- 13.40 Fragerunde
- 14.00 Break Out 1: Das eigene Medienhandeln und kurze Auswertung
- 14.30 – 14.50 Pause**
- 14.50 Impuls 2: Veränderungspotenziale und Handlungsoptionen für medienpädagogische Arbeit in der Familienbildung
- 15.20 Breakout 2: Was nehme ich mit- was setze ich um?
- 15.50 Auswertung und Feedback

2

Tagesziele

- Die **medienpädagogische Rahmung der Debatte** über Medien im pädagogischen Kontext besser einordnen können.
- Die **eigene Haltung** reflektieren und sich bewusst machen.
- **Methoden kennen lernen**, wie ich die Haltung gegenüber Medien in pädagogischen Kontexten sichtbar und greifbar machen kann.

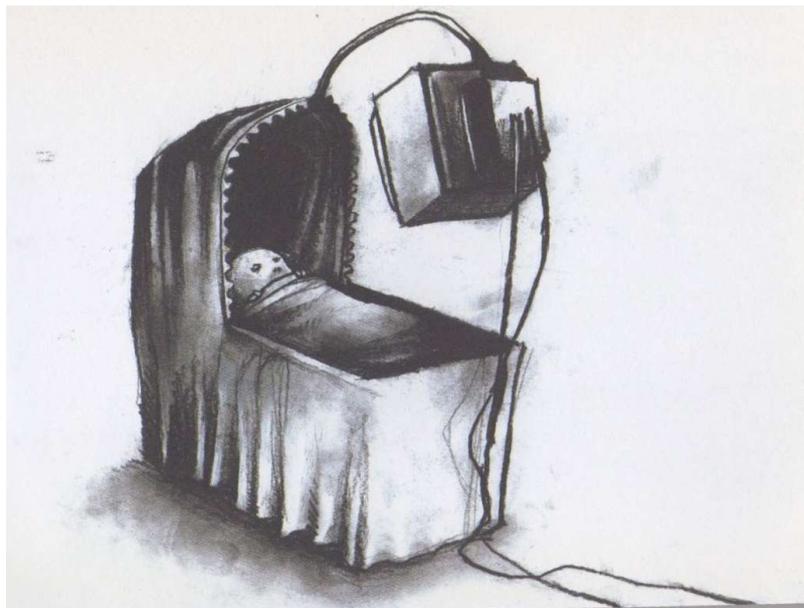
3



4

Impuls 1: Wie halten wir es mit unserer Haltung gegenüber Medien im pädagogischen Kontext?

5



© dran

6



7

Haltung

Innere [Grund]einstellung, die das Denken und Handeln prägt.

8

Wie halten wir es mit unserer Haltung?

Haltung wird vom eigenen Leben, vom Erlebten und Gelernten geprägt.

Haltung entsteht aufgrund der Erfahrungen, die wir im Laufe des Lebens machen.

Es bilden sich Ursachen-Wirkungsketten im Gehirn, die wiederum Reaktionsmuster hervorbringen.

9

Wie halten wir es mit unserer Haltung?

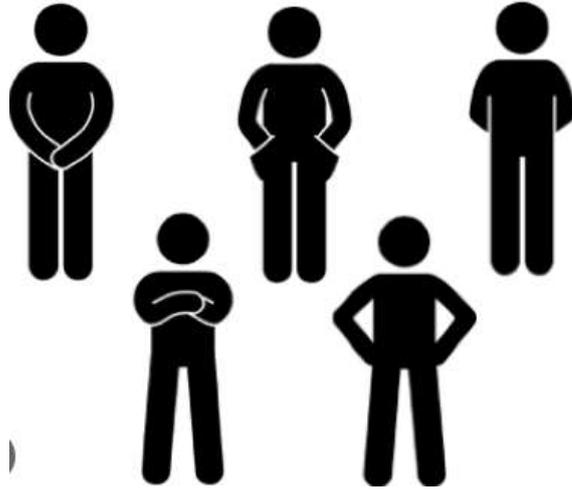
Haltung beeinflusst unser Verhalten.

Mit **Haltung** setze ich mich mit Themen, Dingen oder Menschen in Beziehung.

Haltung ist im fortwährenden Prozess und veränderbar.

10

Alles eine Frage der **gemeinsamen Haltung!**



11

Warum ist die Haltung im medienpädagogischen Kontext so entscheidend?

*Zitate von Fachkräften **in** und **nach** Fortbildungen:*

„Ist es nicht wichtiger, dass Kinder ohne Medien die Welt direkt erfahren?“

„Ich mag diese Ballerspiele nicht.“

„Solange es hier kein WLAN gibt, mache ich keine medienpädagogischen Angebote.“

„Was soll ich denn noch alles leisten. Jetzt auch noch Medienpädagogik!?“

„Social Media ist nicht meine Welt.“

12

Was wird dabei übersehen?

Digitalisierung findet statt und verändert unsere Zielgruppen, unsere Arbeitsgrundlagen und –strukturen.

Und das permanent und fortwährend...

13

Was wird dabei übersehen?

Beobachtungen im Fachfeld:

Jugendliche wirken immer mehr absorbiert durch Medienkonsum.

Kinder haben immer früher ein mobiles Endgerät in der Hand.

Eltern sind sich oft ihrer Vorbildrolle nicht bewusst und stecken selbst in der Medienfalle.

Präsenzkurse werden immer weniger nachgefragt.

(...)

14

WORDING

Neue Medien im Unterricht (2003)

15

WORDING

Neue Medien im Unterricht (2003)

facebook (2004)  **YouTube** (2005)

16

WORDING

Neue Medien im Unterricht (2003)**facebook** (2004)  **YouTube** (2005)**Digitale Medien im Bildungskontext (2006)**

17

WORDING

Neue Medien im Unterricht (2003)**facebook** (2004)  **YouTube** (2005)**Digitale Medien im Bildungskontext (2006)** (2006) **iPhone** (2007)

18

Exkurs

Identitätsentwicklung in, durch und mit sozialen Netzwerken

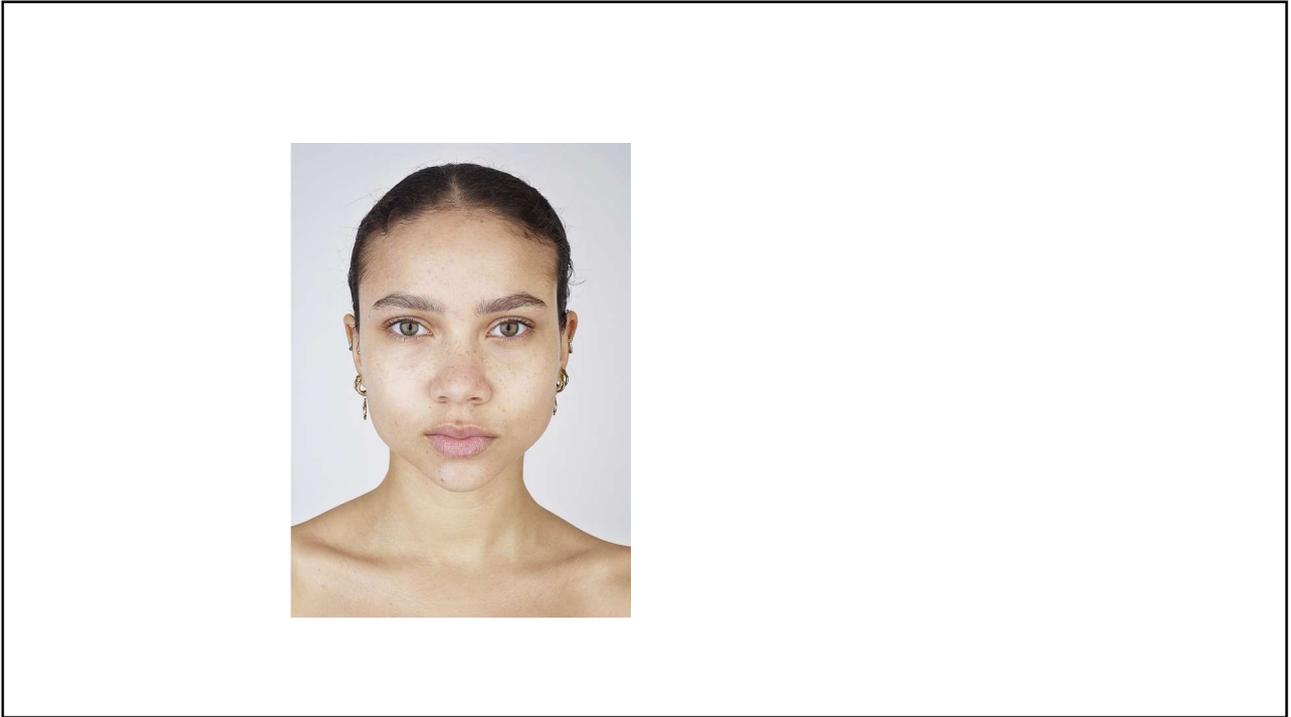
21

So drastisch verfälschen junge Menschen ihr Aussehen, um mehr Likes zu bekommen

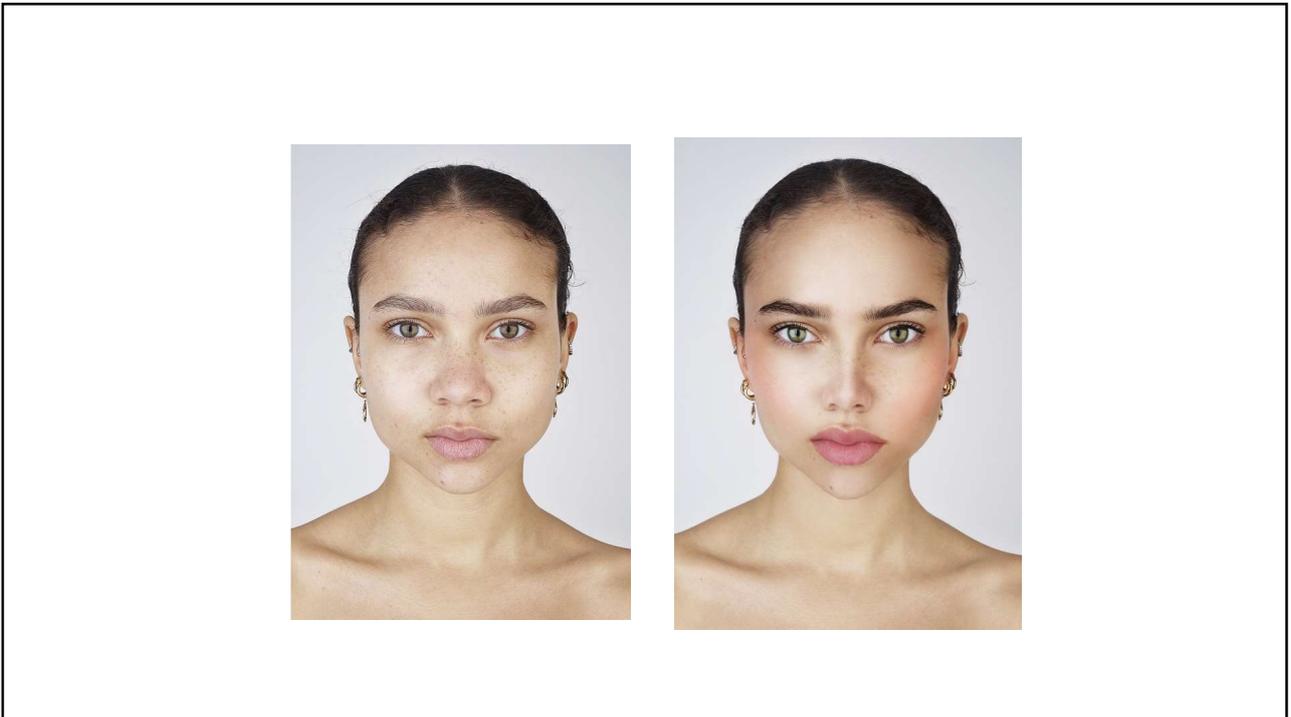
Mit seinem Projekt *Selfie Harm* möchte Fotograf Rankin auf die Gefahren von Apps aufmerksam machen, mit denen man das Aussehen manipulieren kann.

<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>

22



23



24

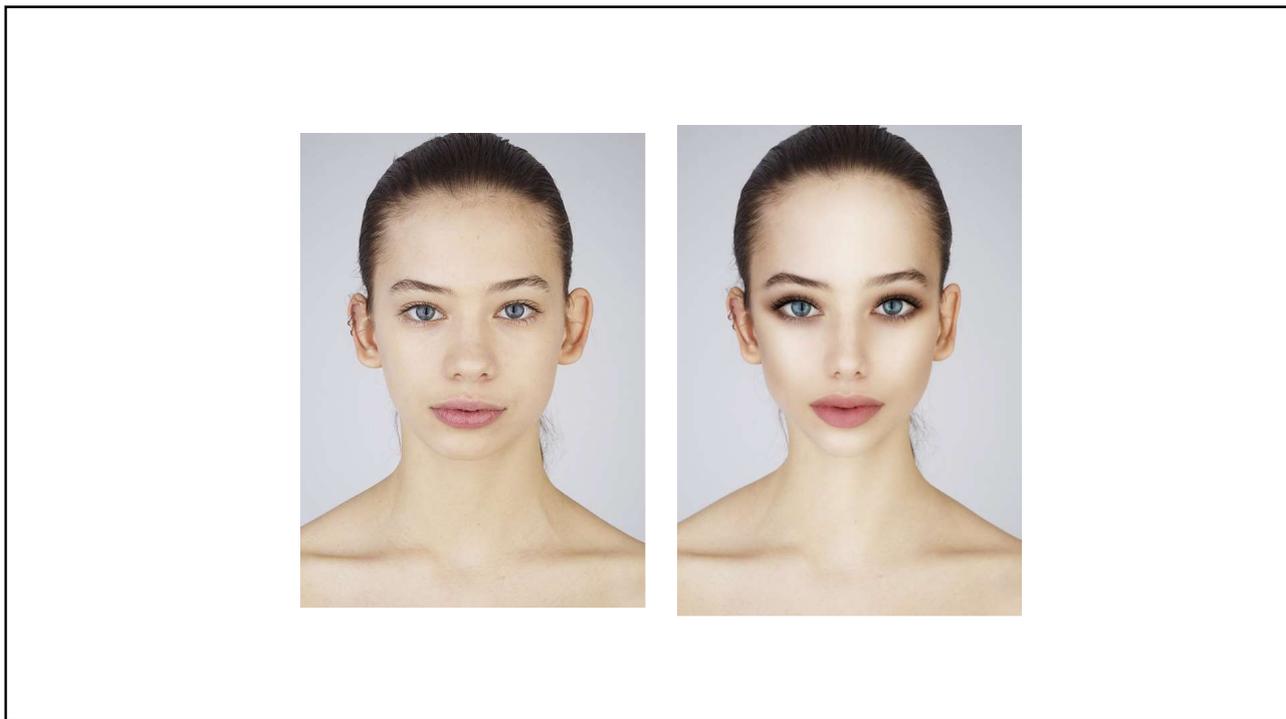
Um diese Fragen zu beantworten, wagte der 53 Jahre alte Fotograf ein Experiment. In einem ersten Schritt schoss er Porträtfotos. Insgesamt 15 Jugendliche sollten so natürlich wie möglich, ohne oder mit kaum sichtbarem Make-up, vor seine Kamera treten. In einem zweiten Schritt erhielten die Teilnehmer*innen ihr Foto zurück und die Aufgabe, es zu bearbeiten, um möglichst viele Likes auf ihren Social-Media-Kanälen zu bekommen. Dafür sollten sie eine der Dutzenden gratis Foto-Apps ihrer Wahl benutzen. Innerhalb weniger Minuten modifizierten die Jugendlichen ihr Aussehen völlig. Rankin nannte das Ergebnis augenöffnend und sogar furchteinflößend.

<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>

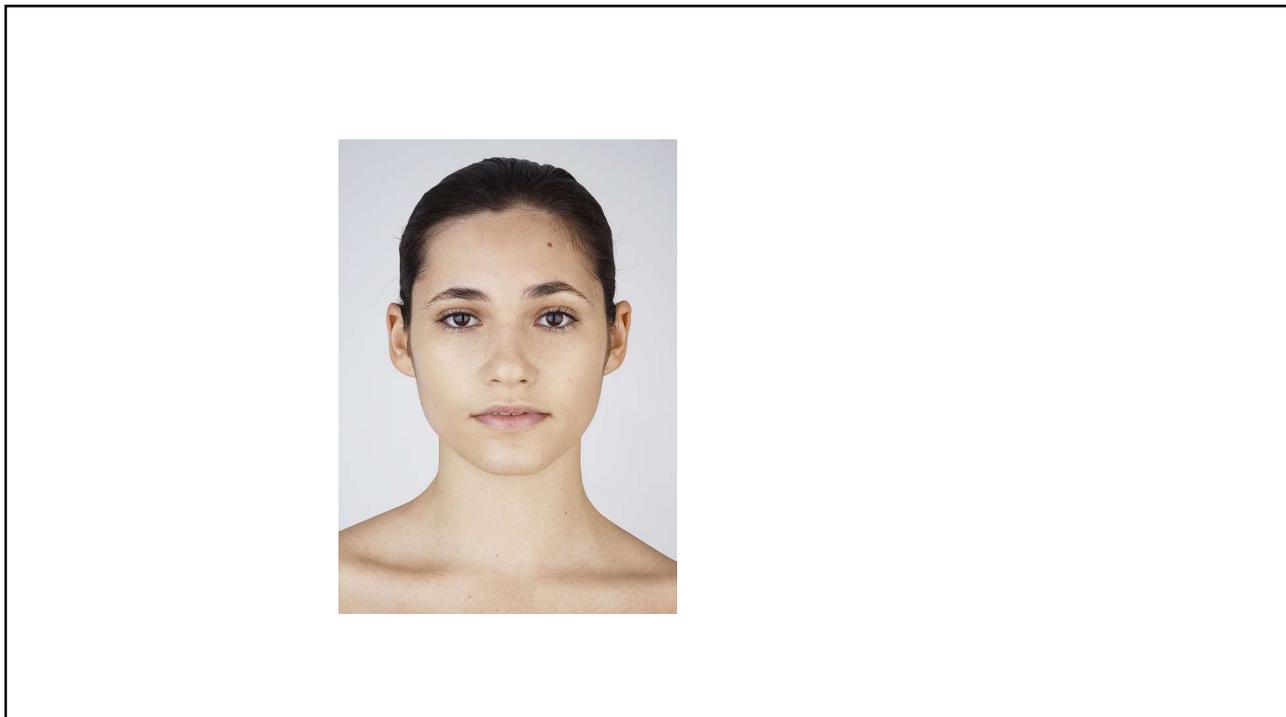
25



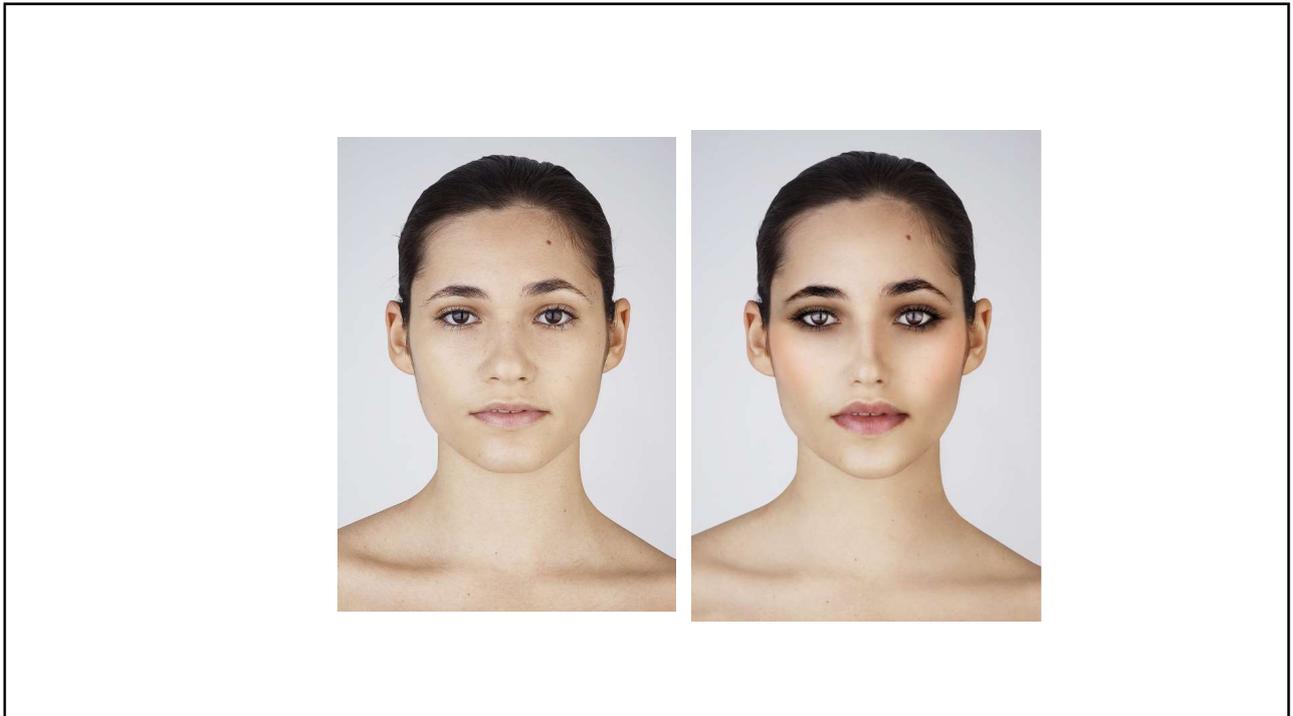
26



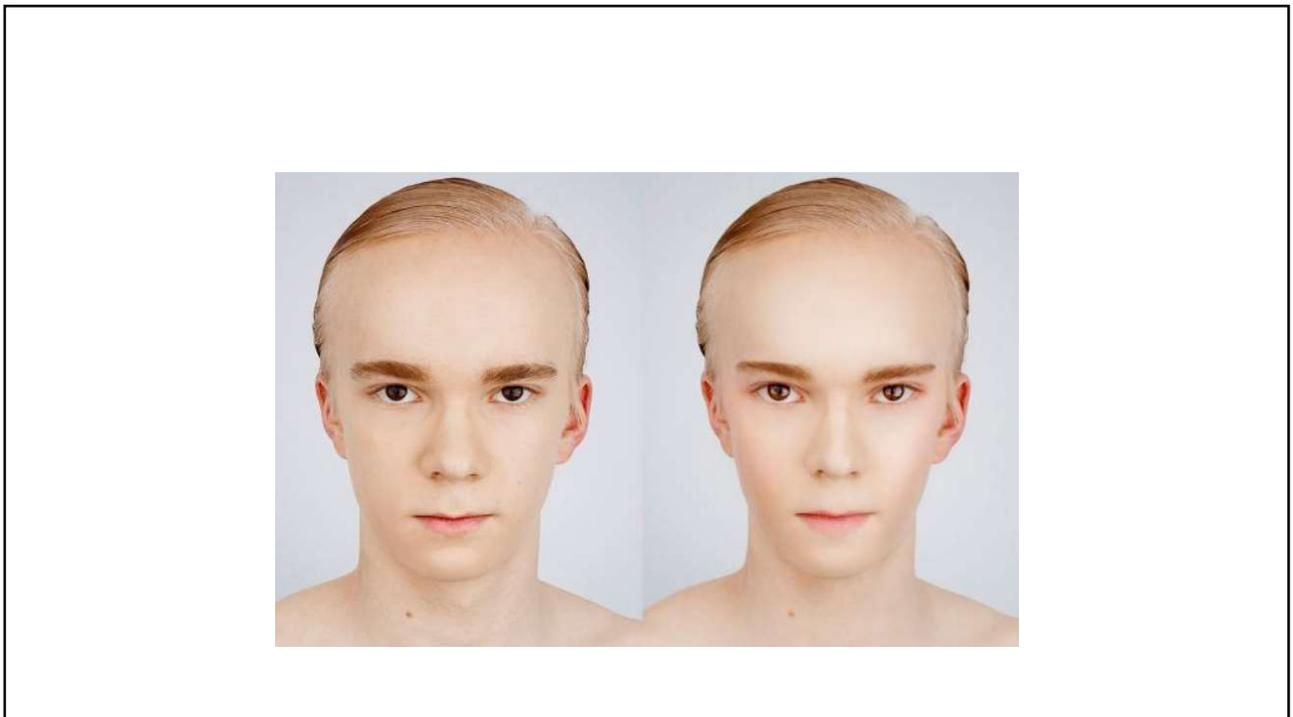
27



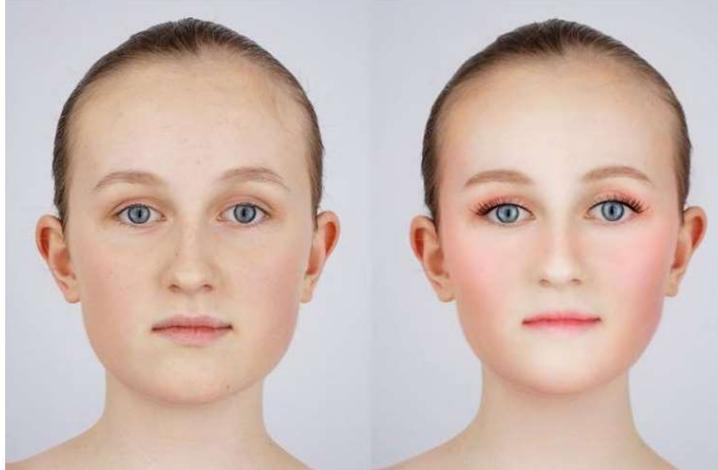
28



29



30



31

„Mehr als jemals zuvor versuchen Menschen, ihre Idole nachzuahmen. Sie machen ihre Augen größer, die Nase schmaler, die Haut heller – alles nur für Social-Media-Likes“, sagt der Fotograf. Snapchat und Co. würden unsere Wahrnehmung verzerren, die hemmungslose Jagd auf digitale Anerkennung die Menschen ängstlicher und trauriger zu machen.

” Rembrandt würde sich im Grab umdrehen.

“

Rankin

„Die Bedienung dieser Apps ist dazu noch wahnsinnig leicht und macht Spaß, das ist ein großer Teil des Problems“, sagt er weiter. Dass sie oft gratis sind, leicht zu verstehen und einen Spielecharakter haben, mache die Apps fast schon gefährlich. Denn wenn Nutzer*innen ihr Aussehen verfälschen müssen, um eine vermeintlich bessere Social-Media-Identität zu erzeugen, grenze das laut Rankin an eine psychischen Erkrankung.

<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>

32

Je ausgeklügelter diese Apps mit der Zeit werden, desto mehr würde die Grenze zwischen Fantasie und Realität verschwinden und eine verstörende Kultur der Homogenität anfeuern. Daher seien Selfies heute das Gegenteil davon, was Selbstporträts eigentlich sein sollten. „Selfies zeigen heute nicht mehr, wer du wirklich bist, sondern welchen Celebrities du am ähnlichsten sehen möchtest.“ Ziel von Rankins Fotoprojekt sei es daher, auf die problematische Entwicklung von Fotomanipulation aufmerksam zu machen.

<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>

33



34

„Ich kann langweiligen und immer gleichen Inhalten in der Tagesroutine entfliehen...“

37

Die Debatte ist schwierig... auch die wirkt auf uns ein:



Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen

von Manfred Spitzer

Beschreibung

Digitale Medien nehmen uns geistige Arbeit ab. Was wir früher einfach mit dem Kopf gemacht haben, wird heute von Computern, Smartphones, Organizern und Navis erledigt. Das birgt immense Gefahren, so der renommierte Gehirnforscher Manfred Spitzer. Die von ihm diskutierten Forschungsergebnisse sind alarmierend: Digitale Medien machen süchtig. Sie schaden langfristig dem Körper und vor allem dem Geist. Wenn wir unsere Hirnarbeit auslagern, lässt das Gedächtnis nach. Nervenzellen sterben ab, und

Mehr anzeigen 



38

Digitale Elternbildung Q

Themenbereiche

- Mein Kind und Medien - zwischen Bilderbuch und Tablet
- Meine Beziehung zum Kind - zwischen Festhalten und Loslassen
- Meine Zeit mit Kind - Alltag gestalten mit Liedern und Ritualen
- Das Beste für mein Kind - zwischen Fördern und Überfordern
- Vater sein heute - zwischen eigener Vorstellung und Ansprüchen von außen



Mein Kind und Medien – zwischen Bilderbuch und Tablet

Digitale Medien sind längst aus dem Familienalltag nicht mehr wegzudenken, und die Entwicklung einer digitalen Lebenskompetenz ist grundlegender Bestandteil von Familienleben. Dort werden die Fähigkeiten und Kompetenzen von Kindern dazu sehr stark geprägt. Nirgendwo anders treffen so unterschiedliche digitale Kompetenzen, Zugänge und Bedürfnisse aufeinander. Viele Eltern fragen sich, wie sie das Thema Medienerziehung in ihren Alltag integrieren können, welche Medien und Inhalte für welches Entwicklungsalter geeignet sind und wie sie ihren eigenen Medienbedürfnissen als Vorbild für die eigenen Kinder nachgehen können.

In unserem Modul findest Du Anregungen und Impulse, die die eigene Situation und die eigenen Ausgangsbedingungen beleuchten, um sicherer entscheiden zu können, was für Dein Kind und Deinen Familienalltag passen könnte.

<https://digitale-elternbildung.de/mein-kind-und-medien-zwischen-bilderbuch-und-tablet/>

39

Praxisanregungen

Ran an Maus & Tablet

Medienarbeit mit Kindern in Kita und Grundschule



The cards include the following titles and icons:

- Herzlich Willkommen und viel Spaß!
- Medien im Bildungseinsatz (Icon: Chalkboard)
- Ideen für die Praxis (Icon: Lightbulb)
- Medien & Recht (Icon: Scales)
- Materialkiste (Icon: Toolbox)
- EXTRA: Medien in der Familie (Icon: Family)
- Technik von A - Z (Icon: Computer monitor)
- Empfehlungen & Links (Icon: Sun)
- Institutionen & Initiativen (Icon: Geometric shapes)
- Impressum (Icon: Scissors and paper)

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

40

Wie beeinflussen digitale Medien das Thema Erziehung?

Zu den klassischen Erziehungsfeldern kommen weitere Bausteine hinzu:

- Eltern sind Vorbilder
- Regeln vereinbaren
- Medien-Pausen einlegen, Auszeiten schaffen und Alternativen anbieten
- Medieninhalte auswählen und begleiten
- Vom Konsumieren zum Produzieren anregen
- Digitaler Schnuller

41

„Doing Family while Doing Media“



Unter Druck: Doing Family in mediatisierten Lebenswelten, Zerle-Elsäßer, Naab, Langmeyer, Heuberger in merz „Eltern und Medien“, 2/2021 S.6 ff

42

„Doing Family while Doing Media“

Familie ist heute ein **komplexes Konstrukt** mit komplexen Anforderungen. Vieles muss immer wieder neu verhandelt werden.

Es gibt kein **allgemeingültiges Rezept oder starre Regelvorgaben**: Medienerziehung muss an den **individuellen Bedürfnissen** einer Familie und dem **Entwicklungsstand** der Heranwachsenden ausgerichtet sein.

Unter Druck: Doing Family in mediatisierten Lebenswelten, Zerle-Elsässer, Naab, Langmeyer, Heuberger in merz „Eltern und Medien“, 2/2021 S.6 ff

43

Elternfragen

Bindung?



Vorbild?



Ab wann, wieviel und was?



44

Verunsicherung und Widersprüche:

Studien liefern **allgemeine** Aussagen- Familien sind aber **individuell**.

In Haushalten, in denen **mehrere Kinder** leben, bleibt es herausfordernd, Mediennutzung zu regeln.

Oft haben Eltern selbst eine **eher diffuse** (wenn überhaupt) Medienerziehung erlebt.



45

Familien brauchen Orientierung!

Wie halten wir es mit der Haltung?

Welche Haltung zu Medien und der Digitalen Lebenskompetenz sind mir wichtig?

Was möchte ich als pädagogische Fachkraft vermitteln?

46

Break Out 1 Das eigene Medienhandeln

Medienpädagogische Positionierung- für was stehe ich?

Welche Haltung möchte ich vermitteln?

<https://flinga.fi/s/FZ56WWX>

47

Auswertung!

48

Pause

49

Impuls 2: Veränderungspotenziale und
Handlungsoptionen für medienpädagogische
Arbeit in der Familienbildung

50

Veränderungspotenzial- wo sind die Hebel?

Raus aus der Wertung- alle Haltungsvielfalt muss und darf sein!

Faktische Themen setzen – und überzeugen.

> Vorbildrolle fokussieren

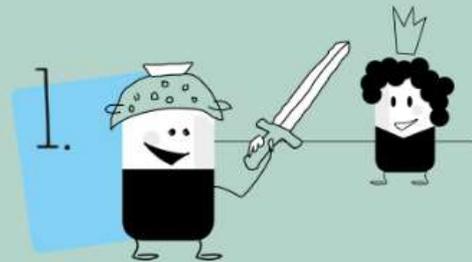
51

The screenshot shows a website interface. At the top left, it says 'DIE #ÄSCH-TECKS' with the subtitle 'KLEINKIND - MEDIEN - FAMILIENALLTAG'. A navigation menu includes 'ALLTAG MIT MEDIEN' (highlighted in a yellow circle), 'VORBILDER', 'BINDUNG', 'PERSÖNLICHKEITSRECHT', and 'KOMMUNIKATION'. On the left, a 'UNTERTHEMEN' sidebar lists: '# Übersicht', '1. Gemeinsame Zeit mit Medien', '2. Zeit ohne Medien', '3. Geräuschkulisse - Was hat mein Kind um die Ohren?', '4. Welche Inhalte sind geeignet?', and '5. Wieviel Mediennutzung ist genug?'. The main content area features the title 'ALLTAG MIT MEDIEN' and two paragraphs of text. The first paragraph asks about family rituals and media use. The second paragraph asks about the impact of a dead battery or a broken phone on family time and media rules. An illustration of a family (mother, father, and two children) is shown on the right side of the article.

<https://www.familieundmedien-nrw.de/alltag-mit-medien.html>

52

MEINE MEDIENERINNERUNGEN



Welche Bücher, Kassetten, CDs, Sendungen oder (digitalen) Spiele fanden die Teilnehmenden in ihrer Kindheit besonders spannend und schön, welche Medienheldinnen und -helden hatten sie? Mit einem „Eintauchen“ in die eigene Medienbiographie kann Eltern bewusst werden, dass Medien auch zu ihrem eigenen Kinder-Alltag dazu gehörten und Erfahrungen mit Medien etwas Bereicherndes und Angenehmes sein können. Gleichzeitig wird es vermutlich auch Medienerlebnisse gegeben haben, die sie als unangenehm und gruselig empfunden haben. Wie kam es dazu und wie sind sie damit umgegangen?

<https://www.familieundmedien-nrw.de/vorbilder/meine-medienerinnerungen.html>

53

ANREGUNGEN FÜR ERGÄNZENDE FRAGEN

- Welche angenehmen bzw. unangenehmen Medienerlebnisse hatten die Kursteilnehmenden erst kürzlich?
- Welche Medien aus der Kindheit der Kursteilnehmenden können auch für Kinder heute noch interessant sein?
- Die Sehgewohnheiten haben sich im Vergleich zu früher sehr verändert. Wer von den Kursteilnehmenden hat heute noch einmal einen Film aus der Kindheit gesehen? War es immer noch so spannend und unterhaltsam wie damals?

<https://www.familieundmedien-nrw.de/vorbilder/meine-medienerinnerungen.html>

54

ANREGUNGEN FÜR WEITERE KURS-METHODEN

- Die Kursleitung kann als Gesprächseinstieg „alte“ Medien auslegen, z. B. ein altes Handy, einen Gameboy, einen Fotoapparat mit Film etc.
- Unter www.conservethesound.de ist ein Online-Geräuschearchiv abrufbar. Es kann als hörbare „Medienzeitreise“ einen Einstieg in die eigene Mediennutzung als Kind bieten.
- Die Teilnehmenden können gebeten werden, zu der entsprechenden Kurseinheit Medien mitzubringen, die für sie in der Kindheit wichtig waren.
- Ergänzend zum Gespräch über die eigenen Medieneinerinnerungen können die Kursteilnehmenden gebeten werden, ihre Medienheldinnen und -helden zu malen. Die Ergebnisse können ausgelegt werden und es wird geraten: Wer ist hier dargestellt?

<https://www.familieundmedien-nrw.de/vorbilder/meine-medienerinnerungen.html>

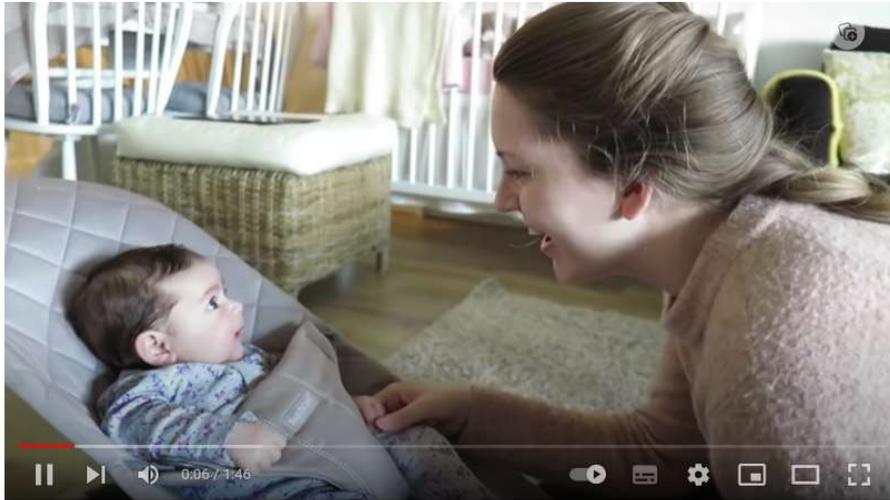
55



56



still face experiment deutsch



Still face experiment

<https://www.youtube.com/watch?v=bOR7jd8wYk>

57

MEDIENSUCHT IN ZEITEN DER PANDEMIE
 Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche
 Gaming, Social Media und Streaming?

UKE **DAK**
 Gesundheit
 seit 1883

<https://www.dak.de/dak/bundesthemen/dak-studie-in-pandemie-hat-sich-mediensucht-verdoppelt-2612364.html#/>

58



Gefällt 157 Mal

dakgesundheit Alarmierende Zahl: Eine Studie der DAK-Gesundheit zeigt, dass sechs Prozent der Kinder und Jugendlichen abhängig von Gaming und Social Media sind. Insgesamt sind Jungen häufiger suchtfährdet oder bereits von einer Sucht betroffen als Mädchen – insbesondere beim Gaming. 🙌 Auf www.mediensuchthilfe.info erhalten Betroffene und deren Angehörige Informationen und Hilfestellungen rund um die Themen Gaming-, Social-Media- und Streaming-Sucht. #mediensucht #dakgesundheit



Etwa 680.000 Minderjährige sind süchtig nach Computerspielen und Social Media

Quelle Studie der Krankenkasse DAK und der Uniklinik Hamburg-Eppendorf

59

IMPLIKATIONEN: WAS KÖNNEN ELTERN TUN

Eltern sollten ihre Kinder zu einem sicheren und verantwortungsbewussten Umgang mit Computerspielen, Sozialen Medien und Streaming-Diensten anleiten:

- **Eltern sollten informiert sein** – hilfreich ist, Inhalte der Domänen, deren Suchtpotenzial und Alterskennzeichnungen zu kennen
- **Eltern sollten Interesse zeigen** – hilfreich ist, Spielmotive, Vorlieben und Spielverhalten zu ergründen
- **Eltern sollten Grenzen setzen** – hilfreich ist, klare Regeln zu formulieren (z.B. durch einen Mediennutzungsvertrag) und diese konsequent umzusetzen
- **Eltern sollten Alternativen anbieten** – hilfreich ist, Vorschläge für eine analoge Freizeitgestaltung mit positiven Erlebnissen und Möglichkeiten der aktiven Stressbewältigung aufzuzeigen
- **Eltern sind Vorbilder** – hilfreich ist, das eigene Nutzungsverhalten zu reflektieren, Aktivitäten ohne Medien zu planen und gemeinsam mit den Kindern medienfreie Zeiten auszumachen

Gemeinsam über Mediennutzung sprechen: ein Gesprächsleitfaden findet sich auf ins-netz-gehen.info.



Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)




60



61

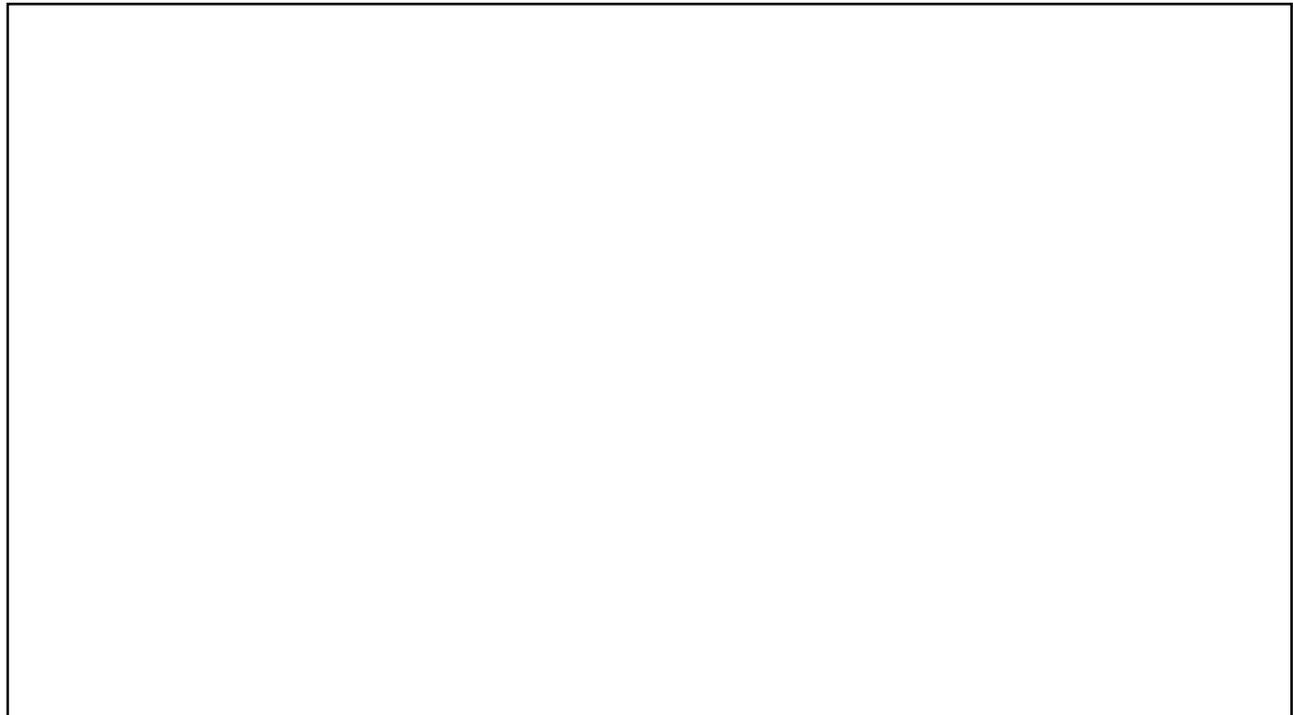


62

Leitfrage: Welche Digitale Lebenskompetenzen brauchen Familien?

- Was bedeutet das für unsere Angebote?
- Was bedeutet das für unsere Inhalte?
- Welche Kompetenzen brauchen wir selbst für die Vermittlung?
- Welche Technik, welche Ausstattung brauchen wir?
- Welche Qualifizierungen brauchen wir im Team?

63



64