



HERZLICH WILLKOMMEN AUF DEM CONCEPTOPIA.CAMPUS

ONLINE-SEMINAR AM 25.3.21

EURE DOZENTINNEN



LISA MÜTSCH
C.CAMPUS

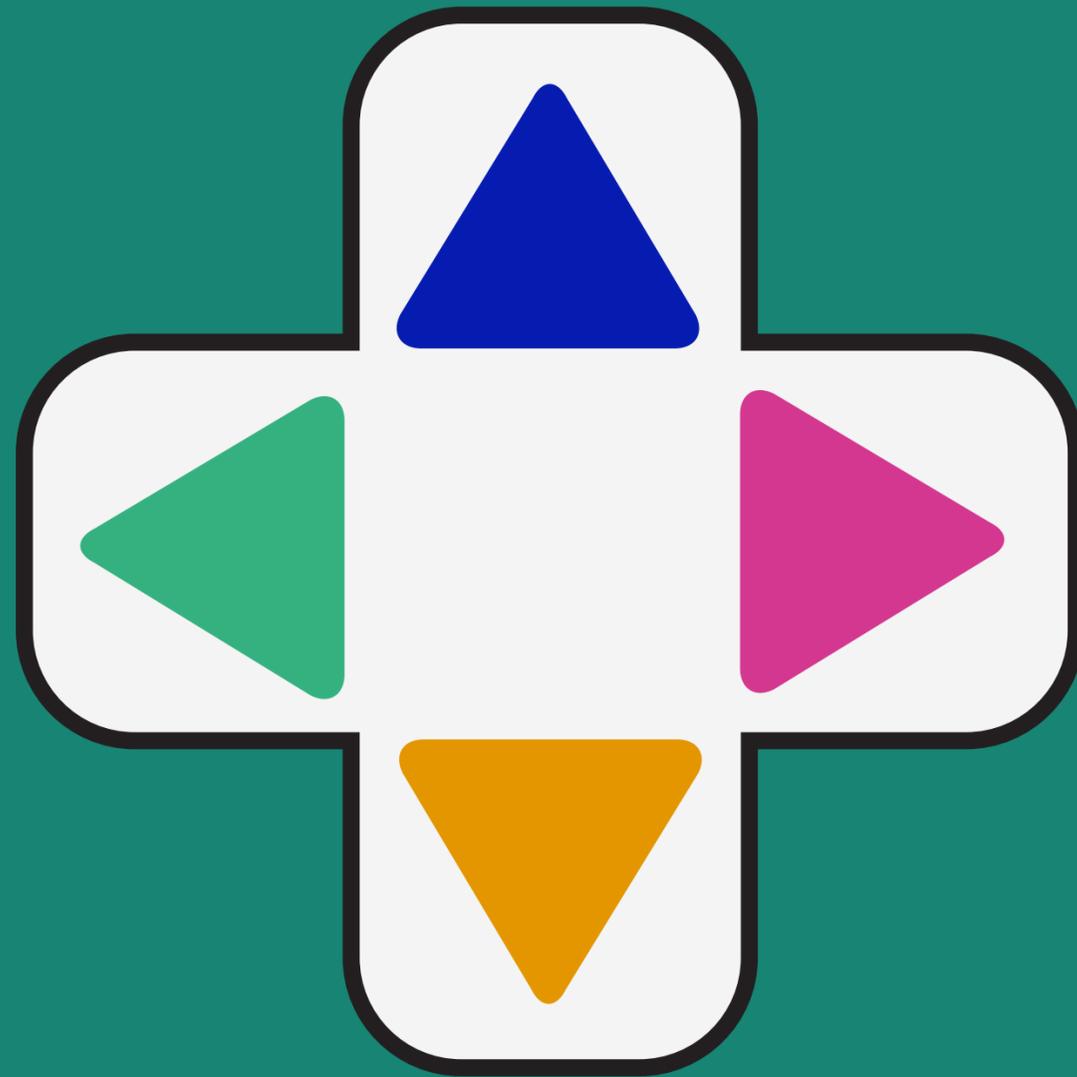


CHRISTIN FELDMANN
C.CAMPUS



LINDA LÄNGSFELD
Projektleitung +
Gastdozentin

WARMUP: UNSER ONLINE-RAUM



La-Ola-Welle

Handzeichen

Micro an + Hallo

Winken

ABLAUFPLAN

Das Baacke.Prinzip. Systemische Haltung und Teilhabe

PHASE I: REFLEXION DER SELBSTLERNPHASE

- 10.00 - 10.15 Uhr Begrüßung
- 10.15 - 11.00 Uhr Ich in der Selbstlernphase
- 11.00 - 11.15 Uhr Pause

PHASE II: MEINE POSITION ALS BERATER*IN

- 11.15 - 12.30 Uhr Fallarbeit
- 12.30 - 12.45 Uhr Pause
- 12.45 - 13.50 Uhr Methoden

PHASE III: SELBSTLERNPHASE.FEEDBACK.ABSCHLUSS

- 13.50 - 14.00 Uhr Abschluss

MODUL I ZIELE

- Haltungsentwicklung: Partizipation aller Beteiligten eines Teams
- Begriffsverständnis: Was ist eigentlich Medienkompetenz?
- Verankerung: Erstellung von Konzepten und Leitlinien
- Zielgruppenbewusstsein: Mediale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen
- Rechtliche Grundlagen: Persönlichkeitsrecht, Datenschutz und Jugendschutz + Gesetzliche Verankerung der Medienkompetenz
- Werkzeug- und Methodenkenntnis: praxisorientierte Vermittlung
- Verankerung: Erstellung von Konzepten und Leitlinien
- Bedarfsanalyse: Was benötigen wir?

Modul 1



PHASE I: REFLEXION DER SELBSTLERNPHASE



REFLEXION DER SELBSTLERNPHASE

Reise zur Medienkompetenz

Fragen:

- Was nehmt ihr als wichtigste Erkenntnisse mit aus der Selbstlernphase "Reise zur Medienkompetenz"?
- Welche Fragen sind noch offen?

REFLEXION DER SELBSTLERNPHASE

Medienkompetenzrahmen NRW

Fragen:

- Denkst Du, dass sich die Inhalte des Medienkompetenzrahmen NRW auch auf die Jugendförderung bzw. auf dein Arbeitsfeld übertragen lassen?
- Was sagen die Kompetenzbausteine des Medienkompetenzrahmen NRW über die Qualität eines Angebots aus?

REFLEXION DER SELBSTLERNPHASE

Medienkompetenzrahmen NRW

Aufgabe:

- Notiere für dich selbst drei Pro- und drei Contra-Argumente und halte sie in der nächsten Sitzung bereit
- Einteilung in zwei Gruppen per Zufallsgenerator
- Brainstorming mit Hilfe von Pinup
 - **Pro:** <https://pinup.com/PDkGtdmab>
 - **Contra:** <https://pinup.com/tqeg7txR5>
- Pro-Contra-Diskussion in der Großgruppe

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW UND JUGENDHILFE

IST DIE ZUORDNUNG VON KOMPETENZEN SO EINFACH?



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Medienbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



CONCEPTOPIA
Jugendförderung NRW geht digitale Wege





„Medienkompetenz umfasst keinen messbaren Katalog an Wissen und Verhalten, sondern bezeichnet ein Bündel an Kenntnissen, Fähigkeiten und Bereitschaften bzw. Wissen, Können und Einstellungen (einschließlich von Wertorientierungen), die als Dispositionen für selbstständiges Urteilen und Handeln in Medienzusammenhängen gelten“

(TULODZIECKI 2011, S. 23)



ZUORDNUNG DER KOMPETENZSTUFEN

AM BEISPIEL KRYPTOKIDS



1. Bedienen und Anwenden
 - 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
- 2.1 Informationsrecherche
- 2.2 Informationsauswertung
- 2.3 Informationsbewertung
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
- 3.4 Cybergewalt und -kriminalität
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
- 4.4 Rechtliche Grundlagen
- 5.1 Medienanalyse
- 5.2 Meinungsbildung
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt
- 6.4 Bedeutung von Algorithmen

FAZIT:

- Medienkompetenzrahmen NRW ist im **schulischen Kontext** an das System des Lehrplans und an den damit zu erwerbenden Kompetenzen (Z.B. Noten) orientiert
- Jugendhilfe orientiert sich stark an **interdisziplinärer Kompetenzförderung am Subjekt** (Selbststärkung, Teilhabe, Demokratie, Inklusion - nicht an Messbarkeit und Noten usw.)

PHASE II: MEINE POSITION ALS BERATER*IN



SYSTEMISCHE ANNÄHERUNG IST DAS A UND O IN DER MEDIENKONZEPTBERATUNG

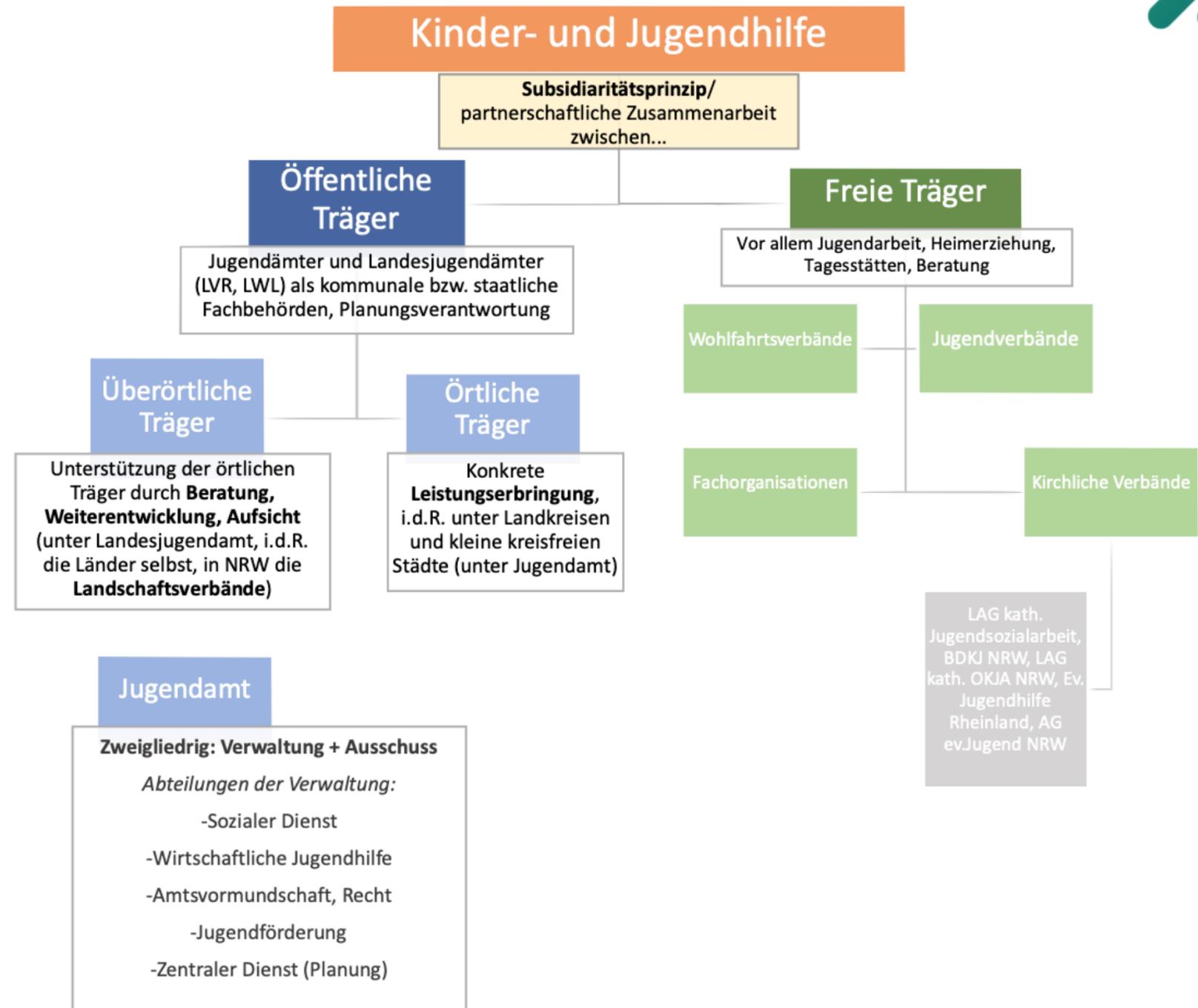


- Systemische Annäherung an ein Medienkonzept bedeutet immer die Einrichtung erstmal in ihrem System zu sehen- **Extrinsisch-Makrosytem**
 - Was ist möglich? An welche Grundlagen ist eine Einrichtung oder ein Arbeitskontext von außen gebunden (Motivation Jugendhilfeplan, erz. Kinder- /Jugendschutz, rechtlich....)
 - z.B. Offene Einrichtungen haben andere Voraussetzungen für ein Medienkonzept als Einrichtungen der Erziehungshilfe
 - Welche Voraussetzungen/ Motivation hat die Einrichtung der Arbeitskontext innerhalb seiner Struktur - **Mikrosystem** - **Hier kommen wir in der Beratung zu Medienkonzepten zum Einsatz**

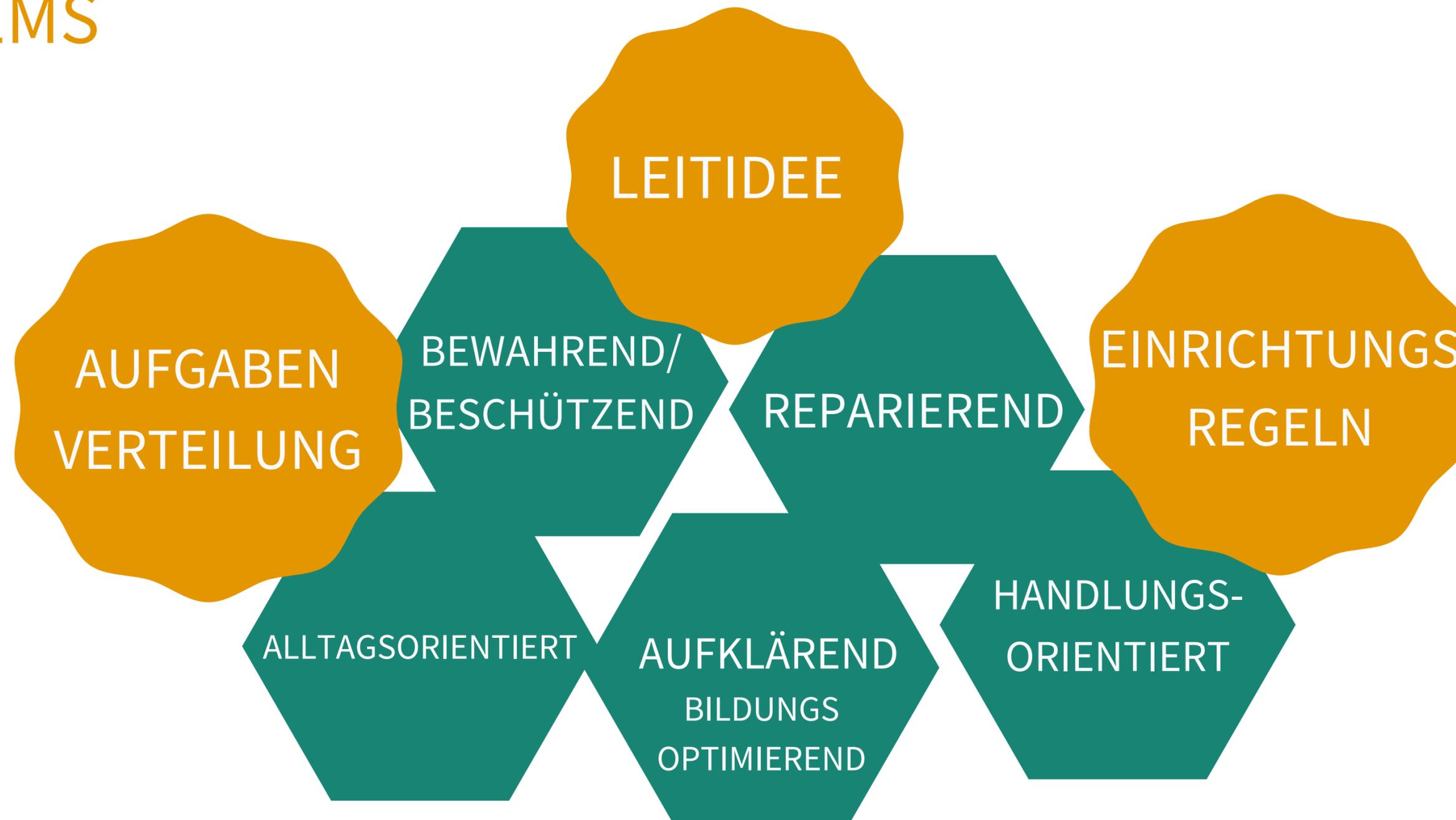


MEDIENKONZEPT IN DER MAKRO-STRUKTUR EINES SYSTEMS

- Sehr komplex
- Wenn man damit beginnt in der Medienkonzeptberatung führt es zur Überforderung
- Wir arbeiten erstmal auf der Mikroebene und gehen im Laufe der Fortbildung in die Makroebene
- CONCEPTOPIA. LABOR beschäftigt sich intensiv mit dem Verhältnis der Mikro- und Makro-Ebene



MEDIENKONZEPT IN DER MIKRO-STRUKTUR EINES SYSTEMS



EXTRINSISCHE UND INTRINSISCHE MOTIVATION MIKROSYSTEM



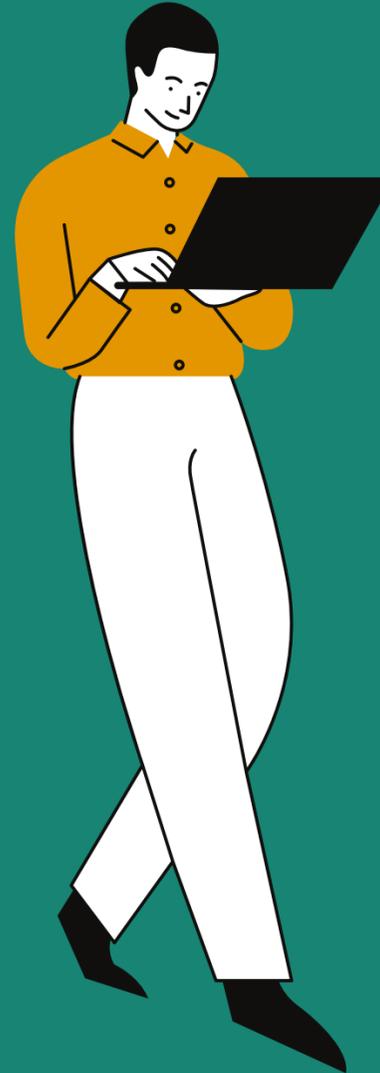
die Notwendigkeit ein Medienkonzepte auf den Weg zu bringen, entsteht oft aus dem Kontext negativer Mediennutzung (Extremsituationen wie Corona)



hier wird transparent, dass kein Handlungsspielraum im Team besteht oder keine Haltung dazu entwickelt wurde, Medienkompetenz in der Einrichtung zu fördern

ICH ALS BERATER*IN IM MIKROSYSTEM

HALTUNGEN EINRECHNEN



ICH ALS BERATER*IN IM MIKROSYSTEM

Unterstütze Fachkräfte in folgenden Haltungsdimensionen

WISSEN

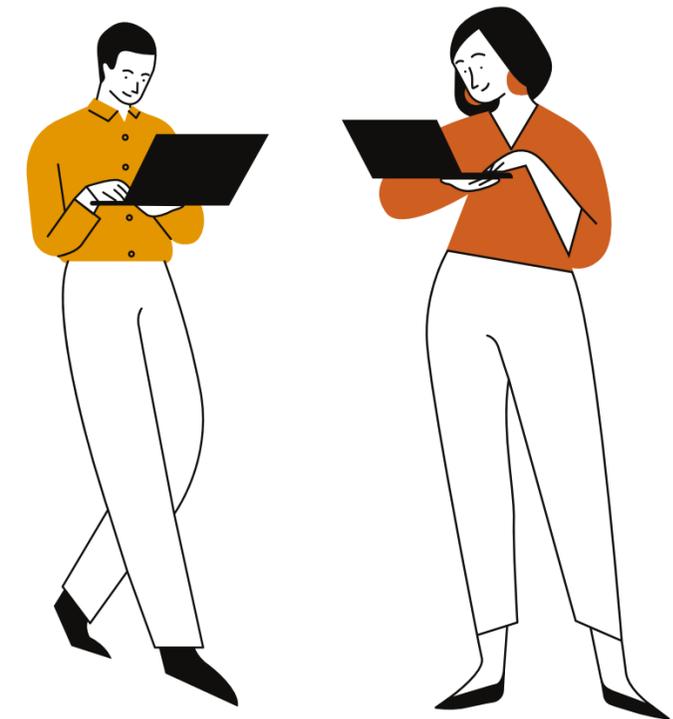
KOGNITION



HANDLUNG



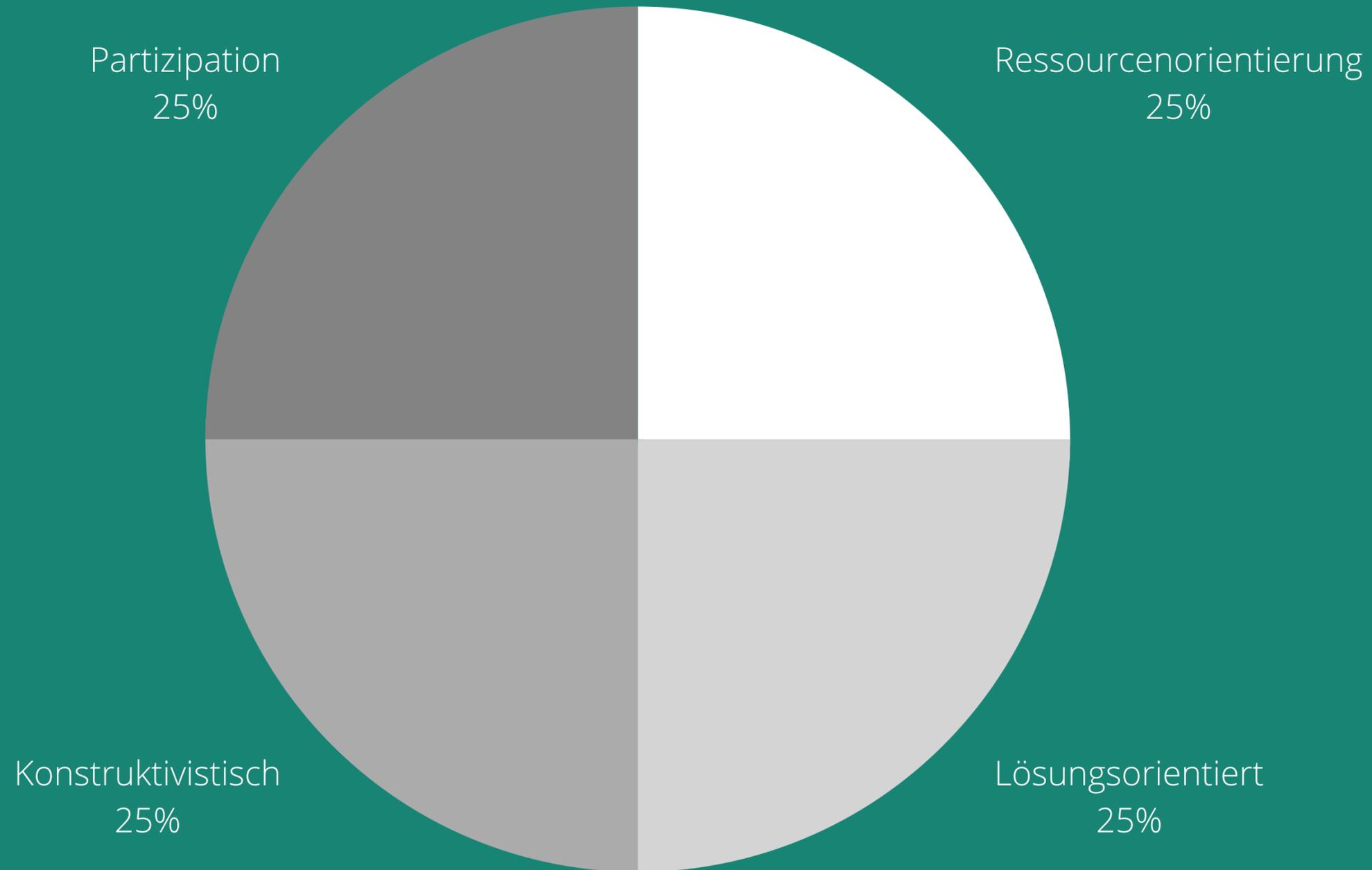
MEDIENKONZEPT

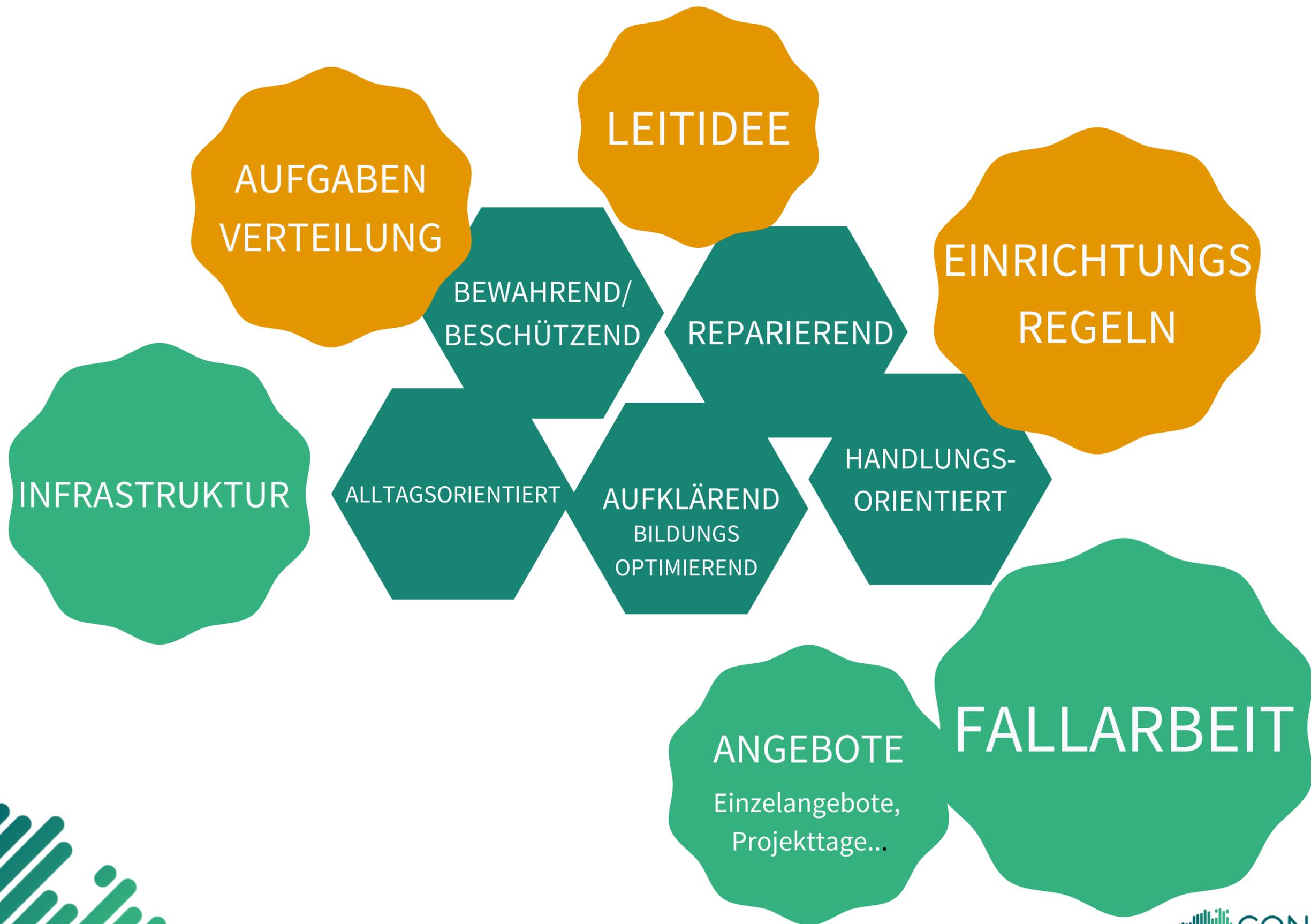


NEUTRALITÄT UND SYSTEMIK ALS BERATER*IN

- lösungsorientiert statt problemorientiert
- Biografiearbeit
- Förderung von Selbstverantwortung und Selbstbewusstsein
- Neutralität gegenüber allen Personen
- Handlungs-/ Wissensorientiert
- Zielführend, nicht emotional
- wertschätzend (auch bei Zweiflern)
- persönliche Meinung spielt keine Rolle

HALTUNG UND ROLLE



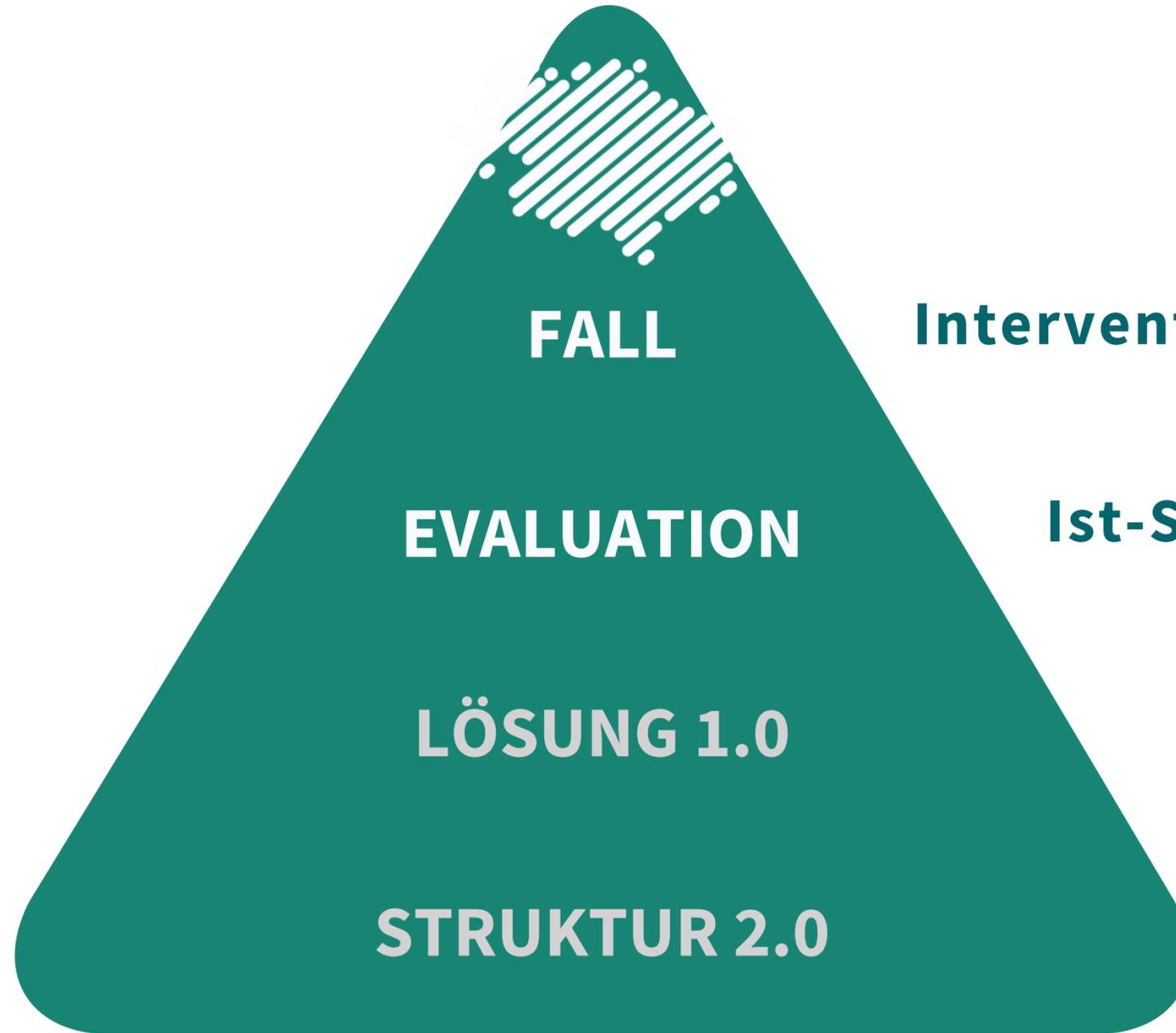


FALLBEISPIEL. ANGEBOT. TEAM. MEINUNGEN.



EINSTIEG: SYSTEMISCHE FALLARBEIT

VOM FALL ZUR STRUKTUR



Intervention - momentbezogen

Ist-Stand-Erhebung auf mehreren Ebenen

z.B. Angebote, Zuständigkeiten klären

Zukunftsweisend - Medienkonzept



FALLBEISPIELE

- **Notwendigkeit** ein Medienkonzept **fallbezogen** auf den Weg zu bringen, = Kontext negativer Mediennutzung (Notwendigkeit der Änderung von Arbeitsbedingungen im Mikrosystem)
- **Evaluation:** kein Handlungsspielraum im Team, keine Haltung, Medienkompetenz in der Einrichtung zu fördern und Angebote zu initiieren
- **Lösung 1.0:** Standards im Umgang setzen und gleichzeitig erste Angebote zur Medienkompetenzförderung
- **Struktur 2.0** = Medienkonzept angepasst an Leitbild der Institution

FALLBEISPIELE



Second to last time I saw my grandma. #rip #loveyou

Du bekommst einen Anruf, von einer sehr aufgeregten Einrichtungsleitung, dass in einer offenen Kinder- und Jugendeinrichtung dieses Foto rumgeschickt und den Mitarbeiter*innen gezeigt wird.

Die Einrichtungsleitung erzählt Dir, dass eine Gruppe Jugendlicher einen Wettbewerb daraus macht, sich gegenseitig mit Fotos von kranken Angehörigen in Krankenhäusern zu fotografieren, diese hochzuladen um die meisten Likes zu bekommen.

FALLBEISPIELE IN 2 GRUPPEN

Überlegt euch in der Gruppe: Du als Berater*in

1. Wie fühlst Du Dich, wenn Du das Bild anschaust und den Fall liest?

2. Welche medienpädagogischen Aspekte/Themen gibt es hier, die ihr identifizieren könntet?

- Welche Haltungen könnten die MuM in einer Einrichtung haben? (Emotion vs. Kognition)
- Welches Haltungskonzept könnte hier bei der Entwicklung eines medienpädagogischen
- Angebotes zur Anwendung kommen?

• Tragt eure Ergebnisse in das Padlet ein

- Wählt eine*n Sprecher*in
- Stellt eure Ergebnisse später im Plenum vor

VORSTELLUNG DER GRUPPENARBEIT

GRUPPE 1: [HTTPS://PADLET.COM/CONCEPTOPIA/UM04KAN9X0ANVCUB](https://padlet.com/conceptopia/UM04KAN9X0ANVCUB)

GRUPPE 2: [HTTPS://PADLET.COM/CONCEPTOPIA/C89PAH02Z7CJMZB1](https://padlet.com/conceptopia/C89PAH02Z7CJMZB1)

AUSGANGSLAGE

- Offene Einrichtung
- Teammeinungen
- Haltungen erkennen
- Themen erkennen
- Systemisches Vorgehen

HALTUNG DER MITARBEITER*INNEN

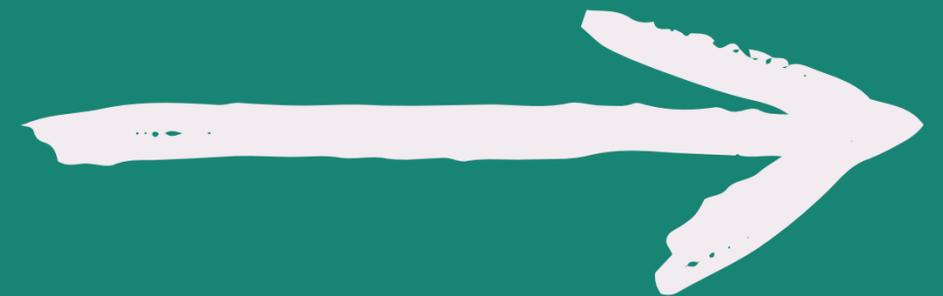


- Entsetzen
- Bewahrpädagogik
- Stillstand
- Hilflosigkeit
- Rache
- schnelle Intervention
- keine fest verankerten Angebote

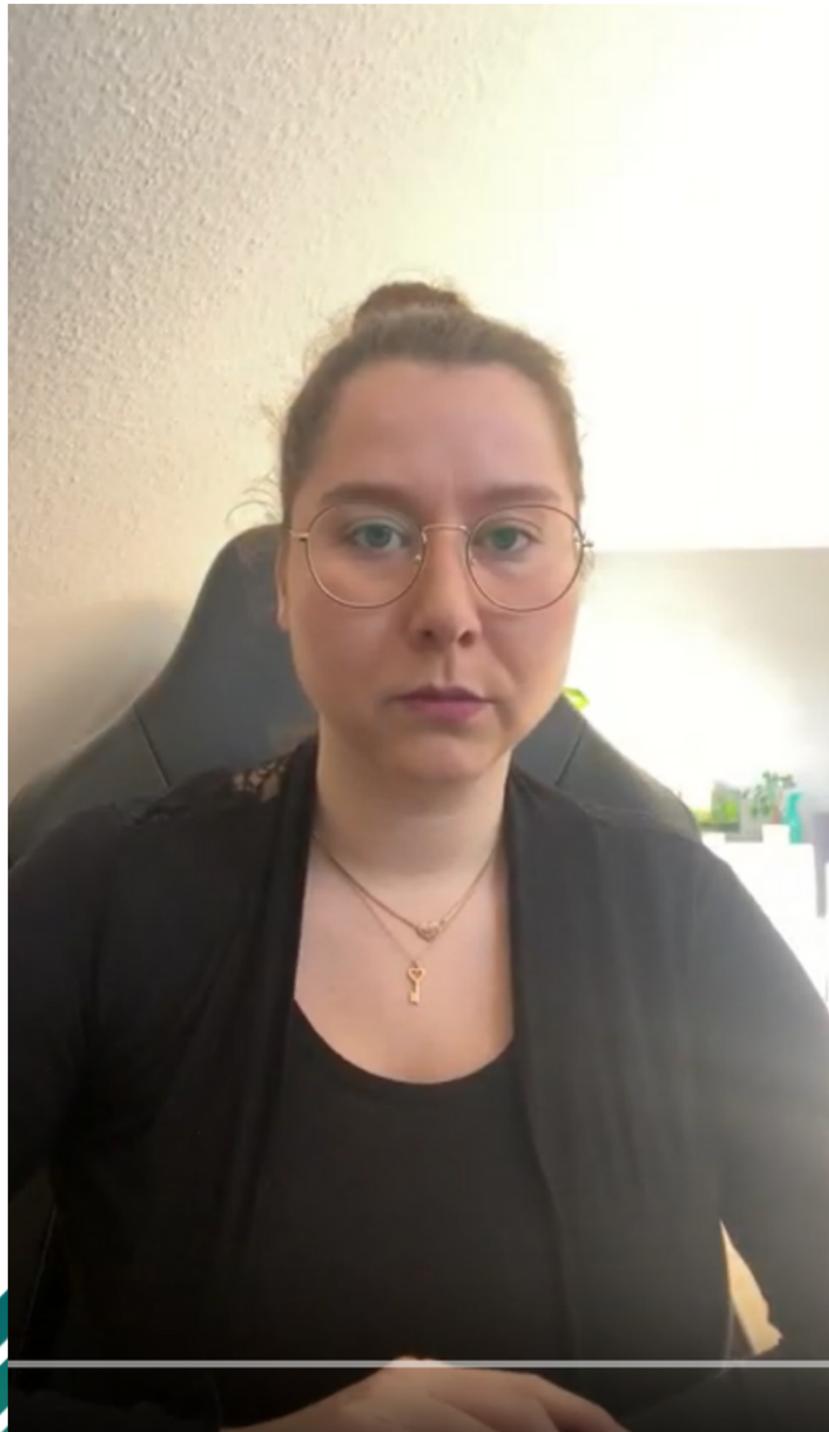


Meine Position

- Neutral
- Verständniss entwickeln für MuM, auch ProAktiv
Zielgruppe
(Lebensweltorientierung)
- Einbindung der Zielgruppe als
Peer.Education.Angebot



Teammeeinungen: Meinung 1



Inhalte der Meinung:

Bewahrpädagogik, persönliche Meinung “Hass”, Verweigerung, Bildrecht, Straftat

- **Was kann man aber zwischen den Emotionen raushören:**
 - Vernetzung auch rechtlich/ immer gut: Kooperation mit Stadtteilpolizei
 - Wo meldet man diese Bilder: Internet-Beschwerdestelle z.B.
 - Räume auch für bewahrpädagogische Kontexte, (Smartphonefreie Zeit/ Zone in der Einrichtung) oder alternative Angebote schaffen, die das Thema trotzdem aufnehmen

Teamm Meinungen: Meinung 2



Inhalte der Meinung: Proaktiv und zu allem bereit, aber auch auseinanderzunehmen, wie ist die Vernetzung mit Kids, privat und professionell, Grenzen, persönliche Meinung:

Was kann man aber zwischen den Emotionen raushören:

- Zugang von MuM zu privaten Profilen von Kids
- Vernetzung, Kommunikation
- Rechtliche Grenzen als MuM/ Vernetzung rechtlich
- Theme trotzdem (Handlungsorientierte Haltung- Reflexion aber nicht vergessen)
 - Influencerkultur
 - Likes und Bewertungssysteme im Netz
 - Bloggerstellung

MEINUNGEN BEI BEWAHRPÄDAGOGISCHEN ANGEBOTEN

OFT ZITIERT



Manfred Spitzer sagt: Digitale Demenz“ Medien machen dumm.”

“Die These(...), dass Bildschirmmedien zwangsläufig zu sozialer Isolation und Wachstumsstillstand führten, lässt sich mit der Mediennutzungs- und Wirkungsforschung nicht stützen. Es gibt Risikogruppen, -konstellationen und -situationen, in denen der Medienumgang solche Effekte haben kann, aber Generalisierungen sind nicht statthaft.”

(D. Süß et al., Medienpädagogik, Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft, https://doi.org/10.1007/978-3-658-19824-4_4)

In der Medienpädagogik dagegen glaubt man daran, dass die möglichen negativen Effekte des Medienkonsums vermindert oder gar verhindert werden können, wenn der Umgang mit Medien von der Pike auf gelernt wird.



MEINUNGEN BEI BEWAHRPÄDAGOGISCHEN ANGEBOTEN

DIGITALE DEMENZ

Anzulasten ist Manfred Spitzer von der Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie III, Universitätsklinikum Ulm, nicht, dass er Probleme benennt. Anzulasten ist Spitzer vielmehr, dass er keine zukunftsorientierte Lösungen bietet, dass er all jenen, die sich mit großem Engagement, mit viel Ernsthaftigkeit um eine sinnvolle und verantwortliche Nutzung der digitalen Medien bemühen in die Parade fährt [...]

LMZ-STELLUNGNAHME ZU MANFRED SPITZERS "DIGITALE DEMENZ" (PDF-VERSION), SEITE 2 (CC BY-SA 2.0 DE)

Digitale, interaktive Medien öffnen die Tore zur Welt, stärken die Menschen und erweitern ihre Möglichkeiten der (Mit-)Gestaltung. Wir meinen: Wer ihre positiven Eigenschaften nutzt, bereichert sein Leben in vielerlei Hinsicht, unter anderem sozial, kreativ und kommunikativ. [...]

ICH ALS BERATER*IN IM MIKROSYSTEM

Themen erkennen

Übergeordnete Themen Ebene sehen

- Selfies im Kontext Jugendmedienkultur
- Anerkennung von Peers, Likes und Influencerkultur, Privatssphäre
- Gruppenzwang
- Themen: Liebe, Abschied, Tod in Zeiten der Social Media
- Moral und Ethik Online und Offline
- Trends



Rechtlich beratend?



MODUL 4

- Blick ins Handy
- Vernetzung mit Jugendlichen und MuM über soziale Netzwerke
- Mitwisserschaft
- Sind diese Bilder rechtlich erlaubt?

SYSTEMISCHES VORGEHEN

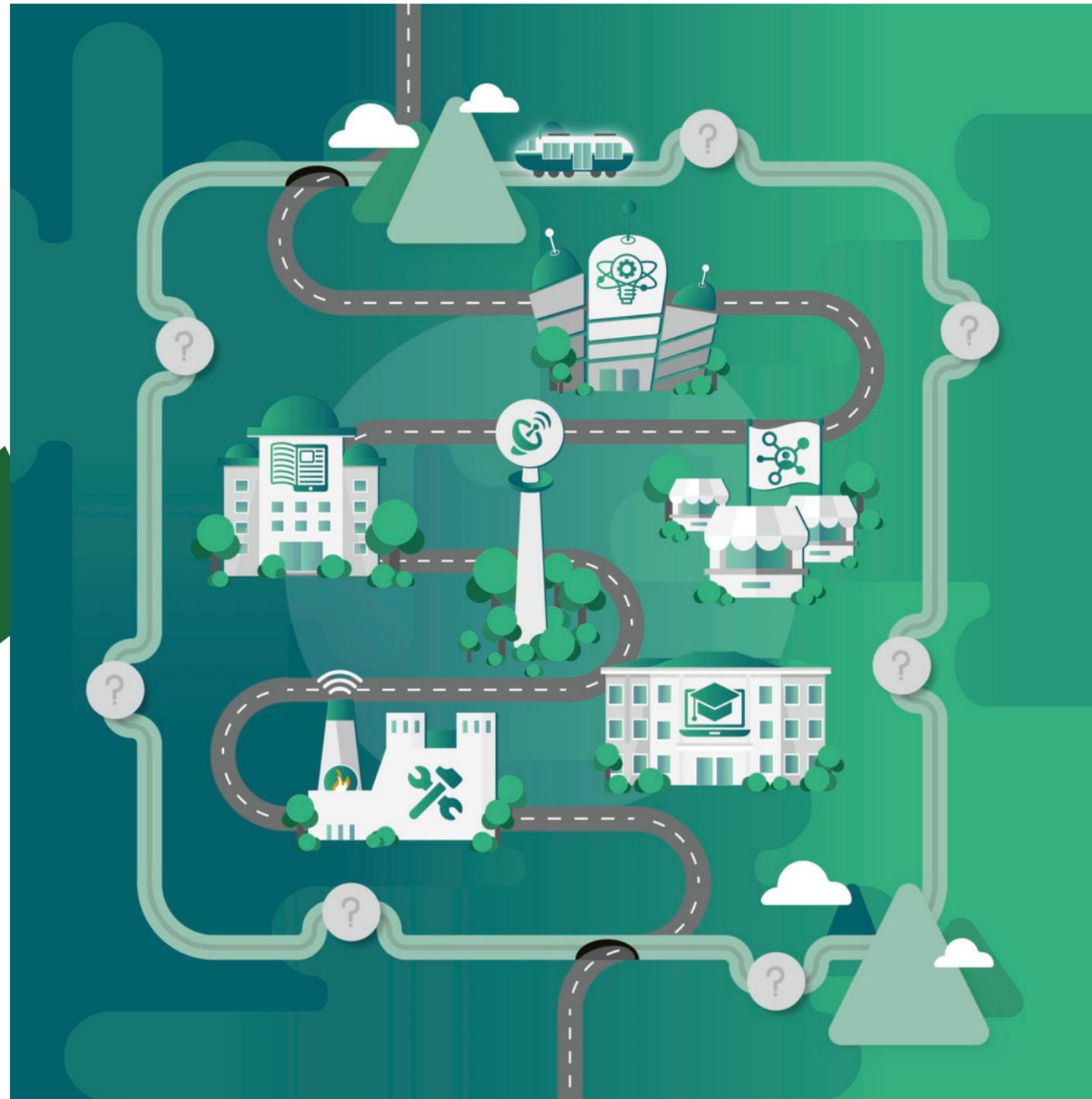
- **Ist-Stand- Analyse**
 - Emotionen aufnehmen, in Handlung umwandeln = Mikro
 - Infrastruktur abklären = Makro/ Mikro
- **Themen des Falls erkennen und transformieren**
 - Intervention bei dem Fall = Mikro
 - schnelles Angebot = Mikro
- **Strukturen schaffen/ Zukunftsstrategien verorten**
 - Aufgabenverteilung und Meilensteine
 - Infrastruktur = Makro
 - Weiterbildungsbedarfe = Makro/ Mikro
 - Einbindung von Ki/Ju = Makro/ Mikro

DIE WICHTIGKEIT SYSTEMISCHER METHODEN



MERKE: IM MIKROSYSTEM

JEDER MENSCH HAT EINE EIGENE
LANDKARTE



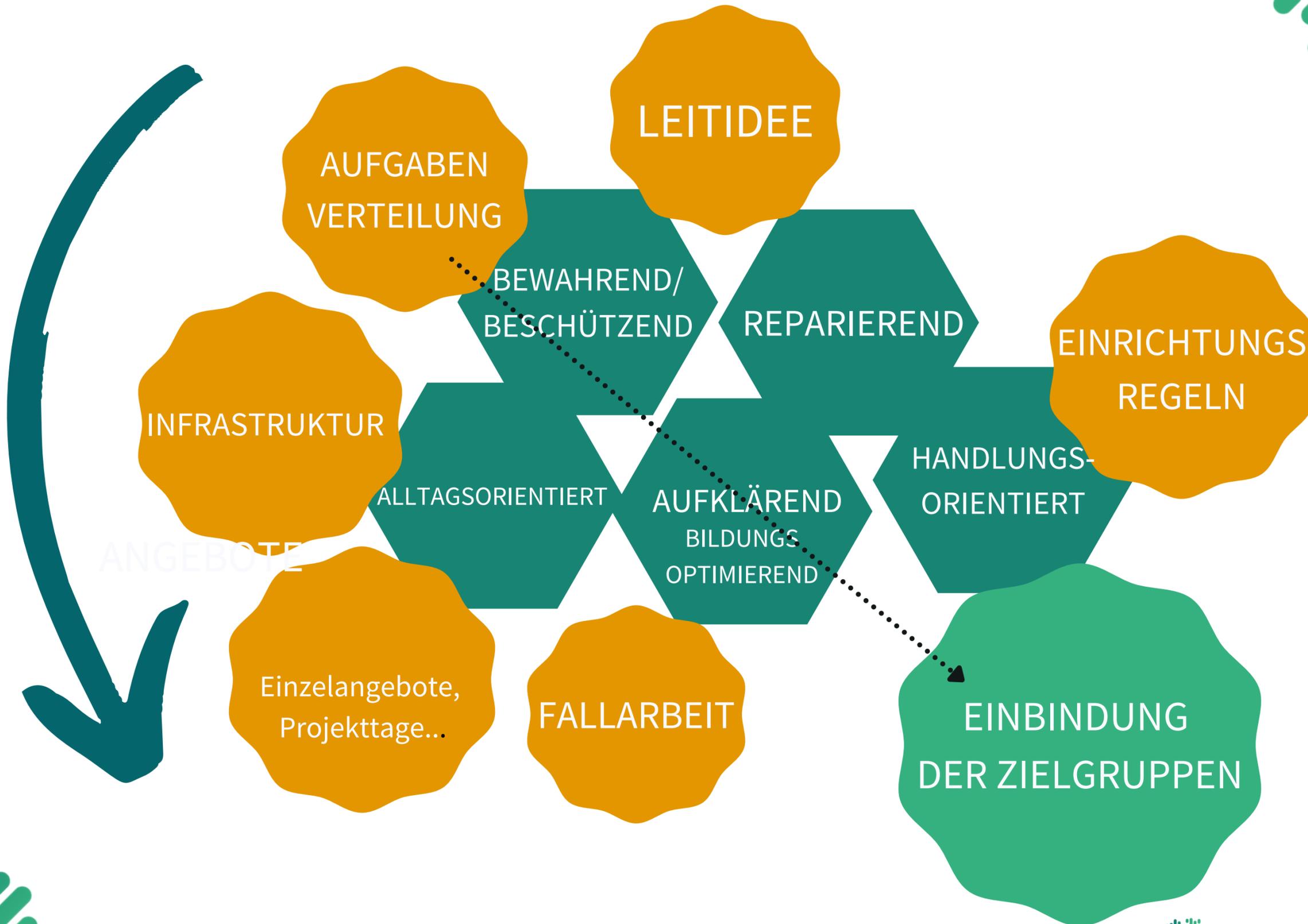
NEUTRALITÄT UND SYSTEMIK



- lösungsorientiert statt problemorientiert
- Biografiearbeit
- Förderung von Selbstverantwortung und Selbstbewusstsein
- Neutralität gegenüber allen Personen
- Handlungs-/Wissensorientiert (in Angebot oder Medienkonzept mündend)
- Zielführend, nicht emotional
- wertschätzend (auch bei Zweiflern)
- persönliche Meinung spielt keine Rolle



Vernetzung

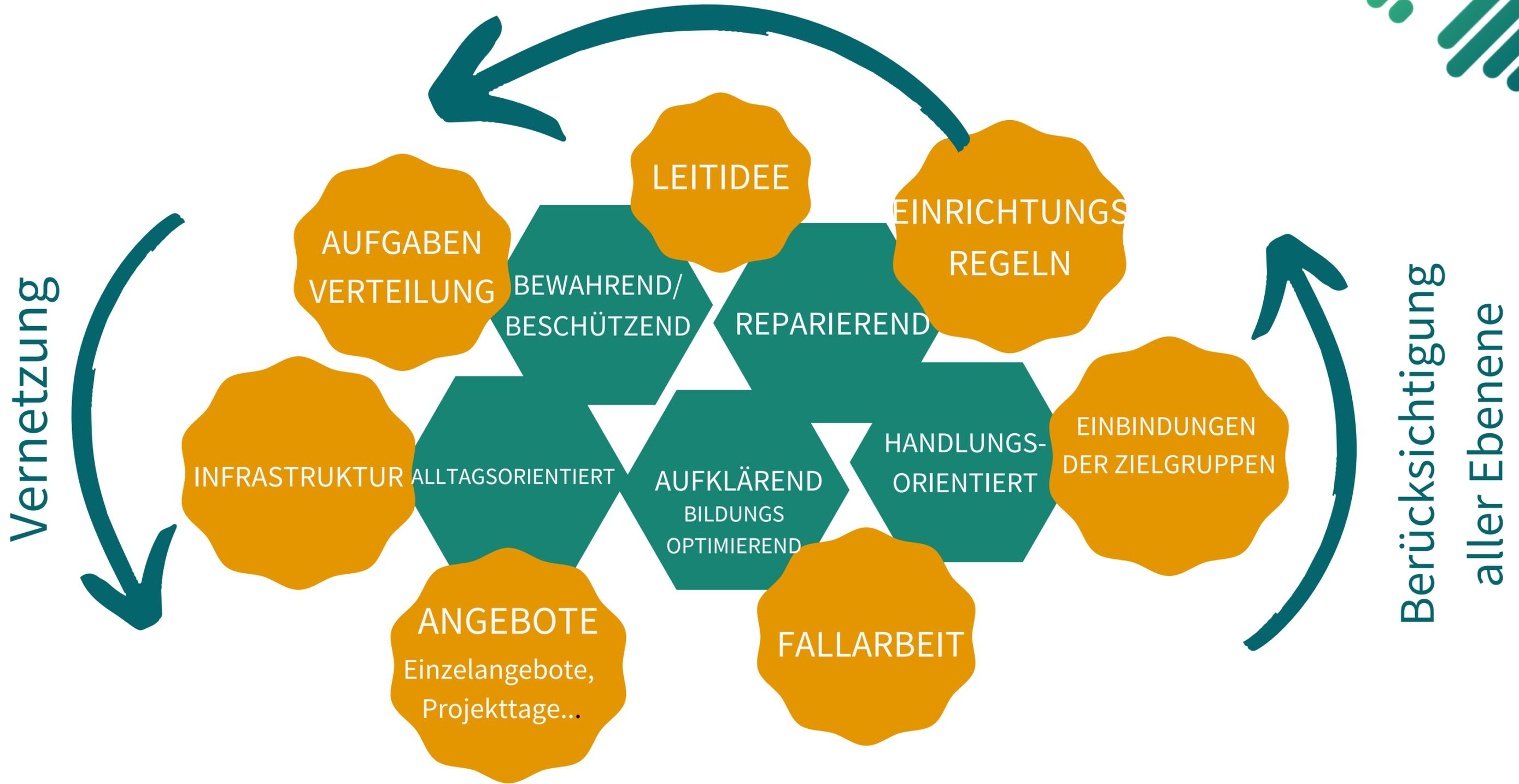


EINBINDUNGEN DER ZIELGRUPPEN

KINDER UND JUGENDLICHE

- Medienscouts in der Einrichtung
 - Grundlagen schaffen z.B Surfscheinangebote
- Bedarfe abfragen
 - z.B. Umfragen mit Ki/Ju
 - Lebensweltbezogene Themen
- Projekte Einrichtungsübergreifend
-

Makrosystem



MEDIENKONZEPT

ICH ALS BERATER*IN



CHECKLISTEN/REFLEXIONSBÖGEN

INSTRUMENT ZUM EINSTIEG ZUR EVALUATION VON HALTUNG UND INFRASTRUKTUR

- Ist-Stand-Erhebung (Reflexionsbogen und Kognitive Landkarte)
- Bedarfsanalyse: Was benötigen wir?
- Einstieg als Berater*In ins Gespräch/in die weitere Planung
- Technische-, soziale-, ethische-, Rezeptions/Reflexions-, Nutzungskompetenz* usw. abfragen
- **an diverse Arbeitskontexte/Zielgruppen anpassbar**

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

- **Grundannahme:** der Umgang mit digitalen Medien lässt sich als systemisches Problem betrachten.
- Problemsysteme werden durch **Kommunikation** hervorgebracht
- **Die gute Nachricht:** Wenn Probleme durch Kommunikation entstehen, können sie durch Veränderung der Kommunikation gelöst werden!

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Ansatz 1: In den Beschreibungen der verschiedenen Mitglieder eines Problemsystems **Unterschiede** herausarbeiten und so Reflexivität schaffen.

Haltungsmethode: Was denkst du darüber?

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Ansatz 2: Durch **zirkuläres Fragen** neue Informationen in das System einspeisen, die durch herkömmliches Fragen nicht entstehen. Es geht darum, das Denken der Beteiligten zu verändern und neue Sichtweisen zu integrieren. Hierbei sollte ganz gezielt der **Dialog mit Kindern und Jugendlichen** gesucht werden.

Haltungsmethode: Was sagst du darüber?

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG



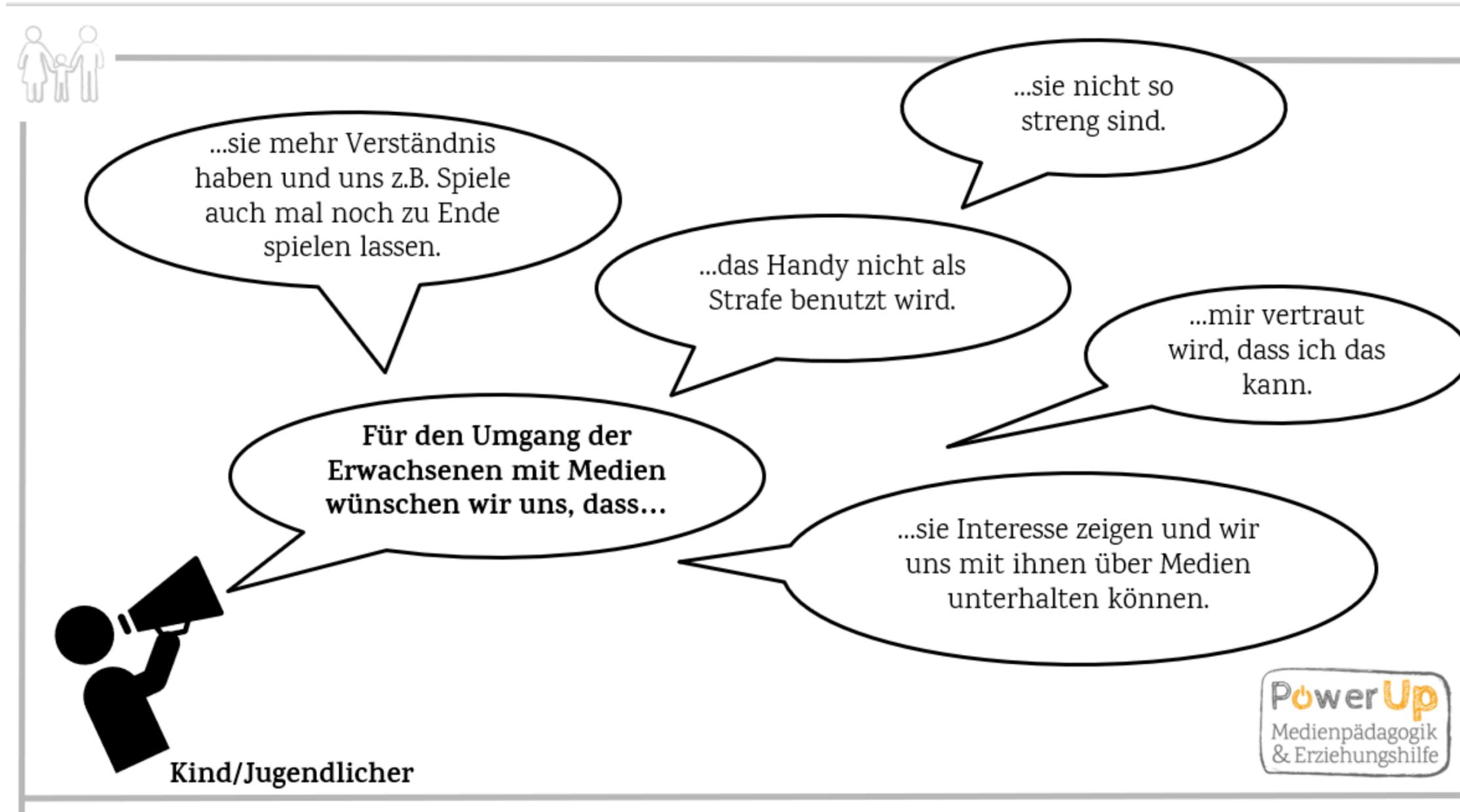
Beispiel aus einer Konzeptgruppe

- Sitzung mit Kindern/Jugendlichen und Erwachsenen
- **Die Kinder bearbeiteten die Frage:** Stellt euch vor ihr seid Erwachsene. Was wünscht ihr euch für den Medienumgang von Kindern?
- **Die Erwachsenen bearbeiten die Frage:** Stellt euch vor ihr seid Kinder. Was wünscht ihr euch für den Medienumgang von Erwachsenen?



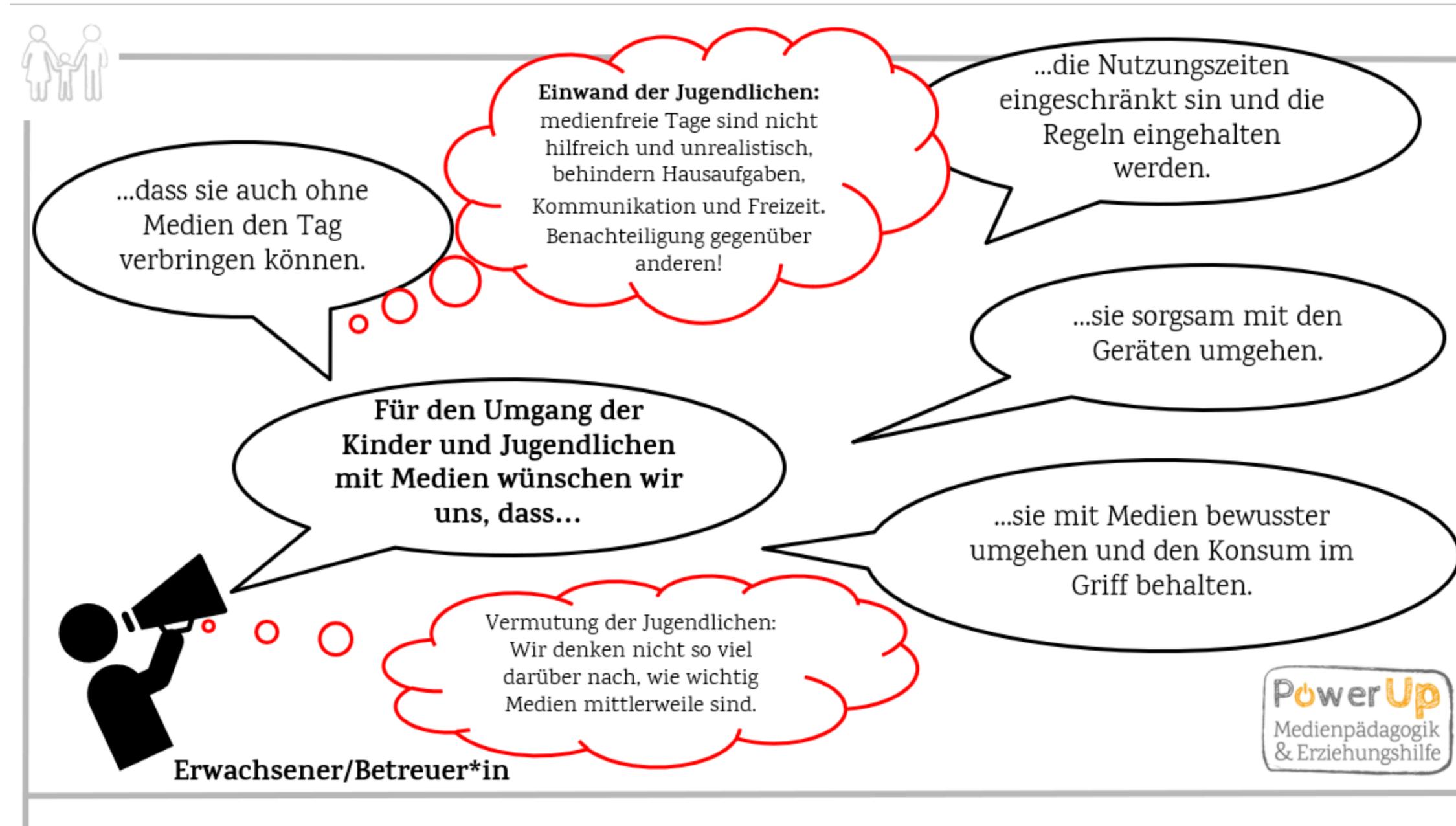
METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG



METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG



METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

SCHÄTZFRAGE

Wie viele Minuten verbringen Jugendliche im Durchschnitt und nach eigenen Angaben an einem Werktag mit digitalen Spielen?

JIM-STUDIE 2020

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Antwort: 121 Minuten

Anstieg um **40 Minuten** seit 2019

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Ansatz 3: Klassifikations-, Prozent- und Übereinstimmungsfragen sind Sondertypen des zirkulären Fragens. Sie dienen dazu, Unterschiede in Perspektiven und Beziehungsmustern z.B. durch das Aufstellen eines Rankings sichtbar zu machen. Dieser Ansatz lässt sich auch spielerisch gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen und Eltern ausprobieren.

Haltungsmethode: Wie stehst du dazu?

Wie schätzt du das ein?

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Was müsste passieren, damit sich deine Haltung gegenüber digitalen Medien immer weiter ins Negative verändert?

METHODEN ZUR HALTUNGSENTWICKLUNG

AUF BASIS SYSTEMISCHER GESPRÄCHSFÜHRUNG

Ansatz 4: Systeme, die eine Veränderung anstreben, benötigen verschiedene Informationen über ihre „internen und externen Beziehungszustände“ (Schlippe/Schweitzer 2017, S. 50), und zwar „(...) **über das, was ist, und über das, was sein könnte.**“ (ebd.) Dieser Informationsbedarf lässt sich über Fragetechniken einerseits zur Konstruktion einer Wirklichkeit sowie andererseits zur Konstruktion von Möglichkeit abdecken.

Haltungsmethode:

Was ist möglich?

ÜBERRASCHUNG!





DAS GEMEINSAME FAZIT/DIE GEMEINSAME
AUSWERTUNG DER METHODEN
FÜHRT DIREKT ZU LEITLINIEN UND
HALTUNGSBESCHREIBUNGEN, DIE EIN WICHTIGES
KAPITEL IN MEDIENKONZEPTEN DARSTELLEN!

Ergebnisse einer Medienkonzept-Gruppe nach Anwendung der Bildimpuls-Methode:

Normalität im Umgang mit Medien erreichen, Chancen & Risiken von Medien und Freiheit & Privatsphäre differenziert abwägen, präventive Angebote und Unterstützung schaffen, Offener Umgang im Kollegium/Beteiligung aller Kolleg*innen, Bewusstsein über Vorbildfunktion, Aktive und individuelle Auseinandersetzung mit den Klient*innen, Gespräche und Projekte suchen, Partizipative Medienbildung, Wertschätzung der Meinungen der Kinder, Ermöglichung von Teilhabe

--> Beispiele für Haltungspapiere laden wir im Moodle hoch

PHASE III: SELBSTLERNPHASE. FEEDBACK. ABSCHLUSS



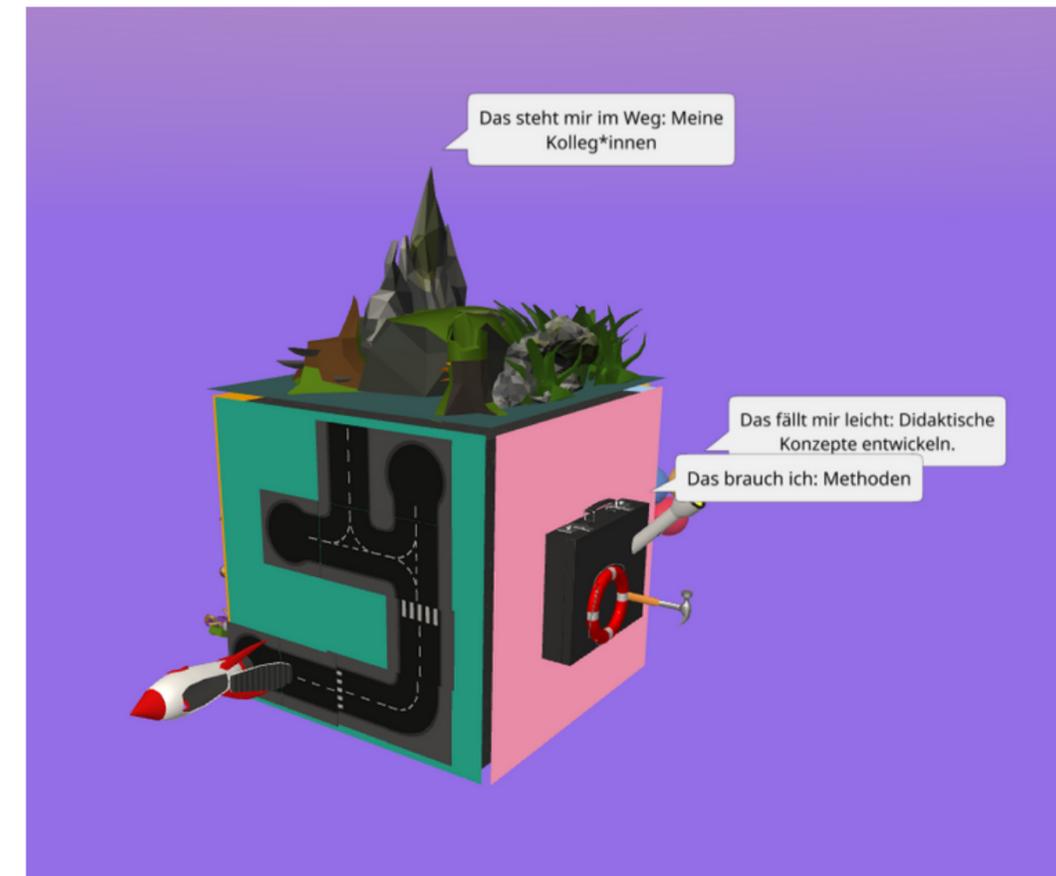
SELBSTLERNPHASE 2.1

VOM 29.3 - 15.4

- Moodle Kurs zum Einstieg ins Thema Digitalisierung
- Freiwillig: Einarbeitung in Cospaces Edu

MEIN REFLEXIONSWÜRFEL

TEIL DER SELBSTLERNPHASE



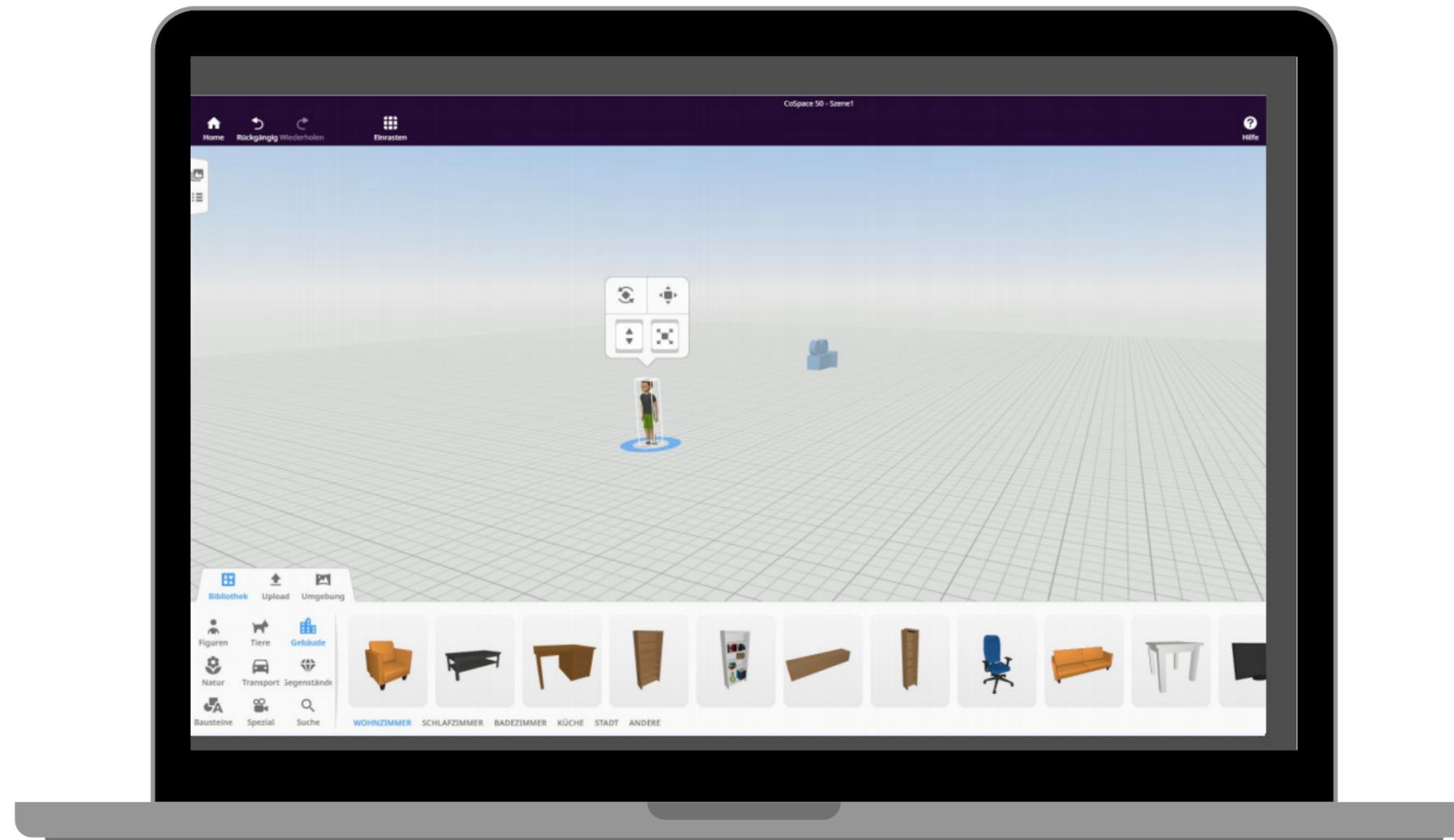
COSPACES.EDU

VR +AR WELTEN GESTALTEN UND PROGRAMMIEREN

- Cospaces ist ab 9 Jahren
- kostenfreie BASIC Version (sehr eingeschränkt) 119,99 \$ für 15 Pro Lizenzen/Arbeitsplätze
- Online Editor, 3D Raum, blockbasierte, visuelle Programmiersprache, VR und AR
- Eigene 3D-Objekte, Sounds, Bilder, und Filme

COSPACES.EDU

LIVE DEMO: OBERFLÄCHE





DANKE, GUTE HEIMREISE
UND BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!