

Links zu Bildern und Webseiten:

<http://debeste.de/upload/495eb634e69d61f411f4d48aa8a242e61414.jpg>

<https://www.excellent4kids.com/product/furniture/changing-stations/2in1-ipotty-activity-seat-ipad/>

<https://www.apple.com/de/iphone-x/>

<https://iamrobot.de/>

<https://learndigital.withgoogle.com/zukunftswerkstatt/topic-library>

http://praxis2null.de/wp-content/uploads/2013/03/600427_539523556087341_313016559_n-900x900.jpg

<https://www.youtube.com/watch?v=XjKOfg-T34s>

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/MOTIVATION/Maslow-neu.jpg>

<https://socialblade.com/>

<http://www.sueddeutsche.de/politik/neuer-ueberwachungsstaat-chinas-digitaler-plan-fuer-den-besseren-menschen-1.3517017>

<https://www.schau-hin.info/news/artikel/agb-auf-instagram-jetzt-auch-verstaendlich.html>

<https://irights.info/artikel/privates-offentliches-und-gewerbliches-wlan-werhaftet-wann/17925>

https://www.toonpool.com/user/1365/files/begegnung_915235.jpg

Praktisch-pädagogische Handlungskonzepte in Zeiten der Digitalisierung

Matthias Felling, AJS NRW
Münster, 04.12.2017

„65 Prozent unserer Kinder werden 2035 in Berufen arbeiten, die es heute in dieser Form noch gar nicht gibt“, schätzt Marcus K. Reif, HR-Experte und Chief People Officer der Personal- und Managementberatung Kienbaum.

<https://www.eco.de/2017/presse-meldungen/in-welchen-jobs-arbeiten-wir-2035.html>



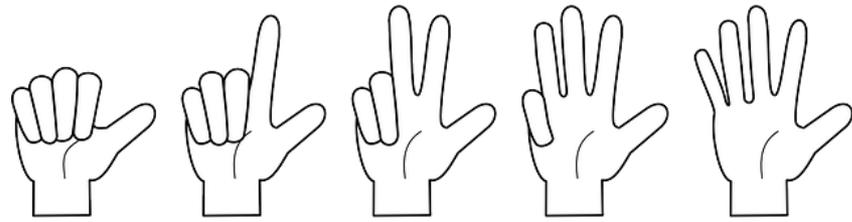
„Wir sollten die Kinder also auf eine Welt vorbereiten, von der wir noch nicht wissen, wie sie aussieht.“

Der Mainzer Medienpädagoge Stefan Aufenanger über den Umgang mit digitalen Medien, spektrum.de, 15.9.17



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

Fünf Prinzipien



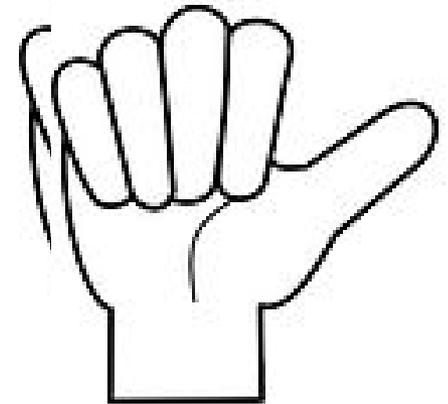
- Dran bleiben!
- Bewusst Auswählen!
- Für verantwortungsvolle Nutzung sensibilisieren!
- Technik zu eigen machen!
- Alltagstaugliche Regelungen finden!

Dran Bleiben!

Bedeutung für Lebenswelt verstehen

Faszination nachempfinden

Perspektive wechseln



Ich und mein Smartphone ...

Gewonnene Freiheit oder nicht?



Dran Bleiben!

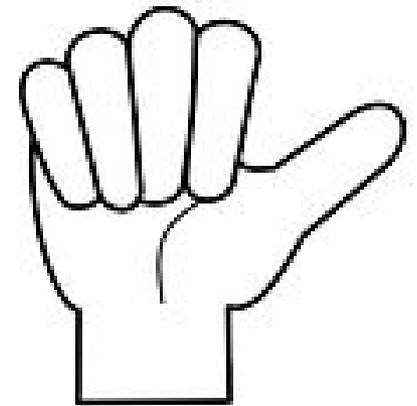
Bedeutung für Lebenswelt verstehen

Faszination nachempfinden

Perspektive wechseln

Methoden:

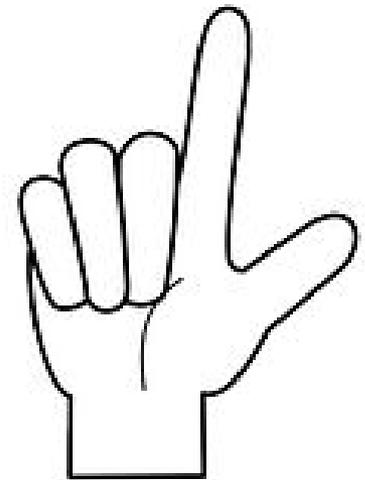
Medienbiografischer Zugang



Bewusst Auswählen!

Angebote testen und bewerten

Feedback und Austausch anregen





Service ▶ Die Spieletester

Die Spieletester

Unter Anleitung erfahrener Medienpädagoginnen und -pädagogen werden gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen aktuelle und interessante Spiele getestet und beurteilt. Das Ergebnis dieser Beurteilungen sowie die Meinungen der Tester finden sich auf diesen Seiten wieder.



Wir suchen Spieletester

Spieleratgeber-NRW sucht Kinder und Jugendliche für Tests von digitalen Spielen.



ASGSGames

Die Spieletester-AG am Albert Schweitzer Geschwister Scholl Gymnasium in Marl stellt sich vor.



Bürgerhaus Stollwerck

Startseite

Spiele

- Aktuell
- Beurteilungen
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

- YouTube
 - Soziale Netzwerke
 - Facebook
 - Cyber-Mobbing
 - Cyber-Grooming
 - Instant Messenger
 - WhatsApp
 - Chat
 - Apps
 - Smartphone
 - Spam
-
- » Problematische Inhalte
- Fake-News
 - Pornografienutzung
 - Sexting
 - Rechtsextremismus
 - Verherrlichung von Essstörungen
-
- » Digitale Spiele
-
- » Schutzmaßnahmen
- Jugendschutzfilter
 - Den PC schützen
-
- » Rechtsfragen im Netz
- iRights
 - Urheberrecht
-
- » Medienethik
- Privatsphäre und Big Data
 - Verletzendes Online-Verhalten
 - Mediale Frauen- und Männerbilder
-
- » Datenschutz
- Darknet
 - Überwachung
 - Privatsphäre
-
- » Suchen & Recherchieren
- Suchmaschinen

Beliebte Apps unter der Lupe



Kinder nutzen heutzutage wie selbstverständlich mobile Endgeräte. Laut [KIM-Studie 2016](#) besitzt die Hälfte der 6-13-jährigen bereits ein eigenes Handy oder Smartphone. Dabei nutzen sie Apps vor allem zum Spielen, Kommunizieren, Fotos machen oder Videos schauen. Insbesondere Spiele-Apps üben auch schon auf jüngere Kinder einen großen Reiz aus. Steuerung und Spielprinzip sind meist schnell erfasst. Animationen, Geräusche, kindlich bunte Spielwelten und -Charaktere erregen ihre Aufmerksamkeit. Doch so intuitiv die Bedienung mobiler Geräte für Kinder auch sein mag, den sicheren Umgang müssen sie erst erlernen. Zumal nicht jede App, die auf den ersten Blick kindgerecht erscheint, für Kinder empfehlenswert ist. Einige bergen auch Risiken.

Im Rahmen des durch BMFSFJ und BMJV geförderten Projekts "Monitoring und Bewertung von kindaffinen Apps hinsichtlich Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzrisiken sowie Information der Verbraucher" untersucht [jugendschutz.net](#) regelmäßig bei Kindern beliebte Apps und informiert über Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzrisiken in Form von App-Bewertungen.

App-Bewertungen (Mit Klick auf die einzelnen Titel geht es zu den Bewertungen)



Handysektor

Die Top10 der wichtigsten Apps von Jugendlichen*!

Alle App-Tests verwenden dieselben **Bewertungskriterien** .

App	Bedienung	Funktionen	Datensicherheit	Meldemöglichkeit	Spaßfaktor
WhatsApp	+++	+++	---	--	++
Instagram	+++	++	--	+	++
Snapchat	+++	++	---	--	+++
YouTube	+++	++	--	+	+++
Facebook	++	+++	--	+	++
Spotify	++	++	+	entfällt	+++
Clash Royale	++	++	+	+	+++
Clash of Clans	++	++	+	+	+++
Twitter	++	++	--	--	+
Safari Smash	++	+	+	entfällt	++

* basierend auf den Ergebnissen der **JIM-Studie 2017**

Google-Chef Eric Schmidt:

Wenn es etwas gibt, von dem Sie nicht wollen, dass es irgendjemand erfährt, sollten Sie es vielleicht ohnehin nicht tun. / 2009

Wir wissen, wo du bist. Wir wissen, wo du warst. Wir wissen mehr oder weniger, worüber du nachdenkst. / 2011



<http://www.jfc.info/publikationen-id26>



Bewusst Auswählen!

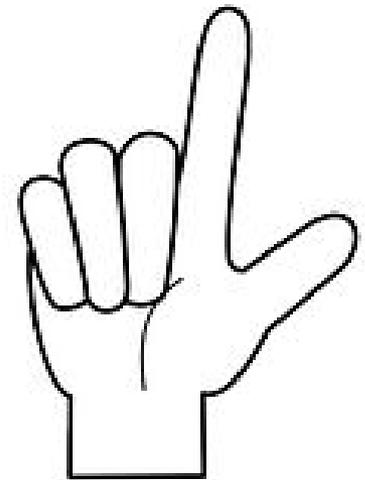
Angebote testen und bewerten
Feedback und Austausch anregen

Methoden:

Ernsthaften Diskurs anregen

Jugendliche als Experten einbinden

Blick hinter die Fassaden der Medienwelt

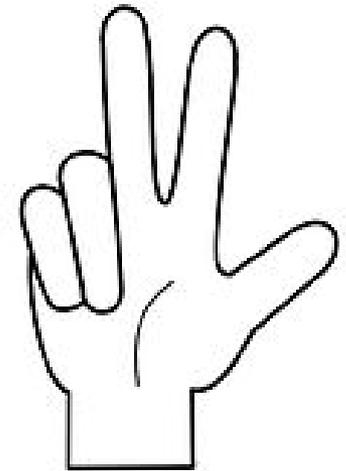


Verantwortungsvolle Nutzung!

Wunsch nach Selbstinszenierung

Recht auf informationelle
Selbstbestimmung

Medienkompetenz und Reife



Korrespondenz von Entwicklungsaufgaben und Handlungskomponenten im Social Web

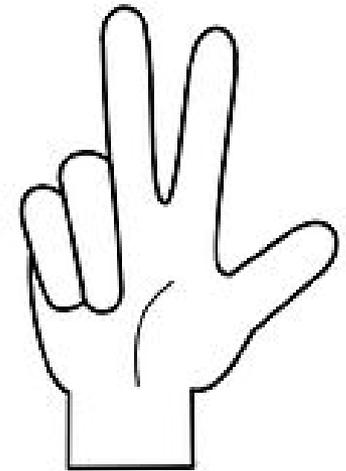
Entwicklungsaufgabe	Kernfrage	Handlungskomponente
Selbstauseinandersetzung	Wer bin ich?	Identitätsmanagement
Sozialauseinandersetzung	Welche Position habe ich in meinem sozialen Netzwerk?	Beziehungsmanagement
Sachauseinandersetzung	Wie orientiere ich mich in der Welt?	Informationsmanagement

Verantwortungsvolle Nutzung!

Wunsch nach Selbstinszenierung

Recht auf informationelle
Selbstbestimmung

Medienkompetenz und Reife



Methoden:

Soziales Lernen auf Medien übertragen

Haltungsfragen thematisieren

Medien-
konzept

Cyber-Mobbing

Gewalt-
präventions-
konzept



Cyber-Mobbing: Ziele von Prävention

Förderung von Medienkompetenz: für Internet-Kommunikation und Datenschutz sensibilisieren, verantwortungsvollen Umgang mit Medien lernen, über Persönlichkeits- und Urheberrechte informieren, eigene Mediennutzung reflektieren

Förderung von Sozialkompetenz: für persönliche Grenzen sensibilisieren, Empathiefähigkeit steigern, Respekt und Wertschätzung fördern, Konflikt- und Feedback-Kultur etablieren, Umgang mit Wut üben, Zivilcourage stärken

Hilfstrukturen aufbauen: gewünschte Umgangsformen im Netz benennen, Hilfsangebote kennen lernen, Verhaltenskodex entwickeln



Schnittstellen Medienarbeit

- Soziales Lernen / Gewaltprävention
- Suchtprävention
- Konsumerziehung / Verbraucherschutz
- Partizipation / Demokratie / Diversity
- Rollenbilder / Gender

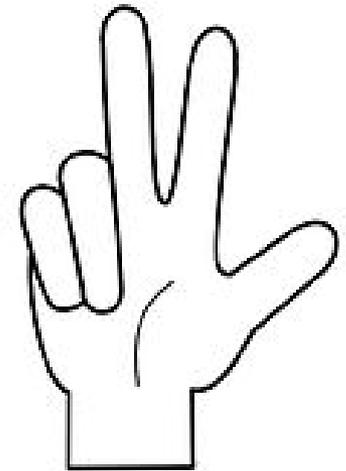
Kompetenter Umgang mit Medien ist Schlüssel zur persönlichen Entwicklung.

Verantwortungsvolle Nutzung!

Wunsch nach Selbstinszenierung

Recht auf informationelle
Selbstbestimmung

Medienkompetenz und Reife



Methoden:

Soziales Lernen auf Medien übertragen

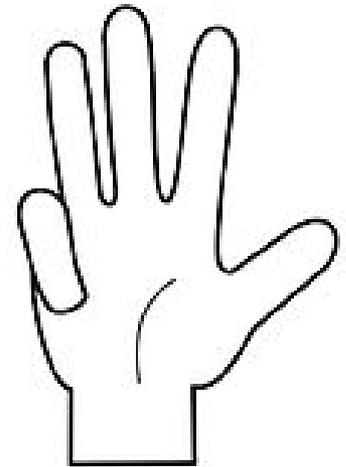
Haltungsfragen thematisieren

Technik zu eigen machen!

Auseinandersetzung mit Technik
und neuen Angeboten

Technischer Schutz soweit möglich

AGB verstehen / Rechtslage kennen



Nutzungsvereinbarung

über die Nutzung eines Internetzugangs über WLAN

zwischen der **Einrichtung** [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#) und **dem Nutzer/der Nutzerin** [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#)

1. Gestattung zur Nutzung

Die EINRICHTUNG ermöglicht den Nutzern der Einrichtung [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#) einen Internetzugang über WLAN. Der Nutzer hat nicht das Recht, das WLAN Passwort weiterzugeben.

Die Einrichtung [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#) gewährleistet nicht die tatsächliche Verfügbarkeit, Geeignetheit oder Zuverlässigkeit des Internetzugangs. Wenn der Anschluss rechtsmissbräuchlich genutzt wird oder wurde ist die Einrichtung [Klicken Sie hier, um Text einzugeben.](#) berechtigt, den Betrieb des WLANs ganz, teilweise oder zeitweise zu beschränken oder auszuschließen.

2. Zugangsdaten

Die Nutzung erfolgt mittels Zugangssicherung. Die Zugangsdaten (Login und Passwort) dürfen in keinem Fall an Dritte weitergegeben werden. Der Nutzer verpflichtet sich, seine Zugangsdaten geheim zu halten.

3. Gefahren der WLAN-Nutzung

Der Nutzer wird darauf hingewiesen, dass WLAN nur den Zugang zum Internet ermöglicht, Virenschutz und Firewall stehen nicht zur Verfügung. Der unter Nutzung des WLANs hergestellte Datenverkehr erfolgt unverschlüsselt. Die Daten können daher möglicherweise von Dritten eingesehen werden.

4. Verantwortlichkeit

Der Nutzer ist verpflichtet, bei Nutzung des WLANs das geltende Recht einzuhalten. Er wird insbesondere:

das WLAN weder zum Abruf noch zur Verbreitung sitten- oder rechtswidriger

rung nrw

Google™ Benutzerdefiniert

13. Juli 2016 | Vali

DRUCKEN 

PDF 

TRANSLATE 

Mehr zu:

[Abmahnung + An](#)

[Filesharing + Stre](#)

[Grundwissen](#) [KL](#)

[Politik + Recht](#)

[Verbraucherschutz](#)

[Störerhaftung](#) [W](#)



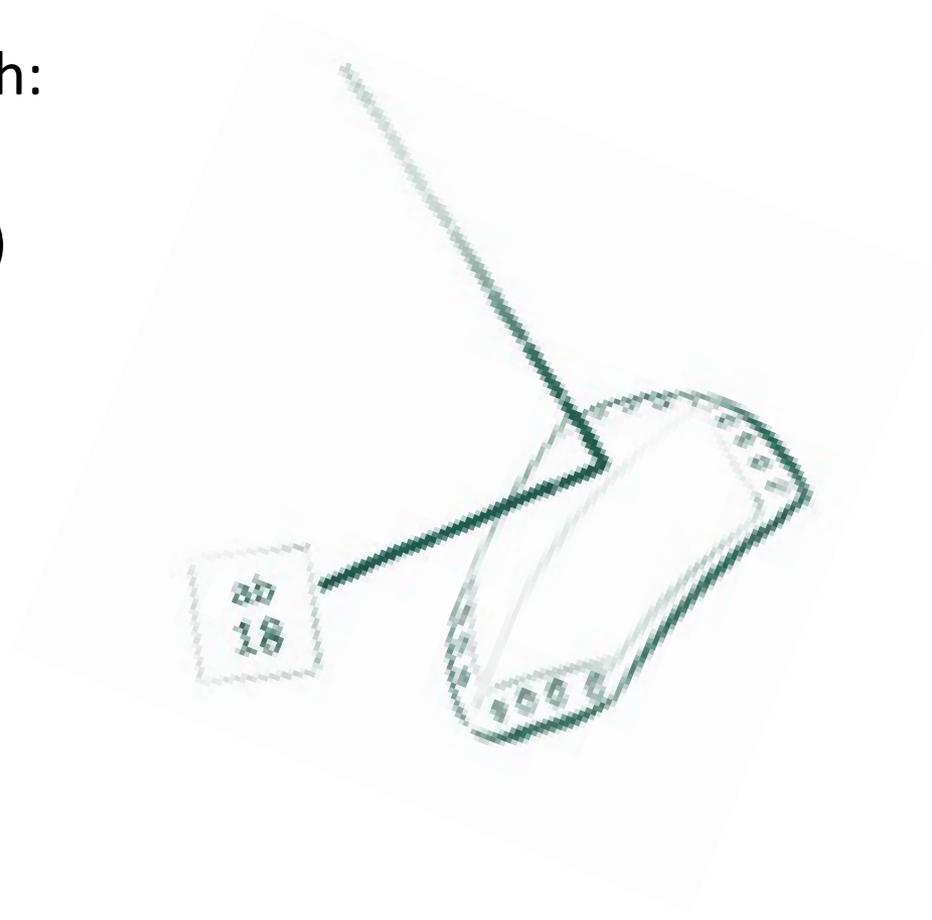
F Empfehlen

Jugendmedienschutz UND Medienerziehung

Technischer Schutz soweit möglich:

- Einstellungen Hardware
(Router, Smartphone, Rechner)
- Jugendschutzsoftware
(Filter, Apps)
- Alterskennzeichen beachten
(FSK, USK, ...)

Technischer Schutz ist Teil der
Medienerziehung
(Filter im Kopf entwickeln)



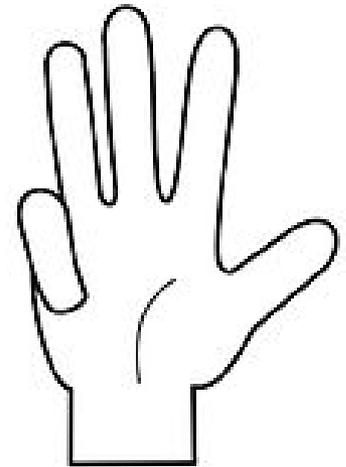
Technik zu eigen machen!

Auseinandersetzung mit Technik
und neuen Angeboten

Technischer Schutz soweit möglich

AGB verstehen / Rechtslage kennen

Datenschutz

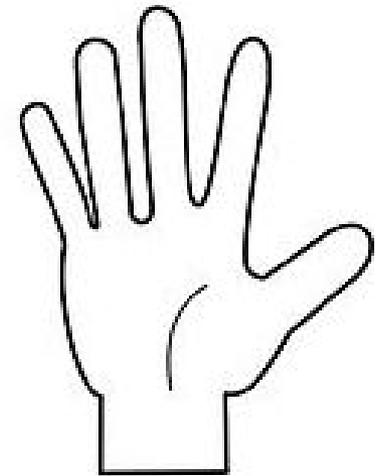


Alltagstaugliche Regelungen finden!

Im Austausch mit Kind Regeln
und Konsequenzen aushandeln

Selbstverantwortung stärken

Rolle als Vorbild beachten



Methoden:

GOs und NOGOs formulieren

Handyordnung

DIETER BAACKE Preis

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter – Kategorie E



Dateien

- [Laudatio als PDF](#) 481 KB

Smarte Regeln statt Verbote: „Smart“phone Projekt

Projektbeschreibung: Mit fast 1000 Menschen gemeinsam ein medienpädagogisches Problem zu lösen, ist das Hauptziel des Projektes „Smart“phone. Um statt eines allgemeinen Verbotes neue zeitgemäße Handyregeln demokratisch zu etablieren, vernetzen sich nicht nur Institutionen: Es arbeiten auch alle Schüler*innen aus 33 Klassen sowie Eltern und Lehrer daran mit. Statt einer heimlichen Nutzung – mit anschließenden Sanktionen – soll ein kompetenter und selbstreflektierter Umgang mit den Geräten gefördert werden. Eine ganze Schule befasst sich tiefgehend mit den Vor- und Nachteilen der Smartphone-Kommunikation. Ein im besten Sinne ebenso ergebnis- wie prozessorientiert reflektierendes Netzwerk, das als Modell für ähnliche und weitere Aktivitäten dienen kann.

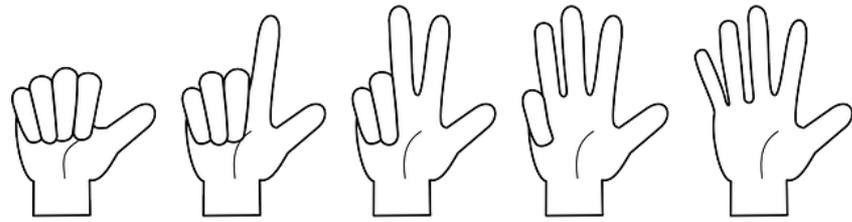
Ziele: Übergeordnetes Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, dass ihre Meinung zählt und ihre Stimme Gewicht hat. Die tragende Methode ist somit die Partizipation und Jugendbeteiligung.

Zielgruppen: Alle Organe der Schulgemeinschaft, im Zentrum Schülerinnen und Schüler

Institution: Bremische Landesmedienanstalt und ServiceBureau Jugendinformation in Kooperation mit der Oberschule Findorff und dem Lidice Haus

Preisträger 2017

Fünf Prinzipien



- Dran bleiben!
Faszination verstehen / Medienbiografischer Zugang
- Bewusst Auswählen!
Angebote bewerten / Diskurs anregen / Hinter Fassade blicken
- Für verantwortungsvolle Nutzung sensibilisieren!
Medienkompetenz / soziales Lernen
- Technik zu eigen machen!
Datenschutz / Schutz und Erziehung
- Alltagstaugliche Regelungen finden!
Regeln aushandeln / Handyordnung

Vielen Dank!

Matthias Felling, AJS NRW