

DER BUNDESRAT AUF INSTA UND DIE PRO-SENECTUTE IM METAVERSUM... ES IST NICHT MEHR WIE FRÜHER!

**Medien & Sozialpädagogik**  
 Joachim Zahn, 079 680 08 63, joachim.zahn@zischtig.ch

Wer wir sind und was wir tun ...

Toleranz on

← Zurück 3. Was ist Hate Speech?

Ziele

**Klient\*innen können dank einer gelingenden Mediennutzung möglichst viel Selbstentfaltung und Teilhabe erlangen.**



## Unterstützend

**Es gibt immer differenziertere Konzepte zur Medienkompetenz. In der Folge auch immer besseren Unterricht in Medien und Informatik sowie bessere Lehrmittel.**



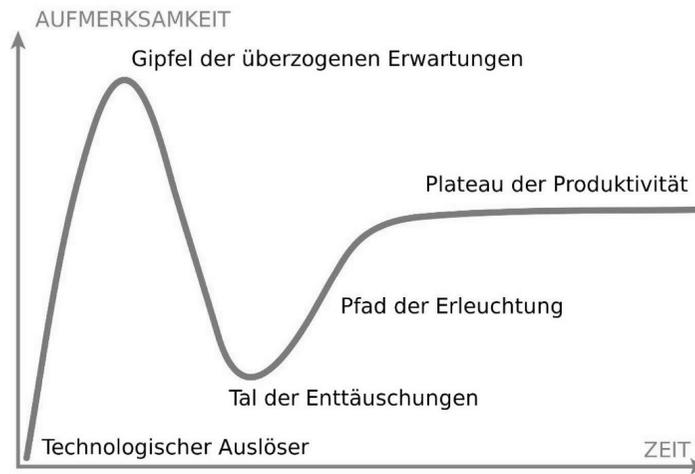
## Externe Herausforderungen

Um das Ziel in der Sozialpädagogik zu erreichen, muss der Blick auf die aktuellen Herausforderungen geweitet werden. Beispielsweise mit Blick auf die externen Herausforderungen.

- Zunehmend unterschiedliche Haltungen.
- Erste Zeichen einer Wende?
- Ethik? Fehlanzeige.
- Aufgeheiztes und rohes Umfeld.
- Wenig gesetzlichen Schutz.
- Das schönere Leben am Screen.
- Immer früher!



## Spannungen: Entwicklung



## Spannungen: Entwicklung

16 Prozent der handybesitzenden Kinder gab an, dass dies jede oder fast jede Nacht der Fall sei.

Bei 19 Prozent kommt das Handy mindestens einmal pro Woche dem Schlaf in die Quere, und bei 23 Prozent geschieht dies nur selten.





## Spannungen: Entwicklung

### Smartphone-Nutzung: Die Hälfte ist unzufrieden

Mehrfachnennungen möglich

■ 15- bis 79-Jährige ■ 15- bis 29-Jährige

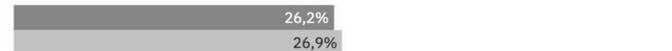
Ich bin zufrieden mit der Zeit, die ich am Smartphone verbringe.



Ich fühle mich durch das Smartphone oft abgelenkt.



Das Smartphone bereichert mein Leben.



Ich habe schon versucht, die Zeit am Smartphone zu reduzieren.



Quelle: Tagesanzeiger vom 9. Mai 2023, Datenquelle: Link, 2023



## Spannungen: Ehtik



## Spannungen: Digital Nativ?



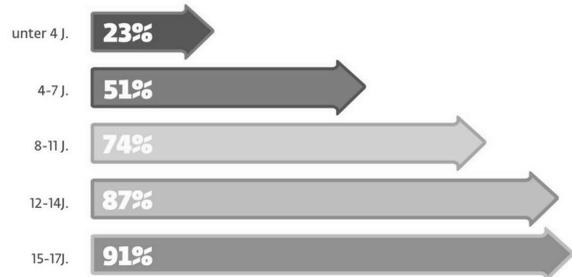
## Widersprüche





## Gerätebesitz nach Alter

### MINDESTENS EINES MEINER KINDER BESITZT EIN SMARTPHONE ODER TABLET IM ALTER VON...



Umfrage von 1.030 Eltern durch YouGov Deutschland GmbH, Zeitraum: 23. - 30.08.2022, Mehrfachantworten möglich.

Umfrage von 1.030 Eltern durch YouGov Deutschland GmbH; Zeitraum: 23. - 30.08.2022



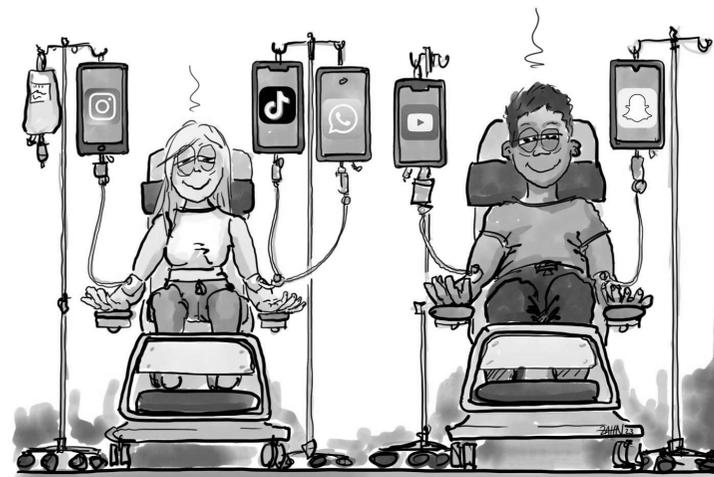
## Interne Herausforderungen

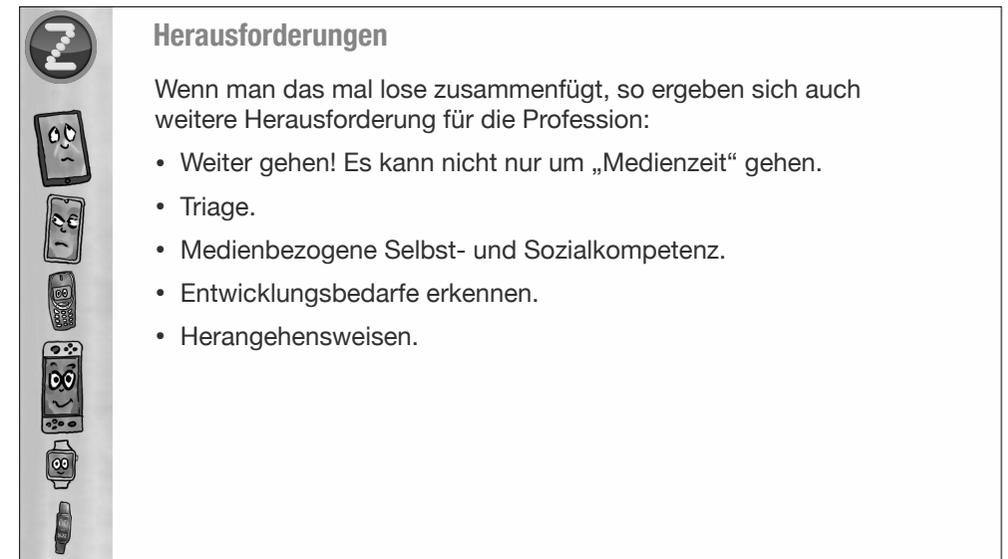
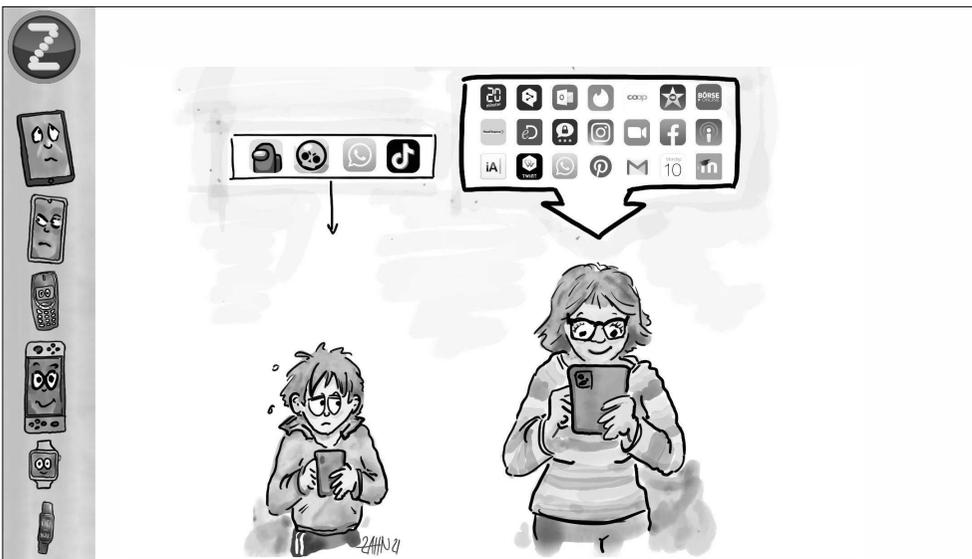
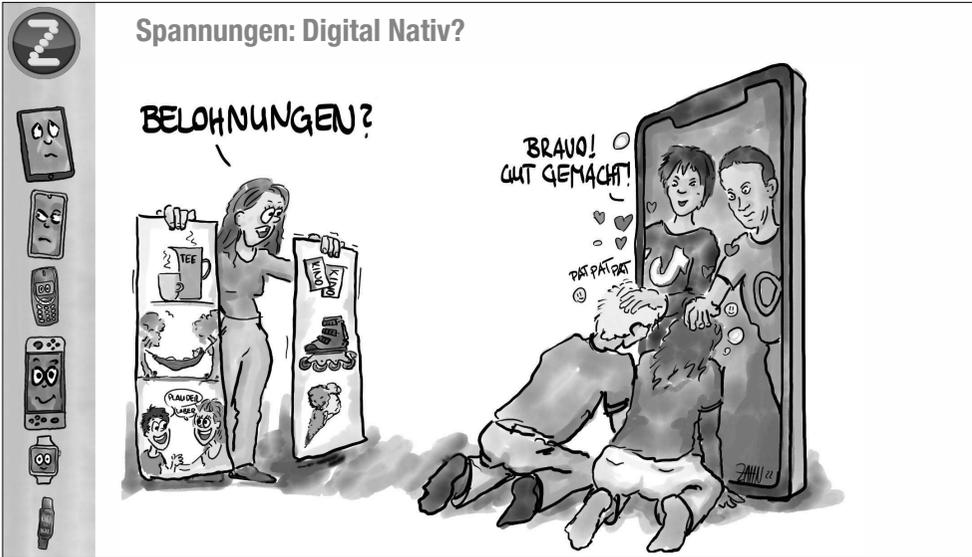
Auch mit Blick auf Klient\*innen und Personal sind neue Herausforderungen zu konstatieren:

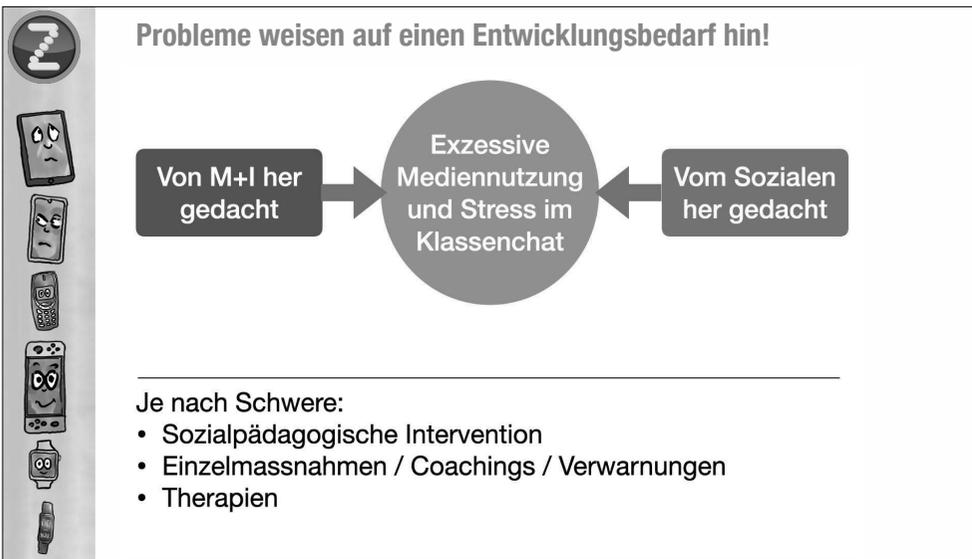
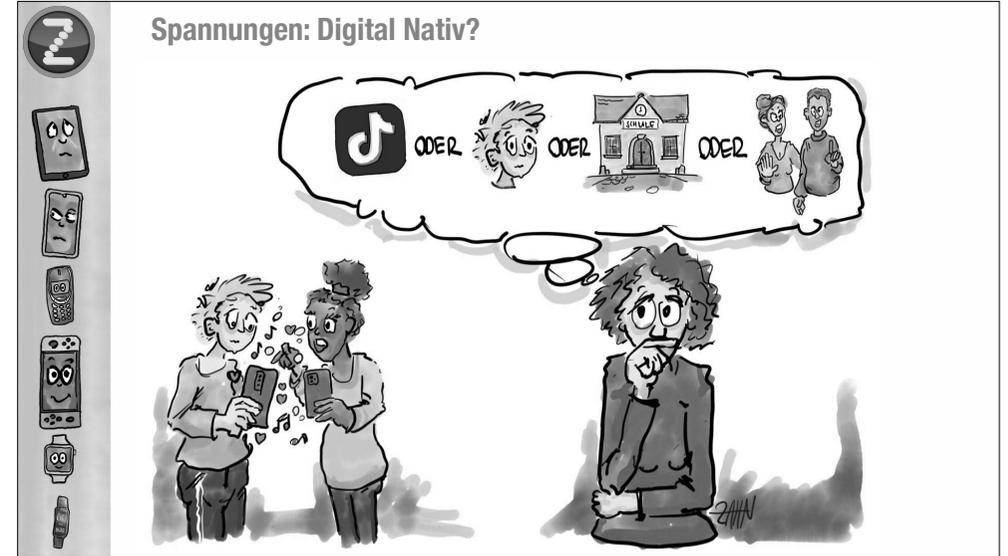
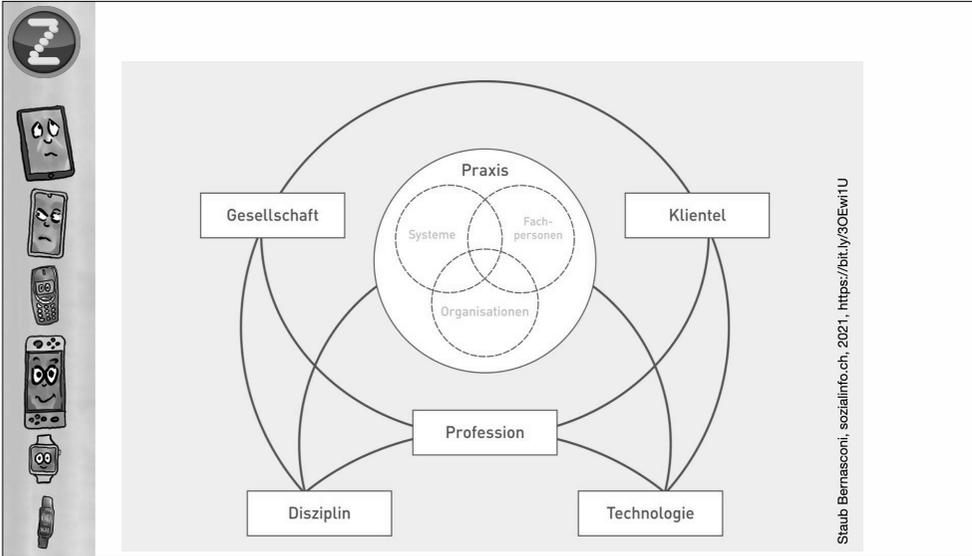
- Herkunft in der Mediennutzung gewichtiger.
- Wir sind ein Teil des Geschehens. (aber nehmen uns aus).
- Die Gehirne der Profis sprechen sehr gut auf digitale Belohnungen an.
- Medienbeschäftigung ist praktisch.
- Der Mythos von den digital Natives.
- „Normaler Alltag“ vs. „Institutions-Alltag“



## Wir sind ein Teil des Gesamtbildes









„Wenn die Nutzung Digitaler Medien Interaktionen mit Gruppen und Organisationen auf der Meso-Ebene beinhaltet, so bedarf es nicht bloss der Fähigkeiten zur Mediennutzung, sondern der spezifischen Kompetenzen.

Diese sind vornehmlich im Bereich von Selbst- und Sozialkompetenz zu finden.“

Zahn, J., Referat 2020

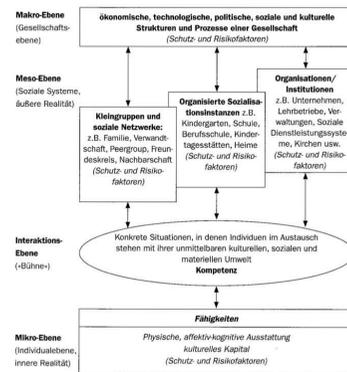


Abbildung 1: Sozialisations-theoretisch-interaktionistisches Modell SIM

Cassée, K. (2019)



TRAINING IN SELBSTKONTROLLE, KOMMUNIKATION UND ETHIK.



### Was heisst das für die Leitenden?

Mögliche Konsequenzen:

- Verstehen und vermitteln.
- Defizite in der Medienkompetenz bei Mitarbeiter\*innen wahrnehmen und allenfalls bearbeiten.
- Gekoppelt: Verständnis für „medienbezogene Selbst- und Sozialkompetenz“ fördern.
- Bei Mitarbeiter\*innen die persönliche Auseinandersetzung anregen.
- Denkweisen und Prozesse implementieren.
- Offene Konzepte schaffen.
- Besonderheiten bearbeiten.

**Interesse!** ● LIVE

Vertical sidebar icons: smartphone with signal, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller.

**Arbeiten mit digitalen Medien**

<b>MEDIENKOMPETENZ</b>	
<b>VERMITTLUNG</b>	<b>ZIELORIENTIERUNG</b>
<b>MEDIENKRITIK</b> - analytisch - reflektiv - ethisch	<b>MEDIENNUTZUNG</b> - rezeptiv, anwendend - interaktiv, anbietend
<b>MEDIENKUNDE</b> - informativ - instrumentell-qualifikatorisch	<b>MEDIENGESTALTUNG</b> - innovativ - kreativ

Quelle: <https://bildungsserver.wien/medienbildung>

Vertical sidebar icons: smartphone with signal, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller.

**DigComp – Ausdifferenzierung: 21 Kompetenzen**

**DigComp**

- Information and data literacy**
  - Managing
  - Evaluating
  - Browsing, searching and filtering
- Communication and collaboration**
  - Interacting
  - Sharing
  - Engaging in Learning
  - Collaborating
  - Networking
  - Managing digital identity
- Digital content creation**
  - Developing
  - Integrating and re-elaborating
  - Copyright and licences
  - Programming
- Safety**
  - Personal data and privacy
  - Health and well-being
  - The environment
- Problem solving**
  - Technical problems
  - Identifying needs and responses
  - Creatively using digital technologies
  - Identifying digital competence gaps

Digitale Kompetenzen      Martina Hörmann      27.9.2021      9

Vertical sidebar icons: smartphone with signal, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller.

**Reicht klassische Medienkompetenz?**

**JENNA-KILLA**  
 NA, LEINER WIXER!!  
 LÖSCH DICH DOCH!

**DARZKLOED**  
 DU MUTTEN-FEHLGEBURT!  
 DER FÜHLER FICKT DICH...

Vertical sidebar icons: smartphone with signal, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller, smartphone with sad face, smartphone with angry face, smartphone with neutral face, smartphone with happy face, game controller.



## Herangehensweise

Phänomen

...

Bedürfnisse

...

Entwicklungsbedarfe

...



## Sich online zeigen

Schutzfaktoren

...

Fähigkeiten

...

Kompetenzen

...



## Konzepte?

Mögliche Konsequenzen:

- Es bleibt vieles im Fluss. Daher machen Living-Documents allenfalls mehr Sinn als statische Konzepte.
- Konzepte, welche den Freizeitbereich als Entwicklungs- und Lernraum betrachten.
- Mut, an die Grenze bisheriger Schutzkonzepte zu gehen.
- Im Übergang bedarf es der ambitionierten Auseinandersetzung durch Verantwortliche, die auch vermitteln wollen/können.

