

**Online-Konsultation zum Medienpass NRW unter  
[medienpass.nrw.de](http://medienpass.nrw.de)**

Inhaltliche Auswertung

Zebralog GmbH & Co KG, Chausseestr 8, 10115 Berlin

Projektleitung: Sebastian Basedow  
Telefon: 030 200 540 260  
E-Mail: [basedow@zebralog.de](mailto:basedow@zebralog.de)  
Datum: 23.08.2011 (Version 1.0)



## Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Inhaltsverzeichnis .....  | 2  |
| Abbildungsverzeichnis .....   | 3  |
| 1. Zusammenfassung der Auswertung .....   | 4  |
| 2. Beteiligung – statistische Auswertung .....                                  | 6  |
| 2.1 Auswertung der soziodemografischen Daten .....                              | 6  |
| 2.2 Auswertung der Beteiligungsverläufe .....                                   | 10 |
| 3. Inhaltliche Ergebnisse .....   | 12 |
| 3.1 Ergebnisse der Umfrage (geschlossene Fragen) .....                          | 12 |
| 3.2 Methodik und Schritte zur inhaltsanalytischen Auswertung .....              | 16 |
| 3.3 Thematische Cluster mit Schlagworten und Zitaten .....                      | 18 |
| 3.4 Zusammenfassung der Inhalte nach Kompetenzbereichen .....                   | 32 |
| 3.5 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Kindergarten“ .....           | 34 |
| 3.6 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Grundschule“ .....            | 39 |
| 3.7 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Weiterführende Schulen“ ..... | 45 |
| 3.8 Ergebnisse zum Thema Medienpass .....                                       | 52 |
| Anhang.....   | 58 |
| A) Im Dialog genannte Quellen / Hinweise .....                                  | 58 |
| B) Projektbeispiele und private Unterstützungsangebote:.....                    | 65 |

## Abbildungsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Abbildung 1: Verteilung der Altersgruppen in absoluten Zahlen .....  | 6  |
| Abbildung 2: Verteilung der Altersgruppe in prozentualen Angaben.....  | 7  |
| Abbildung 3: Verteilung der Angabe zum Hintergrund in absoluten Zahlen .....                                 | 7  |
| Abbildung 4: Verteilung der Angabe zum Hintergrund in prozentualen Angaben.....                              | 8  |
| Abbildung 5: Verteilung der Angabe Wohnort in absoluten Zahlen .....   | 8  |
| Abbildung 6: Verteilung der Angabe Wohnort in prozentualen Angaben.....                                      | 9  |
| Abbildung 7: Verteilung der Angabe "Wie haben Sie von diesem Dialog erfahren?" in absoluten Zahlen .....     | 9  |
| Abbildung 8: Verteilung der Angabe "Wie haben Sie von diesem Dialog erfahren?" in prozentualen Angaben ..... | 10 |
| Abbildung 9: Anzahl der Registrierungen pro Tag.....   | 10 |
| Abbildung 10: Anzahl der ausgefüllten Umfragen pro Tag .....   | 11 |
| Abbildung 11: Anzahl der Kommentare pro Tag .....  | 11 |
| Abbildung 12: Umfrageergebnis zu Frage 1 .....   | 12 |
| Abbildung 13: Umfrageergebnis zu Frage 2 .....   | 13 |
| Abbildung 14: Umfrageergebnis zu Frage 3.....  | 13 |
| Abbildung 15: Umfrageergebnis zu Frage 4 .....   | 14 |
| Abbildung 16: Umfrageergebnis zu Frage 5 .....   | 14 |
| Abbildung 17: Umfrageergebnis zu Frage 6.....  | 15 |
| Abbildung 18: Umfrageergebnis zu Frage 7.....  | 15 |

## 1. Zusammenfassung der Auswertung

Der kompetente Umgang mit elektronischen Medien wird in allen Lebensbereichen immer wichtiger. Der Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche ist damit eine zentrale Aufgabe von Eltern und allen Bildungseinrichtungen. Vor diesem Hintergrund hat die nordrhein-westfälische Landesregierung eine ressortübergreifende Initiative „Medienpass NRW“ ins Leben gerufen. Die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, das Ministerium für Schule und Weiterbildung, das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport, die Landesanstalt für Medien und die Medienberatung NRW organisieren gemeinsam diesen Prozess.

Neben der eingeübten Beteiligung von Stakeholdern und Experten bindet die Initiative die Bürgerinnen und Bürger ein. Über das Dialogportal [medienpass.nrw.de](http://medienpass.nrw.de) wird über das Vorhaben informiert, der Ablauf erläutert sowie ein Partizipationsangebot realisiert. Zwischen dem 14. Juni und dem 25. Juli 2011 konnten Interessierte sich in einer aktiven Online-Phase beteiligen.

Mit 7.550 Besuchen und 48.170 Seitenaufrufen während der sechswöchigen aktiven Online-Phase zeigt sich ein hohes Interesse am Thema. Die Bereitschaft, sich aktiv mit eigenen Erfahrungen einzubringen, schlägt sich in 479 Kommentaren und 417<sup>1</sup> registrierten Teilnehmenden nieder.

Der Online-Dialog strukturierte sich in die zwei Kernelemente „Umfrage“ und „Diskussion“. Über eine niedrigschwellige Umfrage, die von 1.462 Personen beantwortet wurde, ist ein erstes Meinungsbild über sieben geschlossene Fragen aus dem Themenbereich Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche abgefragt worden. Die Ergebnisse geben der Initiative einen soliden Einblick in die Einschätzungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. So sieht die Mehrheit nicht allein die Eltern in der Pflicht, sich um Medienkompetenz zu kümmern. Der frühe Einsatz von Computern bereits im Kindergarten wird ganz überwiegend abgelehnt, die Reflektion von Medienerlebnissen sollte dagegen schon im Kindergarten vorgenommen werden. Die Mehrheit findet es richtig, das Thema Computerspiele in der Schule zu behandeln, genauso wie in weiterführenden Schulen rechtliche Aspekte bearbeitet werden sollten. Cybermobbing als spezielles Thema sollte für eine große Mehrheit ebenso in der Schule bearbeitet werden. Der generellen Notwendigkeit, digitale Medien in einem modernen Unterricht einzusetzen, wird von nahezu allen Teilnehmenden zugestimmt.

Neben der Umfrage wurde als zweites wesentliches Element der Plattform ein Dialogbereich angeboten, in dem einzelne Themen vertieft diskutiert werden konnten. Roter Faden waren dabei die Fragen, welche Kompetenzen Kinder und Jugendliche entwickeln müssten und wie sie und handelnde Akteursgruppen dabei

---

<sup>1</sup> bereinigte Anzahl

unterstützt werden können. Jeweils sieben initiale Fragestellungen zu drei Themenkomplexen, die sich an den Altersstufen („Kindergarten“, „Grundschule“, „Weiterführende Schulen“) orientierten und einem vierten Bereich (Prozess „Medienpass“) konnten die Teilnehmenden kommentieren. Davon wurde 479 mal Gebrauch in sehr konstruktiver Weise gemacht.

Die inhaltsanalytische Auswertung aller Kommentare der Diskussion gibt einen Einblick in die Sichtweisen der Teilnehmenden. Als grundlegende Kompetenzen werden sowohl einfache Bedien- und Anwendungsfähigkeiten gesehen, wie beispielsweise der Umgang mit gängiger Software und die Bedienung von Hardwareelementen. Darüber hinaus werden auch weitergehende analytische Fähigkeiten, die einen sicheren Umgang mit Inhalten ermöglichen, für wichtig erachtet.

Die Anforderungen an die Kinder und Jugendlichen steigen dabei nach Ansicht der Teilnehmenden mit dem Alter: Während jüngere Kinder vor allem spielerisch lernen sollten, verschiedene Geräte (Kameras, MP3-Player etc.) zu bedienen, und der frühzeitige Einsatz von Computern (mit und ohne Internetzugang) eher kritisch gesehen wird, sollte spätestens ab den weiterführenden Schulen der Umgang mit dem Internet und dem Computer strukturiert behandelt werden. Im Vordergrund stehen hierbei vor allem Sicherheits- und Rechtsfragen und die kritische Nutzung von Angeboten und Inhalten.

Ein wichtiger Punkt für die Vermittlung von Medienkompetenzen, der in den Diskussionen immer wieder angesprochen wurde, ist der Umgang von Eltern und Lehrkräften mit den neuen Medien. Die Kenntnisse und Fähigkeiten der meisten Erziehenden werden bisher als rudimentär eingeschätzt. Für eine erfolgreiche Medienerziehung wäre es daher von großer Bedeutung, die Kompetenzen der Eltern und der Lehrkräfte und Erziehenden zu stärken. Vor allem die Lehrkräfte und Erzieherinnen und Erzieher werden hier in der Pflicht gesehen, mit Hilfe von Fortbildungen die eigenen Kompetenzen auszubauen. Kritisiert wird in diesem Zusammenhang auch die Lehramtsausbildung, in der Medienkompetenz – insbesondere mit Blick auf die so genannten „neuen Medien“ – bisher kaum behandelt werde. Grundsätzlich wird auch angeregt, Medienkompetenzen über externe Experten vermitteln zu lassen. Die Kompetenzen der Eltern sollten ebenfalls über Kurse gestärkt werden, insgesamt wird aber davon ausgegangen, dass die Voraussetzungen im Elternhaus zu heterogen sind, um alle Kinder und Jugendliche auf die Anforderungen der medialen Welt vorzubereiten.

Die Initiative zur Einführung eines Medienpasses selbst wird in vielen Kommentaren kritisch hinterfragt. Die meisten Teilnehmenden halten einen einheitlichen Ansatz für wenig zielführend, da Medienkompetenz sehr viele verschiedene Facetten habe, die alle abgedeckt werden müssten. Aufgrund der sich ständig wandelnden Medienwelt sei es außerdem schwierig, einen feststehenden Anforderungsrahmen zu entwickeln. Deshalb wird darauf hingewiesen, dass der Medienpass nicht nur theoretisches Wissen abfragen dürfte, sondern dass vor allem anwendungsorientierte Aufgaben die

Grundlage sein müssten. Die Teilnehmenden haben zudem zahlreiche konkrete Projekthinweise, Linktipps und Literaturempfehlungen in den Dialog eingespeist.

## 2. Beteiligung – statistische Auswertung

Nachfolgend werden die Auswertungen der freiwilligen, soziodemografischen Daten und der Verlaufszahlen aufgeführt.

### 2.1 Auswertung der soziodemografischen Daten

Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die sich auf der Plattform registriert haben (417), konnten freiwillig soziodemographische Angaben zu ihrer Person machen. Nachfolgend sind die ausgewerteten Daten aufgeführt. Gut ein Drittel der registrierten Teilnehmenden hat durchgängig keine Angaben zu den Fragen gemacht. Die Altersverteilung entspricht den üblichen Erkenntnissen von ähnlich gelagerten Online-Dialogen, mit dem größten Anteil der Teilnehmenden zwischen 30 und 60 Jahren (s. 2.1.1).

Als wichtige Erkenntnis der soziodemografischen Angaben kann festgehalten werden, dass vor allem die Zielgruppe der Lehrerinnen und Lehrer erreicht worden ist (s. 2.1.2). Der weit überwiegende Anteil der Teilnehmenden stammt aus Nordrhein-Westfalen (s. 2.1.3) und wurde zu einem großen Anteil über das Internet und Soziale Medien auf den Dialog aufmerksam (s. 2.1.4).

#### 2.1.1 Verteilung der Altersgruppen der registrierten Teilnehmenden

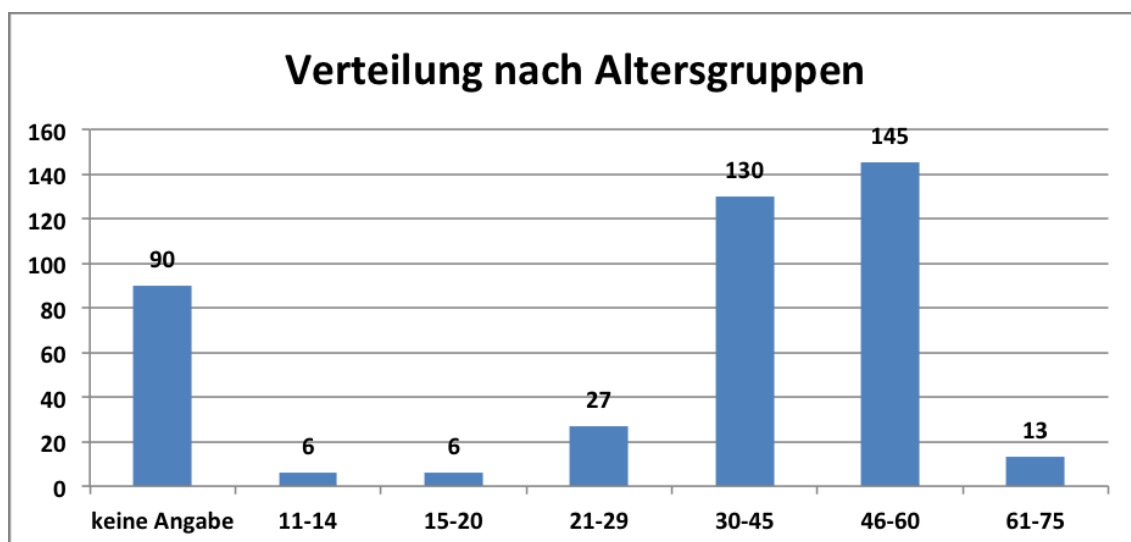


Abbildung 1: Verteilung der Altersgruppen in absoluten Zahlen

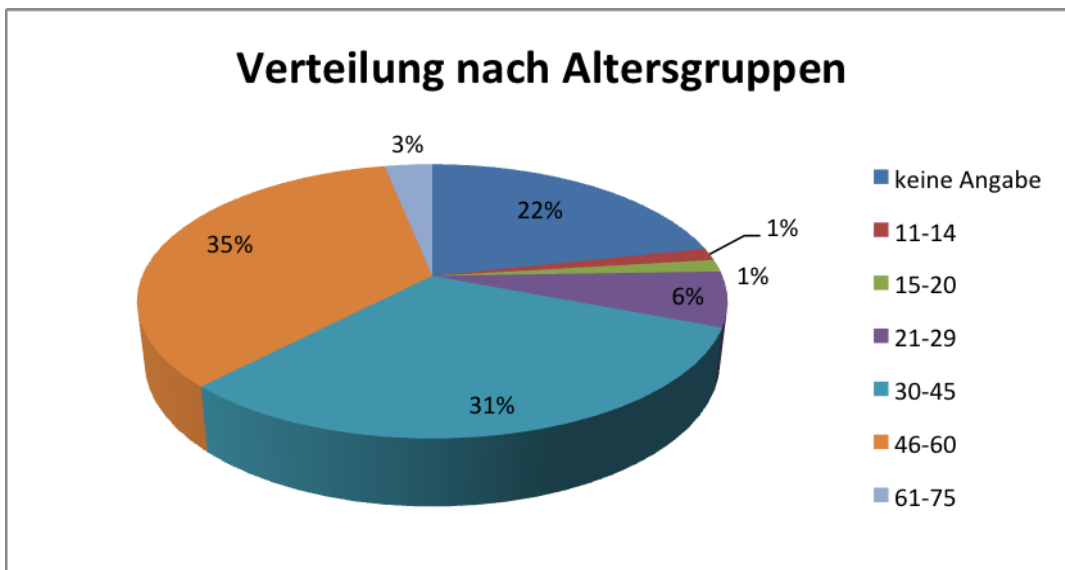


Abbildung 2: Verteilung der Altersgruppe in prozentualen Angaben

#### 2.1.2 Hintergrund der registrierten Teilnehmenden

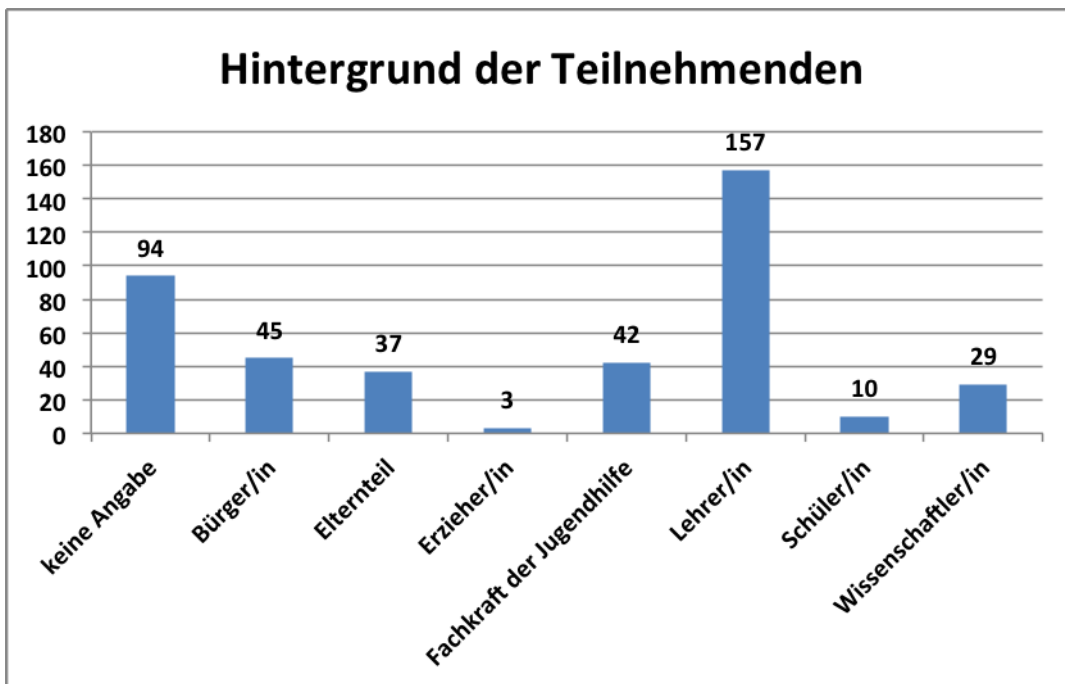


Abbildung 3: Verteilung der Angabe zum Hintergrund in absoluten Zahlen

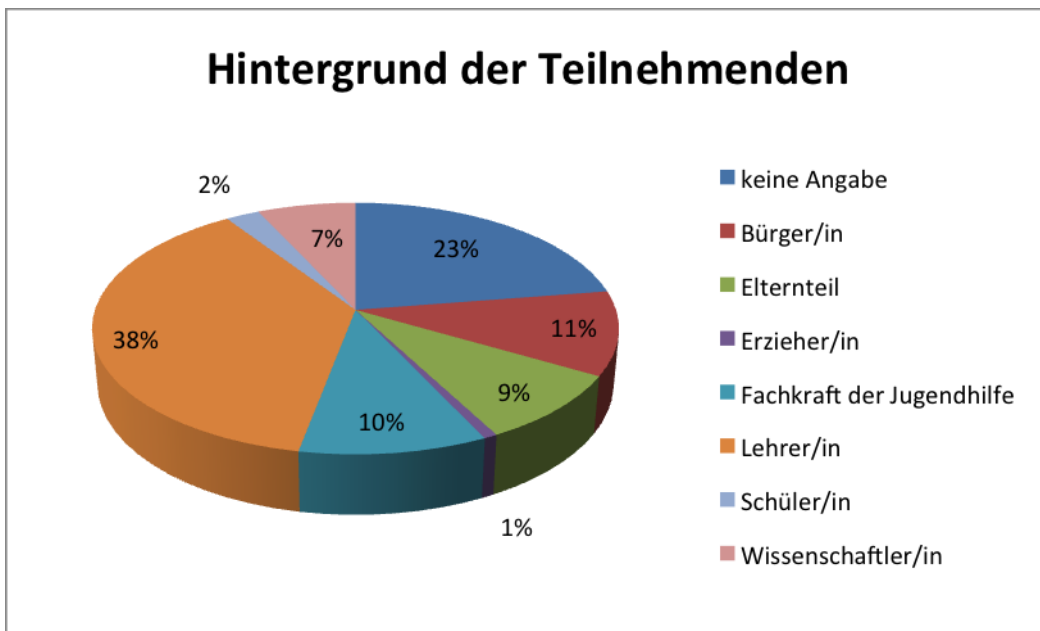


Abbildung 4: Verteilung der Angabe zum Hintergrund in prozentualen Angaben

#### 2.1.3 Wohnort der registrierten Teilnehmenden

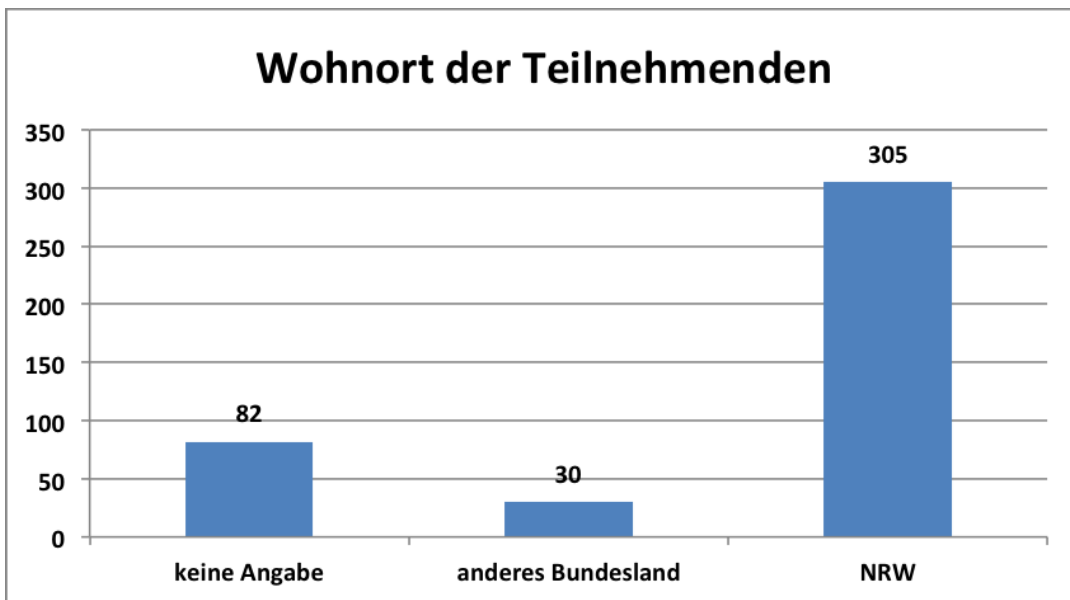


Abbildung 5: Verteilung der Angabe Wohnort in absoluten Zahlen

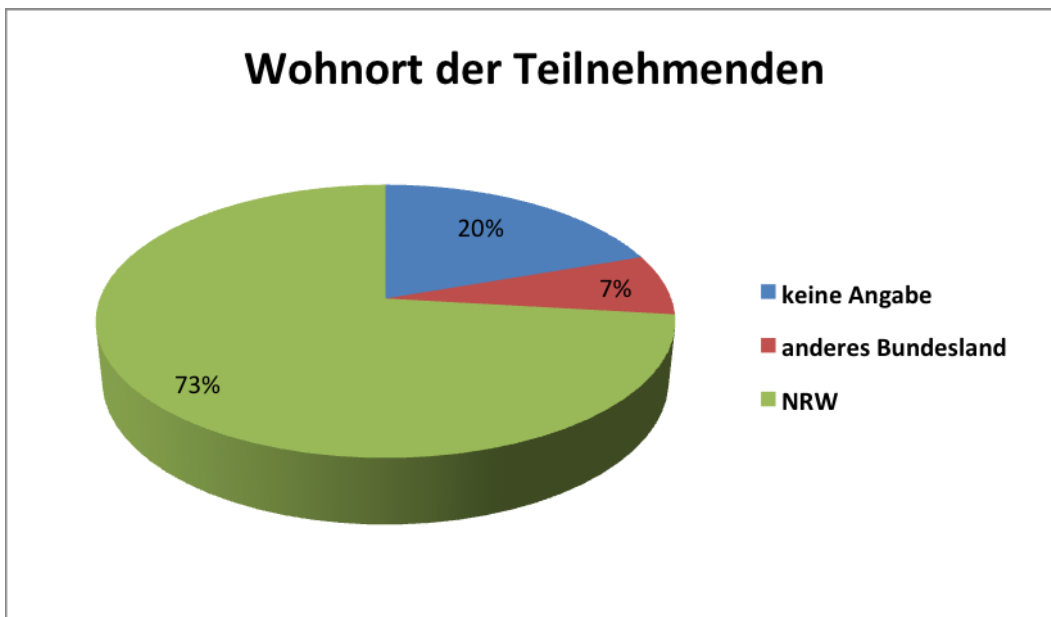


Abbildung 6: Verteilung der Angabe Wohnort in prozentualen Angaben

#### 2.1.4 Über welchen Kanal wurden die Teilnehmer erreicht?

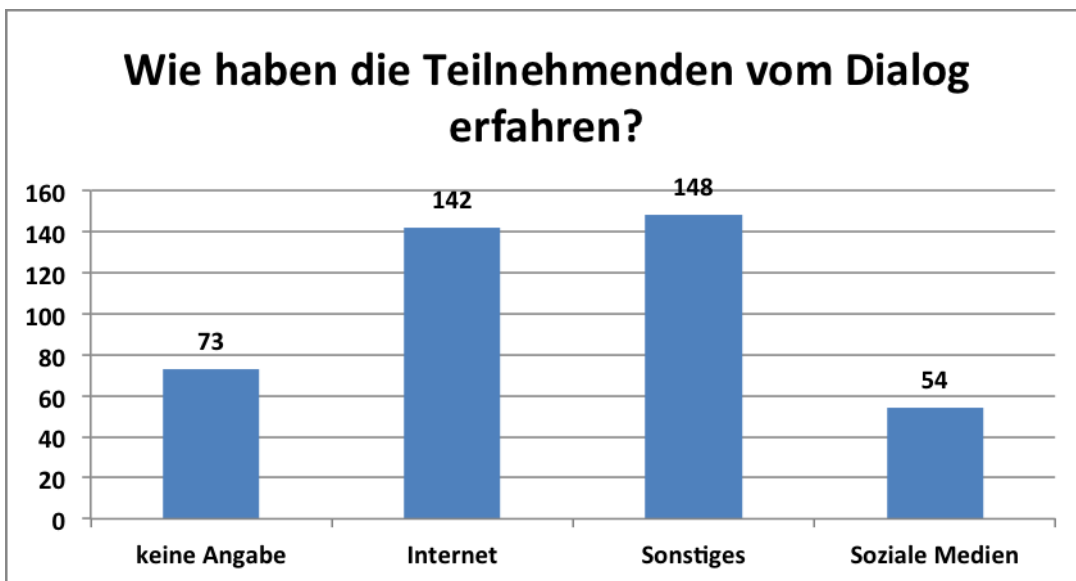


Abbildung 7: Verteilung der Angabe "Wie haben Sie von diesem Dialog erfahren?" in absoluten Zahlen

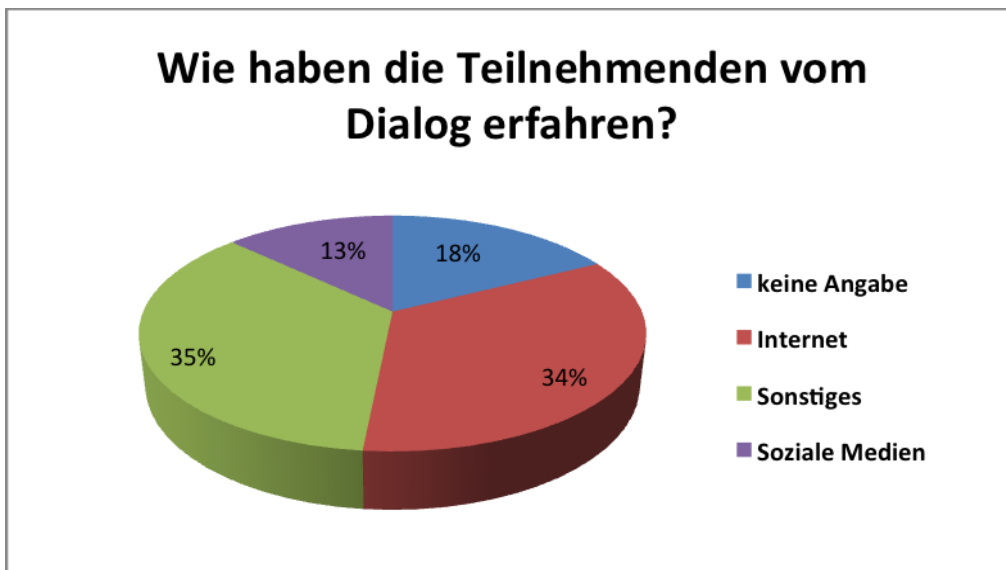


Abbildung 8: Verteilung der Angabe "Wie haben Sie von diesem Dialog erfahren?" in prozentualen Angaben

## 2.2 Auswertung der Beteiligungsverläufe

Die Verlaufszahlen von Registrierungen, ausgefüllten Umfragen und Kommentaren im Diskussionsbereich zeigen einen erkennbar abflachenden Beteiligungsverlauf. Dies ist mit der erhöhten Aufmerksamkeit zu Beginn des Dialogs durch intensive Öffentlichkeitsarbeit plausibel zu erklären.

### 2.2.1 Verlaufszahlen der Registrierungen nach Tagen

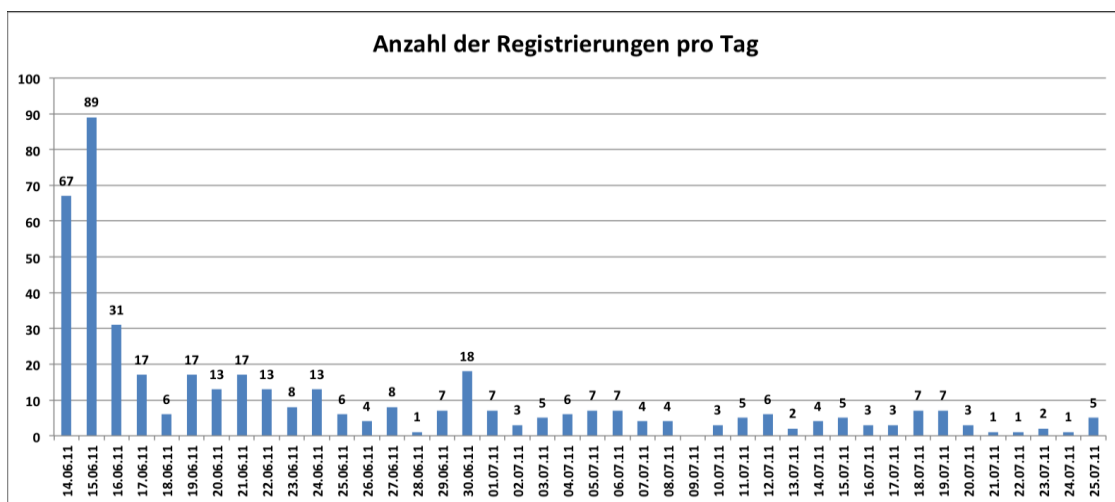


Abbildung 9: Anzahl der Registrierungen pro Tag

### 2.2.2 Verlaufszahlen der ausgefüllten Umfragen nach Tagen

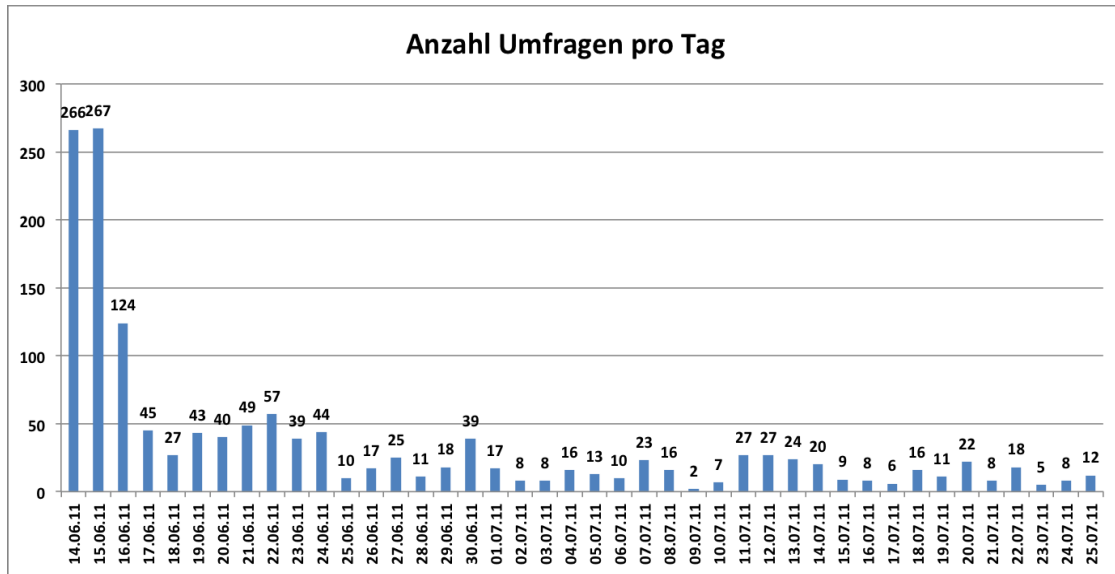


Abbildung 10: Anzahl der ausgefüllten Umfragen pro Tag

### 2.2.3 Verlaufszahlen der Kommentare nach Tagen

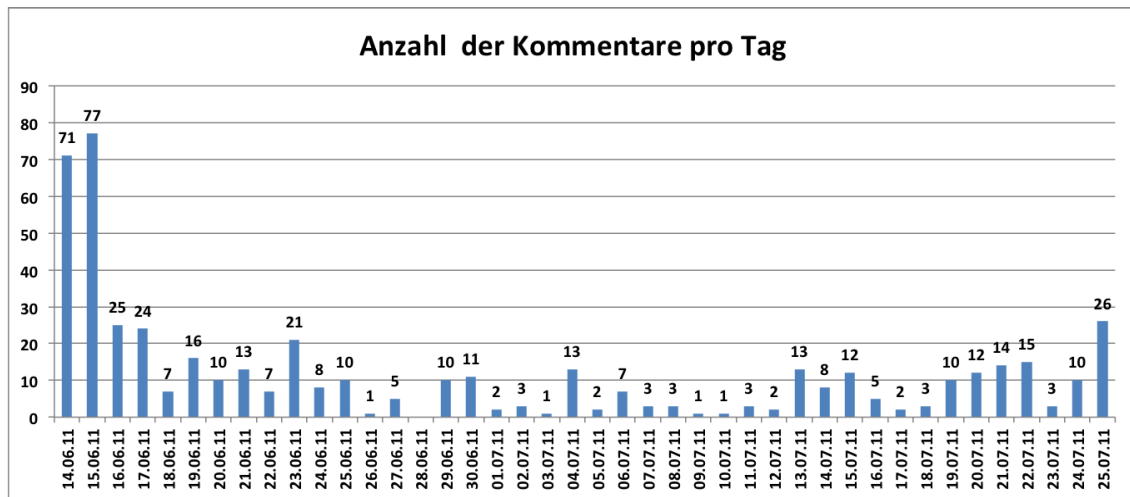


Abbildung 11: Anzahl der Kommentare pro Tag

### 3. Inhaltliche Ergebnisse

Nachfolgend werden zum einen die Ergebnisse der Umfrage mit den sieben geschlossenen Fragen und zum anderen die Ergebnisse der inhaltsanalytischen Auswertung der Diskussion im Online-Dialog aufgeführt. Ergänzend werden die Ergebnisse der Diskussion im Profil des Projektes Medienpass NRW auf schülerVZ herangezogen.

#### 3.1 Ergebnisse der Umfrage (geschlossene Fragen)

Es wurden insgesamt 1.462 Umfragen ausgefüllt. Dabei sind von den Teilnehmenden insgesamt nur in wenigen Fällen Antwortmöglichkeiten ausgelassen worden, wie die Anzahl der abgegebenen Stimmen zu den jeweiligen Fragen zeigen. Eine inhaltliche Zusammenfassung der Ergebnisse findet sich in Kap. 1.

##### 3.1.1 Umfrageergebnis zu Frage 1

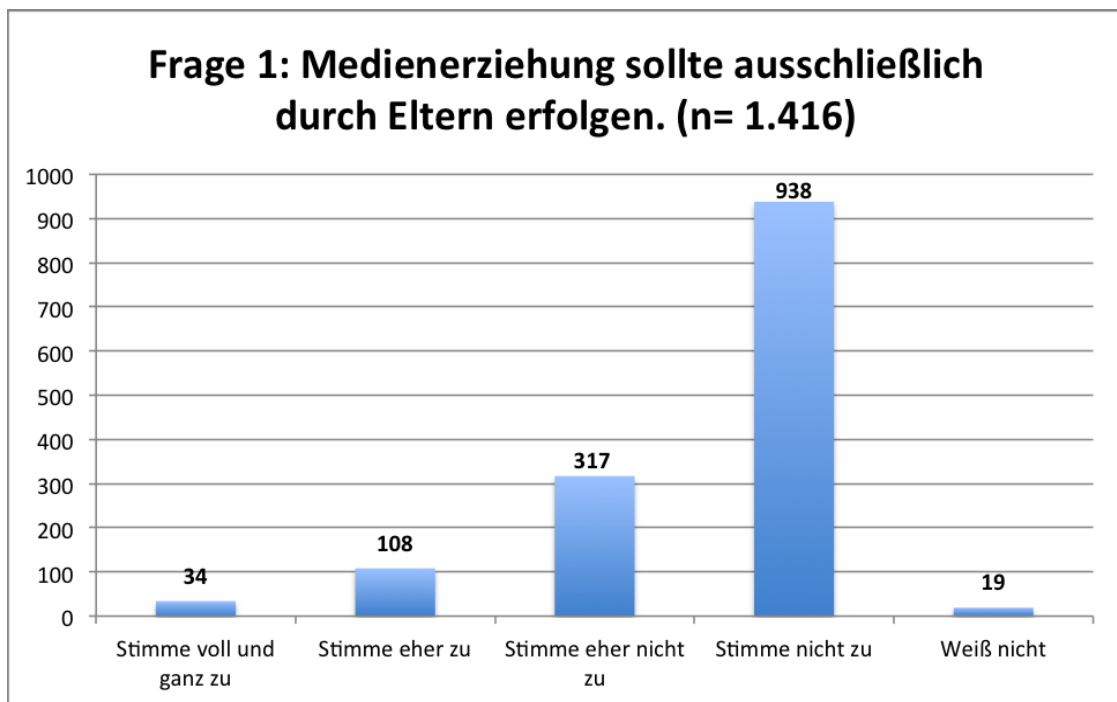


Abbildung 12: Umfrageergebnis zu Frage 1

### 3.1.2 Umfrageergebnis zu Frage 2

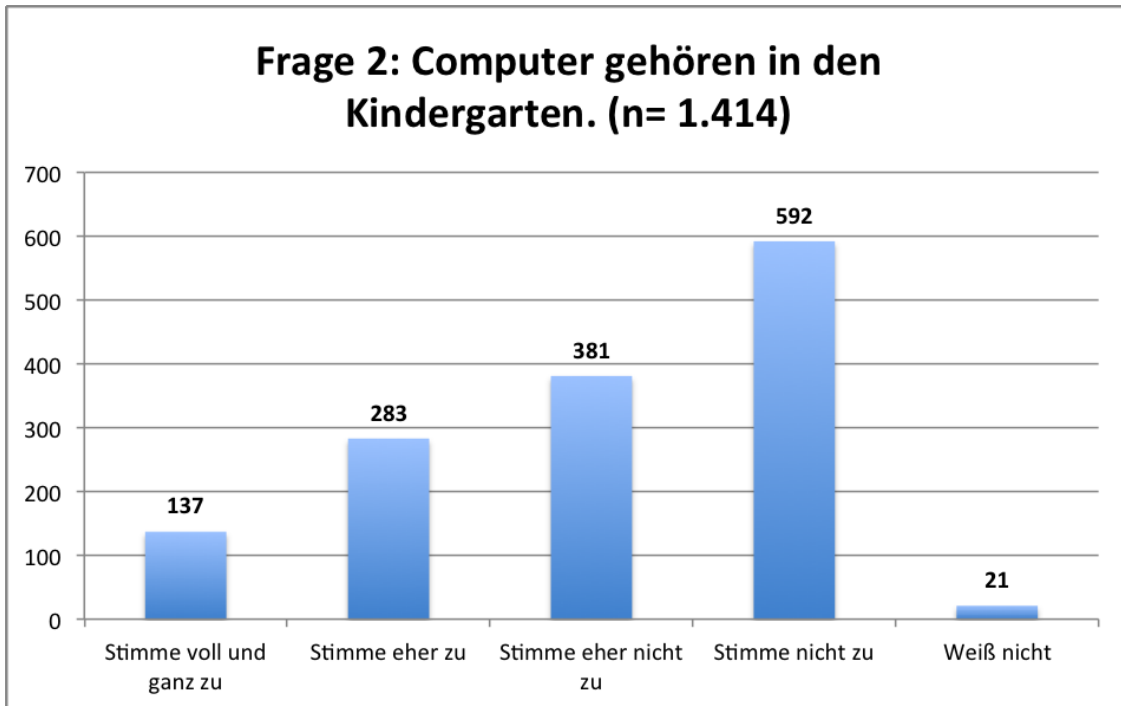


Abbildung 13: Umfrageergebnis zu Frage 2

### 3.1.3 Umfrageergebnis zu Frage 3

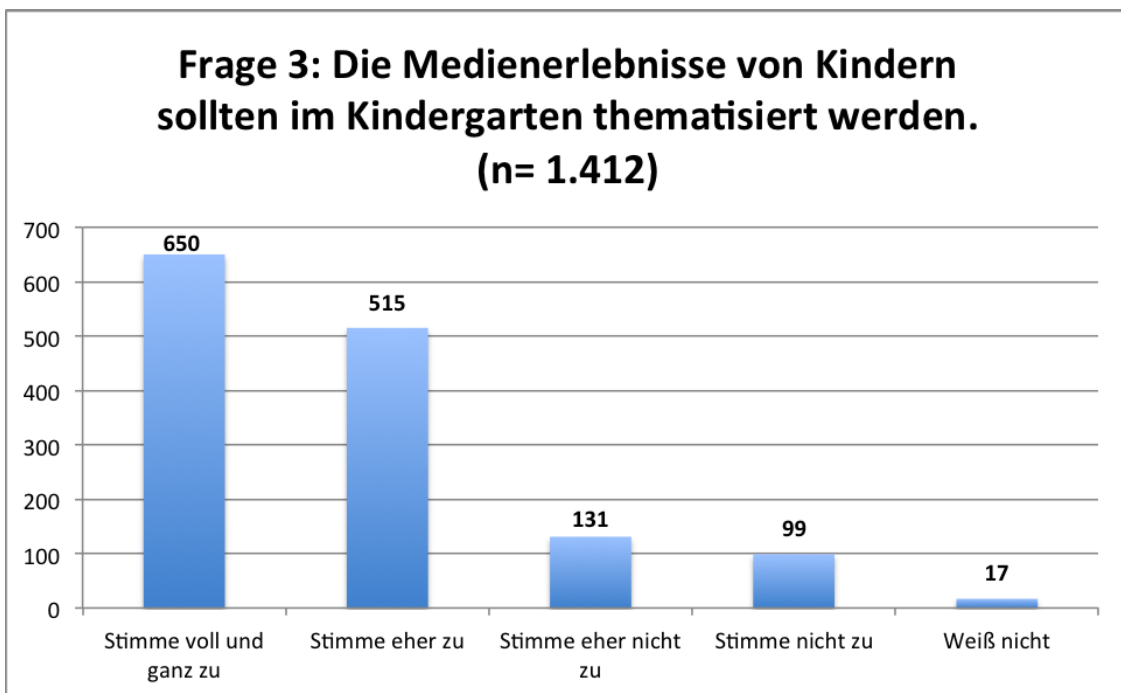


Abbildung 14: Umfrageergebnis zu Frage 3

### 3.1.4 Umfrageergebnis zu Frage 4

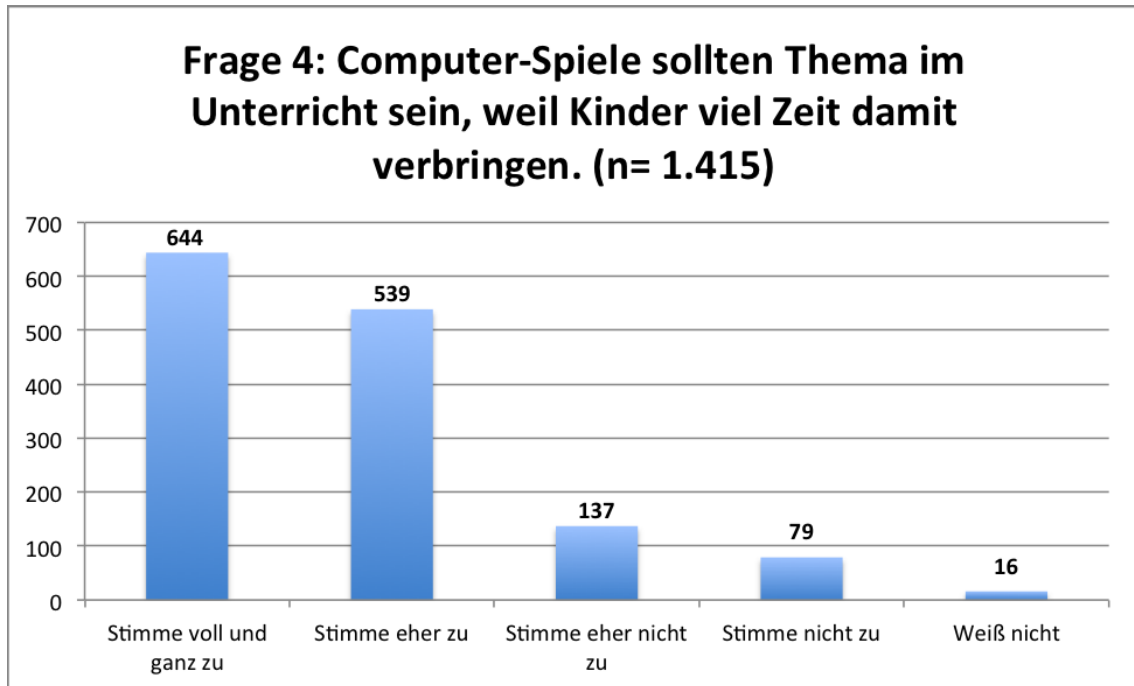


Abbildung 15: Umfrageergebnis zu Frage 4

### 3.1.5 Umfrageergebnis zu Frage 5

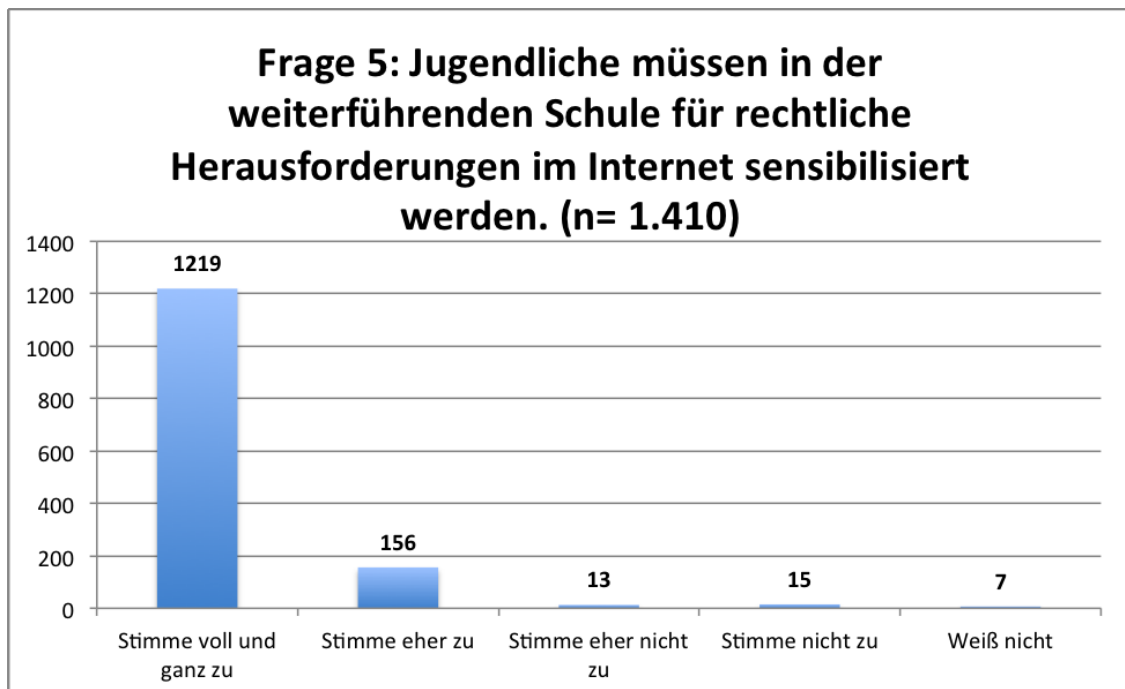


Abbildung 16: Umfrageergebnis zu Frage 5

### 3.1.6 Umfrageergebnis zu Frage 6

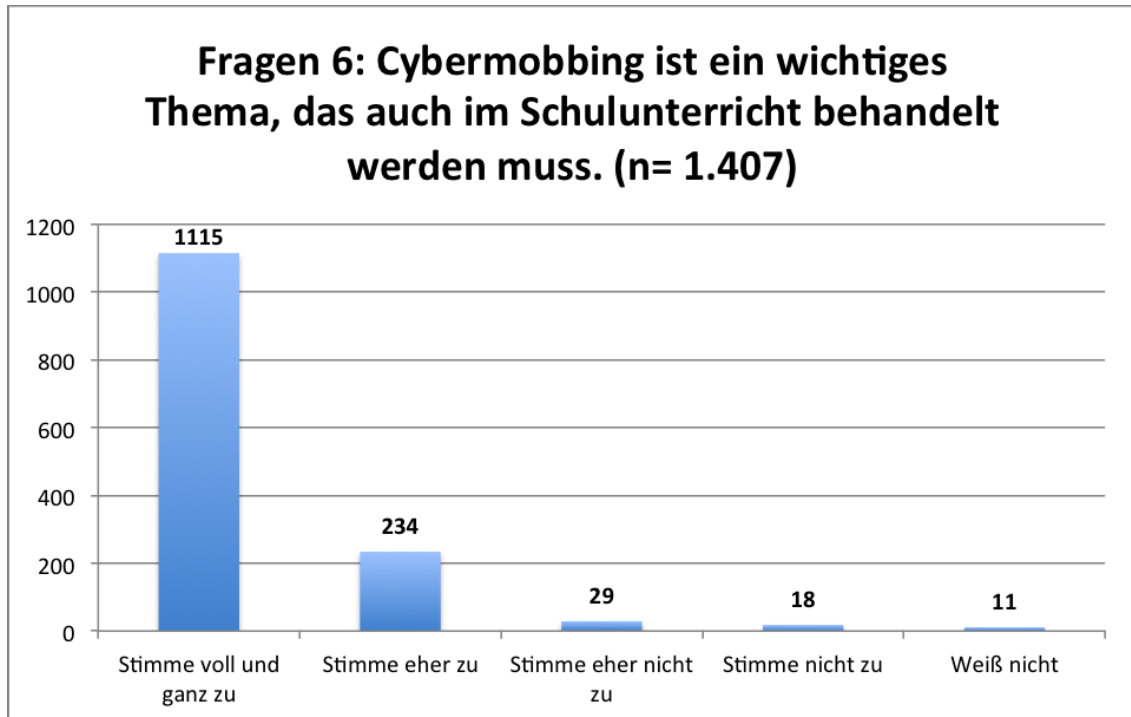


Abbildung 17: Umfrageergebnis zu Frage 6

### 3.1.7 Umfrageergebnis zu Frage 7

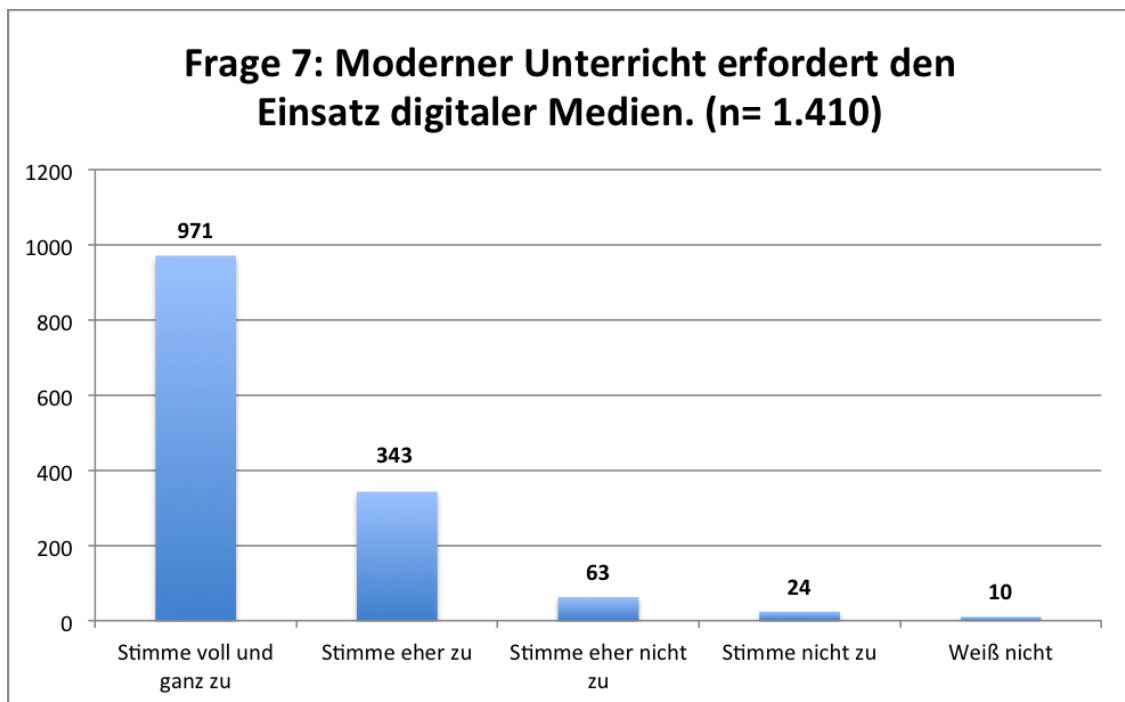


Abbildung 18: Umfrageergebnis zu Frage 7

### 3.2 Methodik und Schritte zur inhaltsanalytischen Auswertung

Die insgesamt 479 Beiträge auf der Dialogplattform wurden nach dem folgenden Muster ausgewertet:

- jedem Beitrag wurden, abhängig vom Inhalt, ein bis max. drei thematische **Schlagworte** zugeordnet
- im Bezug auf das **Bildungsalter** wurde eine oder mehrere der folgenden Kategorien ausgewählt: Kindergarten, Grundschule, weiterführende Schule, Schule allgemein, Allgemein, keine Zuordnung
- im Bezug auf die **Kompetenzbereiche** wurde eine oder mehrere der folgenden Kategorien ausgewählt: Teilnahmekompetenzen, Reflexionskompetenzen, Methodenkompetenzen, Bedienkompetenzen, keine Zuordnung
- im Bezug auf die **Qualität** des Betrages wurde eine der folgenden Kategorien ausgewählt: nicht vertiefend, vertiefend, neue Idee
- aus den Inhalten ließ sich in manchen Fällen auch schließen, ob der Verfasser über einen **professionellen Zugang** zu der Thematik verfügt (professioneller Hintergrund erkennbar: ja, nein).

Die Schlagworte wurden anschließend in die folgenden sechs thematischen **Cluster** zusammengefügt:

- Schule
- Lehrer
- Kinder/Jugendliche
- Unterrichtsinhalten
- Unterrichtsmethoden
- Medienkompetenz allgemein

Jedes dieser Cluster unterlag einer weiteren Teilung in Cluster zweites Grades. In jedem dieser **Untercluster** wurden die einzelnen, thematisch verwandten Schlagworte (und damit indirekt die Kommentare) zusammengefügt.

Der Kategorie „professioneller Hintergrund“ wurden die Kommentare zugeordnet, die entweder a) einen klaren Hinweis des Verfassers beinhalteten, dass er/sie in dem Bereich Bildung oder Medien tätig ist, oder b) der Inhalt des Kommentares oder die Art der Argumentation einen professionellen Hintergrund vermuten ließen.

#### ***Allgemeine Erkenntnisse:***

Nach der Auswertung der Kommentare nach dem o.g. Muster lassen sich folgende zusammenfassende Aussagen treffen:

Die Kommentare zeigen insgesamt eine thematische Heterogenität und umfassen meistens mehr als einen Aspekt. Demzufolge wurden den meisten Kommentaren mehr als ein Schlagwort zugeordnet.

Die meisten Kommentare (155) betreffen die Kategorie „Schule allgemein“. Die Teilung in diesem Bereich war meistens klar definiert. Einige Kommentare beinhalteten allgemeine Aussagen (Allgemein oder keine Zuordnung).

Die Kommentare ließen sich zum Teil nicht eindeutig einem der Kompetenzbereiche zuordnen, da in vielen Kommentaren andere Aspekte im Vordergrund standen.

Nahezu alle Beiträge wurden sehr sachlich formuliert und konnten in der qualitativen Zuordnung mit der Kategorie „vertiefend“ versehen werden. Hierzu gehörten alle Kommentare, die eine zusätzliche Information erhielten (auch wenn es z.B. „nur“ ein Linkhinweis war). Beiträge, die eine neue Vorgehensweise, eine konkrete Idee oder auch Praxisbeispiele beinhalteten, wurden der Kategorie „neue Idee“ zugeordnet.

In den nachfolgenden Tabellen werden die Cluster mit den zugehörigen Schlagworten dargestellt und durch beispielhafte Zitate aus den Diskussionen ergänzt.

### ***Hinweis zur Auswertung der Beiträge auf schülerVZ***

Die insgesamt 179 Beiträge im Profil auf schülerVZ wurden in komprimierter Weise entlang der Fragestellungen inhaltlich zusammengefasst. In die Cluster sind diese dabei nicht eingeflossen. Da die Fragestellungen, die auf schülerVZ diskutiert wurden, nicht vollständig deckungsgleich mit denjenigen der Diskussionsplattform waren, können diese nicht in allen Fällen den Ergebnissen der Auswertung des Onlinedialogs zugeordnet werden.

### 3.3 Thematische Cluster mit Schlagworten und Zitaten

Die thematischen Cluster wurden in Untercluster unterteilt. Den Unterclustern wurden die Schlagworte mit Angabe der Häufigkeit und beispielhafte Zitate zugeordnet.

| Cluster: „Lehrer“ | Schlagworte (Häufigkeit)   | Beispiel-Zitate  |
|-------------------|--|--|
| Lehrerausbildung  | Medienkompetenz der Erziehenden stärken (23)<br>Fortbildung für Lehrkräfte anbieten (20)<br>freiwillige Schulungsangebote schaffen (1)<br>Medienkompetenz von Eltern und Erziehende fördern (4)<br>mediale Ausbildung für angehende Lehrkräfte bieten (11)<br>Erziehende sollten sich selbstständig fortbilden (3)<br>Medienkompetenz-Zentren für die Weiterbildung nutzen (3)<br>verpflichtende Schulungen für Erziehende (1) | „Heutzutage müssen Lehrer nicht IT-Spezialisten sein, wenn man die richtigen digitalen Werkzeuge einsetzt und die Kinder damit arbeiten lässt. Der Lehrer müsste lediglich in die Rolle eines Moderators schlüpfen. Auch in der Ausbildungsphase der Lehrer müsste Medienkompetenz und der Umgang mit digitalen Werkzeugen ein wichtiger Bestandteil werden.“<br>“Für diejenigen, die schon in Schulen arbeiten sollten die Bezirksregierungen Fortbildungen durchführen, damit diese ihre Defizite aufarbeiten können.“ |

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| <p>Unterstützung</p> | <p>Lehrkräfte von Medienexperten unterstützen lassen (11)</p> <p>langfristige Vermittlung durch Experten an Schulen (12)</p> <p>von Kenntnissen der Schülerinnen und Schüler profitieren (5)</p> <p>eigene Vorbehalte abbauen (5)</p> <p>Unterstützung durch ehrenamtliche Helfer (2)</p> <p>Lehrbücher im Bereich Medienkompetenz fehlen (1)</p> <p>Linksammlungen erstellen (6)</p> <p>Netzwerke nutzen (4)</p> <p>Technischer Support an Schulen (7)</p> | <p>"Solange MedientrainerInnen nur zu Projektwochen in die Schulen kommen und weiterhin die Meinung vorherrscht, nachqualifizierte LehrerInnen könnten "das mit der Medienkompetenz auch noch irgendwie nebenbei in einer AG" vermitteln, wird das m.E. nichts"</p> <p>"Heute sind die Kolleginnen und Kollegen "Mädchen für alles". Wir sind unter anderem auch IT-Spezialisten, natürlich nur in unseren bescheidenen Möglichkeiten. Bei einer großen Schule kommen da einige Arbeitsstunden zusammen, die man mal eben so nebenher erledigt. Manchmal frage ich mich, warum in jeder Firma (z.B. auch bei der Stadt, Land oder Kreis) es mehrere ITs gibt, aber bei uns arbeitet nur einer für die Stadt. Manchmal wartet man wochenlang auf einen Termin, der in technischen Dingen Abhilfe schafft. Bis dahin ist von Didaktik noch nicht einmal die Rede gewesen!"</p> |
|----------------------|---|--|

Tab.1: Cluster „Lehrer“

| Cluster: „Schule“    | Schlagworte (Häufigkeit)   | Beispiel-Zitate   |
|----------------------|--|---|
| <p>Infrastruktur</p> | <p>IT-Infrastruktur in Schulen verbessern (23)</p> <p>hoher Kostenfaktor Multimedia (5)</p> <p>Open Source-Angebote beachten (5)</p> | <p>"Doch um den Medienkonsum zu begleiten, muss jedes Klassenzimmer mit mindestens einem internetfähigen PC ausgestattet sein."</p> <p>"Die Moeglichkeiten haengen auch hier wieder von der</p> |

|             |   |  |
|-------------|---|--|
|             | fehlende Kapazitäten an Schulen (2)   | moeglichen Finanzierung ab."   |
| Kooperation | <p>Kooperationen mit Universitäten fördern (3)</p> <p>Kooperation mit Jugendamt (2)</p> <p>Kooperation mit Unternehmen (4)</p> <p>Kooperation mit Jugendverbänden (1)</p> <p>Kooperation mit Jugendhilfe (1)</p> <p>Kooperation mit Bibliotheken (3)</p> <p>Kooperation mit außerschulischen Bildungsträgern (8)</p> <p>Kooperation mit nicht-kommerziellen Institutionen (3)</p> | <p>„Gute Medienprojekte zwischen Schule und Trägern der Jugendhilfe machen den Jugendlichen nicht nur Spaß (besonders im oft eintönigen Schulalltag) sondern vermitteln auch wichtige Schlüsselqualifikationen.“</p> <p>“Eltern und ErzieherInnen, nutzt eure nächstgelegene Bibliothek! Dort finden sich die verschiedenen Medien friedlich nebeneinander. Es kann vor Ort und zu Hause ausprobiert werden, was wofür am besten brauchbar ist. Meist werden auch Kurse für verschiedene Altersgruppen zur Internetnutzung angeboten. Kinder werden gezielt in die Mediennutzung eingeführt.“</p> <p>"Wichtig ist mir aber außerschulische Partner in die die Planung und Durchführung einzubeziehen. Neben qualifizierten Partnern vor Ort (vom Jugendtreff mit medialem Schwerpunkt bis zur Jugendbildungsstätte ist vieles denkbar), sollten auch bestehende landesweite Netzwerke einbezogen werden, wie beispielsweise die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.."</p> |
| Curriculum  | <p>Mediennutzung als Fach anbieten (6)</p> <p>Medien in Lehrplan integrieren (5)</p> <p>Medienlehrer an jeder Schule etablieren (1)</p> <p>fachübergreifende Medienkompetenzen vermitteln (7)</p>   | <p>„In meinen Augen ist die Verankerung eines modernen Medienunterrichtes eine Pflichtaufgabe für unser Schulsystem.“</p> <p>„Es gibt einige Bundesländer, die hier schon viel weiter sind, da sie nämlich ein Pflichtfach Informatik an weiterführenden Schulen eingeführt haben. In NRW gibt es das noch nicht einmal an Gymnasien, d.h. ein Schüler kann hier sogar den höchsten Schulabschluss machen, ohne jemals einigermaßen fundierte</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>Werbung ist bereits Teil des Curriculums (2)</p> <p>Informatik als Pflichtfach einführen (11)</p> <p>Medienkompetenzen in Berufsschulen fördern (1)</p> <p>Informatik als Kernkompetenz (1)</p> | <p>Kenntnisse aus dem Bereich Informatik durch Fachleute vermittelt bekommen zu haben."</p> <p>"Damit wird der ganze schulische Computerbereich wieder ausschließlich den Physik- und Mathematiklehrern zugeordnet, so wie früher auch. IT-Medien gehören aber auch in den Kunst-, Politik-, Deutsch-, Englischbereich."</p> |
|--|--|--|

Tab.2: Cluster „Schule“

| Cluster: „Eltern“ | Schlagworte (Häufigkeit)   | Beispiel-Zitate  |
|-------------------|--|--|
| Unterstützung     | <p>Medienkompetenz der Eltern stärken (11)</p> <p>Kurse für Eltern anbieten (2)</p> <p>Erziehende als Ansprechpartner für Eltern (2)</p> <p>freiwillige Schulungsangebote schaffen (1)</p> <p>Medienkompetenz von Eltern und Erziehende fördern (4)</p> <p>eigene Vorbehalte abbauen (5)</p> <p>Eltern fehlen notwendige Kompetenzen (5)</p> | <p>"Die Unterstützung der Eltern ist "lebensnotwendig". Sie sollte nicht nur auf der freiwilligen Motivation beruhen , sich zu einem Elternabend zu schleppen. Medienkonsum ist ein "Familienmitglied" und sollte daher so systemisch wie möglich betrachtet werden."</p> <p>"Eltern spielen in der Mediensozialisation eine entscheidende Rolle, das ist unstrittig. Das bedeutet, dass als erstes die Eltern einen kompetenten Umgang mit Medien lernen müssen. Dies kann natürlich durch freiwillige Aufklärungs-veranstaltungen geschehen wie Elternabende, VHS-Kurse oder Ähnliches. Wer mit diesen Angeboten erreicht wird, hat zumindest einen Blick für die Diskussion um die Medien und, viel wichtiger, für die Bedürfnisse der eigenen Kinder. Problematisch wird es meines Erachtens in sozial schwachen Familien. Hier, das haben Studien auch gezeigt,</p> |

|               |  |  |
|---------------|--|--|
|               |  | liegen die Problemfelder.“   |
| Verantwortung | Eltern vermitteln verantwortungsvollen Umgang (10)<br>Eltern haben Verantwortung (4) | „Der Medienpass kann lediglich Grundlagen schaffen und Anstöße geben, der Hauptteil der Medienerziehung wird Aufgabe der Eltern bleiben. (...) Das wichtigste wird bleiben, dass die Eltern mit ihren Kindern über Medien und deren Rezeption reden müssen, um ein kritisches Bewusstsein zu formen.“<br><br>“Ein angemessener Kontakt unter Anleitung möglichst früh schadet nach meiner Erfahrung nicht. Unsere Tochter (heute 18) hat früh (4) mit uns ferngesehen und Zeitung gelesen, bis zur Tagesschau, Konflikte haben wir ihr erklärt.“ |

Tab.3: Cluster „Eltern“

| Cluster: „Kinder“ | Schlagworte (Häufigkeit)  | Beispiel-Zitate  |
|-------------------|---|--|
| Unterstützung     | Erziehende nur eingreifen wenn es nötig ist (3)<br>Kinder im Umgang mit Medien unterstützen (20)<br>sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten aufzeigen (19)<br>Nutzung kontrollieren (6)<br>Altersbeschränkung/Verbote von Spielen (5) | „Wichtiger aber ist, dass im Schulalltag die sinnvolle Seite der medialen Möglichkeiten (Infobeschaffung, Sichtung, Kommunikation.....) eine selbstverständliche Rolle spielt, begleitet vom Lehrer als Moderator.“<br><br>„Stichwort: Medienzeitkonto. Gute Methode, um zu regulieren.“<br><br>„Kinder müssen den Umgang mit Medien nach und nach erlernen - Medienkompetenz entwickeln. Wenngleich ihre Offenheit, Neugier und Unbefangenheit ihnen bei der Medienaneignung hilft, sind sie doch schnell überfordert (und frustriert), wenn Basiswissen fehlt. Auch kennen sie die Vielfalt an Partizipationsmöglichkeiten nicht, bleiben bei kommerziellen, |

|                    |  |   |
|--------------------|--|---|
|                    | <p>Unterstützung durch soziales Umfeld (1)</p>   | <p>pädagogisch vielleicht weniger wertvollen Angeboten hängen – da brauchen sie Tipps. Zudem: Kinder reflektieren eher ungern die Folgen ihres Mediehandelns oder denken dann eben auch selten über (alternative) Inhalte nach. Bei der Auswahl des Angebots brauchen sie Unterstützung. Und nicht zuletzt brauchen sie Vorbilder, die ihnen Sicherheit geben. Unterstützung brauchen Kinder also sowohl bei der Eroberung realer als auch virtueller Welten."</p>  |
| <p>Entwicklung</p> | <p>frühestens ab Grundschule (6)<br/>                 Geräte anschaffen, wenn sie noch uninteressant sind (1)<br/>                 frühestens ab 16 (1)<br/>                 Geräte der Eltern nutzen (2)<br/>                 eigenen TV vermeiden (1)<br/>                 bildschirmfreies Zimmer unter 14 (1)<br/>                 kein PC im Kindergarten (2)<br/>                 Computerspiele erst nach Grundschule einsetzen (2)<br/>                 Nutzung an Entwicklung und Bedarf anpassen (10)<br/>                 frühen Umgang mit neuen Medien eher vermeiden (13)<br/>                 erst reale Welt entdecken lassen (10)</p> | <p>„Das mit dem Mindestalter ist so eine Sache...jedes Kind ist schliesslich anders. Grundsätzlich sollten Kinder erst dann ein eigenes Geraet besitzen, wenn die Eltern sich sicher sein koennen, dass es damit auch umgehen kann.“</p> <p>“Medien beeinflussen und steuern das seelische erleben sehr stark. Kinder haben kaum gelegenheit, ihre eigenen gefühle und gedanken in ruhe zu betrachten und danach zu leben. Durch die medien dringen erwachsenengedanken ganz früh in die welt der kinder ein.“</p> <p>“Kinder müssen begreifen, entdecken, schmecken und riechen. Die Welt mit allen Sinnen zu entdecken, darauf haben unsere Kinder ein Recht.</p> <p>Der PC und die "elektronische Oma" (Fernsehen &amp; Co) speisen Kinder nur billig ab und stellen sie ruhig.“</p> |

|                    |  |   |
|--------------------|--|---|
| <p>Kompetenzen</p> | <p>Kinder verfügen bereits über Medienkompetenz (1)</p> <p>Medien gehören zum alltäglichen Erleben (6)</p> <p>sozialer Aspekt von Online-Rollenspielen (3)</p> | <p>“Medien wirken heute an der Konstruktion von sozialer Welt entscheidend mit, sie durchdringen alle Lebensbereiche und werden von Erwachsenen aktiv zur Alltagsbewältigung genutzt – das nehmen Kinder wahr! Kinder wachsen in diese Medienwelten hinein, auch sie eignen sich Welt bereits in jungen Jahren über und mit Medien an, z.B. über Bücher. Sie lernen dann auch früh, dass Medien situationsspezifisch genutzt werden, z.B. vor dem Schlafengehen, bei Krankheit, zu Familienabenden usw. – dabei steht oft weniger das Medium selber im Vordergrund, sondern vielmehr das soziale Miteinander. Medien sind also vor allem auch spannend, weil man Medienerlebnisse teilen kann, sich über Medieninhalte unterhalten kann.”</p> <p>“Kinder können seeeeehr viel – wenn man sie lässt und ihnen etwas zutraut. Es gibt schon Beispiele im Netz, wo Grundschulkindern Filme ihrer Umgebung gemacht haben und dazu auch Podcasts (Interviews ...) erstellt haben.”</p> |
|--------------------|--|---|

Tab.4: Cluster „Kinder“

| Cluster: „Inhalte“            | Schlagworte (Häufigkeit)   | Beispiel-Zitate  |
|-------------------------------|--|--|
| <p>Technische Kompetenzen</p> | <p>Textverarbeitung &amp; Co durch Projektarbeit lernen (2)</p> <p>Kompetenzen im Umgang mit gängigen Programmen vermitteln (19)</p> | <p>„Ich weiß nicht, inwiefern der Umgang mit Software derzeit in den Lehrplänen verankert ist, aber generell sollten Schulen verpflichtet sein, diese Inhalte zu vermitteln. Schließlich kommt man heute weder an Universitäten, noch im Berufsleben ohne fundierte Kenntnisse in diesem Bereich aus.“</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | 10-Finger-System lernen (4)  | <p>„Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass auch die Schülerinnen und Schüler von Gymnasien (die doch die "Besten" sein sollten?!) in den 7. Klassen zwar ihren eigenen PC besitzen, aber leider mit "Adler-Such-System" die Tasten suchen und auch kaum Grund-Kenntnisse in den Anwendungen von Office haben.“</p>  |
| Sicherheits- und Rechtsfragen/ Risiken | <p>über Datenschutz und Privatsphäre aufklären (11)</p> <p>Urheberrecht thematisieren (8)</p> <p>rechtliche Fragen thematisieren (1)</p> <p>Aufklärung über Sicherheitsfragen (14)</p> <p>Sicherheitsrisiken beachten (5)</p> <p>Gefahr des Realitätsverlustes (1)</p> | <p>„Grundschulkindern müssen lernen ihre Privatsphäre und ihre Daten im Internet zu schützen. Die Vermittlung eines entsprechenden Wissens kann jedoch nicht alleine durch die Schule erfolgen, hier sind auch die Eltern und Erziehungsberechtigten gefragt.“</p> <p>„Ein Grundwissen über die Bedingungen des Urheberrechts sind unbedingt erforderlich. Allerdings sollte hier auch der Fokus auf die Vielseitigkeit des Internets gelegt werden.“</p> <p>Freie Lizenzen, OpenSource, CreativeCommons und ähnliche freie Lizenzen sind mittlerweile ein wichtiger Bestandteil des Internets über die geregelt wird was mit den verschiedenen Inhalten gemacht werden darf und was nicht.</p> <p>Eine Grundlegende Kenntnisse der verschiedenen Lizenzen ist somit erforderlich um im Internet Partizipieren zu können ohne dabei die Bedingungen des Urheberrechts oder verschiedener Lizenzierungsformen zu verletzen.“</p> |
| Anwendungs-kompetenz                   | <p>Umgang mit Sozialen Netzwerken schulen (9)</p> <p>Netiquette (3)</p>  | <p>„Es sollte vermittelt werden wie man das Internet am besten durch Informationen durchsucht, es hört ja nicht bei wikipedia und den ersten 3 googletreffern auf, das ist nur das was die meisten finden, oft lässt sich durch geschicktere suche, ein</p>   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>Inhalte und Anbieter hinterfragen (14)</p> <p>Informatikunterricht reicht aus (3)</p> <p>Internet als Informationsmedium nutzen (1)</p> <p>Internet als Dialogmedium nutzen (2)</p> <p>Informationssuche schulen (10)</p> <p>Informationsquellen kritisch beurteilen (6)</p> <p>Online-Kommunikation schulen (3)</p> <p>eigene Medieninhalte produzieren (20)</p> <p>Werbung kritisch hinterfragen (5)</p> <p>Umgang mit Werbung trainieren (7)</p> <p>Computerspiele kritisch hinterfragen (1)</p> <p>Computerspiele fördern abstraktes und kreatives Denken (3)</p> | <p>besseres ergebnis erzielen"</p> <p>"Kinder müssen v.a. lernen, ihre Quellen kritisch zu beurteilen und z.B. den Unterschied zwischen Wikipedia und dem Brockhaus kennen. Ins Netz kann jeder alles einstellen, aber was ist verlässliche Information?"</p> <p>"Die Produktion eigener Medieninhalte sollte generell ein Hauptziel der Medienpädagogik sein. Durch das Drehen eines eigenen Films oder der Produktion eines Hörbuchs, eines Internetauftritts etc. lernen Schülerinnen und Schüler viel nachhaltiger, wie bestimmte Effekte erzielt und Zuschauer beeinflusst werden können.</p> <p>Etwas griffiger formuliert: Schülerinnen und Schüler müssen von Konsumenten zu Produzenten werden."</p> |
|--|--|---|

Tab.5: Cluster „Inhalte“

| <p><b>Cluster:</b><br/><b>„Medienkompetenz allgemein“</b></p> | <p><b>Schlagworte (Häufigkeit)</b></p> | <p><b>Beispiel-Zitate</b></p>  |
|---|--|--|
| <p>Definition/Ziele</p>                                       | <p>Definition Medienkompetenz (9)</p>  | <p>„Medienkompetenz hat nur sehr indirekt etwas damit zu tun, ob</p> |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                | <p>Medienkompetenz bedeutet praktische Erfahrungen (9)</p> <p>keine spezielle Kompetenz nötig (2)</p> <p>spezielle Kompetenzen nötig (3)</p> <p>Umgang mit Werbung keine Medienkompetenz (1)</p>         | <p>jemand das 10-Finger-System beherrscht. Studien haben gezeigt, dass Digital Natives nur wenig Anleitung mit der Hardware bzw. Software brauchen. Da es aber beim Web 2.0 darum geht Inhalte zu schaffen, braucht es Erwachsene, die die Kids unterstützen.“</p> <p>“Die "Kernkompetenz des Umgangs mit (neuen) Medien" ergibt sich im Wesentlichen aus dem jahrelangen Einüben, kritischem Hinterfragen und auch den gemachten Fehlern ... Ein "Seepferdchen" für so etwas kann es gar nicht geben... “</p> <p>“Existierende Pässe oder Führerscheine in Schulen enthalten oft Mindestanforderungen, die das Kind z.B. berechtigen, ggf. ohne Aufsicht am Schulrechner zu arbeiten. OK! Das spornt die Kinder an, ist auch für die Praxis in der Schule hilfreich – aber dies ist nur ein Bruchteil von dem, was ich unter Medienkompetenz verstehe (ein Werkzeug).</p> <p>Aber auch der umfassende ECDL mit seinen zertifizierten Lehrgängen und Prüfungen ist hierfür nicht besser: mit ihm kann man zwar viel mehr IT-Sachkenntnis nachweisen, aber Medienkompetenz umfasst m.E. noch ganz andere Bereiche.“</p> |
| <p>Organisatorische Fragen</p> | <p>Medienkompetenzen nachhaltig fördern (3)</p> <p>Medienkompetenzbildung – keine einheitliche Lösung möglich (7)</p> <p>Frage gehört zum Thema Recht (3)</p> <p>Medienkompetenzen vermitteln Eltern</p> | <p>“Selbst wenn ein Projekt, wie gerade jugendonline <a href="http://www.netzckeckers.de">www.netzckeckers.de</a>, als beispielhaft und unverzichtbar bezeichnet wird oder Preise erhält, wird es nicht nachhaltig gefördert (...). Es ist unglaublich, dass nicht die Qualität/Bedeutsamkeit von Modellprojekten über den Fortbestand entscheidet, sondern die Laufzeit und der fehlende Wille längerfristige Strukturen für die Medienbildung zu</p>   |

|                                      |   |  |
|--------------------------------------|---|--|
|                                      | <p>und die Schule (2)</p>   | <p>etablieren. Die Politik kann es sich in einer digitalen Gesellschaft schlicht nicht mehr leisten gelungene Medienkompetenzvorhaben im Netz abzuschalten."</p> <p>„Die Wege, die Schulen finden, diese Kompetenzen zu vermitteln können und müssen vielfältig und von Schule zu Schule unterschiedlich sein.“</p>  |
| <p>Umsetzung/ Konzept Medienpass</p> | <p>Richtlinien für die Nutzung der modernen Medien entwickeln (1)</p> <p>Kritik an Medienpass (14)</p> <p>Bildungsstandard Informatik (3)</p> <p>Medienpass nicht zielführend (8)</p> <p>Jugendliche sollten stärker an Dialog beteiligt werden (3)</p> <p>außerschulische Bildungsträger in die Überlegungen zum Medienpass einbeziehen (1)</p> <p>Medienpass Inhalte (1)</p> <p>Medienpass für Grundschule (1)</p> <p>Medienpass als Zeugnis sinnvoll (1)</p> <p>Konzept Medienpass noch mal zur Diskussion stellen (1)</p> <p>Anforderungen an die Politik (1)</p> | <p>"Somit wäre es ratsam, direkt von Anfang an außerschulische Bildungsträger - z. B. die verbandliche und offene Kinder- und Jugendarbeit - in die Überlegungen zum MEDIENPASS NRW einzubeziehen."</p> <p>"Medienkompetenz dreht sich nicht um die Nachweise, sondern es geht darum, dass (junge) mit der Informationsflut der Multimedien umgehen können."</p> <p>"Die Frage stellt sich schon, wenn es mit Klicksafe (<a href="https://www.klicksafe.de/materialien/index.html">https://www.klicksafe.de/materialien/index.html</a>), dem Europäischen Computerführerschein (<a href="http://www.ecdl.de">www.ecdl.de</a>) Initiativen bereits vorhanden sind, die Medienkompetenz von Jugendlichen fördern - an Klicksafe ist NRW beteiligt, ebenso wie bei LizzyNet (<a href="http://www.lizzynet.de/">http://www.lizzynet.de/</a>) - warum nun das Bundesland NRW noch einen weiteren eigenen "Schein" entwickeln muss und warum nicht Synergien mit anderen Institutionen und Bundesländern zusammen genutzt werden."</p> <p>"Die Medienkompetenz sollte, wie in den Lehrplänen vorgesehen, bei der täglichen Arbeit mit anderem Schulstoff</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>Umsetzung der Konzepte fehlt (1)</p> | <p>erworben und dort ggf. geprüft werden.</p> <p>Eine Medienpass-Pflicht ist überflüssig. Ein freiwilliger Medienpass für den Lebenslauf könnte angeboten werden, es besteht jedoch die große Gefahr, dass er qualitativ seinen Ansprüchen bei weitem nicht gerecht wird.</p> <p>Was dagegen funktionieren könnte, wären "Medienpässe" für Grundschüler. Es gibt ja auch den Fahrradführerschein u.ä.: keine große Relevanz, aber für Kinder im Alter von 9 oder 10 Jahren durchaus sinnvoll."</p> |
|--|---|--|

Tab.6: Cluster „Medienkompetenz allgemein“

| Cluster: „Methoden“          | Schlagworte (Häufigkeit)   | Beispiel-Zitate   |
|------------------------------|--|---|
| <p>Verwendung von Medien</p> | <p>spielerisch lernen (11)</p> <p>neue Medien bieten vielfältigere Bildungsmöglichkeiten (9)</p> <p>Fernsehen bildet nur bedingt (2)</p> <p>Mediennutzung kann lernmotivierend wirken (1)</p> <p>nicht Art, sondern Qualität des Mediums ist entscheidend (10)</p> <p>Neue Medien erfüllen andere Zwecke (3)</p> | <p>“Kinder und Jugendliche sollten im Rahmen der Medienbildung mit den vielen kostenlosen Werkzeugen des Internets (Web 2.0 Werkzeuge) vertraut gemacht werden. Hier besteht ein weites Feld, in dem vor allem Jugendliche Medienkompetenz erwerben können. Im Umgang mit solchen Online-Werkzeugen lernen sie nicht nur die vielfältigen Möglichkeiten des Internets kennen, sondern erfahren auch, dass neben sinnlosen und abstumpfenden Computerspielen sogar das selbständige Lernen im Internet und mit Internetwerkzeugen Spaß machen und Erfolg bringen kann”</p> <p>“Lesen eines Buches und lesen im netz sind zwei verschiedene Dinge. Die Rezeption und das Erlebnis eines normalen Buches ist</p> |

|                                  |  |  |
|----------------------------------|--|--|
|                                  | <p>alle Medien berücksichtigen (15)</p>  | <p>nicht zu ersetzen.</p> <p>Lesen im Netz ist oftmals eher scannen nach Informationen. Lange Texte zu lesen, ist anstrengender, das Markieren im Text und die Arbeit damit ist schwerer als in einem Buch oder etwas Ausgedrucktem.</p> <p>Deswegen sind die lesbaren Medien jeweils mit unterschiedlichen Qualitäten befüllt, je nachdem welche Vorteile sie haben. Im Netz lesen heißt Aktualität, Recherche, Vernetzung, soziale Funktionen. Textarbeit im klassischen Sinne ist am produktivsten im Buch, da Funktionen wie Markieren, (noch) wesentlich leichter sind"</p> |
| <p>Projektorientierte Arbeit</p> | <p>mit konkreten Fragestellungen beschäftigen (11)</p> <p>Medienkompetenzen weniger technisch vermitteln (4)</p> <p>Medienkompetenzen durch Projektarbeit vermitteln (2)</p>                         | <p>"Grundsätzlich gilt, dass es immer darauf ankommt, wie diese Medien genutzt werden. Ich halte es für weniger sinnvoll einen Technikraum zur Verfügung zu stellen und den Kids die Sachen einfach in die Hand zu drücken. Sie sollen ja nicht einfach nur wild fotografieren oder chatten, sondern für eine sinnvolle Medienkompetenz müssen die Kids Aufgaben bekommen und Fragestellungen beantworten mit dem Ziel hochwertige Inhalte zu schaffen (Altersgerecht)."</p>   |
| <p>Klassische Förderung</p>      | <p>konventionelle Medien bevorzugen (8)</p> <p>Kinder sollten "klassisch" gefördert werden (7)</p> <p>mediale Erfahrungen konventionell aufarbeiten (2)</p> <p>"klassische" Förderung auch durch</p> | <p>"Ich bin der Ansicht, dass zu einem vernünftigen Umgang mit dem Computer grundlegende Tastatur- und damit Buchstabenkenntnisse notwendig sind; also: in der Regel erst im Lauf des ersten Grundschuljahres sollten Schüler selbstständig mit dem PC umgehen. Vorher machen nur angeleiteter (Sprach)-Förderunterricht und ähnliche Programme, die hauptsächlich von Lehrkräften/ErzieherInnen bedient werden, Sinn."</p>  |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                | <p>Medien möglich (5)</p> <p>Lesekompetenz als Schlüsselkompetenz (5)</p> <p>Lernfaktor gering (2)</p>   | <p>“Hand auf's Herz: muss man die Kleinsten bereits im Kindergarten in Business-Englisch unterrichten und das möglichst per Skype von Hort zu Hort? Es wäre wünschenswert, wenn die Sprachbildung, das Sozialverhalten und die größten Motorikstörungen ausreichend thematisiert werden.”</p>  |
| <p>Unterrichts-materialien</p> | <p>in "geschlossenem Raum" üben (3)</p> <p>spezielle Lernprogramme nutzen (1)</p> <p>unabhängige Materialien nutzen (6)</p> <p>Tellekolleg als Vorbild (2)</p> <p>Zugriffsrechte managen (2)</p> <p>wertneutral unterrichten (3)</p> <p>Computerspiele in Unterricht einbinden (4)</p> <p>klassische Lernspiele werden uninteressant (1)</p> | <p>„Materialien, die inhaltlich klar umrissen, gut strukturiert, übersichtlich und anschaulich gestaltet, verständlich formuliert und vor allem zielgruppengerecht aufbereitet sind. (..) Gerade Internet-Angebote sollten sich dabei durch anregende Möglichkeiten zur Interaktion und Kommunikation auszeichnen.“</p> <p>“Computerspiele im Unterricht? Ja! Jedoch nur mit ausgesuchten Spielen und dem Einverständnis der Eltern. Die Lehrer/inen sollten sich ausführlich vorher mit solchen Spielen auseinandersetzen.“</p> <p>“Durch eine Diskussion der Spielinhalte können die Kinder ihr gegenseitiges Verständnis der Spieleinhalte und Wirkung besser verstehen. Auch kann hier frühzeitig vom Lehrer gewarnt werden welche Spielinhalte bewusst manipulativ wirken oder eine unwirkliche Weltanschauung vermitteln. Auch die Suchtgefahr die von einigen Spielen ausgeht sollte bereits in der Grundschule erstmalig thematisiert werden.“</p> |

Tab.7: Cluster „Methoden“

## **3.4 Zusammenfassung der Inhalte nach Kompetenzbereichen**

### **3.4.1 Bedienkompetenz**

Im Kompetenzbereich der Bedienkompetenz wird in vielen Kommentaren darauf hingewiesen, dass Kinder elementare Gerätebedienungen wie von selbst lernen, da sie den täglichen Umgang mit medialen Geräten gewohnt sind und auch durch ihr Umfeld früh kennenlernen. In einem Kommentar wird explizit vorgeschlagen, den Kindern zunächst den Umgang mit Tastatur und Maus zu zeigen und einzuüben und anschließend erste Schreibexperimente zu machen und Malen am PC zu üben. Grundlegende Funktionen gängiger Programme zur Textverarbeitung und ähnlichem werden als wichtig angesehen, umstritten ist aber, ab wann diese Fähigkeiten gefördert werden sollten. Ein zu früher Einsatz von digitalen Medien (vor allem vor dem Schulalter) wird von einem Großteil der Teilnehmenden nicht unterstützt, ab Schuleintritt und spätestens in den weiterführenden Schulen sollten aber Textverarbeitung, Nutzung eines Browsers und von Suchmaschinen sowie die Bedienung anderer Medien (Kameras, MP3-Player, Aufnahmegeräte) gefördert werden.

### **3.4.2 Methodenkompetenz**

Die verschiedenen Methodenkompetenzen werden in den Kommentaren besonders häufig erwähnt: Recherchekompetenzen, das Produzieren eigener Medieninhalte und der Umgang mit Lernplattformen zum gemeinsamen Lernen werden von den meisten Teilnehmenden als elementar angesehen. Auch hier zeigt sich, dass der frühe Einsatz von Medien eher kritisch gesehen wird, allerdings gehen einige der Teilnehmenden davon aus, dass eigene kleine Produktionen bereits in Kindergärten und Grundschule möglich sind. Es wird darauf hingewiesen, dass vor allem jüngere Kinder Anleitung brauchen, um sinnvoll mit den Medien umzugehen. Hierzu gehört auch, auf altersgerechte Angebote hinzuweisen. Die Befürworter eines frühen Medieneinsatzes weisen darauf hin, dass der frühe Umgang später helfen würde, mit Angeboten auch kritisch umzugehen.

### **3.4.3 Reflexionskompetenz**

Im Bereich der Reflexionskompetenz wird von den Teilnehmenden vor allem auf die Fähigkeit, Angebote kritisch zu hinterfragen und auch die Gefahren der Mediennutzung zu kennen, eingegangen. Insbesondere Sicherheits- und Rechtsfragen werden in den Kommentaren häufig thematisiert, z.B. das Thema Urheberrecht, der Umgang mit Datenschutz in Sozialen Netzwerken oder Mobbing im Internet. Kaum thematisiert wird hingegen die Reflexion der eigenen und familiären Mediennutzung. Es wird lediglich darauf hingewiesen, dass durch die Eltern darauf geachtet werden sollte, übermäßigen Medienkonsum zu vermeiden. Im Bezug auf Online-Rollenspiele wird auch die Selbstkontrolle der Mediennutzung und die Gefahr von Realitätsverlust und Spielsucht angesprochen.

#### **3.4.4 Teilnahmekompetenz**

In Bezug auf die Teilnahmekompetenz stehen vor allem Fragen zu Sozialen Netzwerken im Vordergrund, bei denen es in erster Linie um Datenschutz- und Privatsphärenaspekte geht. In einigen Kommentaren wird explizit gefordert, dass die Online-Kommunikation in der Schule geübt und auch Themen wie die Netiquette und Mobbing behandelt werden sollten.

Die Altersfreigaben werden vor allem in Bezug auf die Computerspiele thematisiert. Hier wird darauf hingewiesen, dass viele Kinder die Alterskennzeichnungen missachten und auf Spiele Zugriff haben, die nicht für ihre Altersstufe geeignet sind. Dies sei vor allem für Schulen problematisch, da diese Spiele einerseits thematisiert werden müssten, andererseits aber nicht erlaubt sind.

### 3.5 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Kindergarten“

Zu den Fragen in der Altersklasse „Kindergarten“ wurden insgesamt 141 Kommentare von Teilnehmenden abgegeben. Mit 61 Kommentaren war die Frage zu *Medien und Bildung* nicht nur im Themenbereich Kindergarten die Frage mit der intensivsten Diskussion, sondern auch diejenige mit den meisten Kommentaren insgesamt über alle Themen hinweg. Dies kann zu einem Teil auch damit erklärt werden, dass diese Frage als erste im Diskussionsbereich sichtbar war.

#### 3.5.1 Frage 1: Medien und Bildung

---

*Man sagt: „Lesen bildet“. Gilt das auch für Medien wie Fernsehen und Computer?*

---

##### **Zusammenfassung:**

In den **61 Kommentaren** zeichnet sich zunächst eine Debatte darüber ab, inwiefern sich neue Medien von konventionellen Medien im Hinblick auf die Qualität unterscheiden. Dabei kristallisierte sich heraus, dass die meisten Teilnehmer davon ausgehen, dass nicht die Art des Mediums, sondern die Qualität des Inhaltes entscheidend ist und neue Medien daher genauso bilden können wie konventionelle Medien (zwei Kommentare gehen sogar davon aus, dass Lesen selbst dann bildet, wenn der Inhalt nicht qualitativ hochwertig ist, wie z.B. bei Comics). Dementsprechend könnte auch Fernsehen bilden, da es ebenfalls Informationen transportiert – dies wird aber zumindest in einem Kommentar eher kritisch gesehen.

Einige Teilnehmende gehen davon aus, dass das Internet neue Lernmöglichkeiten bietet und auch lernmotivierend wirken kann. Es würde z.B. ein Anreiz geschaffen, die eigene Lesekompetenz zu verbessern, um bestimmte Spiele und Anwendungen nutzen zu können. Wenn Jugendlichen sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten aufgezeigt werden, könnte dies ggf. auch von weniger sinnvollem Zeitvertreib wie Computerspielen ablenken, so ein Kommentar.

In einem weiteren Beitrag wird darauf hingewiesen, dass ein Unterschied zwischen Lesen im Internet oder in einem Buch besteht – das Internet sei eher für schnelle Informationssuche geeignet, Bücher dagegen für intensive Textarbeit.

Einige Kommentare weisen darauf hin, dass eine zu frühe Nutzung der neuen Medien für Kinder schädlich sei und sie im Kindergarten eher klassisch gefördert werden sollten. (vgl. dazu auch 3.5.4)

Zudem wird darüber diskutiert, die Medienkompetenzen von Lehrpersonal und Eltern auszubauen sowie über die Frage, wie die Vermittlung von Medienkompetenz in den Schulalltag integriert werden kann. Dabei geht es darum, ob Mediennutzung fächerübergreifend stattfinden sollte und fest in den Lehrplan integriert werden sollte. Ein Kommentar schlägt vor, das Fach "Informatik" zu einem Pflichtfach zu machen, und sich bei der Initiative Medienpass an den Bildungsstandards Informatik zu orientieren. Konsens ist allerdings, dass die neuen Medien in den konventionellen Unterricht durch Diskussionen und konkrete Fragestellungen eingebunden werden

sollten. Es wird außerdem darauf hingewiesen, dass die mediale Ausstattung an den Schulen verbessert werden müsse.

Das Konzept des Medienpasses wird an dieser Stelle eher kritisch gesehen, da befürchtet wird, dass es sich hierbei vor allem um abfragbares Wissen handele. Sinnvoller wäre ein handlungsorientierter Ansatz. Es wird außerdem angeregt, die Jugendlichen in diesen Dialog stärker mit einzubeziehen, da sie eine andere Sichtweise auf die Thematik hätten.

Grundlegende Kompetenzen, die vermittelt werden sollten, sind der Umgang mit gängigen Programmen, z.B. Textverarbeitung, das 10-Finger-System, Medienanalyse (im Hinblick auf Qualität und Sicherheitsfragen), Umgang mit Hard-/Software, Soziale Netzwerke und Kommunikationssoftware sowie Recherchetechniken.

Ein Linkhinweis: [www.schulezwonull.de](http://www.schulezwonull.de)

Buchtip: Spitzer: "Lernen"

### 3.5.2 Frage 2: Unterstützung der Erziehenden

---

*Sollen Erzieherinnen, Erzieher und Eltern bei der Medienerziehung unterstützt werden? Wenn ja, wie und durch wen?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **22 Kommentaren** zu dieser Frage wird sich allgemein für eine stärkere Förderung der Medienkompetenz von Eltern und ErzieherInnen ausgesprochen. Sozial schwache Familien sollten besonders gefördert werden, möglichst in Kooperation mit dem Jugendamt. Angeregt werden auch generelle Kurse für Eltern und eine stärkere Zusammenarbeit zwischen Familien und Schulen.

Um allen Kindern einen ähnlichen Zugang zu ermöglichen, wird vor allem die Förderung an Kindergärten und Schulen gefordert. ErzieherInnen sollten durch speziell geschultes, externes Personal oder durch langfristig bei der Einrichtung angestellte Experten unterstützt werden. Es sollte Fortbildungen für Lehrkräfte geben; Medien sollten aber bereits in der Ausbildung von LehrerInnen / ErzieherInnen ein Thema sein. Die Medienbildung wird als ein kontinuierlicher Prozess angesehen, von daher müssten LehrerInnen und ErzieherInnen in diesem Bereich auch stetig fortgebildet werden. In einem Kommentar wird auch angeregt, diese Fortbildungen verpflichtend zu machen, da einige Lehrkräfte immer noch persönliche Vorbehalte gegen neue Medien hätten. Lehrkräfte sollten einem Kommentar zufolge Bibliotheken stärker nutzen, da diese entsprechende Medien zur Verfügung stellen.

Es wird in einem weiteren Kommentar vorgeschlagen, die Medienerziehung fest in den Lehrplan zu integrieren. Mehrere Kommentare regen an, die Computer-Ausstattung an Schulen zu verbessern, z.B. indem Firmen ausrangierte Rechner zur Verfügung stellen.

Inhaltlich wird vorgeschlagen, vor allem auf Sicherheitsfragen (z.B. im Bereich Social Networks) einzugehen.

Ein Kommentar schlägt vor, mit Hilfe von Crowd Sourcing gute Internetseiten zu sammeln und diese bewerten zu lassen. Dies könnte eventuell von der Landesregierung initiiert werden.

### 3.5.3 Frage 3: Spielerischer Umgang mit Medien

---

*Daumenkino, Fotografieren oder Aufzeichnung von Geräuschen – haben Sie Ideen, wie ein spielerischer Umgang mit Medien im Kindergarten gefördert werden kann?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **12 Kommentaren** zeigt sich eine gewisse Aufteilung in Befürworter neuer Medien und den eher skeptisch eingestellten Teilnehmenden.

Bei den Befürwortern geht es vor allem darum, neue Medien (auch Kameras, MP3-Player und anderes) durch konkrete Projekte in den Alltag einzubeziehen, z.B. durch Spiele wie "Rasender Reporter". Durch den spielerischen Umgang und die Produktion von eigenen Inhalten würden die Kinder direkt einen kompetenten Umgang mit den Medien erlernen. Mit Hilfe neuer Medien könnten auch die klassischen Förderungen, z.B. Sprachkompetenz abgedeckt werden, indem beispielsweise Sprachförderkinder Sprechrollen in eigenen Produktionen übernehmen.

Auf der anderen Seite stehen die Anhänger der klassischen Förderung, für die das reale Erleben im Vordergrund steht. Kinder sollten zunächst auf konventionelle Weise in ihrem Sozialverhalten und in den Bereichen Sprache und Motorik gefördert werden. Die Medieneindrücke, die sie im Alltag sammeln, könnten auch auf klassische Weise aufgearbeitet werden, in dem z.B. Bilder von TV-Helden gemalt werden.

Link- und Spieletipps: "Kleine Projekte (Fotorätsel, Geräusche-Safari, Fotobuch, Medien-Heldenleine etc.) lassen sich gut umsetzen, auch größere Projekte sind in dieser Altersgruppe sinnvoll (z.B. Videos, oder E-Mail-Projekte wie "Ein Känguru auf Reisen" oder "Wie kommt mein Bild in die Zeitung" siehe [www.dieterbaackepreis.de](http://www.dieterbaackepreis.de))."

"Brauchbare Ideen, Anregungen und Projekte gibt es viele, auch auf [www.kita-nrw.de](http://www.kita-nrw.de)"

### 3.5.4 Frage 4: Mindestalter für Medienbesitz

---

*TV & Co. Ab welchem Alter sollten Kinder ein eigenes Handy, ein eigenes Fernsehgerät oder einen eigenen Computer haben?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **22 Kommentaren** zeigt sich, dass es schwer fällt, für alle Medien übergreifend eine pauschale Antwort auf die Frage zu geben. Der allgemeine Tenor lautet, dass Geräte dann benutzt und angeschafft werden sollten, wenn die Kinder wirklich damit umgehen können und auch ein tatsächlicher Bedarf vorhanden ist. Dieser wird bei Handys zum Teil schon recht früh gesehen, um zum Beispiel für Notfälle und unterwegs die Möglichkeit zu haben, die Eltern mobil zu erreichen.

Bei PCs wird die Altersgrenze etwas höher angesetzt. Generell wird sich eher dafür ausgesprochen, zunächst die Geräte der Eltern zu nutzen. Einen eigenen Fernseher sehen die meisten Teilnehmenden skeptisch. Zum Teil wird das Konzept des "bildschirmfreien Kinderzimmers" befürwortet, dieses wird aber gleichzeitig von anderen Teilnehmenden kritisiert, da es im heutigen Medienzeitalter nicht wirklich durchzusetzen sei.

Als ein weiteres Konzept wird das Medienzeitkonto angeregt, über das die Nutzungsdauer kontrolliert werden kann. Generelle Verbote werden eher skeptisch gesehen, da die Gefahr bestünde, dass Kinder diese umgehen und Medien dann völlig unkontrolliert nutzen würden. Kinder sollten bei der Nutzung nicht alleine gelassen werden, sondern von den Eltern unterstützt werden. Hier wird allerdings das Problem gesehen, dass manche Eltern selbst nur über geringe Kenntnisse verfügen und daher keine geeignete Hilfestellung geben könnten.

Einige Kommentare weisen daraufhin, dass eine zu frühe Mediennutzung insgesamt vermieden werden sollte, da diese eher schädlich sein, vor allem weil Kinder nicht in der Lage sind, die Medieneindrücke zu verarbeiten. Demgegenüber schlägt ein Teilnehmender vor, Geräte bereits sehr früh anzuschaffen, bevor überhaupt aktives Interesse daran besteht, da diese dann alltäglich werden.

Ein Kommentar merkt an, dass auch konventionelle Medien mit einer Beschränkung konsumiert werden sollten, da die transportierten Inhalte deckungsgleich wären.

### 3.5.5 Frage 5: Erarbeitung der Medienwelt

---

*Inwieweit sollten sich Kinder mit ihrer Neugier und Unbefangenheit die Medienwelt selbst erarbeiten? Inwieweit brauchen sie Unterstützung durch Eltern, Erzieherinnen und Erzieher?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **7 Kommentaren** zeigt sich, dass eine stärkere Förderung der Medienkompetenz von ErzieherInnen und Eltern gefragt ist. Solange diese nicht auch über

Grundkenntnisse verfügten, könnten sie auch den Kindern keine Unterstützung bieten. Generell wird davon ausgegangen, dass Kinder Unterstützung brauchen, um vor Gefahren geschützt zu werden und Medien für sich sinnvoll zu nutzen. Im Vordergrund sollte ein spielerischer Umgang stehen. Es sollten auch grundlegende Funktionen wie die Bedienung von Tastatur und Maus sowie die Lese- und Schreibkompetenz gefördert werden. Einige Kommentare regen an, dass Kinder die Medien frei entdecken können sollten und ErzieherInnen nur eingreifen sollten, wenn es wirklich nötig ist. In einem Kommentar wird außerdem angeregt, die Eltern in Form von Informationsabenden mit in die Medienerziehung einzubeziehen und ihnen selbst die Möglichkeit zu geben, die eigenen Kompetenzen auszubauen.

### 3.5.6 Frage 6: Medien im Kindergarten

---

*Bücher, Hörspiele, Fernsehen, Computer – welche Medien sind für den Einsatz im Kindergarten geeignet, welche sind ungeeignet? Wie können sie sinnvoll eingesetzt werden?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Das Stimmungsbild in den **9 Kommentaren** zu dieser Frage richtet sich eher gegen den zu frühen Einsatz von Medien. Diese würden Kindern eher schaden, da sie noch nicht in der Lage seien, die Eindrücke zu verarbeiten. Stattdessen sollten Kinder im Kindergarten eher klassisch und konventionell gefördert werden: Kernkompetenzen wie das Sozialverhalten sollten im Vordergrund stehen. Dazu sollten auch konventionellere Medien wie Bücher, Hörbücher und Musik genutzt werden.

Eine Minderheit von zwei Teilnehmenden spricht sich für den Medieneinsatz im Kindergarten aus. In einem Kommentar wird auf ein Praxisbeispiel aus einem Düsseldorfer Kindergarten hingewiesen (kann beim Teilnehmer per Mail abgefragt werden: [dirk.kuepper@ish.de](mailto:dirk.kuepper@ish.de)). Ein anderer Kommentar weist darauf hin, dass neue Medien sowieso zur täglichen Lebenswelt von Kindern gehören und es daher sinnvoll sei, sie im Umgang mit diesen zu unterstützen und ihnen verschiedene Anwendungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

#### ***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

Die zu dieser Frage abgegebenen 10 Beiträge sprechen sich allesamt gegen den Einsatz von Computern im Kindergarten aus. Wie bereits in der Diskussion auf der Plattform halten auch die Teilnehmenden auf schülerVZ eine konventionelle Förderung in Form von Spielen bei Kindern für wichtiger. Den Umgang mit PCs würden Kinder noch früh genug lernen. Eltern, die dies anders sehen, könnten ihren Kindern selbst den Umgang mit dem Computer vermitteln, heißt es in einem Beitrag.

### 3.5.7 Frage 7: Umgang mit Werbung

---

*Im Supermarkt stehen Kinderartikel an der Kasse, im Internet enthalten Spiele Werbebotschaften. Kinder wachsen in einer von Marken geprägten Welt auf. Wie gehen Sie mit dieser Herausforderung um?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **8 Kommentaren** zu dieser Frage wird vor allem darauf hingewiesen, dass Kinder lernen müssen, Werbung kritisch zu hinterfragen. Dafür muss der Umgang mit Werbung trainiert werden. Hierzu zählt auch der Umgang mit Werbung in Sozialen Netzwerken und sogenanntes "Virales Marketing". Es wird darauf hingewiesen, dass Erzieher und Erzieherinnen bei der Aufklärung darauf achten müssten, unabhängige Unterrichtsmaterialien zu benutzen (kritisiert werden an dieser Stelle Materialien des BMJ, die "von einer Lobbyorganisation erstellt wurden"). Angeregt wird außerdem, dass Eltern den eigenen Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld vermitteln sollten, indem Kindern beispielsweise nur ein begrenzter Betrag zur Verfügung gestellt wird.

Linkhinweis zu kritisiertem Unterrichtsmaterialien des BMJ:

<http://www.netzpolitik.org/2011/bmj-bewirbt-urheberrechts-propaganda-fur-schuler/>

### 3.6 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Grundschule“

Zu den Fragen in der Altersklasse „Grundschule“ wurden insgesamt 124 Kommentare abgegeben. Mit 41 Kommentaren wurde die Frage nach der „Unterstützung der Grundschullehrerinnen und –lehrer“ am intensivsten diskutiert.

#### 3.6.1 Frage 1: Unterstützung der Grundschullehrerinnen und –lehrer

---

*Wie und durch wen können Lehrerinnen und Lehrer bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützt werden?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Als Unterstützung für Lehrerinnen und Lehrer werden in den **41 Kommentaren** häufig verschiedene Kooperationen vorgeschlagen: z.B. mit Universitäten (besonders Zusammenarbeit mit Studenten), Jugendämtern, Jugendverbänden oder mit ehrenamtlichen Helfern. Angeregt wird von einigen Teilnehmenden auch eine engere Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus. Empfohlen wird auch die Kooperation mit Medienkompetenzzentren (z. B. LfM, Grimme Institut, Schulen ans Netz, Grassroots Arts and Research UG) und ein internationales Netzwerk von Lehrkräften zur gegenseitigen Unterstützung.

Ein Problem wird in der zum Teil schlechten technischen Ausstattung der Schulen gesehen. Die multimediale Ausstattung müsse sich auf jeden Fall verbessern, wenn

Medienkompetenz Thema in der Schule sein soll. Ein Kommentar regt hierzu an, mit Unternehmen zu kooperieren, die ausrangierte Rechner zur Verfügung stellen könnten und evtl. auch technischen Support bieten könnten – einige LehrerInnen haben sich in den Kommentaren beschwert, dass der technische Support in Form von Reparaturen u.a. häufig in ihren Aufgabenbereich fällt, obwohl ihnen zum Teil die nötigen Kenntnisse fehlen. Ein Kommentar gibt allerdings zu bedenken, dass es durchaus sinnvoll sein kann, wenn die Lehrkräfte auch technische Problemstellungen selbst lösen können. Aus diesem Grund wird generell angeregt, einen IT-Support für Schulen zur Verfügung zu stellen.

Um die Sicherheitsrisiken, die sich durch die Nutzung von Medienkanälen an Schulen ergeben, gering zu halten, wird von einem Teilnehmenden angeregt, mit zentralen Authentifizierungsdatenbanken (Active Directory oder LDAP) zu arbeiten, über die Zugriffsrechte einfach verwaltet werden könnten. Empfohlen wird generell der Einsatz von Open-Source-Software.

Es werden für LehrerInnen verschiedene Wege gesehen, die Medienkompetenz zu steigern: Bereits in der Lehrerausbildung sollte dieses Thema ein größeres Gewicht erhalten, Lehrkräfte sollten auch im Berufsleben kontinuierlich Fortbildungen in diesem Bereich besuchen (auch externe Fortbildungen). Ein Kommentar regt an, dass Lehrkräfte sich selbstständig mit der Thematik auseinandersetzen und ihre Kompetenzen autodidaktisch stärken sollten. Ein Kommentar schlägt vor, dass LehrerInnen den Europäischen Computerführerschein (ECDL) machen sollten.

Ein Teilnehmer schlägt vor, regelmäßig Newsletter an alle Lehrkräfte zu verschicken, in denen empfehlenswerte Internetseiten und geeignete Software genannt wird.

Linkhinweise:

Methodisch-didaktischer Einsatz von Computern im Unterricht: <http://www.eks-pb.de/Computer%20und%20Unterricht/orga.htm>.

Film über Schule der Zukunft: <http://www.videotrainingworkshop.de/neuesamfcg.zip>

weiteres Beispiel aus einer Schule: <http://www.youtube.com/watch?v=B0bgvP7Zrlw>

Open-Source in Schulen: [http://kurzurl.net/open\\_source\\_in\\_schulen-pdf](http://kurzurl.net/open_source_in_schulen-pdf)

Weitere Quelle für Anwendungsbeispiele:

<http://fsfe.org/projects/education/tgs/tgs.de.html>

### 3.6.2 Frage 2: Umgang mit Werbung

---

*Kinder sind eine wichtige Zielgruppe für die Werbewirtschaft, können aber nicht immer zwischen „Information“ und „Werbung“ unterscheiden. Soll Werbung in der Grundschule Thema sein?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **12 Kommentaren** zu dieser Frage wird sich einheitlich dafür ausgesprochen, den Umgang mit Werbung im Unterricht zu thematisieren. Die Kinder müssten den Umgang trainieren, um sie kritisch hinterfragen zu können. Sie sollten lernen, zwischen dem beworbenen Produkt und der Realität zu unterscheiden. Ein möglicher Ansatz, Werbung spielerisch zu thematisieren, wäre z.B. Blindtests durchzuführen. Den Kindern sollten verschiedene Analysewerkzeuge an die Hand gegeben werden: Die Art und der Kontext der Werbung (Wer ist Autor? Wer Zielgruppe?) sollten hinterfragt werden. Lediglich ein Kommentar geht davon aus, dass für den Umgang mit Werbung keine speziellen Kompetenzen notwendig seien und Werbung auch nicht in den Themenkomplex Medienkompetenz gehöre.

Ein Kommentar weist darauf hin, dass das Thema Werbung bereits in den Lehrplan integriert ist. Weiterhin wird darauf aufmerksam gemacht, dass Lehrkräfte unabhängige Unterrichtsmaterialien benutzen sollten – dies steht in engem Zusammenhang mit dem Linktipp eines Kommentars ([www.mediasmart.de](http://www.mediasmart.de)), da die Betreiber dieser Seite kommerzielle Interessen vertreten.

Linkhinweis: <http://www.kinder-2011.de/thema.aspx>

### 3.6.3 Frage 3: Umgang mit Informationsquellen

---

*Brockhaus oder Wikipedia – mit welchen Informationsquellen müssen Kinder heute umgehen können?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Die Mehrheit der **15 Kommentare** ist sich einig, dass Schüler sowohl mit alten als auch neuen Informationsquellen umgehen können müssen und daher beides in der Schule trainiert werden muss. Für die Online-Recherche müssen verschiedene Wege der Informationssuche (nicht immer nur Google) und die kritische Reflektion der Ergebnisse geschult werden – vor allem im Internet gilt es, zu beachten, dass jeder ohne redaktionelle Kontrolle Inhalte generieren kann. Aber auch Offline-Medien wie Zeitungen sollten kritisch hinterfragt werden. Für Kinder sollten auch altersgerechte Kinderseiten und -suchmaschinen genutzt werden. Die SchülerInnen sollten Techniken, wie Recherche, immer anhand konkreter Fragestellungen üben.

Um den Schülern und Schülerinnen das Lernen in einem geschützten Rahmen zu ermöglichen, wird empfohlen, Lernplattformen zu nutzen (z.B. Moodle, Fronter oder lo-netz).

Einige Kommentare gehen wiederum davon aus, dass Kinder noch zu jung für eine kritische Nutzung sind und von daher eine konventionelle Förderung der Lesekompetenz zunächst im Vordergrund stehen sollte.

Ein weiterer Kommentar weist daraufhin, dass der Umgang mit Informationsquellen bereits Thema des Informatikunterrichts sei.

Linkhinweise:

[www.wissenskarten.de](http://www.wissenskarten.de), [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de) als Recherchemöglichkeiten

Moodle, Fronter oder lo-netz als Lernplattformen

### 3.6.4 Frage 4: Lernunterstützung

---

*Digitale Medien können das Lernen von Schülerinnen und Schülern unterstützen. Welche Medien scheinen Ihnen besonders wichtig, mit welchen haben Sie gute oder schlechte Erfahrungen gemacht?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den **11 Kommentaren** zu dieser Frage wird generell darauf hingewiesen, dass Kinder Anleitung brauchen, um Medien sinnvoll nutzen zu können. Daraus folgt, dass auch die Lehrkräfte über Medienkompetenz verfügen müssen.

Konkret wird vorgeschlagen, Medien zur Recherche und für den Dialog zu nutzen – so würde der Medieneinsatz auch das gemeinsame Lernen fördern. Den Kindern sollten möglichst alle (digitalen) Medien zur Verfügung gestellt werden, jedoch sollten dabei aber immer konkrete Fragestellungen im Vordergrund stehen. In diesem Zusammenhang erwähnt ein Kommentar auch, dass Medien keinen Selbstzweck erfüllen, sondern lediglich ein Mittel seien.

Als Beispiele für eine sinnvolle Nutzung im Lernkontext werden Projektwochen und Gruppenarbeiten genannt, in denen beispielsweise Fotoblogs oder Filmprojekte umgesetzt werden. Für eine sinnvolle Einbindung in den Schulalltag müsste aber die mediale Ausstattung an den Schulen verbessert werden, ein Kommentar schlägt zum Beispiel eine Computerecke für die einzelnen Klassen vor.

Es wird allerdings auch auf die möglichen Schäden (Übergewicht, Gewaltbereitschaft, Konzentrationsschwächen) durch zu frühe Internetnutzung hingewiesen; in diesem Zusammenhang wird vor allem das Buch "Vorsicht Bildschirm" von Manfred Spitzer erwähnt. Die meisten Teilnehmenden halten eine angeleitete Mediennutzung aber trotz dieser Risiken für sinnvoll, da Medien mittlerweile zur alltäglichen Lebensrealität der Jugendlichen dazugehören.

Praxistipp: Lernprogramm Lernwerkstatt

Beispiel aus der Praxis: Schule der Zukunft in Düsseldorf:  
<http://www.videotrainingworkshop.de/neuesamfcg.zip> (Videobeitrag)

Beispiel: Gruppenarbeiten und Projektwochen mit Fotoblogs oder Filmen (Schulhof verschönern, Interviews im Altenheim)

### 3.6.5 Frage 5: Umgang mit dem Internet

---

*Spätestens im Grundschulalter wird das Internet für Kinder spannend. Was sollten sie in der Schule lernen, um sich dort sicher verhalten zu können?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Neben wenigen kritischen Stimmen, die eine zu frühe Mediennutzung bei Kindern nicht befürworten, gibt es in den **18 Kommentaren** einige konkrete Hinweise, was Kinder in der Schule im Zusammenhang mit dem Internet lernen sollten:

- Sie sollten eigene Inhalte erstellen, z.B. bei Wikipedia
- Themen wie Datenschutz und Privatsphäre, Mobbing im Net und die Netiquette, Recherche im Internet, rechtliche Fragen sollten behandelt werden
- Suchtprävention in Bezug auf Internet und Spiele
- Inhalte und Anbieter hinterfragen im Hinblick auf deren Intentionen (z.B. kommerzielle Inhalte erkennen lernen)

Ein Kommentar weist darauf hin, dass diese Themen bereits im Informatikunterricht behandelt würden. Ein weiterer Kommentar schlägt vor, Mediennutzung an der Schule langfristig von Experten unterrichten zu lassen.

Um eine sichere Vermittlung an der Schule zu gewährleisten, wird die Einrichtung eines schulübergreifenden VPN-Netzwerkes vorgeschlagen, in dem Schüler in einem geschützten Raum Techniken und Kompetenzen erwerben können. Empfohlen werden in diesem Zusammenhang auch schulische Lernplattformen wie z.B. Moodle. Ein Kommentar weist darauf hin, dass an Schulen vor allem auf Open-Source-Lösungen zurückgegriffen werden sollte.

Generell seien auch die Eltern bei der Vermittlung von Medienkompetenzen gefragt, daher sei es wichtig deren Kompetenzen ebenfalls zu fördern. Eigene Vorbehalte, z.B. gegenüber sozialen Netzwerken, sollten der Vermittlung nicht im Wege stehen; Kinder müssen die Möglichkeit haben, auch diese Bereiche kennenzulernen.

Linktipps: Moodle und seitenstark.de

### 3.6.6 Frage 6: Medienausstattung im Grundschulalter

---

*Telefon, Handy, MP3-/DVD-Player, Computer usw. – welche Geräte müssen Kinder im Grundschulalter bedienen können?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Der Großteil der **9 Kommentare** befürwortet eine Mediennutzung bei Grundschulkindern. Diese gehöre ohnehin bereits zum Lebensalltag der Kinder und müsse deswegen auch durch Lehrkräfte und Eltern unterstützt werden. Vor allem in der Grundschule herrschen sehr unterschiedliche Kenntnisse und Zugangsvoraussetzungen, die in der Schule ausgeglichen werden müssten, um einer digitalen Spaltung entgegenzuwirken. Die Schule stünde hier aber auch in einem Konflikt, da einige Eltern einen zu frühen Medienkontakt nicht befürworten würden. Bei vielen Kindern ließe sich aber schon früh ein selbstverständlicher Umgang mit Medien feststellen, vor allem einfache Gerätebedienung beherrschten die meisten Kinder.

In der Schule sollte vor allem der Umgang mit gängigen Programmen vermittelt werden, z.B. Textverarbeitung. Auch die Suche im Internet und der Umgang mit Datenschutzfragen sollte behandelt werden. Die Kinder sollten generell lernen, die Geräte und ihren Nutzen zu hinterfragen. Diese Kompetenzen sollten im Beisein von Erwachsenen gefördert werden, daher sollten auch Erziehende in diesem Bereich Fortbildungen machen.

Einige kritische Stimmen weisen aber auch darauf hin, dass das Internet nicht geeignet sei für Kinder und sie die meisten Geräte nicht wirklich brauchen. An erster Stelle sollte daher eine klassische Förderung z.B. der Lesekompetenz stehen.

Ein Kommentar sieht in der Mediennutzung vor allem die Pubertät als kritische Phase, daher sollten bereits möglichst vorher Kompetenzen in der Nutzung herausgebildet werden.

### 3.6.7 Frage 7: Computerspiele im Unterricht

---

*Die Nutzung des Computers findet bei Kindern im Grundschulalter überwiegend zum Spielen statt. Sollen Computerspiele im Unterricht thematisiert oder sogar eingesetzt werden?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Bis auf wenige Ausnahmen, die den Lernfaktor von Computerspielen gering einschätzen, sprechen sich viele der Teilnehmenden in den **18 Kommentaren** für die Nutzung von Spielen im Unterricht aus. Vor allem für weiterführende Schulen gäbe es geeignete Spiele, besonders hervorgehoben werden Strategiespiele und Social Games (z.B. bei Facebook). Auch klassische Lernspiele werden genannt, diese würden aber in höheren Klassen schnell uninteressant, heißt es in einem Kommentar. Grundsätzlich sollten Spiele auch kritisch hinterfragt werden, zum Beispiel vor dem

Hintergrund der Spielsucht, aber auch im Zusammenhang mit Werbung und Datenschutz (vor allem bei Social Games).

Ein Problem wird in der Altersbeschränkung von Spielen gesehen, denn gerade "verbotene" Spiele sollten eigentlich thematisiert werden, dies sei aber nicht legal; allerdings spielen viele Kinder bereits Spiele, die für ihr Alter nicht zugelassen sind.

Es wird davon ausgegangen, dass Spiele das Lernen interessanter machen könnten und eventuell besonders männliche Schüler fördern könnten, da diese eine besondere Affinität zu Computerspielen aufweisen. Einige Kommentare weisen darauf hin, dass Spiele das abstrakte und logische Denken fördern und durch die Möglichkeit, Spiele zu modifizieren auch die Kreativität gefördert werde.

Die Kritiker sehen vor allem den hohen Kostenfaktor in der Anschaffung der Spiele und die Sicherheitsrisiken, die mit dem dadurch möglicherweise verbundenen Zugang zum Internet entstehen. Ein Kommentar weist außerdem darauf hin, dass Unterricht auch ohne Computerspiele anschaulich gestaltet werden kann.

Konkrete Hinweise: Angebot der Universität Florida, die in ihrem Kurs "21st Century Skills" das Spiel "Starcraft II" einsetzt.

Es wird darauf verwiesen beispielsweise im Themenbereich "Sozialisation" des Faches Sozialkunde auf Spiele wie "Die Sims" zurückzugreifen

BLINDE KUH – Kindersuchmaschine, pädagogisch geeignete Spiele finden und vorschlagen

Weiterer Hinweis auf ein Spiel: „Pushy“

***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

In den sechs Beiträgen auf schülerVZ werden vor allem die Gefahren von Computerspielen und Spielsucht thematisiert – auf den Einsatz von Spielen zum Vermitteln von Inhalten wird hier nicht eingegangen. Die Teilnehmenden weisen darauf hin, dass Lehrkräfte über die Gefahr der Sucht aufklären sollten, glauben aber insgesamt nicht, dass die Thematisierung in der Schule Sucht bekämpfen oder verhindern kann. In diesen Fällen sollten Eltern professionelle Unterstützung suchen.

### **3.7 Ergebnisse zu den Fragen in der Altersklasse „Weiterführende Schulen“**

Zu den Fragen in der Altersklasse „Weiterführende Schulen“ wurden insgesamt 101 Kommentare abgegeben. Mit 40 Kommentaren gab es zur Frage nach der Unterstützung der Lehrerinnen und Lehrer die intensivste Diskussion.

### 3.7.1 Frage 1: Unterstützung der Lehrerinnen und Lehrer

*Wie und durch wen könnten Lehrerinnen und Lehrer bei der Vermittlung von Medienkompetenz in weiterführenden Schulen am besten unterstützt werden?*

#### Zusammenfassung:

Die Medienkompetenz von Lehrern und Lehrerinnen wird in den **40 Kommentaren** sehr vielfältig diskutiert. Ein Großteil der Kommentare geht davon aus, dass Lehrkräfte bisher nicht über die notwendigen Kompetenzen verfügen. Als Lösungsvorschläge für die Stärkung der Medienkompetenz werden vor allem Fortbildungen (von Medienexperten) vorgeschlagen; alternativ wird auch darüber diskutiert, Medienexperten an die Schulen zu holen. Angeregt wird aber auch, dass die Lehrkräfte sich selbstständig fortbilden, d.h. sich eigenständig mit Programmen und Anwendungen auseinandersetzen und praktische Erfahrungen sammeln. Einige Kommentare schlagen darüber hinaus vor, die Medienkompetenz der Lehrer/innen anschließend zu testen und die Ergebnisse in die Beurteilung der Lehrkräfte einfließen zu lassen. Es wird außerdem vorgeschlagen, ein Weiterbildungsportal über das Kultusministerium einzurichten.

Medienfragestellungen sollten auch in der Lehrerausbildung bereits Thema sein. Ein Kommentar schlägt dazu vor, gezielt Informatiklehrer auszubilden. In diesem Zusammenhang wird auch angeregt, Mediennutzung/Informatik als festes Schulfach zu integrieren.

Nebenbei wird außerdem eine Diskussion darüber geführt, was unter den Begriff Medienkompetenzvermittlung fällt: einige Teilnehmer/innen haben eine eher technische Sichtweise (gängige Programme, 10-Finger-System), andere gehen eher von einem praktischen und umfassenderen Ansatz aus (Reflexion, kritische Nutzung, Recherche).

In einem Kommentar wird vorgeschlagen, eine zentrale Plattform einzurichten, auf der interessante Links u.ä. gesammelt werden. Dies wird von anderen TeilnehmerInnen allerdings kritisiert, da dieser Ansatz die Funktionsweise des Internets verkennen würde.

#### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

Ähnlich wie in der Diskussion auf der Plattform betonen auch die Teilnehmenden auf schülerVZ, dass es Lehrkräften an grundlegenden Kompetenzen im Umgang mit Medien mangle. Vor allem ältere Lehrkräfte seien davon betroffen. Die mediale Ausrüstung der Schulen sei weniger ausschlaggebend, selbst Schulen, die über eine gute Infrastruktur verfügen, nutzen diese nicht ausreichend.

Als Lösung sehen die Schülerinnen und Schüler vor allem Fortbildungen für die Lehrkräfte, in denen ihnen ein grundlegender Umgang mit den Geräten vermittelt wird. Ein Beitrag schlägt darüber hinaus vor, die Mediennutzung verpflichtend in alle Fächer einzubauen, damit die Lehrkräfte gezwungen seien, sich damit auseinanderzusetzen.

Eine grundsätzliche Diskussion dreht sich um die Frage, wie sinnvoll die Initiative Medienpass sei. Dabei wird vor allem angemerkt, dass eine einheitliche Lösung nur bedingt sinnvoll sei.

### 3.7.2 Frage 2: Umgang mit Textverarbeitung & Co

---

*Die Berufswelt erfordert von Auszubildenden häufig fundierte Kenntnisse in Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationsprogrammen. Inwieweit ist Schule in der Pflicht, solche Kenntnisse zu vermitteln?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit gängigen Programmen zur Textverarbeitung etc. wird in nahezu allen der **20 Kommentare** als elementar angesehen, da diese im späteren Berufsleben sehr wichtig seien. Von einigen Teilnehmenden wird vorgeschlagen, diese Kenntnisse durch Projektarbeiten/ Intensivkurse zu vermitteln. Zwei Teilnehmer schlagen vor, Informatik als Pflichtfach einzuführen, andere Kommentare regen an, diese Kompetenzen fächerübergreifend in den Unterricht einzubinden. Zwei Kommentare nehmen Bezug auf die Telekolleg-Sendungen der 80-er Jahre und schlagen vor, sich an diesen zu orientieren. In einem Kommentar wird vor allem die Berufsschule als wichtiger Vermittler für Auszubildende gesehen.

Neben einer rein technischen/theoretischen Vermittlung sollten vor allem der praktische Umgang anhand konkreter Fragestellungen trainiert werden.

Zusätzlich zu den gängigen, in der Frage aufgeführten Programmen werden in einigen Kommentaren noch weitere Programme genannt, in denen Kompetenzen vermittelt werden sollten: LaTeX, Octave, R, GnuPlot, Coderepositories (SVN, CVS, Git)

#### **Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:**

In den sieben Beiträgen auf schülerVZ wird sich für eine Vermittlung grundlegender Kompetenzen im Umgang mit dem PC ausgesprochen. Einige Teilnehmende erzählen, dass bereits einige Themen im Unterricht behandelt werden, diese aber zum Teil nicht weitreichend genug seien. Ein Kommentar regt an, generell mehr mit Computern zu arbeiten, ein anderer Beitrag wünscht sich, dass beispielsweise das Zehnfingersystem im Unterricht gelehrt werden sollte. Ein Beitrag spricht sich dafür aus, den Umgang mit dem Computer in Form einer AG oder eines Wahlfaches zu thematisieren, und nicht verpflichtend über den regulären Unterricht.

### 3.7.3 Frage 3: Relevanz von Online-Rollenspielen

---

*Online-Rollenspiele üben auf Jugendliche eine große Faszinationskraft aus. Wie bewerten Sie „virtuelle Welten“?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den nur **5 Kommentaren** zu dieser Frage wird vor allem auf den sozialen Aspekt von Online-Rollenspielen hingewiesen: Die Spiele bieten vielfältige neue Möglichkeiten, soziale Kontakte zu pflegen, z.B. mit weiter entfernten Kontakten, aber auch mit Fremden. Aufgrund der vorwiegend schriftlichen Kommunikation und der genutzten Avatare können auch Barrieren abgebaut werden, da beispielsweise Gehörlose problemlos mit Hörenden kommunizieren können. Es wird weiterhin darauf hingewiesen, dass Rollenspiele aufgrund der Struktur und des Designs lernmotivierend wirken könnten und die Kreativität sowie abstraktes Denken fördern würden.

Als Risiken werden die Suchtgefahr und der soziale Druck der Gruppe gesehen. Ein Kommentator sieht hier die Verantwortung der Erziehenden, die das Spielverhalten kontrollieren müssten. Etwas stärker betont wird allerdings die Selbstkontrolle; hierzu wird beispielsweise vorgeschlagen auf Spiele für Einzelspieler umzusteigen, um den Druck von Gruppen (Gilden) zu vermeiden.

#### **Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:**

Die 12 Beiträge auf schülerVZ thematisieren vor allem den in den Medien häufig dargestellten Zusammenhang von Online-Rollenspielen und Amokläufen, den nahezu alle Teilnehmenden sehr kritisch hinterfragen. Ein größeres Problem als Online-Rollenspiele sei in diesem Kontext eher Mobbing in der Schule. Rollenspiele an sich werden eher neutral bewertet: Einige Teilnehmende spielen diese zwischendurch ganz gerne, es wird aber von allen betont, dass es wichtig ist, den Bezug zur Realität zu bewahren, da sonst die Gefahr einer Sucht besteht.

### 3.7.4 Frage 4: Produktion von Medieninhalten

---

*Filme machen, Webseiten gestalten, Radiosendungen produzieren – all das hilft, zu verstehen, wie Medien funktionieren. Welche Möglichkeiten sehen Sie, die Produktion von Medieninhalten in den Schulalltag einzubeziehen?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Grundsätzlich wird in den **12 Kommentaren** zu dieser Frage die Möglichkeit, eigene Inhalte zu produzieren, befürwortet. Durch die praktischen Erfahrungen, die dabei gesammelt werden, würde die Medienkompetenz erheblich gesteigert werden. Als mögliche Anwendungsbeispiele werden Filme, Hörspielproduktionen, Blogs, Wikis, Fotostorys und ähnliches gesehen. Ein möglicher Rahmen hierfür wären unter anderem Projektwochen, ein Kommentator sieht den Informatikunterricht in der

Pflicht. Neben den praktischen Erfahrungen sollten aber auch theoretische Hintergründe, wie z.B. Urheberrechtsfragen behandelt werden.

Als ein Problem wird die technische Ausstattung an Schulen gesehen, die in der Regel nicht ausreicht, um solche Projekte zu ermöglichen. Hierbei wird auch der hohe Kostenfaktor bei der Anschaffung neuer Geräte erwähnt. Ein Kommentar regt daher an, dass Jugendliche solche praktischen Erfahrungen eher in ihrer Freizeit sammeln sollten und nicht die Schulen in der Pflicht seien. In einem weiteren Kommentar wird angeregt mit Jugendverbänden und Medienzentren zusammenzuarbeiten.

Praxisbeispiel: Ein Projekt das über Wikipedia aufklärt ist das "Wikipedia Schulprojekt" von Wikimedia Deutschland.

***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

Die sechs Beiträge auf schülerVZ regen an, die Produktion eigener Medieninhalte über AGs oder Wahlunterrichtsfächer zu vermitteln. Auch die Einführung eines regulären Schulfachs wird diskutiert, hier wird aber die Gefahr gesehen, dass uninteressierte SchülerInnen den Unterricht stören würden. Eine weitere Möglichkeit, die genannt wird, ist der Einsatz von Projektwochen.

### 3.7.5 Frage 5: Vertragsabschluss im Internet

---

*Sollen Themen wie Onlineshopping und Klingelton-Abos im Unterricht behandelt werden?*

---

**Zusammenfassung:**

Die Frage nach Online-Vertragsabschlüssen gehört für den Großteil der Teilnehmenden zur Thematik "Recht im Internet" und sollte nicht davon losgelöst thematisiert werden. Angeregt wird in den insgesamt **7 Kommentaren** allerdings, in diesem Bereich das Thema Phishing und Urheberrecht sowie generelle Sicherheitsfragen zu behandeln. Konkrete Themenvorschläge wären: Shoppingkanäle im Fernsehen, Kleingedrucktes beim Buchen und Kaufen im Internet, Creative Commons und andere Lizenzen, Online-Banking und Spam. Es wird aber in einem Kommentar auch angeregt, nicht nur Gefahren und Risiken zu thematisieren, sondern auch auf mögliche Vorteile und Chancen hinzuweisen.

***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

Die insgesamt 13 Beiträge auf schülerVZ sprechen sich zu einem überwiegenden Teil dafür aus, diese Themen im Unterricht zu behandeln. Es sei wichtig Kinder und Jugendliche über die Gefahren aufzuklären und Wege aufzuzeigen, wie sie sich davor schützen können. Vor allem in der Unterstufe wäre es wichtig, diese Themen zu besprechen; in den höheren Klassen hätten die meisten bereits durch ihr Umfeld und eigene Erfahrungen genügend Kenntnisse. In einem Kommentar wird angeregt, Problematiken wie diese im Rahmen einer Projektwoche zu behandeln.

### 3.7.6 Frage 6: Recht und Gesetz im Internet

---

*Download von Musik, Veröffentlichung von Partyfotos im Internet – immer geht es hier auch um Recht und Gesetz im Internet. Was müssen Jugendliche wissen, was in der Schule lernen?*

---

#### **Zusammenfassung:**

Zum Themenbereich "Recht und Gesetz im Internet" halten viele der Teilnehmenden in den insgesamt **7 Kommentaren** das Thema Urheberrecht für besonders wichtig. Schülerinnen und Schüler sollten Kenntnisse über Lizenzen (u.a. auch Creative Commons) und Open Source-Anwendungen vermittelt werden. In diesem Kontext entwickelte sich eine Diskussion über die "Piraterie"-Problematik, in der vor allem darüber diskutiert wurde, wie den Kindern und Jugendlichen die Thematik des illegalen Downloads vermittelt werden sollte. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie der Unterricht bei solch umstrittenen Themen ("Wenn ihr Filme oder Musik im Internet runterladet kriegen all die Filmemacher und Musiker kein Geld und dann gibt es bald keine Filme und Musik mehr!") wertneutral gestaltet werden kann.

Neben der Urheberrechtsthematik wird angeregt, auch den Umgang mit privaten Daten, wie z.B. Fotos, zu thematisieren und über mögliche Konsequenzen aufzuklären.

#### ***Meinungen aus schülerVZ zur Frage „In der Schule sollte man lernen, was im Internet verboten ist“:***

Die Teilnehmenden auf schülerVZ sprechen sich in den 6 Beiträgen dafür aus, Verbote und Grenzen stärker zu thematisieren. Dazu zählt die Beachtung von Altersfreigaben im Internet, der Umgang mit Sozialen Netzwerken, die Gefahren von Treffen über das Internet und der Umgang mit Beleidigungen. Dies könnte zum Beispiel in Form von Projektwochen thematisiert werden. In einem Beitrag wird berichtet, dass die Polizei an der Schule Unterrichtsstunden zum Thema Internetaufklärung durchgeführt hat. Ein Beitrag regt an, bereits früh mit der Aufklärung anzufangen, damit das Bewusstsein für die Gefahren geschaffen wird.

#### ***Meinungen aus schülerVZ zur Frage „Was denkt ihr über den Vorfall kino.to“:***

Im Zusammenhang mit dem Thema Streaming wird auch der Fall kino.to von den Jugendlichen diskutiert. Der Großteil der Teilnehmenden ist sich einig, dass kino.to ein illegales Angebot und auch die Nutzung der Seite (durch das Streamen von Serien oder Filmen) nicht legal war. Ein/e Teilnehmer/in weist daraufhin, dass die Rechtslage bezüglich der Nutzung bisher nicht geklärt sei. Aus diesem Grund wird in diesem Zusammenhang eine klare Entscheidung gefordert. Einige TeilnehmerInnen bedauern, dass die Seite geschlossen wurde, da sie das Angebot gerne genutzt haben.

***Meinungen aus schülerVZ zur Frage „Es geht immer um Recht und Gesetz im Internet. Was müssen Jugendliche wissen?“:***

Ähnlich wie auf der Diskussionsplattform stehen auch auf schülerVZ die Themen Datenschutz und Privatsphäre sowie Urheberrecht und „Piraterie“ im Vordergrund. In den insgesamt 14 Beiträgen wird darauf hingewiesen, dass Kinder und Jugendliche über den Umgang mit privaten Daten und mögliche rechtliche Konsequenzen bei einem Missbrauch aufgeklärt werden sollten. Auch das Thema AGBs sollte behandelt werden. Zu großer Unsicherheit führt das Thema Streaming im Internet – es herrscht Uneinigkeit über die aktuelle Rechtslage und die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wünschen sich in diesem Bereich eine stärkere Aufklärung.

### 3.7.7 Frage 7: Unterstützung bei der Online-Kommunikation

*Jugendliche verwenden viel Zeit für Chatten, E-Mail, SMS und Soziale Netzwerke. Wie sollen sie bei der Online-Kommunikation unterstützt werden?*

**Zusammenfassung:**

Die überwiegende Zahl der **10 Kommentare** sieht die Unterstützung der Jugendlichen als Aufgabe der Schulen an – die Eltern verfügen demgegenüber nicht über die nötigen Kompetenzen. Zudem sind die Zugangsvoraussetzungen je nach sozialer Herkunft zu unterschiedlich. Nur ein Kommentar geht davon aus, dass die Medienerziehung vor allem bei den Eltern liegt, da "die Schule nicht ausbügeln kann, was hier versäumt wird." In einigen Kommentaren wird allerdings gefordert, zumindest die Medienkompetenz der Eltern auch zu stärken. Auch das soziale Umfeld hat laut einem Kommentar einen erheblichen Einfluss auf die Mediennutzung.

***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

In den sechs Beiträgen auf schülerVZ wird vor allem darüber diskutiert, wie wichtig es ist, den Kindern und Jugendlichen ein ausgewogenes Verhältnis in der Mediennutzung zu vermitteln und einen Bezug zur Realität zu wahren. Lediglich ein Beitrag stimmt – nach einer konkreten Nachfrage – zu, dass Kinder und Jugendliche auf Gefahren bei der Online-Kommunikation hingewiesen werden sollten und man ihnen vermitteln sollte, wie sie sich schützen können.

Um die Jugendlichen an der Schule entsprechend zu fördern, wird von einigen Kommentaren angeregt, die Mediennutzung (oder das Fach "Kommunikation") als eigenes Schulfach anzubieten. Zusätzlich sollte die Medienkompetenz der Erziehende gestärkt werden. In einem Kommentar wird vorgeschlagen, die Medienerziehung an den Schulen langfristig von Experten durchführen zu lassen.

Als wichtige Themen, die behandelt werden sollten, wird der Umgang mit Online-Kommunikationsmitteln gesehen, dazu gehört die Nutzung von Sozialen Netzwerken und auch die Netiquette. Weitere Punkte sollten die Aufklärung über

Sicherheitsaspekte und Datenschutz/Privatsphäre sein. Es sollten außerdem Kompetenzen im Umgang mit gängigen Programmen vermittelt werden, darunter fallen Textverarbeitung, Browser, Mailprogramme, aber auch Clouddienste wie Dropbox und GoogleDocs. Neben PCs sollten auch andere Geräte wie Handys und Smartphones behandelt werden.

### 3.8 Ergebnisse zum Thema Medienpass

Zu den Fragen in der Rubrik „Medienpass“ wurden insgesamt 107 Kommentare abgegeben. Mit 38 Kommentaren war die Frage nach Projekten zur Förderung von Medienkompetenz am häufigsten frequentiert.

#### 3.8.1 Frage 1: Projekte zur Förderung von Medienkompetenz

---

*Kennen Sie Projekte zur Förderung von Medienkompetenz? Wenn ja, welche finden Sie gut?*

---

##### Zusammenfassung:

In den **38 Kommentaren** wurden zahlreiche Beispiele zur Förderung der Medienkompetenz genannt. Dies betrifft sowohl konkrete Projekte (Netzwerke, Informations- und Beteiligungsplattformen, wie z.B. netzkeckers.de, Initiative Eltern+Medien, www.seitenstark.de) als auch beispielhafte Methoden (z.B. www.radiokurzwelle.de). Einen Überblick über wertvolle Projekte liefern u.a. die Sammelbände "Medienpädagogischer Atlas" oder das Handbuch zum Dieter Baacke Preis. Es wurde bedauert, dass die bestehenden Initiativen und Projekte zur Förderung der Medienkompetenz nicht dauerhaft gefördert werden. Es fehle nicht an Konzepten und Methoden, sondern an der Umsetzung und an Strukturen für eine nachhaltige Abwicklung.

In einzelnen Beiträgen wird der Medienpass kritisch bewertet. Man sollte besser auf die bereits bestehenden Lösungen (wie z.B. Europäischen Computerführerschein) zurückgreifen.

Angesprochen wird die Diskrepanz zwischen dem Umgang mit den Medien in der Freizeit und in der Schule. Eine stärkere Einbeziehung der Medien im Unterricht wird gewünscht.

##### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

Im Gegensatz zu den Beiträgen auf der Plattform des Online-Dialogs, haben die Teilnehmenden auf schülerVZ nur wenige konkrete Projektideen und –beispiele benannt. Ein Kommentar empfiehlt den Film „Let's fight it together“ zum Thema Cybermobbing, der auch bei den anderen Teilnehmende auf Zustimmung trifft. In dem gleichen Beitrag wird außerdem als Beispielprojekt die Erarbeitung einer Fotostory zum Thema Mobbing erwähnt – der Lerneffekt sei hier aber eher gering gewesen. Ein Beitrag regt generell an, Projekte in Form von Projektwochen/tagen durchzuführen.

Link zum Film:  
[http://old.digizen.org/cyberbullying/fu1lfilm\\_de.aspx](http://old.digizen.org/cyberbullying/fu1lfilm_de.aspx)

### Praxisbeispiele und Linktipps:

- Projekt Jugendmedienschutz der AWO Düsseldorf ([www.jumsch.info](http://www.jumsch.info))
- Mädchentreff Leyla des Vereins Pro Mädchen e.V. ([www.promaedchen.de](http://www.promaedchen.de))
- Spielraum Köln – Projekttag an Schulen für Eltern, Lehrer und Schüler gemeinsam (<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/>)
- LfM – Eltern und Medien – Elternabende an Schulen
- regionaler Ak Mediensucht Bonn – Rhein-Sieg-Kreis – Vernetzung von Einzelfallberatung und Prävention (vermutlich hierrüber zu finden: <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/hilfe-finden.html>)
- [www.in-medien-kompetent.de](http://www.in-medien-kompetent.de)
- [http://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/bildung\\_medien/medienkunde/](http://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/bildung_medien/medienkunde/)
- <http://www.lehramt-informatik.studium.uni-erlangen.de/studieninteressierte/das-schulfach-informatik.shtml>
- [http://es1.nw.lo-netz.de/flifsek1/ws\\_gen/?2](http://es1.nw.lo-netz.de/flifsek1/ws_gen/?2)
- <http://www.informatikstandards.de/>

### 3.8.2 Frage 2: Materialien zur Förderung von Medienkompetenz

*Welche Lernmaterialien oder Internetangebote zur Förderung von Medienkompetenz empfinden Sie als besonders empfehlenswert?*

#### Zusammenfassung:

In den insgesamt nur **8 Kommentaren** wurden Beispiele, zur Förderung von Medienkompetenzen genannt (Internetplattformen, wie: [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de), [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien), [www.internauten.de](http://www.internauten.de)). Kinder, Eltern und Pädagogen finden dort u.a. Tipps für den sicheren und kreativen Umgang mit dem Internet.

#### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

Zu dieser Frage gab es lediglich einen Kommentar auf schülerVZ, der darauf abstellt, dass Soziale Netzwerke (z.B. über Gruppen wie die zum Medienpass) dazu beitragen, das Wissen zu verbessern.

Einige Beiträge beziehen sich auch auf die gewünschten Inhalte (z.B. angemessene Nutzungszeit für das Fernsehen, den PC, Altersfreigaben, Legalität von Altersfreigaben und Musik), sowie die Form der Materialien (interaktive DVD's, Comics und Spiele). Generell sollen die Materialien inhaltlich klar umrissen und vor allem zielgruppengerecht aufbereitet werden.

### 3.8.3 Frage 3: Nachweis von Medienkompetenz

---

*Ist es nützlich, wenn Schulabgänger ihre im Laufe der Schulzeit erworbene Medienkompetenz nachweisen können?*

---

#### Zusammenfassung:

In den meisten der **31 Kommentare** wird die Einführung des Medienpasses kritisch hinterfragt. Es sei nicht notwendig – so die Teilnehmer/innen – ein zusätzliches, womöglich wenig zielführendes Zertifikat einzuführen. Viel relevanter als der Nachweis selbst sind die praktischen Kenntnisse, die sich jedoch nur schwer in einer standardisierten Form überprüfen und zertifizieren lassen. Unklar ist den Teilnehmenden noch, welche Medienkompetenzen, wie und von wem abgefragt werden sollen.

Eine skeptische Haltung ist insbesondere gegenüber einer Einführung des Medienpasses an weiterführenden Schulen zu erkennen. In Grundschulen könnte ein Medienpass erfolgreich angewendet werden, sollte jedoch ein anderes Ziel erfüllen: anstatt die fachlichen Kompetenzen der Kinder abzufragen, sollte eine spielerische Vermittlung bestimmter Inhalte (z.B. Gefahren, kritischer Umgang mit Medien) im Vordergrund stehen.

Eine Alternative zum Medienpass für weiterführende Schulen stellt das Portfolio Medienkompetenz dar. In einer Art Arbeitsmappe könnten sich die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Produkte so zusammenstellen, dass man einen Überblick über die vorhandenen Medienkenntnisse erhält.

Eine weitere Möglichkeit die genannt wurde, wäre, den Medienpass nicht personen-, sondern institutionsbezogen auszustellen. Der Medienpass soll für Schulen konzipiert werden und Auskunft darüber geben, welche Medienkompetenzen in der jeweiligen Schule gefördert werden.

Unabhängig von Zertifikaten, wäre es jedoch wichtig, die Medienkompetenzen der Kinder und Jugendlichen in den Schulen weiterhin zu stärken. Ein Fach "Medienbildung" und die Anwendung der erworbenen Kenntnisse bei der täglichen Arbeit mit anderem Schulstoff könnte diesem Ziel gerecht werden.

#### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

Die sechs Beiträge auf schülerVZ zeigen sich grundsätzlich auch eher skeptisch gegenüber konkreten Nachweisen ihrer Medienkompetenz. Zwei Beiträge halten einen Nachweis für überflüssig, die Informatiknote würde (wenn vorhanden) völlig ausreichen. Ein Nachweis könnte höchstens für diejenigen von Vorteil sein, die einen Beruf ergreifen wollen, in denen PC-Kenntnisse Voraussetzung sind. Zwei Teilnehmende halten die Idee an sich gut, befürchten aber, dass schwache Schüler und Schülerinnen unter den eventuell schlechten Noten leiden würden. Es wird daher vorgeschlagen, den Nachweis freiwillig zu erbringen.

### 3.8.4 Frage 4: Partner für Schulen

---

*Braucht Schule Partner. Wenn ja – welche?*

---

#### **Zusammenfassung:**

In den meisten der insgesamt **17 Kommentare** zu dieser Frage wird eine Kooperation der Schulen im Bereich Medienkompetenzförderung für notwendig und wünschenswert erachtet. Unterschiedliche Auffassungen gibt es in Bezug auf die Auswahl der Kooperationspartner.

Meist wird es befürwortet, mit freiwilligen bzw. öffentlichen Trägern zusammen zu arbeiten. Als mögliche Kooperationspartner werden genannt: die Jugendhilfe, außerschulische Bildungsträger, Vereine, Bibliotheken, Hochschulen, Institutionen bzw. Organisationen aus der Jugendmedienarbeit. Für die Weiterbildung und Medienerziehung sollten die bestehenden Netzwerke genutzt werden. Es gäbe bereits einige qualifizierte Partner-Einrichtungen, die regelmäßig Fortbildungen für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Multiplikatoren anbieten. Auch öffentliche Bibliotheken mit ihrem vielfältigen Schulungsangebot und Praxisanwendungen könnten zu kompetenten Partnern für die Schulen werden.

Unterschiedliche Meinungen gibt es im Bezug auf die Einbeziehung von kommerziellen Institutionen. Während einige Teilnehmende von dieser Form der Kooperation abraten, sehen die anderen gerade die Potentiale, bei Partnern aus der privaten Wirtschaft anzusetzen. So könnten beispielweise IT-Systemhäuser als Sponsoren für die Schulen fungieren und die Medienmacher als Experten das Wissen an den Schulen vermitteln.

Es wird auch angeregt, dass außerschulische Bildungsträger direkt von Anfang an in die Überlegungen zum Medienpass und zur Planung und Durchführung einbezogen werden sollten.

#### ***Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:***

Die Teilnehmenden auf schülerVZ regen in den zwei Beiträgen an, stärker mit „den Medien“ zusammenzuarbeiten, indem z.B. Moderatoren aus dem schülerVZ an die Schule eingeladen werden. Es wird zudem vorgeschlagen mit Unternehmen, wie z.B. Apple, zu kooperieren, um die Ausstattung zu verbessern.

### 3.8.5 Frage 5: Vermittler von Medienkompetenz

---

*Wer ist bei der Vermittlung von Medienkompetenz gefordert: Was kann Schule, was kann das Elternhaus leisten?*

---

### Zusammenfassung:

In den **13 Kommentaren** zu dieser Frage kommt zum Ausdruck, dass sowohl die Eltern als auch die Schule die Verantwortung für die Vermittlung von Medienkompetenzen tragen. Beide Seiten müssen auch in diesem Bereich geschult werden und eine Vorbildfunktion ausüben.

Die Medienerziehung ist primär die Aufgabe der Eltern, diese sollen dabei jedoch systematisch über einen längeren Zeitraum beraten und unterstützt werden. Denn bislang sorgen die Eltern zwar oft für eine entsprechende technische Ausstattung, jedoch nicht für einen gekonnten Umgang mit den Medien.

Schule muss mit den Kindern und Jugendlichen den Umgang mit Medien kontinuierlich lehren. Auch Lehrkräfte sollen nicht mit dem Problem allein gelassen werden und auf die Unterstützung von Medienexperten zurückgreifen können. Ein Medienunterricht sollte in das moderne Schulsystem eingegliedert und durch qualifizierte Medienlehrer ausgeübt werden. Der Medienpass kann hier lediglich Grundlagen schaffen und Anstöße geben.

#### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

In den neun Beiträgen auf schülerVZ wird zunächst das Verbot von Handys und anderen elektronischen Geräten in der Schule kritisiert. Statt Verboten sollten Schulen und Eltern den Kindern und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang vermitteln. Dazu gehört zum einen eine gemäßigte Nutzung und der Umgang mit Problemen wie Sucht, zum anderen aber auch die Vermittlung von Kompetenzen wie das Zehnfingersystem in der Schule.

### 3.8.6 Weitere Fragen auf schülerVZ

Neben den in den vorangestellten Kapiteln zugeordneten Auswertungen gab es auf schülerVZ auch Diskussionen über Fragen die sich an Fragen aus der geschlossenen Umfrage orientierten. Diese werden hier der Vollständigkeit halber ebenfalls zusammengefasst.

---

*Nur Eltern sollten den Kindern zeigen, wie man mit Medien umgehen sollte.*

---

#### *Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:*

In den zehn Kommentaren auf schülerVZ kommt zum Ausdruck, dass die Schülerinnen und Schüler die Medienkompetenz der Eltern – ähnlich wie die Teilnehmenden auf der Dialogplattform – eher kritisch sehen. Als Vermittler von Medienkompetenzen kommen sie daher eher nicht in Frage. Die Schülerinnen und Schüler sehen eher die Schule und auch ihr soziales Umfeld als Ansprechpartner für den Umgang mit Medien. Ein Beitrag sieht vor allem die Eigenverantwortung der Kinder und Jugendlichen: Wissen über den Umgang mit Medien könne selber im Internet gesammelt werden, sowohl Eltern als auch Lehrkräfte seien keine kompetenten Ansprechpartner.

---

*Was Kinder mit Medien erleben, sollte man auch im Kindergarten besprechen.*

---

**Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:**

Die Jugendlichen halten den Einsatz von Medien im Kindergarten einheitlich für zu früh. Ein Beitrag hält den Einsatz für möglich, wenn es wirklich nötig sei, die anderen Teilnehmenden sprechen sich aber dafür aus, eher in der Grundschule und den weiterführenden Schulen damit zu beginnen.

---

*Cybermobbing ist ein wichtiges Thema, das auch im Schulunterricht behandelt werden muss.*

---

**Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:**

Die Jugendlichen sind sich einig, dass das Thema Cybermobbing im Unterricht behandelt werden sollte. In insgesamt 12 Beiträgen wird auf die Gefahren von Cybermobbing hingewiesen. Ein Beitrag regt an, betreffende „Lästerseiten“ gesetzlich zu verbieten und zu sperren. Es wird vorgeschlagen, das Thema im Rahmen von Projektwochen/Projekttagen zu behandeln. In einem Beitrag wird der Film „Let's fight it together“ empfohlen, der sich mit dem Thema Cybermobbing auseinandersetzt.

---

*Moderner Unterricht ist Unterricht mit Computer und anderen digitalen Medien.*

---

**Meinungen aus schülerVZ zu dieser Frage:**

Eigentlich alle der 16 Beiträge sprechen sich für die Nutzung von neuen Medien im Unterricht aus. Einige geben zwar zu bedenken, dass der bloße Einsatz von PCs und anderen technischen Hilfsgeräten (z.B. Whiteboards) den Unterricht nicht automatisch interessanter macht, generell werden aber Medien als Grundlage für einen modernen Unterricht gesehen. Vor allem in Unterrichtsfächern wie Politik, in denen auch aktuelle Sachverhalte behandelt werden, könnte der Einsatz von Computern und Internet nützlich und sinnvoll sein. Einige TeilnehmerInnen kritisieren außerdem den Einsatz von Arbeitsblättern – diese ließen sich über Medieneinsatz leicht ersetzen.

## Anhang

### A) Im Dialog genannte Quellen / Hinweise

#### Portale für Kinder und Jugendliche:

| Links  | Erklärung  |
|--|--|
| <a href="http://www.kiwi-wissen.de">www.kiwi-wissen.de</a>   | Internet-Treffpunkt für Kindern  |
| <a href="http://www.kidsweb.de">www.kidsweb.de</a>   | Kindergerechte Internetseite   |
| <a href="http://www.wissenskarten.de">www.wissenskarten.de</a>   | Wissen für Kinder auf Medienwerkstatt  |
| <a href="http://www.Internauten.de">www.Internauten.de</a>   | Kinderseiten der Initiative "DEUTSCHLAND SICHER IM NETZ", die Gefahren im Netz erklärt, (u.a. der Comic "Die falsche Paula") |
| <a href="http://www.spinxx.de">www.spinxx.de</a>   | Spinxx-Online-Magazin für junge Medienkritik (z.B. Roots & Routes), Orientierung im Internet (Yoogle)                        |
| <a href="http://www.klick-tipps.net">www.klick-tipps.net</a>   | Kinderfreundliche Links im Internet, Wissen, Lernen, Spielen, Kinderredaktion  |
| <a href="http://www.kindercampus.de">www.kindercampus.de</a>   | Internet für Kinder  |
| <a href="http://www.kidstation.de">www.kidstation.de</a>   | Mix an spannenden Themen: Star-Interviews, Tier-Berichte, Buch- und Bastel-Tipps,  |
| <a href="http://www.wdrmaus.de">www.wdrmaus.de</a>   | Kinderseite zur WDR-Reihe "Die Sendung mit der Maus"   |
| <a href="http://www.geo.de/GE0lino">www.geo.de/GE0lino</a>   | Kinderseiten der Zeitschrift "GEO"   |
| <a href="http://www.hamsterkiste.de">www.hamsterkiste.de</a>   | Lerngeschichten, Arbeitsblätter und Materialien  |
| <a href="http://www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen">www.medienwerkstatt-online.de/lws_wissen</a> | Wissenskarten zu verschiedenen Themen  |
| <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>   | Suchmaschinen für Kinder   |

|  |  |
|--|--|
| <a href="http://www.loopilino.de">www.loopilino.de</a><br><a href="http://www.milkmoon.de">www.milkmoon.de</a><br><a href="http://www.fragfinn.de/kinderliste">www.fragfinn.de/kinderliste</a><br><a href="http://www.helles-koepfchen.de">www.helles-koepfchen.de</a> ,<br><a href="http://www.schultuer.de/start.htm">www.schultuer.de/start.htm</a> |  |
| <a href="http://www.lizzynet.de/">www.lizzynet.de/</a>   | Portal für Mädchen und junge Frauen über Bücher, Musik, Filme etc. |
| <a href="http://www.filmothek-nrw.de/projekte.php?ax=projekte&amp;a=de tail&amp;d=127">http://www.filmothek-nrw.de/projekte.php?ax=projekte&amp;a=de tail&amp;d=127</a>  | Handyvideowettbewerb der Filmothek NRW                             |
| <a href="http://www.artworks-community.de">www.artworks-community.de</a>   | Produktion Screenshots von Games mit ansch. Kunstaussstellung      |

#### Unterstützung für Eltern:

| Link   | Erklärung   |
|--|---|
| <a href="http://www.elternundmedien.de">www.elternundmedien.de</a>   | Projekt "Initiative Eltern+Medien" bietet Unterstützung bei der Organisation von Veranstaltungen für Eltern |
| <a href="http://www.grimme-institut.de/html/index.php?id=190">www.grimme-institut.de/html/index.php?id=190</a> | Grimme Institut in Marl bietet kostenlose Vorträge für Eltern   |
| <a href="http://www.in-medien-kompetent.de">www.in-medien-kompetent.de</a>                                     | Portal über die Medienkompetenzen   |
| <a href="http://www.medien-sicher.de">www.medien-sicher.de</a>   | Informationen über Sicherheit in Medien   |
| Manfred Spitzer, 'Vorsicht Bildschirm!'  | Literaturhinweis  |

#### Portale für Kindern und Eltern:

| Link   | Erklärung   |
|--|---|
| <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a> | ein Webportal, das Kindern und Erwachsenen den Einstieg ins Internet erleichtern soll             |
| <a href="http://www.seitenstark.de">www.seitenstark.de</a>   | Vernetzte Kinderseiten für Kinder, sowie Informationen für die Eltern über die Seiten für Kindern |

### Unterstützung für LehrerInnen und ErzieherInnen:

| Link  | Erklärung  |
|---|--|
| <a href="http://www.schulezwonull.de">www.schulezwonull.de</a>  | Materialien zum Unterricht mit Internet, Online-Werkzeugen, die sich im schulischen Bereich anbieten   |
| <a href="http://www.kita-nrw.de">www.kita-nrw.de</a>  | Ideen, Anregungen und Projekte   |
| <a href="http://www.lehrer-online.de">www.lehrer-online.de</a>  | Materialien und Informationen für Unterricht in der Schule, u.a. ein Dossier über Open Source an Schulen   |
| <a href="http://www.eks-pb.de/Computer%20und%20Unterricht/origa.htm">http://www.eks-pb.de/Computer%20und%20Unterricht/origa.htm</a> | Methodisch-didaktischer Einsatz im Unterricht  |
| <a href="http://www.edutags.de">www.edutags.de</a>  | Sammlung von Links, die man für den Unterricht verwenden kann (weitere: 4teacher, lehrer-online, planet-schule, uni-wuppertal)   |
| <a href="http://www.klicksafe.de/materialien">www.klicksafe.de/materialien</a>  | EU-Initiative für Sicherheit im Netz, beinhaltet auch Materialien für den Unterricht   |
| <a href="http://www.internauten.de/Initiative/Seiten/Medienkoffer.aspx">www.internauten.de/Initiative/Seiten/Medienkoffer.aspx</a>  | Internautenkoffer für 10 Euro beinhaltet einen Klassensatz mit begleitenden Unterrichtsmaterialien. Auch offline zu verwenden, dank beigelegter CD.  |
| <a href="http://www.gmk-net.de/">http://www.gmk-net.de/</a>   | Plattform der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK), u.a. ein neues Positionspapier der GMK-Fachgruppe Schule und Kompaktworkshops für Jugendarbeit |
| <a href="http://www.mediasmart.de">www.mediasmart.de</a>  | Unterrichtsmaterialien über Werbung (Werbung im Internet auch <a href="http://www.kinder-2011.de/thema.aspx">http://www.kinder-2011.de/thema.aspx</a> )  |
| Medienkompetenzzentren:   | z. B. LfM, Grimme Institut, Schulen ans Netz, Grassroots Arts and Research UG  |
| Schrift des MSWWF von NRW (Hrsg.):  | Literaturhinweis   |

|  |                         |
|--|-------------------------|
| <p>"Zukunft des Lehrens – Lernen für die Zukunft: Neue Medien in der Lehrerbildung. Rahmenkonzept." Schriftenreihe Schule in NRW, Nr. 9032, Frechen: Rittersbach 2000, – Positionsbestimmung des MSWWF, Konzept zur Aus- und Fortbildung</p> |                         |
| <p>Manfred Spitzer, "Lernen", Spektrum-Verlag und seine DVD zum Thema "Lernen"</p>   | <p>Literaturhinweis</p> |

### Spiele:

| Name  | Erklärung   |
|---|---|
| <p>"Starcraft II"</p>   | <p>ein Angebot der Universität Florida, eingesetzt in dem Kurs "21st Century Skills"</p>            |
| <p>"Die Sims"</p>   | <p>geeignet für den Themenbereich "Sozialisation" / für den Sozialkundeunterricht</p>               |
| <p>ZAL – das Mathespiel</p>   |   |
| <p>Counter Strike oder andere "Killerspiele"</p>                            | <p>die Verwendung im Unterricht mit dem Ziel, Unterschied zwischen Realität und Spiel zu zeigen</p> |
| <p>Pushy</p>  | <p>Logikspiel für Kinder</p>  |
| <p>"Portal"</p>   | <p>aufgabenorientiertes Spiel</p>   |
| <p>So genannte MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)</p> | <p>virtuelle Rollenspiele</p>   |

### Software und schulische Lernplattformen:

| Name          | Erklärung  |
|---------------|--|
| <p>Moodle</p> | <p>Zitat: "Mit einer schulischen Lernplattform lassen sich zahlreiche Werkzeuge ausprobieren, die wir aus sozialen Netzwerken kennen. Die Kinder melden sich dabei auf einem</p> |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
|                                  | geschlossenen Moodle-Server an. Schulfremde Personen haben zu diesem Server keinen Zutritt. Mit Moodle können die Kinder innerhalb ihrer Schule und oder sogar nur innerhalb ihrer Klasse üben, wie sie die bereitgestellten Werkzeuge bedienen. Nutzerkonten werden ausschließlich an Kinder und Lehrpersonen vergeben, wobei auch Eltern einbezogen werden könnten. |
| Moodle, Fronter oder lo-netz     | Zitat: „hier kann man den Draht zu den Schülern kurz halten, fehlende Schüler mit den nötigen Informationen versorgen, schwache Schüler fördern, den roten Faden der Unterrichtsreihe darstellen und hervorragende Möglichkeiten zur Vorbereitung vor Klassenarbeiten schaffen“   |
| Freie Lernsoftware               | Quelle für Anwendungsbeispiele:<br><a href="http://fsfe.org/projects/education/tgs/tgs.de.html">http://fsfe.org/projects/education/tgs/tgs.de.html</a>  |
| Active Directory oder LDAP       | zentraler Authentifizierungsdatenbank   |
| LaTeX                            | Texteditor  |
| Octave, R, GnuPlot               | „Daten sinnvoll schnell auszuwerten.“   |
| Coderepositories (SVN, CVS, Git) | für die Planung und Durchführung von komplexen Arbeiten   |

### Unterrichtsformate:

| Format       | Erklärung  |
|--------------|--|
| Docutainment | Sendungen wie "Terra X" und andere, Wissen verpackt in Spiel(film)szenen und Animationen                         |
| Erklärvideos | Telekolleg-Sendungen der 80er Jahre als Vorbild, z.B. zur Erklärung von Textverarbeitung und Tabellenkalkulation |

|                  |  |
|------------------|--|
|                  |  |
| interaktive DVDs | wie z.B. über "Krieg in den Medien" von der Bundeszentrale für politische Bildung<br><a href="http://www.bpb.de/publikationen/9Cl183,0,0,Krieg_in_den_Medien.html">http://www.bpb.de/publikationen/9Cl183,0,0,Krieg_in_den_Medien.html</a> |

### Vernetzung:

| Link   | Erklärung  |
|--|--|
| FI-CONTENT (?)   | Vernetzung der Pilotschulen mit kompetenten Partnern, auch auf europäischer Ebene  |
| <a href="http://netzcheckers.net">http://netzcheckers.net</a>  | das medienpädagogische Netzwerk  |
| <a href="http://www.medienarbeit-nrw.de/pap00406/cms-startseite/-1-29.html">www.medienarbeit-nrw.de/pap00406/cms-startseite/-1-29.html</a> | LAG Lokale Medienarbeit  |
| <a href="http://www.dieterbaackepreis.de">www.dieterbaackepreis.de</a>   | ausgezeichnete Medienprojekte u.a. Medienprojekte für Kinder, "Ein Känguru auf Reisen" oder "Wie kommt mein Bild in die Zeitung" |

### Konzepte:

| Link  | Erklärung  |
|---|--|
| <a href="http://www.informatikstandards.de">www.informatikstandards.de</a>  | Praxisanwendungen zu den Bildungsstandards Informatik                          |
| <a href="http://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/bildung_medien/medienkunde/">www.schulportal-thueringen.de/web/guest/bildung_medien/medienkunde/</a>  | Schulportal Thüringen – Fortbildung Medienkunde                                |
| <a href="http://www.lehramt-informatik.studium.uni-erlangen.de/studieninteressierte/das-schulfach-informatik.shtml">http://www.lehramt-informatik.studium.uni-erlangen.de/studieninteressierte/das-schulfach-informatik.shtml</a> | Informationen zum Studium des Schulfach Informatik an der TU Erlangen-Nürnberg |

|  |  |
|--|--|
| <a href="http://es1.nw-lo-netz.de/flifsek1/ws_gen/?2">http://es1.nw-lo-netz.de/flifsek1/ws_gen/?2</a>  | FachleiterInnen Informatik Sek I in NRW  |
| <a href="http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/cms/portfoliomedienkompetenz/">www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/cms/portfoliomedienkompetenz/</a> | Informationen zum Portfolio Medienkompetenz, Erfahrungen und Leitfaden   |
| <a href="http://utb-mehr-wissen.juni.com/moodle/utb/main/mod/resource/view.php?id=1817">http://utb-mehr-wissen.juni.com/moodle/utb/main/mod/resource/view.php?id=1817</a>    | Reflexionen zu dem Kompetenzmodell (vgl. auch Tulodziecki/Herzig/Grafe: Medienbildung in Schule und Unterricht. Bad Heilbrunn: Klinkhardt/UTB, S. 367 ff., 2. Auflage):<br><a href="http://www.nibis.de/nli/chaplin/portal%20neu/materialien_verleih/nils_publicationen/medienberatung/web_portfolio2010.pdf">http://www.nibis.de/nli/chaplin/portal%20neu/materialien_verleih/nils_publicationen/medienberatung/web_portfolio2010.pdf</a> |
| <a href="http://www.klicksafe.de/materialien/index.html">www.klicksafe.de/materialien/index.html</a>   | Initiativen zur Förderung der Medienkompetenzen der Jugendlichen   |
| <a href="http://www.ecdl.de">www.ecdl.de</a>   | Europäischen Computerführerschein  |

**Berichte / allgemeine Verweise:**

| Link  | Erklärung  |
|---|--|
| <a href="http://www.netzpolitik.org/2011/bmj-bewirbt-urheberrechts-propaganda-fur-schuler/">http://www.netzpolitik.org/2011/bmj-bewirbt-urheberrechts-propaganda-fur-schuler/</a> | Kritik, das BMJ bewirbt bspw. "Unterrichtsmaterial" welches von einer Lobbyorganisation erstellt wurde |
| <a href="http://www.bpb.de/methodik/AXD43B,o">http://www.bpb.de/methodik/AXD43B,o</a>   | alternative Programme  |
| <a href="http://medienkompetenzen.wordpress.com/2011/07/06/bildung-unterbrechen/">http://medienkompetenzen.wordpress.com/2011/07/06/bildung-unterbrechen/</a>                     | (Senkbeil / Drechsel 2004) mangelnde Kompetenzen bei Schüler   |
| <a href="http://www.microsoft.com/germany/presseservice/news/pressemitteilung.msp">http://www.microsoft.com/germany/presseservice/news/pressemitteilung.msp</a>                   | mangelnde Kompetenzen bei Schüler  |

|   |  |
|---|--|
| <a href="#">x?id=531952</a>   |  |
| <a href="http://www.oecd.org/document/6/0,3746,en_2649_35845581_31420934_1_1_1_1,00.html">http://www.oecd.org/document/6/0,3746,en_2649_35845581_31420934_1_1_1_1,00.html</a>   | Szenarien für die Schule der Zukunft von der OECD                |
| <a href="http://www.wp-irak.de/index.php/arbeit-bildung/27-hochschulen/461-hochschulpartnerschaft-berlin-bagdad-20">http://www.wp-irak.de/index.php/arbeit-bildung/27-hochschulen/461-hochschulpartnerschaft-berlin-bagdad-20</a> | Beispiel von Kooperation zwischen Universitäten und Grundschulen |

## B) Projektbeispiele und private Unterstützungsangebote:

### Projektbeispiele:

“Als medienpädagogische Ziele verfolgt der Bielefelder Jugending (www.bielefelder-jugending.de) die aktive und kritische Auseinandersetzung mit Medien und vermittelt Medienkompetenz praktisch und handlungsorientiert. Auf www.bielewelt.de zeigen Kinder anderen Kindern Freizeittipps, wichtige Adressen, einen interaktiven Stadtplan, Spiele, etc. Zu den Texten gibt es Fotos oder Interviews zum Anhören. Unter dem Sendungslogo von www.radiokurzwelle.de “ produzieren Kinder und Jugendliche ihr eigenes lokales Radiomagazin. Sie machen Umfragen, Interviews, Reportagen, Hörspiele und Moderationen zu Themen, die sie interessieren, selber. Die einstündigen Sendungen werden sonntags im Bürgerfunk beim Lokalsender Radio Bielefeld ausgestrahlt. Beim jungen Bielefelder Fernsehmagazin www.netzlichter.de produzieren Kinder und Jugendliche eigene Trickfilme, Musikvideos, Kurzgeschichten führen selber Kamera, recherchieren und schreiben Drehbücher und lernen die Manipulationsmöglichkeiten des digitalen Filmschnitts kennen. Die Ausgaben von Netzlichter TV sind bei nrwision (TV Lernsender für NRW) zu sehen. Die medienpädagogischen Projekte schaffen ein Sprachrohr für jugendliche Meinungen, Sichtweisen oder Alltagsthemen und stellen eine lokale und überregionale Öffentlichkeit von und für Kinder und Jugendliche her. Medien werden als etwas Machbares und Gemachtes durchschaut. Ein kritisches sowie selbst bestimmtes Medienhandeln wird”

“Wie die Volksschule in Zukunft Lehrmittel einsetzen könnte, zeigt sich eindrücklich in der sechsten Primarklasse im schwyzerischen Goldau. Versammeln sich die 17 Schülerinnen und Schüler bei Klassenlehrer Christian Neff, um Französisch zu sprechen oder Kopfrechnen zu üben, holt niemand ein Buch hervor  
[http://www.nzz.ch/nachrichten/startseite/smartphone\\_statt\\_schulbuch\\_1.8303424.html](http://www.nzz.ch/nachrichten/startseite/smartphone_statt_schulbuch_1.8303424.html)

[http://videos.arte.tv/de/videos/smartphone\\_statt\\_lehrbuch-3713892.html](http://videos.arte.tv/de/videos/smartphone_statt_lehrbuch-3713892.html)”

“Werfen Sie doch mal einen Blick auf die Schule der Zukunft die ich 2007–2009 in Düsseldorf errichtet habe. Hier ist lernen mit digitalen Werkzeugen Alltag. Die Kreidetafel ist ausgestorben. Ein 5 minütiger Fernsehbeitrag der Sendung 3sat neues beschreibt recht gut, was ich dort gemacht habe:  
<http://www.videotrainingworkshop.de/neuesamfcg.zip>”

“Ganz konkretes Beispiele fuer Gruppenarbeiten/Projektwochen: – Fotografiert den Schulhof und macht (mit Hilfe von Bildbearbeitung) in einem Blog Vorschlaege, was man verbessern kann oder muss. Schickt die Vorschlaege an die Stadtverwaltung. oder: praesentiert die Vorschlaege dem Schulleiter.Macht einen Film ueber das lokale Altenheim/Jugendprojekt/Obdachlosenheim/Tierschutzverein. Der Film muss zeigen, welche Ziele diese Institution verfolgt und wie sie das umsetzt. Es muessen mindestens 1–2 Interviews mit Organisatoren/Nutzern gefuehrt werden.

“Wir haben seit Jahren in den Klassen eine Computerecke eingerichtet und arbeiten vorwiegend mit dem Lernprogramm Lernwerkstatt. Seit einem Jahr verwenden einige Lehrer die Version 8 auch in Verbindung mit Beamer und Großbildprojektion. Das hat den Einsatz digitaler Medien und die Nutzung durch die Lehrerinnen in verschiedenen Unterrichtsfächern sehr positiv beeinflusst.”

“Den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm kann man auch auf anderem Wege lernen. Wir hatten in der Schule eine Woche lang intensivkurs in Textverarbeitung und Tabellenkalulation. Danach haben wir angefangen für den Mathematik Unterreicht ein Skript zu schreiben, welches wir vor den Klassenarbeiten abgegeben haben. Dieses wurde dann auch benotet. Das hatte mehrere Vorteile: 1. Man hat den Stoff nochmals zusammengefasst. Man wurde mit der Textverarbeitung konfrontiert (Wie erstelle ich ein Inhaltsverzeichnis, wie eine Fußnote, und wie füge ich ein Bild ein), ich muss dazu sagen, dass wir dieses Projekt in der 11. Klasse angefangen haben. Aber ich kann mir auch vorstellen, es auch in der 9. bzw. 10. Klasse durchzuführen.”

“Das Fraunhofer IAIS in Sankt Augustin stellt mit dem Medienstrategieunternehmen Grassroots Arts in Köln eine der führenden Innovationsallianzen im Bereich interaktiver Medien dar. Wir haben in dem europäischen Forschungs-wettbewerb „Future Internet- Public Private Partnership ( FI-PPP)“ zusammen mit anderen europäischen, renommierten Partnern (u.a. BBC, RBB/ARD, Disney Research, Technicolor) beträchtliche Forschungsgelder akquiriert, um mit öffentlichen Entscheidungsträgern im Forschungs- und Bildungswesen, Lehrkräften, Studenten und Schülern gemeinsam zukünftige Internetanwendungen und -technologien für eine sinnvolle Medienkompetenz zu entwickeln.

Unser Ziel ist die kreativen Denker und Forscher von morgen auszubilden. Viele Schüler und Studenten sind heute in den Internetportalen von Google und Wikipedia gefangen, da für sie andere Informationsrecherchen nicht interessant oder bekannt sind. Unser Interesse ist es, mit Ihnen zusammen im Workshop interessante, lernthemenbezogene Nutzerszenarien für Experimente zu entwickeln, die Ihre Auszubildenden dazu motivieren, ihre eigenen Ideen zu entwickeln, in der realen als auch in der virtuellen Welt zu erforschen und zu präsentieren.

Für mehr Informationen melden Sie sich bitte bei Carmen Mac Williams: [carmen@grassroots-arts.eu](mailto:carmen@grassroots-arts.eu)”

“Der Grundbaukasten mekonet (<http://www.mekonet.de/grundbaukasten>) und der Medienpädagogische Atlas (<http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/medienpaedagogischer-atlas-nrw/datenbank-suche/projekte.html>) verzeichnen bspw. zusammen über 2.000 Projekte zur Förderung von Medienkompetenz. Welche "gut" oder "geeignet" sind, lässt sich nur hinsichtlich Zielgruppe, Medienart, Ziel und Nutzungskontext bestimmen. Aus meiner Sicht rückt die Förderung instrumenteller Medienkompetenzen im allgemeinbildenden (nicht-beruflichen) Bereich immer weiter in den Hintergrund: Nicht das Erlernen von Handhabungsfertigkeiten (die wohl über peer-to-peer und informelles Lernen ohnehin besser gefördert werden), sondern kreative Mediengestaltung, Medienreflexion und die Sensibilisierung für Effekte mediengestützter Kommunikation sollten vorrangige Ziele der Förderung durch Medienkompetenz-Projekten sein. Die didaktische Ausrichtung solcher Projekte sollte nicht von einer Vorstellung der hierarchischen und einseitigen Medienkompetenz-Vermittlung im Sinne einer Übertragung von kompetenten Experten zu weniger kompetenten Anfängern geleitet sein, sondern durch das Prinzip der Selbstorganisation und Anregung dieser reflexiven und kritischen Medienkompetenzen. Es geht somit um die Gestaltung lernförderlicher Umgebungen, die sich an den Interessen und Bedürfnissen der Zielgruppe orientieren...”

Das Bundesverband der Datenschutzbeauftragten, Arbeitskreis “Datenschutz geht zur Schule”

“[www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)

Seitenstark ist der Zusammenschluss von miteinander vernetzten Internetseiten für Kinder, die Spaß und schlau machen. Jede von ihnen erfüllt die strengen Seitenstark-Qualitätskriterien. Sie garantieren unter anderem Sicherheit vor Datenmissbrauch und Kommerz. Seitenstark entwickelt und etabliert eine qualitativ hochwertige Kinderseitenlandschaft, die Mädchen und Jungen mit den unterschiedlichsten Interessen erreicht, die ihren Forscherdrang stärkt, ihren Wissensdurst stillt und Spaß macht. Ziel ist es, Mädchen und Jungen in dieser „Positiv-Welt“ auf die Anforderungen und Gefahren des Internets vorzubereiten und allen Usern ein hohes Maß an Medienkompetenz zu vermitteln.

Die Inhalte und Gestaltungskonzepte der unterschiedlichen Angebote spiegeln eine große Vielfalt wider. Die Themenpalette reicht von Tieren, Umwelt und Natur über Mensch, Gesellschaft, Politik, Kunst, Musik und Literatur bis zu Sport, Naturwissenschaften und noch viel mehr. Oft regen Experimente, Bastel- und Spielanleitungen zum Lernen und zur Freizeitgestaltung ohne Computer an. Auf fast jeder Seite finden die Kinder Spiele, Suchfunktionen und interaktive Elemente. Dazu zählen Wettbewerbe, Quiz, Kommentarfunktionen, Foren zum Erfahrungsaustausch oder den mehrfach ausgezeichneten Seitenstark-Chat. Miteinander vernetzt präsentieren die Mitgliedsseiten den Kindern eine vielseitige Landschaft voller bunter Themen und spannender Mitmachangebote.”

“In Düsseldorf existieren zwei Einrichtungen, die sich explizit im Rahmen von koordinierten geschlechtsspezifisch aufbereiteten Präventionsangeboten an Schülerinnen und Schüler der Klassen 6 bis 8 richten. Das ist einerseits das Projekt Jugendmedienschutz der AWO Düsseldorf ([www.jumsch.info](http://www.jumsch.info))

und andererseits der Mädchentreff Leyla des Vereins Pro Mädchen e.V. ([www.promaedchen.de](http://www.promaedchen.de)).”

“Und nun Beispiele:

Spielraum Köln – projekttag an Schulen für Eltern, Lehrer und Schüler gemeinsam

LfM – Eltern und Medien – Elternabende an Schulen

regionaler Ak Mediensucht Bonn – Rhein-Sieg-Kreis – Vernetzung von Einzelfallberatung und Prävention

[www.in-medien-kompetent.de](http://www.in-medien-kompetent.de)”

### Private (Unterstützungs-)Angebote:

“Ich bin Lehrer in NRW, beschäftige mich seit einigen Jahren mit dem Einsatz von Computerspielen in der Schule und habe dazu mehrere Publikationen veröffentlicht, die ich kostenlos auf meine Homepage gestellt habe. Wer sich also näher mit der Materie beschäftigen möchte, ist herzlich eingeladen, sich die Texte herunter zu laden, zu lesen und hier weiter zu diskutieren.

Hier der Link zu einem Artikel aus meinem Blog, an dessen Ende sich die Verweise zu den einzelnen Artikeln und Materialien befinden:  
<http://medienistik.wordpress.com/2011/01/22/statement-zum-einsatz-von-computerspielen-in-der-schule/> Hier noch einmal der Link:  
<http://tinyurl.com/5sxdf09>”

“Habe eine städtische Grundschule auf den Weg Medienkompetenz gebracht. Hier ein kleiner Fernsehbericht dazu: <http://www.youtube.com/watch?v=B0bgvP7Zrlw>”

“Einen Abschlussbericht zum Erwerb von Medienkompetenz in einem städtischen Düsseldorfer Kindergarten kann bei mir per eMail angedordert werden. Kontakt [dirk.kuepper@ish.de](mailto:dirk.kuepper@ish.de) Oder über die Seite <http://www.dirkkuepper.de/page11/page11.htm>”

“Leider kenne ich keine Projekte zur Förderung der Medienkompetenz. Ich habe selbst bereits in der Schule unserer Tochter angeregt, daß es inzwischen an der Zeit ist, faktischen Unterricht im Bereich Medienkompetenz anzubieten. Während meiner kurzen 1stündigen Quick&Dirty Veranstaltungen, die ich dazu vor 5. und 3/4. Klässlern gehalten habe, war ich erschrocken über die mangelnde Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen. Und zwar nicht allein im Umgang mit dem Internet, sondern vor allem durch die abnehmende Fähigkeit, etwas anderes als Internet überhaupt als Wissensquelle zu KENNEN! Ich würde sehr gern ein solches Projekt "Medienkompetenz als Unterrichtsfach" initiieren und aufbauen. Konkret am Mädchengymnasium St. Ursula in Aachen. Sollte dieser Kommentar von Verantwortlichen dieser Initiative gelesen werden, würde ich mich über eine Kontaktaufnahme freuen. [dc@net-service.de](mailto:dc@net-service.de) (ich lasse meinen Namen an dieser Stelle weg, weil ich immer versuche, wenig Spuren im Internet zu hinterlassen. Zumindest wenig indexierbare :-))”

“Die Ziele von Medienkompetenz können auch nach dem 25.7.11 auf <http://www.mindmeister.com/106517184/medienkompetenz-ziele-konkretisiert> weiter editiert werden.”