

Workshopnummer, Workshopitel, Name Referent*innen:

7, Social Media im Wandel - Medianpädagogischen Ansätze zur Sensibilisierung und Befähigung zur Teilhabe

Björn Friedrich (SIN - Studio im Netz), Sebastian Ring (Medienzentrum München des JFF) für das Netzwerk Interaktiv München

Kurze Beschreibung des Formats (z. B. Vortrag (mit anschließender Fragerunde), Diskussion / Gesprächsrunde (mit / ohne Moderation), Gruppenarbeit an konkreten Aufgaben (mit / ohne Moderation), ...)

Nach der Vorabfrage der TN mit Mentimeter: ein Vortrag, danach Diskussion zu je einer Fragestellung in Kleingruppen ohne Moderation mit Antworten. In jeder Gruppe wird eine Fragestellung diskutiert, Gruppenergebnisse werden vorgestellt.

Abschließende Informationen mit Quellen, Angeboten und Filmbeispielen

Benennung der inhaltlichen Schwerpunkte bzw. Hauptthesen:

- A) Kennenlernen des Netzwerks Interaktiv
- B) Einführung: Daten zur Mediennutzung von Kindern und Jugendliche – z.B. 86% der zehn bis 12-Jährigen haben ein Smartphone
- C) Blick auf die UN-Kinderrechtskonvention: Aspekt: Rechte der Kinder auch im digitalen Umfeld in Bezug auf Schutz, Förderung und Teilhabe
- D) Souveräne Lebensführung angesichts der Digitalisierung, Verbindung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter und Mediennutzung, digitale Medien und Technologie als integrierter und konstituierender Bestandteil des Lebens
- E) Digitale Teilhabe als Voraussetzung für soziale und kulturelle Teilhabe
- F) Social Media ist auch ein Sozialraum (privater Account, fake Account, normaler Account). Hier werden Werte und Normen vermittelt oder auch diskutiert, Kids wollen hier Freundschaften pflegen, Abenteuer erleben, ihre Freunde bei sich haben, Anerkennung finden und Spaß haben. Das wird von Erwachsenen oft nicht verstanden.
- G) Was ist Medienkompetenz? Medienkritik – Medienkunde – Mediennutzung - Mediengestaltung
- H) Herausforderung Social Media: Algorithmen entscheiden über das Angebot, und damit Polarisierung und einseitige Informationen.
- I) Lösungsansätze sind unterschiedlich von demokratischer Kontrolle der Unternehmen zum individuellem Nutzerverhalten, Soziale Netzwerke als demokratische Kraft retten, Reflex einfach zu verbieten, weil es kompliziert ist, ist nachvollziehbar, aber nicht hilfreich. Auf der persönlichen Ebene könnten auch unkommerzielle Alternativen genutzt werden.

Anregende Diskussionen von Fragen in der Kleingruppen:

Was kann Schule zur Förderung von Medienkompetenz und digitaler Kompetenz beitragen?

Welche Ansätze haben sich bewährt? Welche Materialien sind hilfreich? Wie lassen sich auch andere Gruppen einbinden?

Wie lässt sich gesellschaftliche Teilhabe im Arbeitsalltag verwirklichen?

Social Media Nutzung in der Einrichtung: Präsenz ist die Einrichtung im Social Web?

Smartphone in der Einrichtung Generelles Handyverbot an Schulen?

Wie stehen Sie zur 1:1 Ausstattung in Bayern?

Smartphone in meiner Einrichtung? Was halten Sie von einem generellen Handyverbot in den Schulen? Welche konstruktiven Nutzungsmöglichkeiten für Smartphones sehen Sie?

Wie stehen Sie zur 1:1 Ausstattung in Bayern?

Abschluss: Projektbeispiele und Materialien: Projekte des Bayerischen Jugendringes und Filmchen, Überblick -Barcamp Einladung ...

Fazit des Workshops:

Verbieten und Weglassen des Themas ist kein konstruktiver Lösungsansatz in Bezug auf die digitale Teilhabe und Medienkompetenz. Schule und Lehrkräfte dürfen aber nicht allein

gelassen werden. Man braucht ein Netzwerk mit Kooperationspartner*innen und an den Schulen auch Lehrkräfte, die das Thema nicht einfach on top behandeln müssen, sondern auf eine Integration in die Lehrpläne zurückgreifen können. Lehrkräfte sollten gut geschult sein und auch Interesse an dem Thema haben. Hier fehlt noch der Rahmen. Weitere Hürden an der digitalen Teilhabe können zum Beispiel sprachliche Barrieren sein. So fehlt auch die Anpassung an die Bedürfnisse und damit der Teilhabe für Menschen mit individuellen Bedarfen (Aspekt der Inklusion). Die Nutzung von privaten Smartphones in der Schule wird derzeit unterschiedlich bewertet.