Herzlich willkommen!

„WhatsApp - what`s up?”

Kindliche und jugendliche Medienwelten verstehen und pädagogisch begleiten

6. Lokale Bildungskonferenz

für die Region Wandsbek-Kern, Eilbek, Marienthal, Tonndorf, Wandsbek-Gartenstadt und Jenfeld,

28. Juni 2017

Ingo Kriebisch, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg

Agenda

17:00-17:15 Uhr: Auftakt mit Kennenlernen (Moderation: Frau Bargenda)

17:15-18:00 Uhr: Impuls „ Kindliche und jugendliche Medienwelten“ (Ingo Kriebisch, LI)

18:00-18:10 Uhr: Zuordnung zu den Arbeitsgruppen und Wechselpause

18:10-18:45 Uhr und 18:50-19:25 Uhr: Teilnahme an zwei 40-minütigen Arbeitsgruppen:

„Unterricht mit digitalen Medien am Beispiel der HH-Pilotschulen (Dietmar Kück, LI)

„Datenschutz und soziale Netzwerke“ (Helge Tiedemann, LI)

„Smartphone und Recht“ (Ingo Kriebisch, LI)

„Online Lernen mit der Lernplattform Scoyo“ (Herr Bialecki, Geschäftsführer Scoyo)

19:30-20:00 Uhr: Austausch im Plenum zu:

- Erfahrungsaustausch aus den WS per Blitzlicht
- weitere relevante Themen durch Teilnehmende zu benennen
- Klärung, inwieweit dies auch Bildungsthemen in verschiedenen Einrichtungen sind/seien können
- ggf. Vereinbarungen zur Weiterarbeit

Agenda

alle by 3dman_eu / www.pixabay.de,
published under CC0

Papstwahl 2005

Quelle: Der Spiegel: Digitale Erleuchtung 2013

2013 – die Digitalisierung geht nicht wieder weg

Quelle: Der Spiegel: Digitale Erleuchtung 2013

Digitalisierung umfasst alle Lebensbereiche und - phasen

Quelle: J. Schmölz, DIVSI. Vortrag im LI HH 2014

Ausblick: Wandel der Kulturtechniken, z.B. Schreiben

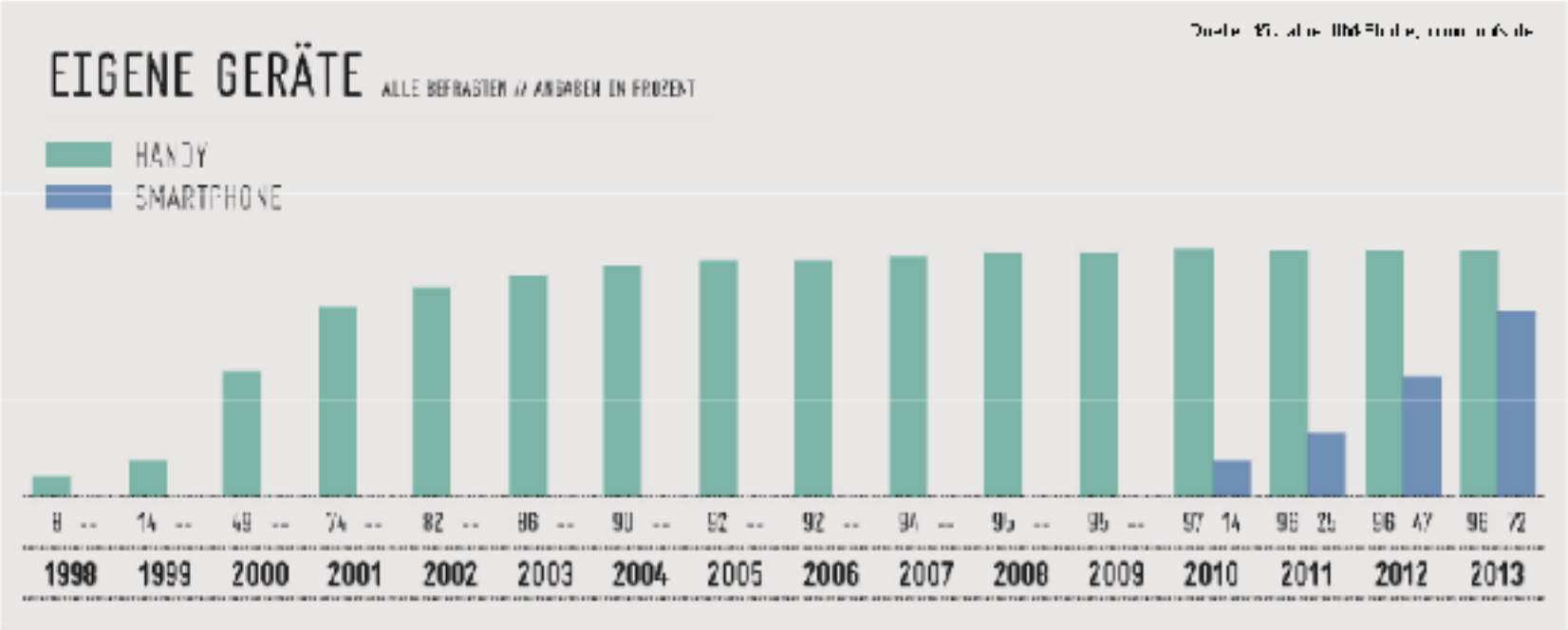
„Variationen“ des Schreibens heute/zukünftig:

1) Schreiben mit Handschrifterkennung
2) „Tool-bezogenes“ Schreiben (z.B. Kurznachrichten)
3) Schreiben mit Rückmeldung (z.B. learningapps, Blogs)
4) Schreiben von Hypertexten
5) Kollaboratives Schreiben, (a)synchron
6) Schreiben durch Sprechen
7) „Schreiben“ durch Wischen
8) „Malen“ durch Schreiben

…. und bald noch …
Schreiben durch Denken?

… und vermehrt Schreiben
inkl. Datenaggregation

Smartphonebesitz der Zielgruppe



Die digitale Ausstattung von Kindern ist keine Frage des Geldbeutels:

2017 besitzen > 95% der 12-19-jährigen ein Smartphone

Ich bin ein Smartphone und kein Handy!

Quelle: Marcela Palma, flickr 2013 / CC BY-NC-SA 2.0

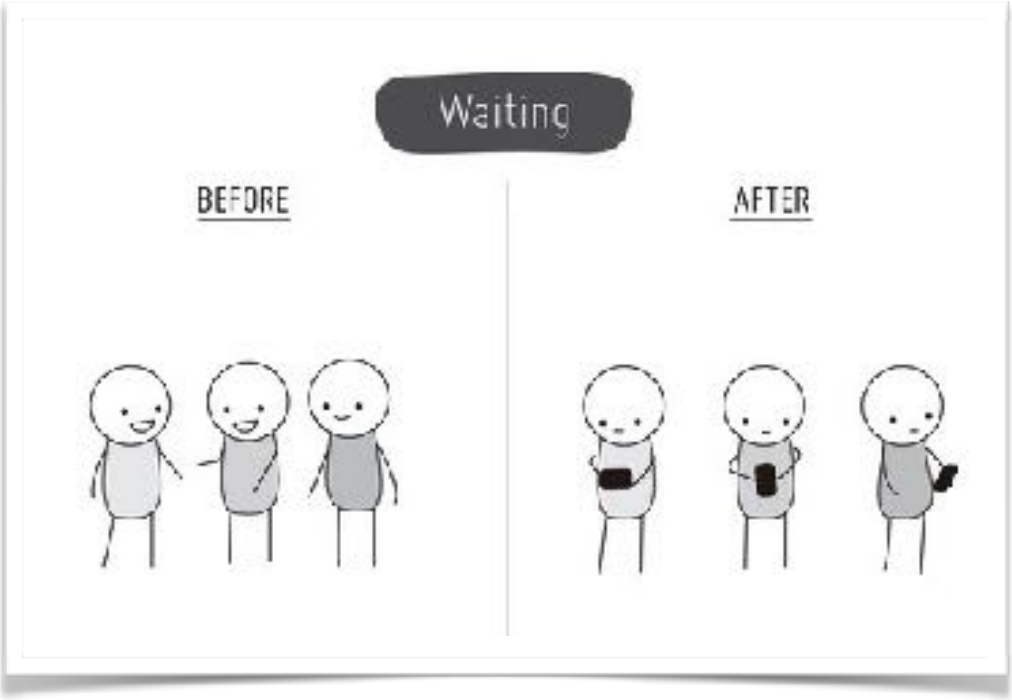
- eine Uhr und ein Wecker
- ein Navi und ein Kompass
- eine Zeitung und eine Bücherei
- eine Videokamera und ein Audiorekorder
- ein Arbeitsblatt und ein Vokabeltrainer
- eine Zettelablage und ein Taschenrechner
- eine Musiksammlung
- ein Radio und ein Fernseher
- eine Videothek und ein Sexshop
- ein Reise- und ein Wettbüro
- eine Spielekonsole
- eine Selbsthilfegruppe

- und noch 100+ Lernwerkzeuge mehr

- ... und dann auch noch Zugang zum Internet und zum virtuellen Klassenraum!

Das „Geschenk Smartphone“ muss von Eltern aktiv begleitet werden.

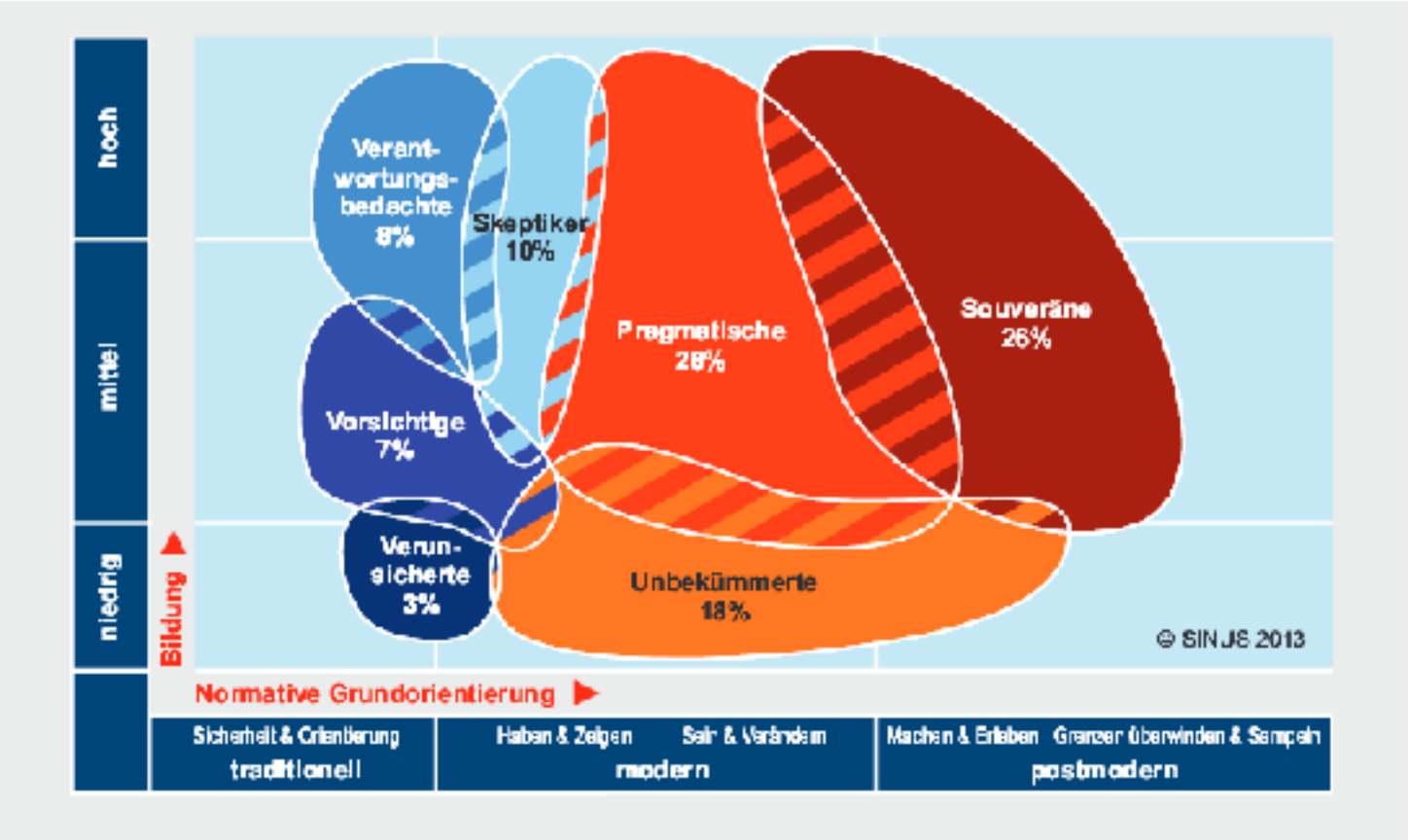
Veränderungen und Herausforderungen? JA!



- Cybermobbing / Sexting!
- Datenschutz und Schutz der Privatsphäre!
- Urheber- und Kunsturheberrecht!
- Copy & Paste - „Betrug“
- Extremismus, Gewalt & Pornographie!
- exzessive Nutzung!

Quelle: www.20px.com , CC BY-NC-SA 3.0

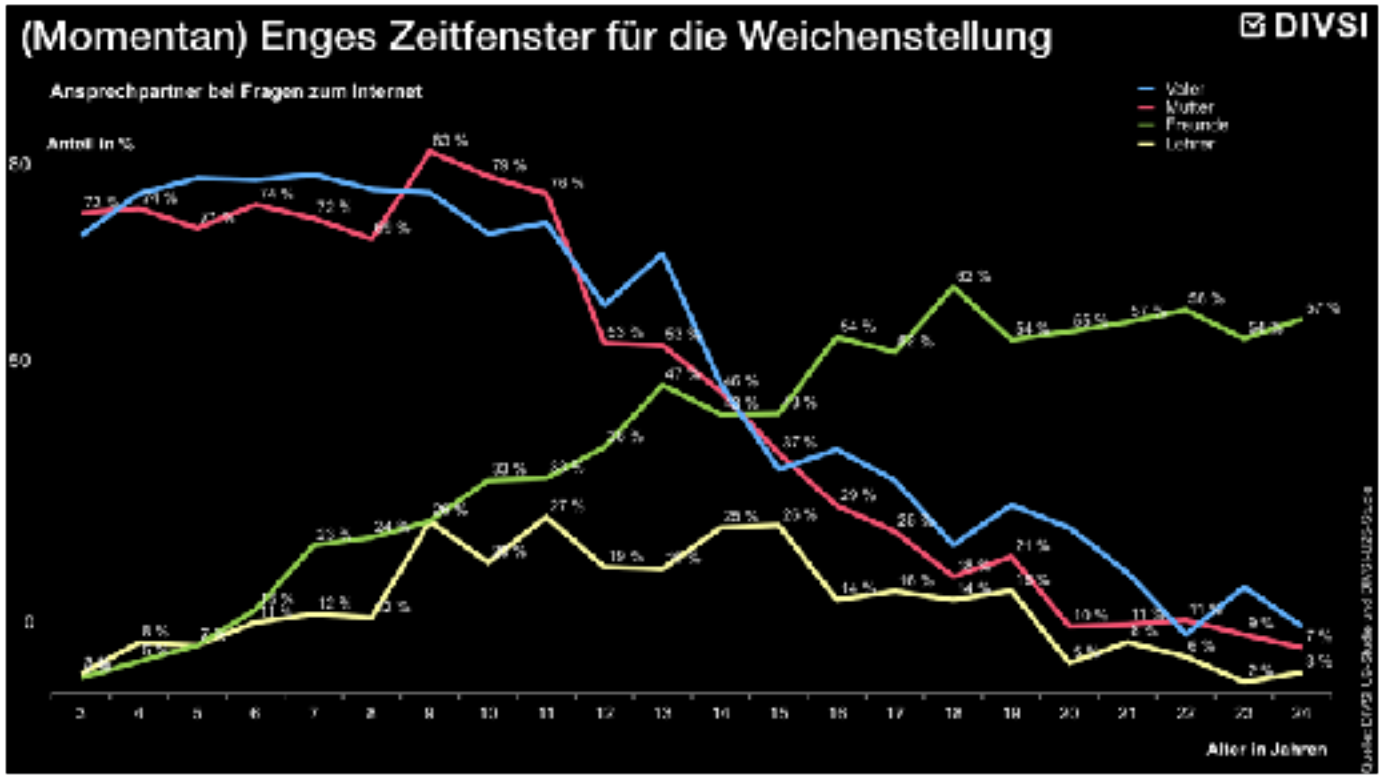
Nutzungsgewohnheiten und Einstellungen



Internet-Milieus der 14-24-jährigen (Quelle: DIVSI)

Medienbildung und aktive Medienarbeit an den Schulen sind mit dem Blick auf Chancengerechtigkeit notwendiger denn je.

Ansprechpartner bei Fragen zum Internet



Quelle: J. Schmölz, DIVSI. Vortrag im LI HH 2017

In der Schule, in Bildungseinrichtungen und vor allem zu Hause müssen diese Herausforderungen in Form eines offenen Dialogs begleitet werden.

Eckpfeiler der länderspezifischen schulischen Konzepte der Medienbildung: LKM-Papier und KMK-Strategien 2012/2016

Quelle: Länderkonferenz Medienbildung 2016

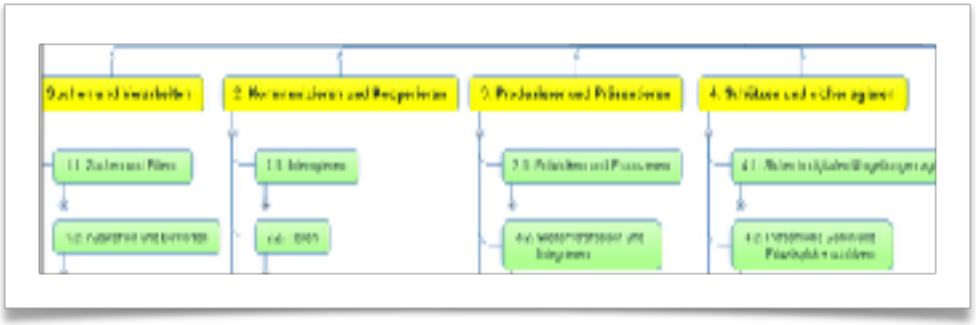
Kompetenzbereich: Mediengesellschaft

… Eigener Mediengebrauch

… Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien

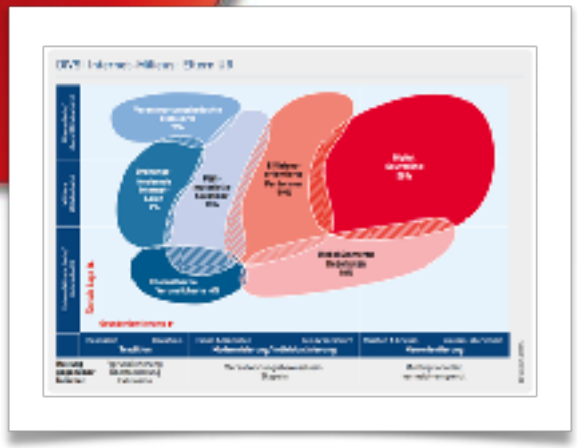
… Medien als Wirtschaftsfaktor

… Medien in Politik und Gesellschaft



Quelle: KMK-Kompetenzmodell 2016 aus: Strategie zur Bildung in der digitalen Welt

Ziele der Medienbildung: wider der digitalen Spaltung!



aktiv/
produzierend

„Ich hab` gerade ein neues Video mit Dir bei YouTube mit `nem coolen Song eingestellt!“

„Meine Lerngruppe hat gerade eigene Lernvideos mit lizenzfreier Software erstellt und dabei nur CC-Materialien benutzt!“

„Ich schau`mir ständig Clips ab 18 mit meiner kleinen Schwester an und ziehe mir Blockbuster von Tauschportalen runter!“

„Ich nutze gerne das Internet als Wissensquelle - überprüfe vor der Nutzung von Informationen aber die Webseiten z.B. durch Blick auf das Impressum.“

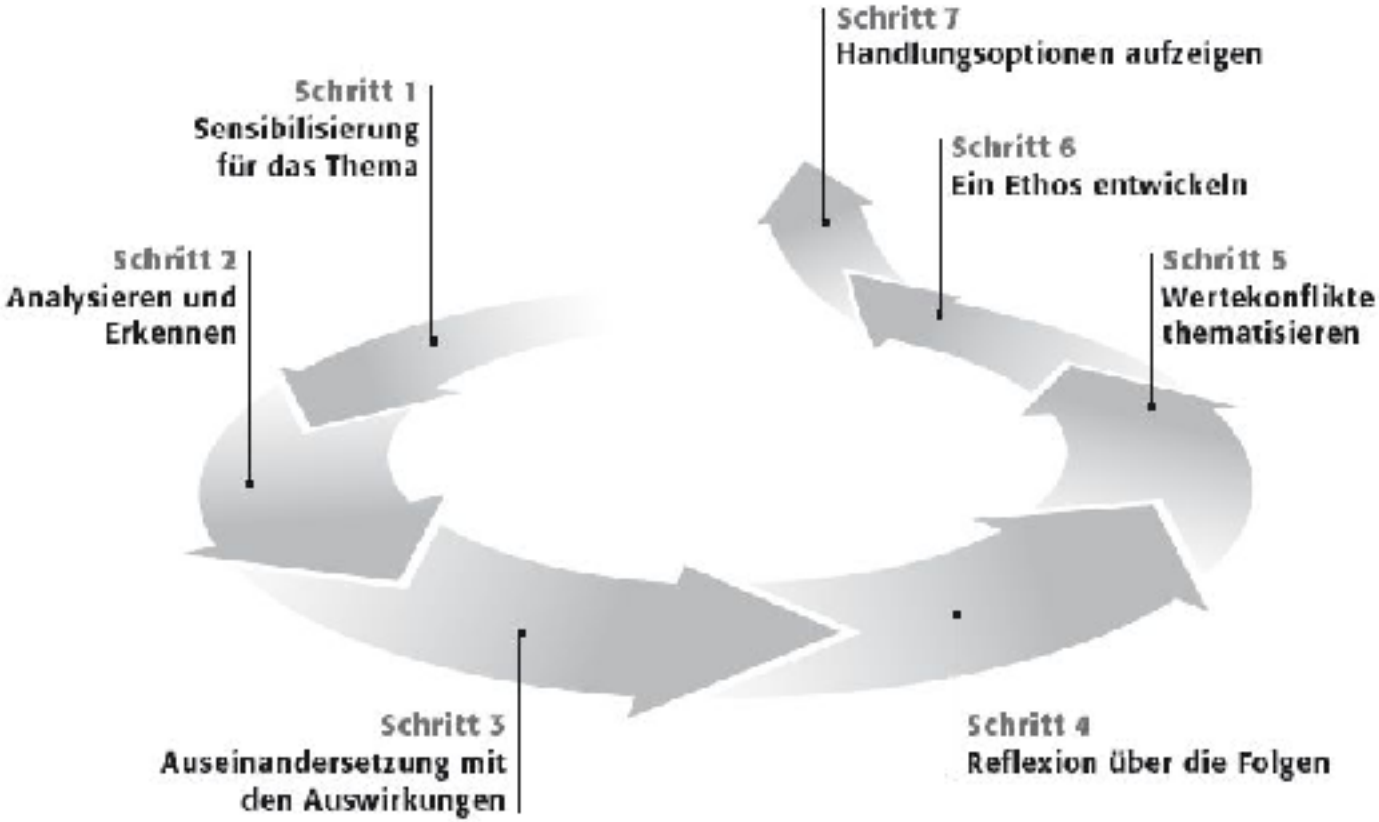
passiv/
konsumptiv

verantwortungslos/
unbedarft / ahnungslos

verantwortungsbewusst/
informiert/ kritisch-reflexiv

Hamburg

Aufbau medienpädagogischer Unterrichtsmodule
- in Anlehnung an die medienpädagogische Roadmap von klicksafe -



Quelle: klicksafe (Hrsg.): Ethik macht klick!

Hamburger Medienpass - Bestandteile

Flyer Englisch

Flyer Farsi

Flyer Russisch

Flyer Türkisch

Rund um die Spiele

Kann durch Modifikationen zu Online-Shooter werden!

Austausch mit sozialen Netzwerken

In-App-Käufe, Micropayments, Online-Kosten!

ausgefeiltes Levelsystem > exzessive Nutzung

Gewalt als einzige Form der Konfliktlösung

Ziele und Kompetenzerwartungen im Modul „Computerspiele

Die Schülerinnen und Schüler …

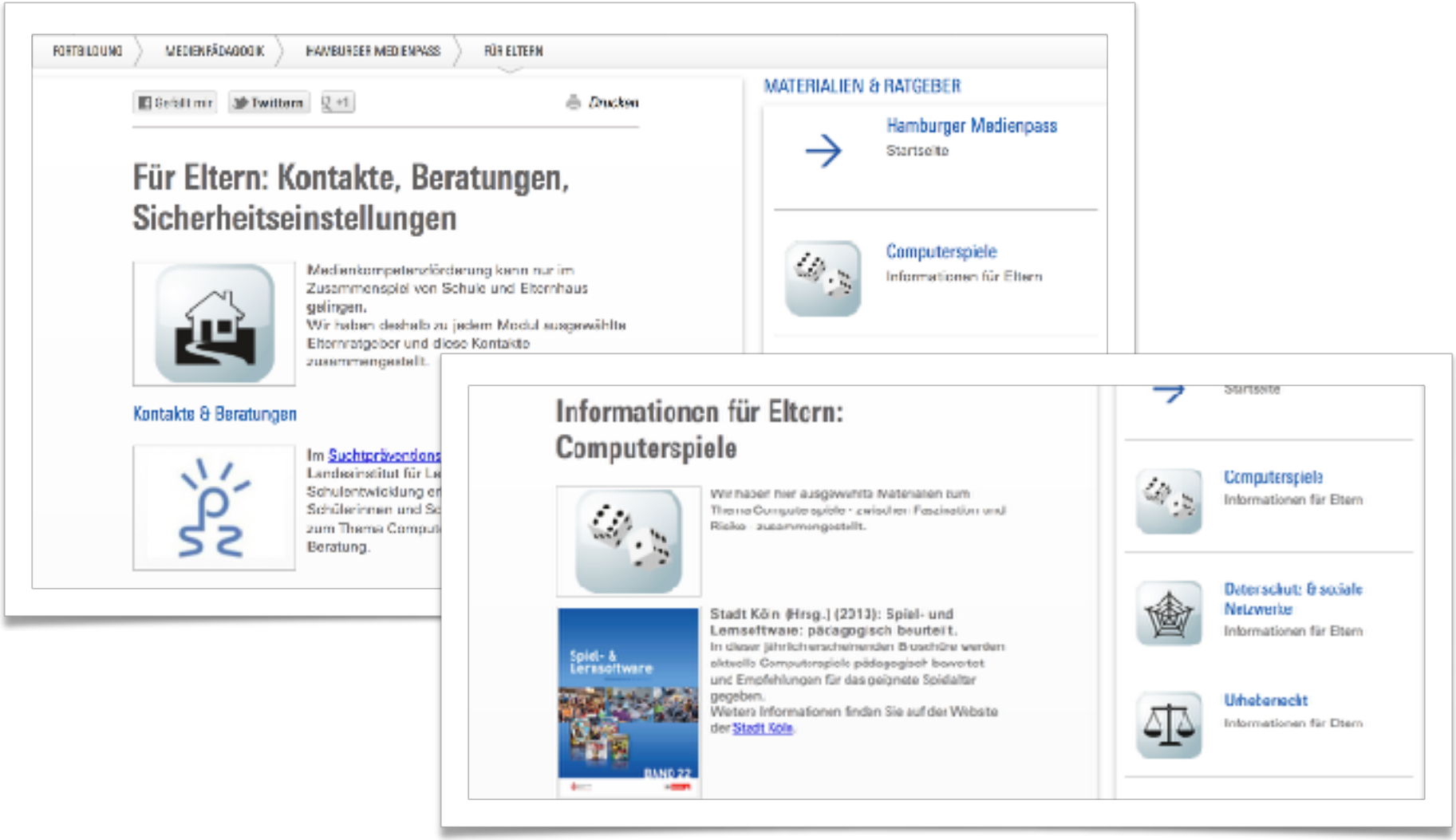
- vergleichen ihre **Spielgewohnheiten und Spielvorlieben** und erkennen die Folgen und **Gefahren von übermäßigem Spielkonsum**

- gewinnen eine Vorstellung von altersgemäßer Spieldauer und problematisieren den Sinn von **Spielzeitbegrenzungen**

- werden sich der **Bedeutung von Alterskennzeichnungen** bewusst und nehmen Aspekte medialer Gewalt war und wenden diese im Zusammenhang mit Alterskennzeichnungen an

- gewinnen Einsichten in **Bezahl- und Geschäftsmodelle** der Spielindustrie und werden für **Daten- und Kostenfallen** sensibilisiert

Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern



Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern

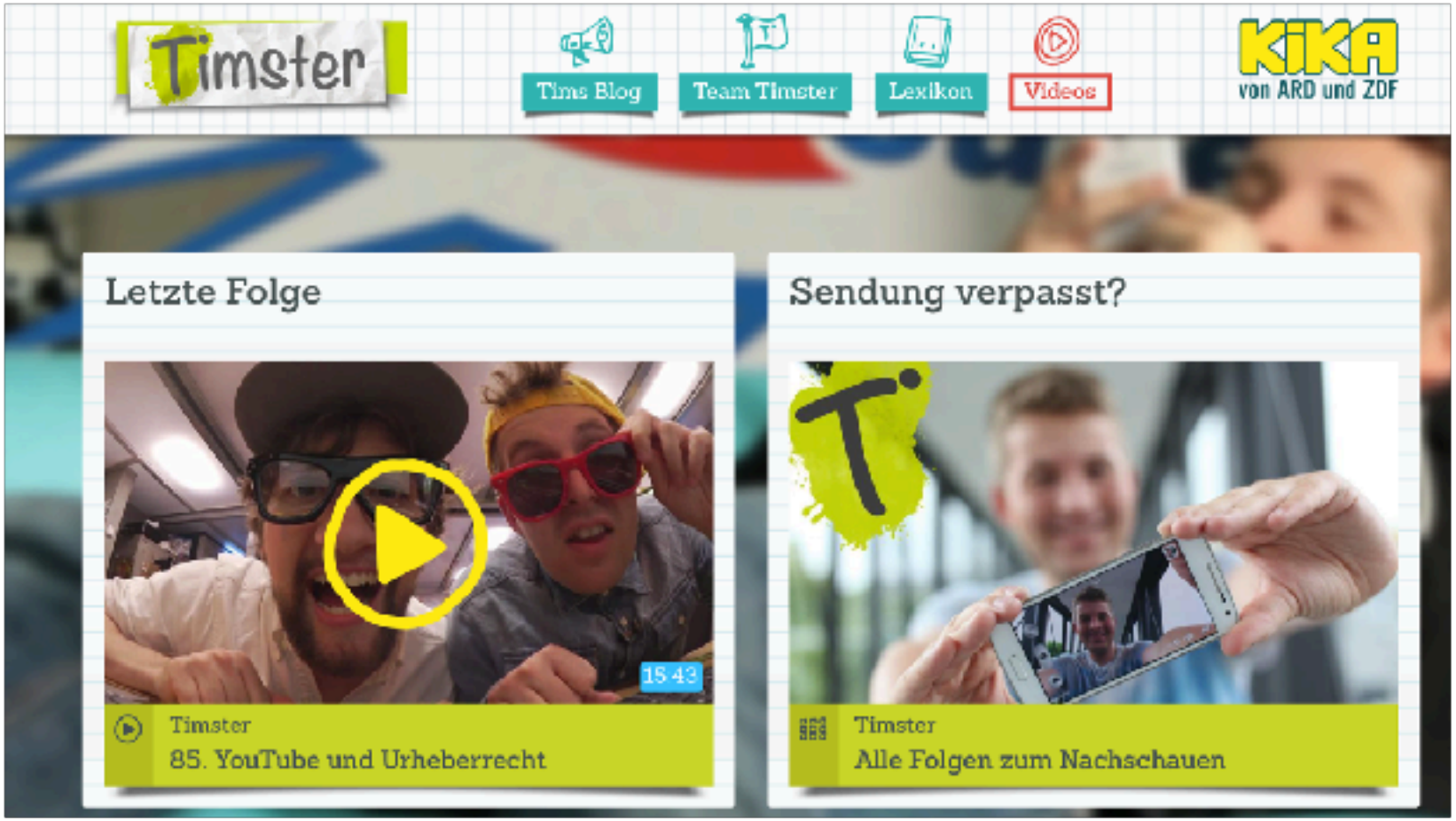
Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern

Alter

6 – 11 Jahre	12 – 14 Jahre	ab 15 Jahre
Sichere Startseiten, Kindersuchmaschinen und Kinderschutzsoftware Kinder suchen auf eigens für sie eingerichteten Nutzeroberflächen und in Kindersuchmaschinen.	**Filterung der „Erwachsenen"-Suchmaschinen** Ältere Kinder und Jugendliche benutzen allmählich Erwachsenensuchmaschinen. Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten wie z. B. pornografischen Bildern durch Voreinstellungen zur Filterung und Aufsicht durch Erwachsene gewährleisten.	**Nutzung der „Erwachsenen"-Suchmaschinen** Sicheres und selbstbestimmtes Suchen durch Such- und Bewertungskompetenz. Siehe auch AEIOU-Regel, S. 11

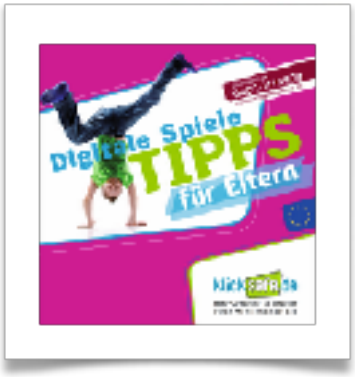
frag FINN.de
Gecheckt! Das Netz für Kids.

Handlungsmöglichkeiten und Unterstützung für Eltern



Top 10 - Tipps für Eltern rund um Computerspiele

(nach: klicksafe: Digitale Spiele. Tipps für Eltern)



1. Zeigen Sie Interesse und spielen Sie mit Ihrem Kind!
2. Beachten Sie Spiele auf mobilen Geräten!
3. Vereinbaren Sie Regeln, z.B. mit dem Mediennutzungsvertrag!
4. Achten Sie auf Alterskennzeichnungen!
5. Seien Sie Vorbild und bieten Sie Alternativen!
6. Sprechen Sie sich in der Eltern- und Nachbarschaft ab!
7. Orientieren Sie sich an Zeitvorgaben und Spielempfehlungen!
8. Handeln Sie bei Anzeichen von exzessivem Computerspielen!
9. Sensibilisieren Sie Ihr Kind für Kostenfallen!
10. Sensibilisieren Sie Ihr Kind für Datenfallen!

Tipps,Tricks für Jugendliche (und Erwachsene)

- möglichst selbstgewählte Fantasienamen für Dienste nutzen
- soziale Anwendungen von anderen Anwendungen im Netz trennen, d.h. jedem Dienst ein unterschiedliches Passwort zuordnen.
- Auf Datenbeschränkung, z.B. Kontaktdaten blocken, achten.
- Daumenregel beachten: „Wenn es nichts kostet, bezahlt man mit seinen Daten!“
- Auf Datensparsamkeit achten (= Minimalprinzip: nur Pflichtfelder mit “*“)
- Frage beantworten, ob man diese Daten in der Fußgängerzone aushängen würde
- Sichere Passwörter verwenden!

Quelle: Behörde für Gesundheit und Verbraucherschutz Hamburg 2016

Zum Ausklang: Googles Möglichkeiten

Angenommen, jemand möchte sich mit einem Geschäftspartner zum Essen treffen. Der Betreffende sucht online nach passenden Restaurants, schreibt anschließend eine E-Mail, und navigiert sich am Abend durch das Großstadtdickicht. Dabei schaut er sich im Zug noch ein paar Videos an.

Google kann all diese **Informationen verknüpfen** und herausfinden, was an jenem Tag passiert ist. Google kann zudem **Information mit der Vergangenheit abgleichen** und **Prognosen für die zukünftige Ereignisse erstellen.**

Google weiß dann, ob die Weinkarte in diesem Jahr erlesener ist als letztes Jahr, ob der Betreffende eher sozial auf- oder absteigt; welche Videos er zur Entspannung anschaut und mit welcher Wahrscheinlichkeit er wann wieder in Berlin sein wird.

… und bestellt eine Packung Aspirin bei der Apotheke über WhatsApp, was dann zwar zunächst Facebook weiß, aber …

Google und wir - ein Einbahnstraßen-Verhältnis?

1. Was denkt Google über mich?
Personenprofil jedes Nutzers wird erstellen: Alter, Geschlecht, Interessen. Auf dieser Seite kann jeder nachschauen und die Personalisierung noch persönlicher machen oder abschalten.

2. Wonach habe ich bei Google gesucht?
Google merkt sich jede Suchanfrage und außerdem jeden Click auf eine Werbeanzeige.

3. Wo habe ich mich aufgehalten?
Android-Smartphones übermitteln Positionsdaten. **Nutzer können ihr Bewegungsprofil jederzeit einsehen** … auch löschen – dann aber funktionieren Dienste, z.B. die Stauwarnung, weniger präzise.

4. Mit welchen Geräten nutze ich Google?
Google hält fest, mit welchen Geräten, IP-Adressen und von wo der Zugriff erfolgt: **hier verzeichnet**.

5. Welche Apps greifen auf meine Google-Daten zu?
Apps, denen man gestattet hat, auf die Daten von Google zuzugreifen, sind hier aufgelistet.

6. Nach welchen Videos habe ich bei Youtube gesucht?
… speichert Google auch, welche Suchanfragen Nutzer bei der Videoplattform „Youtube“ hinterlassen haben.

Quelle: http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/big-data-was-google-wirklich-weiss-13276871.html