

Zugangs- und Nutzungsmuster Jugendlicher

Kurzer Überblick

- Knapp die Hälfte aller Jugendlichen (10-21 Jahre) besitzt einen eigenen Computer; ¼ der Jugendlichen haben privat Zugang zu einem Computer; ¼ hat keine Möglichkeiten
- Dabei ist der Anteil der männlichen Jugendlichen höher. Im Alter von 14-16 Jahren ist die Computerzugang am ausgeprägtesten.
- Ca. ¼ der Jugendlichen beschäftigen sich nicht mit dem eigenen Computer, sondern haben im nahen Sozialumfeld Zugangsmöglichkeiten; insbesondere ist dies bei Mädchen festzustellen

Nutzungspräferenzen

- Das Computerspiel ist bei der Computernutzung von Jugendlichen ein wesentlicher Bestandteil.
- Der Online-Bereich, also das Internet, wird nur von jedem zehnten Jugendlichen intensiv genutzt.
- Unterschiede der Nutzungspräferenzen sind beim Geschlechter- und Altersvergleich festzustellen.
 - So sind weibliche User eher gebrauchorientiert, d. h. die Nutzung von Office-Anwendungen steht vor den Games; die männlichen User sind eher spielerisch und experimentell orientiert, d. h. sie favorisieren bei ihrer Nutzung Games
 - Bei beiden Geschlechtern ist zu beobachten, dass das spielerische, unterhaltungsorientierte Interesse der jüngeren Jugendlichen sich in ein stärkeres Interesse an funktionalen Anwendungen verwandelt

Stellenwert des Computers als Freizeitmedium

- Durch den eher praktisch und Nutzen orientierten Gebrauch der weiblichen User, messen diese, im Gegensatz zu den männlichen Usern, den Stellenwert des PC im Freizeitbereich eine geringere Bedeutung bei.
- Daher ist auch die höhere Stundenzahl der männlichen Jugendlichen bei der Nutzung (Ø 9,2 h in der Woche) zu erklären.

Profile jugendlicher Computeraneignung nach Geschlecht

	<i>Männlich</i>	<i>Weiblich</i>
Computerzugang		
Insgesamt	78 %	73%
Besitz	56%	42%
Nutzungspräferenzen		
	1. Spielprogramme	1. Office-Anwendungen
	2. Office-Anwendungen	2. Spielprogramme
	3. Lern- oder Musikprogramme	3. Lernprogramme
Stellenwert als Freizeitmedium		
Freizeitbeschäftigung	Höher: an 5. Position der Rangskala	Nicht unter den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen
als ein Lieblingshobby	25 %	4 %
Computernutzung		
	Spielerisch-experimentell	Gebrauchsorientiert
Kompetenz/ Nutzungsspektrum		
	43 % mittleres bzw. ausgeprägtes Nutzungsspektrum	31 % mittleres bzw. ausgeprägtes Nutzungsspektrum
Zeitlicher Umfang		
Wöchentlich im Durchschnitt	ca. 9,2 Std.	ca. 4,3 Std.
Sozialer Nutzungskontext		
Vermittlungsinstanzen	Bedeutung des Freundes sehr hoch	Vater und Familie
Computerverhalten	Peer-Group bezogen	Familiengebunden

(Schwab, J. & Stegmann, M., 1999, S. 90)

Typen der Computernutzung

Mit Hilfe der Feststellung von Nutzungshäufigkeit, Interesse am PC, Art des Gebrauchs und den Stellenwert eines PC lassen sich fünf Typen von Usern unterscheiden:

- PC-Freaks:
 - besitzen ein besonderes Expertenwissen
 - eine hohe Nutzungsintensität
 - hoher Freizeitstatus
 - hohe Einschätzung des eigenen PC
- Viel-User:
 - Nutzung und Zeitaufwand ähnlich hoch wie PC-Freaks
 - keine so große Bedeutung als Freizeitaktivität
 - betonen Wichtigkeit eines eigenen PC

- Durchschnitts-User:
 - nutzen den Computer ab und zu
 - zeitlich wenig intensiv
 - zählen den PC zu einer Freizeitaktivität unter vielen
 - besitzen oder haben privat Zugang zu einem Gerät
- Interessierte Nicht-User:
 - sind gegenüber dem PC aufgeschlossen
 - haben keine Möglichkeiten des Zugangs
 - wünschen sich einen eigenen PC
 - messen dem PC eine wichtige Bedeutung bei
- Computer-Distanzierte:
 - lehnen Computer bewusst ab
 - wenn, dann nutzen sie den PC nur selten, selbst wenn sie einen besitzen oder privat Zugang haben
 - wünschen sich keinen PC, finden ihn als unnötig

Wirkt sich die Annahme von verschiedenen virtuellen Identitäten nachteilig auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aus?

Virtuelle Identitäten im Chat

- Möglichkeiten der Selbstdarstellung im IRC: Nicknames; Wahl eines Channels (themenorientiert, privat, lokal, allgemein, Channel speziell zum Flirten); Selbstdarstellung in der Interaktion (kontinuierliche Großschreibung, Emoticons, Akronyme)
- Faszinierende Tendenzen: Freiwilligkeit, Komfort bei der Kontaktaufnahme, Aussehen verliert an Bedeutung, Kontrolle über den Grad der Selbstoffenbarung, Überspielung von Schwächen und Unsicherheiten

Virtuelle Identitäten in MUDs (Multi User Dungeon)

- Definition: MUDs sind textbasierte Spielprogramme. Es sind Aufgaben, Rätsel und Herausforderungen zu lösen. Dabei wird gegen andere und auch mit anderen Personen gespielt. Die Kommunikation im MUD ist dem Chat-Modus im Internet vergleichbar. Der Spieler gibt sich einen Namen und entwirft seine Rolle (Charaktere, Alter, Geschlecht). Der Einsteiger beginnt das Spiel als relativ unwichtige Charaktere (z.B.: Elfe, Zwerg, Dämon). Ist das MUD gelöst, bekommt der Spieler den Status des Magiers oder Wizards. Er hat damit das Privileg, Spielelemente anders zu gestalten.
- Web-Adressen: z.B. www.interplay.com oder www.mudconnect.com.

Auswirkungen bei der Annahme von virtuellen Identitäten auf das Individuum

- **Sherry Turkle**
 - das Rollenspiel ermöglicht es, das eigene Wesen, die eigene Identität und die eigenen Fähigkeiten zu reflektieren, Problemstellungen können durchgespielt werden und positive Anteile der Rolle können in die tatsächliche Identität integriert werden
 - Sind MUDs gut oder schlecht für das psychologische Wachstum? – Wenn man zu dem Spiel kommt mit einer Identität die gesund genug ist um an Beziehungen zu wachsen, können MUDs sehr gut sein. Wenn nicht, kann sich das nachteilig auswirken.
 - Besteht die Gefahr, daß Kinder auch im wirklichen Leben eine multiple Persönlichkeit entwickeln? – Nein. Eine tatsächliche multiple Persönlichkeit ist die Folge eines schweren Traumas. Eine multiple Persönlichkeit hat mit der Auflösung des Ichs zu tun. Das Gegenteil davon, was passiert, wenn sich die Kinder im Netz verschiedene Identitäten zulegen. Sie entwickeln bessere Beziehungen und erleben ein Mehr an Kommunikation mit mehreren Identitäten.

➤ **Kritische Sicht:**

- Befürchtung eines Prozeß der Auflösung einer Moral → Orientierungsverlust und Verunsicherung als Identitätsgefährdung
- Pseudo-Identitäten können kaum eine Antwort darauf geben, wer man ist (Opaschowski)

Macht das Internet unsere Kinder süchtig!

Zum Begriff „Internet-Sucht“

- Begriff erstmals vom New Yorker Psychiater Ivan Goldberg 1994 eingeführt
- Benennungen: Internet Addiction Disorder (IAD), Pathological Internet Use (PIU)
- ernsthaft untersucht wurde dieses Phänomen in der Wissenschaft noch kaum
- Internetsucht: Netzaktivitäten nehmen so stark Überhand, daß sie das Berufs- und Privatleben gefährden und die Betroffenen sowie deren Angehörige darunter leiden. (Döring)

Ausbreitung der Internetsucht

- es ist unbekannt wie groß das Problem tatsächlich ist
- Untersuchungen:
 - USA: Internet-Umfrage 1996 (Forschungsarbeit an der State University of New York) → 17% verbringen mehr als 40 Stunden im Netz
 - Studie der Universität von Pittsburgh → 400 Internetsüchtige
 - Deutschland: Online -Untersuchung der Münchner Ambulanz für Internet-Abhängige von November 1999 bis März 2000 (1000 ausgewertete Fragebögen) → 4,6% Süchtige
- Problem der Untersuchungen: Grundgesamtheit der Internet-Nutzer ist eine unbekannte Größe; Selbstselektion der Teilnehmer
- allgemeine Tendenz: Abgesehen von Einzelfällen, liegen keine Hinweise auf ein allgemeines Problem der Internetsucht vor
- gerade Neueinsteiger (auch Kinder) zeigen oft in der ersten Zeit Symptome einer „Internet-Sucht“ (Novitätseffekt). Meistens erlischt diese Faszination schon nach einigen Wochen.
- ob Internetsucht als ein abgrenzbares psychologisches Störungsbild anzusehen ist, ist noch unklar → so kann diese Sucht auch nur ein Symptom für andere oder tiefer liegende Probleme sein, die sich sonst anderweitig ein Ventil gesucht hätten.

Werden die Kinder und Jugendlichen im Internet mit Sex, Rassismus und Gewalt konfrontiert ?

Allgemeines:

- Jugendgefährdende Inhalte machen in Wahrheit nur einen kleinen Teil des Internets aus
- Definitive Aussagen über den Anteil inkriminierter Inhalte am Gesamtangebot des Internets können nicht gemacht werden → ihr Prozentsatz dürfte aber kaum mehr als 10% betragen

Sexualbezogene Inhalte

Verbreitung im Internet

- unterschiedliche Angaben (0,5%-3%; 1 Mio. Internetseiten) → keine definitive Aussage möglich
- Newsgroups: von 16.000 international propagierten Newsgroups, befassen sich 400 gelegentlich oder primär mit sexualbezogenen Themen → von den 400 enthalten 60 regelmäßig sexuelles Bildmaterial (das sind weit weniger als 1% der international relevanten Gruppen)

Auffinden von sexualbezogenen Inhalten

- um auf sexualbezogenen Inhalte zu stoßen, muß man gezielt suchen. Die Gefahr, im Internet rein zufällig über Kinderpornographie, rassistische Propaganda und dergleichen zu stolpern, ist vergleichsweise klein
- zweifellos werden neugierige Kinder, die sich mal ein Pornobild ansehen wollen, ein solches auch finden. Dies ist nicht schwierig, da die Anbieter alle erdenklichen einschlägigen Begriffe als Internet-Adressen haben eintragen lassen.
- allerdings können sich jugendgefährdende Inhalte auch hinter harmlos erscheinenden Adressen verbergen:
www.bambi.com und www.whitehouse.com führen direkt zu Pornoanbietern → suchen Kinder nach dem gleichnamigen Zeichentrick-Rehkitz oder nach Informationen über die amerikanische Regierung, können sie per Zufall auf einer dieser Seiten geführt werden;
- aufgelistete Newsgroups, die im Usenet alphabetisch geordnet sind, lassen sich durch gezielte Stichworteingabe problemlos finden

Auswirkungen

- bei Jugendlichen treffen pornographische Darstellungen auf eine noch suchende, nicht abgeschlossene und damit labile sexuelle Sozialisation
- Orientierungsstörungen
- Bedürfnis nach psychischer und physischer Beziehungsnähe kann destruiert werden
- Aversionen und Ekelgefühle
- Ängste und psychische Traumatisierung
- Alpträume, Schlafprobleme

Rechtsextremismus

Verbreitung im Internet

- rund 330 Internetseiten haben deutsche Rechtsextremisten Anfang 2000 ins Netz gestellt
- Rechtsextremistische Web-Seiten: z.B. Thule-Netz, Nationaler Widerstand, Nationaler Widerstand Baden-Württemberg, Stormfront, deutschsprachige Homepage „National Journal“, Nationaldemokratische Partei Deutschlands (NPD)
- Rechtsextremisten im Internet Relay Chat (IRC): z.B. Channels wie „Holocaust 2000“ oder „White Power“
- Rechtsextremisten in Newsgroups: z.B. „Revisionism“, „Skinheads“, „White Power“, „Survivalism“ oder „Radio.Pirate“
- Inhalte der Web-Seiten: aufwendige und attraktiv animierte Graphiken, Parolen, Aufrufe zu Haß und Diskriminierung, Aktivitäten, Emailadressen, Online-Versandhandel, Cartoons, Lieder, Dokumentarfilme, Spiele, Bilder, Symbole, Literatur (Hitler „Mein Kampf)

Zugang zu rechtsradikalen Web-Seiten

- Zugang ist für ungeübte Surfer problemlos und nicht zu unterschätzen: Populäre Suchmaschinen erlauben bei entsprechender Eingabe einen schnellen und direkten Zugang zu neonazistischen Web-Seiten, die für jeden Nutzer ohne besondere Vorkenntnisse, ein Passwort oder Login zugänglich sind. (Bsp.: Webverzeichnis Yahoo: unter dem Stichwort „revisionists“ wird eine eigene Kategorie mit strafbaren Angeboten von Holocaust-Leugnern geführt). Über Links auf einer Homepage, gelangt zu weiteren gesinnungsnahen Web-Seiten

Rechtsextremistische Web-Seiten – Eine Gefahr für die Kinder und Jugendlichen?

- es ist durchaus denkbar, dass ein Jugendlicher arglos Material solcher Seiten für seine Schularbeiten bemüht und dieses für wahr hält
- die Vermittlung von Macht und Exklusivität kann besonders für gesellschaftlich isolierte oder minderwertig föhlende, durchaus attraktiv sein. Hier sind Jugendliche oft besonders betroffen und empfänglich

- für unzufriedene, verunsicherte Jugendliche kann in diesem scheinbar befreienden und zugleich aggressiven Angebot eine Verführung bestehen (Gewalt-Verführung)

Gewaltdarstellungen und andere Geschmacklosigkeiten

Beispiele

➤ **Die “tasteless”-Seiten**

- “tasteless”-Inhalte werden aus unterschiedlichster Motivation eingespeist und sind in der Regel auf anonymen oder auch kommerziellen WWW-Seiten abrufbar
- es werden in erster Linie digitalisierte Videos und Bilder angeboten, die eine spezielle Form der Geschmacklosigkeit erfordern
- Inhalte: Kriegsbilder von verstümmelten Leichen; Originalphotos von Hinrichtungs- und Mordopfern aller Art; Röntgenaufnahmen, auf denen rektal eingeführte fremde Gegenstände zu sehen sind usw.

➤ **“The Anarchist Cookbook”**

- ausführlich werden dort Schritte erläutert, folgende Dinge zu erlernen oder herzustellen: z.B.: Anleitungen zum Bombenbau, Drogen, Stehlen, Hauseinbrüche
- auch für die problematische Suche nach verbotenen Chemikalien weiß das Cookbook Rat
- simple Beschaffung dieses Werkes: Werk wird bei entsprechender Sucheingabe unter den verschiedensten WWW-Adressen angeboten

➤ **Fotoreihe “grotesque”**

- Fotoreihe zeigt die Zerstückelung eines älteren, kräftigen Männerkörpers durch einen etwa 12jährigen, halbnackten Jungen
- Detailfotos vom abgesägten Kopf, in dessen Nase oder Mund ein Zeh oder ein Finger gesteckt wurden, sind mit zynischen Sprüchen kommentiert

Auswirkungen

- Darstellungen mit Hinrichtungscharakter wirken auf Kinder schockieren und angstaussend
- Möglichkeit der grausamen Tötung wird als Rache oder Haß-Freude vermittelt
- Traumatisierende Wirkung

Anwendung von Filter-Software als Schutz für die Kinder und Jugendlichen

Software-Filter

- z.B.: Surfwatch, Internetfilter, Cybersitter, CyberPatrol, NetNanny, Internetwatcher, Smartfilter
- mit diesen Programmen wird der Benutzer des Computers daran gehindert, Web-Sites, Newsgroups und ähnliche Quellen aufzurufen, die Erwachsenen vorbehalten sein soll.
- Erfasst werden können pornographische Bilder via Email, Anleitungen zum Bombenbasteln, Designerdrogen, Haßliteratur, Neonazi-Propaganda usw.

Wirksamkeit von Filtersoftware

- verschiedene Untersuchungen ergaben, daß die technischen Lösungen zur Filterung der Inhalte bisher keinen adäquaten Schutz bieten. Verfügbare Filterprogramme zeigen wenig Treffsicherheit und sind leicht manipulierbar. Im Ergebnis konnte keines der Produkte zufriedenstellen. Es werden auch zahllos völlig harmlose Inhalte gefiltert.
- diejenigen, die Straftaten begehen wollen, würden umgehend auf ein Vokabular ausweichen, das den Filtern entgeht. Beim Wörtchen “Sex” würde schon das Kürzel “sx” ausreichen, um durchzuschlüpfen

→ 100%ige Sicherheit kann nur eine Methode gewährleisten: Wenn die Eltern in den Onlinestunden ihrer Heranwachsenden ihnen Gesellschaft leisten und selbst aufpassen

Weitere Maßnahmen

- freiwillige Selbstverpflichtung von den Providern: z.B. Online-Dienst Fun Online (FOL), Service-Provider America Online (AOL)
- Internet-Initiativen: Childsaver, Cyber Angels, Cyberwatch, Initiative der Länder – jugendschutz.net

Das Hypertext-Prinzip und seine Bedeutung für das Lernen

Traditionelle Lehrmittel (Buch, Unterricht etc.) sind zwangsläufig linear angeordnet

Der Einsatz von Hypertext soll die Motivation der Schüler erhöhen und entdeckendes, selbstbestimmtes und selbstverantwortliches Lernen fördern

Ein gezielter Umgang mit hypermedialen Arbeitsumgebungen fördert (laut Studie) das Kombinations- und Abstraktionsvermögen.

In der Schule werden Hypertext-Angebote um instruktionale Komponenten erweitert (z.B. vordefinierte Pfade, Wissenstests, Verständnisfragen, Rückmeldungen)

Der Vergleich linearer Angebote und solcher mit Hypertext hat gezeigt: nach der traditionellen Methode lernt man mehr und in besserer Qualität; mit zunehmendem Vorwissen führt das Lernen mit inkohärentem Hypertext zu besseren Lernergebnissen

Auf Grund dieser Feststellung, könnte die Abfolge linear-nichtlinear den Lernerfolg erhöhen

Neue Chancen für das Lernen aus konstruktivistischer Sicht

Die konstruktivistische Lerntheorie geht davon aus, dass Wissen nicht einfach transportiert, sondern vielmehr individuell konstruiert wird

Die Erkenntnisse eines Individuums sind demnach individuelle Konstruktionen von Wirklichkeit auf der Basis subjektiver Entscheidungsstrukturen

Medien haben in einer konstruktivistischen Lerntheorie die Aufgabe, konstruierendes Handeln anzuregen (authentisch, komplex, interaktiv, multidimensional, pluralistisch, Möglichkeit zur eigenen Erfahrung)

Das Potential des Internet für das Lernen nach konstruktivistischen Prinzipien liegt in den Eigenschaften Vernetzung, Integration und Interaktivität

Idealvorstellungen zum neuen Lernen

➤ *Lernen als selbstgesteuerter Prozess*

Psychologen fordern, dass wir flexibel denken und uns ständig auf das Neue und Unbekannte einlassen: nur so können wir der wachsenden Wissenskluft nachkommen

Die „Lernende Gesellschaft“ bzw. eine „Kultur des Auseinandersetzens“ wird postuliert: ist der Wunsch nach einem selbständigen und lebenslangen Lernen jedoch wirklich „neu“

Wirklich „neu“ scheinen der offene Umgang, die bewusste individuelle Auseinandersetzung und die positive Wertung des Wortes Lernen zu sein

Politische Forderungen richten sich an das Bildungswesen: es soll Selbstverantwortung bzw. Selbststeuerung ermöglichen

➤ *Lernen im sozialen Kontext*

Lernen soll an bestimmte Situationen und Kontexte gebunden sein, was bedeutet, dass das Lernen in sinnhaften Bezügen hergestellt werden muss

Damit wird unterstellt, dass Lernen ein sozialer Prozess ist – entgegen der Befürchtung das Lernen mit den neuen Medien führe zu Vereinzelung und sozialer Isolierung

Lernsituationen müssen bestimmten Anforderungen genügen – sie zeichnen sich aus durch: ausreichend komplexe Ausgangsprobleme, Authentizität, Identifikationsangebote, Sinnbezug, Einnahme multipler Perspektiven sowie Möglichkeit zu Artikulation und Reflexion

Ziel ist die Befähigung zum kooperativen und kollaborativen Lernen

➤ *Kooperatives und kollaboratives Lernen*

Computergestützte Lernumgebungen mit kollaborativen Elementen sollen Kooperation als „Überlebensprinzip“ in den Köpfen der Schüler verankern: „Gibst Du mir geb‘ ich dir“ oder „Eine hand wäscht die andere“ (Schüler lernen neue Perspektiven kennen, tauschen Erfahrungen und Ansichten aus und tragen zu Lösungsversuchen komplexer Probleme bei)

Anzuzweifeln ist, ob eine steigende Vernetzung automatisch zu größerer Kooperation führt

➤ *Lernen soll Kreativität fördern und dabei unterhalten*

Traditioneller Unterricht drängt Schüler in eine passive Stellung, die Kreativität verhindert – so die Kritik der Konstruktivisten

Der schülerzentrierte Unterricht wird als aktiver Unterricht betrachtet: die Schüler diskutieren, debattieren, forschen und arbeiten in Projekten zusammen – so die Wunschvorstellung

Der Konstruktivist würde ein Schulkind nicht ein Spiel spielen lassen, sondern es bitten, selbst eines zu erfinden

Die Hoffnung dank neuer interaktiver und vernetzter Medien ist groß: der Lehrer wird zum Unterhalter und sorgt für Freude und Motivation im Lernprozess

Die wesentliche Verantwortung für den Lernprozess sieht der Konstruktivist gerne auf die Lernenden übertragen – bei Kindern ist dies sicher bedenklich

➤ *Die neue Rolle des Lehrers - motivieren und fördern*

Der Lehrer fungiert als Informationsquelle und Berater, außerdem fördert er den Lernprozess, indem er als technischer Berater in Sachen neue Medien fungiert

Lehrer sollen keine Anweisungen erteilen und sind keine Wissensvermittler – sie sollen soziales Lernen ermöglichen, indem sich die Lernenden ihr Wissen selber erarbeiten

Die Gefahr der Frustration bei den Schülern wird verharmlost, wenn man ihnen die volle Verantwortung für den Lernprozess überträgt

Realistisch aber schwer umzusetzen ist die Balance zwischen expliziter Instruktion durch den Lehrenden und konstruktiver Aktivität des Lernenden

Wissensexplosion und totale Kommunikation erfordern eine umfassende Medienkompetenz

Eine umfassende Medienkompetenz (auf alle Medien bezogen) wird gefordert und als die Schlüsselqualifikation der Wissensgesellschaft schlechthin behandelt.

Man spricht schon von der vierten Kulturtechnik neben Lesen, Schreiben und Rechnen: die Beherrschung der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien

Die Hoffnungen sind groß: die Beherrschung dieser Kulturtechnik verspricht mehr Aufklärung, Kreativität und Interaktion

➤ *Kognitive Dimension*

Bezieht sich auf Wissen, Verstehen und Analysieren im Zusammenhang mit Medien

Diese Dimension soll deutlich machen, dass Medienkompetenz als Grundlage Kenntnisse über Medien und Mediensysteme umfassen, dass man die in Medien verwendeten Symbole und Codierungen verstehen und entschlüsseln sollte und dass man auch analytisch Medien und ihre Inhalte betrachtet

➤ *Moralische Dimension*

Medien müssen auch unter ethischen Aspekten betrachtet und beurteilt werden

Dies setzt zwar die kognitive Dimension voraus, ergänzt diese aber um eine auf Menschenrechte oder allgemein geteilte Konventionen beruhende Perspektive

Sie sollte sich nicht nur auf Medieninhalte beziehen, sondern u.a. auch auf die Aspekte der Produktion von Medien (z.B. Umweltverträglichkeit), ihrer sozialen Verträglichkeit sowie auf die vermeintlichen Auswirkungen auf Kommunikation, Interaktion und Persönlichkeit.

➤ *Soziale Dimension*

Die Umsetzung der kognitiven und moralischen Dimension erfolgt im Raum des sozialen und politischen Handelns

Menschen sollten befähigt werden, ihre Rechte um Medien politisch zu vertreten und soziale Auswirkungen von Medien angemessen thematisieren zu können

➤ *Affektive Dimension*

Medien sollen auch die Funktion des Unterhaltens und Genießens vermitteln

Der angemessene Umgang ist ein wichtiger Aspekt der Mediennutzung

➤ *Ästhetische Dimension*

Diese Dimension sieht die Medien als Vermittler von Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten und betont dabei den kommunikationsästhetischen Aspekt

Medieninhalte wollen gestaltet werden und dazu benötigt man spezifische Fähigkeiten.

➤ *Handlungsdimension*

Mit Medien gestalten, sich ausdrücken, informieren oder auch nur experimentieren bestimmt die Handlungsdimension

Sie soll die Fähigkeit bezeichnen, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern selbst aktiv zu gestalten als auch sie überhaupt handhaben zu können

Die Zukunft der Bildung - ganzheitlich und solidarisierend?

Ist unser Lernziel schlicht und ergreifend das „Leben“ bzw. das „Lebensmanagement“ auf dem Wege zu einer (neuen) Balance zwischen Familie, Freizeit und Beruf?

Insbesondere wird eine Stärkung der Solidaritätsbereitschaft gefordert

Die Menschen in der künftig älter werdenden Gesellschaft, so heißt es, müssen mehr als bisher in der Lage sein, sich eigenständig soziale Netze aufzubauen

Drei Viertel der Jugendlichen sind heute der Auffassung, die Menschen sollten sich „gegenseitig mehr helfen“ und nicht alle sozialen Angelegenheiten dem Staat überlassen

Gefordert wird so eine ausgeprägte Hilfsbereitschaft als eine der wichtigsten Lebenskompetenzen der Zukunft, die von früher Kindheit an entwickelt werden muss

Mehr Bestand und Verlässlichkeit könnten Hilfsbereitschaft und Solidarisierung erst dann bekommen, wenn sie gesellschaftlich entsprechend anerkannt würden

LITERATUR

- AUFENANGER, S. (1998) Lernen mit den neuen Medien. Perspektiven für Erziehung und Unterricht. <http://nt2s.erzwiss.uni-hamburg.de/Personal/Aufenanger/aufenang.htm>
- DÖRING, N. (1999). Sozialpsychologie des Internet: Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe-Verlag für Psychologie
- GERDES, H. (1997-2000) Lernen mit Hypertext. http://www.psychologie.uni-bonn.de/allgm/mitarbei/privat/gerdes_h/hyper/Lernen.htm
- GRUHLER, A. (1998). Das Ende der „totalen“ Freiheit im Internet? - Die Auswirkungen inkriminierter Inhalte auf die Informationsgesellschaft. Marburg: Tectum Verlag
- HUSMANN, H. (1998). Chatten im Internet Relay Chat (IRC).München: KoPäd Verlag
- JAKUBOWSKI, A. (2000) Jugendarbeit mit dem Medium Internet <http://members.tripod.de/accuro/>
- KRÜGER, T. & FUNKE, J. (1998) Psychologie im Internet. Weinheim: Beltz Verlag
- NUNNENMACHER, S. (1997) Der Einsatz des Internet in der Schule. <http://home.t-online.de/home/nunnenmacher/>
- OPASCHOWSKI, H. (1999) Generation @. Hamburg: Mairs Geographischer Verlag
- ROSENTHAL, D. (1999).Internet – Schöne neue Welt?. Der Report über die unsichtbaren Risiken.2.Auflage. Zürich: Orell Füssli Verlag
- TAPSCOTT, D. (1998) Net Kids. Wiesbaden: Gabler