

*Dr. Iren Schulz*

**Posten – Liken – Teilen  
Informationsverhalten von Jugendlichen in  
digitalisierten Lebenswelten**

Was verstehen Heranwachsende unter Informationen und wo suchen sie danach? Welche Quellen erachten sie als vertrauenswürdig und welche Maßstäbe legen sie hierfür zugrunde? Und welche Herausforderungen bzw. Potenziale gehen damit einher, die es in Lernkontexten und Bildungsprozessen zu berücksichtigen gilt? Dieser Beitrag klärt zum Informationsbegriff von Jugendlichen auf, liefert Daten und Fakten zu aktuellen Studien und diskutiert Herausforderungen und Potenziale digitaler Medien für das Lernen in institutionalisierten Bildungskontexten.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 4–6*

*HS-Prof. Dr. Christian Aspalter*

**Aufklärung 2.0  
Aspekte einer Didaktik der Informations-  
kompetenz**

Wie verändern digitale Medien das Denken und Handeln der Menschen und wie verändern sie dadurch auch die Demokratie? Der Autor geht in seinem Beitrag der Frage nach, wie man die Erwachsenengeneration von Morgen (also unsere Schüler\*innen von Heute) auf die „Digitale Demokratie“ und auch das Bedrohungspotenzial vorbereiten kann. Was genau ist zu tun? Woran könnte man anknüpfen? Und welche ersten konkreten Konzepte für den Unterricht sind vorstellbar?

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 7–11*

*Jessica Wawrzyniak*

**Algorithmen, Clickbaiting und Filterblasen  
Die Schattenseiten der schnellen Informations-  
beschaffung**

Wenn wir uns in den Weiten des World Wide Webs bewegen, werden wir von Informationen überflutet. Auf beinahe jede Frage finden wir eine Antwort, zu jedem Sachverhalt eine Meinung und zu jeder Meinung Gleichgesinnte. Aber welche Risiken birgt diese Art der Informationsbeschaffung besonders für Kinder und Jugendliche? Die Autorin erläutert in ihrem Beitrag die Funktionsweisen von Such-Algorithmen, Clickbaiting und Filterblasen und fordert eine notwendige Auseinandersetzung im Bildungskontext.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 12–13*

*Philippe Wampfler*

**Instagram als Informationsmedium  
Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht**

Instagram ist inzwischen für Kinder und Jugendliche nach YouTube und WhatsApp die wichtigste digitale Plattform. Wie YouTube-Videos werden Instagram-Bilder zunehmend für die Darstellung und Aufnahme von Informationen verwendet. Dieser Beitrag zeigt, wie Instagram als Informationsmedium genutzt wird und leitet daraus Konsequenzen für den Unterricht ab.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 14–15*

*Dr. Elke Höfler*

**Zwischen Bravo und Brockhaus  
Zur Rolle der Influencer\*innen**

Für Jugendliche zählt YouTube zur Informations- und Unterhaltungsquelle Nummer 1. Sie sehen sich nicht nur unterhaltsame Videos an, sondern recherchieren auch Inhalte und Information. Einzelne YouTuber\*innen und deren Kanäle sind dabei zum fixen Lebensbestandteil der Jugendlichen geworden. Sie gelten als Vorbilder und Idole und wirken meinungsbildend. Dieser Umstand kann in der Schule fächerübergreifend und medienbildend genutzt werden.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 16–20*

*Prof. Dr. Thomas Strasser*

**Know your Meme  
Was steckt hinter dem Internetphänomen und wie  
kann man es im Unterricht verwenden?**

Der Autor klärt in seinem Beitrag über die verschiedenen Varianten von Memes auf und erläutert deren Bedeutung besonders für Jugendliche. Er plädiert dafür, Memes mehr als Teil der Jugendkultur und weniger als sprachlich minderwertigen Trend anzusehen. Als Teil des digitalen „Jugendsprech“ ließen sich damit im Unterricht starke motivationale Anker setzen.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 21–23*

*Prof. Dr. Katrin Schlör*

**InformationsBILDung  
Visuelle Kompetenz als Schlüsselqualifikation  
im Social Web**

Die Autorin erläutert in ihrem Beitrag die Wichtigkeit einer Bildpädagogik innerhalb des Bildungssystem, um der zunehmenden Visualisierung jugendlicher Alltagswelten, wie sie sich in Social Media zeigt, Rechnung zu tragen. Wenn diese Forderungen gelingen, besteht ein großes Potenzial, Heranwachsende konstruktiv in ihrer informellen – größtenteils bildbasierten – Informationspraxis zu begleiten.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 24–26*

*Uwe Klemm*

**„... da hilft ein Video oft mehr“  
Uwe Klemm im Gespräch mit Schüler\*innen der  
Oberstufe zu ihrem Informationsverhalten**

Nationale Studien zeigen zwangsläufig ein gemitteltes, abstraktes Bild des Informationsverhalten von Jugendlichen. Mindestens genauso interessant sind Selbstaussagen von Jugendlichen. Deshalb wurde hier ein Interview mit einigen Schüler\*innen der Oberstufe eines Jenaer Gymnasiums geführt. Aufschlussreich sind nicht nur die Selbstaussagen zu Informationsquellen, Einschätzungen zu deren Zuverlässigkeit etc., sondern auch die kritischen Reflexionen darüber, dass Schule oft nur unzureichend auf dieses veränderte Informationsverhalten reagiert.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 28–29*

*Kristin Narr, Janina Carmesin*

**Online-Kurs „Web-DaysMOOC“  
Ein informelles Lernangebot über Datenschutz und  
digitale Selbstbestimmung**

Tagtäglich nutzen wir digitale Programme und Anwendungen und hinterlassen dabei unsere ganz persönlichen Datenspuren, die verschlungene und undurchsichtige Wege im Internet zurücklegen. Die Autoren stellen in diesem Beitrag einen Online-Kurs vor, bei dem sich Jugendliche mit dieser abstrakten Thematik auseinandersetzen und damit ihren eigenen Weg für einen bewussteren und selbstbestimmteren Umgang mit ihren Daten finden können.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 30–31*

*Johanna Urban, Matthias Leichtfried*

**Das Projekt Digital Resistance  
Medienkritisches Bewusstsein und Medienproduktionskompetenz im Fokus**

Die Autoren stellen das Projekt Digital Resistance vor, bei dem sie sich gemeinsam mit Schüler\*innen und Lehrer\*innen mit dem Phänomen „Fake News“ beschäftigen. Im Vordergrund steht dabei die Förderung von Medien- und Informationskompetenz, aber auch eines demokratischen Diskurses online. Die Auseinandersetzung mit Falschmeldungen ist, so die Autoren, ein guter Ansatzpunkt ist, um letztendlich auch demokratische Partizipation – jenseits von Algorithmen und Echokammern – zu fördern.

*Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 32–35*

*Björn Friedrich*

**Blinde Kuh, Kabu & Co.  
Kindgerechte Online-Informationsangebote**

Informationskompetenz muss erst ausgebildet werden muss, da in jungen Jahren selbstverständlich noch keine umfassende Reflexion der zahlreichen zur Verfügung stehenden Inhalte stattfinden kann. Die Qualität der Angebote, die Kindern und Jugendlichen online zur Verfügung stehen, bedarf allerdings einer gründlichen Prüfung. Der Autor stellt in seinem Beitrag digitale Informationsangeboten vor, also Websites und Apps, die kindgerecht und empfehlenswert sind.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 36–37*

*Fabian Karg, Stephanie Wössner*

**„Was machst du da eigentlich?“  
Wie wir uns informieren können über digitale Spielwelten unserer Kinder**

Wie informieren sich Kinder und Jugendliche über digitale Spielwelten, wie tun es Erwachsene? Wie lassen sich Diskrepanzen in der Rezeption von digitalen Spielen oder sozialen Plattformen zwischen jüngeren und älteren Menschen vermeiden? Diesen Fragen gehen die Autoren in ihrem Beitrag nach.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 38–39*

*Andreas Langer, Kathrin Reckling-Freitag*

**Erwischt: Fake News!**

**Jugendliche als FakeHunter in Bibliotheken unterwegs**

Die Autoren stellen in ihrem Beitrag – nach einer Erläuterung des Begriff „Fake News“ – das Planspiel „Die Fake-Hunter“ vor, das Jugendliche für Fake News sensibilisieren soll. Schüler\*innen ab der 8. Klasse werden dabei an Methoden herangeführt, mithilfe derer sie absichtlich verbreitete Fehlinformationen erkennen können. In dem Planspiel werden sie zu Mitarbeitern einer Faktenchecker-Detektei, die von einem Zeitungsverlag den Auftrag erhält, ein zweifelhaftes NewsPortal zu untersuchen.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 40–41*

*Prof. Dr.-Ing. Jana Dittmann, Stefan Kiltz*

**Security-by-Design meets Sustainability**

**Ein Kompass für Digitale Selbstbestimmung mit Nachhaltigkeit**

Die erfolgreiche Umsetzung der Digitalisierung im Schulbereich gelingt nur, wenn IT-Sicherheit und Datenschutz von Anfang an eine zentrale Stellung inne haben und den Entwurfs- und Umsetzungsprozess begleiten. Zu diesem Zwecke wurde der Security-by-Design Kompass „Hilf Dir selbst – digitale Selbstverteidigung 4.0“ erarbeitet, den die Autoren in ihrem Beitrag vorstellen. Er soll eine Orientierung dazu gegeben werden, wie sich die Digitalisierung souverän und sicher gestalten lässt.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 40–43*

*Kim Beck*

**„Das weiß ich von YouTube?“**

**YouTube als Informationsplattform**

Die Relevanz von YouTube für Jugendliche und die Jugendkultur steigt von Jahr zu Jahr, nur der Messenger-Dienst WhatsApp wird noch häufiger genutzt. In diesem Beitrag wird beleuchtet, wie Jugendliche YouTube nutzen, welche Rolle die Plattform bei der Informationsbeschaffung spielt und wie YouTube auch in schulischen Kontexten sinnvoll eingesetzt werden kann.

*Computer+Unterricht 29 (2019), Heft 116, S. 44–46*