

Sonja Ganguin

Medien in der Kindheit. Zur Rolle und Bedeutung von Medien im Alltag von Kindern

Die Autorin gibt Einblicke in die mediale Alltagswelt von Kindern und beschreibt, welche Medien und welche Medieninhalte von Kindern bevorzugt genutzt werden. Im Zentrum des Artikels stehen die Medien Fernsehen und Computerspiele, die beide für Kinder von herausragender Bedeutung sind. Die Autorin macht insbesondere deutlich, welche kindlichen Bedürfnisse die Auswahl und Nutzung der Medien beeinflussen. Empirische Daten zur Medienausstattung und -nutzung ergänzen den Artikel.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 6–10.

Ulrike Wagner

**Jugend und Medien.
Auf der Suche nach der eigenen Identität**

Jugendliche nutzen die vielfältigen, ihnen heute zur Verfügung stehenden Medien ausgiebig und verfolgen sie interessierende Themen über verschiedene Medienformen hinweg. Die Autorin stellt in ihrem Artikel zwei Bereiche des Medienangebots heraus, die für Jugendliche besondere Bedeutung haben: Soziale Netzwerkdienste und Computerspiele. Sie zeigt, wie Heranwachsende diese Medien für jugendspezifische Aufgaben nutzen wie der Arbeit an der eigenen Identität sowie dem Streben nach Autonomie und Kompetenzerleben.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 11–15.

Michael Gurt, Rudolf Kammerl und Isabell Rausch-Jaromlimek zu Fernsehen, Computer und Internet

Medien im Alltag von Familien. Elternfragen zur Medienerziehung an Expertinnen und Experten

Drei Expertinnen und Experte aus unterschiedlichen Bereichen wurden dazu befragt, wo Eltern in Bezug auf die Mediennutzung ihrer Kinder Orientierung brauchen. Zu den Themen Fernsehen, Computerspiele und Internet geben die Fachleute einen knappen Überblick zu Potenzialen, aber auch zu Risiken der Nutzung des jeweiligen Mediums.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 16–19.

Wolf-Rüdiger Wagner

**Der andere Blick auf Medien.
Ethnologische Perspektiven zum Thema Medienalltag**

Der Autor macht an Beispielen deutlich, dass die Nutzung von Medien auch stark von kulturellen und sozialen Traditionen und damit verbundenen kommunikativen Bedürfnissen geprägt ist. Die im Artikel skizzierte medienethnologische Perspektive erweitert den Blick auf die Alltagsnutzung von Medien, der oft allein von den eigenen „Medienkonzepten“, von den eigenen Vorstellungen über eine angemessene Mediennutzung geprägt ist.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 20–21.

Christine Feil

**Wissenserwerb online.
Rechercheinteressen und Suchstrategien von Kindern**

Die Autorin gibt Informationen zur Internetnutzung von Kindern. Neben dem Spielen nutzen Kinder das Internet mit zunehmendem Alter vor allem zur Informationsrecherche, insbesondere für schulische Aufgaben. Dabei nutzen sie in erster Linie „Google“, teilweise auch spezielle Kindersuchmaschinen, mit teils noch nicht ausreichend an das Medium angepassten Suchstrategien. Die Auswertung der – teilweise für Kinder inhaltlich schwer erschließbaren – Suchergebnisse ist für Kinder nicht einfach; hier benötigen sie Begleitung durch Erwachsene.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 22–25.

Michael Gurt

**Star Wars – eine multimediale Vermarktungsspirale.
Medienkonvergenz und Mehrfachvermarktung am Beispiel einer Science-Fiction-Welt**

Der Artikel beschreibt am Beispiel des Star-Wars-Universums, wie heutige Medienprodukte Kindern oft in Form umfangreicher kommerzieller Multimediawelten begegnen: Zu den Filmen existieren u. a. Computerspiele, Alltagsprodukte, Lego-Sets und Sammelkarten, mittels derer Kinder in ihre Lieblingswelten eintauchen können. Der Besitz entsprechender Produkte und der Austausch darüber mit Gleichaltrigen kann das Gruppenzugehörigkeitsgefühl von Kindern stärken, birgt jedoch auch die Gefahr von Ausgrenzung.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 26–28.

Susanne Eggert, Elisabeth Jächlin-Kreis, Kai Hanke und Stefanie Krauel

**Was tun, wenn mein Kind auf Facebook will?
Communitys für Kinder**

Die Autoren stellen verschiedene Online-Communities für Kinder vor, in denen Kinder in einem sicheren Rahmen Erfahrungen mit Sozialen Netzwerken sammeln und auch selbst aktiv werden können. Bei Knipsclub etwa stehen selbst erstellte Fotos im Mittelpunkt, bei Clipklapp Videos. Im Seitenstark-Chat dagegen können Kinder mit Gleichaltrigen chatten. Weitere Kinder-Communities wenden sich z. B. speziell an Mädchen oder bieten die Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 29–33.

Jan-Hinrik Schmidt

Vernetzte Öffentlichkeiten. Kommunikation, Interaktion und Identitätsarbeit auf Netzwerkplattformen

Der Autor nimmt die von Jugendlichen breit genutzten Netzwerkplattformen unter die Lupe. Er stellt die Funktionen solcher Plattformen vor und zeigt, wie diese von den Jugendlichen für die Arbeit an der eignen Identität auf unterschiedlichen Ebenen genutzt werden. In der Kommunikation über solche Plattformen entsteht eine neue Form von Öffentlichkeit, eine „persönliche Öffentlichkeit“. Diese Art der Öffentlichkeit wie auch Datenschutzaspekte bergen auch neue medienpädagogische Herausforderungen.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 34–36.

Peter Gerlicher und Mareike Schemmerling

**Wenn aus Spaß Ernst wird ...
Jugendliche und ihre Perspektive auf Online-Konflikte**

Der Artikel stellt die Ergebnisse einer Studie zu Konflikten in Sozialen Netzwerken vor, die insbesondere die Perspektive von Jugendlichen darauf beleuchtet. Es zeigte sich, dass Jugendliche solche Konflikte durchaus differenziert sehen und ein ganzes Spektrum von Konfliktformen unterscheiden, das von nicht ernst gemeinten „Spaß-Streits“ bis zu Mobbing reicht. Der Artikel schlägt Wege vor, wie man auf der Basis der Perspektive der Jugendlichen das Thema Online-Konflikte in der pädagogischen Arbeit aufgreifen kann.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 37–39.

Inga Borchard und Peter Martin Thomas

**Sehlfilfe im Universium
der sozio-ökonomischen Vielfalt.
Das SINUS-Lebensweltmodell der 14- bis 17-Jährigen
und die Spezifika des Medienhandelns Jugendlicher**

Die Autoren skizzieren in ihrem Artikel die Ergebnisse der SINUS-Jugendstudie 2012. In dieser Studie wurden 7 Lebenswelten heutiger Jugendlicher identifiziert. Diese Perspektive ermöglicht auch interessante Einblicke in die Mediennutzung Jugendlicher und insbesondere spezieller Gruppen von Jugendlichen. Die Potenziale jugendkulturell geprägter Mediennutzung machen die Autoren am Beispiel der Skaterszene deutlich.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 40–43.

Nicola Döring

**„bist du daaaa sims mir oke“.
Funktionen und sprachliche Besonderheiten
von Handy-Kurzmitteilungen**

Die Autorin zeigt, wie und warum Jugendliche SMS-Mitteilungen zur Kommunikation untereinander nutzen. Sie beschreibt Funktionen und Inhalte dieser Mitteilungen, mit denen Jugendliche ihren Alltag organisieren, Beziehungen pflegen und auch ihre Identität konstruieren. Der kurzen Form, aber auch dem informellen Charakter der Kommunikation sind verschiedene Besonderheiten der SMS-Sprache geschuldet, z. B. Abkürzungen, mündliche Redewendungen, Kürzel für Gefühlsäußerungen.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 44–46.

Anja Hartung

**Musik als Begleiter des Alltags.
Funktionen von Musik im Alltag Heranwachsender**

Die Autorin gibt einen Überblick zu den Ergebnissen einer Studie, in der das Musikhören im Alltag Jugendlicher im Zentrum stand. Es zeigte sich, dass Musik und Musikhören für Heranwachsende vielfältige Funktionen hat. Diese reichen von einer Strukturierung des Alltags über ein Ausleben von Gefühlslagen durch Musik bis zur Unterstützung der Identitätsarbeit.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 47–49.

Chris und Daniel Seitz

**Musik machen in und mit digitalen Medien.
Anregungen für die musikalische Medienarbeit
mit Kindern und Jugendlichen**

Die Autoren haben Anregungen zu neuen Entwicklungen im Feld „Musik und digitale Medien“ zusammengestellt: Mit entsprechenden Apps werden aus Tablet-PCs oder Smartphones vielfältige Musikinstrumente oder digitale Tonstudios; eine Auswahl von auch für Einsteiger geeigneten Tools findet sich im Artikel. Auch im Web 2.0 finden Musikinteressierte neue Möglichkeiten: Plattformen zum Austausch von und über Musik oder neue Formen der Vermittlung von Wissen über Musik.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 50 –51.

Eike Rösch

**Medienproduktion ist Arbeit an Inhalten.
Aufbau und Durchführung von Medienprojekten
mit Jugendlichen**

Der Autor beschreibt am Beispiel eines Videoprojektes exemplarisch den Ablauf einer Medienproduktion mit Jugendlichen. Im Zentrum stehen dabei jedoch nicht die technischen Abläufe, sondern die Prozesse während der Arbeit an den Inhalten. Dabei macht er in jeder Phase deutlich, was hier für die Jugendlichen besonders wichtig ist. Ergänzt wird der Artikel durch eine Linksammlung mit für die aktive Medienarbeit hilfreichen Seiten.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 52–53.

Björn Friedrich

**Datenschutz, Cybermobbing & Co.
in der pädagogischen Arbeit aufgreifen.
Projektarbeit zur Förderung
jugendlicher Internetkompetenz**

Der Autor beschreibt verschiedene Veranstaltungsformen von medien+bildung.com, in denen es um Jugendliche und Internet geht. Zentral sind dabei Projektstage mit Schülerinnen und Schüler, für die fünf Themenschwerpunkte möglich sind. Bei den vorgestellten Ansätzen geht es nicht darum, die Jugendlichen über die Gefahren des Netzes zu belehren, sondern mit ihnen gemeinsam Einsichten und Regeln für die alltägliche Mediennutzung zu erarbeiten.

Computer+Unterricht 22 (2012), Heft 88, S. 54–55.