

Name, Vorname: Breitfeld, Wieland

Arbeitsblatt zum Thema: Medienkompetenz (es reichen Stichpunkte!)

1. Erklären Sie kurz, was unter der „normativen Komponente“ des Begriffs verstanden wird.

Der Begriff ist auf zwei Arten Normativ. Zum einen setzt der Begriff der Medienkompetenz konkrete Ziele, zum anderen kann man aber nur von Medienkompetenz sprechen, wenn man ein gewisses Maß an kompetenter Nutzung vorweisen kann. Jemand, der keine Medien nutzt, hat keine Medienkompetenz.

2. Illustrieren Sie anhand eines selbst gewählten Beispiels der Social-Media-Nutzung die vier Dimensionen der Medienkompetenz von Baacke (Bielefelder Medienkompetenz-Modell).

Beispiel: Instagram

1. Mediennutzung

Ich muss wissen, wie man die App verwendet, dass man durch das Scrollen nach unten die nächsten Inhalte angezeigt bekommt und muss verstehen, welche Art von Inhalten ich angeboten bekomme und welche Teile Inhalt, welche Beschreibung und welche UI sind.

2. Medienkunde

Ich muss wissen, wer die Personen sind, die die Inhalte, die ich sehe, produzieren und hochladen. Sind es Freunde oder Fremde? Und abhängig davon: Wie ist es angemessen, auf die Inhalte z.B. in Kommentaren zu reagieren. Ich muss lernen einzuschätzen, wann es sich bei einem Inhalt um eine bezahlte Promotion handelt/handeln könnte.

3. Mediengestaltung

Ich muss wissen, wie ich eigene Inhalte erstellen und hochladen kann, und wie ich die zur Verfügung stehenden Mittel zum Bearbeiten der Inhalte nutze. Ich muss wissen, welche Inhalte ich verwenden und hochladen darf.

4. Medienkritik

Ich muss lernen, einzuschätzen, welche Motivation hinter einem geteilten Inhalt steht. Ich muss Inhalte erkennen können, die eventuell nur auf maximale Reichweite oder Interaktion ausgelegt sind, oder solche, die versuchen mich zu manipulieren.

3. Worin bestehen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem Medienkompetenz-Modell von Baacke und dem Medienkompetenz-Modell von Groeben?

Beide Modelle beschäftigen sich mit dem reinen Verstehen des Mediums. Doch das Medien-Kompetenzmodell nach Groeben geht noch weiter und untersucht auch noch die Auswirkungen auf und die internen Prozesse im Menschen selbst. Beispielsweise wird hier eine Dimension daraus abgebildet, sich selbst von zu viel Mediennutzung selbstständig fernzuhalten.

4. Nennen Sie mindestens drei typische Forschungsfragen bzw. -themen, die im Bereich der Medienkompetenz empirische untersucht werden/wurden.

- Es wurde untersucht, ob jugendliche "Heavy-User" kompetenter mit neuen Medien umgehen

- Es wurde untersucht, welche Medienkompetenzen erforderlich sind, damit Leserinnen und Leser Wirtschaftsjournalismus verstehen
- Es wurde untersucht, inwiefern Schulung der Medienkompetenz dazu führen kann, dass Jugendliche überschlanke Models nicht als Rollenvorbild ansehen

5. Bitte geben Sie nachfolgend an (Kreuzchen bzw. x in jeder Spalte setzen), wie sehr Sie den jeweiligen Aussagen zum Thema Medienkompetenz auf Basis der Informationen aus dem Text und Ihres allgemeinen Medienwissens zustimmen.

	gar nicht				voll und ganz
Medienkompetenz entwickelt sich automatisch durch häufige Mediennutzung.			x		
Die Medienkompetenz von Kindern lässt sich durch gezielte Trainings verbessern.					x
Dass Erwachsene auf Fake-News hereinfliegen, liegt hauptsächlich an mangelnder Medienkompetenz.			x		
Medienkompetenz sollte heutzutage ein verpflichtendes Schulfach sein.					x
Jugendliche haben typischerweise eine höhere Medienkompetenz als Ihre Eltern.		x			
Medienkompetenz ist im engeren Sinne keine eigene Kompetenz, sondern nur eine Kombination aus anderen Fähigkeiten.					x
Menschen nutzen viele Medien, ohne ausreichend darüber zu wissen.					x
Für die meisten Berufe ist ein Mindestmaß an Medienkompetenz eine wichtige Voraussetzung.					x
Medienkompetenz ist ein „Buzzword“ von Pädagogen und Politikern.			x		
Influencer*innen nutzen oft die mangelnde Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen für versteckte Werbebotschaften.					x
Die Dimension „Medienbezogene Kritikfähigkeit“ ist angesichts der immer dämlicheren Medieninhalte offensichtlich sehr gering ausgeprägt.		x			
Die Dimension „Medienbezogene Genussfähigkeit“ ist sehr stark von der Persönlichkeit der jeweiligen Nutzer*in abhängig.				x	

6. Da Kinder noch nicht über eine voll ausgeprägte Medienkompetenz verfügen, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, die Eignung von Medienprodukten zu kennzeichnen. Bei Computerspielen kommt dafür in Deutschland System von Altersbegrenzungen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zum Einsatz (Negativprädikatisierung), während z.B. in Österreich ein System der Empfehlung (BuPP) besonders geeigneter Spieler verwendet wird (Positivprädikatisierung). Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile beider Systeme und entscheiden Sie sich, welches davon aus Ihrer Sicht besser ist!

Ich kann hier keine eindeutige Einschätzung treffen. Prinzipiell muss ich sagen, dass ich das System der Empfehlung besser finde, wenn Eltern nach einem geeigneten Spiel für ihr Kind suchen. Hier kann das gezielte Hinweisen auf Spiele den Eltern die Aufgabe abnehmen, einzuschätzen, wie förderlich das Spiel für ihr Kind sein wird. Allerdings sehe ich hier für die Praxis erhebliche Nachteile. Das System der USK kann jedem Spiel eine Alterseinschätzung zuweisen. Das heißt, jedes Spiel ist eindeutig gekennzeichnet. Es erscheint mir aber unmöglich, für jedes Spiel auf dem Markt einen Platz in der Rangliste der zu empfehlenden Spiele anzufertigen. Rein von der Logistik her sehe ich das System der USK deshalb als das bessere an. Das bedeutet allerdings nicht, dass es ohne Fehler oder Kritik ist. Es ist nämlich oftmals missverständlich, was die Altersempfehlungen bedeuten. Bei traditionellem Spielzeug sind Altersempfehlungen meistens als absolute Schranken zu verstehen, da

das Spielzeug dem Kind sonst keinen Spaß mehr machen wird. Dies führt bei Eltern oft zu Verwirrung, wenn Ihr Kind sie bittet ihn ein Spiel zu kaufen, das beispielsweise ab 0 Jahren freigegeben ist. Es fehlt oftmals seitens der Eltern das Verständnis, und seitens der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle die Kommunikation darüber, dass die Einschätzungen lediglich eine Aussage darüber treffen, ob ein Kind dieses Alters ein Spiel spielen kann, ohne in seiner Entwicklung beeinträchtigt zu werden. Dies funktioniert allerdings auch andersherum. Viele Rätselspiele sind ab 0 Jahren freigegeben, dies bedeutet aber natürlich nicht, dass ein Kind in diesem Alter dieses Spiel beherrschen kann. Es bedeutet nur, dass ein Kind dieses Spiel konsumieren könnte, und dadurch keine Entwicklungsgefährdung für das Kind besteht. Und ganz abgesehen davon bestimmt natürlich auch das Problem, dass nicht jedes Kind in jedem Alter gleich weit entwickelt ist. Somit ist nie ganz ausgeschlossen, dass ein Spiel, auch wenn es laut der Altersfreigabe der USK für ein Kind geeignet ist, z.B. trotzdem das Kind traumatisieren könnte. Andersherum könnte es natürlich auch genauso gut sein, dass ein Kind mit 15 Jahren so weit entwickelt ist, dass die Inhalte in einem ab 18 Jahre Spiel kein Problem für seine Entwicklung darstellen würden. Solche Schranken gelten aber in vielen Bereichen des Lebens, weswegen ich hier eine Diskussion für nicht sinnvoll erachte.