

Seite

<i>Mechthild Ziegler:</i> Auszug aus der Stellungnahme zum Bundesteilhabegesetz	2
<i>Martina Ziegler:</i> Editorial	3
Thema: INTERAKTIV - ZUR MEDIENKOMPETENZ VON KINDERN UND JUGENDLICHEN	
<i>Martina Ziegler:</i> Teil 1: Leben in einer digitalen Gesellschaft	4
<i>Martina Ziegler:</i> Teil 2: Notwendige Kompetenzen	12
<i>Beispiele aus dem Alltag:</i> Mediale Fallen – digitale Erpressung	16
<i>Martina Ziegler:</i> Teil 3: Chancen und Nutzen digitaler Medien	17
<i>Bernhard Bleil, Julia Schober:</i> Beispiele aus der Praxis – iPads im Klassensatz	20
<i>Martina Ziegler:</i> Teil 4: Risiken und Gefahren digitaler Medien	22
<i>Zum Thema:</i> Links und Bücher	25
Seite für junge Leute	28
Bundesverband – Termine	30
Impressum	31

Liebe Leserinnen und Leser!

Eine einsame Bushaltestelle in einer Wanderregion, irgendwo in Europa. Gibt es noch einen Busfahrplan? Ja – aber keinen vergilbten, veralteten Zettel, sondern lediglich als QR-Code. Immer aktuell, immer verfügbar – solange das Smartphone griffbereit ist.

Urlaub mit leichtem Gepäck, der Lesestoff ist ausgegangen, der Jahresbeitrag für die Online-Bücherei wurde vergessen zu bezahlen. Ein kurzer, freundlicher E-Mail-Kontakt, schon besteht wieder die Qual der Wahl an E-Books.

Die Suche nach einer verlorenen Schraube – unverzichtbares Ersatzteil für das Fahrrad. Eine schnelle Online-Recherche ergibt: Knapp 6,- Euro, plus Versandkosten, ab morgen lieferbar. Der Besuch im Fahrradladen um die Ecke: Ein 5-minütiges Gespräch, die Schraube in der Hand – geschenkt.

Eine Zugfahrt durch Deutschland. Das Abteil ist voll, die Mitfahrer sprechen, lesen, spielen... analog wie digital. Denn „analoges“ und „digitales“ Leben sind in unserer Zeit kein Widerspruch, sondern sie greifen ineinander. Meine Beispiele zeigen: Manchmal sind sie austauschbar, manchmal erleichtern die digitalen Medien das Leben, manchmal gibt es keine andere Option mehr – und manchmal sollte man nicht vergessen, dass es noch ein Leben jenseits des Digitalen gibt.

Medienkompetenz ist deswegen aus unserer Sicht unabdingbar, vor allem auch für Kinder und Jugendliche. Schließlich leben wir (bereits) in einer „digitalen Gesellschaft“, in einer Welt, in der (digitale) Medien einen weitreichenden Einfluss haben und nicht einfach ignoriert werden können, S. 4

Dennoch sollte selbstverständlich nicht alles gutgeheißen werden, was mit „Medien zu tun hat“, S. 11

Entscheidend ist vielmehr, dass Kinder, Jugendliche aber auch Erwachsene über die notwendige Medienkompetenz verfügen, S. 12

Denn selbstredend gibt es auch viele digitale Gefahren, das zeigen unsere Beispiele auf S. 16 und 17

Verfügen wir aber über (ausreichende) Medienkompetenz, dann können wir von den positiven Seiten enorm profitieren, lesen Sie mehr über die „Chancen und Nutzen“, S. 17

Medien können beispielsweise – richtig eingesetzt – das Lernen verändern und vereinfachen, S. 20

Solange die bestehenden Risiken und Gefahren bekannt sind, S. 22

Wenn Sie noch mehr über dieses Thema erfahren wollen, dann finden Sie weitere Lese-Empfehlungen – digital und analog – ab S. 25

Bei all den Möglichkeiten und Reizen, die die virtuellen Welten bieten, darf die „echte“ Welt natürlich nicht vergessen werden. Schließlich bieten sich auch hier tolle Spielwiesen und Abenteuer, wie unser Beispiel aus Nürtingen zeigt: Mehr dazu auf unserer Seite für junge Leute ab S. 28

Genießen Sie den Sommer also am besten digital (bei schlechtem Wetter) und analog (sobald die Sonne scheint)

Martina Ziegler

Thema der
LERNEN FÖRDERN-Ausgabe 3/2016:

Gesundheit