




Meine und unsere Mediennutzung

Anwendungsbereiche	Einstieg / Auflockerung, Wissensvermittlung, Reflexion, Weitere: Datenerfassung
Geschätzte Dauer	5 Unterrichtsstunden á 45 Minuten
Anmerkungen	Der Einsatz der Methode wird hier im Praxisfeld Schule beschrieben, lässt sich auch in der außerschulischen Jugendarbeit und im Kontext Studium anwenden.
Sozialform	Gruppenarbeit, Plenum

Ziel	<p>Die Methode kann auf einfache Weise - die sich zudem gut an unterschiedliche Jahrgangsstufen und Zeitressourcen anpassen und mit anderen Themen verknüpfen lässt - eine reflektierte Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten der Schüler*innen anregen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler*innen erheben an der eigenen Schule und somit in ihrer Peergruppe Angaben zur Mediennutzung Jugendlicher. - Hierfür erstellen sie einen eigenen Fragebogen und führen eine Fragebogenaktion in anderen Klassen der Schule durch. - Die Schüler*innen überlegen sich selber, zu welchen Aspekten der Mediennutzung sie Daten sammeln möchten. Z.B. Geräteausstattung / Motive für die Mediennutzung / Art der genutzten Medienangebote / Dauer der Nutzung / Lieblings YouTube-Channel / Lieblings-Serie / Lieblings-Game / mediale Held*innen etc. - Die Schüler*innen lernen Mediennutzungsdaten aus den aktuellen JIM- und Kim-Studien kennen - beides repräsentative Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. Die dort getroffenen Aussagen können von den Schüler*innen diskutiert, interpretiert und später mit den eigenen Ergebnissen ihrer Untersuchung verglichen werden.
Zielgruppe	Jugendliche, Studierende
Praxisfeld	Schule, Studium
Pädagogische Besonderheit	Peer-to-Peer

Kontakt	 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur	Technology Arts Sciences TH Köln Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubiering 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Jürgen Slegers, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:

 bpb Bundeszentrale für politische Bildung	Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
---	---	---

Ablauf: Beispiel Schule - Jahrgangsstufe 9

Anmerkung	<ul style="list-style-type: none"> - Hier wird die Methode in einem Projektumfang von 5x45 Minuten beschrieben. Eine kürzere Umsetzung ist möglich. Zur Ergänzung oder Hinführung der Schüler*innen befindet sich auf der letzten Seite eine Arbeitshilfe mit möglichen Fragestellungen für einen Fragebogen zur Mediennutzung.
Dauer	<ul style="list-style-type: none"> - 5x 45 Minuten
Unterrichtsfach	<ul style="list-style-type: none"> - z.B. Deutsch, Ethik, Informatik, Sozialkunde, Politik, fächerübergreifend - auch ein interdisziplinäres Arbeiten ist möglich, so könnten die Fachlehrer*innen „Sozialkunde“ den thematischen Bezug und die Kolleg*innen „Mathematik“ die Statistik verantworten. Die Auswertung und Interpretation der Daten würde dann gemeinsam erfolgen.
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none"> - Papier, Stifte, Pinnwand, Computer, Anwendungssoftware und Beamer
WICHTIG: Abklärung mit Schulleitung	Eine jahrgangsstufen- oder schulweite Fragebogenaktion sollte im Vorfeld mit der Schulleitung abgeklärt und das betroffene Kollegium entsprechend informiert werden.
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler*innen erheben in der eigenen Schule und somit in ihrer Peergruppe Angaben zur Mediennutzung Jugendlicher. Hierfür entwickeln sie einen eigenen Fragebogen und führen eine Fragebogenaktion in anderen Klassen der Schule durch. Die gesammelten Daten werden von den Schüler*innen ausgewertet, diskutiert, aufbereitet und präsentiert. - An vielen Stellen dieser Methode oder eines Gesamtprojektes, in dem diese Methode genutzt wird, können Lehrer*innen und Schüler*innen nach Absprache und Ressourcen neue Aspekte und Themen einbringen und mit passenden Lehr- und Lerninhalten verknüpfen. - Im Vordergrund des Methodeneinsatzes sollten keine Vertiefung in „Statistik“ sondern vielmehr die Idee, ein bedeutenden Aspekt der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen motivierend in einen schulischen Kontext zu rücken.
Ablauf / Schwerpunkte Unterrichtsstunde 1	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der Unterrichtsreihe. - Begriffs- und Themensammlung im Plenum zur Mediennutzung Jugendlicher - Vorstellung von Mediennutzungsdaten aus den aktuellen JIM- und Kim-Studien (Repräsentative Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. www.mpfs.de). - Diese Vorstellung kann durch die Lehrer*innen oder durch Schüler*innen erfolgen, die sich mit entsprechender Aufgabenstellung darauf vorbereitet haben - Der Einstieg kann über die Methode „Wer spielt was?“ und dem mitgelieferten „Arbeitsblatt 1: Lieblingsspiele, Klassiker und Flops“ erfolgen. Auf einer Seite werden hier Fragen zur Nutzung digitaler und analoger Spiele gestellt. Dauer: maximal 15 Minuten. <p>Vorstellung der Methode inkl. Arbeitsblatt digitale-spielwelten.de/methoden/wer-spielt-was/139</p>
Ablauf / Schwerpunkte Unterrichtsstunde 2	<ul style="list-style-type: none"> - In Zweiergruppen wird ein eigener Fragebogen zur Mediennutzung Jugendlicher erstellt. Hierzu kann das Arbeitsblatt „Erstellung eines Fragebogens zur Mediennutzung Jugendlicher“ genutzt werden. (ca. 25 Minuten) - Die Kleingruppen stellen ihre Ergebnisse vor. - Nach der Vorstellung aller Fragebogen-Entwürfe entscheidet die Klasse gemeinsam, welche Fragen und Formulierungen in einen gemeinsamen Fragebogen übernommen werden. Der fertige Fragebogen sollte nicht länger als zwei Seiten sein und innerhalb von max. 15 Minuten auszufüllen sein. - Die Formatierung bzw. die Gestaltung des Fragebogens sollte am Ende der Stunde fertig sein - ggf. übernimmt dies ein/e einzelne/r Schüler*in.
Anmerkung	<ul style="list-style-type: none"> - Die Erstellung eines eigenen Fragebogens kann aus Zeitgründen auch als Hausaufgabe ausgelagert werden.

Ablauf / Schwerpunkte Unterrichtsstunde 3	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schüler*innen testen den fertigen Fragebogen. - Die Daten der ausgefüllten Fragebögen werden in eine vorbereitete und später für alle Kleinteams bereitgestellte Excel- oder Calc-Tabelle eingepflegt. - Der erste Durchlauf der Fragebogenaktion bildet den Grundstock für den später weiter anwachsenden Datenpool. - Die Durchführung der Fragebogenaktion in den anderen Klassen wird vorbereitet. Im Vorfeld ist in der Schule geklärt worden, ob die Fragebogenaktion innerhalb der Jahrgangsstufe durchgeführt oder auf weitere Jahrgangsstufen ausgeweitet wird.
Ablauf / Schwerpunkte Unterrichtsstunde 4	<ul style="list-style-type: none"> - Kleinteams (3 Schüler*innen) stellen in anderen Klassen in 5 Minuten die Idee der Fragebogenaktion „Meine und unsere Mediennutzung“ vor und verteilen im Anschluss die Fragebögen. - Die Kleinteams sammeln nach 15 Minuten die ausgefüllten Fragebögen wieder ein, bedanken sich für die Mithilfe und teilen mit, wann und wie die Ergebnisse veröffentlicht werden. - Dauer für die Fragebogenaktion: 30 Minuten inklusive 10 Minuten Puffer - Kurze Feedbackrunde, in der die Schüler*innen eine Rückmeldung zur durchgeführten Fragebogenaktion in den anderen Klassen geben und eventuelle Schwierigkeiten benennen können.
Ablauf / Schwerpunkte Unterrichtsstunde 5	<ul style="list-style-type: none"> - Aufteilung innerhalb der Klasse. - Ein Teil verantwortet die Datenerfassung der eingesammelten Fragebögen in eine bereitgestellte Excel- oder Calc-Tabelle und fasst die Ergebnisse zusammen. - Ein anderer Teil bereitet die Auswertung, Interpretation und Präsentation der Daten vor. - Eine Präsentation der Ergebnisse für alle Mitwirkenden der Fragebogenaktion kann zum Beispiel über eine Kurzzusammenfassung der Ergebnisse als Handout, über einen Beitrag auf der Schul-Webseite oder in der Schüler*innen-Zeitung erfolgen. - Sehr zu empfehlen ist eine Präsentation mit anschließender Diskussion in der Aula für alle (beteiligten) Schulklassen.
Anmerkung	<ul style="list-style-type: none"> - An diese Methode oder ein Projekt, in dem diese Methode genutzt wird, lassen sich viele Aspekte der Mediennutzung und Mediensozialisation anknüpfen.

Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Ergebnisse einer durchgeführten Fragebogenaktion können gerne nach Rücksprache über digitale-spielewelten.de einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.</p> <p>Kontakt: info@digitale-spielewelten.de</p>
-------------------------	--

Platz für eigene Notizen

Arbeitsblatt: Erstellung eines Fragebogens zur Mediennutzung Jugendlicher

Aufgabe	Bitte erstellt zunächst in Zweierteams einen eigenen Fragebogen zum Thema Mediennutzung Jugendlicher. Fragt danach, welche Medien und Medienangebote eure Mitschüler*innen nutzen (z.B. Smartphone, PC, Internet, Spielekonsolen, WhatsApp, Snapchat, Twitch, YouTube etc.). Erfragt zusätzlich, wann, wie lange und warum eure Mitschüler*innen die Medien nutzen (z.B. nach der Schule; mehr als 2 Stunden pro Tag; aus Langeweile; zur Kommunikation mit anderen).
Ablauf	Nachdem ihr in Zweierteams einen eigenen Fragebogen zum Thema Mediennutzung Jugendlicher erstellt habt, stellt ihr diesen euren Mitschüler*innen vor. Anschließend entwickelt ihr in der Klasse einen gemeinsamen Fragebogen, für den ihr interessante Fragen und passende Formulierungen aus eurem Entwurf vorschlagen könnt.
Anmerkung	Damit der fertige Fragebogen nicht mehrere Seiten dick wird, müsst ihr in der Klasse gemeinsam auf eine Auswahl der wichtigsten Fragen verständigen. Überlegt bereits bei eurem Fragebogen, was ihr wirklich wissen wollt und ob ihr die Antworten mit einer Fragebogenaktion überhaupt gut herausfinden könnt. Der Fragebogen sollte maximal zwei Seiten umfassen und in 15 Minuten auszufüllen sein. Fragt nicht nach Namen oder Geburtsdatum eurer Mitschüler*innen - so bleiben alle anonym und werden vielleicht ehrlicher beantwortet.
Tipp	Eine gute Vorbereitung auf die Erstellung eines eigenen Fragebogens und ein geeigneter Einstieg in das Thema „Mediennutzung von Jugendlichen“ kann über die Vorstellung von Mediennutzungsdaten aus den aktuellen JIM- und Kim-Studien erfolgen. Dies sind repräsentative Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, die regelmäßig durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest erhoben und kostenlos zur Verfügung gestellt werden. (www.mpfs.de).
Hinweis	Euer Fragebogen wird ein Entwurf. Versucht ruhig ihn ansprechend und übersichtlich darzustellen - egal, ob ihr dies am Computer z.B. mit einer Office-Anwendung oder mit Stift auf Papier realisiert. Verwendet aber mehr Zeit auf die Auswahl und gute Formulierung der Fragen als auf das Design.
	Die ersten Fragen zur Person (Geschlecht, Alter, ggf. Klasse) sind wichtig - so könnt ihr nach der Auswertung zum Beispiel solche Aussagen treffen: „14jährige Mädchen in unserer Umfrage schreiben im Durchschnitt pro Tag über 20 SMSs mehr als 12jährige Mädchen“ oder „42% der Jungen aus der 6a haben einen PS4, in der 6b sind es nur 17%“. Ihr könnt in eurem Fragebogen Kästchen zum Ankreuzen, leere Zeilen zum freien Ausfüllen verwenden. Tabellen oder Skalen mit Smileys, Schulnoten (1-6) oder Abstufungen (z.B. sehr oft, manchmal, nie) bieten sich gut für eine Einschätzung an. Leere Zeilen bieten euren Mitschüler*innen die Möglichkeit, eigene Antworten zu formulieren. Es sollten insgesamt aber nicht zu viele Freitextfelder geben, da sonst zu viele unterschiedliche Aussagen eine Auswertung erschweren kann. Achtet beim Erstellen eures Fragebogens darauf, dass er verständlich und übersichtlich ist. Bittet Freunde oder Mitschüler*innen, den Fragebogen zum Test einmal auszufüllen.
	Danke.

Arbeitshilfe: Mögliche Fragestellungen

	Dieses Blatt dient als Anregung und beinhaltet Fragestellungen, die von den Schüler*innen möglicherweise noch nicht selber gestellt wurden aber aufgegriffen werden könnten.
Anmerkung	Im Folgenden sind meist Fragen so formuliert, dass die Antworten als Freitext gegeben werden können. Im späteren Fragebogen sollten nicht zu viele Freitext-Felder vorgesehen sein, da dies die Datenerfassung der ausgefüllten Fragebögen und vor allem eine Auswertung / Vergleichbarkeit untereinander erschwert.
Fragen zur Person	- Alter, Geschlecht, Geschwister, Klasse, Nationalität
Fragen zu Medienausstattung	- Hast du ein eigenes Smartphone? - Hast du einen eigenen Fernseher in deinem Zimmer? - Hast du einen eigenen Computer (auch Laptop oder Tablet) in deinem Zimmer? - Wie alt warst du, als du dein erstes Handy oder Smartphone bekommen hast? - Hast du einen Vertrag oder nutzt du Prepaidkarten? - Du hast gewonnen und darfst dir beim Elektronik-Fachmarkt (MediaMarkt, Saturn & Co) <u>einen</u> Wunsch erfüllen – was würdest du auswählen?
Fragen zu Medienangeboten	- Hast du einen eigenen Facebook-Account? - Bist du mit deinen Eltern bei Facebook befreundet? - Seit welchem Alter nutzt du WhatsApp? - Schaust du dir das Fernsehprogramm auf einem Fernseher oder über den Computer an? - Welche Fernseh-Serien schaust du am liebsten (egal ob du dies regulär im TV, im Netz, auf DVD oder über Streaming-Angebote schaust)? - Welche drei YouTube-Kanäle schaust du regelmäßig? - Welcher Let´s Play-Kanal nervt dich am meisten? - Welchen Let´s Play-Kanal schaust du regelmäßig? - Nenne deine drei liebsten Games (egal ob PC, Konsole oder Smartphone). - Spielst du lieber ein Spiel mit einem männlichen Helden oder einer weiblichen Heldin als Hauptfigur? - Wenn du in einem digitalen Spiel wählen kannst, entscheidest du dich für einen guten oder einen bösen Charakter? - Wenn du in einem digitalen Spiel wählen kannst, entscheidest du dich bewusst für einen weiblichen oder männlichen Charakter? - Wenn du für drei Monate auf eine wunderschönen einsamen Insel fahren dürftest, was würdest du mitnehmen: a) eine digitale Fotokamera (samt Solarstromanlage) b) ein digitales Spiel (samt Solarstromanlage) c) ein Telefon, mit dem du in der gesamten Zeit maximal dreimal telefonieren kannst, da du das Netzteil vergessen hast und dir hier auch eine Solarstromanlage nichts nutzen würde ;-)
Fragen zu Mediennutzung	- Hast du schon einmal bewusst für mehrere Stunden dein Smartphone ausgestellt (Schule und Kino sind hier nicht gemeint...)? - Schätzfrage: Wie oft greifst du durchschnittlich zu deinem Smartphone (angefangen vom Blick auf die Uhr über die Kontrolle, ob Nachrichten eingegangen sind hin zum Schreiben einer Nachricht etc.) - Seit welchem Alter spielst du regelmäßig an PC / Konsole, Tablet oder Smartphone digitale Spiele? - Wie viele Stunden bist du an Schultagen aktiv im Internet? - Wie viele Stunden bist du Wochenendtagen oder in Ferien (wenn du nicht im Urlaub bist) aktiv im Internet? - Wie viele Stunden spielst du durchschnittlich an Schultagen digitale Spiele? - Wie viele Stunden spielst du durchschnittlich an Wochenendtagen oder in Ferien (wenn du nicht im Urlaub bist) digitale Spiele? - Wofür nutzt du WhatsApp hauptsächlich? - Wie viele private e-Mails schreibst du durchschnittlich in der Woche? - Wie viele Freunde hast (hattest) du bei Facebook?