

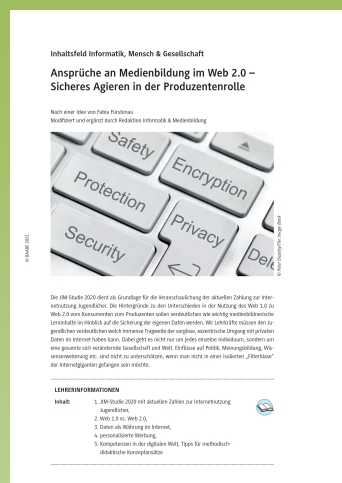
# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Ansprüche an Medienbildung im Web 2.0*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Ansprüche an Medienbildung im Web 2.0 – Sicheres Agieren in der Produzentenrolle

Nach einer Idee von Fabia Fürstenau

Modifiziert und ergänzt durch Redaktion Informatik & Medienbildung



© RAABE 2021

© Peter Dazeley/The Image Bank

Die JIM-Studie 2020 dient als Grundlage für die Veranschaulichung der aktuellen Zahlung zur Internetnutzung Jugendlicher. Die Hintergründe zu den Unterschieden in der Nutzung des Web 1.0 zu Web 2.0 vom Konsumenten zum Produzenten sollen verdeutlichen wie wichtig medienbildnerische Lerninhalte im Hinblick auf die Sicherung der eigenen Daten werden. Wir Lehrkräfte müssen den Jugendlichen verdeutlichen, welche immense Tragweite der sorglose, exzentrische Umgang mit privaten Daten im Internet haben kann. Dabei geht es nicht nur um jedes einzelne Individuum, sondern um eine gesamte, sich verändernde Gesellschaft und Welt. Einflüsse auf Politik, Meinungsbildung, Wissenserweiterung etc. sind nicht zu unterschätzen, wenn man nicht in einer isolierten „Filterblase“ der Internetgiganten gefangen sein möchte.

---

## LEHRERINFORMATIONEN

### Inhalt:

1. JIM-Studie 2020 mit aktuellen Zahlen zur Internetnutzung Jugendlicher,
2. Web 1.0 vs. Web 2.0,
3. Daten als Währung im Internet,
4. personalisierte Werbung,
5. Kompetenzen in der digitalen Welt, Tipps für methodisch-didaktische Konzeptansätze



## **Auf einen Blick**

---

### **Informatiksysteme beherrschen unseren Alltag**

Seite 3

---

### **Aktuelle Zahlen zur Internetnutzung bei Jugendlichen**

Seite 6–7

---

### **Medienbildung als relevanter schulischer Lerninhalt**

Seite 7–8

---

### **Herausforderungen durch das Web 2.0**

Seite 8

---

### **Daten als Preis für die Chancen der Digitalisierung**

Seite 9

---

### **Manipulation durch über uns gesammelte Daten**

Seite 9–10

---

### ***Fake News* und Hackerangriffe**

Seite 10–11

---

### **Methodisch-didaktische Impulse**

Seite 11–12

---

### **Sechs KMK-Kompetenzbereiche: „Kompetenzen in der digitalen Welt“**

Seite 12–15

---

### **Weiterführende Medien**

Seite 15

## Informatiksysteme beherrschen unseren Alltag

Informatiksysteme stehen heutzutage in intensiver Wechselwirkung mit jedem einzelnen von uns sowie der Gesellschaft. Somit erleben sie eine ganz besondere Bedeutung für unsere Lebens- und Arbeitswelt. Im Bereich der digitalen Verarbeitung wurde ein enormer Fortschritt verzeichnet, was jedoch nicht nur einen großen Nutzen, sondern auch zahlreiche Gefahren in sich birgt. Umso wichtiger ist es, den Schülerinnen und Schülern dabei zu helfen ein kritisches Bewusstsein zu entwickeln. Hierzu gehören neben dem Erkennen von Entscheidungsspielräumen unter Berücksichtigung von Rechten und Interessen des Individuums, auch die gesellschaftliche Verantwortung, potentielle Sicherheitsrisiken und Anforderungen zur Datensicherheit (Verfügbarkeit, Vertraulichkeit und Integrität). Der Informatikunterricht bietet hierfür im Inhaltsfeld „Informatik, Mensch und Gesellschaft“ den passenden Raum.

**Informatiksystem:** Eine Zusammenstellung von Hardware-, Software- und/oder Netzwerkkomponenten zur Lösung eines Problems der Informationsverarbeitung. Dazu gehören Modellierungswerkzeuge, Programmiersprachen, kommerzielle oder selbst erstellte Softwareprodukte sowie vernetzte Strukturen aus zahlreichen Software- und Hardwarekomponenten.

**Praxisbeispiele für Informatiksysteme:** Computer, Tablets, Smartphones, Waschmaschinen, Digitalkamera, Internet, soziale Netzwerke wie *Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest* etc., Messengerdienste wie *Whatsapp, Snapchat, Telegram* oder *Facetime*, Musikdienste wie *Spotify*, Videodienste wie *Youtube, Netflix, TikTok* oder *Twitch*, Suchmaschinen wie *Google* sowie betriebliche Informationssysteme wie *Windows*.

Der weltweite sekundenschnelle Austausch ist inzwischen stark vereinfacht worden, was zu einer nie dagewesenen Fülle neuer Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten führt, die sich auch auf politische Entwicklungen auswirken. Unabhängig von Zeit und Ort können Menschen zu vergleichsweise niedrigen Kosten mit jedem internetfähigen Endgerät interagieren. Doch es gibt auch einen monetär schwer zu beziffernden Preis, nämlich die Preisgabe persönlicher Daten.

Gerade auch das Thema *Social Media* hat in den letzten Jahren stark an Fahrt aufgenommen unter den Jugendlichen. Auch hier sollte den Kindern und Jugendlichen ein souveräner und kompetenter Umgang mit den neuen Kommunikationsformen mit an die Hand gegeben werden, woran sicherlich die schulische Bildung einen großen Teil leisten kann. Sicherlich werden zukünftig zunehmend auch andere Kompetenzen notwendig. Bisher war es besonders wichtig Wissen und Informationen zu besitzen. Durch die mediale Entwicklung kann dieses Wissen in beinahe unerschöpflicher Menge aus dem Internet gezogen werden, sodass man sein mobiles Gedächtnis immer dabei hat und das Wissen nicht im eigenen Gehirn zwingend abgespeichert sein muss. Daher geht es in der heutigen medialen Welt zunehmend mehr darum zu wissen, was man mit den Informationen macht und, wie man in der immer komplexer und schneller werdenden Informationsflut, aus Informationen das Wesentliche analysieren, verarbeiten und insbesondere bewerten zu können. Die Kunst ist es also in einem oberflächlichen System nicht oberflächlich zu werden, sondern mit guten Strategien sorgfältig nach Informationen zu suchen und sinnvoll mit diesen umzugehen.

Hierzu ein sehr interessantes Interview mit Peter Kruse über die Wichtigkeit der Bewertungskompetenz im heutigen Zeitalter der *Digital Natives*:

<https://raabe.click/Interview-Peter-Kruse>



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Ansprüche an Medienbildung im Web 2.0*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

