

DAS IT-MAGAZIN DER ÖSTERREICHISCHEN COMPUTER GESELLSCHAFT

OCG JOURNAL

Von informatischem Denken bis Medienkompetenz

Digitale Skills in der Schule unverzichtbar!



Völlig losgelöst im Social Media Universum?



Soziale Medien sind aus unseren Lebenswelten fast nicht mehr wegzudenken. Wenn wir sie selbst nicht oder nur eingeschränkt nutzen, so entstehen dennoch Schattenprofile, weil wir auf Fotos abgebildet sind, die ihren Weg beispielsweise auf Facebook finden oder weil Menschen ihre Telefonadressbücher zur Verfügung stellen, um so Kontakte zu finden. Damit liegt dann auch ihr Kontakt ungefragt bei Instagram, WhatsApp, Facebook & Co. Für viele Jugendliche und junge Erwachsene sind

soziale Medien teils so tief in ihren Alltag eingewoben, dass eine längere Abstinenz unvorstellbar scheint. Wiewohl es – wie immer in den Extremen – auch eine Gegenbewegung gibt, die digitalen Aussteiger.

WAS KANN SOCIAL MEDIA?

Die häufigsten Nutzungsgründe sind das Pflegen von Kontakten zu Freund*innen, das Gewinnen von Informationen, Zeitvertreib bei Langeweile, Ablenkung, aber auch die Abgrenzung von den Eltern, die meistens andere Plattformen nutzen,

als ihre Kids. Wenn viele Eltern z. B. von Facebook auf Instagram migrieren, wird Instagram wohl schnell für viele Jugendliche uninteressant werden, dann sucht man sich etwas Neues, wie zum Beispiel TikTok oder BeReal. Und natürlich suchen Jugendliche mittlerweile auch in Sozialen Medien ihre Vorbilder. Lernen am Modell funktioniert nicht nur im realen Leben, sondern auch über Social Media. Obwohl – und das gilt sowohl für die Vorbilder im realen Leben wie Politiker*innen, Sportler*innen oder Künstler*innen (also jene,

die nicht in der unmittelbaren Umgebung der Jugendlichen sind), als auch für jene auf Instagram – eine starke Verzerrung vorliegt, wenn quasi die Möglichkeit zum Realitycheck fehlt.

Für viele Jugendliche stellen die digitalen Medien eine Erweiterung des realen Lebens, der realen Kontakte dar, eine zusätzliche Spielwiese, um beispielsweise Rollen auszuprobieren. Der Unterschied liegt natürlich in der Reichweite und Unmittelbarkeit. Postet man ein Foto von sich, das sehr schön geworden ist bzw. den Geschmack der Zeit trifft, wird man rasch merken, dass es gut angenommen wird, viele Likes oder Interaktionen generiert. Dementsprechend wird das Verhalten zu posen und zu posten angepasst, je nachdem was gelikt wird oder eben nicht. So entsteht Mainstream, es werden die Auftritte im Internet „normalisiert“, um dem Idealbild zu entsprechen. Auch hier gibt es natürlich Abweichungen: Um mehr Klicks zu bekommen, hebt man sich von der Masse durch immer absurden Inhalt hervor, sehr anschaulich wird dieses Phänomen durch die sogenannten „Challenges“, die immer extremer werden müssen, damit sie neu und attraktiv bleiben. Mittlerweile auf YouTube sehr gängig sind die „Clickbait“-Titel oder –Titelbilder, sehr reißerische Überschriften oder Bilder, die zumeist wenig mit dem Inhalt zu tun haben, jedoch zur Folge haben, dass mehr Menschen das Video anklicken. Diese Trends haben natürlich auch ihren Weg in den Online-Journalismus gefunden, damit man die von YouTube geprägte Zielgruppe vielleicht auch noch abholen kann.

AB WANN WIRD ES ZUM PROBLEM?

Ab wann die Nutzung von digitalen Medien inklusive Social Media problematisch wahrgenommen wird, ist eine durchaus verschwommene Angelegenheit. Oft hängt es auch mit unterschiedlichen Erwartungen von Eltern an ihre Jugendlichen und den Bedürfnissen der Jugendlichen zusammenhängt. Das Verhalten von Jugendlichen wird als problematisch wahrgenommen bzw. dargestellt, wenn es nicht den Erwartungen der Elterngeneration entspricht. Schon als die ersten Comics auf den Markt kamen, wurde

von der „Verrohung und Verblödung“ der jungen Generation gesprochen – ganz ähnlich verhielt es sich übrigens auch bei der Einführung des Buchdrucks. Eine gewisse Distanz zu „Clickbait“-Literatur mit Titeln wie „Digitale Demenz“ oder „Die Smartphone Epidemie“ wäre angebracht, also eine gewisse Gelassenheit und aufrichtiges Interesse, an der Lebenswelt der Jugendlichen/jungen Erwachsenen. Geht es nach Eltern oder Pädagog*innen haben die meisten Jugendlichen ein Problem mit Digitalen Medien. In der Realität sieht es glücklicherweise nicht so aus.

PROFESSIONELLE DIAGNOSTIK

Diagnostisch gesehen müssen nach dem in der Medizin und Psychologie gebräuchlichen Diagnoseschema der WHO (ICD-11) mehrere Faktoren zusammenkommen, damit man zum Beispiel von der „Gaming Disorder“ spricht. Wichtige Kriterien wären zum Beispiel wiederkehrender Kontrollverlust, was die Inhalte, Zeit, Beginn, Ende, Dauer etc. angeht, sowie die erhöhte Priorität gegenüber anderen Lebensinteressen bzw. täglichen Aktivitäten. Und schließlich das Fortführen des Konsums, trotz schädlicher Konsequenzen, sowohl sozial als auch gesundheitlich. Aktuell werden die Merkmale der Gaming Disorder teilweise auch für die Diagnose von problematischem oder abhängigem Social Media-Konsum verwendet. Des Weiteren behilft man sich mit der sogenannten Social Media Disorder Scale – angelehnt an die Diagnostik im DSM5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders der Amerikanischen Psychiatrischen Gesellschaft). Wiewohl man sagen muss, dass hier leider auch eine moralisierende Komponente mitschwingt, nämlich, ob man die Dauer des Konsums herunterspielt oder nicht – also, ob man lügt oder nicht. Hier stellt sich nun die Frage, was das in einem diagnostischen Tool zu suchen hat und außerdem wird es genügend Menschen geben, die Konsum (egal ob es nun um Substanzen oder Medien geht) anders darstellen, um auch ihre Liebsten nicht zu ängstigen oder zu enttäuschen. Nichtsdestotrotz muss jenen geholfen werden, die tatsächlich ein problematisches Verhalten an den Tag legen oder sich schon im Bereich der Abhängigkeit bewegen

und umso wichtiger ist eine fachliche, evidenzbasierte Diagnostik, die sich nicht von Stimmungen, Mythen oder eben „Clickbait“-Literatur beeinflussen lässt.

WIE SCHÜTZEN UNS DIE ANBIETER/KONZERNE?

Eine andere Komponente ist allerdings die Tatsache, dass Firmen, die Plattformen anbieten bzw. programmieren, ein starkes Interesse haben, ihre Nutzer*innen, täglich und nach Möglichkeit für lange Zeit zur Nutzung zu ermutigen und dementsprechende Mechanismen einbauen. Warum? Weil die Firmen Daten der Nutzer*innen gezielt auswerten und beispielsweise an andere Unternehmen weiterverkaufen. Wenn Meta (Facebook, Instagram, WhatsApp) einen Einbruch in der täglichen Nutzer*innen-Zahl zu verzeichnen hat, dann sinkt auch die Attraktivität für Werbetreibende diese Plattform zu nutzen und damit der Börsenwert. Sehr schön zu sehen – beinahe live – wenn man sich die letzte Übernahme einer textbasierten Plattform ansieht. Hier wurde massiv an der Moderation der Plattform gespart und damit wurde es möglich, extreme und menschenverachtende Meinungen wieder unzensuriert zu verbreiten. Das sahen Werbekunden nicht so gerne, wodurch ein massiver Gewinneinbruch entstanden ist.

Insgesamt muss man leider festhalten, dass Unternehmen wenig Interesse an einer Regulation haben und erst dann handeln, wenn seitens Privatpersonen und Konsumentenschutzverbänden geklagt oder politischer Druck aufgebaut wird. Der in diesem Zusammenhang wichtige Input der vor allem jüngeren Politiker*innen-Generation wird allerdings oft nicht gehört. Glücklicherweise ist dies ein Thema, das seitens der EU mittlerweile ernst genommen und mit den Verschärfungen im Datenschutz auch mit hohen Geldstrafen geahndet wird, wenn Konzerne nicht einlenken.

HÖRT IHR DIE SIGNALE?

Ein starkes Alarmsignal ist natürlich, wenn die Medien sehr häufig oder permanent dazu genutzt werden, um unangenehmen Zuständen auszuweichen. Langeweile bzw. der schöne alte Begriff von Müßiggang als Nährboden für Krea-

tivität und Selbstreflexion geht natürlich auch bis zu einem gewissen Grad verloren, wenn man scheinbar grenzenlosen Zugang zu Inhalten – und das 24/7 – hat. Ganz problematisch wird es, wenn Social Media dazu genutzt wird, sich mit anderen zu vergleichen, wenn eventuell auch schon andere psychische Erkrankungen, wie zum Beispiel Depressionen oder Essstörungen vorhanden sind oder ein geringer Selbstwert dazu führt, dass man durch die gängigen und 1000-fach gezeigten Schönheitsideale noch mehr unter Druck gerät. Dem sind Mädchen vermehrt als Burschen ausgesetzt, allerdings kommt es auch bei jungen Burschen und Männern zu dem Gefühl, dass sie beispielsweise zu wenig trainiert wären und damit auch zu einem gewissen psychischen Druck, der auch zur Einnahme von illegalen Substanzen führen kann, um den Trainingserfolg zu verbessern.

LERNEN AM MODELL

Wenn man seinen Kindern, Jugendlichen oder jungen Erwachsenen ein gutes Vorbild sein möchte, dann gilt es in erster Linie auch einmal den eigenen Konsum zu reflektieren. Erwachsene halten teils viele Stunden TV-Konsum für nicht problema-

tisch, Computerspielen oder Social Media-Konsum hingegen schon. Es gilt von klein auf, dass die Auseinandersetzung mit den vorhandenen Medien wichtiger ist, als alles ausschließlich über Verbote zu regeln. Medienfreie Zeiten – für Alle – könne eine gute Idee sein. Also beispielsweise der Sonntag, an dem dann auch etwas (spannendes) gemeinsam unternommen wird. Als Ausgleich dazu, könnte es am Samstagvormittag eine Zeit geben, in der dann auch Medien genutzt werden dürfen, ohne dass es zu negativen Kommentaren oder Abwertungen kommt. Insgesamt kann man festhalten, dass der Austausch über Bedürfnisse und Regeln wichtig ist, und damit ein verantwortungsvoller Umgang mit Gaming oder Social Media gefördert wird.

ALLGEMEIN GÜLTIGE REZEPTE GIBT ES NICHT!

Eine Erfolgsformel für Eltern und Pädagog*innen könnte also sein:

- dass man akzeptiert, dass digitale Medien ein wichtiger Bestandteil der Lebensrealität der Jugendlichen sind, und immer sein werden.
- Dass man gemeinsam einen sinnvollen Umgang damit findet

- und falls es Hinweise gibt, dass es in eine problematische Richtung gehen könnte, sich Eltern rechtzeitig Hilfe holen – zum Beispiel durch eine kostenlose Angehörigenberatung bei einer regionalen Suchtberatungseinrichtung, wie dem Dialog in Wien.

EHRliches INTERESSE STATT KONTROLLE

Jeder Mensch ist anders, jede Familie hat ihre Eigenheiten, sie sind Expertin oder Experte für ihr Kind, sie sehen, was ihr Kind fordert, überfordert oder wachsen lässt. Wichtiger als vordergründig zu kontrollieren, ist es, mit den Kindern und Jugendlichen im Gespräch zu bleiben und ehrliches Interesse für sie zu zeigen. Dies bedeutet aber auch, das eigene Nutzungsverhalten ehrlich zu besprechen und nicht zu bagatellisieren. Eltern können auch bei diesem Thema durchaus auf ihr Gefühl vertrauen, anstatt auf Literatur, die ausschließlich mit Altersgrenzen, Nutzungsgrenzen und ängstigen Dystopien um sich wirft.

dialog:

INDIVIDUELLE SUCHTHILFE

Verein Dialog:

DIALOG – INDIVIDUELLE SUCHTHILFE

Der Dialog ist die größte ambulante Suchthilfeeinrichtung in Österreich. An mehreren Standorten in Wien werden Menschen mit einer Suchterkrankung von multiprofessionellen Teams beraten und behandelt. In Schulen und Organisationen sind die Mitarbeiter*innen des Dialog darüber hinaus präventiv tätig. Es gibt auch eigene Angebote für Jugendliche und Angehörige. Somit erreicht der Dialog mit seinen Angeboten mehr als 12.000 Menschen pro Jahr.

dialog-on.at

Martin Springer ist Sozialarbeiter und Trainer beim Verein Dialog.

Lehramtsstudien im Cluster Mitte

von Andreas Kiener

Lehramtsstudien Informatik und Digitale Grundbildung

Mit der Ankündigung des neuen Schulfachs „Digitale Grundbildung“ für die Sekundarstufe I im November 2021 stellte sich die Frage nach der Ausbildung der Lehrkräfte. Erste Überlegungen gingen dahin, dass für das neu eingeführte Unterrichtsfach ein spezifisches Lehramtsstudium notwendig sein würde. Allerdings wurde sechs Monate später die Entscheidung getroffen, ein kombiniertes Lehramtsstudium für Informatik und Digitale Grundbildung anzubieten. Die Gründe dafür finden sich im Wesentlichen im mittlerweile vorliegenden Lehrplan der Digitalen Grundbildung.

FRANKFURTER-DREIECK

Dem Lehrplan liegt ein Modell zu Grunde, mit dem eine integrative Lösung der Gegensätze und Gemeinsamkeiten von Medienbildung und Schulinformatik verwirklicht wurde, da mit dem Begriff Digitale Bildung einmal ein Bildungsverständnis in Richtung Umgang mit digitalen Medien und einmal in Richtung informatischer Grundlagen verstanden wurde. Mit diesem als Frankfurt-Dreieck bezeichnete Modell werden die Phänomene der digitalen Welt aus drei Perspektiven betrachtet: Die der technologischen, die der gesellschaftlichen und die der Interaktionsperspektive. Für alle Drei sind jeweils die Prozesse Analyse, Reflexion und Gestaltung notwendig, um diese Phänomene erklären und beurteilen zu können (Brinda et al., 2019).

ZUSAMMENARBEIT VERSCHIEDENER PLAYER

Die im Cluster Mitte bereits bestehende

curriculare Fachgruppe Informatik und Informatikmanagement wurde um Expert*innen der Medienwissenschaften erweitert. Diese Unterstützung kam von der Kunstuniversität Linz, dem Mozarteum Salzburg und den drei Pädagogischen Hochschulen an den Standorten Linz und Salzburg. Damit verbunden kamen Inhalte der Medienwissenschaften von Medienpädagogik, sowie Mediengestaltung über Mediensozialisation, Medienkultur und Kommunikation bis hin zu Recht und Ethik zur Verhandlung.

Ein Problemfeld, zu dem eine intensive Auseinandersetzung stattfand, war der mehrfach verwendete – aber unterschiedlich aufgefasste – Begriff „Gestaltung“. So wird im Lehrplan bei den didaktischen Grundsätzen neben der Medienbildung und der Informatischen Bildung die Gestaltungskompetenz angeführt, worin unter anderem ein Hinweis auf die Gestaltung von ästhetischen Medienformaten zu finden ist. Im weiteren Verlauf der Ausführungen im Lehrplan wird bei den Kompetenzbeschreibungen aber nicht mehr darauf eingegangen, sondern auf die Gestaltung von Handlungsrepertoires, der eigenen digitalen Identität und die Gestaltung digitaler Artefakte. Ein weiterer Diskurs wurde zur Frage geführt, wie eine Ausbildung zur zuvor genannten Perspektive der Interaktion erfolgen kann.

Durch die Konzeption einer vierteiligen Lehrveranstaltungsreihe, die als transdisziplinäres Projekt angelegt ist, wird das zentrale Anliegen des Frankfurt-Dreiecks verfolgt. In diesem Rahmen werden

sämtliche Facetten der Gestaltung digitaler Artefakte und Handlungsrepertoires sowie deren Analyse und Reflexion in umfangreichen Projektarbeiten integriert. Zusätzlich kann unmittelbar auf neue technologische und mediale Entwicklungen eingegangen werden, ohne diese explizit im Curriculum als Lehrveranstaltung anführen zu müssen. Diese Lösung stellt einen innovativen Ansatz dar, um die vielschichtigen Aspekte der Digitalen Grundbildung umfassend zu vermitteln.

Insgesamt gesehen führt die Integration der Medienwissenschaften dazu, dass Absolvent*innen mit einer breiteren und ganzheitlichen Ausbildung Lernende besser auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorbereiten können.



Andreas Kiener

Fachgruppensprecher Lehramt Informatik und Digitale Grundbildung Cluster Mitte,

Lehrender an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz am Institut Medienbildung.