

# Inhalt

## ERZIEHEN IN DIGITALEN ZEITEN

Zwischen Spannung und Entspannung

### KINDER UND JUGENDLICHE IN DIGITALEN WELTEN

<b>IN EIGENREGIE UNTERWEGS IN DIGITAL-VERNETZTEN WELTEN</b> Jugendliches Medienhandeln und Erziehung / <i>Angela Tillmann</i>	06
<b>MEIN ERWEITERTES ICH</b> / <i>Björn Friedrich</i> Mehr als ein Gerät: Das Smartphone als Teil der Jugendkultur	10
<b>WIR HABEN PER MAUSCLICK DAS GESAMTE WISSEN ZUR HAND</b> Statements von Jugendlichen zum digitalen Alltag in der Familie	15
<b>UNTER EINFLUSS</b> / <i>Silke Knabenschuh</i> Kinder als Zielgruppe und Akteure von Influencer-Marketing	16
<b>DATENRAUSCH OHNE NEBENWIRKUNGEN?</b> / <i>Gerda Sieben</i> Von Big Data zur nachhaltigen Medienbildung in der digitalen Umwelt	20
<b>DER SCHEIN TRÜGT</b> / <i>Christian Exner</i> Cyberwelten in Jugendfilmen	26

### DIALOG DER GENERATIONEN

<b>FRÜHER WAR ALLES BESSER?</b> Ein intergenerationelles Gespräch über die Herausforderungen der Medienwelt	31
<b>ZWISCHEN INTERESSE, KONTROLLE, ABENTEUER UND RISIKO</b> (Medien-)Erziehung in Zeiten der Digitalisierung / <i>Bernward Hoffmann</i>	36
<b>DA KANNST DU ALS ERWACHSENER NUR ZURÜCKTRETEN</b> TINCON – Digitale Jugendkultur Peer-to-Peer / <i>Vera Lisakowski</i>	40
<b>WIE WIR LEBEN WOLLEN</b> Neun Statements zu den Herausforderungen für die Medienpädagogik	43

### DIGITALE BILDUNG HEUTE

<b>ORIENTIERUNG IM ONLIFE</b> Über die Zukunft des Lernens / <i>Lisa Unterberg</i>	48
<b>LEHREN UND LERNEN MIT DEM INTERNET</b> / <i>Tobias Hölterhof</i> Nutzung und Gestaltung von Online-Umgebungen als Bildungsräume	54

**JUNG, DIGITAL UND PERMANENT ONLINE?**  
WAS MACHT DIE DIGITALKULTUR MIT DER JUGEND? HIGHTECH-FIRMEN SPÄHEN JUGENDLICHE AUS, WÄHREND SIE IN SOZIALEN NETZWERKEN KOMMUNIZIEREN, UNTERHALTUNG UND ORIENTIERUNG SUCHE. DIE RUBRIK KINDER UND JUGENDLICHE IN DIGITALEN WELTEN BESCHÄFTIGT SICH MIT MEDIENNUTZUNGSSTILEN SOWIE GEFAHREN UND CHANCEN DIGITALER ERFAHRUNGSRÄUME.

SEITE 6



SEITE 31

**WELCHE ROLLE SPIELEN DIE ERZIEHENDEN?**  
DIGITAL GEGEN ANALOG? DIE ERFAHRUNGSWELTEN ZWISCHEN JUNG UND ALT, SCHÜLERN UND PÄDAGOGEN, ELTERN UND KINDERN DRIFTEN AUSEINANDER. DIE DIGITALISIERUNG BEFEUERT KONFLIKTE ZWISCHEN DEN GENERATIONEN UND VERÄNDERT PÄDAGOGISCHE ROLLENPROFILE. DER DIALOG DER GENERATIONEN THEMATISIERT DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN KINDERN UND JUGENDLICHEN ZU ELTERN UND PÄDAGOGISCHEN FACHKRÄFTEN.

**WAS UND WIE WERDEN WIR LERNEN?**  
DIE DIGITALISIERUNG VERÄNDERT DIE ZUKUNFT DES LERNENS – OB ONLINE ODER OFFLINE, MIT ODER OHNE EINFLUSSNAHME DER DIGITALWIRTSCHAFT. DIGITALE MEDIEN SIND WEIT MEHR ALS PRAKTISCHE LERNTOOLS UND INHALT PÄDAGOGISCHER ARBEIT. DIGITALE BILDUNG HEUTE ZEIGT HERAUSFORDERUNGEN, STRATEGIEN UND KONZEPTE AUF FÜR DIE ARBEIT IN SCHULE, KITA ODER JUGENDARBEIT.

SEITE 48



SEITE 76

**WO GIBT ES INSPIRATIONEN FÜR DIE PRAXIS?**  
SEIT 21 JAHREN ZEIGT DER DEUTSCHE MULTIMEDIA- PREIS MB21, WIE FANTASIEVOLL UND INNOVATIV JUNGE LEUTE DIGITALE MEDIEN NUTZEN: ZEIT FÜR EINE HOMMAGE AN DIESE WUNDERVOLLE KREATIVSCHMIEDE! BEST PRACTISE STELLT IM PROJEKTPOOL ZUDEM JEDE MENGE ORIGINELLE IDEEN UND METHODEN VOR, WIE SICH NEUE TECHNOLOGIEN PFIFFIG MIT PÄDAGOGISCHEN ZIELSETZUNGEN VERKNÜPFEN LASSEN.

**ÖKONOMIE FIRST?** / *Martina Schmerr*  
Zur Rolle der Digitalwirtschaft im Bildungsbereich 58

**DAS DIGITALE KLASSENZIMMER ALS NEUER LERNRAUM**  
Wie gelingt der digitale Wandel in der Schule? / *Andrea Zwerenz* 62

**EINFACH ANFANGEN** / *Anu Pöyskö*  
Digitale Jugendarbeit – nah dran an den jugendlichen Lebenswelten 68

**KITA DIGITAL!** / *Sabine Eder und Susanne Raboom*  
Medienpädagogik, Digitalisierung, Positionierung 72

### BEST PRACTISE

**SPECIAL: 21 JAHRE DEUTSCHER MULTIMEDIAPREIS MB21** 76

**FORUM FÜR FANTASIE UND FORTSCHRITT** / *Thomas Hartmann*  
mb21 – Vorreiter für digitale Kreativität von Kindern und Jugendlichen 77

**THE WINNER TAKES IT ALL** / *Hannes Güntherodt*  
Ein kleines Preisträger-Best-of des Deutschen Multimediapreises 80

**WERTSCHÄTZUNG GEBEN UND INSPIRATION SCHAFFEN**  
Ein persönlicher Blick zurück nach vorn / *Kirsten Mascher* 85

**ICH DENKE AN GLÜCK, ZUSAMMENKOMMEN UND FREUDE**  
Interview mit dem Wettbewerbsteilnehmer Kevin Röhl 88

**MIT UND VON SPIEL(ENDEN) LERNEN** / *Jürgen Slegers*  
Anregungen für eine Auseinandersetzung mit Games in Bildungskontexten 90

**VERSTEHEN, DURCHSCHAUEN, HANDELN** / *E. Lordieck und G. Sieben*  
Big Data Lernparcours – Methoden und Materialien für die Jugendarbeit 95

**FILMLISTE: DISKUSSIONSFUTTER ZUR DIGITALISIERUNG** 99

**PROJEKTPOOL MIT 16 KURZPORTAITS** 102

### SERVICE

<b>Empfehlungen zum Umgang mit Smartphone, Tablet und co.</b>	13
<b>Kinderrechte in der digitalen Welt</b>	19
<b>Toolbox für neues Lehren und Lernen</b>	52
<b>Links zum Online-Learning</b>	57
<b>Links zur digitalen Bildung in der Schule</b>	66
<b>Inspiration und Ideen für die Jugendarbeit</b>	71