

Morgenweb

**Geschwister-Scholl-Schule:**

**Projekt vermittelt gesunden Umgang mit modernen Medien**

# **Souverän im virtuellen Raum unterwegs**

Montag, 25.01.2016

Bensheim

Jung und vernetzt: Kinder und Jugendliche wachsen in der digitalen Gesellschaft auf. Smartphones, Computer und Tablets haben die Mediennutzung und das Kommunikationsverhalten verändert. Bereits in der Altersgruppe von 10 bis 11 Jahren sind mit einem Anteil von 94 Prozent nahezu alle Kinder online, so eine Studie des Digitalverbands Bitkom aus dem Jahr 2015. Das Bewegen in sozialen Netzwerken wie Facebook beginnt meist in der fünften Klasse.

Ab 14 Jahren ist das Smartphone Standardausstattung und das wichtigste Zugangsgerät ins Internet. 94 Prozent der zehn- bis 18-Jährigen verschickt Kurznachrichten als SMS oder über Inlinedienste wie WhatsApp. Aber auch jeder siebte in dieser Altersspanne ist bereits mindestens ein Mal im Internet gemobbt worden.

## **Wissen über Medien wichtig**

Surfen und Chatten zu verbieten ist falsch, sagt Mitsch Schulz. Der Medienreferent betont: Zum richtigen Umgang mit Medien gehört das Wissen über Medien. Wer weiß, wie die digitalen Systeme funktionieren und welche Möglichkeiten sie bieten, kann sie souverän und sicher nutzen. Am Medientag in der Geschwister-Scholl-Schule erläuterte der Experte vor Schülern der sechsten Jahrgangsstufen aller Schulzweige die wesentlichen Aspekte einer guten Medienbildung - eine Schlüsselqualifikation für junge Menschen im digitalen Zeitalter, um auch die Macher hinter den Medien und Nachrichten kritisch hinterfragen zu können.

Das Bedürfnis, persönliche Erlebnisse aller Art in sozialen Netzwerken zu kommunizieren, sei bei den heutigen Jugendlichen beinahe ständig vorhanden, sagte Mitsch im Forum der GSS. Mit ein Grund dafür seien die vielfältigen Einschränkungen in den Lebenswelten dieser Gruppe: Verbote, beschränkte Öffnungszeiten von Spielplätzen und sonstige Reglementierungen. Es bleibe wenig Raum, um sich auszutesten und darzustellen, um sich zu erfinden und an Grenzen zu gehen. "Im öffentlichen Raum dominiert der Schutzgedanke", so Mitsch Schulz. Die virtuelle Welt bietet vermeintlich barrierefreie Chancen, sich auszutoben. Dennoch sollten Nutzer vorsichtig sein, wie und womit sie sich online äußern.

Doku-Soaps, Casting-Shows und Scripted Reality (vorgetäuschte Realität) sind von Kindern und Jugendlichen bevorzugte Sendungen. Diese Formate scheinen Bedürfnisse abzudecken und wecken

überdies den Eindruck von authentischer Echtheit. Moderatoren werden zu Vorbildern, manchmal auch zu Helden.

Dass eine intensive Mediennutzung längst soziale Realität ist, brauchte Schulz den Bensheimer Schülern nicht erst vorzubeten. 99 Prozent besitzen ein Handy oder Smartphone, fast alle haben eine Spielekonsole zuhause. Rund die Hälfte der anwesenden Sechsklässler gab an, über einen eigenen Fernseher im Zimmer verfügen zu können.

"Kinder und Jugendliche sind eine Zielgruppe, bei der die Industrie Bedürfnisse wecken möchte", so der Experte. Das beginnt bereits im Kleinkindalter. Schon der Einjährige ist für den Medienmarkt interessant. An Medienkompetenz allerdings mangelt es im Allgemeinen, so Schulz, der mit zwei sechsten Klassen der GSS diverse Themen bearbeitet hatte, die am Donnerstag vorgetragen wurden.

Aus der an sich komfortablen Möglichkeit, Kurznachrichten zu verschicken, kann echter Stress werden, wenn jede noch so banale Kleinigkeit über das Display flackert. Der Drang, alles und jedes zu kommentieren, ist allgemein hoch. "Das Smartphone auch mal ausschalten, vor allem nachts", rät der Fachmann, der häufig im Auftrag des Instituts für Medienpädagogik und Kommunikation unterwegs ist. Und das ohne moralisierenden Zeigefinger.

### **Das eigene Verhalten hinterfragen**

Medienpraxis nennt er als vielleicht wichtigsten Bestandteil von Medienbildung. Erst der praktische und produktive Umgang mit Medien befähige Menschen, die Möglichkeiten von Mediensystemen zu entschlüsseln und sinnvoll für sich einzusetzen. Für Mitsch Schulz spricht nichts dagegen, wenn man Videoportale wie YouTube dazu nutzt, um beispielsweise schulische Lerninhalte in visueller Form zu unterfüttern.

Letztlich gehe es immer darum, die positiven Aspekte eines Mediums für eigene Zwecke zu nutzen und sich dabei stets einen reflektierenden Blick zu bewahren. Mitsch Schulz: "Soziale Kompetenz beginnt auch in der modernen Medienwelt immer damit, das eigene Verhalten zu hinterfragen." *tr*

*© Bergsträßer Anzeiger, Montag, 25.01.2016*