

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 68 (2006-2007)

Heft: 2: "Unterhaltungsgewalt" - Wirkungen und Gegenmassnahmen ; Neue Medien im Unterricht und im Elternhaus

Artikel: Neue Medien im Unterricht und im Elternhaus

Autor: Wenk, Bruno

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-357604>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Neue Medien im Unterricht und im Elternhaus

Bruno Wenk



Bruno Wenk

Die rund 3.4 Millionen Schweizer Haushalte sind mit neuen Medien gut ausgerüstet: 6.4 Millionen PCs und Laptops, 6.8 Millionen Handys und 1.7 Millionen schnelle (breitbandige) Internetanschlüsse. Über 3.3 Millionen Personen nutzen das Internet regelmäßig. Und in der Arbeitswelt sind Computer, Internet und Mobiltelefon schon lange omnipräsent.

Das ist Grund genug, um sich auch in der Schule und im Elternhaus mit den neuen Medien zu beschäftigen.

Neue Medien

Neue Medien sind immer nur relativ neu zu einem oder mehreren alten Medien. Früher war beispielsweise die Videokassette ein neues Medium. Heute bezeichnet man Computer, Internet, Web, Handy, MP3, usw. als neue Medien. Sie sind digital, kommunikativ, interaktiv und überall verfügbar. Die Medieninhalte werden nicht mehr nur von Medienschaffenden produziert, sondern vermehrt von Interessengruppen und Einzelpersonen.

Welche Medien nutzen Kinder und Jugendliche?

Die KIM- und JIM-Studien 2005 zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger bzw. 12- bis 19-Jähriger in Deutschland geben Aufschluss: Die meisten Jugendlichen besitzen ein eigenes Handy und mehr als die Hälfte einen eigenen Computer oder Laptop. Allerdings besitzen nur 48% der Mädchen im Alter von 12 bis 19 Jahren einen PC oder Laptop im Gegensatz zu 65% der Knaben. Dafür haben 94% der Mädchen ein Handy und «nur» 90% der Knaben.

Wenn man die Kinder und Jugendlichen fragt, wie wichtig ihnen die einzelnen Me-

dien sind, dann können Mädchen und Knaben am wenigsten auf den Fernseher verzichten (30%). Aber die Knaben können ebenso wenig auf ihren Computer verzichten, während sich nur 13% der Mädchen ihre Freizeit ohne Computer nicht vorstellen können. Umgekehrt ist es bei den Büchern: 16% der Mädchen könnten nicht auf Bücher verzichten, aber nur 6% der Knaben wären ohne Lesestoff unglücklich. Generell spielen die Medien bei der Freizeitgestaltung aber keine dominierende Rolle. Die meisten Kinder spielen am liebsten drausen, treffen sich mit Freunden oder treiben Sport. Fern sehen und die Beschäftigung mit Computern folgen erst an vierter bzw. sechster Stelle. Und bei den Jugendlichen steht das Nichtstun noch höher im Kurs als das Surfen im Web.

Wozu nutzen Kinder und Jugendliche die neuen Medien?

Das **Handy** nutzen die Kinder und Jugendlichen vor allem, um SMS auszutauschen und zu telefonieren. Mädchen machen das noch intensiver als Knaben. Die Nachrichten werden in Dialekt verfasst und mit Abkürzungen gespickt. Anstatt das Treffen mit Freunden im Voraus zu planen, nehmen die Jugendlichen kurzfristig miteinander Kontakt auf und entscheiden spontan darüber, was sie zusammen unternehmen wollen. Immer häufiger nutzen (vor allem Mäd-

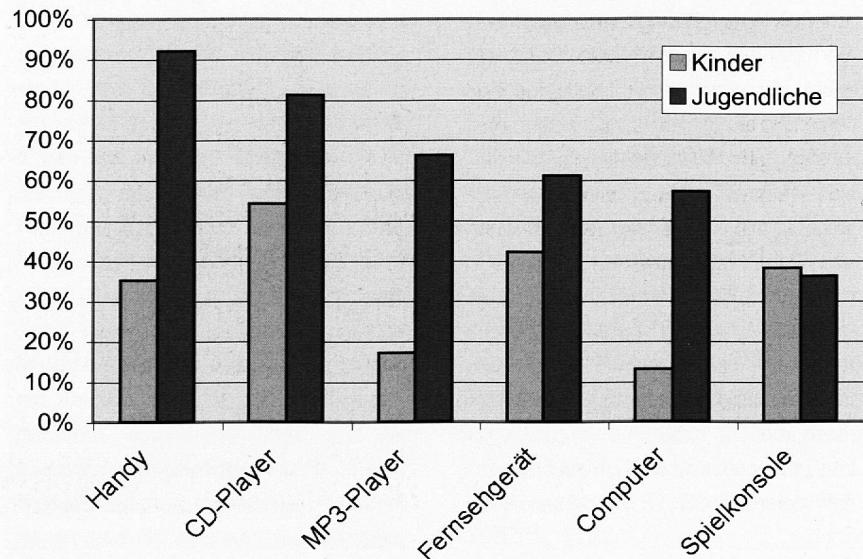
chen) das Handy, um mit der eingebauten Kamera Fotos zu machen. Die Bilder werden aber kaum mit dem auf den meisten Handys verfügbaren Multimedia Messaging Service (MMS) ausgetauscht. Das machen hingegen Lehrkräfte: Sie fotografieren mit der Handykamera Tafelaufschriebe und Pinwand-Notizen und senden sie per MMS an ihre E-Mailbox. Mit dem PC können sie dann die Bilder ausdrucken oder in eine Dokumentation integrieren.

Handy-Sprache

hdg	ha di gärn
hdmfl	ha di megafesch liab
glg	ganz liabi gruess
guk	gruass und kuss
tk	tuusig küssli
tvb	ti voglio bene

69% der Mädchen und 82% der Knaben nutzen den **Computer** täglich oder mindestens mehrmals pro Woche. Am PC hören Jugendliche gerne Musik (50% der Mädchen, 67% der Knaben), oder sie arbeiten für die Schule (Mädchen 37%, Knaben 38%). Sie schreiben damit auch oft Texte (M 35%, K 30%). Computerspiele faszinieren vor allem die Knaben (61%) und weniger die Mädchen (15%). Bei Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren dient der Computer vor allem zum Spielen (M 55%, K 70%).

Gerätebesitz von Kindern und Jugendlichen in Deutschland



Videospiele

Das meint der Medienpsychologe Daniel Süss zu Videospielen:

Während Mädchen lieber lesen und das Handy zum Kommunizieren nutzen, interessieren sich Jungen immer mehr für Videospiele. Eltern sollten den Inhalt und den Schwierigkeitsgrad der Spiele in Bezug auf die Fähigkeiten des Kindes beurteilen. Das Spiel soll herausfordern, aber Spass machen und nicht überfordern. So erhalten die Kinder die Möglichkeit, ihre Kompetenzen zu zeigen. Um den Videospielkonsum in Grenzen zu halten, ist es am besten, mit dem Kind zusammen im Voraus ein Zeitlimit festzulegen.

Am **Internet** schätzen die Jugendlichen die Kommunikationsmöglichkeiten. Mehr als die Hälfte der 13- bis 19-Jährigen tauscht regelmässig E-Mails aus. Knaben kommunizieren ausserdem auch häufig mit Sofortnachrichten (Instant Messaging), z.B. über das Microsoft Network MSN (46%).

Instant Messaging

SMS-Nachrichten und E-Mails können jederzeit verschickt werden. Sie werden im Netz zwischengespeichert, bis der Empfänger sie abholt. Das kann manchmal unerwartet lange dauern. Das Telefonieren ist da viel spontaner, allerdings müssen die Gesprächspartner gleichzeitig dazu bereit sein.

Instant Messaging kombiniert die beiden Kommunikationsformen. Die Kommunikationspartner sitzen zwar zur gleichen Zeit am PC und tauschen Textmeldungen aus. Die Meldungen werden aber gespeichert und man kann sich auch einmal Zeit lassen, bevor man auf eine Frage Antwort gibt.

Für Schularbeiten nutzen die Jugendlichen das Internet sogar mehr als für das Chatten (30% bzw. 25%), wobei sich Mädchen und Knaben gleich häufig in Chat-Räumen aufhalten.

Chat

Chatten bedeutet plaudern in Textform. Die Kinder und Jugendlichen treffen sich in Chat-Räumen (z.B. im Habbo-Hotel: www.habbo.ch). Jede Person im Chat nimmt eine virtuelle Identität an. Das beginnt beim sogenannten Nickname, einem selbst gewählten Übernamen. Silvia wird zur jungle queen, Robert zum dandy boy. In Schulklassen geben sich die Kinder gegenseitig ihre Übernamen bekannt, aber meist kennt man die Personen, die man im Chat antrifft, nicht. Die Plaudereien sind häufig oberflächlich und harmlos, aber es kann vorkommen, dass Kinder das Gespür für sich selbst und die Identität, die sie im Chat annehmen, verlieren. Auch passiert es immer wieder, dass Pädophile in Chaträumen versuchen, den Kindern persönliche Informationen zu entlocken, um sie schliesslich in der realen Welt treffen zu können.

Eltern sollten mit ihren Kindern über den Spass am Chat und die möglichen Gefahren offen reden.

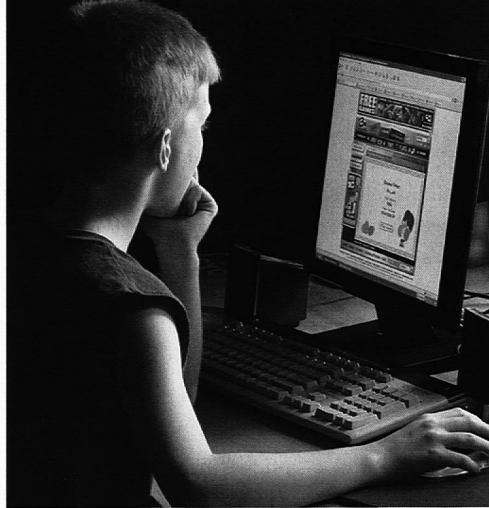
Gemeinsam besprochene Regeln geben den Eltern und den Kindern mehr Sicherheit im Umgang mit dem Internet. Immer wichtiger wird dabei für die El-

tern, dass sie auch auf die kostenpflichtigen Angebote achten. Beispielsweise ist das Chatten im Habbo-Hotel kostenfrei, aber die «Habbos» können im virtuellen Hotel eigene Zimmer nach ihrem Geschmack einrichten. Die Möbel, die sie auswählen, sind kostenpflichtig und das Bezahlen ist denkbar einfach: Die Kinder brauchen nur die Telefonnummer 0901 311 411 anzurufen, um «Habbo-Taler» im Wert von Fr. 5.20 zu kaufen. Dieser Betrag wird automatisch der Telefonrechnung der Eltern belastet. Wenn die gemeinsamen Regeln nicht helfen, die «Einrichtungskosten» in Grenzen zu halten, sollten die Eltern die Anrufe auf 0901- (und natürlich auch 0900-) Nummern sperren lassen.



Businessman

Bild: lichtundschatten

**Computer Kid****Bild: Wooden Flute Guy**

Informationen und Informationskompetenz

42% der Knaben und 28% der Mädchen im Alter von 13 bis 19 Jahren suchen im Web auch Informationen, die nicht im Zusammenhang mit Schulaufgaben stehen. Dabei nutzen sie anstelle einer Suchmaschine wie beispielsweise Google immer häufiger die freie Enzyklopädie **Wikipedia** (<http://www.wikipedia.org>).

Wikipedia liegt das so genannte Wiki-Konzept zugrunde. Ein Wiki ist eine Sammlung von Webseiten, die im Gegensatz zu herkömmlichen Webseiten auch von den BesucherInnen bearbeitet werden können. Tausende von freiwilligen AutorInnen verfassen Artikel für die freie Enzyklopädie Wikipedia mit dem Ziel, das Wissen der Welt allen Menschen frei zugänglich zu machen. Und noch mehr Leserinnen und Leser ergänzen und korrigieren diese Artikel, um deren Inhalte zu vertiefen und zu verbessern. Wikis zählen wie Weblogs (Blogs) und Podcasts zur sogenannten Social Software.

Social Software

Mit Social Software bezeichnet man Anwendungen im Web, bei denen die Kommunikation und Interaktion mit Menschen im Mittelpunkt steht.

Beispielsweise sind Weblogs (Blogs) Tagebücher im Web, die von Personen geschrieben werden, die sich gerne mitteilen möchten. Bei den meisten Weblogs ist es möglich, Kommentare zu schreiben und so in einen Dialog mit dem/der AutorIn zu treten.

Podcasts waren ursprünglich «gesprochene Weblogs». Anstatt Texte zu schreiben, machen die AutorInnen Tonaufnahmen und stellen die Aufnahmen als MP3-Dateien ins Web. Immer häufiger bieten aber auch Zeitungen, Radio und Fernsehen Podcasts an. Dabei handelt es sich vorwiegend um aktuelle gesprochene Beiträge aus dem «normalen» Informationsangebot, die als MP3-Dateien vom Web auf den eigenen MP3-Player kopiert und beispielsweise auf dem Weg zur Arbeit angehört werden können. Podcast eignen sich deshalb auch sehr gut für das Erlernen von Fremdsprachen.

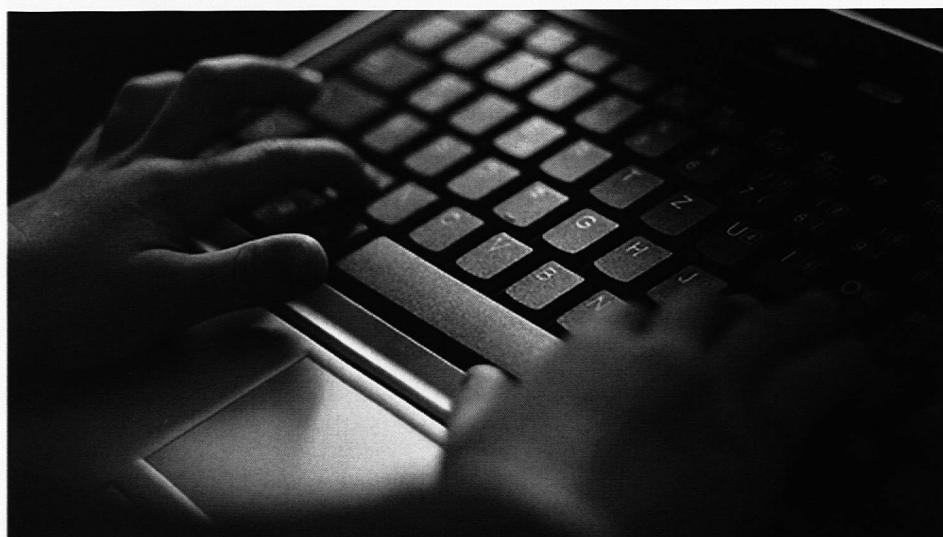
Sind Wikipedia-Artikel vertrauenswürdig? Die Frage nach dem Vertrauen in Informationen stellt sich nicht erst seit dem Web und Wikipedia. Die Vertrauenswürdigkeit und Relevanz von Informationen in Zeitungen, Zeitschriften, im Radio und im Fernsehen muss genauso hinterfragt werden.

Interessanterweise vertrauen Jugendliche den Informationen in Tageszeitungen am meisten (42%), während sie gegenüber Informationen im Fernsehen und im Internet skeptischer sind (28% bzw. 16%).

Der Aufbau von Informationskompetenz (Information Literacy) ist das wichtigste Ziel der Beschäftigung mit Computern und Internet in der Schule. Informationskompetenz umfasst die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um Informationen gezielt suchen, bewerten, verarbeiten und präsentieren zu können. Diesbezüglich haben Kinder und Jugendliche einen Nachholbedarf. Das gilt auch für manche Lehrkräfte und Eltern. Das Fundament für die Informationskompetenz ist die Lesekompetenz, welche die sprachliche, intellektuelle und emotionale Entwicklung eines Menschen prägt. Der lustvolle Zugang zum Lesen kann durchaus auch mit Computer und Internet gefördert werden, wie beispielsweise Andrea Bertschi-Kaufmann vom Zentrum Lesen der Fachhochschule Aargau Nordwestschweiz in der Studie «Lernen im Kontext neuer Medien» aufzeigt.

Der Aufbau von Informationskompetenz ist deshalb auch ein grosses Anliegen der Bibliotheken, insbesondere der Schulbibliotheken, die mit auf die schulischen Bedürfnisse abgestimmten Angeboten die Zusammenarbeit mit Lehrkräften suchen (Teaching Libraries).

Die Förderung der Informationskompetenz wird dazu beitragen, dass die SchülerInnen die Texte für ihre Vorträge und Aufsätze weniger aus Wikipedia und <http://www.hausaufgaben-heute.com> kopieren und Lehrkräfte weniger auf <http://plagiat.fhtw-berlin.de> nachschauen müssen, wie sie Plagiate ausfindig machen können. Und es wird weniger oft vorkommen, dass eine Gymnasiastin von den mit dem Stichwort «2. Weltkrieg» in Google gefundenen 2 980 000 Treffern nur die ersten zwanzig nutzt, um Informationen für ihre Maturaarbeit zu finden. Sie wird vielmehr ihr Thema mit präzisen Fragen konkretisieren, Strategien für die gezielte Informationssuche wählen, verschiedene Informationsquellen identifizieren (Bücher, Fachzeitschriften, das Web, Institutionen, Fachpersonen, usw.), die Informationen beschaffen, sichten, ordnen, bewerten und daraus ihre Schlüsse ziehen.

**Computer Kids****Bild: Pixelkunst**



Quellen

- (1) Bertschi-Kaufmann, Andrea (2003). *Lese- und Schreibförderung im Medienverbund. Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Schweizer Forschungsprojekt «Lernen im Kontext neuer Medien»*. Beiträge Jugendliteratur und Medien, (4), 256–266.
- (2) Bundesamt für Kommunikation BAKOM: *Fernmeldestatistik. Entwicklung bis zum 31.12.2005 für bestimmte Indikatoren. Sammlung aus diversen Quellen*. April 2006.
- (3) *Lehren und Lernen mit der Schulbibliothek. Das Schulbibliotheksmanifest der UNESCO*. www.ifla.org/VII/s11/pubs/mani-g.htm
- (4) Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: *KIM-Studie 2005. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Februar 2006.
- (5) Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: *JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. November 2005.
- (6) Süss, D.: *Das Internet und das «Unerwünschte»*. In: Schiefer, M. und Zehnder, M.W. (Hrsg.): *Kinder, Schule, Internet. Ein Ratgeber für Pädagogen und Eltern*. Edition Smile, 1998.

Il corpo postorganico Bild: Beatrice Contardy

Neue und «alte» Medien

Telefonieren, Plaudern, Texte schreiben und austauschen, Radio hören, Hörspiele aufnehmen und Fotoalben gestalten konnte man schon lange, bevor es Computer gab und sie über das Internet miteinander verbunden werden konnten.

Wenn wir also heute für die neuen Medien Zeit und Geld aufwenden, lohnt es sich, kurz inne zu halten und nach dem Nutzen zu fragen.

Vielleicht hilft das Textverarbeitungsprogramm einer Schülerin, ihren spannenden Aufsatz nach und nach zu formulieren und fortlaufend zu korrigieren. Würde sie den Text auf Papier verfassen, müsste sie ihn wegen der unleserlichen Schrift und den vielen Fehlern immer wieder neu schreiben, bis sie der Geschichte womöglich entmutigt ein vorzeitiges Ende setzte.

Vielleicht hilft das multimediale Lernprogramm einem Schüler die Grundrechenarten auf so unterhaltsame Art zu üben, dass er immer mehr Selbstvertrauen gewinnt und sogar Spass daran findet, mit Zahlen zu jonglieren.

Manchmal aber wird es weiterhin sinnvoll sein, die Lösung für die Rechnung an der Wandtafel im Dialog mit den SchülerInnen entstehen und Gedanken auf Zetteln handschriftlich notieren und an die Pinwand heften zu lassen.

Die neuen Medien werden die alten nicht ablösen, aber ergänzen.



Hochschule Musik und Theater Zürich
Departement Musik

Besuchstage

27. und 29. November 2006

Ausbildungen und Studiengänge in

- Musikalischer Früherziehung/Grundschule
 - Bachelor of Arts in Musik und Bewegung
- Montag, 27. November 2006**
- Schulmusik I
 - Schulmusik II
- Mittwoch, 29. November 2006**

Anmeldung und Information
Musik- und Bewegungspädagogik
Freiestrasse 56, 8032 Zürich
043 305 41 62
rhythmik@hmt.edu

www.hmt.edu