

Kai-Uwe Hugger

**Vielfalt jugendlicher Mediennutzung.
Ein Überblick zu Einflussfaktoren
auf das Medienhandeln Heranwachsender**

Der Basisartikel stellt Forschungsergebnisse zum Medienhandeln Jugendlicher vor. Dabei geht es zum einen um zentrale Veränderungen, wie z. B. die Normalisierung der Internetnutzung und die Rolle Sozialer Netzwerke, zum anderen aber um Perspektiven, unter denen sich bedeutende Unterschiede in der Mediennutzung ergeben: Alter und Geschlecht der Jugendlichen, die materiellen, sozialen und kulturellen Ressourcen und ggf. ein Migrationshintergrund. Auch hinsichtlich der Verschränkung virtueller und realer Räume gibt es vielfältige Nutzungsmuster.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 4–9

Kai-Uwe Hugger

**Vielfalt von Medienwelten – Vielfalt von Begriffen.
Eine Orientierung zu Begriffen in der aktuellen
pädagogischen Diskussion**

Der Artikel erläutert, was hinter Begriffen in der aktuellen pädagogischen Diskussion, wie z. B. Vielfalt, Heterogenität, Diversität, steht. Dabei wird jeweils der Bedeutungshintergrund der Begriffe knapp skizziert und insbesondere mit Blick auf jugendliches Medienhandeln konkretisiert und durch Beispiele illustriert.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 10–11

Bianca Meise und Dorothee M. Meister

**Wer nutzt welche Medien auf welche Weise?
Jugendliche Mediennutzung: alters- und gruppen-
spezifische Differenzierungen**

Die Autorinnen geben einen Überblick über Ergebnisse aktueller Studien zur Mediennutzung Heranwachsender. Daten zur Nutzung unterschiedlicher Medien sowie unterschiedlicher Medieninhalte in verschiedenen Altersstufen machen deutlich, wie sich der Umgang mit Medien mit dem Alter verändert. Einige Studien teilen die Heranwachsende zudem in Gruppen mit unterschiedlichen Nutzungsmustern ein; drei Studien stellt der Artikel vor und eröffnet damit weitere Perspektiven auf wichtige Unterschiede in der jugendlichen Mediennutzung.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 12–15

Sandra Aßmann

**Medienpädagogik und Vielfalt – Vielfalt der Medien-
pädagogik. Sechs Leitfragen für neue Perspektiven
auf eine vielschichtige Medienpädagogik**

Die Autorin nutzt sechs Leitfragen, die ursprünglich aus der Angebotsplanung und -gestaltung in der Erwachsenenbildung stammen, um neue Blickwinkel auf eine zunehmend komplexe Medienpädagogik in Theorie und Praxis zu entwickeln. Die Leitfragen können dabei helfen, medienpädagogische Praxisprojekte im Hinblick z. B. auf Ziele, Zielgruppen, Methoden und Inhalten auszuschärfen. Am Beispiel „Computerspiele“ illustriert die Autorin in kurzer Form, welche neuen Sichtweisen die Leitfragen auf dieses Phänomen eröffnen können.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 16–19

Angela Tillmann und Sabrina Schütt

**Auf der Suche nach einer Geschlechteridentität.
Mediennutzung von Mädchen und Jungen heute**

Der Artikel zeigt an Beispielen, wie Jugendliche Medien in Dienst nehmen, um sich mit ihrer Rolle als Mann oder Frau auseinanderzusetzen. Mädchen und Jungen greifen dabei im Sinne des „doing gender“ gerne auf stereotype Verhaltensweisen zurück, positionieren sich aber auch lustvoll „anders“ und zeigen, dass neben dem Geschlecht noch weitere kulturelle und soziale Faktoren, wie z. B. die Herkunft oder die sexuelle Orientierung, Einfluss auf die Identitätsarbeit nehmen. Gezeigt wird, wie wichtig es ist, Mediennutzung als Teil von auch geschlechtlicher Identitätsarbeit im Unterricht zu thematisieren und zu reflektieren.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 20–23

Claudia Wallner und Michael Drogand-Strud

**meinTestgelaende.de. Website von Jungen und
Mädchen zum Thema Geschlechtergerechtigkeit**

Der Artikel stellt die Website *meinTestgelaende.de* vor – ein Portal, in dem sich Jugendliche mit eigenen, vor allem jugendkulturell geprägten Beiträgen mit dem Thema Geschlechterverhältnisse auseinandersetzen können. Die Website ist ein Projekt der BAG Jungenarbeit sowie der BAG Mädchenpolitik und bietet vielfältige Unterstützung an: Auftaktworkshops, Fortbildungen, Treffen von Redaktionsgruppen und bundesweite Treffen sowie eine Facebook-Fanpage und eine Facebook-Fachgruppe. Der Artikel skizziert die Möglichkeiten der Website und zeigt, wie die Beiträge der Jugendlichen aussehen.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 24–26

Dan Verständig und Stefan Iske

**Digitale Teilhabe und digitale Ungleichheiten.
Perspektiven auf die Vielfalt und Komplexität
mobiler Internetnutzung**

Der Artikel zeigt am Beispiel mobiler Internetnutzung, dass keineswegs pauschal von der Internetnutzung der Jugendlichen gesprochen werden kann. Sowohl die Geräteausrüstung als auch die Nutzungsformen und -kompetenzen weisen bedeutsame Unterschiede auf, die u. a. im Zusammenhang mit dem sozio-ökonomischen Status der Jugendlichen stehen. Die Autoren zeigen, welche Faktoren es in der pädagogischen Arbeit zu betrachten gilt und weisen auf kulturelle Bedeutungszuweisungen einzelner Praktiken innerhalb der Lebenswelt der Jugendlichen hin.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 27–30

Nina Cvetek, Katharina Thanner und Viola Schlichting

**Kommunale Jugendbeteiligung mit youthpart #lokal.
Ein Praxisprojekt zur Förderung digitaler Teilhabe**

Die Autorinnen stellen die Erfahrungen der Initiative „youthpart #lokal“ vor, in der verschiedene Kommunen neue Wege erproben, wie sich mehr Jugendliche in kommunale Entscheidungsprozesse einbinden lassen. Es zeigte sich, dass die alleinige Bereitstellung von Online-Portalen noch keine maßgeblichen Veränderungen erbringt; erst eine zielgruppensensible Kombination von On- und Offline-Verfahren, die Rücksicht auf die Beteiligungserfahrungen wie auf die Mediennutzungsgewohnheiten der Jugendlichen nimmt, lässt die gewünschte Einbeziehung unterschiedlicher Gruppen von Jugendlichen erhoffen.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 31–33

Heinz Moser

**Medien im Migrationskontext.
Mediennutzungsformen von Jugendlichen mit Migra-
tionshintergrund und Bildungsperspektiven**

Der Beitrag skizziert auf der Basis verschiedener Orientierungsmuster von Migrant/innen zwischen Herkunfts- und Aufnahmekultur Formen der Mediennutzung von jugendlichen Migrant/innen. Es zeigt sich, dass bei der Nutzung digitaler Medien kaum Unterschiede zwischen Jugendlichen mit und ohne Migrationshintergrund bestehen. Erfahrungen der Jugendlichen mit Migrationshintergrund, in denen Medien zur Konstruktion von transnationalen Zugehörigkeiten beitragen, bieten jedoch interessante Anknüpfungspunkte für (medien-)pädagogische Projekte.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 34–37

Andreas von Hören

**Typisch! Typisch?
Wie interkulturelle Filmprojekte die Ausdrucksfähig-
keit und Partizipation von Jugendlichen fördern**

Der Gründer und Geschäftsführer des bekannten „Medienprojekts Wuppertal“ beschreibt in diesem Artikel, was interkulturelle Filmarbeit mit Jugendlichen ausmacht, welche Aspekte und Rahmenbedingungen dabei eine Rolle spielen und worauf solche Projekte abzielen. Er macht deutlich, dass Filmprojekte mit Jugendlichen letztlich immer zwei Zielgruppen haben, die Filmschaffenden und die FilmrezipientInnen. Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis des „Medienprojekts Wuppertal“ illustrieren die Ausführungen auf anschauliche Weise.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 38–40

Kai-Uwe Hugger

**Leben in digitalen Hinterhäusern.
Vielfältige mediale Praktiken von Jugendszenen**

Der Artikel gibt einen Überblick zu aktuellen Jugendszenen und zu ihren medialen Praktiken. Anhand von drei verschiedenen Beispielen – der Manga- und Animé-Szene, islamischer Jugendszenen und der Modding-Szene – macht der Autor deutlich, wie vielfältig heute szenespezifische Mediennutzung ist und wie in unterschiedlichen Szenen Offline- und Online-Welt verzahnt sind. In einem Ausblick skizziert er pädagogische Szenarien, wie sich jugendkulturelle Mediennutzung fruchtbar in den Unterricht einbeziehen lässt.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 41–44

Gabriele Rohmann

**Das Projekt New Faces.
Jugendkulturen, Medien und Antisemitismus**

Die Autorin stellt das Projekt „New Faces“ des Berliner „Archiv der Jugendkulturen e.V.“ vor. Ziel des Projektes ist es, Antisemitismus u. a. mit jugendkulturell orientierten Medienprojekten entgegenzuwirken. In Workshops, die von jungen israelischen Szene- und Medienexperten in Kooperation mit deutschen Jugendkulturrexperten geleitet werden, können sich Jugendliche u. a. bei der Medienproduktion mit eigenen Vorurteilen, ihren Bildern von Israel und Israelis und länderübergreifenden jugendkulturellen Phänomenen auseinandersetzen. So entstehen u. a. Video-Clips, House-Tapes, Graffiti oder Comics.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 45–47

Christoph Eisemann

Zwischen-Räume.

Vielfalt und Begrenzungen von Raumkonstruktionen im Social Web

Der Autor beschreibt am Beispiel der Jugendkultur C Walk, wie Jugendliche im Social Web sozialen Raum konstruieren. Er zeigt, dass eine Vielzahl von sozialen und jugendkulturellen Faktoren sowie technische und strukturelle Bedingungen Einfluss auf Raumkonstruktionsprozesse haben. Diese stehen miteinander in komplexen Wechselwirkungen. Vielschichtige Überlagerungen von Online- und Offline-Räumen entstehen, die mit einer getrennten Betrachtung von virtueller und realer Welt nicht mehr erfassbar sind.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 48–51

Daniel Seitz

In zwei Welten zu Hause.

Virtuelle und reale Räume in der Perspektive der Medienbildung

Der Autor macht an drei Beispielen zum einen deutlich, dass aus Sicht der Medienpraxis heutiger Heranwachsender eine Unterscheidung zwischen realer und virtueller Welt nicht mehr sinnvoll erscheint, sondern sich Jugendliche in vielfältig kombinierten Raumkonstrukten aus digitaler und physischer Welt bewegen. Zum anderen zeigt er, dass gerade die Grenzgebiete zwischen digitaler und physischer Welt eine Vielzahl von Bildungschancen bieten. Die Beispiele regen zum weiteren Recherchieren und zum Entwickeln eigener Ideen für Bildungsprojekte an.

Computer+Unterricht 24 (2014), Heft 96, S. 52–54