

Anja Hartung und Bernd Schorb

**Begleiter bei der Suche nach dem Selbst.
Medien in Prozessen der Identitätsbildung**

Die Medien in ihrer Vielfalt, vom Hörfunk bis zum Internet, werden von Jugendlichen facettenreich genutzt. Sie dienen als Mittel der Information, der Artikulation, der Selbstpräsentation, der sozialen Kontaktaufnahme und Kontaktpflege. Damit sind Medien in zunehmendem Maße Träger der Ausbildung des jugendlichen Selbst. Mädchen wie Jungen entnehmen ihnen das Material zur Erprobung möglicher Lebenskonzepte und Rollen und damit zum Aufbau ihrer Identität. Der Beitrag skizziert, wie sich Jugendliche die Medien aneignen und auf welche Angebote sie im Prozess der Identitätsfindung stoßen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 6–10.

Wolfgang Reißmann

**Schleusenwärter und Unterrichtsbeurteilung via MP3.
Ein Streifzug**

Der Autor skizziert in seiner Kolumne das zunehmende Zusammenwachsen von Mensch und Medium, das für Jugendliche selbstverständlicher Teil ihrer Wirklichkeit ist. Entsprechend allgegenwärtig ist z. B. die Musikmedienutzung von Jugendlichen: Nicht nur an nahezu jedem Ort in ihrer Freizeit hören sie Musik, sondern auch in der Schule während des Unterrichts. Darauf muss Schule reagieren – entweder an der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen vorbei mit einem Medienverbot, oder mit den Jugendlichen gemeinsam durch das sinnvolle Einbeziehen von Jugendmedien in das schulische Lernen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 12–13.

Iren Schulz

**Jugend im Hosentaschenformat.
Die Bedeutung des Mobiltelefons für Identität,
Alltag und Beziehungen im Jugendalter**

Die Autorin beschreibt, welche Bedeutung das Handy für Jugendliche hat. Einerseits pflegen Jugendliche mithilfe ihres Mobiltelefons ihre sozialen Beziehungen, andererseits lässt sich ein Handy stark „personalisieren“ und so zum Ausdruck des eigenen Ichs nutzen. Auch beim Ausloten von Grenzen spielt das Handy eine Rolle: Insbesondere auf den Handys von Jungen finden sich drastische pornografische und gewalthaltige Inhalte. Hier müssen neue Instrumente des Jugendmedienschutzes sowie Konzepte für präventive Medienarbeit ansetzen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 16–19.

Kati Struckmeyer

**Ohrenblick mal!
Handys als multimediale Produktionsgeräte**

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München bietet Handy-Workshops für Schulklassen, in denen sich Jugendliche sowohl mit Problemen wie Kostenfalle, Strahlung und Gewaltvideos beschäftigen, als auch neue Möglichkeiten einer kreativen Handynutzung entdecken. Bei letzterer stehen insbesondere Handyclips im Zentrum, mit denen Jugendliche ihren Lebensalltag aus auch ungewöhnlicher Perspektive filmen können. Solche Clips werden einmal jährlich auch im Rahmen des Wettbewerbs „Ohrenblick mal!“ prämiert.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 20–21.

Tobias Praschak

**Plaudern im Cyberspace. Einblicke in das Chatten als
jugendkulturelle Kommunikationsform**

Ersetzt Chatten für Jugendliche reale Kontakte mit Gleichaltrigen? Führt es gar zu einer Flucht in virtuelle Identitäten? Solchen kulturpessimistischen Befürchtungen erteilt dieser Überblicksartikel eine klare Absage: Jugendliche nutzen die Online-Kommunikation vor allem zur Pflege ihrer bereits vorhandenen Freundschaften. Gelegentliche Ausflüge in andere Identitäten bleiben in der Regel punktuell und dienen eher dem Ausloten der eigenen Identität. Die Faszination, die Chat-Kommunikation auf Jugendlichen ausübt, birgt auch (reale) Gefahren. Hier skizziert der Artikel, wie sie sich vermeiden lassen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 22–25.

Claudia Kuttner

**Übers Chatten chatten?
Unterricht einmal anders**

Chatten ist eine beliebte Freizeitbeschäftigung von Schülerinnen und Schülern, hat aber weder als Thema noch als Medium in die Schule bisher Eingang gefunden. Der Artikel skizziert, welche Aspekte der Chat-Kommunikation in der Schule thematisiert werden sollten und wie sich Chats in verschiedenen Fächern für das Lernen einsetzen lassen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 26–27.

Stephan Münte-Goussar

Ich 2.0.

Identität im Zeitalter des sozialen Internet

In der pädagogischen Diskussion zur Identität im Internet wird seit über zehn Jahren die Dezentrierung des Subjekts vorausgesagt und – gemäß postmoderner Theorien – auch ersehnt. Die virtuelle Welt verspricht, das Selbst von seiner sozial erzwungenen Identität zu befreien. Die Entwicklung der Netze – nicht zuletzt Web 2.0 – hat aber ganz anderes entfesselt: Bestärkende Selbstvergewisserung, flexible Selbststeuerung und ein nahezu exhibitionistisches Selbstmarketing bestimmen das soziale Internet und identifizieren das Ich 2.0 als einen Unternehmer seiner Selbst.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 28–31.

Niels Brüggem

**Zwischen Selbstdarstellung und Selbstreflexion.
Selbstdarstellung Jugendlicher
in Online-Kontaktbörsen**

In der Identitätsarbeit ist das Anbahnen und Erproben von ersten Paarbeziehungen eine wichtige Entwicklungsaufgabe, für die Online-Datingplattformen Mädchen und Jungen ein virtuelles Experimentierfeld bieten. Welche Funktionen dieses Experimentierens für die Jugendlichen haben kann, aber auch welche medialen Rahmungen dieses Handeln beeinflussen, beschreiben Anja Hartung und Niels Brüggem am Beispiel der populären deutschen Online-Datingplattform „iLove.de“.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 32–35.

Sabine Kretschmer und Kirsten Mascher

<http://habe-problemchen.blogspot.com>.

Web 2.0 als Werkzeug spielerisch medialer Selbstreflexion der Geschlechtsidentitäten

Die eigene Meinung in die Web-2.0-Welt einzubringen, ist für Jugendliche ein besonderer Reiz. Eigenverantwortlich Inhalte zu produzieren, ist Bestandteil medienpädagogischer Projektarbeit mit Web 2.0. Der Beitrag berichtet über einen Workshop zum Thema „Gendertrouble“, in dem die TeilnehmerInnen Pod- und Vodcasts, Blogs und Handyclips erstellten und direkt im Netz veröffentlichten. Sie nutzten dabei vielfältige Gestaltungsmittel und konnten sich ihren Neigungen entsprechend mit dem Thema auseinandersetzen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 36–37.

Hartmut Warkus im Gespräch mit Johannes Fromme;

Moderation: Bernd Schorb

**Computerspiele.
Herausforderungen für die Arbeit mit Kindern
und Jugendlichen**

Thema dieses Gesprächs ist die Rolle, die Computerspiele im Leben Jugendlicher spielen, und was Erwachsene über solche Spiele wissen sollten. Es geht um den Beitrag von Computerspielen zur Identitätsbildung, aber auch um problematische Aspekte des Spielens. Die Gesprächspartner beleuchten verbreitete Befürchtungen im Zusammenhang mit Computerspielen wie Computerspielern und äußern Ideen dazu, wie Erwachsene und Jugendliche über Spiele ins Gespräch kommen können

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 38–43.

Kai-Thorsten Buchele

Machinima: Virtuelle Spiel(film)helden.

Aus Computerspielen eigene Filme machen

Die Machinima-Technik – die Echtzeitaufnahme vom Bildschirmgeschehen eines Computerspiels und deren anschließende Bearbeitung – ermöglicht es, einfach Animationsfilme zu produzieren und sich dabei mit einem Spiel, aber auch mit virtuellen Identitäten, mit Rollenbildern und letztlich der eigenen Identität auseinanderzusetzen. Der Autor stellt ein Modellprojekt vor, das diese Möglichkeiten kreativ nutzte.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 44–45.

Sabine Zauchner

gender.neuemedien.identität.

Geschlechterrollen und postmoderne Identitäten

Mädchen legen Wert auf soziale Beziehungen und nutzen die neuen Medien zur Kommunikation. Jungen wollen Helden sein und spielen Ballerspiele. Ist die (Medien)Welt wirklich so einfach? Die Autorin skizziert, dass offenere Identitätskonstruktionen und die Möglichkeiten der digitalen Medien miteinander wechselwirken und Jugendlichen bei der Entwicklung einer modernen Geschlechtsidentität Perspektiven bieten können. Die Potenziale neuer Medien als Experimentierfelder, als Spielfelder zur Orientierung nutzbar zu machen, ist aus Sicht der Autorin ein Ziel gendersensiblen pädagogischen Handelns.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 46–49.

Elisa Behner

**Bildbearbeitung am Computer.
Aktivierende Medienarbeit in der offenen
Mädchenarbeit.**

In einem Angebot der offenen Mädchenarbeit können Mädchen und junge Frauen – oft mit Migrationshintergrund und aus bildungsfernen Elternhäusern – lernen, Bilder digital zu bearbeiten. Dabei geht es zum einen um die Entwicklung von Kompetenzen in der Handhabung von Medien, zum anderen aber auch darum, sich mit dem eigenen Bild auseinanderzusetzen. Der Computer ermöglicht es, das eigene Bild zu verändern und zu verfremden und damit Vorstellungen von der eigenen Identität sichtbar zu machen.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 50–51.

Susanne Eggert

**Wer bin ich? Wer will ich sein?
Der Beitrag der Medien zur Identitätsbildung
von Heranwachsenden mit Migrationshintergrund**

Die Autorin geht in ihrem Beitrag darauf ein, welche Rolle Medien bei der Identitätsentwicklung von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund spielen. Sie zieht einige Studien heran, die deutlich machen, in welcher Hinsicht Medien hier Einfluss nehmen und wie sie von den Kindern und Jugendlichen genutzt werden. Die Erkenntnisse geben Anlass zu Schlussfolgerungen für die medienpädagogische Arbeit mit Heranwachsenden mit Migrationshintergrund.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 52–55.

Christian Herrmann und Mo Leyendeckers

**„Hörensagen“: der Vokabeltrainer für mobile Leute.
Jugendliche mit Migrationshintergrund entwickeln
einen Audio-Vokabeltrainer**

Die Autoren stellt ein Projekt vor, in dem jugendliche Migrantinnen und Migranten sich vor allem über ihre Kompetenzen erleben können: Jugendliche stellen selbst einen mp3-Vokabeltrainer in verschiedenen Sprachen und zu alltagsrelevanten Themen zusammen. Die Dateien lassen sich über das Jugendportal „netzcheckers“ abrufen. Das Projekt versteht sich als Anfang und sucht weitere Einrichtungen, die eigene Beiträge erarbeiten.

Computer+Unterricht 17 (2007), Heft 68, S. 56–57.