



Digital oder analog? Digital UND analog!

Konstruktiver Nutzen und
Möglichkeiten von
digitalen Medien für die
pädagogische Arbeit in der
Gesundheitsförderung
(am Beispiel der Aktion
GUT DRAUF der BZgA)

Dr. André Schier, netz+werk
Prof. Dr. Steffen Schaal, Päd. HS Ludwigsburg

Übersicht

Digitalisierung und Digitalität - zwischen Bewahrpädagogik und Euphorie

Digitalität und digital-analoge Balance

Praxisbeispiele:

Meine Ernährung, Deine Ernährung

Design-based Learning: Geogames gestalten

Diskussion

A group of six children are running away from the camera down a bright, modern school hallway. They are all wearing backpacks and casual clothing. The hallway has large windows on the right side, letting in natural light. The children are in various stages of their stride, with some arms raised, suggesting a playful or energetic run.

„Wer glaubt, gesundheitsbezogene Prävention ohne Bezugnahme auf die Körperpraktiken und die jeweiligen szenetypischen körperbezogenen Diskurse von Kindern und Jugendlichen und deren Einbeziehung realisieren zu wollen, wird in den meisten Fällen unweigerlich scheitern“

(13. Kinder- und Jugendbericht, 2009)





Der Förderverein präsentiert

Prof. Dr. Dr.

Manfred Spitzer

hält einen Vortrag zum Thema

Zu Risiken und Nebenwirkungen digitaler Medien



SAMSTAG, 14.04.2018

Gemeindehalle Murr

Einlass: 18.00 Uhr

Beginn: 19.00 Uhr

Eintritt: 15 € Abendkasse: 18 €

Kartenvorverkauf:

07144 -33 483 59

07148 -16 61 60

info@itzebitz.de



eSports-AG



Mittwochs, ab 18⁰⁰

Raum 5.210/5.207

Die eSports-AG bietet im SoSe 2018
**League of Legends, StarCraft II,
FIFA, Overwatch und Hearthstone** an.

Im Kern geht es darum, gemeinsam zu spielen und einen Ort für den Austausch zu haben. Wettkampforientierung ist von Vorteil, aber kein Muss. Es sind keineswegs nur „Profis“ dabei, es muss daher auch keinerlei Spielerfahrung mitgebracht werden.

Reines Interesse und Spaß am Spielen reichen vollkommen aus.

Mehr zur eSports-AG, den Spielen und eSports im Allgemeinen erfährst du unter

www.esports-ludwigsburg.de

Eine Anmeldung ist nicht zwingend nötig,
empfehlenswert aber.



kontakt@esports-ludwigsburg.de



www.facebook.com/eSportsLB



[Home](#) [Browse](#) [Submit Paper](#) [About](#) [Subscribe](#)

A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis

Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents

[Andrew K. Przybylski](#), [Netta Weinstein](#)

First Published January 13, 2017 | Research Article | [Check for updates](#)

Vol 28, Issue 2, 2017

[Table of Contents](#)

SAGE Recommends 



 nature COMMUNICATIONS 

 Altmetric: 77

[More detail >>](#)

Review Article | [OPEN](#)

Media use and brain development during adolescence

[Eveline A. Crone](#)  & [Elly A. Konijn](#)

Nature Communications 9, Article number: 588

Received: 10 October 2017

Accepted: 22 January 2018

 nature International journal of science

 Search

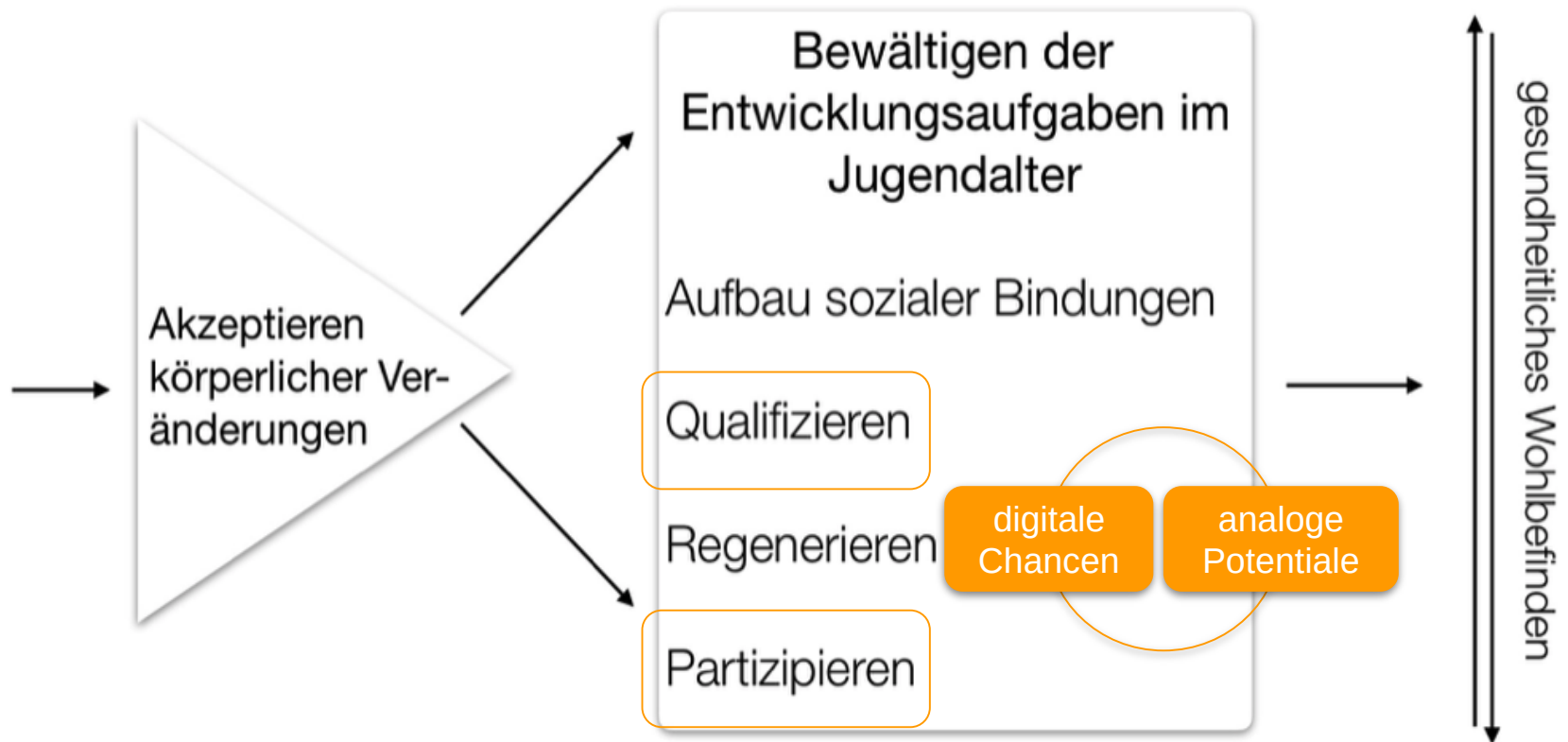
COMMENT • 21 FEBRUARY 2018 • CORRECTION 23 MARCH 2018

Smartphones are bad for some teens, not all

Young people who are already struggling offline might experience greater negative effects of life online, writes Candice Odgers.

[Candice Odgers](#) 

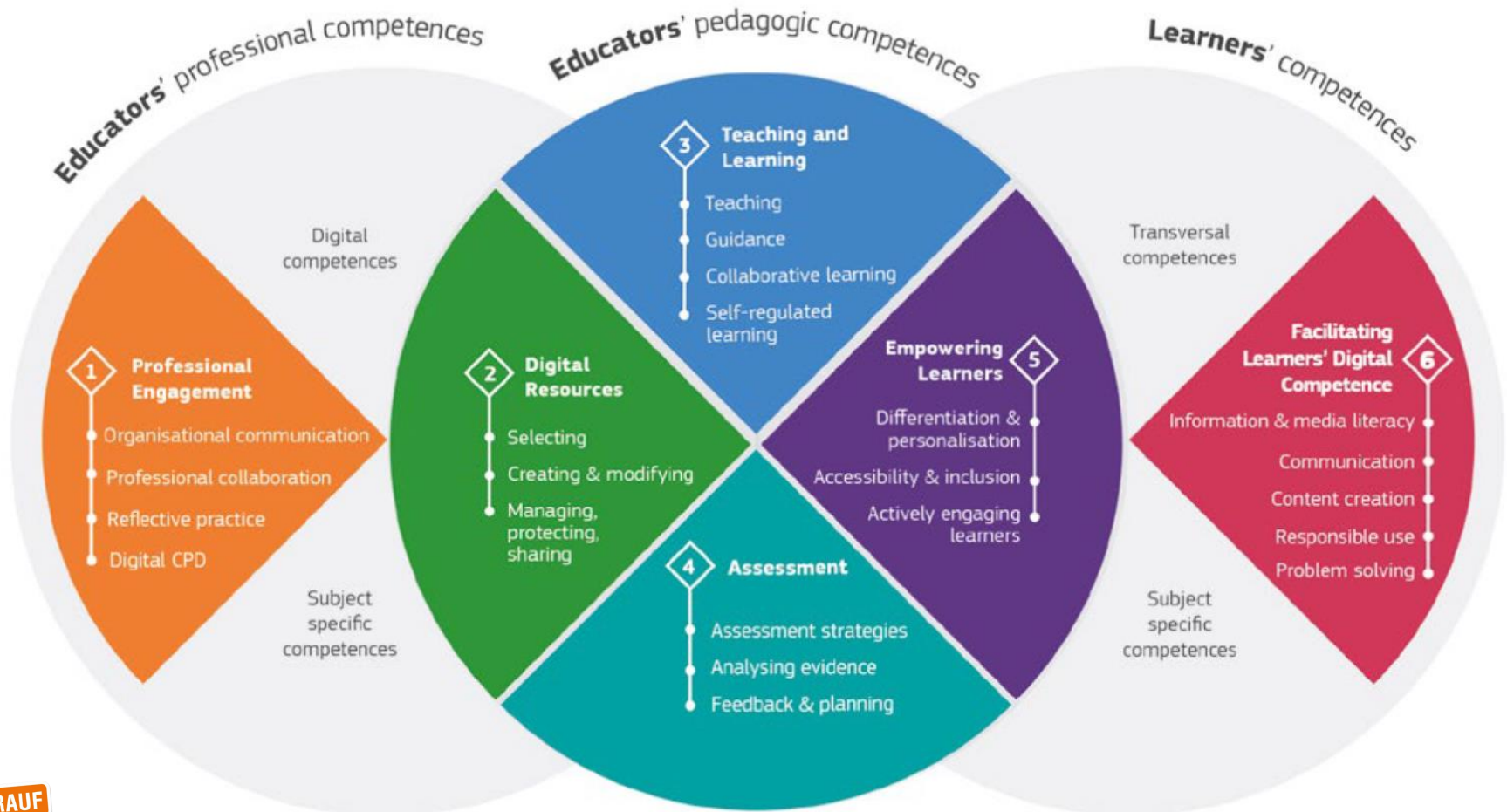
Herausforderung: Entwicklungsaufgaben und digital-analoge Balance



Herausforderung: Entwicklungsaufgaben und digital-analoge Balance

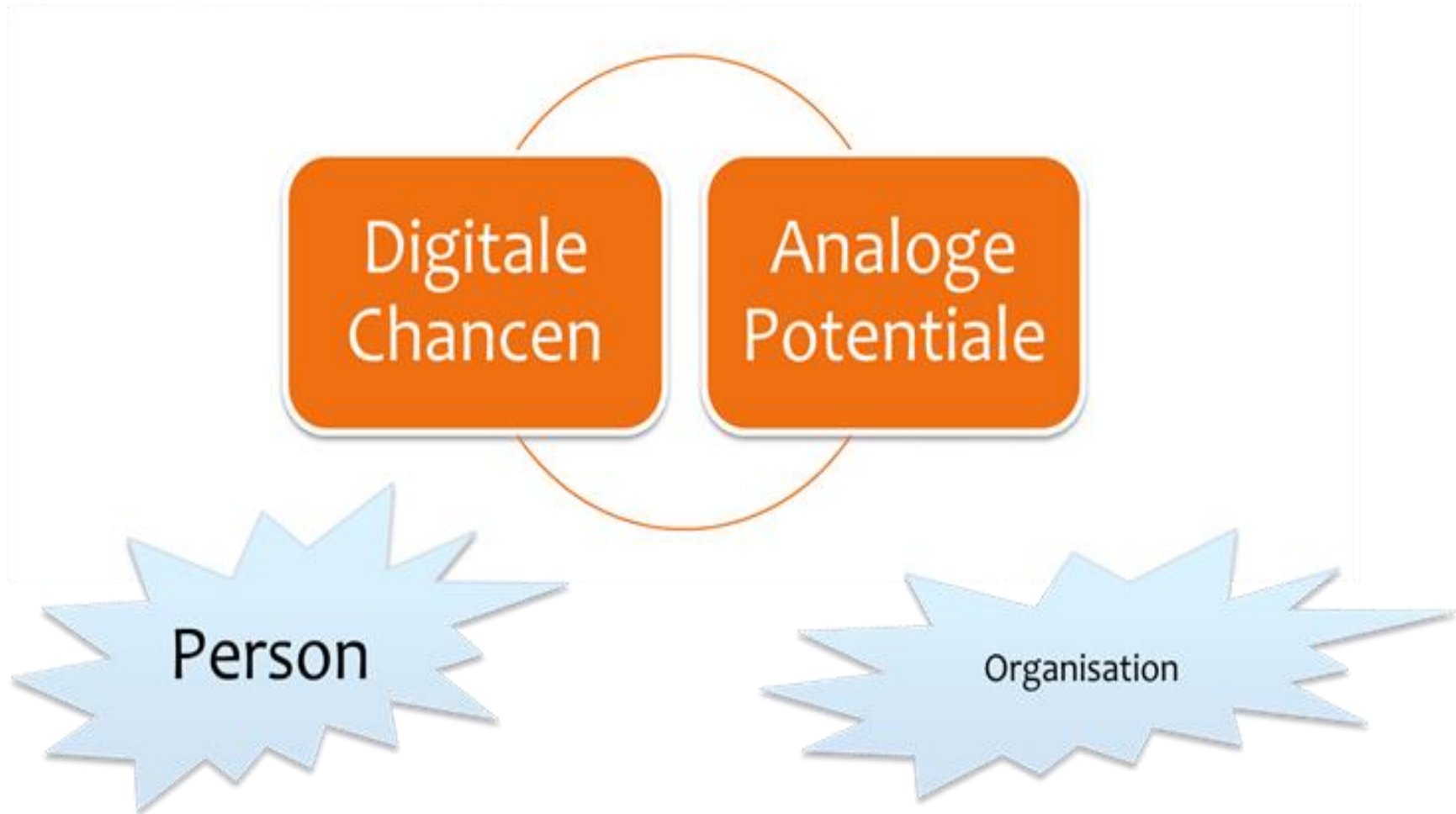
digitale
Chancen

analoge
Potentiale



Digitalität und GUT DRAUF Identität – Person & Organisation

Digitalität und nicht Digitalisierung!



Digitalität = Technik + Soziales!

Lebenswelten nicht nur junger Menschen sind digital und analog – kein entweder/oder – beides ist echt und wirkt aufeinander ein. Digitalität gibt diesem Phänomen einen Namen.

- (digitales) Mobbing in einer Whatsapp-Gruppe hat „echte“ Auswirkungen in der (analogen) Lebenswelt betroffener junger Menschen.
- Die ständige (digitale) Informationsüberflutung und der hohe Kommunikationsdruck führen zu (analogen) Stressreaktionen.
- Ortsbezogene Smartphone-Spiele führen zu realer Bewegung und echtem Gewichtsverlust.

Digitalität und Gesundheitsförderung

Digitalität ist

- die ausgewogene (gesunde) Balance zwischen digitalen und analogen Lebenswelten.
- der Einsatz von Methoden und Themen in eben dieser digital-analogen Balance.
- keine einzelne Methode (wie Methoden der Theater- oder auch Medienpädagogik), sondern ein Grundansatz, eine Haltung, wie die Salutogenese.

Digitale
Chancen

Analoge
Potentiale

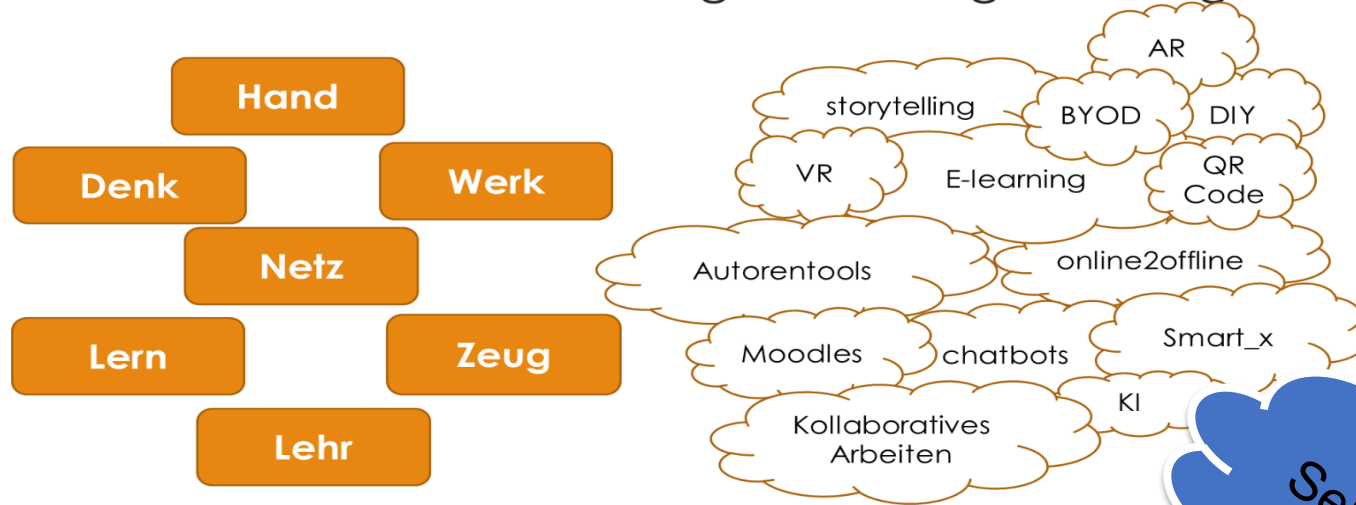


Gesundheit

Soziale
Herkunft

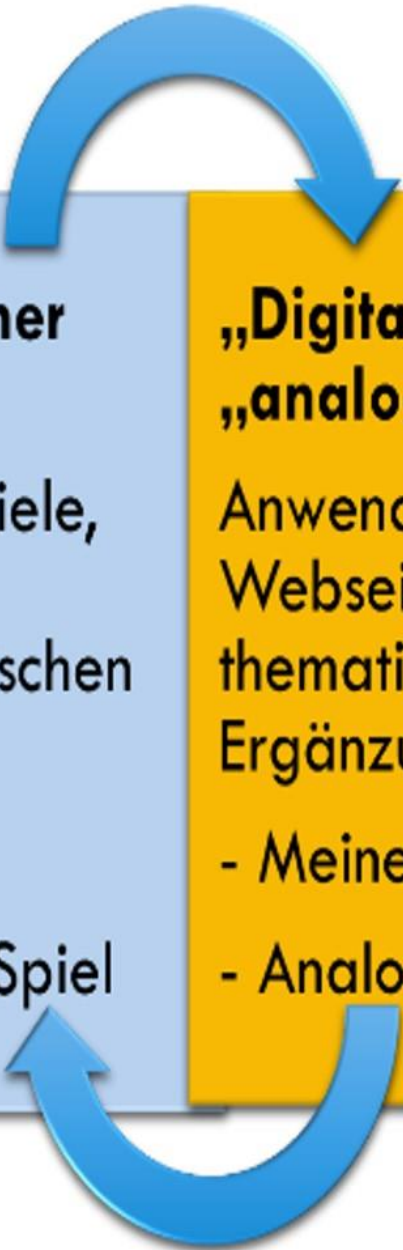
Bildungs-
erfolg

Welches „Zeug“ kommt in unseren Koffer?
Was brauchen wir für digital-analoge Bildung?



Machtverhältnisse verschieben sich.

- Lehrende sind Moderatoren, Netzwerker, Denker.
- Lernende werden gestaltender, partizipativer eingebunden.
- Anbieter von digitalen Tools werden relevanter.



„Analoge“ Tools mit einer Prise „Digital“:

Klassische Methoden (Spiele, Kicks etc.) mit einer thematischen oder technischen Ergänzung.

- Handy-Bett
- Filterblasen Luftballon Spiel

„Digitale“ Tools mit „analogen“ Plugins:

Anwendungen (Apps, Webseiten etc) mit einer thematischen oder haptischen Ergänzung:

- Meine Daten im Netz
- Analog bewegte Powerpoint



design
your
life

Digitalität



Alle Bilder: eigene Fotografien/Screenshots

Meine Ernährung. Deine Ernährung

Gruppenarbeit in drei Schritten

Schritt I

Recherchiere Bilder zum Thema „Jugend zeigt gesunde Ernährung“.

Bestimme 1 Bild was Dich besonders anspricht.

Meine Ernährung.
Deine Ernährung

Schritt II.a

In Kleingruppen gefundene Bilder zeigen und über Eindrücke sprechen.

In Kleingruppen selbst ein Bild arrangieren zum Thema „gesunde Ernährung“ – keine digitale Bild-Bearbeitung, sondern vorhandene Materialien zum „in Szene setzen“ benutzen.

Meine Ernährung.
Deine Ernährung

Schritt II.b

Schicken Sie die Fotos bitte an:
schierandre@gmail.com

Meine Ernährung.
Deine Ernährung

Schritt III

In Großgruppe Bilder präsentieren.

Meine Ernährung. Deine Ernährung



Meine Ernährung. Deine Ernährung



lecker!

...immer!!



Meine Ernährung.
Deine Ernährung

In Großgruppe



Schritt III

In Großgruppe Bilder präsentieren.

Großgruppen-Reflexion.

- Welche Bilder werden gezeigt?
- Wie ist das Verhältnis Wirklichkeit (Bilder = Trends) und Praxis (Alltag der Zielgruppe)?
- Welchen konstruktiven Nutzen können solche Bilder für die Arbeit mit der Zielgruppe haben?

Meine Ernährung.Deine Ernährung

(Gesamtbeschreibung)

Einzelaufgabe: recherchiere Bilder zum Thema „Jugend zeigt gesunde Ernährung“. Bestimme 1 Bild was Dich besonders anspricht. (5 min)

Kleingruppen bilden.

In Kleingruppen: Einstieg gegenseitig gefundene Bilder zeigen und über Eindrücke sprechen (5 min)

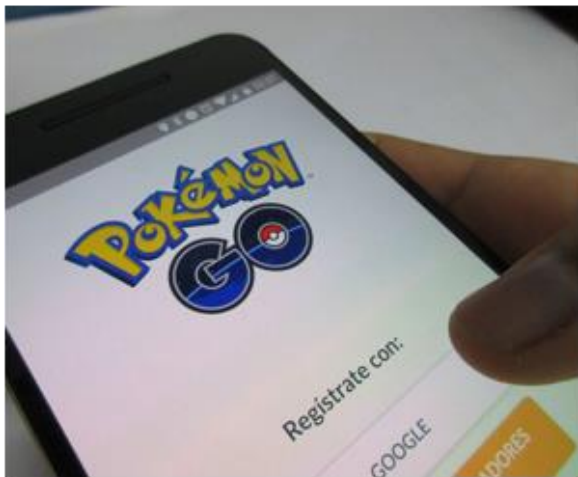
In Kleingruppen: selbst ein Bild arrangieren zum Thema „gesunde Ernährung“ – keine digitale Bild-Bearbeitung, sondern vorhandene Materialien zum „in Szene setzen“ benutzen. (15 min)

Bild an Trainer_innen schicken (per Mail, Messenger), damit diese es der Großgruppe präsentieren können.

Großgruppen-Reflexion (min. 10 min) zu den Themen: welche Bilder werden gezeigt? Wie ist das Verhältnis Wirklichkeit (Bilder = Trends) und Praxis (Alltag der Zielgruppe)? Welchen konstruktiven Nutzen können solche Bilder für die Arbeit mit Zielgruppe haben?

Design-based learning: Geogames gestalten

Spiele für mobile Endgeräte



Picture Wikimedia Commons: Eduardo Woo

verbinden virtuelle und reale Welt



Picture Wikimedia Commons: Sadie Hernandez

Lokomotion und Erkundung der Umwelt



Picture Wikimedia Commons: Roger Lew

Design-based learning: Geogames gestalten

Wie und wo wird gelernt?

explizit / intentional

=

absichtsvoll, bewusst



inzidentell

=

zufällig in der
Handlung

implizit

=

unbewusst,
spielerisch



Design-based learning: Geogames gestalten

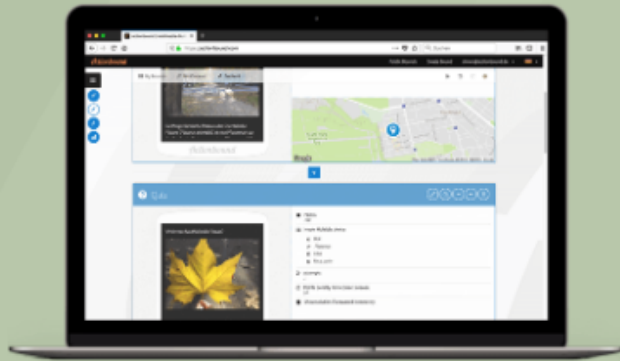
Medienproduktion und Gesundheit:

- Digital Storytelling als potente Methode zur Förderung von *sexual health* und *Wohlbefinden* (Botfield et al., 2018) sowie positiver Identitätsentwicklung (Anderson, 2018)
- Medienproduktion als therapeutisch wirksame Maßnahme (Scarnato, 2019)
→ Selbstkonzept, Selbstwirksamkeit, Reflexivität. etc.

Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound

Gestalte mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets



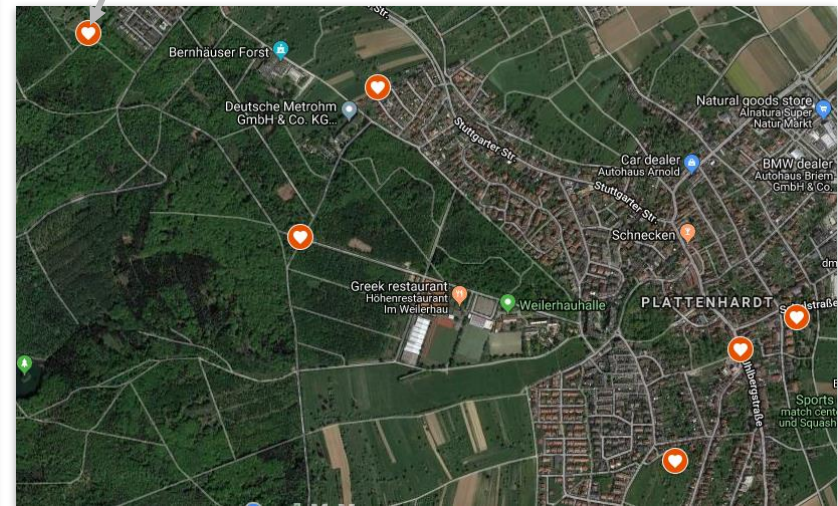
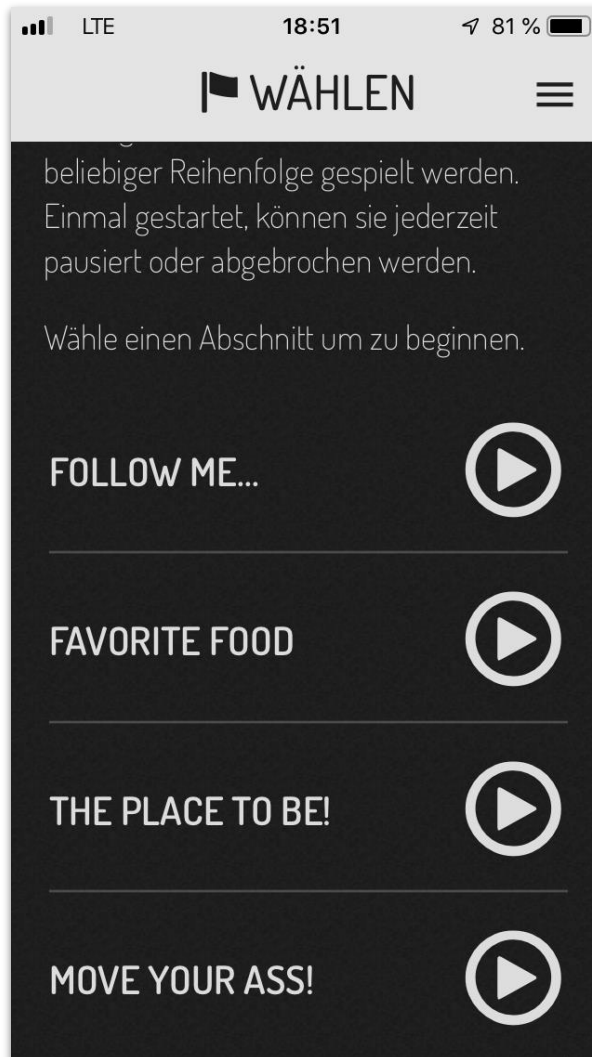
Erstellen im Browser



Spielen in der App

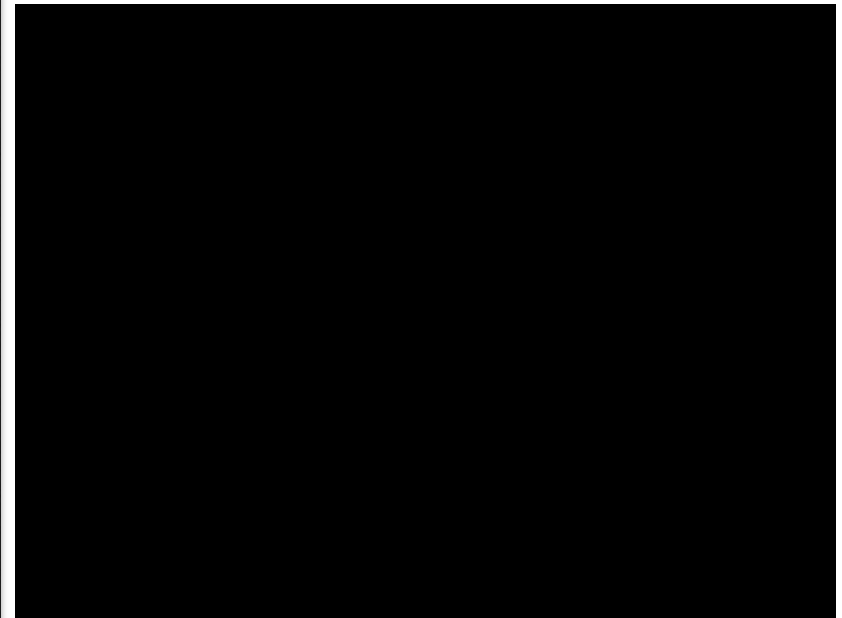
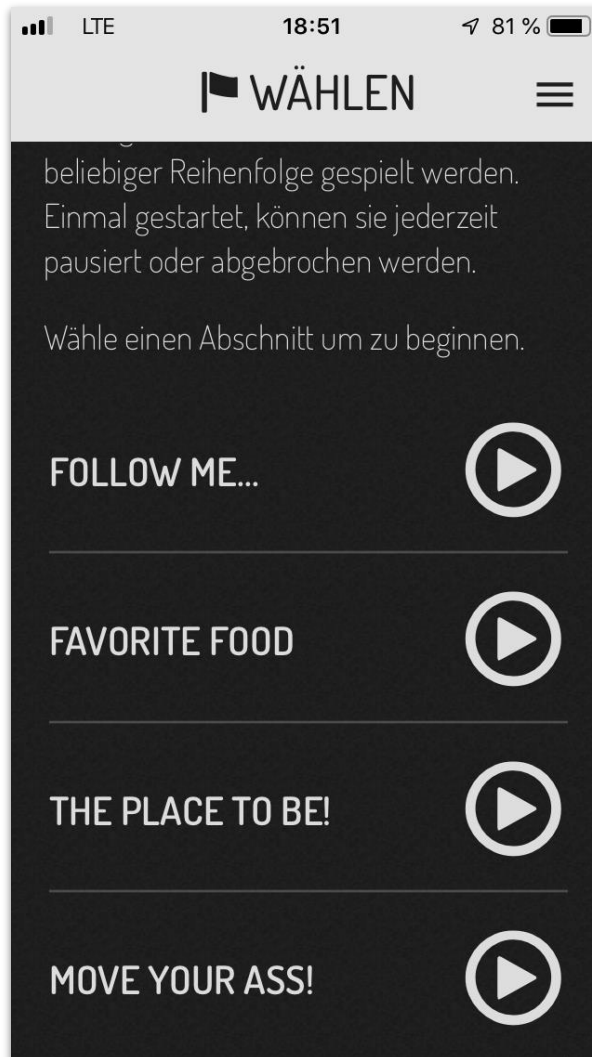
Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound



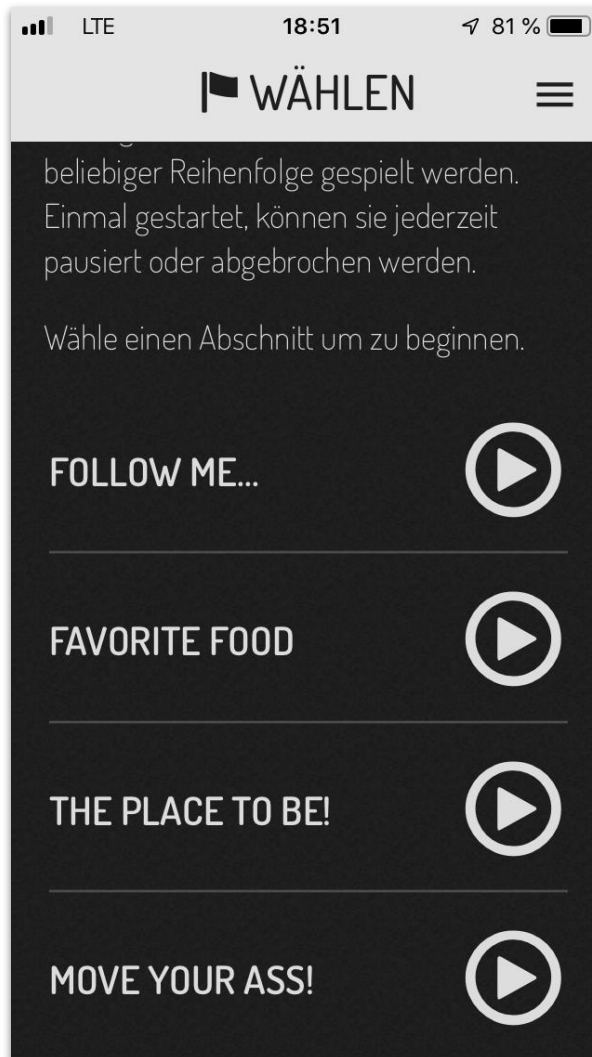
Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound



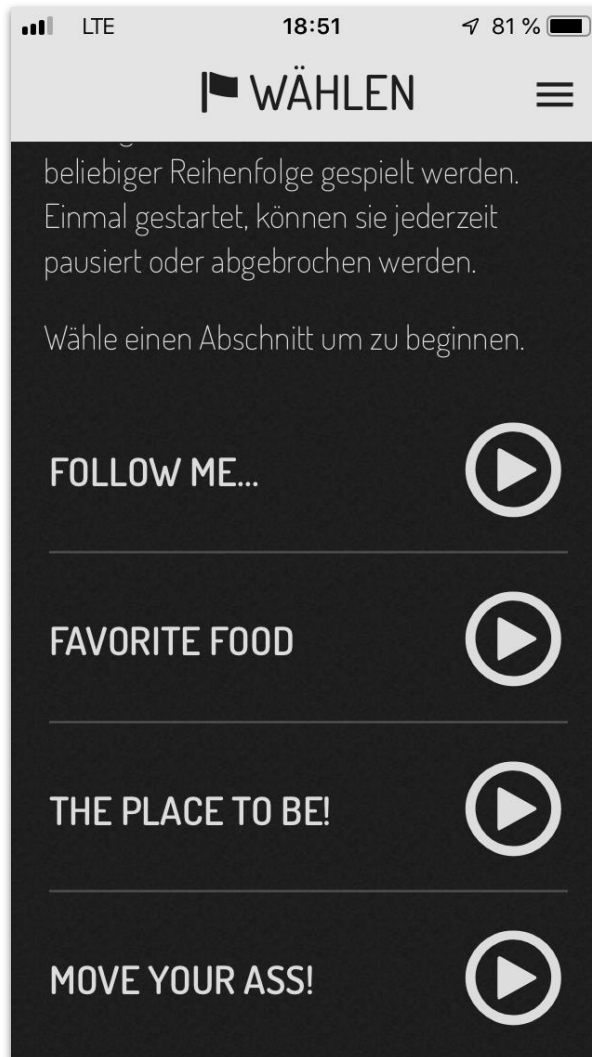
Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound



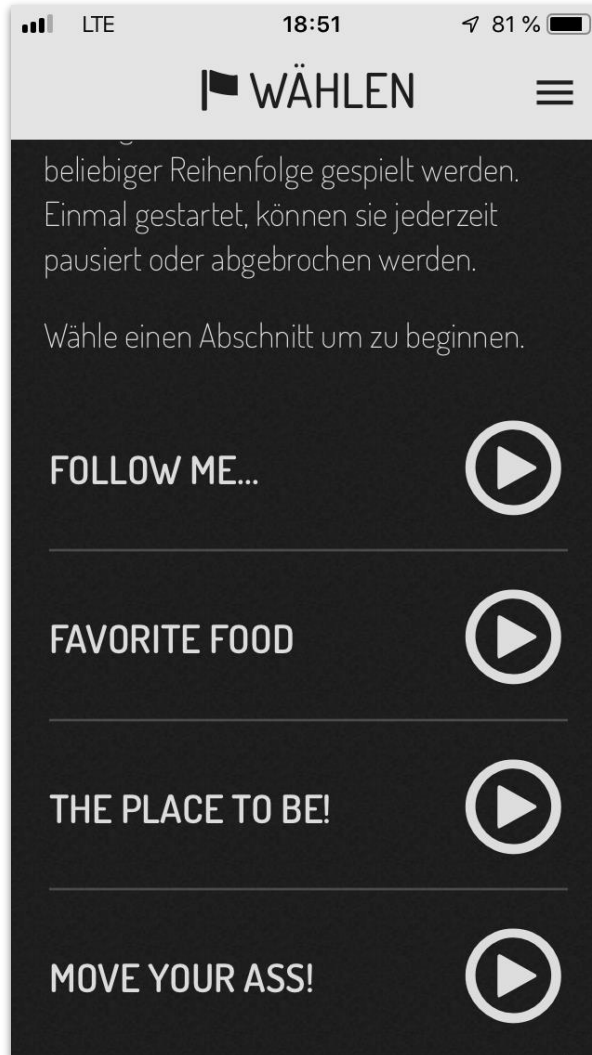
Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound



Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound



Design-based learning: Geogames gestalten

Actionbound

Wie und wo wird gelernt?

explizit / intentional

=

absichtsvoll, bewusst

inzidentell

=

zufällig in der
Handlung

implizit

=

unbewusst,
spielerisch



Digitalität als Brücke
zwischen
Bewahrpädagogik und **Euphorie?**

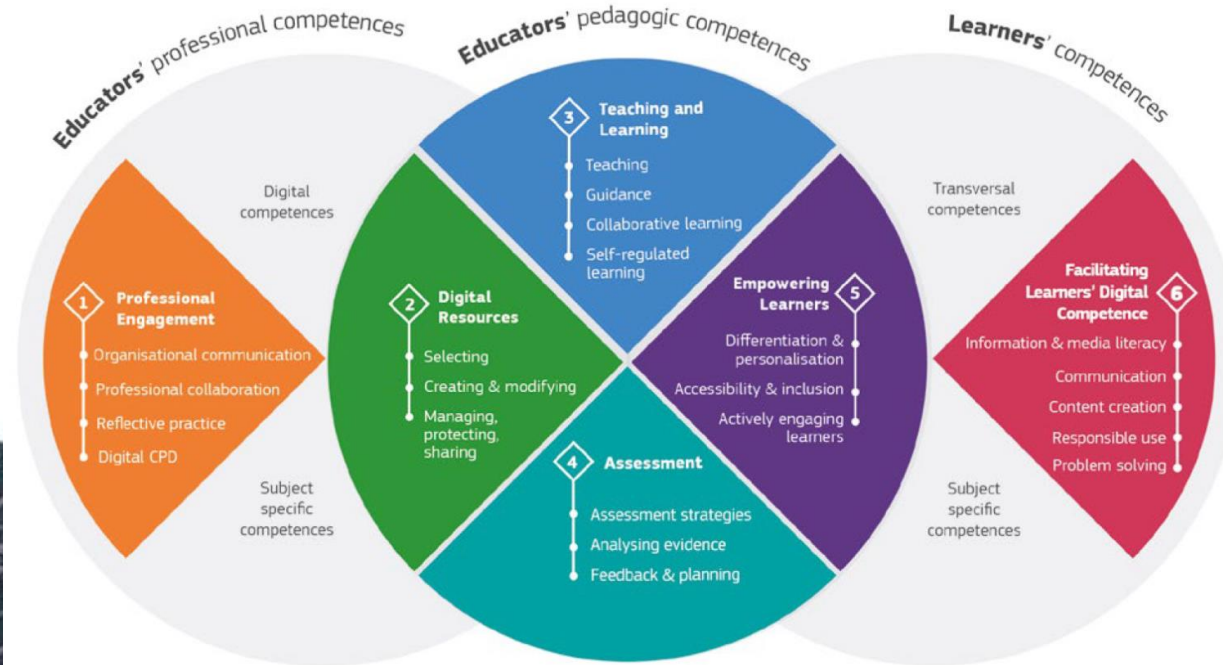
Also?!

**Medien- und Sozialkompetenz gehören zusammen als
Teil von Gesundheits-Kompetenz!**



In digital-analoger Balance.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!



Quellen

Botfield, J. R., Newman, C. E., Lenette, C., Albury, K., & Zwi, A. B. (2018). Using digital storytelling to promote the sexual health and well-being of migrant and refugee young people: A scoping review. *Health Education Journal*, 77(7), 735-748.

Objective: Digital storytelling and other methods of self-expression and autobiography have become an increasingly important tool for those working with young people, including those from migrant, refugee or other 'culturally diverse' backgrounds. A structured scoping review was undertaken to better understand the potential value and challenges of using digital stories to promote the health and well-being of these diverse groups of young people and to identify key knowledge gaps. Design: The review process comprised a systematic search of the literature and strategic consultations with professionals working with young people in the area of sexual and reproductive health promotion and care. A descriptive-analytic method was used to collate and synthesise the literature and apply narrative and thematic analyses. Results: In total, 28 papers were deemed eligible for inclusion. Findings are presented as two analyses: what is known from the literature and key knowledge gaps. Identified themes included the use of digital stories as social activism and as research intervention, recognition of digital stories as complex terrain and recommendations for good practice. Three key gaps of particular relevance to our research aims were identified. These were (1) the lack of digital stories on sexual health and relationships by 'culturally diverse' young people in Australia, (2) the need for discussion of the ethical considerations of using digital storytelling and related methods in sexual health fields and (3) the value of exploring opportunities to employ digital methods as self-representation and autobiography to generate new knowledge and build organisational capacity. Conclusion: As confirmed in discussions with professionals working in the youth, migrant and sexual health sectors, the literature highlighted the many potential applications of digital storytelling to promoting the sexual health and well-being of young people from diverse backgrounds. Additional research is required to understand the particular ethical and contextual issues shaping, and at times constraining, this engagement in specific cultural contexts.

Miller Scarnato, J. (2019). Media Production as Therapy: A Systematic Review. *Journal of Technology in Human Services*, 1-33.

The rapidly changing communication environment of the digital age has generated needed discussion regarding implications of media technologies for social work practice. Yet scarce research has considered the therapeutic value of media technologies for social work practice. This systematic review explores how media production is used as a therapeutic intervention in human services to identify the therapeutic value and potential challenges of its application in the field. Media Production as Therapy (MPT) affords a range of therapeutic outcomes, including self- and community-awareness, selfreflection and self-correction practices, self-expression and story-sharing, and processing trauma. Challenges confronted through MPT include time and resource constraints, logistical difficulties, issues of authenticity, and dissemination concerns. Despite limited research, this review provides needed guidance for social workers to harness technology for social good, operating in the digital space to implement MPT interventions that afford a range of therapeutic benefits to clients in an increasingly mediated world.

Quellen

Anderson, K. M., & Mack, R. (2019). Digital storytelling: A narrative method for positive identity development in minority youth. *Social Work with Groups*, 42(1), 43-55.

This article explores the use of digital storytelling as a group narrative method for positive identity development in the case of African American youth residing in economically disadvantaged, urban areas. Factors such as ethnicity, socioeconomic status, and/or violence exposure may heighten normal youth challenges and affect identity development. Narrative tools that help minority adolescents produce agentic, coherent, affective, and adaptive self-concepts contribute to a proactive identity system and, therefore, an enhanced capacity for them to intervene in their own lives. The purpose of the afterschool digital storytelling group was for youth to gain opportunities in media production and in personal story construction. As a result, youth gained a valuable narrative medium for constructing their stories, and thus their identities, into ones of possibility, promise, and potential. Implications for helping professionals include how to use digital storytelling with youth to gain insight and understanding into a personally difficult life event.

Oppermann L, Schaal S, Eisenhardt M, Brosda C, Müller H, Bartsch S (2018). Move, Interact, Learn, Eat – A Toolbox for Educational Location-Based Games. In: Cheok A., Inami M., Romão T. (eds) *Advances in Computer Entertainment Technology. ACE 2017. Lecture Notes in Computer Science*, vol 10714. Springer, Cham, DOI 10.1007/978-3-319-76270-8_53

Schaal, S. & Schaal, S. (2018). Entdecke die Natur - ortsbezogene Geogames entwerfen und anwenden. Heft 433, 44-47.

Schaal, S, Otto, S, Schaal, S & Lude, A (2018). Game-related enjoyment or personal prerequisites – which is the crucial factor when using geogames to encourage adolescents to value local biodiversity. *International Journal of Science Education, Part B*, DOI 10.1080/21548455.2018.1441571

Schneider, J, Schaal, S. (2018). Smartphonespiele in der BNE - Förderung von Bewertungskompetenz durch Geogames. In M. Hamann und M. Lindner (Hrsg.), *Lehr- und Lernforschung in der Biologiedidaktik (Bd.8)*. Innsbruck/Wien/Bozen: Studienverlag, S. 207-222.

Schier, A. (2018). Identitäten in Digitalität vom digital lifestyle zu design your life. *Generation und politische Kultur im Zeichen gewandelter Lebenswelten in Deutschland im Digitalitäts-Diskurs in Werbung*. Hamburg: Dr. Kovacs.