



GUT DRAUF und Digitalität

Fachtag im Netzwerk Düsseldorf,

15.11.2018

Dr. André Schier

www.digitalität-und-identität.de

DIGITALISIERUNG? DIGITALITÄT!

Soziokulturelle Rahmenbedingungen

„In welcher Zeit leben wir eigentlich?“

„Was nutzt mir digitale Technik für mein Seminar?! Brauche ich z.B. E-Learning?“

„Das mit den Apps ist schwierig, ich hab doch keine Kontrolle über meine Daten.“

„Ich will doch mit Menschen in Kontakt sein und nicht immer nur auf Bildschirme starren.“

„Bei der Flut an Nachrichten und Bildern verliert man doch den Überblick!“

„Das echte Zusammenleben bleibt auf der Strecke!“

DIGITALE „TRANSFORMATION?“

➤ **90,3 % der deutschen Bevölkerung sind online**

(ARDZDF-Onlinestudie 2018)

➤ **Gerätenutzung: Smartphone 66% - Laptop 62 % - PC 55 %**

(D21-DIGITAL-INDEX 2016)

➤ **12 bis 19 jährige: Smartphone-Besitz 99%**

(JIM 2017)

**2018: Mehr Smartphones auf der Welt als
Zahnbürsten
(5 Mrd vs. 3,5 Mrd)**

**2020: Mehr Smartphones als
Erdenbürger_innen (Prognose)**

GESELLSCHAFT TRANSFORMIERT? LEBENSWELTEN SIND BETROFFEN! (ALSO AUCH ARBEIT UND BILDUNGSWELTEN)

REGIONALE KOLLEKTIVE
und (WAREN-) ÄSTHETIK

ZEITKRISE &
ENTGRENZUNG

FLEXIBILISIERUNG & INDIVIDUALISIERUNG

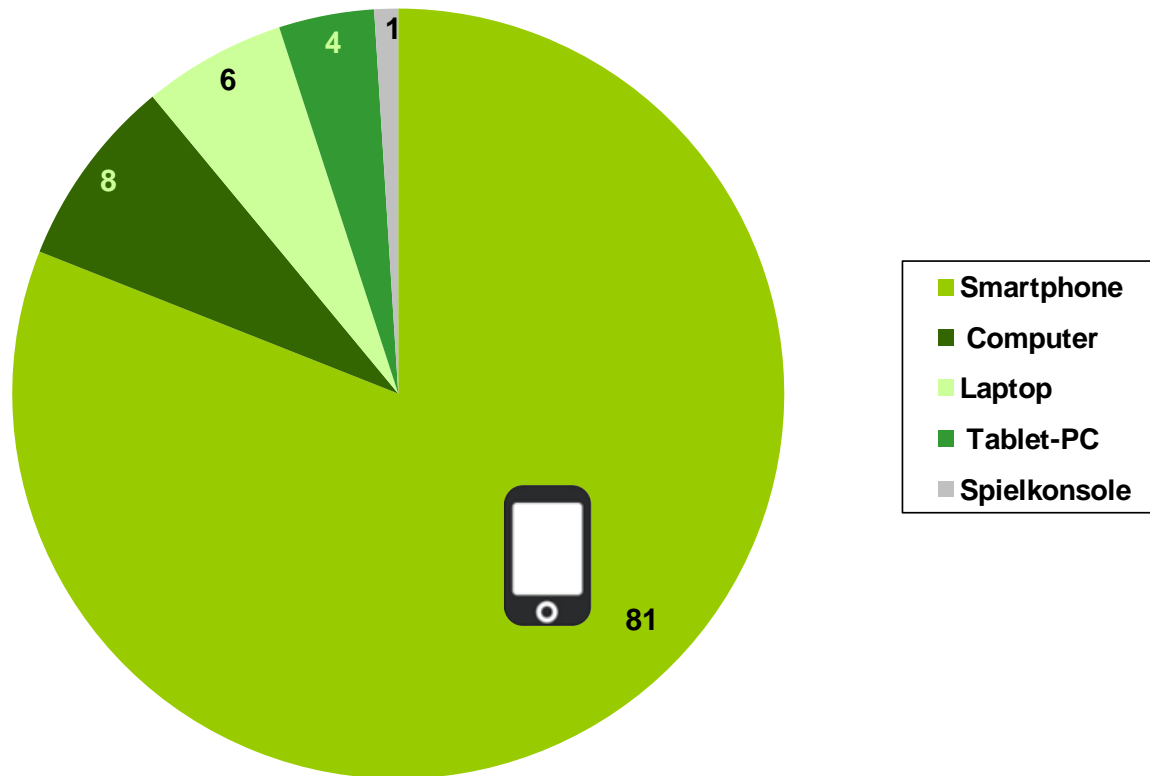
Wissens-, Medien-, Informations-, Netzwerk-, Spaß-, Konsum- ?!
Gesellschaft

- Post-Moderne: flüchtig, ambivalent, flexibel (Zygmunt Bauman u.a.)
- Risikogesellschaft in einer globalen Welt (Ulrich Beck)
- Strukturwandel von Öffentlichkeit und kommunikatives Handeln (Jürgen Habermas)

Medien und Technik im 21. Jahrhundert



Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2017



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: Befragte, die mind. alle 14 Tage das Internet nutzen, n=1.175

Nutzungsdauer nach Arten der Internet-Nutzung

Basis: alle Befragten; in Minuten

	Internet Gesamt	Mediale Internet-Nutzung	Individual-Kommunikation	Sonstige Internet-nutzung
Gesamt	2:29	0:45	0:59	1:11
Männer	2:55	0:54	0:59	1:27
Frauen	2:05	0:36	0:59	0:56
14 - 29 Jahre	4:34	1:56	1:42	1:43
30 - 49 Jahre	3:03	0:51	1:17	1:33
50 - 69 Jahre	1:38	0:11	0:40	0:58
ab 70 Jahre	0:36	0:09	0:12	0:18

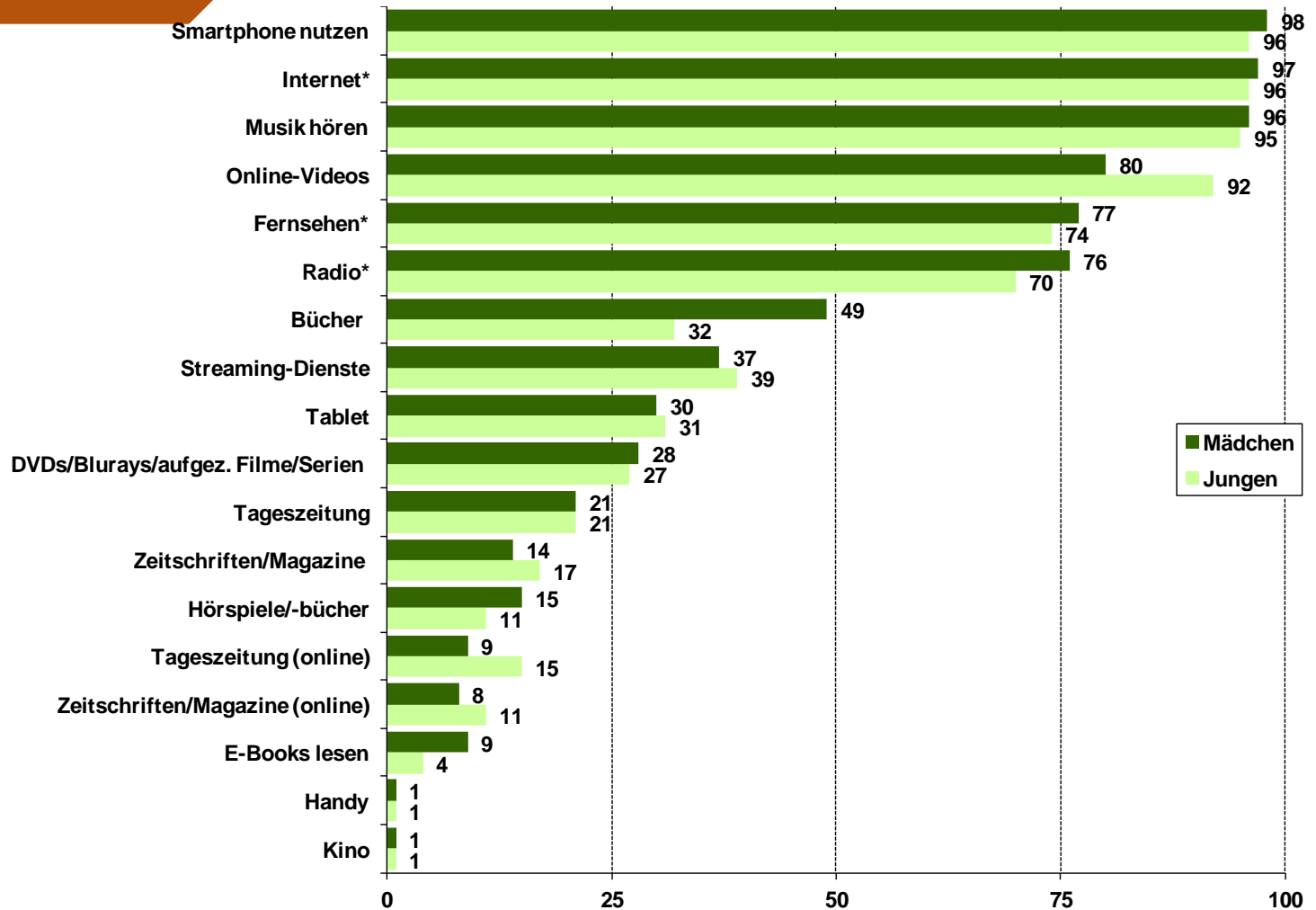
2016: pauschale Abfrage. 2017: Daten aus dem Tagesablauf-Schema, Day-after-recall: Alle Onlinetätigkeiten werden in 15-Minuten-Intervallen aufsummiert. Berechnung 2016 und 2017: Alle Befragten gehen in die Berechnung ein; diejenigen, die am Tag vor der Befragung das Internet nicht genutzt haben, mit dem Wert Null.

Basis: Erwachsene ab 14 Jahren in Deutschland (2017: n=2.017).

Quellen: ARD/ZDF-Onlinestudie 2016 und 2017

Abbildung 3

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2017 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

Digitale Lebenswelten? Digitale ist sozial?!

„Computer und Internet besitzen in fast allen Lebensbereichen enorme Bedeutung – ganz unabhängig vom Geschlecht“ (RKI, KIGGS 2014)

„Sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche verbringen im Schnitt mehr Zeit mit digitalen Medien“ (RKI, KIGGS 2014)

***Soziale Spaltung und Gesundheits-Gefährdung
durch digital-analoges Ungleichgewicht***

„Lebenswelten (nicht nur) junger Menschen sind digital (im Sinne von online, Technik) und analog (im Sinne von offline, soziokultureller Rahmenbedingungen) – beides ist ‚echt‘ und wirkt aufeinander ein“

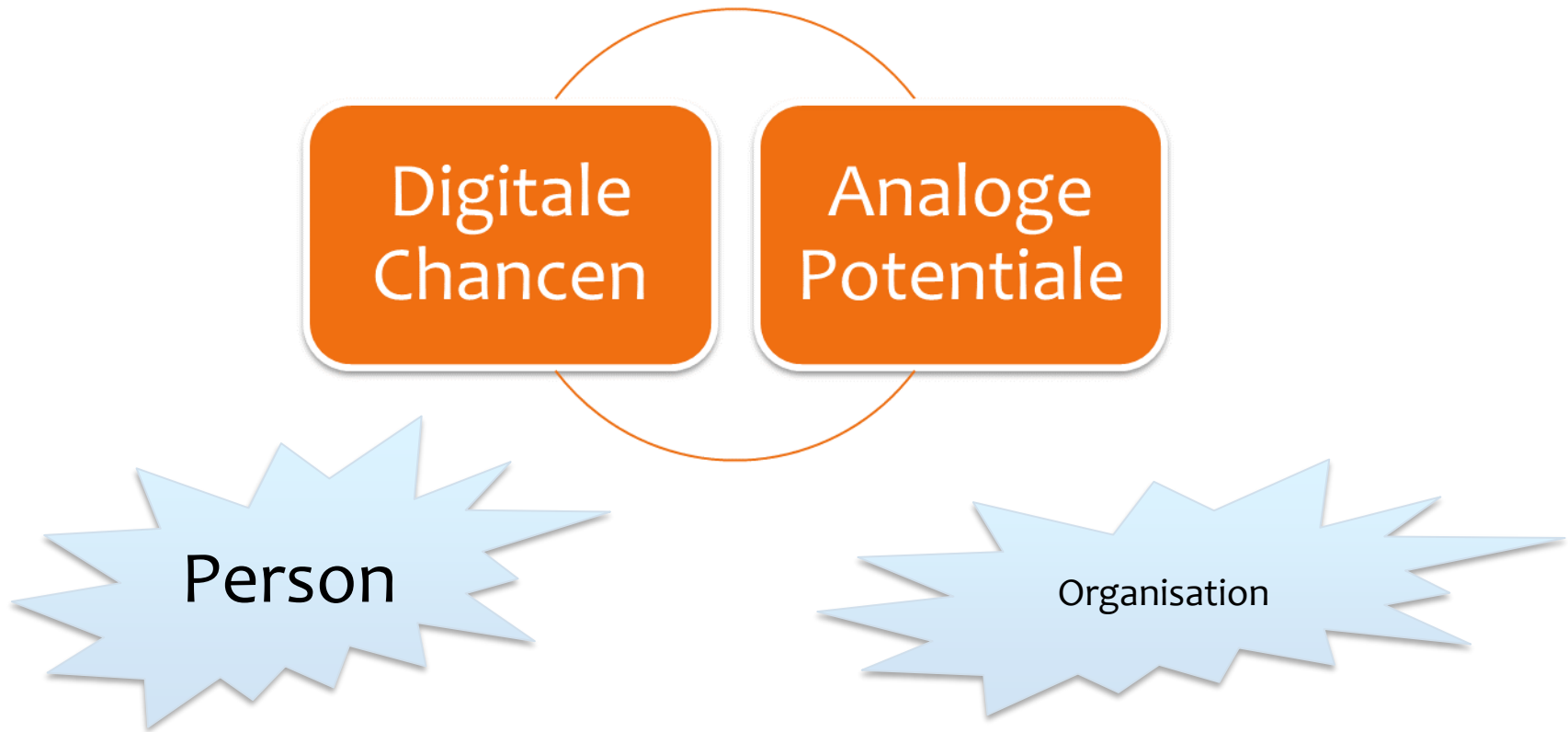
Die Grenzen zwischen „analog“ und „digital“ verschwimmen immer mehr.

- *Technische Entwicklungen sind nur eine Komponente.*
- *Medienkompetenz ist somit auch Sozialkompetenz.*
- *Digital-Analoge Balance wichtig für Gesundheit*

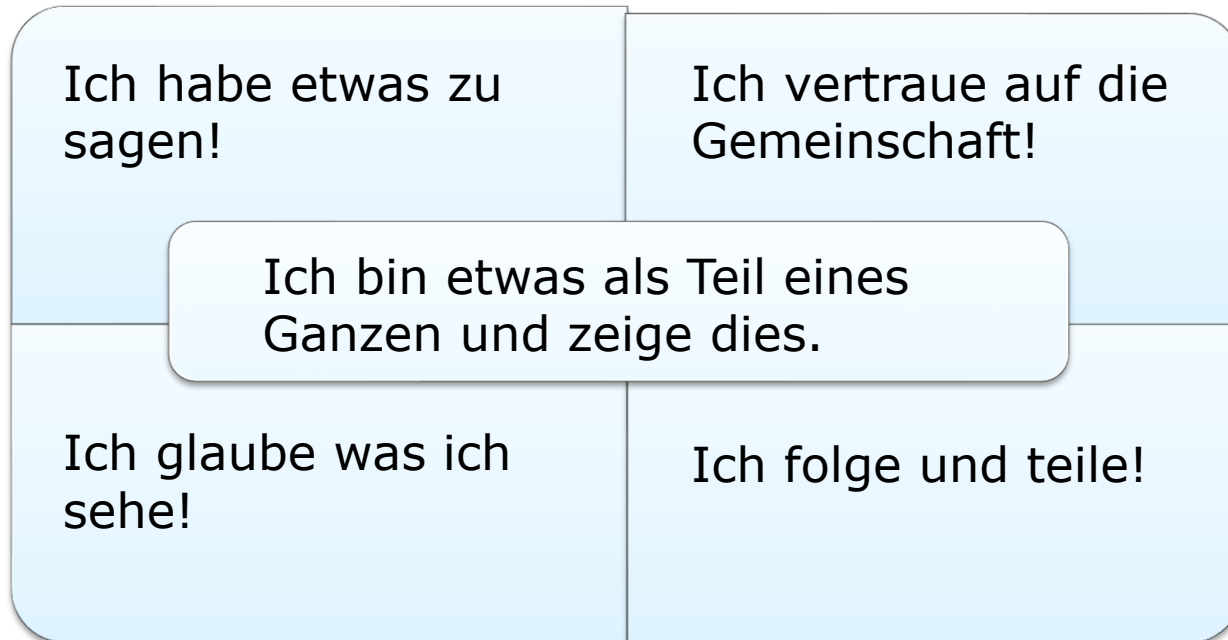
Digitalität verbindet Technik und Soziales!

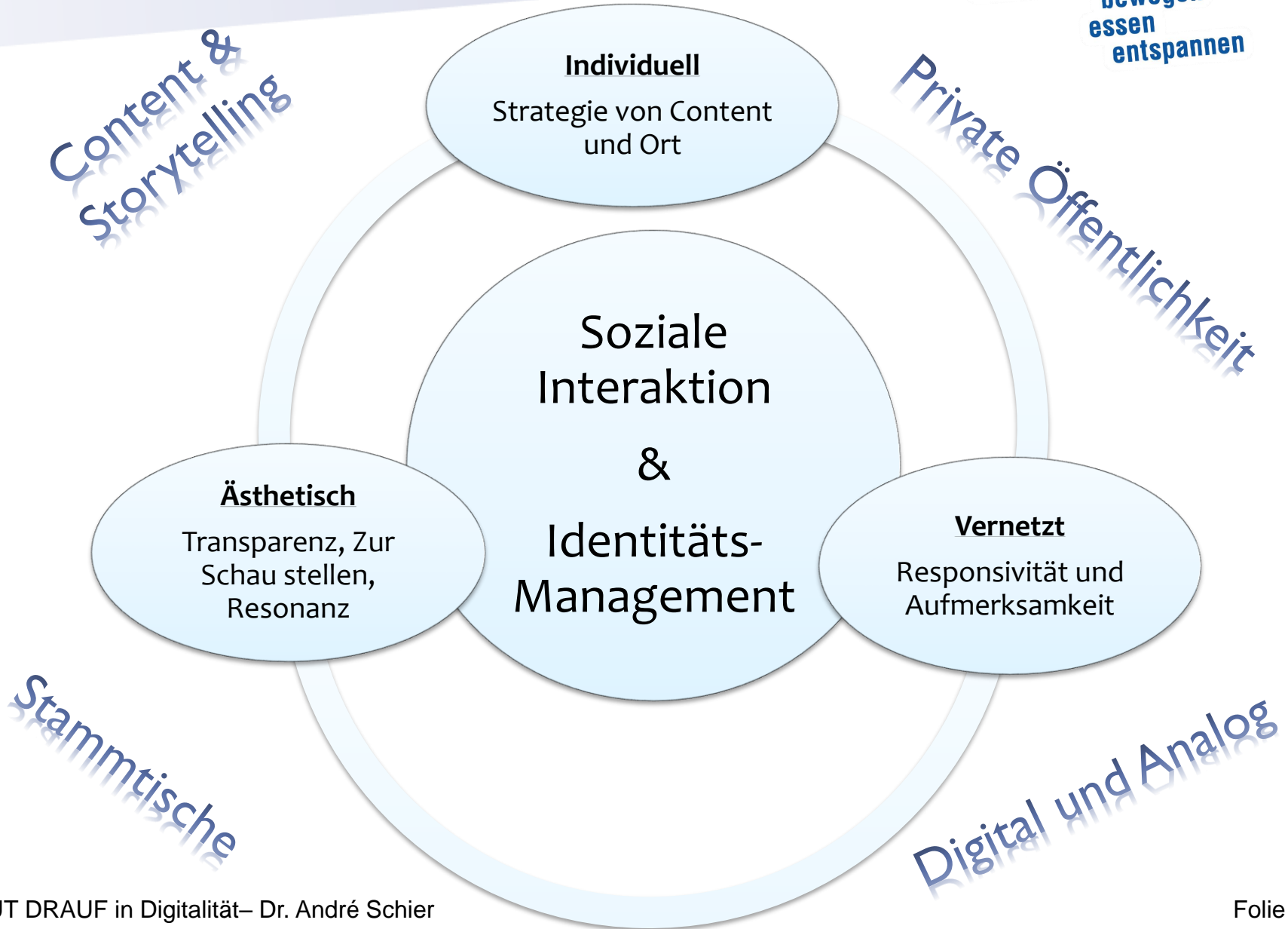
- » **Der Begriff „Digitalisierung“ bezieht sich auf technologische Entwicklungen und meint „einen Wandel hin zu digitalen Prozessen mittels Informations- und Kommunikationstechnik“ (Schier 2018, wikipedia).**
- » **Digitalität als Wortschöpfung von Digital und Realität zeigt, wie die Grenzen zwischen „analog“ (im Sinne von offline, traditionelle Medien) und „digital“ (im Sinne von online, neue Medien) immer mehr verschwimmen, beides ist „echt“ (Schier 2018, wikipedia).**

Digitalität und nicht Digitalisierung!



Identitäten in Digitalität im Design your Life





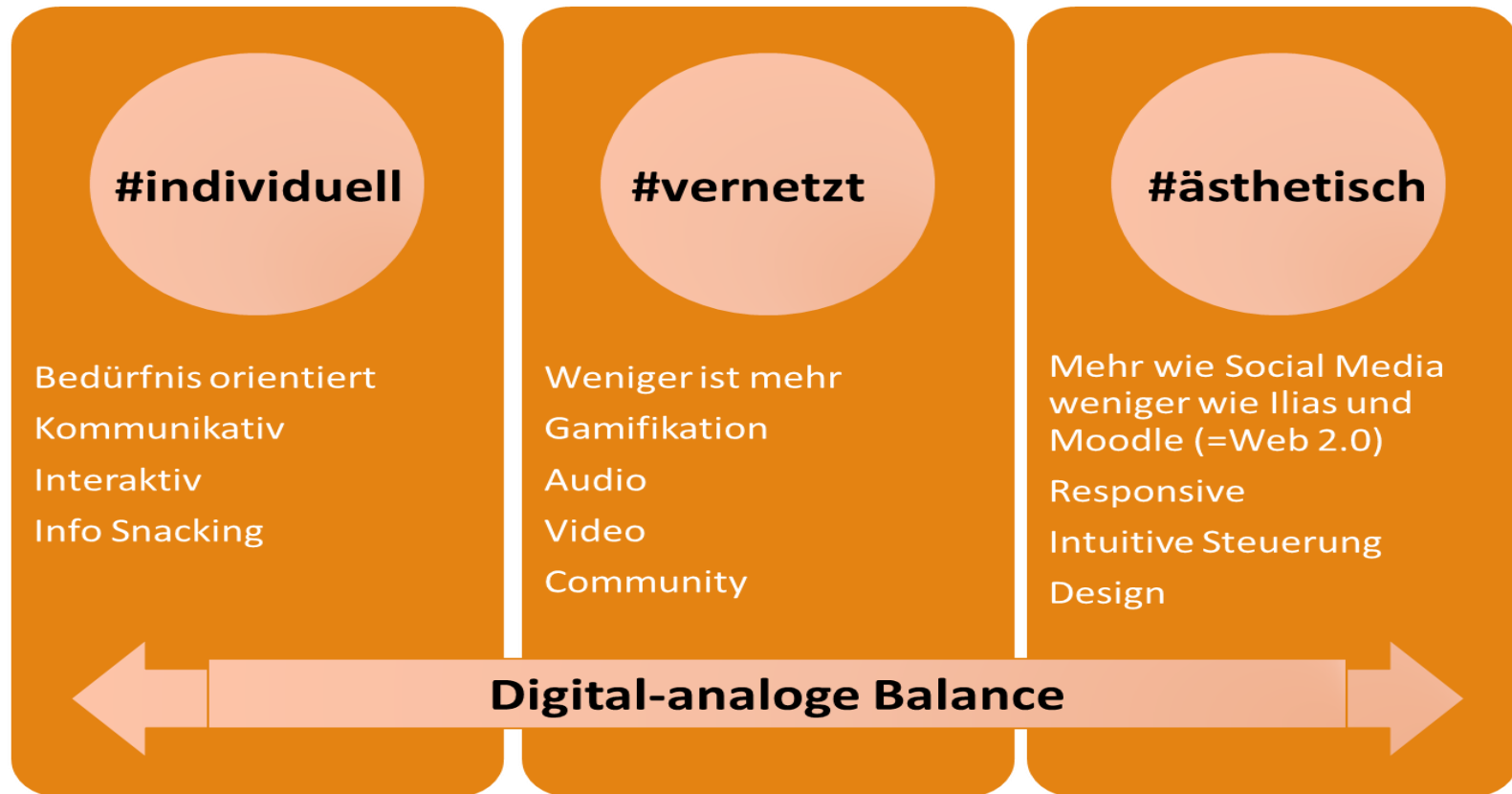


design
your
life
Digitalität



Alle Bilder: eigene Fotografien/Screenshots

Kennzeichen gelingender Bildung in Digitalität



Medien- & Sozialkompetenz gehören zusammen!

- » **Sozialkompetenz = z.B. Einfühlungsvermögen, Kritikfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit...**
- » **Medien:**
 - primär Stimme ohne Technik**
 - sekundär: Schrift, Sender benötigt Technik**
 - tertiär: Sender und Empfänger benötigt Technik**

Medienkompetenz| Berufsbildung (BIBB)

Medienkompetenz

nach Krämer, Jordanski, Goertz 2015

#Medien zielgerichtet nutzen

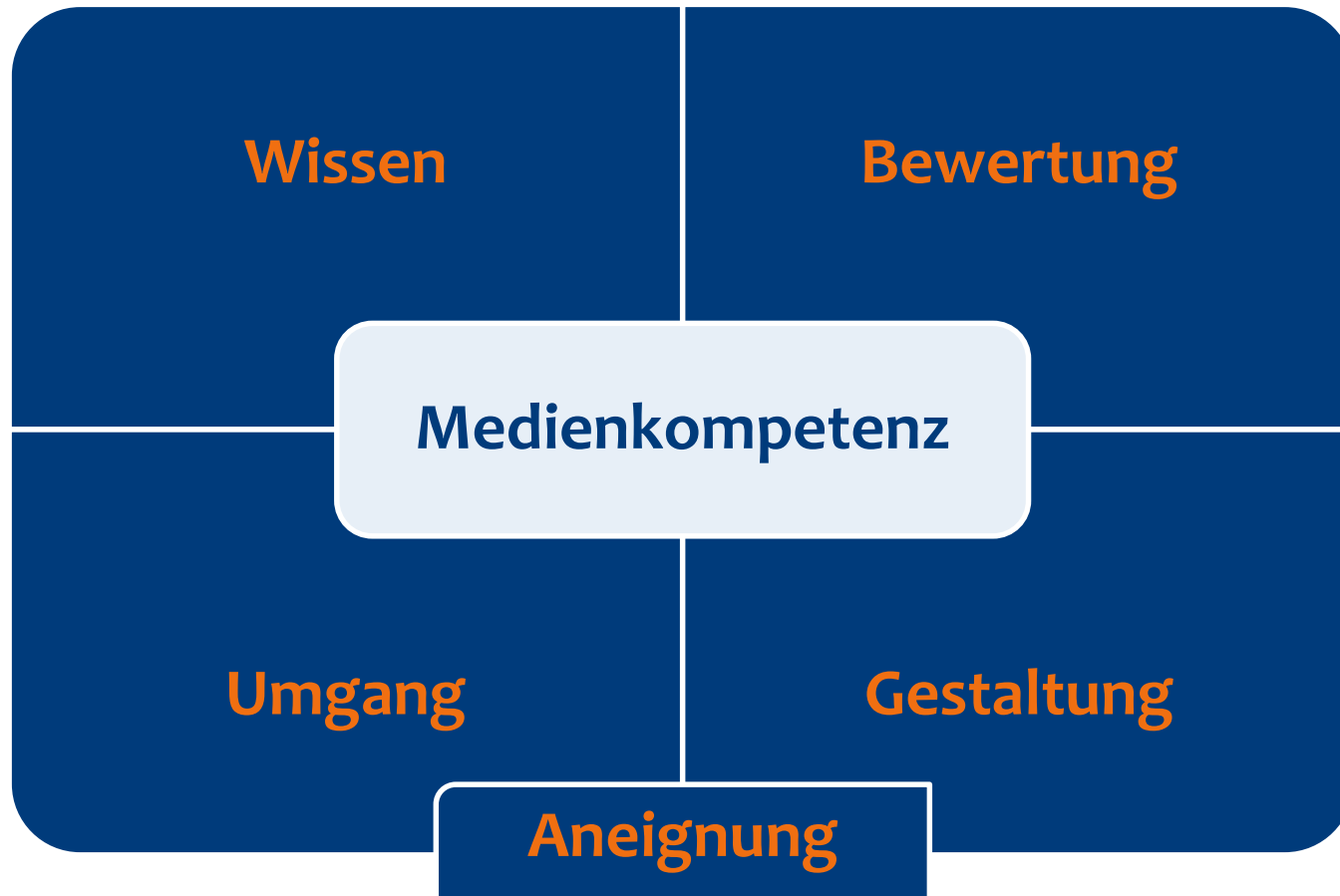
#verantwortungsvolle
Zusammenarbeit

#Sprache zielgerichtet nutzen

#rechtl., ethische, wirtschaftl.
Grundlagen beherrschen

Innovationen aufgreifen
und vorantreiben

Medienkompetenz | Medienpädagogik



Eigene Darstellung, nach Schorb 2004: 262

Medienkompetenz | Medienpädagogik

Wissen

**Soziokulturelle technische
Basis**

Bewertung

Umgang

**Kritisch
genussvoll
reflexiv**

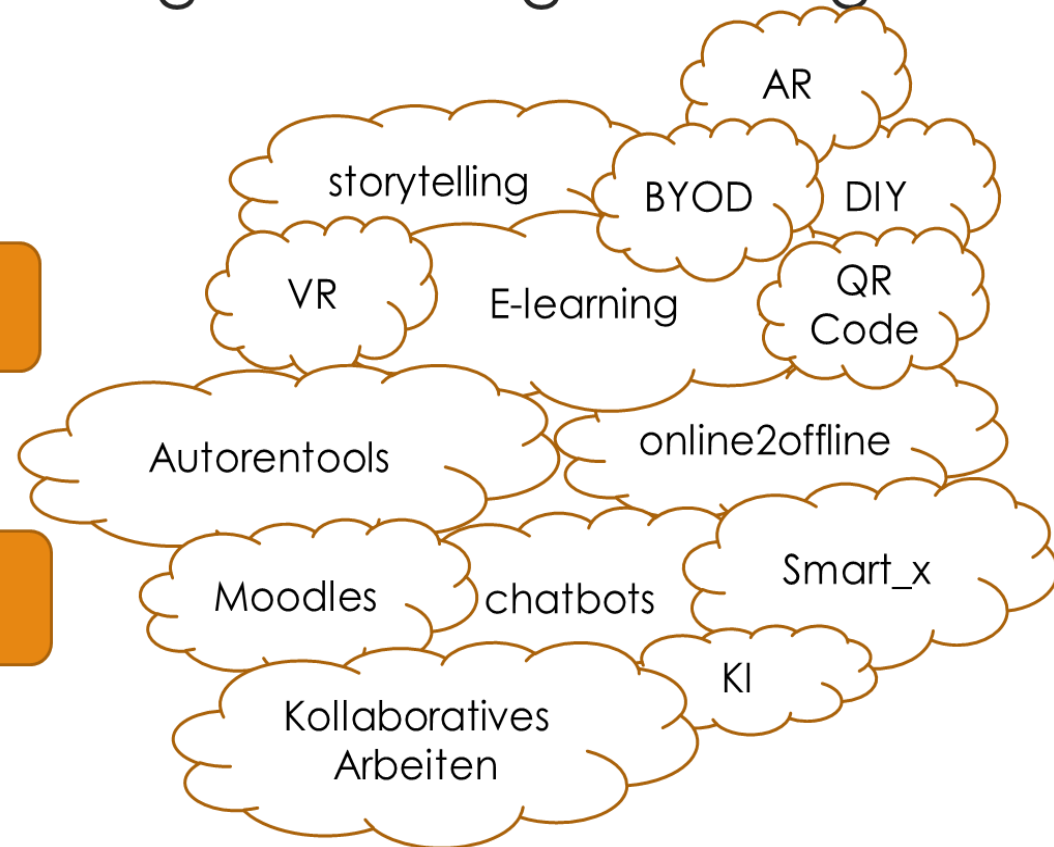
Gestaltung

**Eigene Vorstellung
soziale Verantwortung
kreativ-kollektives Handeln**

Aneignung

Eigene Darstellung, nach Schorb 2004: 262

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

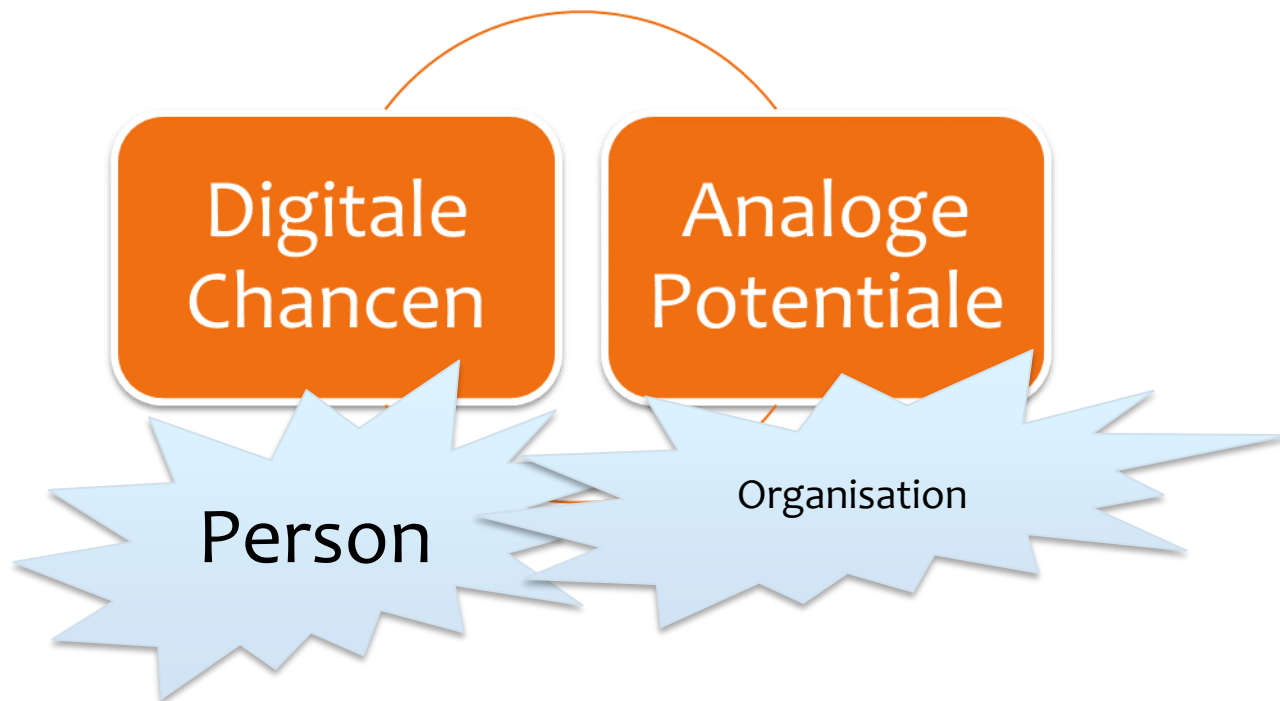


Machtverhältnisse verschieben sich.

- Lehrende sind Moderatoren, Netzwerker, Denkwerker etc.
- Lernende können aktiver, gestaltender, partizipativer eingebunden werden.
- Anbieter von digitalen Tools werden relevanter (regional vs. global).

Digital-analoge Balance bei Auswahl und Einsatz von Lehr- und Lernwerkzeugen zur Gesundheitsförderung.

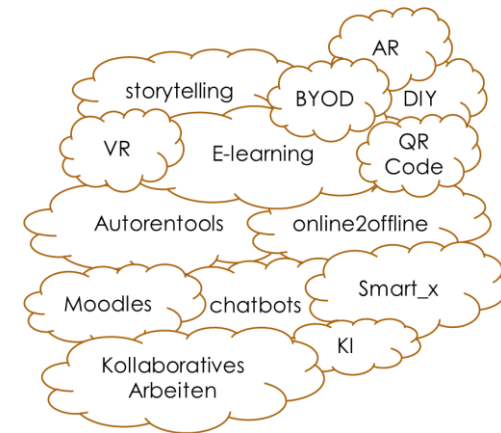
Digitalität und nicht Digitalisierung!



**Medien und Methoden in der
Gesundheitsförderung im
Allgemeinen und in der
Stressregulation im Besonderen
müssen nicht immer „neu“ sein.**

**Neu ist die Vorstellung von
digital-analogem Augenmaß in
der gesundheitsfördernden Arbeit
für und mit (jungen) Menschen.**

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





Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit

Diese Präsentation und mehr zu smarter Fitness findet ihr hier:

www.gutdrauf.net

<http://digitalität-und-identität.de/?p=451>

Wir brauchen nachher ein Bildbearbeitungs-Programm fürs Smartphone. Entweder du kennst eins, oder diese Empfehlung (unbezahlte Werbung)

