

WS 1



Schlüsselmomente in der Nutzung digitaler Medien im Unterricht und in der Freizeit

M.Sc. Jennifer V. Meier | Prof. Dr. Dr. Kai Kaspar
Universität zu Köln | Lehrstuhl Sozial- und Medienpsychologie

Agenda

- **Vorstellung des Teilprojekts**
 - Was waren unsere Themenschwerpunkte?
- **Darstellung der Methodik**
 - Wie haben wir geforscht?
- **Überblick der vorläufigen Ergebnisse**
 - Was haben wir bisher herausgefunden?
- **Diskussion in Plenum**
 - Was sagt die Praxis?

Vorstellung des Teilprojekts

1. Schlüsselmomente



Qualitatives Medientagebuch

2. Bewertung der Mediennutzung



3. Mediennutzungsmotive



Quantitatives Medientagebuch

4. Alltägliche Erfahrungen
im Zusammenhang mit
Medienkompetenz

(nur ein ausgewählter Bereich der Medientagebuch-Studien)

Vorstellung des Teilprojekts

1. Kontexte: Unterricht & Freizeit

- Unterschiede und Gemeinsamkeiten

2. Zeitliche Variabilität

- Dynamik der Mediennutzung

Kurzer Überblick der Methodik

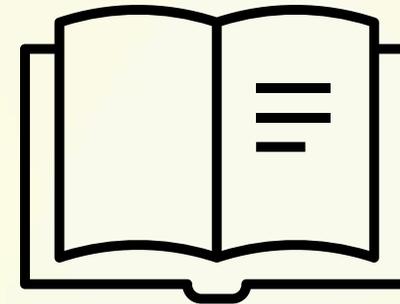
Medientagebuch / Medienwochenbuch

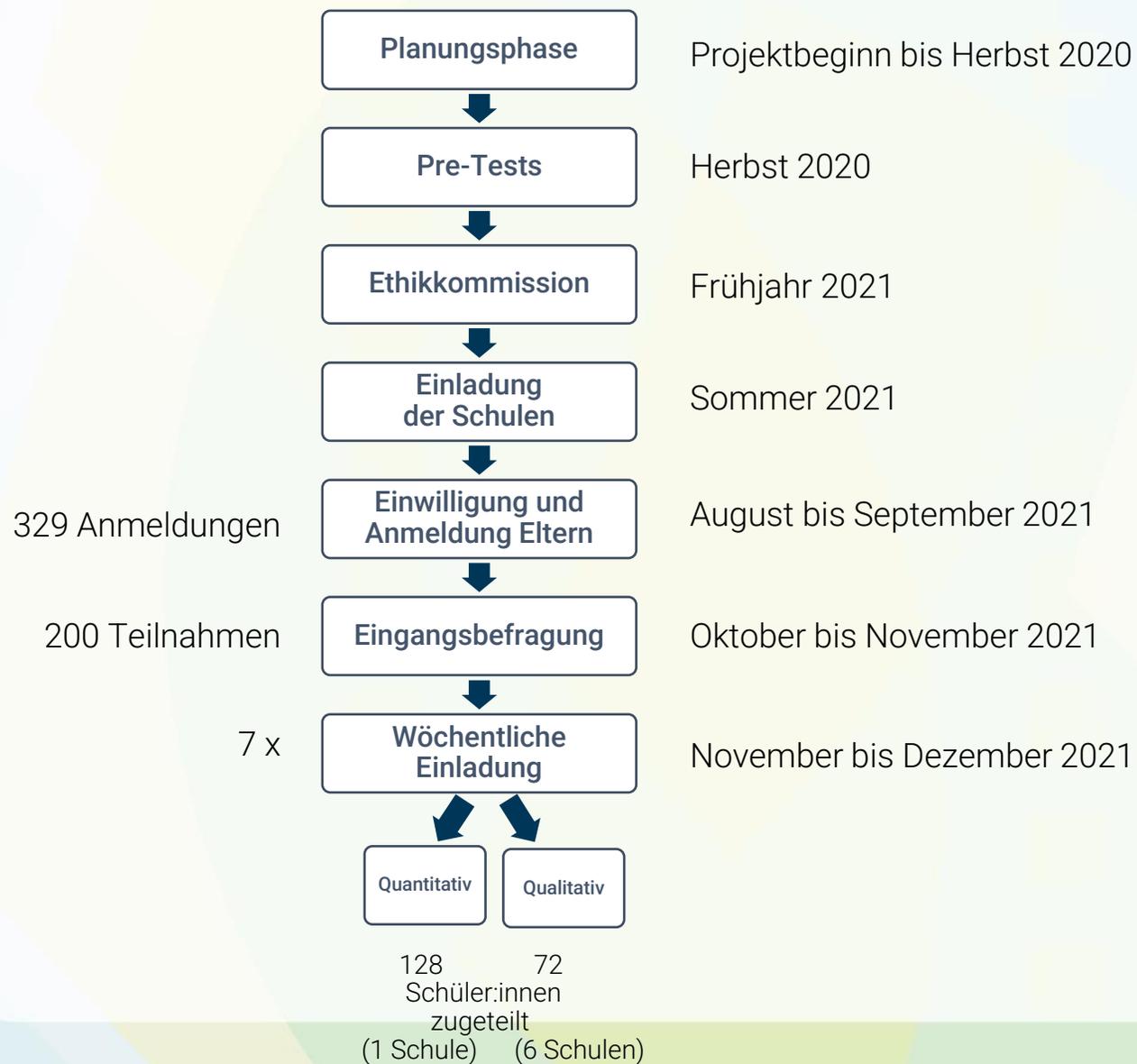
- **Vorteile:**

- Reduzierte Erinnerungsfehler
- Zeitnah an den Erlebnissen
- Zeitliche Veränderungen erfassbar
- Untersuchung in Freizeit und Schule

- **Nachteile:**

- Nachlassendes Engagement und sinkende Motivation
- Hohe Abbruchquoten





- Versand des Links wöchentlich per E-Mail
- Zeitfenster: Freitag bis Sonntagabend
- Zuteilung der Daten zu Schüler:innen per Codes
- Keine Incentivierung

Vorstellung der Ergebnisse

Qualitativ

Schlüsselmoment

„Hattest du in dieser Woche eine Situation mit digitalen Medien, die dir im Gedächtnis geblieben ist?“

Das kann etwas sein, was dir besonders gut gelungen oder worüber du besonders stolz bist.
Es kann auch etwas sein, was dich verärgert oder nicht wie geplant funktioniert hat.

Diese Situation kann wirklich alles sein! Von Unterhaltung, Spaß, Lernen, Informationssuche bis zu Kommunikation mit anderen Menschen mit Hilfe von digitalen Medien. Wichtig ist nur: Das Ereignis muss irgendetwas mit digitalen Medien (z. B. Smartphone, Tablet, PC, Laptop, usw.) oder den darauf installierten Apps oder Programmen zu tun haben. Hattest du so einen „digitalen“ Moment diese Woche?“



Wir haben ca. 150 Schlüsselmomente mit Hilfe eines aufwändigen Kategoriensystem extrahiert

Vorstellung der Ergebnisse

Qualitativ

Hauptergebnisse

1. Vielzahl an unterschiedlichen Schlüsselmomenten bzw. Kategorien identifiziert
2. Videospiele größte Kategorie, danach Lernen & Hausaufgaben
3. Fast alle Schlüsselmomente haben in der Freizeit stattgefunden
4. Non-formale Schlüsselmomente kaum vorhanden

Beispiele

- *„Ich habe eine Dokumentation gemacht und aufeinander war meine ganze Dokumentation verschwunden. Doch leider habe ich sie auch nicht wieder gefunden.“*
- *„In der Schule haben wir nichts gemacht aber Zuhause habe ich wieder digital gelernt“*
- *„Ich habe Fotos von einem Handy auf den Computer übertragen und dabei ein paar Dinge gelernt“*
- *„Fifa Wl geschafft mit meinem Team und habe aus den Belohnungen Salah gezogen das war wirklich der beste Moment in dieser Woche“*

Vorstellung der Ergebnisse

Qualitativ

Hauptergebnisse zu Hardware / Software:

1. Fast alle Schlüsselmomente wurden mit Smartphone oder Laptop erlebt
2. Google wird am häufigsten als Software/App/Website genannt (obwohl Informationssuche nur im Mittelfeld landete)

Hauptergebnisse zur Kommunikation:

1. Am intensivsten reden die Schüler:innen mit ihrer Familie über ihre Schlüsselmomente
2. Schüler:innen wenden sich eher F-t-F als online an Vertrauenspersonen
3. Auch mit Lehrkräften wird über Schlüsselmomente gesprochen, aber weniger als mit der Familie

Vorstellung der Ergebnisse

Quantitativ

- **Stichprobe**
 - 128 Schüler:innen (1 Schule) zu quantitativen Medientagebuch
 - 0 Teilnahmen: 30 Schüler:innen
 - 1 Teilnahme: 23 Schüler:innen
 - 2 Teilnahmen: 17 Schüler:innen
 - 3 Teilnahmen: 10 Schüler:innen
 - **4 Teilnahmen: 48 Schüler:innen**

Vorstellung der Ergebnisse

Quantitativ

Bewertung der Mediennutzung

Wie **zufrieden** warst du diese Woche mit der Nutzung von digitalen Medien...

... im Unterricht?

... außerhalb der Schule?

Hauptergebnisse:

1. Keine zeitliche Veränderung
2. Keinen Kontextunterschied
3. Hohe Zufriedenheit
4. Auf individueller Ebene sehen wir bei einigen Schüler:innen eine zeitliche Dynamik der Bewertungen, bei anderen hingegen sind die Bewertungen konstant

Vorstellung der Ergebnisse

Quantitativ

Bewertung der Mediennutzung

Wie **wichtig** war es für diese Woche für dich, digitalen Medien...

... im Unterricht nutzen zu dürfen?

... außerhalb der Schule nutzen zu dürfen?

Hauptergebnisse:

1. Keine zeitliche Veränderung
2. Kontextunterschied
3. Große Relevanz in Freizeit
Mittlere Relevanz im Unterricht

Vorstellung der Ergebnisse

Quantitativ

Bewertung der Mediennutzung

Wie viel hast du diese Woche im **Umgang mit digitalen Medien...**

... im Unterricht **gelernt?**

... außerhalb der Schule **gelernt?**

Hauptergebnisse:

1. Keine zeitliche Veränderung
2. Keinen Kontextunterschied
3. Sehr geringes Lernzuwachs-Empfinden

Vorstellung der Ergebnisse

Quantitativ

Nutzungsmotive von digitalen Medien

Wie oft hast du diese Woche digitale Medien im Unterricht (/ außerhalb der Schule)...

- ... zur Unterhaltung (= Spaß) genutzt?
- ... zur Kommunikation genutzt?
- ... zur Informationssuche genutzt?
- ... zum Lernen genutzt?

Hauptergebnisse:

1. Keine zeitliche Veränderung
2. Lernen insgesamt am häufigsten genannt
3. Kontextunterschiede

Diskussionsrunde 1

- Schlüsselmomente mit digitalen Medien
 - Werden diese in der Schule thematisiert?
 - Werden diese in der Schule gezielt gefördert?