



**information
matters**

Schulungsprogramm für Online Kurse

Modul 3

Medienkompetenz und Technologie



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

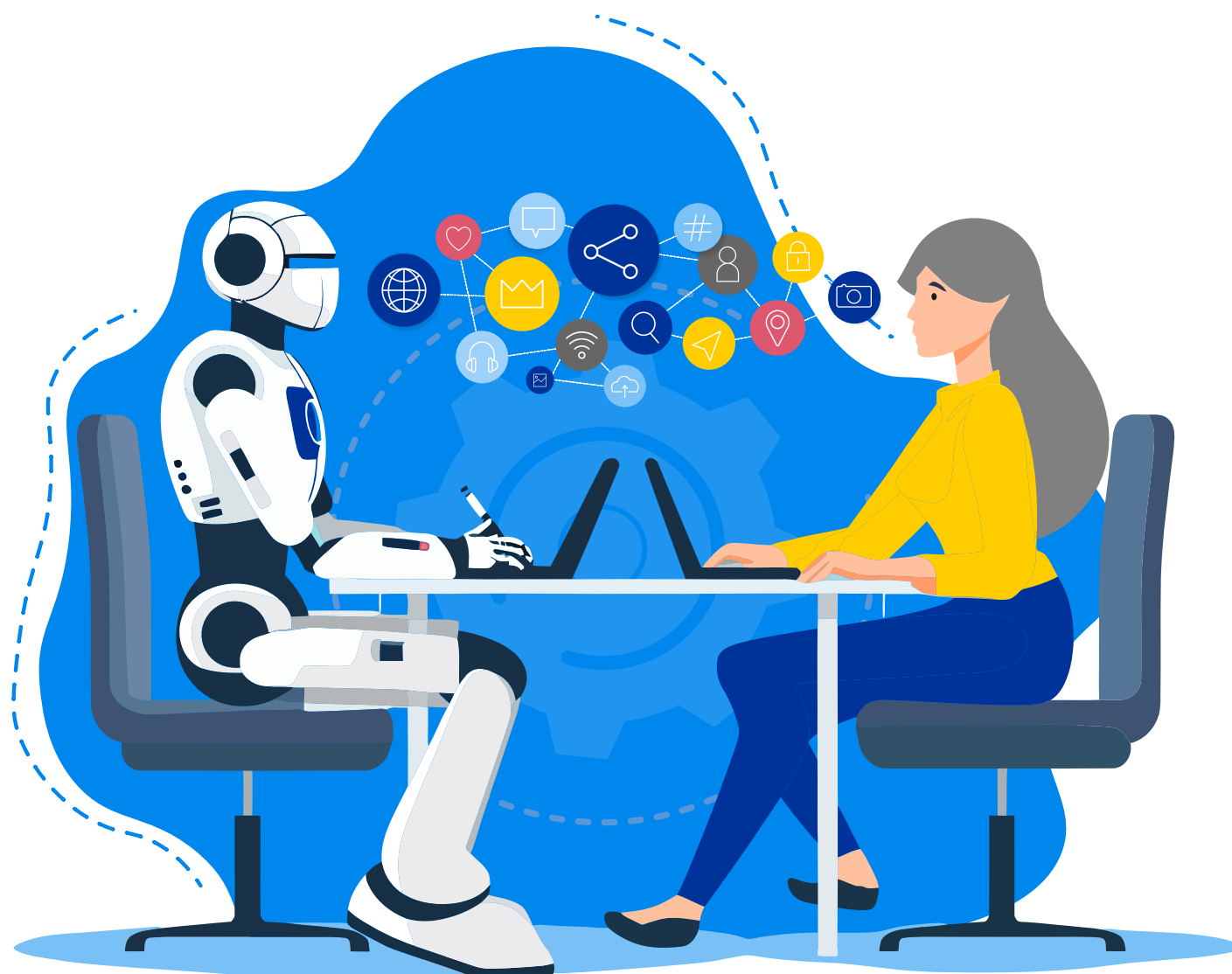
Contents

Beschreibung der Online-Lektion	3
Einführung	6
Lernergebnisse	7
Main keywords	7
Grundlegende Definitionen	7
Wichtigste Themen	8
Einige nützliche Ressourcen	9
Aktivität 1#: Telefon ist mehr als ein Telefon	10
Lernziele:	10
Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer	11
Durchführung der Aktivität:	11
Reflexionsfragen	11
Aktivität 2#: Soziale Medien in Kurzform	12
Anweisungen:	12
Wichtige Erkenntnisse:	14
Lernziele:	14
Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer	15
Empfehlungen für die Durchführung	15
Reflexionsfragen	15
Bewertung des Moduls	16
Quiz zur Selbsteinschätzung	16
Fragebogen	16
Validierung des Moduls	17
ANHANG FÜR Modul 3	19

Beschreibung der Online-Lektion

Willkommen zu Modul 3 unseres Kurses. Heute werden wir das Thema Medienkompetenz und Technologie behandeln - wie sie zusammenhängen, wie Technologien die Medien verändern und was man braucht, um sich beim Surfen im Internet sicherer und besser zu fühlen.

In der heutigen digitalen Landschaft verändert das dynamische Zusammenspiel von Medienkompetenz und Technologie die Art und Weise, wie Menschen mit Informationen und der Online-Welt umgehen. Die sich ständig weiterentwickelnde Technologie beeinflusst den Medienkonsum erheblich und erfordert einen proaktiven Ansatz für die Medienkompetenz, um ein sicheres und bereicherndes Online-Erlebnis zu gewährleisten.



Definition von Medienkompetenz:

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medieninhalte kritisch zu analysieren, zu bewerten und zu gestalten. Dazu gehört das Verständnis dafür, wie Medienbotschaften aufgebaut sind und welche Auswirkungen sie auf den Einzelnen und die Gesellschaft haben.

Entwicklungsfähige Technologien:

Fortschritte in der Technologie, wie soziale Medien, künstliche Intelligenz und erweiterte Realität, haben die Art und Weise, wie Informationen verbreitet und konsumiert werden, verändert. Medienkompetenz ist entscheidend, um sich in dieser komplexen und schnelllebigen digitalen Landschaft zurechtzufinden.

Die Technologie erleichtert die rasche Verbreitung von Informationen und ermöglicht Kommunikation in Echtzeit und globale Konnektivität. Diese Dynamik hat Auswirkungen auf die Art und Weise, wie Nachrichten und andere Inhalte produziert, verbreitet und konsumiert werden.

Plattformen wie die sozialen Medien geben den Nutzenden die Möglichkeit, Inhalte zu erstellen und zu teilen. Medienkompetenz ist unerlässlich, um zwischen glaubwürdigen und unzuverlässigen Quellen unterscheiden zu können, insbesondere in einem Umfeld, in dem jeder zum Informationsfluss beitragen kann.

Bewusstsein für den Schutz der Privatsphäre:

Da die Technologie riesige Mengen an persönlichen Daten sammelt, sind das Verständnis und die Umsetzung von Maßnahmen zum Schutz der Privatsphäre von entscheidender Bedeutung. Zur Medienkompetenz gehört es, sich seines digitalen Fußabdrucks bewusst zu sein und Maßnahmen zum Schutz persönlicher Daten zu ergreifen.

Cybersecurity Practices:

Die Kenntnis grundlegender Cybersicherheitspraktiken, wie die Verwendung sicherer Passwörter, die Aktivierung der Zwei-Faktor-Authentifizierung und das Erkennen von Phishing-Versuchen, trägt zu einem sichereren Online-Erlebnis bei.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Beziehung zwischen Medienkompetenz und Technologie eine Symbiose ist, bei der sich beide auf tiefgreifende Weise gegenseitig beeinflussen. Um sich online sicherer und besser zu fühlen, muss der Einzelne Medienkompetenz entwickeln, sich über technologische Fortschritte informieren und ein verantwortungsvolles Online-Verhalten an den Tag legen. Indem wir die Zukunft achtsam angehen, können wir uns in der digitalen Welt widerstandsfähig und umsichtig bewegen und so eine positive und sichere Online-Erfahrung gewährleisten.

Dies war Lektion 3. Sie bot einen kurzen Überblick über Medienkompetenz und Technologien. Ich hoffe, Sie fühlen sich jetzt besser auf die digitale Welt vorbereitet. Wir empfehlen Ihnen, mit Lektion 4 unseres Kurses fortzufahren. Viel Erfolg!



Einführung

Was die älteren Menschen betrifft, so haben die Veränderungen des letzten Jahrzehnts im Zusammenhang mit der weltweiten Verbreitung des Internets und der sozialen Medien zwei unterschiedliche Realitäten hervorgebracht. Einerseits gibt es eine aktivere, gesündere Sicht auf das Alter und eine stärkere Beteiligung an der Gemeinschaft. Andererseits hat sich das Vorhandensein digitaler Technologien manchmal als störendes und konditionierendes Element für die funktionale Entwicklung älterer Menschen erwiesen, da sie Schwierigkeiten beim Zugang und bei der Nutzung haben, was die digitale Kluft zwischen den Generationen, die soziale Ungleichheit und die Unterschiede im Vergleich zu anderen Altersgruppen verstärkt.

Lernergebnisse

Am Ende dieses Moduls werden die TeilnehmerInnen wissen, wie die Technologie zu Hause und unterwegs präsent ist und was in naher Zukunft zu erwarten ist, indem sie neue Trends wie Sensoren, das Internet der Dinge und die Auswirkungen der künstlichen Intelligenz analysieren.

Main keywords

Technologie, digitale Kluft, künstliche Intelligenz, soziale Medien, Plattformen, digitale Geräte, Sensoren, Zukunftstrends, Verbindung und Konnektivität.

Grundlegende Definitionen

- 1. Definition von Medienkompetenz:** Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medieninhalte kritisch zu analysieren, zu bewerten und zu gestalten. Dazu gehört das Verständnis dafür, wie Medienbotschaften aufgebaut sind und welche Auswirkungen sie auf Einzelpersonen und die Gesellschaft haben.
- 2. Technologie** bezieht sich auf die Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse für praktische Zwecke und umfasst eine breite Palette elektronischer Geräte, Softwareanwendungen und digitaler Hilfsmittel, die die Kommunikation erleichtern, den Zugang zu Informationen ermöglichen und verschiedene Aufgaben erfüllen sollen.

- 3. Entwicklungsfähige Technologien:** Fortschritte in der Technologie, wie soziale Medien, künstliche Intelligenz und erweiterte Realität (Augmented Reality), haben die Art und Weise, wie Informationen verbreitet und konsumiert werden, verändert. Medienkompetenz ist entscheidend, um sich in dieser komplexen und schnelllebigen digitalen Landschaft zurechtzufinden.
- 4. Digitale Lücke,** auch bekannt als digitale Kluft, bezieht sich auf die Ungleichheit beim Zugang zu und der Nutzung von digitalen Technologien zwischen verschiedenen Gruppen von Menschen. Im Zusammenhang mit älteren Menschen kann sich die digitale Kluft als Unterschied im Grad der Vertrautheit, des Komforts und der Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Werkzeugen und dem Internet zwischen jüngeren und älteren Generationen manifestieren. Diese Kluft kann die Fähigkeit älterer Menschen beeinträchtigen, in vollem Umfang an den digitalen Aspekten der modernen Gesellschaft teilzunehmen.

Wichtigste Themen

- » Den Einfluss der Technologie auf das Verhalten von jeder einzelnen Person zu verstehen;
- » Neu aufkommenden Technologien und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft zu erkennen;
- » Analyse der Auswirkungen von künstlicher Intelligenz und virtueller Realität (Virtual Reality/VR).



Einige nützliche Ressourcen

Technologie und Lebensqualität älterer Menschen in Zeiten von COVID: Eine qualitative Studie über ihr verändertes digitales Profil, Paul B. Tchounwou

 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9408618>

Ältere Erwachsene und mobile Technologie: Faktoren, die die Nutzung im Zusammenhang mit dem Gesundheitsverhalten fördern und hemmen, Alexis Kuerbis, Adina Mulliken, Frederick Muench, Alison A. Moore, Daniel Gardner

 <https://www.oatext.com/Older-adults-and-mobile-technology-Factors-that-enhance-and-inhibit-utilization-in-the-context-of-behavioral-health.php>



Aktivität 1#: Telefon ist mehr als ein Telefon

Erstellen Sie eine Liste mit allen Dingen, die ein modernes Smartphone ausmachen. Wie viele Geräte sind heutzutage darin enthalten?

Lernziele:

- Besseres Verständnis für die Rolle von Geräten im täglichen Leben.
- Verständnis für das Bedürfnis junger Menschen, mehr Technologie in der Hand zu haben.

Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer

- Papier, Stift
- Dauer - 60 Minuten:
- 10-15 Minuten Einzelarbeit
- Austausch und Diskussion - 30-45 Minuten

Durchführung der Aktivität:

Schritt 1: Auflistung verschiedener Aktivitäten, die mit einem Smartphone durchgeführt werden können: Lesen, Bücher hören, Podcasts, Radio, Fernsehen, Filme, Rechnen, Übersetzen, Browsen, Spielen, Lernen, Kommunizieren usw.

Jede Aktivität wird auf einer anderen Folie mit einem Bild dargestellt.

Schritt 2: Die Teilnehmenden werden gebeten, weitere Aktivitäten, die ihnen einfallen, hinzuzufügen

Schritt 3: Weitere Aktivitäten werden als Bilder und Illustrationen gezeigt.

Reflexionsfragen

- Sind Technologien nur “schlecht” oder “gut”?
- Können wir heute ohne Technologien leben?



Aktivität 2#: Soziale Medien in Kurzform

Zielsetzung: Erkundung der Auswirkungen sozialer Medien auf das tägliche Leben, indem man Entscheidungen über das digitale Engagement trifft und über deren Folgen nachdenkt.

Anweisungen:

1. Einrichtung:

- » Gestalten Sie eine virtuelle Umgebung, die verschiedene Aspekte des täglichen Lebens, wie Arbeit, persönliche Beziehungen und Freizeit, darstellt.
- » Jeder Spielende erhält einen Charakter mit einem Tagesablauf und verschiedenen Social-Media-Plattformen.

2. Spielverlauf:

- » Die Spielenden navigieren durch einen typischen Tag, an dem sie entscheiden müssen, ob sie sich in den sozialen Medien engagieren oder nicht.
- » Zu den Szenarien gehören beispielsweise das Posten von Updates während der Arbeitszeit, das Checken sozialer Medien während der Familienzeit oder das Reagieren auf kontroverse Beiträge.

3. Herausforderungen:

- » Die Spielenden sammeln Punkte für positive Interaktionen, sinnvolle Verbindungen und einen verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien.
- » Stellen Sie sich Herausforderungen wie dem Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten, dem Umgang mit digitalen Ablenkungen und dem Umgang mit den Auswirkungen sozialer Medien auf das psychische Wohlbefinden.

4. Reflektion:

- » Moderieren Sie nach dem Spiel eine Diskussion darüber, wie die Entscheidungen in den sozialen Medien das tägliche Leben der Spielfigur beeinflusst haben.

- » Ermutigen Sie die Spielenden dazu, über die Rolle der sozialen Medien bei der Gestaltung ihrer Beziehungen, ihrer Produktivität und ihres allgemeinen Wohlbefindens nachzudenken.

Wichtige Erkenntnisse:

- Die SpielerInnen erhalten Einblicke in die Entscheidungen, die sie in Bezug auf soziale Medien in verschiedenen Lebensbereichen treffen.
- Das Spiel regt zu Diskussionen über das Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten und die möglichen Auswirkungen sozialer Medien auf das Privat- und Berufsleben an.

Dieses Spiel soll die differenzierte Rolle der sozialen Medien bei der Gestaltung der täglichen Routine aufzeigen und die Spielenden dazu anregen, die Auswirkungen ihrer digitalen Entscheidungen auf ihr allgemeines Wohlbefinden zu berücksichtigen.

Lernziele:

- Besseres Verständnis der Rolle der sozialen Medien
- Verständnis für das Bedürfnis junger Menschen nach Interaktion und Online-Präsenz.

Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer

- Kurze Präsentation auf sozialen Medien oder Video

 Beispiel: <https://www.youtube.com/watch?v=ItoTvKPhgFk>

- Austausch und Diskussion - 30-45 Minuten

Empfehlungen für die Durchführung

- Allen Teilnehmenden Raum zum Austausch geben
- Unterstützen Sie die TeilnehmerInnen dabei, Vorschläge und Schlussfolgerungen zu formulieren.
- Schreiben Sie einige Hauptergebnisse aus dem oben Gesagten auf

Reflexionsfragen

- Sind soziale Medien nur “schlecht” oder “gut”?
- Wie können wir die Zeit, die wir mit Sozialen Medien verbringen, begrenzen?
- Was sind die Hauptvorteile für ältere Menschen, wenn sie in Sozialen Medien aktiv sind?



Bewertung des Moduls

Quiz zur Selbsteinschätzung

Muss von den Lernenden am Ende des Moduls beantwortet werden.
Eine druckbare Version des Arbeitsblatts finden Sie im Anhang.

Fragebogen

Wird von den Lernenden am Ende des Moduls beantwortet, um die Gesamtwirkung des Schulungsprogramms zu ermitteln.

Validierung des Moduls

Am Ende des Moduls werden die Lernenden Folgendes erworben haben

Wissen:

Die Lernenden

- haben ein besseres Verständnis für die Rolle von Sozialen Medien in ihrem täglichen Leben
- wissen wie sie Soziale Medien besser nutzen können
- können die positiven und negativen Auswirkungen von Sozialen Medien unterscheiden

Fertigkeiten:

Die Lernenden sind in der Lage

- die Nutzung von Sozialen Medien planen
- Ihren Zeitplan für die Online-Nutzung einzurichten

Kompetenzen:

Die Lernenden

- sind in der Lage ihre Zeit online zu planen.
- wissen über Navigation und Nutzung der neuen Funktionen in den sozialen Medien bescheid.
- fördern eines gesunden und unterstützenden Online-Umfelds sowohl für die Einzelperson als auch für deren Kontakte.



ANHANG FÜR Modul 3

Medienkompetenz und Technologie

Einstiegstest - Medienkompetenz und Technologie

Frage 1: Was sind einige Beispiele für neu entstehende Technologien?

Frage 2: Wie beeinflusst die Technologie das individuelle Verhalten?

Frage 3: Nennen Sie drei Geräte, die üblicherweise in modernen Smartphones eingebaut sind.

Frage 4: Künstliche Intelligenz hat Auswirkungen auf verschiedene Bereiche wie Gesundheitswesen, Finanzen, Verkehr und Unterhaltung. Sie kann Aufgaben automatisieren, Vorhersagen treffen und Entscheidungsprozesse verbessern. Sie wirft jedoch keine Bedenken hinsichtlich der Verdrängung von Arbeitsplätzen und des Datenschutzes auf. Bitte geben Sie die richtige Antwort an.

- a. Richtig
- b. Falsch

Richtige Antworten:

Frage 1: Einige Beispiele für neu entstehende Technologien sind künstliche Intelligenz, virtuelle Realität, Augmented Reality, Blockchain und das Internet der Dinge (IoT).

Frage 2: Die Technologie beeinflusst das Verhalten des Einzelnen, indem sie die Kommunikationsmuster, den Zugang zu Informationen, das Unterhaltungsangebot und den allgemeinen Lebensstil prägt. Sie kann beeinflussen, wie Menschen mit anderen interagieren, Informationen wahrnehmen und verarbeiten sowie Entscheidungen treffen.

Frage 3: Drei Geräte, die üblicherweise in modernen Smartphones eingebaut sind, sind eine Kamera, GPS (Global Positioning System) und ein Beschleunigungsmesser (zur Erkennung von Bewegung und Orientierung).

Frage 4: Richtig



Quiz zur Selbsteinschätzung

1. Soziale Verbindung:

- » Wie oft nutzen Sie Plattformen der sozialen Medien, um mit Familie und FreundInnen in Kontakt zu treten?
 - a. Regelmäßig, ich bleibe in erster Linie auf diese Weise in Kontakt.
 - b. Gelegentlich, bei besonderen Anlässen oder für aktuelle Informationen.
 - c. Selten oder nie.

2. Bildung und Information:

- » Nutzen Sie soziale Medien, um Nachrichten und Informationen abzurufen oder neue Dinge zu lernen?
 - a. Ja, ich nutze sie regelmäßig, um mich zu informieren.
 - b. Gelegentlich, aber nicht regelmäßig.
 - c. Nein, ich ziehe andere Informationsquellen vor.

3. Digitale Kommunikationsfähigkeiten:

- » Wie sicher sind Sie, dass Sie soziale Medienplattformen effektiv nutzen können?
 - a. Sehr sicher, ich kann mit verschiedenen Plattformen umgehen.

- b. Mittelmäßig sicher, ich kann einige Funktionen nutzen, aber nicht alle.
- c. Nicht sicher, ich finde es schwierig, soziale Medien zu nutzen.

4. Social Media Balance:

- » Finden Sie in Ihrem täglichen Leben ein gesundes Gleichgewicht zwischen Online- und Offline-Aktivitäten?
 - a. Ja, ich habe ein gutes Gleichgewicht.
 - b. Einigermmaßen, ich verbringe gelegentlich mehr Zeit als vorgesehen.
 - c. Nein, ich finde es schwierig, das Gleichgewicht zu halten.

5. Positive Auswirkungen:

- » Haben Sie durch die Nutzung sozialer Medien positive Auswirkungen erfahren, wie z. B. ein verbessertes Wohlbefinden oder ein Gefühl der Gemeinschaft?
 - a. Ja, es hat mein Leben positiv beeinflusst.
 - b. In gewisser Weise, ich habe sowohl positive als auch negative Aspekte erfahren.
 - c. Nein, ich habe keine positiven Auswirkungen festgestellt.

Scoring:

- » Für jede **A-Antwort** geben Sie sich **2 Punkte**.
- » Für jede **B-Antwort** geben Sie sich **1 Punkt**.
- » Für jede **C-Antwort** geben Sie sich **0 Punkte**.

Ergebnisse

- » **8-10 Punkte:** Sie engagieren sich aktiv und sozialen Medien haben einen positiven Einfluss auf Sie. Machen Sie weiter so!
- » **5-7 Punkte:** Sie engagieren sich in gewissem Maße, könnten aber davon profitieren, mehr Aspekte der sozialen Medien zu erkunden. Ziehen Sie in Erwägung, Ihre Nutzung zu erweitern, um eine vielseitige Erfahrung zu machen.
- » **0-4 Punkte:** Es gibt Potenzial für ein verstärktes positives Engagement in den sozialen Medien. Überlegen Sie, wie Sie sie in Ihr Leben einbinden können, um Ihre Kontakte und den Zugang zu Informationen zu verbessern.

Abschlusstest – Medienkompetenz und Technologie

Frage 1: In moderne Smartphones sind eine Kamera, GPS und ein Kompass eingebaut.

- a. Richtig
- b. Falsch

Frage 2: Welches der Folgenden ist ein Beispiel für eine aufkommende Technologie?

- a. Fernseher
- b. Künstliche Intelligenz
- c. Radio
- d. Gedruckte Zeitung

Frage 3: Was ist eine mögliche Auswirkung von künstlicher Intelligenz auf die Gesellschaft?

- a. Abnahme des Vertrauens in Technologie
- b. Zunahme der Automatisierung von Arbeit
- c. Rückgang des Zugangs zu Informationen
- d. Weniger personalisierte Nutzererfahrung

Frage 4: Was ist ein Bedenken in Bezug auf soziale Medien?

- a. Verstärkter Datenschutz
- b. Abnahme von Konnektivität
- c. Verbreitung von Fehlinformationen
- d. Eingeschränkte Kommunikationsmöglichkeiten

Richtige Antworten:

Frage 1: a) Richtig

Frage 2: b) Künstliche Intelligenz

Frage 3: b) Zunahme der Automatisierung von Arbeit

Frage 4: c) Verbreitung von Fehlinformationen





information matters

contact@informationmatters.eu

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**