

Jonas Flath

Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2017 GRIN Verlag
ISBN: 9783668645486

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/387854>

Jonas Flath

Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Hochschule Hannover
University of Applied Sciences and Arts
Fakultät V – Diakonie, Gesundheit und Soziales
Abteilung Soziale Arbeit

Modul: M 13
Bachelorarbeit

Thema der Bachelorarbeit:
Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Fragestellung:

Wie können Fachkräften die individuellen Gefahren und Potenziale der Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien in Jugendzentren und Jugendtreffs bei jungen Menschen sowie sich selbst adäquat im Sinne der Jugendarbeit und Medienpädagogik erkennen, bearbeiten und nutzen?

Abgabedatum:
14.11.2017

Verfasser/in:	Jonas Flath
Studiensemester:	6

Abstract

Digitale Medien spielen eine immer größere gesamtgesellschaftliche Rolle, aber auch bei jungen Menschen wird durch ebendiese ein großer Anteil ihrer Interessen bedient. Die Offene Kinder- und Jugendarbeit in Jugendzentren und Jugendtreffs hat die Aufgabe jungen Menschen Angebote zur Verfügung zu stellen, welche an ihren Interessen anknüpfen und sie in ihrer Entwicklung fördern. Dementsprechend stehen auch digitale Medien in den Einrichtungen zur Verfügung und abgesehen davon trägt fast jeder junge Mensch ein Smartphone auch in der Einrichtung bei sich. Von Allen Medien gehen Gefahren und Potenziale aus, so auch von digitalen Medien. Diese Arbeit fokussiert wie Fachkräfte diese Potenziale und Gefahren ausmachen können und was es dafür bedarf. Dafür werden grundlegende Informationen bereitgestellt. Angefangen bei der Frage was digitale Medien sind, was Jugendzentren ausmacht und welche Begriffe in der Medienpädagogik eine Rolle spielen, werden anschließend beispielhaft die städtischen Jugendzentren und Jugendtreffs der Landeshauptstadt Hannover in ihrem Inventar an digitalen Medien untersucht und abschließend fokussiert welche digitalen Medien in der Einrichtungspraxis bei jungen Menschen wie zum Tragen kommen, um daran Gefahren und Potenziale und den Umgang mit ebendiesen aufzugreifen.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Inhaltsverzeichnis	II
Abkürzungsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VI
1. Einleitung	1
1.1 Problemstellung	1
1.2 Motivation	2
1.3 Zielsetzung und Vorgehensweise	2
2. Grundlagen und Definitionen	3
2.1 Verortung und Definition der Digitale Medien	3
2.1.1 Medienkonzepte	3
2.1.2 Technologisches Medienkonzept	5
2.1.3 Definition Medien aus technologischer Perspektive	6
2.1.4 Definition Digitale Medien aus technologischer Perspektive	7
2.2 Mediale Kernbegriffe als Arbeitsgrundlage	10
2.2.1 Mediale Kernbegriffe bei der Medienrezeption junger Menschen	11
2.2.1.1 Medienkompetenz	12
2.2.1.2 Medienbildung	16
2.2.1.3 Mediensozialisation	19
2.2.2 Mediale Kernbegriffe primär für pädagogische Fachkräfte	21
2.2.2.1 Mediendidaktik	22
2.2.2.2 Medienerziehung	23
2.2.2.3 Medienpädagogik	23
2.3 Jugendzentren und Jugendtreffs als Arbeitsfeld der Sozialen Arbeit	26
2.3.1 Jugendarbeit	26
2.3.2 Offene Kinder- und Jugendarbeit	28
2.3.3 Jugendzentren und Jugendtreffs	31

3. Digitale Medien in Jugendzentren und Jugendtreffs	37
3.1 Bestand digitaler Medien in den städtischen Jugendzentren und Jugendtreffs der Landeshauptstadt Hannover	38
3.2 Erläuterung der häufig konstatierten digitalen Medien	40
3.2.1 PCs	40
3.2.2 Spielkonsolen	41
3.2.3 Mobile Endgeräte	43
3.2.4 Wiedergabegeräte	44
3.2.5 Kameras	45
3.2.6 Sonstige	46
3.3 Beliebte Anwendungsmöglichkeiten & einhergehende Aufgaben für Fachkräfte	46
3.3.1 Der frei verfügbarere Internetzugang für Jugendliche	47
3.3.2 Die Gestaltung und Erarbeitung von Material und Wissen durch digitale Medien für andere Kontexte wie Schule, Arbeit oder Hobby	51
3.3.3 Das interaktive Spielen von digitalen Spielen	54
3.3.4 Die Rezeption von auditiven, visuellen oder audiovisuellen digitalen Medien	59
3.3.5 Die Gestaltung von auditiven, visuellen oder audiovisuellen digitalen Medien	62
3.3.6 Die Bedienung sozialer Medien	63
4. Fazit	65
Anhang	VII
Literaturverzeichnis	VIII