Praxisaufgaben Textverarbeitung

Aufgabe 1: Sachtext

Aufgabenstellung

Sie gestalten und formatieren einen Sachtext. Sie können den Text «Positiver Medienumgang und Medienkompetenz» von Prof. Dr. Daniel Süss oder einen eigenen Sachtext verwenden.

Anforderungen

Das formatierte Dokument soll folgende Anforderungen erfüllen:

Kriterien	**Kompetenzen***
Die Seitenränder betragen oben und unten 2.5 cm, links 3 cm, rechts 2 cm.	1.1
Das Layout ist A4 im Hochformat.	1.6
Es enthält eine Titelseite ohne Fusszeile.	1.3, 2.1
Es enthält ein automatisch generiertes Inhaltsverzeichnis.	4.1
Die Rechtschreibung wurde automatisch überprüft. Sprache: Deutsch (Schweiz)	6.1, 2.7
Die automatische Silbentrennung ist aktiviert.	1.4
Die Fusszeile enthält links Name, rechts Seitenzahl und Anzahl Seiten	1.2
Für Titel und Untertitel bestehen Formatvorlagen (Überschrift 1, 2, 3)	3.2
Schriftart ist Times, Schriftgrösse 12 Punkt, der untere Absatzabstand 6 Punkt.	2.1, 2.4
Diese Formatierungen sind in der Formatvorlage *Standard* festgelegt.	3.1
Aufzählungen sind als Listen mit Spiegelstrich formatiert.	2.5
Das Dokument enthält eine Tabelle mit grauem Hintergrund.	7.1, 7.7
Das Literaturverzeichnis beginnt per Seitenumbruch auf einer neuen Seite.	2.2
Das endgültige Dokument ist auch als PDF gespeichert.	8.2

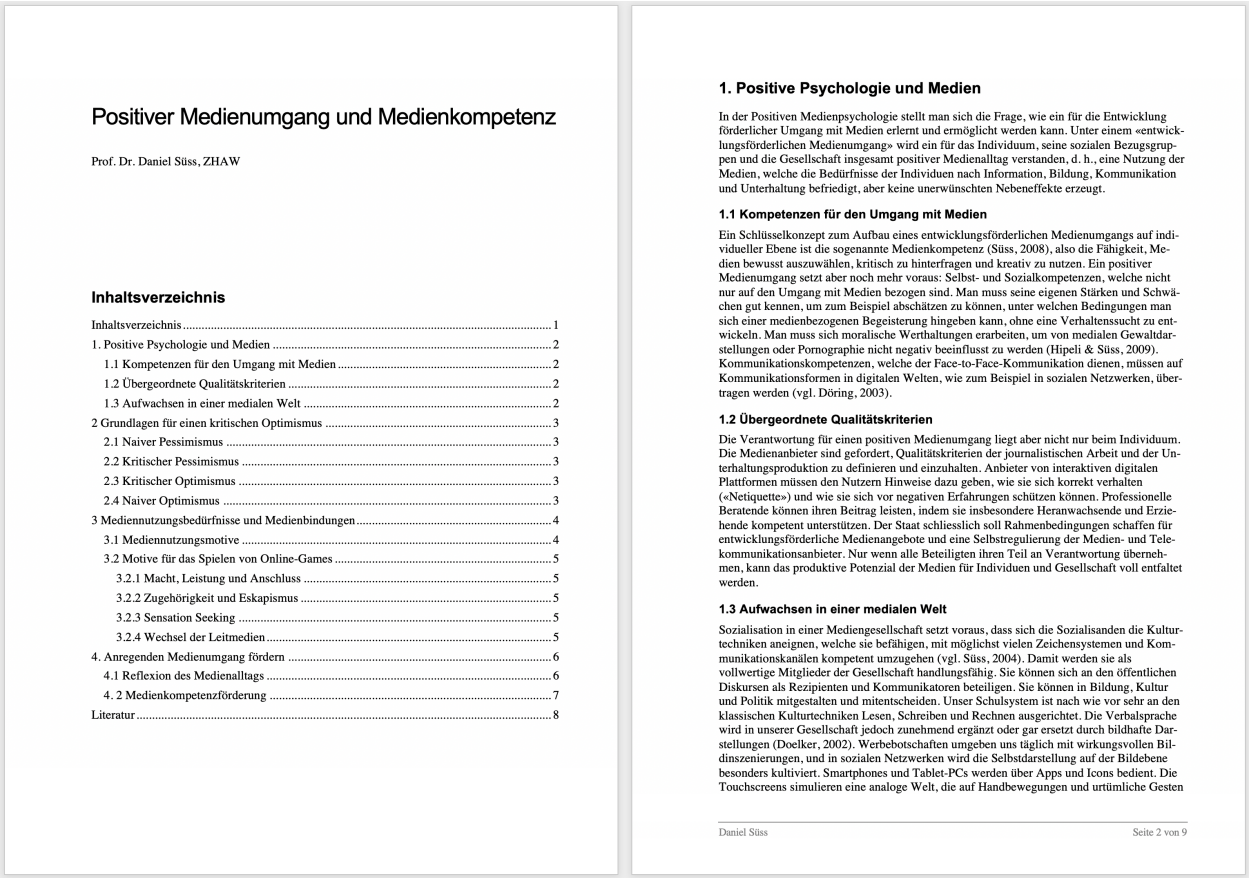
* Die Nummern beziehen sich auf die Kompetenzen zu Textverarbeitung des Kompetenzmodells (Seiten 2 und 3).

Material

Folgende Datei steht als Zip-Archiv zum Download bereit:

- Positiver Medienumgang.txt

Musterlösung



Positiver Medienumgang und Medienkompetenz

Prof. Dr. Daniel Süss, ZHAW

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis ... 1
1. Positive Psychologie und Medien ... 2
1.1 Kompetenzen für den Umgang mit Medien ... 2
1.2 Übergeordnete Qualitätskriterien ... 2
1.3 Aufwachsen in einer medialen Welt ... 2
2 Grundlagen für einen kritischen Optimismus ... 3
2.1 Naiver Pessimismus ... 3
2.2 Kritischer Pessimismus ... 3
2.3 Kritischer Optimismus ... 3
2.4 Naiver Optimismus ... 3
3 Mediennutzungsbedürfnisse und Medienbindungen ... 4
3.1 Mediennutzungsmotive ... 4
3.2 Motive für das Spielen von Online-Games ... 5
3.2.1 Macht, Leistung und Anschluss ... 5
3.2.2 Zugehörigkeit und Eskapismus ... 5
3.2.3 Sensation Seeking ... 5
3.2.4 Wechsel der Leitmedien ... 5
4. Anregenden Medienumgang fördern ... 6
4.1 Reflexion des Medienalltags ... 6
4. 2 Medienkompetenzförderung ... 7
Literatur ... 8

1. Positive Psychologie und Medien

In der Positiven Medienpsychologie stellt man sich die Frage, wie ein für die Entwicklung förderlicher Umgang mit Medien erlernt und ermöglicht werden kann. Unter einem «entwicklungsförderlichen Medienumgang» wird ein für das Individuum, seine sozialen Bezugsgruppen und die Gesellschaft insgesamt positiver Medienalltag verstanden, d. h., eine Nutzung der Medien, welche die Bedürfnisse der Individuen nach Information, Bildung, Kommunikation und Unterhaltung befriedigt, aber keine unerwünschten Nebeneffekte erzeugt.

1.1 Kompetenzen für den Umgang mit Medien

Ein Schlüsselkonzept zum Aufbau eines entwicklungsförderlichen Medienumgangs auf individueller Ebene ist die sogenannte Medienkompetenz (Süss, 2008), also die Fähigkeit, Medien bewusst auszuwählen, kritisch zu hinterfragen und kreativ zu nutzen. Ein positiver Medienumgang setzt aber noch mehr voraus: Selbst- und Sozialkompetenzen, welche nicht nur auf den Umgang mit Medien bezogen sind. Man muss seine eigenen Stärken und Schwächen gut kennen, um zum Beispiel abschätzen zu können, unter welchen Bedingungen man sich einer medienbezogenen Begeisterung hingeben kann, ohne eine Verhaltenssucht zu entwickeln. Man muss sich moralische Werthaltungen erarbeiten, um von medialen Gewaltdarstellungen oder Pornographie nicht negativ beeinflusst zu werden (Hipeli & Süss, 2009). Kommunikationskompetenzen, welche der Face-to-Face-Kommunikation dienen, müssen auf Kommunikationsformen in digitalen Welten, wie zum Beispiel in sozialen Netzwerken, übertragen werden (vgl. Döring, 2003).

1.2 Übergeordnete Qualitätskriterien

Die Verantwortung für einen positiven Medienumgang liegt aber nicht nur beim Individuum. Die Medienanbieter sind gefordert, Qualitätskriterien der journalistischen Arbeit und der Unterhaltungsproduktion zu definieren und einzuhalten. Anbieter von interaktiven digitalen Plattformen müssen den Nutzern Hinweise dazu geben, wie sie sich korrekt verhalten («Netiquette») und wie sie sich vor negativen Erfahrungen schützen können. Professionelle Beratende können ihren Beitrag leisten, indem sie insbesondere Heranwachsende und Erziehende kompetent unterstützen. Der Staat schliesslich soll Rahmenbedingungen schaffen für entwicklungsförderliche Medienangebote und eine Selbstregulierung der Medien- und Telekommunikationsanbieter. Nur wenn alle Beteiligten ihren Teil an Verantwortung übernehmen, kann das produktive Potenzial der Medien für Individuen und Gesellschaft voll entfaltet werden.

1.3 Aufwachsen in einer medialen Welt

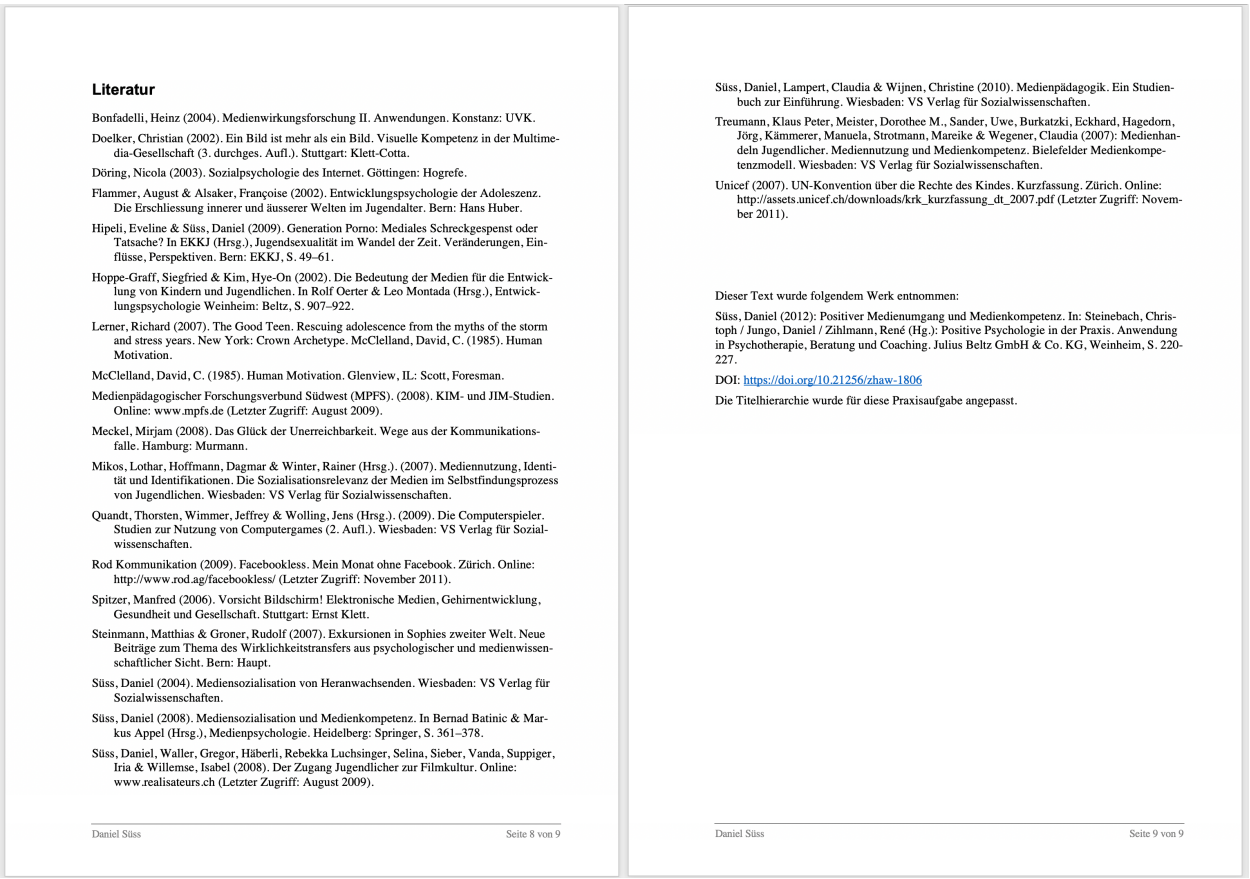
Sozialisation in einer Mediengesellschaft setzt voraus, dass sich die Sozialisanden die Kulturtechniken aneignen, welche sie befähigen, mit möglichst vielen Zeichensystemen und Kommunikationskanälen kompetent umzugehen (vgl. Süss, 2004). Damit werden sie als vollwertige Mitglieder der Gesellschaft handlungsfähig. Sie können sich an den öffentlichen Diskursen als Rezipienten und Kommunikatoren beteiligen. Sie können in Bildung, Kultur und Politik mitgestalten und mitentscheiden. Unser Schulsystem ist nach wie vor sehr an den klassischen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen ausgerichtet. Die Verbalsprache wird in unserer Gesellschaft jedoch zunehmend ergänzt oder gar ersetzt durch bildhafte Darstellungen (Doelker, 2002). Werbebotschaften umgeben uns täglich mit wirkungsvollen Bildinszenierungen, und in sozialen Netzwerken wird die Selbstdarstellung auf der Bildebene besonders kultiviert. Smartphones und Tablet-PCs werden über Apps und Icons bedient. Die Touchscreens simulieren eine analoge Welt, die auf Handbewegungen und urtümliche Gesten

Daniel Süss Seite 2 von 9

Titelseite und erste Seite

Fragen	Indikatoren
Wer bin ich?	Medienpräferenzen
Zu wem gehöre ich?	Mediennutzungsstile
Woher komme ich und wohin will ich?	Medien-Communities
Welche Rollen passen zu mir?	Medien als Lebensstilelemente
Wie gestalte ich diese Rollen?	Medienfiguren als Leitbilder

Tabelle: Mediennutzungsmotiv Identitätskonstruktion



Literatur

Bonfadelli, Heinz (2004). Medienwirkungsforschung II. Anwendungen. Konstanz: UVK.

Doelker, Christian (2002). Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft (3. durchges. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.

Döring, Nicola (2003). Sozialpsychologie des Internet. Göttingen: Hogrefe.

Flammer, August & Alsaker, Françoise (2002). Entwicklungspsychologie der Adoleszenz. Die Erschliessung innerer und äusserer Welten im Jugendalter. Bern: Hans Huber.

Hipeli, Eveline & Süss, Daniel (2009). Generation Porno: Mediales Schreckgespenst oder Tatsache? In EKKJ (Hrsg.), Jugendsexualität im Wandel der Zeit. Veränderungen, Einflüsse, Perspektiven. Bern: EKKJ, S. 49–61.

Hoppe-Graff, Siegfried & Kim, Hye-On (2002). Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In Rolf Oerter & Leo Montada (Hrsg.), Entwicklungspsychologie Weinheim: Beltz, S. 907–922.

Lerner, Richard (2007). The Good Teen. Rescuing adolescence from the myths of the storm and stress years. New York: Crown Archetype. McClelland, David, C. (1985). Human Motivation.

McClelland, David, C. (1985). Human Motivation. Glenview, IL: Scott, Foresman.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). (2008). KIM- und JIM-Studien. Online: www.mpfs.de (Letzter Zugriff: August 2009).

Meckel, Mirjam (2008). Das Glück der Unerreichbarkeit. Wege aus der Kommunikationsfalle. Hamburg: Murmann.

Mikos, Lothar, Hoffmann, Dagmar & Winter, Rainer (Hrsg.). (2007). Mediennutzung, Identität und Identifikationen. Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Quandt, Thorsten, Wimmer, Jeffrey & Wolling, Jens (Hrsg.). (2009). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames (2. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Rod Kommunikation (2009). Facebookless. Mein Monat ohne Facebook. Zürich. Online: http://www.rod.ag/facebookless/ (Letzter Zugriff: November 2011).

Spitzer, Manfred (2006). Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst Klett.

Steinmann, Matthias & Groner, Rudolf (2007). Exkursionen in Sophies zweiter Welt. Neue Beiträge zum Thema des Wirklichkeitstransfers aus psychologischer und medienwissenschaftlicher Sicht. Bern: Haupt.

Süss, Daniel (2004). Mediensozialisation von Heranwachsenden. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Süss, Daniel (2008). Mediensozialisation und Medienkompetenz. In Bernad Batinic & Markus Appel (Hrsg.), Medienpsychologie. Heidelberg: Springer, S. 361–378.

Süss, Daniel, Waller, Gregor, Häberli, Rebekka Luchsinger, Selina, Sieber, Vanda, Suppiger, Iria & Willemse, Isabel (2008). Der Zugang Jugendlicher zur Filmkultur. Online: www.realisateurs.ch (Letzter Zugriff: August 2009).

Süss, Daniel, Lampert, Claudia & Wijnen, Christine (2010). Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Treumann, Klaus Peter, Meister, Dorothee M., Sander, Uwe, Burkatzki, Eckhard, Hagedorn, Jörg, Kämmerer, Manuela, Strotmann, Mareike & Wegener, Claudia (2007): Medienhandeln Jugendlicher. Mediennutzung und Medienkompetenz. Bielefelder Medienkompetenzmodell. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Unicef (2007). UN-Konvention über die Rechte des Kindes. Kurzfassung. Zürich. Online: http://assets.unicef.ch/downloads/krk_kurzfassung_dt_2007.pdf (Letzter Zugriff: November 2011).

Dieser Text wurde folgendem Werk entnommen:

Süss, Daniel (2012): Positiver Medienumgang und Medienkompetenz. In: Steinebach, Christoph / Jungo, Daniel / Zihlmann, René (Hg.): Positive Psychologie in der Praxis. Anwendung in Psychotherapie, Beratung und Coaching. Julius Beltz GmbH & Co. KG, Weinheim, S. 220-227.

DOI: https://doi.org/10.21256/zhaw-1806

Die Titelhierarchie wurde für diese Praxisaufgabe angepasst.

Literaturverzeichnis