

# Freizeit 4.0 – Soziale Medien



## Definition:

Soziale Medien verstehen sich als Sammelbegriff für Angebote auf Grundlage digital vernetzter Technologien, die es Menschen ermöglichen, Informationen aller Art zugänglich zu machen und davon ausgehend soziale Beziehungen zu knüpfen und/oder zu pflegen.

## Medienkompetenz

Fähigkeit, die Tauglichkeit von Medien für die Lebensgestaltung im individuellen und sozialen Raum bestimmen zu können

### Voraussetzungen:

- Durchblick durch Strukturen sozialer Medien
- Herstellung der Integrität der eigenen Person
- Umgang mit Aufforderungscharakter medialer Selbstpräsentationen
- Ausschöpfen partizipativer Potentiale

90%

aller Berufe werden künftig digitale Kompetenzen erfordern

## Risiken

- Cyberbullying
- soziale Zwänge durch Peergroups
- Neid → Unzufriedenheit mit eigenem Erscheinungsbild
- Risiko der Öffentlichkeit
- Fakenews und -profile
- Suchtverhalten → zu wenig Schlaf, Konzentrationsprobleme
- Entstehung einer kollektiven Selbstjustiz/„Hetzjagd“

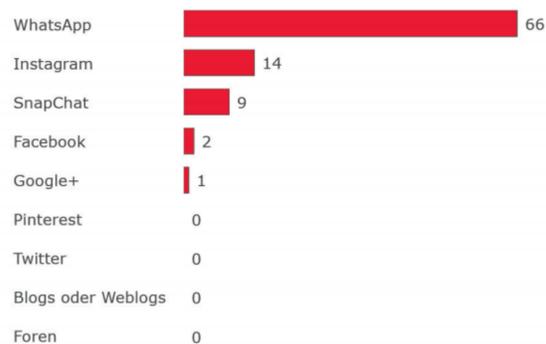


## Studienergebnisse zur Nutzung soz. Medien

- 8% kommunizieren nur über soziale Medien mit ihren Freunden
- 38% der Internetnutzung gilt ausschließlich der Onlinekommunikation
- Freundschafts- bzw. Followerzahlen bestimmen den Beliebtheitsgrad
- Authentischer und attraktiver Eindruck ist den Jugendlichen wichtig!

### Die beliebtesten sozialen Medien der Jugendlichen

Aktuell verbringen am meisten Zeit mit:



## Chancen

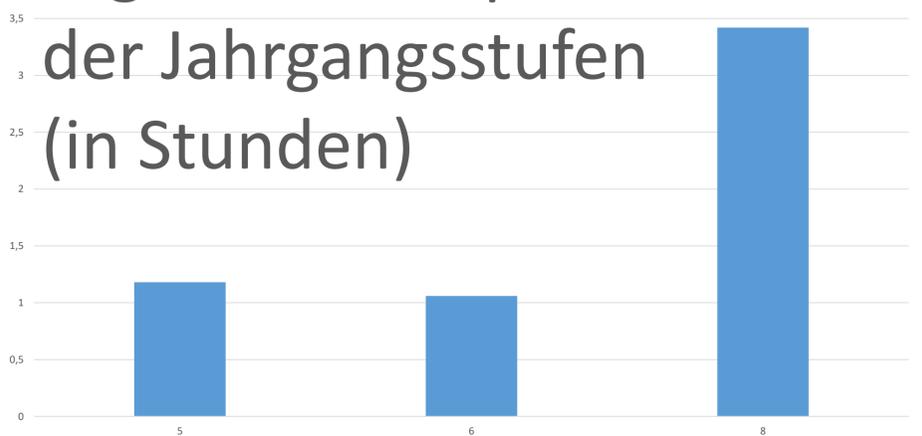
### Persönlichkeitsentwicklung

- Soziale Fähigkeiten lernen
- Eigene Identität entwickeln
- Mit Freunden sein - immer und überall
- Gleichgesinnte finden

### Schule/ Unterricht/ Arbeitsmarkt

- Neue Zugänge zu Lerninhalten
- Lebenspraktische Kompetenzen stärken
- problemorientiertes und projektartiges Lernen
- Vernetzte Zusammenarbeit
- Potential durch vielfältige Online Angebote (bspw. [www.bpb.de](http://www.bpb.de))

## Tägliche Smartphone-Nutzung der Jahrgangsstufen (in Stunden)



Quellen:  
<https://www.howtogeek.com/howto/24921/how-to-install-android-apps-and-share-contacts-using-qr-codes/>  
<https://de.depositphotos.com/77356474/stock-illustration-search-magnifier-icon.html>  
[https://www.iconfinder.com/icons/176662/antivirus\\_metroui\\_other\\_icon](https://www.iconfinder.com/icons/176662/antivirus_metroui_other_icon)  
<https://de.freepik.com/freie-ikonen/werkzeuge>  
[http://www.shawnwhisenant.com/light-bulb-logo\\_S/12897/awesome-light-bulb-logo-f64-in-modern-image-selection-with-light-bulb-logo/](http://www.shawnwhisenant.com/light-bulb-logo_S/12897/awesome-light-bulb-logo-f64-in-modern-image-selection-with-light-bulb-logo/)  
<https://icons8.de/icon/6648/frage-stellen>  
EU 4.0 – Die Debatte zu Digitalisierung und Arbeitsmarkt in Europa  
<http://doku.iab.de/discussionpapers/2016/dp3916.pdf>  
Bertelsmann Stiftung  
[https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BST/Publikationen/GrauePublikationen/Studie\\_IB\\_Chancen\\_Risiken\\_digitale\\_Medien\\_2015.pdf](https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BST/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf)  
Jugend und Medien - <https://www.jugendundmedien.ch/de/digitale-medien/soziale-medien.html>  
Taddicken, Monika; Schmidt, Jan-Hinrik: Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien  
Wagner, Ulrike: Kompetenzen für soziale Medien  
Krämer, Nicole C.; Eimler, Sabrina C.; Neubaum, German: Selbstpräsentation und Beziehungsmanagement in sozialen Medien  
DAK Studie - <https://dak.de/dak/bundes-themen/studie-so-suechtig-machen-whatsapp-instagram-und-co-1968568.html>