

merz

medien + erziehung
zeitschrift für medienpädagogik



Bildung - Partizipation - Medien

Türkische Diskotheken in Deutschland
Rechtsradikale im Web 2.0 und pädagogische Konsequenzen
Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv, multimedial, online

kopaed

2 aktuell

6 thema
Bildung – Partizipation –
Medien7 Benachteiligung – Ein Ergebnis
verschiedener Faktoren

Gerhild Brüning

15 Bildungsbenachteiligung und die
Auswirkungen auf den Medienum-
gang Heranwachsender

Ulrike Wagner, Susanne Eggert

25 Internationale medienpädagogische
Praxisforschung im Kontext von
Migration

Peter Holzwarth

35 Benachteiligungsfaktor Geschlecht
Mädchen

Karin Eble

39 Jungen

Kai Kabs-Ballbach

43 spektrum

43 Türkische Diskotheken – Treffpunkt
der Parallelgesellschaft?

Maria Wurm

48 Rechtsradikale im Web2.0 und
pädagogische Konsequenzen

Christoph Busch

55 Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv,
multimedial, online

Cillie Rentmeister

64 Influence of Mobile Phone Use on
Teenagers' Temporal and Spatial
Perception

Jung Taek Oah

69 medienreport

69 FERNSEHEN

Große Straße? Sackgasse!

Tilman P. Gangloff

70 FILM Persepolis

Stefan Sailer

71 Die drei ??? und das Geheimnis der
Geisterinsel

Lidia de Reese

73 Ratatouille

Kai Hanke

75 Sind Sie personenberechtigt?

Tilman P. Gangloff

78 GAMES Harry Potter crossmedial

Kai Hanke

79 Games Convention 2007

Peter Gerlicher

82 Killevipps

Daniel Ammann

83 HÖRMEDIEN

Bärenbude – Klassenzauber

Kai Hanke

84 publikationen

90 kurz notiert

93 service

95 impressum

96 kolumne

Kompetenzentgrenzung –

Ein Einspruch

Andreas Lange

Spektakuläre Fälle, Medienberichte und wissenschaftliche Studien zeigen, dass sexuelle Belästigung und sexueller Missbrauch am häufigsten von (männlichen) Jugendlichen ausgeübt werden. Dies ist ein Hinweis darauf, dass Jugendliche auf destruktive Weise ‚Geschlecht lernen‘. Die Webplattform www.spass-oder-gewalt.de bietet Anregungen, die Jugendliche im Hinblick auf das Thema Geschlecht sensibilisieren.

Geschlecht (ver-)lernen – interaktiv, multimedial, online

Die Webplattform www.spass-oder-gewalt.de zur Prävention sexualisierter Gewalt unter Jugendlichen

Cillie Rentmeister

Für viele Pädagoginnen und Pädagogen ist es schwierig, mit Pubertierenden über sexuelle Belästigung und Gewaltformen zu diskutieren. Mit der Webplattform www.spass-oder-gewalt.de (im Folgenden abgekürzt als *SOG*¹) verfügen sie nun über ein Medium, mit dem sie das Thema mit ihrer Gruppe ernsthaft bearbeiten können. Jungen und Mädchen ab zwölf Jahren – auch mit Migrationshintergrund – lernen hier, sexualisierte Gewalt in ihrem Umfeld und im eigenen Verhalten zu erkennen und zu vermeiden.²

Das Spezifische an *SOG* ist, dass das Thema interaktiv, multimedial und online im Echtzeit-Austausch mit anderen bearbeitet wird. Über Fragebögen, Texteingaben, Videos und Interviews speisen die Jugendlichen eigene Erfahrungen in die Datenbank ein. Sie können sie mit den Erfahrungen von anderen vergleichen und sich ihrer Probleme bewusst werden. Jungen lernen Spaß von Gewalt zu unterscheiden. Ziel von *SOG* ist eine Veränderung der Männlich-

keitsbilder als entscheidendes Moment in der Gewaltprävention. Mädchen lernen an konkreten, möglicherweise bereits selbst erfahrenen, Situationen sexuelle Belästigungen und ihre Funktion der „kulturellen Entwaffnung“ (der Begriff stammt von Robert W. Connell) zu erkennen. Sie werden ermutigt, Grenzen zu ziehen, sich in Gruppensituationen gegenseitig zu unterstützen und positiv zu verstärken.

Wie SOG funktioniert

Das Konzept von *SOG* wird hier nur skizziert; im Vordergrund stehen didaktische und genderbezogene Aspekte aus den Praxistests³. Ausführliche didaktische Anleitungen („Infos für PädagogenInnen“, „Mit Medien arbeiten“, Merkblätter zum Ausdrucken ...), konzeptionelle sowie fachlich/wissenschaftliche Texte et cetera stehen auf der Plattform zur Verfügung.

