

Informatik/Medienpädagogik/Medienkompetenz Sekundarstufe 2021

DVDs/Online-Medien

4611429 Traumjob Influencer?! – Online-Medium 5521429

Länge: 25 min f Sprache: deutsch Produktionsjahr: 2019 Zielgruppen: A(8-13)

Täglich umspülen uns die Medien mit Bildern von scheinbar makellosen Menschen. Gerade Jugendliche sind davon in ihrer Identitätsbildung nachhaltig beeinflusst. Was man zu tragen, zu essen hat und wohin man in den Urlaub fährt, definieren für die Generation Z mittlerweile maßgeblich Influencer und ihre YouTube-Kanäle bzw. Instastorys. Die Produktion zeigt, was Influencer eigentlich sind, wie sie ihr Geld verdienen und wie sie ihre Follower beeinflussen. Auch die verschiedenen Arten der Werbung, die durch YouTube-Stars und Co. in den sozialen Medien vertrieben werden und die nicht gleich als solche zu erkennen sind, werden vorgestellt.

4611467 Datenschutz: Regeln und Rechte in der Onlinewelt – Online-Medium 5511467

Länge: 20 min f Sprache: deutsch Produktionsjahr: 2020 Zielgruppen: A(5-7); SO

Jugendliche Nutzer wissen oft um die Probleme mit Sicherheit und Abzocke in der digitalen Kommunikation, nehmen dies jedoch in Kauf oder unterstützen sogar Kampagnen wie die gegen die Einführung der Datenschutzgrundverordnung der EU. Hier setzt die Produktion an, konkretisiert die Betroffenheit jedes Users und fördert Kenntnisse und Problembewusstsein im Sinne eines funktionierenden Datenschutzes.

4679425 Erste Schritte auf dem Weg zum Programmieren – Online-Medium 55500522

Länge: ca. 15 min f Sprache: Produktionsjahr: 2018 Zielgruppen: A(5-10)

Ihre ersten Schritte ins Programmieren erproben Schülerinnen und Schüler zunächst ohne Computer. Mithilfe von Anweisungen navigieren sie einen Jungen durch einen Hindernisparcours. Eine Animation wiederholt die einzelnen Schritte vom Start zum Ziel und erklärt, was ein Algorithmus ist. Anschließend zeigt der Film verschiedene Algorithmen, die uns im Alltag begegnen. Danach erläutert er, wie Computer unsere Anweisungen verstehen. Zum Schluss programmieren Viertklässler mithilfe der Programmiersprache Scratch animierte Geburtstagskarten. Dabei wird ihnen deutlich, dass das Auffinden und Beheben von Fehlern - das Debugging - als wichtiger Bestandteil zum Programmieren dazugehört.

46500715 Unterhaltungsmedien im Internet – Online-Medium 55500507

Länge: ca. 20 min f Sprache: deutsch Produktionsjahr: 2019 Zielgruppen: A(7-10); J(12-18); SO

Dieser Film verbindet zwei Perspektiven auf Unterhaltungsmedien im Internet. Zum einen die Perspektive derer, die Videos auf Portalen wie zum Beispiel Youtube hochladen um möglichst viele Abonnenten für ihren Kanal zu gewinnen. Sie kämpfen um eine möglichst lange "Watchtime" ihrer Videos. Sie möchten die Abonnenten so lange wie möglich auf Ihrem Kanal halten. Damit verbessern sie ihr Ranking auf dem jeweiligen Portal. Um zu zeigen wie gezielt sie dabei vorgehen, wird ein Youtube - Creator porträtiert. Die zweite Perspektive beleuchtet Risiken, welche die Strategien der Unterhaltungsmedien im Internet für den User/Abonnenten haben können. Es werden mögliche Folgen des heute ständig steigenden Medienkonsums gerade von Jugendlichen angesprochen.

Praktische Tipps von Wissenschaftlern zeigen, wie man den Konsum von Unterhaltungsmedien selbst beeinflussen kann ohne dem ständigen "Zeit totschiagen" zu verfallen.

46503502 Fake News – Online-Medium 55502976

Länge: 19:35 min f Sprache: deutsch Produktionsjahr: 2021 Zielgruppen: A(5-10)

Der Film untersucht das Phänomen der »Fake News« zunächst aus historischer, dann aus gesellschaftlicher Perspektive. Ein Schwerpunkt des Filmes, in dem zahlreiche Politiker und Politikerinnen zu Wort kommen, ist das Erkennen von »Fake News«, die mit den sozialen Medien ungeheure Verbreitung erfahren und, man sieht es in der Corona-Pandemie, auch ungeheure Sprengkraft entfalten können.