



Neues aus der Arbeit von Saferinternet.at

Gewalt - Schule - Medien 2020









Lernen

Youtube

Hausübungen

Memes

Schule

Essen

Freunde

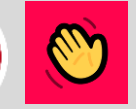
Netflix

Familie

porn

Unterhaltung

Kommunikation

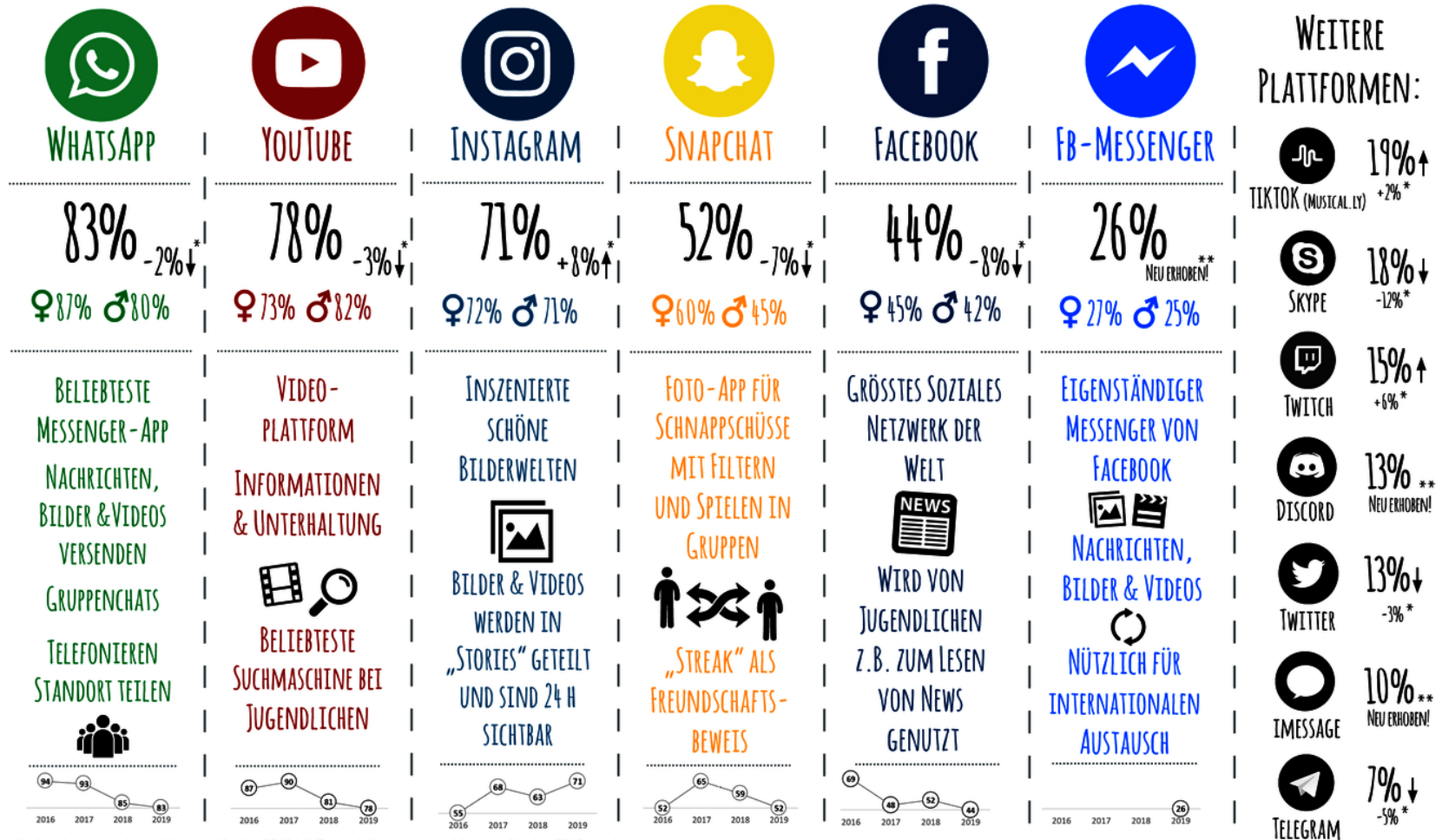


Quelle: 4. Klasse Gymnasium in Wien, Brainstorming im März 2019

Was nutzen Jugendliche im Internet?

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2019 ÖSTERREICH

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!



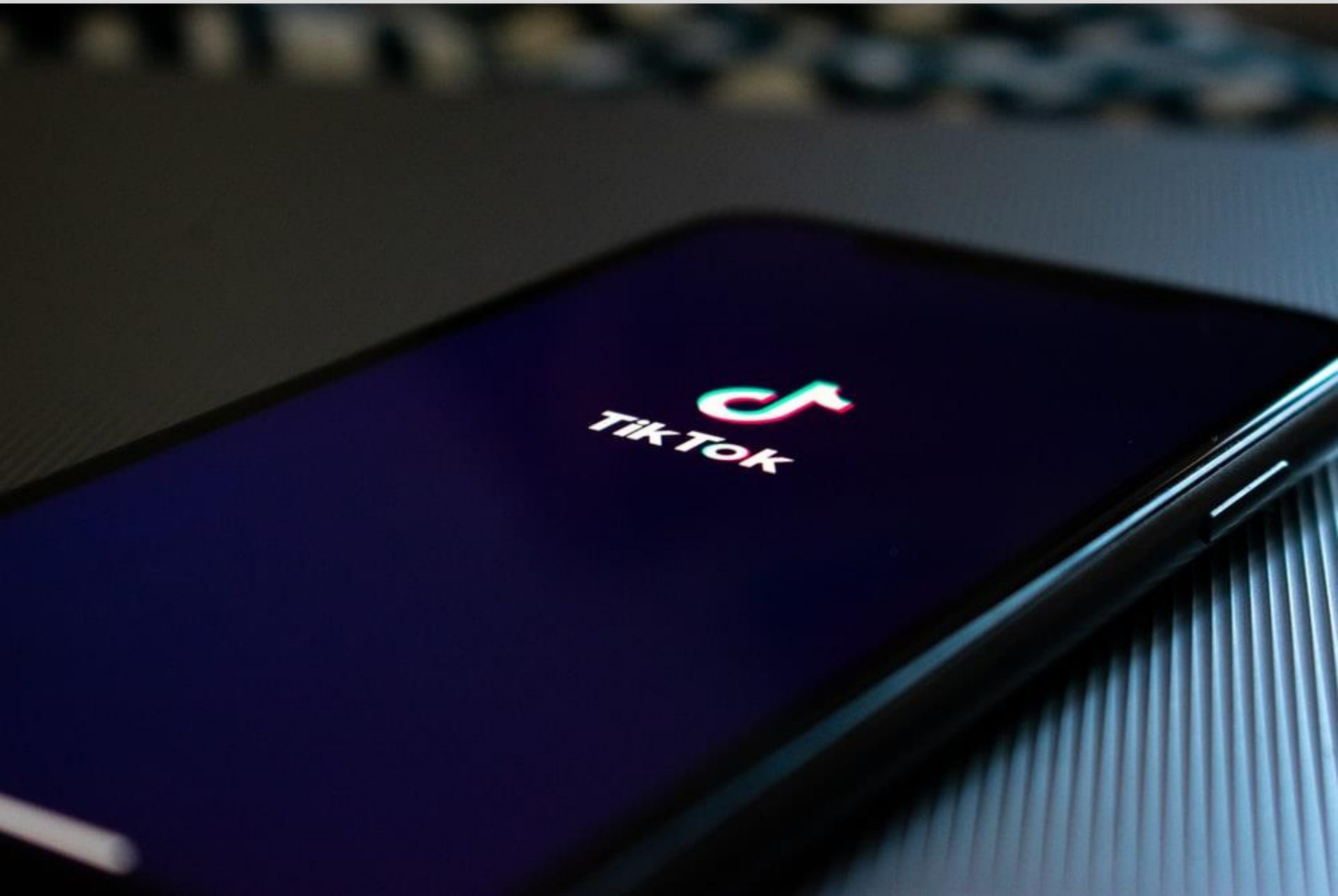
*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2018 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2019 erhoben

Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du? (Mehrfachantworten möglich) Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2019, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 194 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%. Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Amatic © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.

Gefördert durch das Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

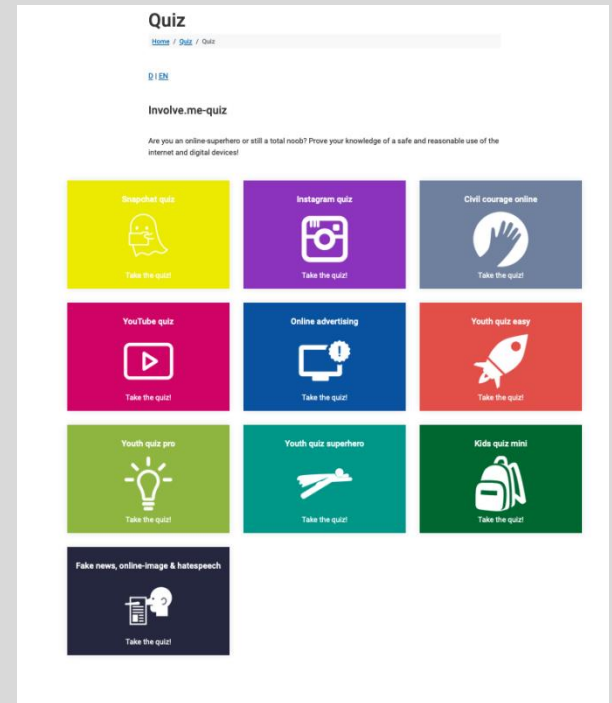






Nicht alle Jugendliche haben gleiche Chancen











...müssen die
et nicht
dein
s
fertigist

WE NEED A
GREEN
WORLD

GREEN

Climate NOW
Homework later!

Zukunft
GRÜN
DER
ARNICH

WAS DU LUTE
KANNST B. SCHUM
VERSCHIEBE NICHT
AUF 2038!

THERE'S
NO
PLANET
B

Das KLIMA
aussichtsloser,
als unse
MATHE-ABI

Grundbedürfnisse des Menschen (nach Maslow)

Herkömmliche Interpretation

Dazu kommt:

...In der digitalen Welt

... In unsicheren Zeit des Klimawandels



Selbstwirksamkeit durch
Kreativität, Sport
Authentizität, Identität

**Selbst-
verwirk-
lichung**

Gewinnen in digitalen Spielen, Online-Selbstdarstellung,
andere beeinflussen (zB Verhaltensveränderung bei anderen)

Respekt, Selbstvertrauen, Status,
Anerkennung, Freiheit, Sinn
Stimulation, Spaß, Macht

**Aner-
kennungs-
bedürnis**

Gestaltung der eigenen digitalen Geräte und Umwelten,
Auswahl der Tätigkeiten und Inhalten

Familie, Zugehörigkeit,
Freunde, Liebe

Soziale Bedürfnisse

Teilhabe am Online-Leben, wie Spiele und Soziale
Netzwerke

Einkommen, Gesundheit,
Ressourcen zum Leben

Sicherheitsbedürfnisse

Intakte Umwelt, sichere Online-Umgebung

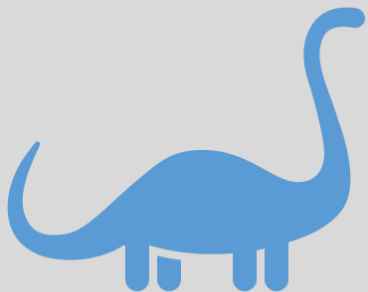
Essen, Wasser, Luft, Schlaf,
Kleidung, Wohnung

Psychologische Bedürfnisse

Eine sichere Umgebung zum Leben
(Katastrophen)
Internet, Zugang zu digitalen Geräten



Was kann
ich tun?



Mach dir ein Bild –

- was ist mein **Anteil am Klimawandel** mit digitalen Medien
- welche Aussagen, Tools und Studien schenke ich Glauben und warum?

Überlege, was du **konkret ändern** kannst - Beispiele

- Digitale Geräte länger im Gebrauch behalten
- Anwendungen, die sehr viel Datentransfer brauchen, auf bestimmte Dauer reduzieren
- Digitale Medien nutzen, um andere klimafreundliche Dinge zu tun: Kleidertausch, Zerowaste, Fahrgemeinschaften bilden, ...

Formuliere ein **Ziel**, das du umsetzen kannst

Mach dir einen **Plan**

Überprüfe deine **Handlungen**

Falle nicht wieder in **alte Gewohnheiten**

Smartphone - was kann ich tun...

Beim Einkauf:

- Supply Chain beachten
- Evtl gebrauchtes Gerät
- Viel Speicher für lange Nutzung



Entsorgen:

- Recyclen
- Akku nicht in den Hausmüll
- Nicht zu Hause »vergammeln« lassen



Bei der Nutzung

Datentransfer reduzieren

- Apps schließen
- Streamen bewusst und zeitlich beschränken

Informieren
Welche Apps erzeugen viel Datentransfer?

Apps nutzen

- Zum Teilen und Tauschen
- Überprüfen: Was tue ich wirklich?

Lebensdauer verlängern

- Akku wechseln
- Ausreichender Speicher
- Apps entrümpeln



... Um dem Klimawandel entgegen zu wirken?