

Projektname

# Pilotprojekt Sexualität & Medien

Projektleitung

- Dipl.-Päd.<sup>in</sup> Sonja Hauser
- Mag. Dr. Wolfgang Plaute

Projektteam

- Mag.<sup>a</sup> Dr.<sup>in</sup> Claudia Depauli, PH Salzburg Stefan Zweig
- Mag.<sup>a</sup> Judith Frauenschuh, PH Salzburg Stefan Zweig
- Claudia Zankl, PH Salzburg Stefan Zweig
- Mag.<sup>a</sup> Lisa Fischinger, PH Salzburg Stefan Zweig

Laufzeit

Beginn SS 2017-Ende SS 2019

Projektbeschreibung

Medienkompetenz spielt in unserer Zeit eine wesentliche Rolle für ein angemessenes Selektieren angebotener Inhalte aus dem World-Wide-Web. Aus der Vielzahl von Informationen qualitativ hochwertig herauszufiltern ist gerade im Hinblick auf Sexualität schwierig. Evidenzbasierte Informationen, die den neuesten Wissensstand repräsentieren, gehen in der Fülle der Angebote oft unter und junge Menschen sind stetig der Gefahr ausgesetzt, an unwissenschaftliche Pseudoinformationen zu geraten (z. B. Kerschner, Wipplinger et al., 2015). Für Jugendliche, Eltern und Lehrpersonen wird eine Webseite zur Thematik „Sexualität & Medien“ konzipiert. Einen wesentlichen Bestandteil der Webseite nimmt ein virtuelles Spiel in Form einer 360 Grad Welt ein, durch die sich die Jugendlichen klicken und dabei Punkte sammeln können. In spielerischer Form werden sexualpädagogische Themenbereiche wie Schönheit, Selbstvertrauen, Freundschaft, Kennenlernen im Netz, Liebe, das erste Mal, Verhütung, Schwangerschaft, Sexting, Sextortion, Grooming, Pornographie und Interkulturalität aufgegriffen. Spieler\_innen können sich nicht nur durch die Foto- und Videowelt klicken, sondern dabei auch für sich relevante Inhalte auf ihre eigene, digitale Pinnwand posten und dauerhaft speichern.

Neben dem virtuellen Spiel bietet die Webseite auch zahlreiche Informationsmaterialien für Lehrer\_innen und Eltern zum Downloaden. Außerdem wird Lehrer\_innen ein interaktives Rollenspiel zur Verfügung gestellt, welches in der Klasse durchgeführt werden kann und Gefahren von Social Media aufzeigt.

Die Pilotphase zur Einführung des Spiels wird wissenschaftlich begleitet und das User\_innenverhalten und die Interessen analysiert. Es werden hierfür nach klassischen quantitativen Forschungsstandards online-basiert Daten gesammelt und empirisch verwertet.

Durch die Anonymität der Befragung der Spielenden und Besucher\_innen der Website wird umfangreiches Datenmaterial gewonnen, welches Aufschluss gibt über verstärkte Interessen, zeitliche Nutzung bestimmter Inhalte, Vorlieben bestimmter Teilnehmer\_innengruppen sowie deren Wünsche und ungeklärte Fragen vor dem Gesichtspunkt von Informationen und Informationsgewinnung zu Sexualität aus dem Internet. Es sollen Erkenntnisse gewonnen werden zur Medienkompetenz der Teilnehmer\_innen und deren Umgang mit Online-Portalen. Die Ergebnisse sollen maßgeschneiderte Informationssysteme auf hohem Niveau ermöglichen mit unbedingter Zielgruppenpassgenauigkeit. Zudem soll es möglich sein, Medienkompetenz gezielt zu untersuchen und in weiterer Folge pädagogisch in Unterrichtskonzepte zu integrieren, ohne die Bedürfnisse der Betroffenen Nutzer\_innen in ihrer Wertigkeit zu unterschätzen.

PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
SALZBURG

