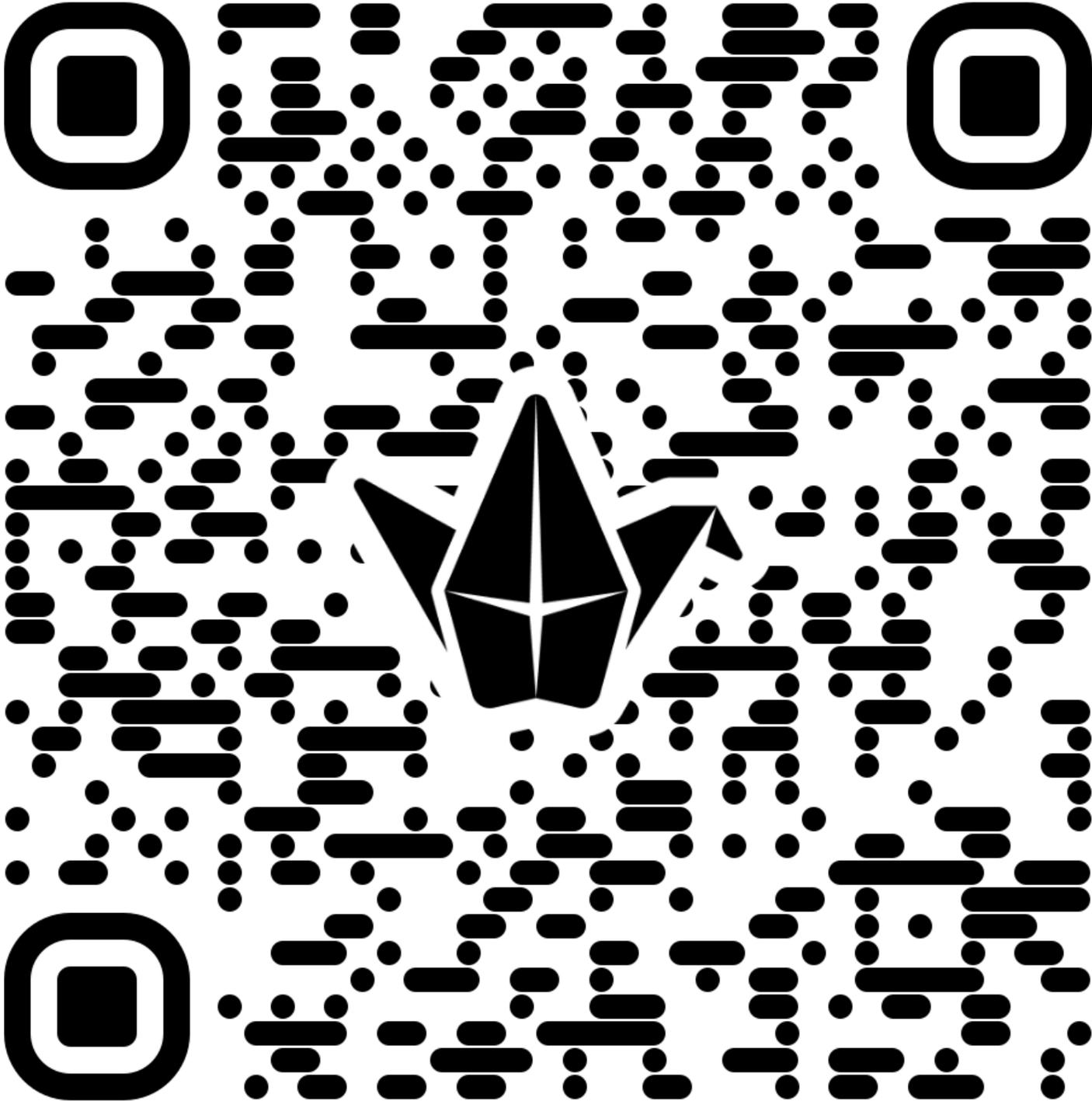


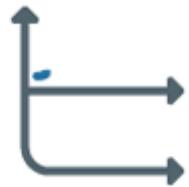
# Generation Alpha – zwischen digitalem Glück und problematischer Mediennutzung



**n|w**



**V U C A**



**Volatility**



**Uncertainty**



**Complexity**



**Ambiguity**

V

U

C

A



**VOLATILITY /  
UNSTETIGKEIT**

- Hohe Geschwindigkeit, Intensität und Instabilität von Prozessen.
- Viele dynamische Aspekte sind betroffen.
- Schwankungsbreiten können sehr groß werden.
- Große Veränderungen der Variablen möglich.



**UNCERTAINTY /  
UNSIKERHEIT**

- Unbekanntheit und Unvorhersagbarkeit zukünftiger Ereignisse.
- Neues entsteht scheinbar aus dem Nichts.
- Viele Szenarien sind möglich, die Effekte des eigenen Handelns sind unklar.



**COMPLEXITY /  
KOMPLEXITÄT**

- Viele und verschiedene Arten von Systemen.
- Es gibt unzählige Aspekte, Elemente und Ebenen.
- Elemente sind hochgradig vernetzt.
- Abgrenzungen kaum noch möglich, Ursache und Wirkung nicht eindeutig.



**AMBIGUITY /  
MEHRDEUTIGKEIT**

- Situationen können unterschiedlich bewertet und beschrieben werden.
- Keine einfachen Erklärungen mehr möglich.
- Unterschiedliche Beobachter beschreiben die Situation deutlich unterschiedlich.

# A



## AMBIGUITY / MEHRDEUTIGKEIT

- Situationen können unterschiedlich bewertet und beschrieben werden.
- Keine einfachen Erklärungen mehr möglich.
- Unterschiedliche Beobachter beschreiben die Situation deutlich unterschiedlich.

# FROM BOOMERS TO ZOOMERS



## BABY BOOMERS

1946-1964

Known for their optimism, idealism, and social activism.



## GENERATION X

1965-1980

Known for their independence, skepticism, and adaptability.



## MILLENNIALS

1981-1996

Known for their diversity, digital literacy, and social consciousness.



## GENERATION Z

1997-2012

Known for their tech-savviness, creativity, and social awareness.



## GENERATION ALPHA

2013-2025

Born into a world of constant connectivity and technological innovation.





Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



**J A M E S**

---

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

S  
DATION



**M i K E**

---

Medien | Interaktion | Kinder | Eltern

# James-Studie 2024

## Nutzung Smartphone-Apps / Mediennutzung

### Lieblingsapps der Jugendlichen auf dem Smartphone



Quelle: JAMES-Studie 2024

## JAMES-Studie 2024



Abbildung 38: Beliebteste Smartphone-Apps

## **Digitale Kommunikationstools im Alltag der Jugend: eine Analyse der Big Four**

- Verblüffende Einigkeit > Netzwerkeffekt
- Big Four nicht nur digitale Kommunikationstools
- Räume für Selbstdarstellung
- wichtig für die Identitätsbildung – mit all den positiven und negativen Auswirkungen
- Steuerung durch Algorithmen > Phänomen Filterblase. Mit dieser Funktion beeinflussen sie die Themensetzung und prägen die Lebenswelt der Jugendlichen aktiv mit

# Problematische Aspekte der Mediennutzung

# Betroffen von Cybermobbing

Ist es in den letzten zwei Jahren schon vorgekommen, dass...

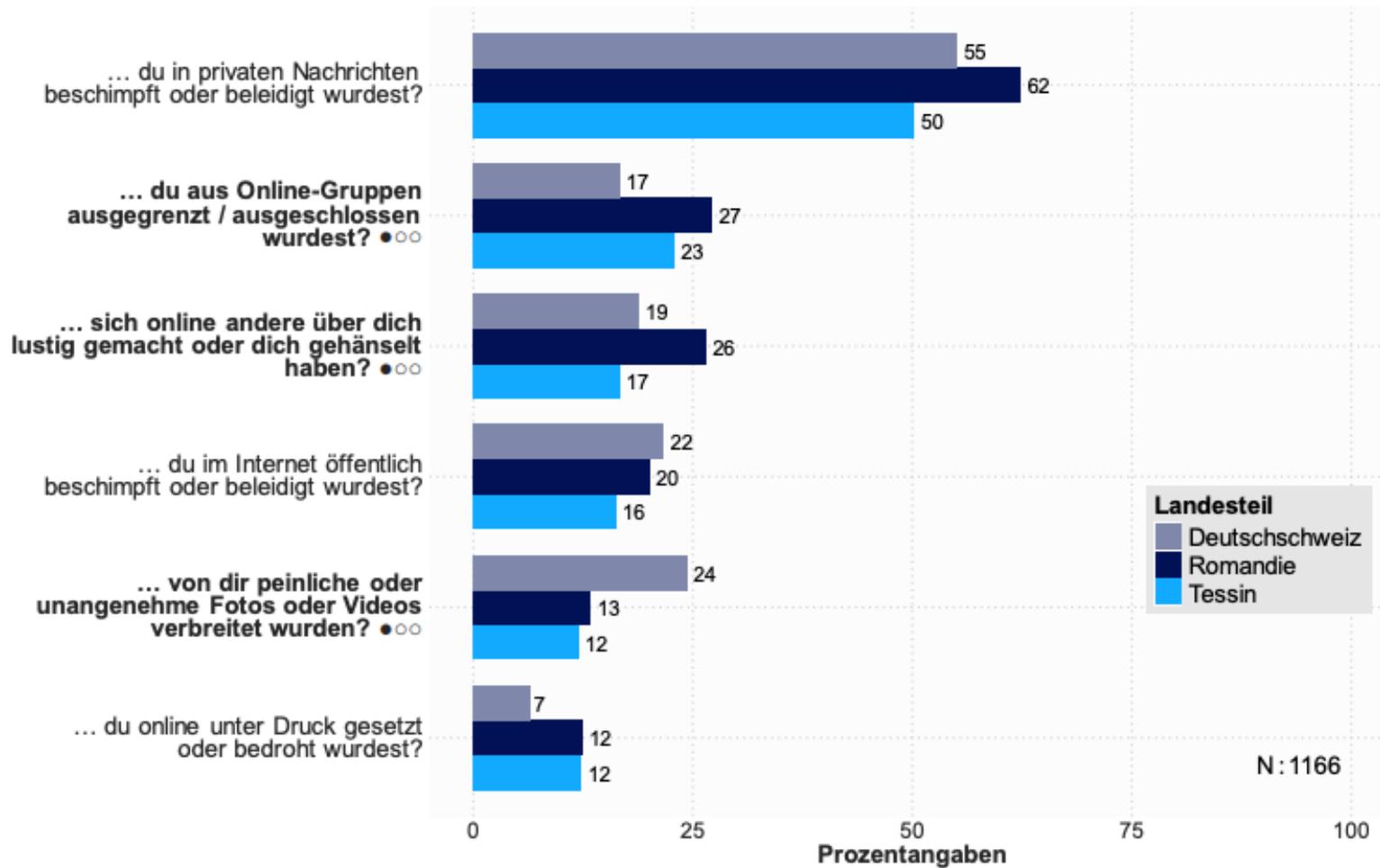


Abbildung 52: Häufigkeit des Betroffenseins (mind. einmal) von Cybermobbing nach Landesteil

# Aktive Beteiligung an Cybermobbing

Hast du in den letzten zwei Jahren schon mal...

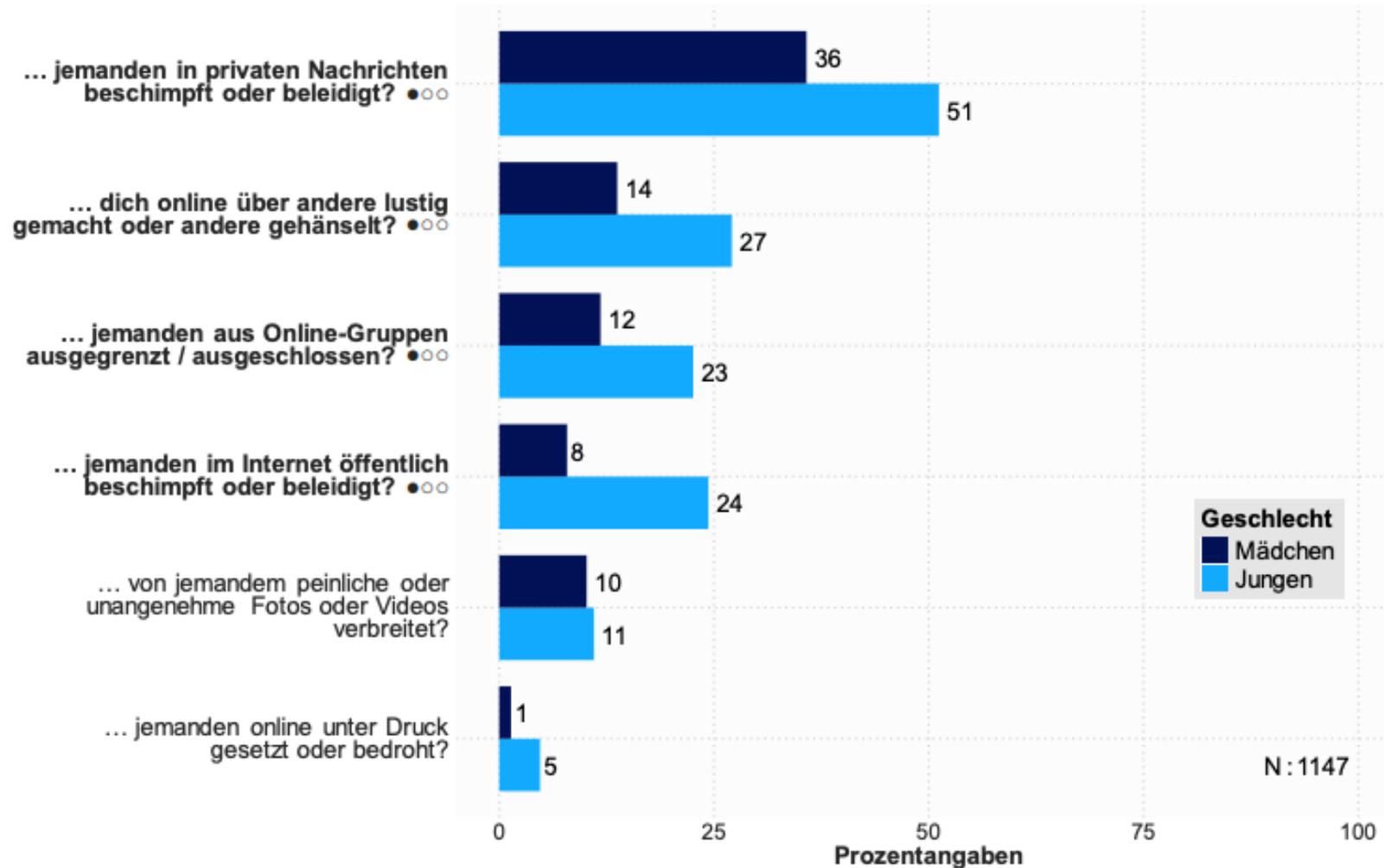


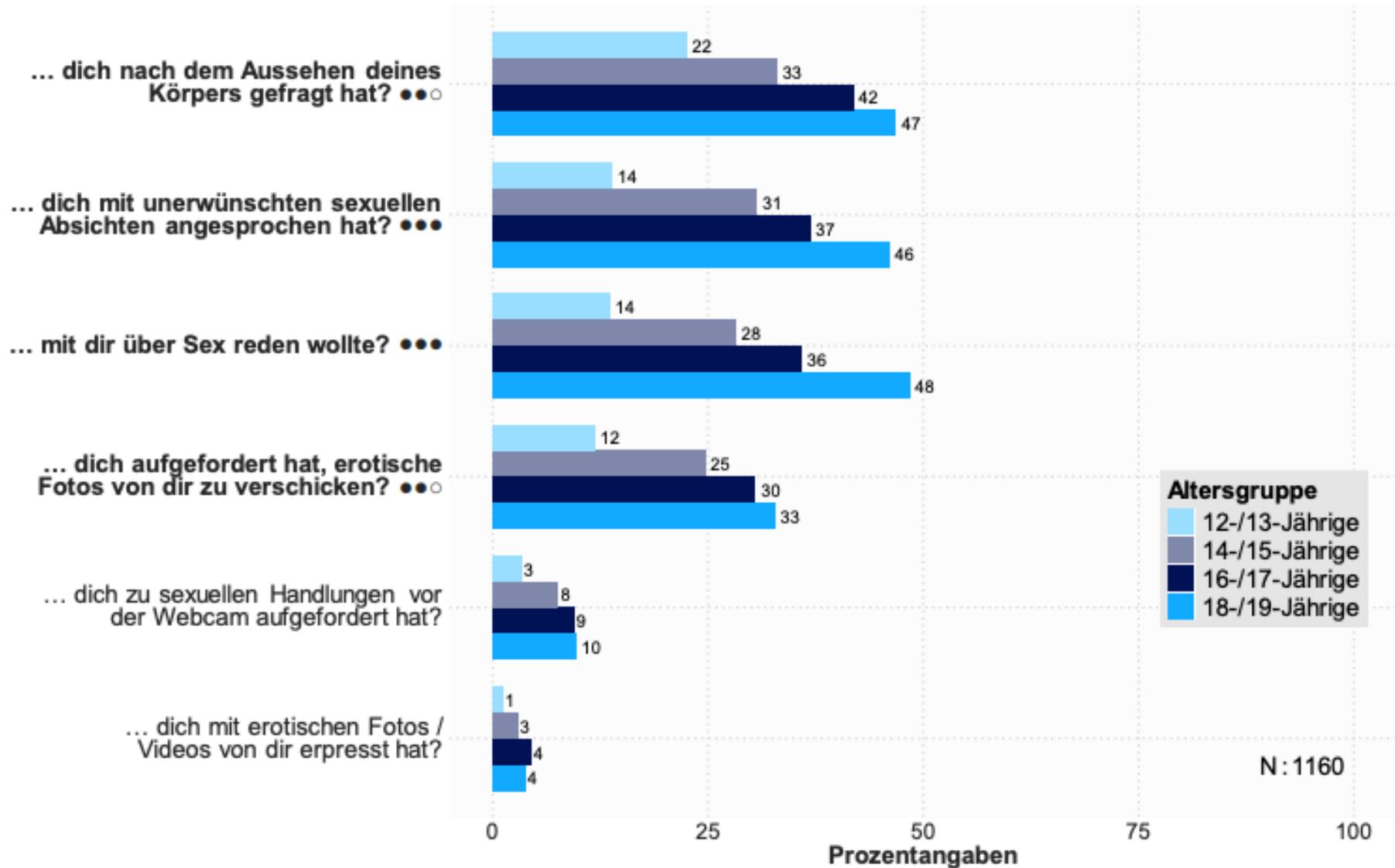
Abbildung 54: Häufigkeit der aktiven Beteiligung (mind. einmal) an Cybermobbing nach Geschlecht

## **Sexuelle Belästigung im Internet**

**Vorfälle dieser Art haben seit 2014 stetig zugenommen, was zur Einführung eines erweiterten Frageblocks führte.**

**Mit dem Alter nehmen mehrere Erlebnisse im Rahmen sexueller Belästigung im Internet deutlich zu.**

**Hast du in den letzten zwei Jahren erlebt, dass eine fremde Person im Internet...**



**Abbildung 56: Häufigkeit sexueller Belästigung (mind. einmal) im Internet nach Altersgruppen**

# Pornografie und Sexting

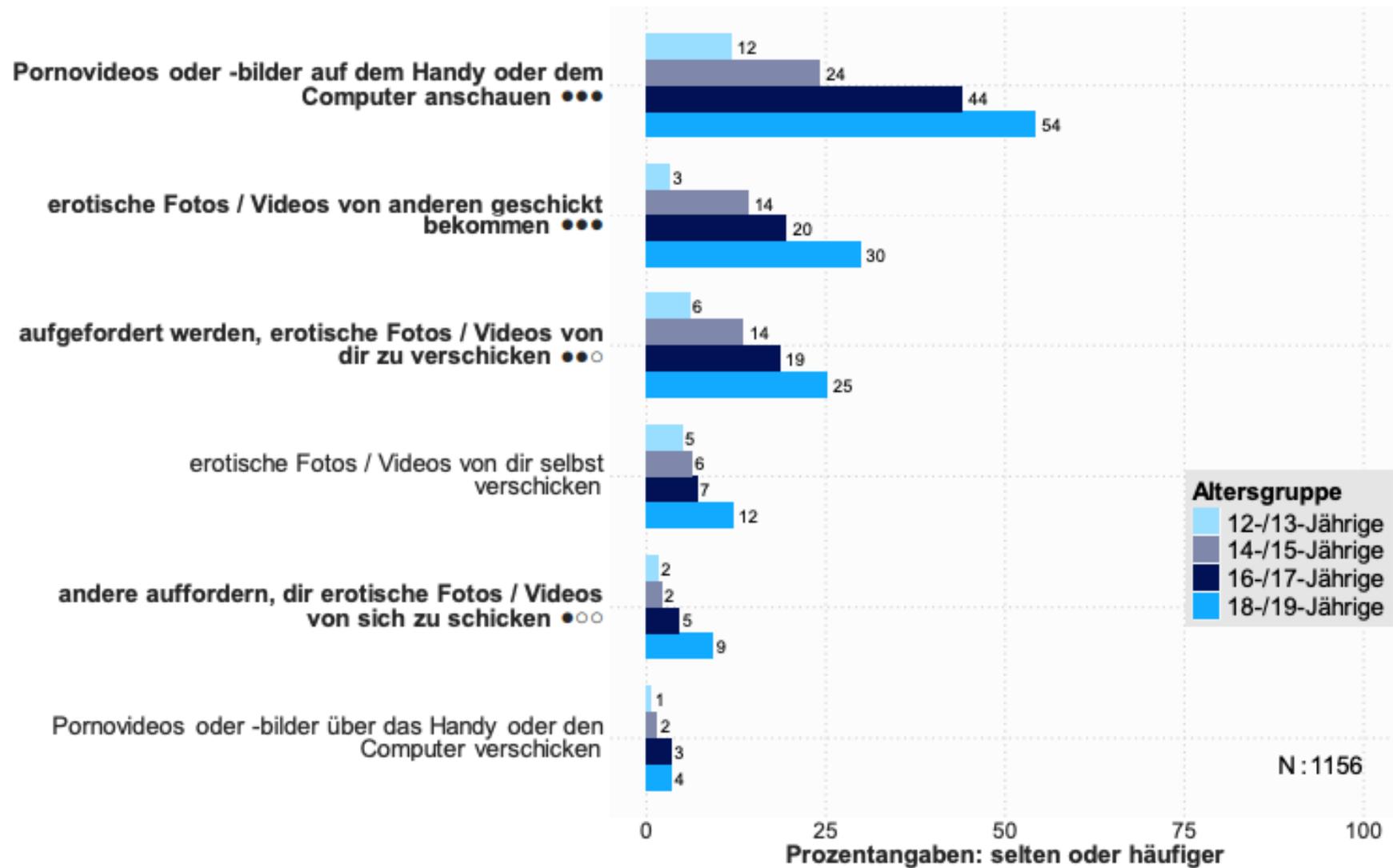
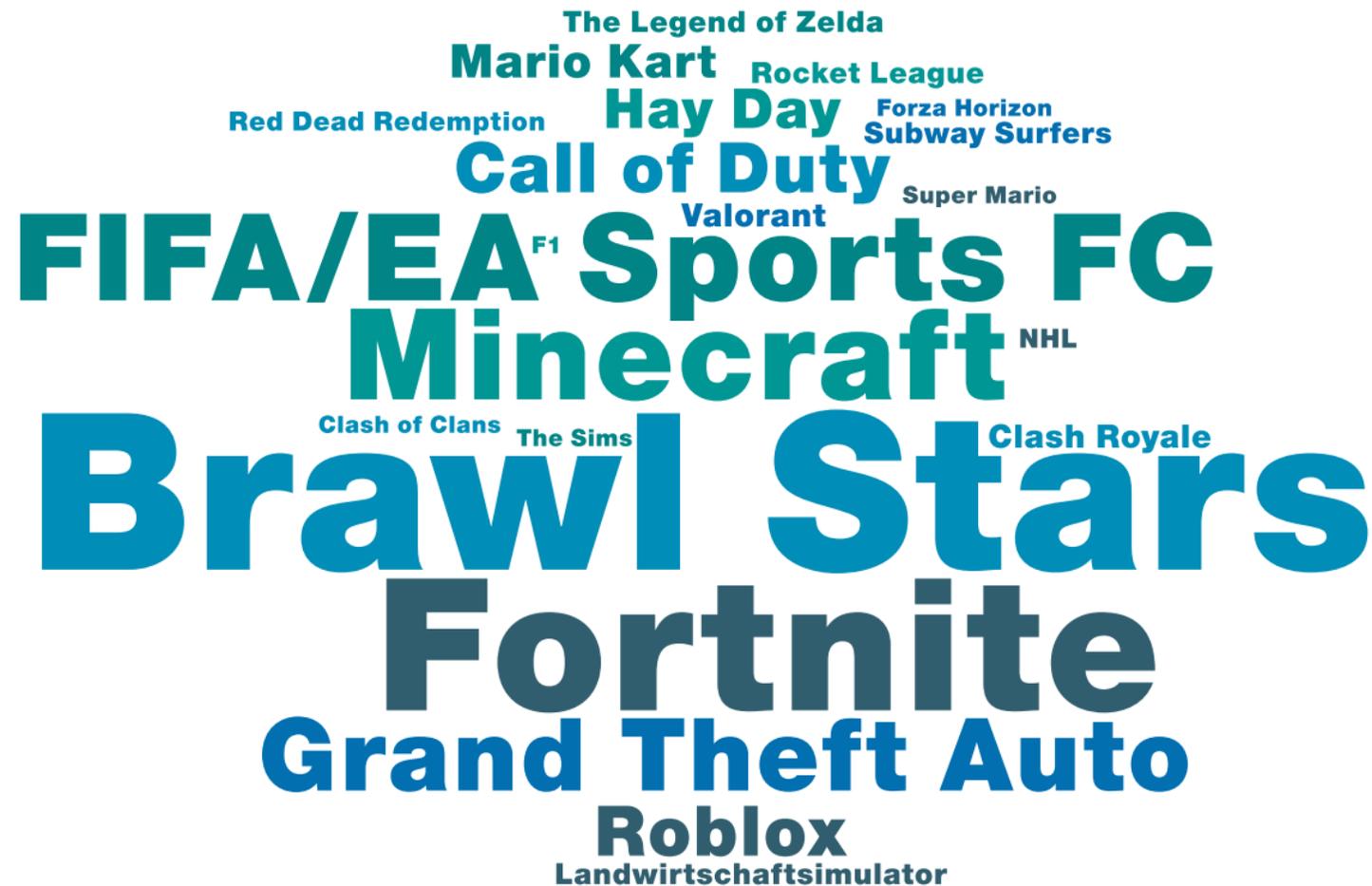


Abbildung 59: Pornografie und Sexting (mind. selten) nach Altersgruppen

# Versteckte Risiken in der Gaming-Welt: Dark Patterns

Dark Patterns = manipulative Designstrategien, die das Verhalten der Gamenden beeinflussen sollen.

- Lootboxen (Belohnungen, die zum Weiterspielen und kaufen animieren)
- In-Game-Währungen
- Fear of Missing Out (kurz FOMO)
- Verlustaversion



**Abbildung 50: Lieblingsgames**

MOBA = Genre Multiplayer Online Battle Arena

# Gewalthaltige und unerlaubte Inhalte

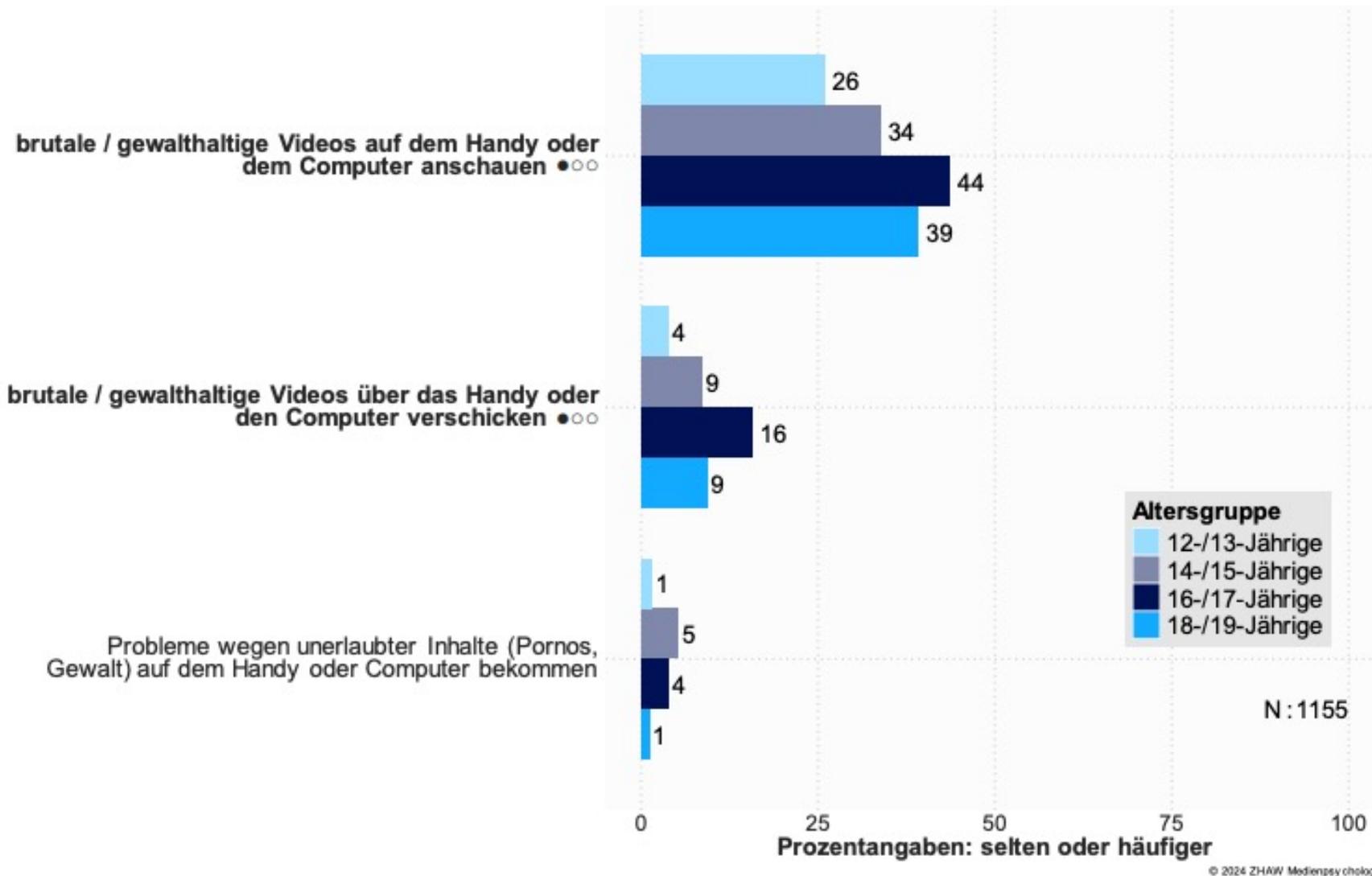


Abbildung 62: Gewalthaltige und unerlaubte Inhalte (mind. selten) nach Altersgruppen



---

[Alle News](#)

---

[Medienmitteilungen](#)

---

[Artikel nach Themen](#)

---

[Artikel nach Forschungsbereichen](#)

---

[Zeitfragen](#)

---

[Dossiers](#)

---

[Bildergalerien](#)

---

[Videos](#)

---

Zürcher Jugendbefragung

07.09.2022

## Deutlicher Anstieg der Jugendgewalt

**Jugendliche erfuhren 2021 deutlich mehr Gewalt als vor sieben Jahren. Sexuelle Gewalt in all ihren Ausprägungen ist unter Jugendlichen so verbreitet wie noch nie seit Messbeginn 1999. Auch Raubdelikte und Schulmobbing haben zugenommen. Das hat die neuste Studie des Jacobs Center for Productive Youth Development ergeben. Studienleiter Denis Ribeaud äussert sich dazu im Interview.**

*Brigitte Blöchlinger*

**Sexuelle Gewalt an Sek-B-Schülerinnen hat sich innerhalb der letzten sieben Jahre verdreifacht.**

Quelle: <https://www.news.uzh.ch/de/articles/news/2022/jugendgewalt.html>



Silke Müller  
Schulleiterin

SILKE MÜLLER

# WER SCHÜTZT UNSERE KINDER?

Wie künstliche Intelligenz Familien und

Schule verändert und was jetzt zu tun ist

**SPIEGEL**  
Bestseller-  
Autorin

ChatGPT  
Avatare  
FakeNews

DROEMER\*



# WIR VERLIEREN UNSERE KINDER!

GEWALT

MISSBRAUCH

RASSISMUS

Der verstörende  
Alltag im  
Klassen-Chat





## Können Soziale Medien auch glücklich machen?



## **JA – weil ...**

**Spass**

**Eskapismus**

**Vernetzen**

**Austausch**

**Spielwiese**

**Kommunikation**

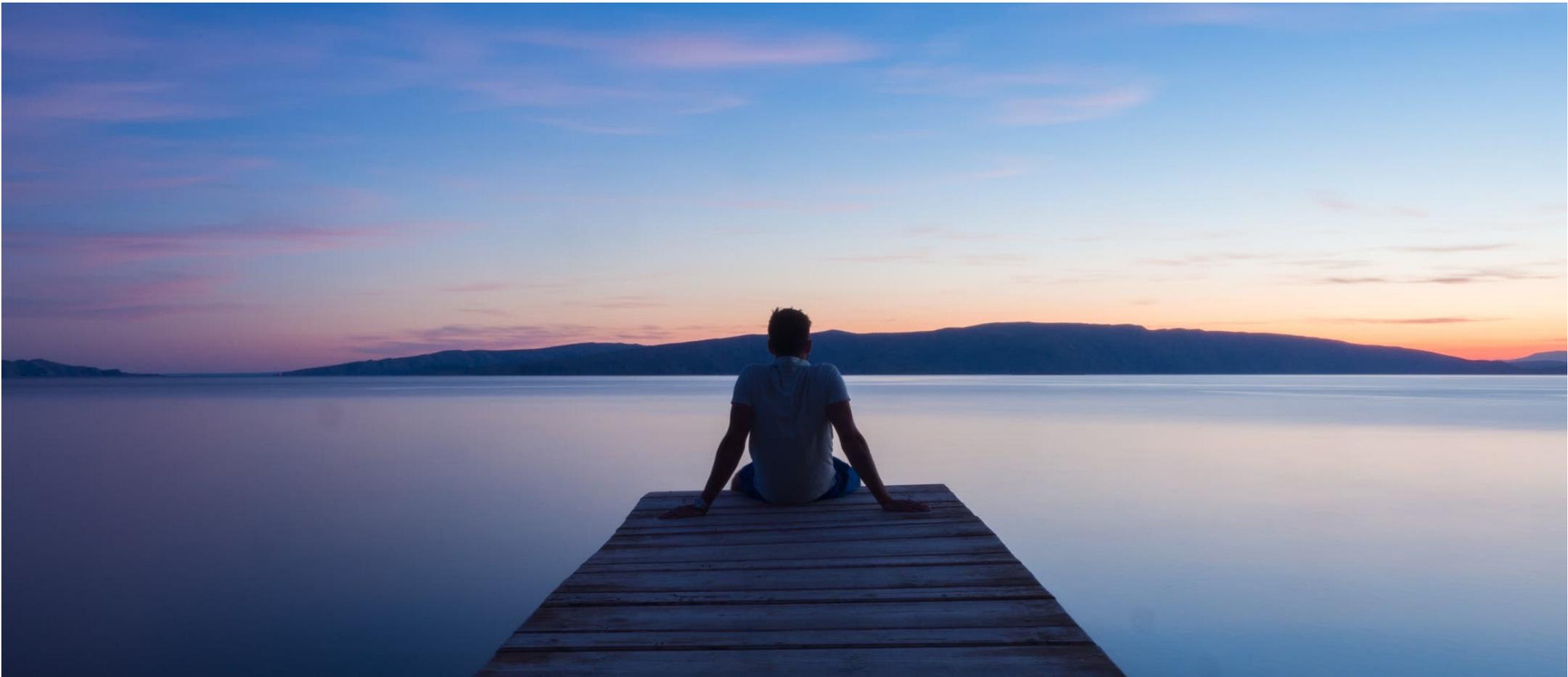
**Peer-Group**

**alternative Welten zum Daheim**

**usw. ...**



# Ein paar beruhigende Fakten



**Risikofaktoren**

**Schutzfaktoren**



## **Das direkte Umfeld bleibt für Kinder und Jugendliche enorm wichtig:**

- Freund:innen**
- die Familie**
- die Gemeinde**



**> in sozialen Netzwerken verbinden sich Jugendliche vorwiegend mit Menschen, die sie auch in ihrem Alltag treffen**

## **Problematische Mediennutzung relativieren – im Bewusstsein, dass es für den einzelnen, betroffenen Menschen aber fatal sein kann!**

Ein Grossteil der befragten Jugendlichen kommen nicht mit negativen Aspekten der Mediennutzung in Berührung.

Dennoch zeigt die Analyse, dass es einige problematische Bereiche gibt, die nicht unbeachtet bleiben sollten. So hat fast ein Viertel der Jugendlichen schon mindestens mehrere Male erlebt, dass sie in privaten Nachrichten beschimpft oder beleidigt wurden.



## Stabilisierung in Sicht? Sättigungstrends bei der Mediennutzung von Jugendlichen

Viele Medientätigkeiten (soziale Netzwerke nutzen, gamen, Internet-Videos) sind heute so tief in den Alltag integriert, dass eine weitere Steigerung in der Nutzung kaum mehr möglich erscheint. Dies auch im Hinblick auf die begrenzte Anzahl an verfügbaren Stunden.

**Tabelle 3: Selbst eingeschätzte Internetnutzungsdauer**

<b>Internetnutzungsdauer</b>	<b>Median (MD)</b>	<b>Mittelwert (MW)</b>
an einem Wochentag	3 Std. 7 Min.	3 Std. 41 Min.
an einem Tag am Wochenende	4 Std. 30 Min.	5 Std. 12 Min.

# Beliebteste Freizeitaktivitäten



Abbildung 5: Beliebteste Freizeitbeschäftigungen allein; links Mädchen, rechts Jungen

# Bücher



Das Lesen von Büchern gehört seit vielen Jahren zu einer Konstante in der Mediennutzung der Jugendlichen. Zusätzlich finden sich auch immer mehr bücherbezogene Inhalte in verschiedenen Plattformen wie TikTok, Instagram und YouTube. Die Inhalte sind sogar so verbreitet, dass sich eigene Namen wie «BookTok», «Bookstagram» oder «BookTube» für diese Subkulturen etabliert haben.

- 2248 Nennungen
- mehr als 1000 verschiedenen Buchtitel



Abbildung 27: Lieblingsbücher

## Nonmediale Freizeit: häufigste Aktivitäten der Jugendlichen



- Treffen von Freundinnen und Freunden
- Sporttreiben
- Chillen - Ausruhen oder Nichtstun

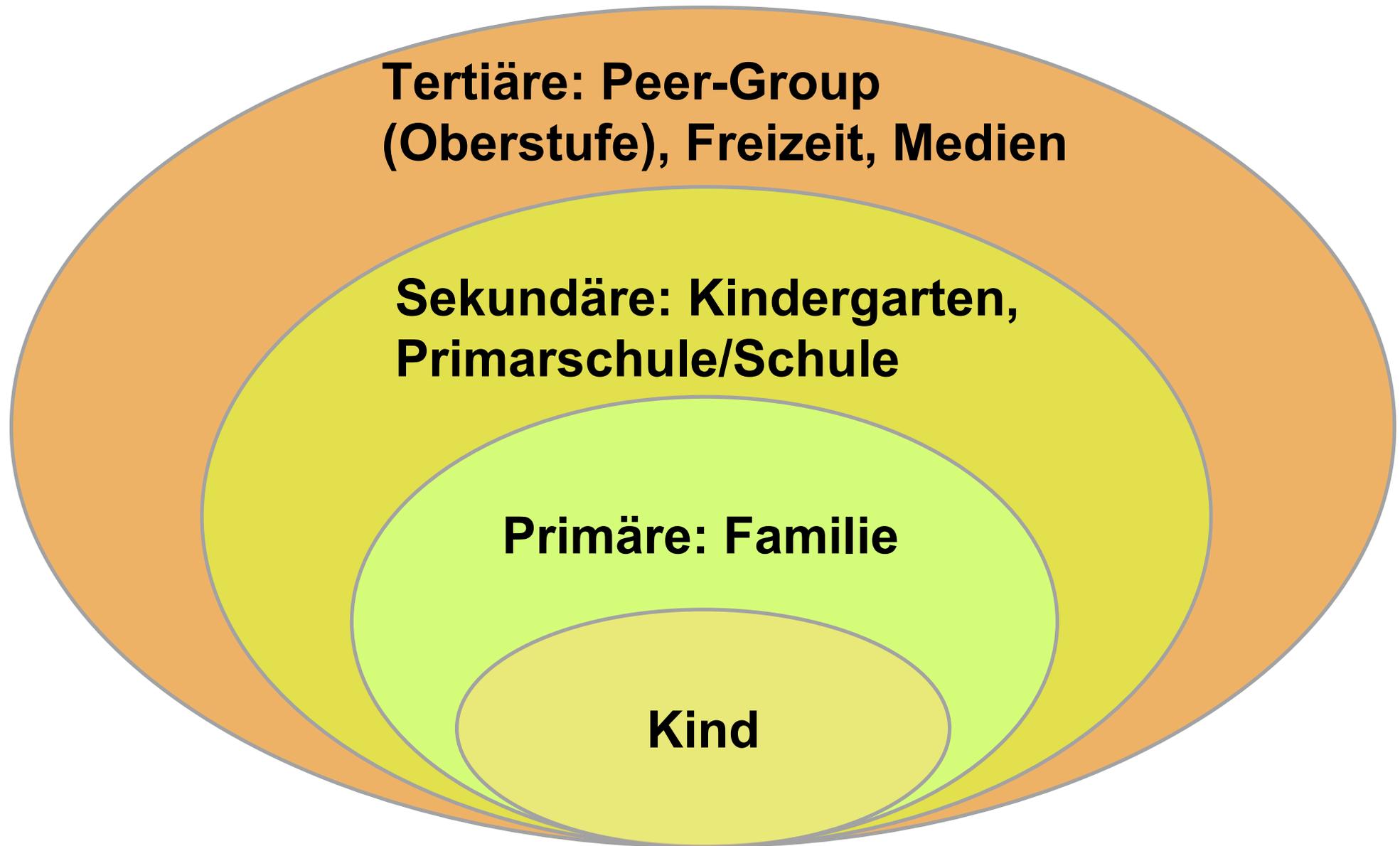


Abbildung 4: Beliebteste Freizeitbeschäftigungen allein



Abbildung 6: Beliebteste Freizeitbeschäftigungen mit Freundinnen und Freunden

# Sozialisationsinstanzen



# Eltern haben eine immense Bedeutung

**Weniger verteufeln**

**Mehr interessieren**

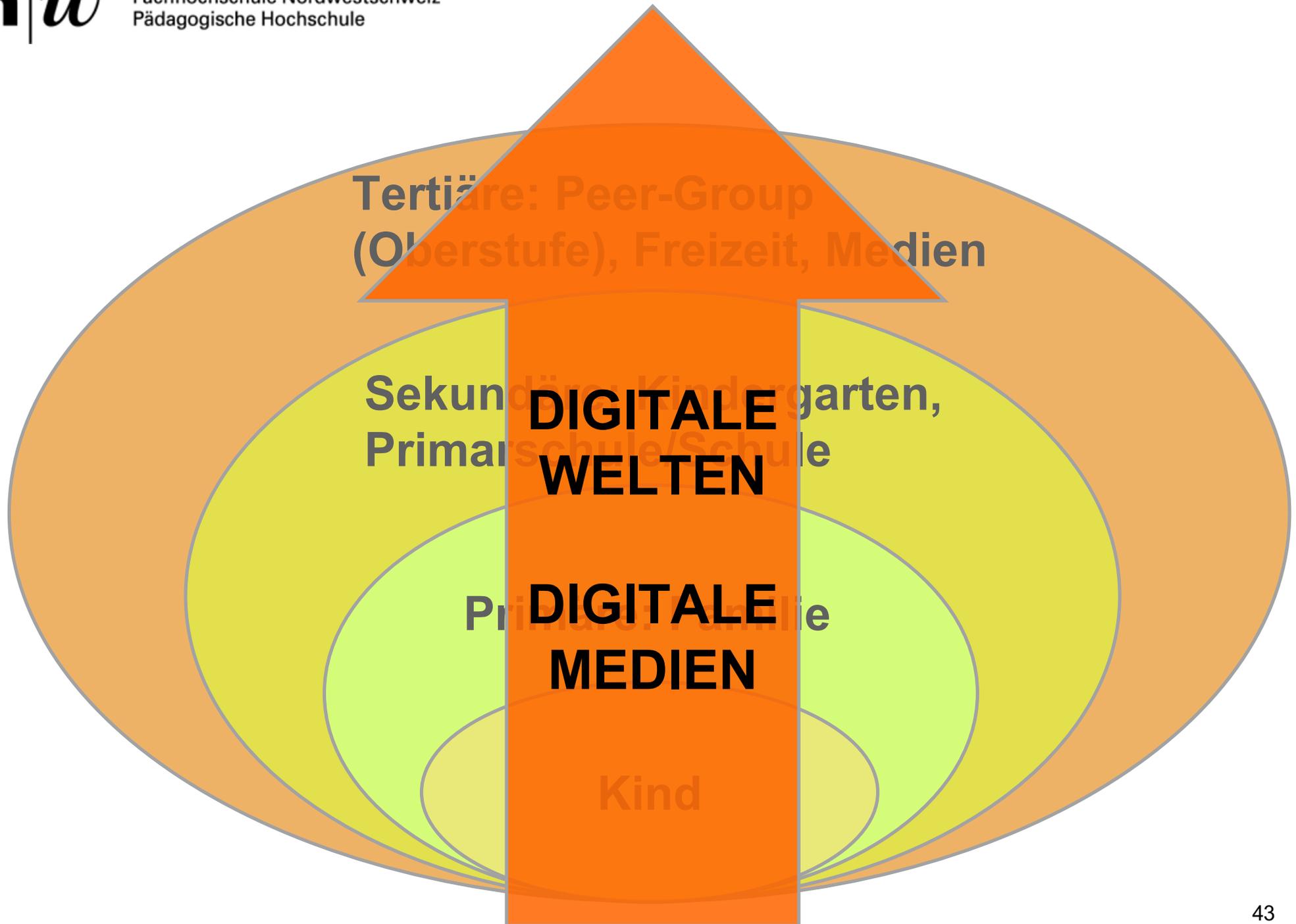
**gemeinsam erkunden**

**offen sein**

**UND: Eltern als Rollenvorbild**







## Aus der Mediensozialisation:

«Jugendliche müssen sich von den Eltern lösen und eine eigene Identität und eine selbstgewählte Community ausserhalb der Familie finden – das sind wichtige Entwicklungsaufgaben», sagt Süss. Social Media haben da viel zu bieten.

Quelle:

<https://www.news.uzh.ch/de/articles/news/2025/Social-Media-Gl%C3%BCck.html>

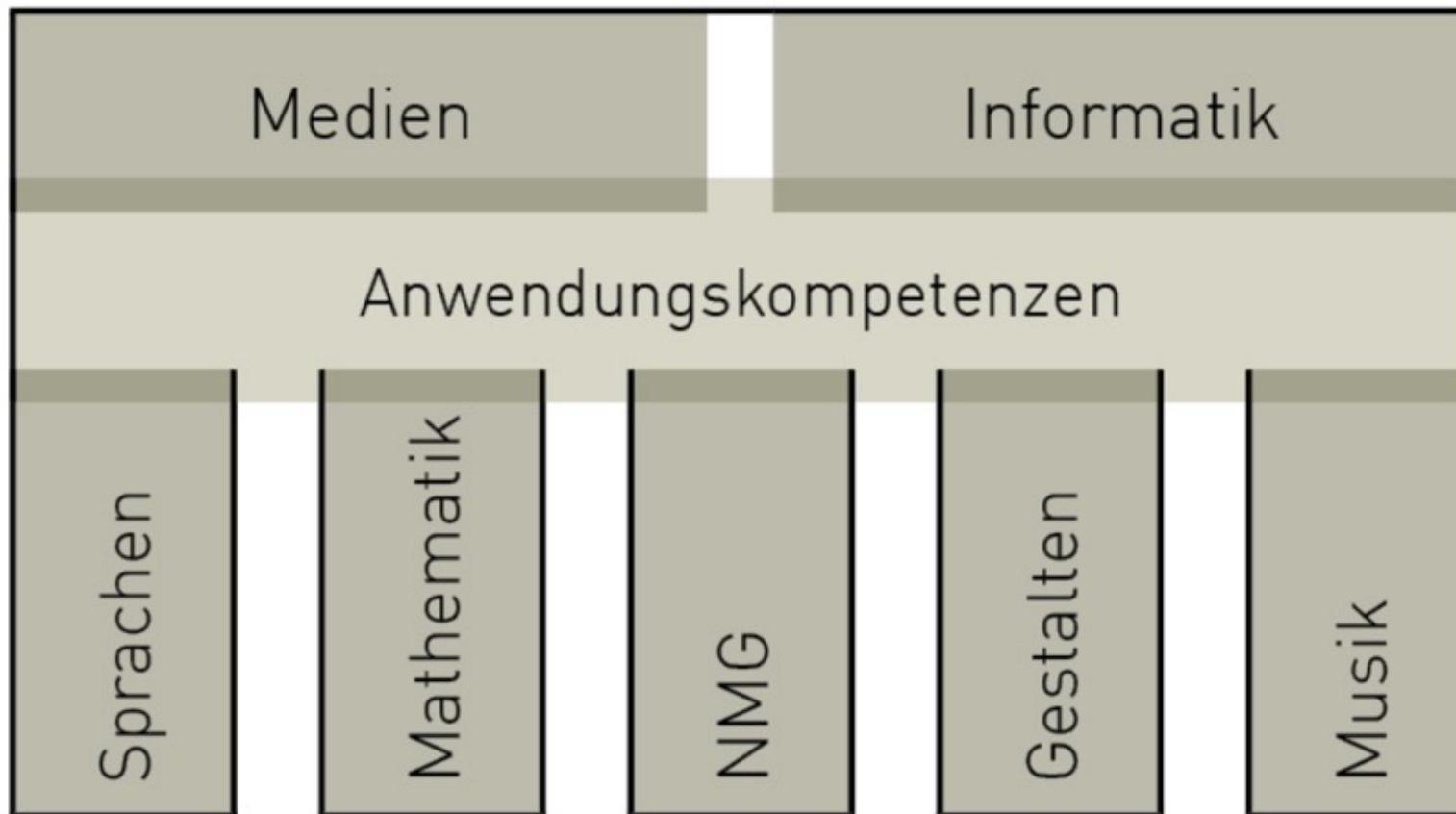




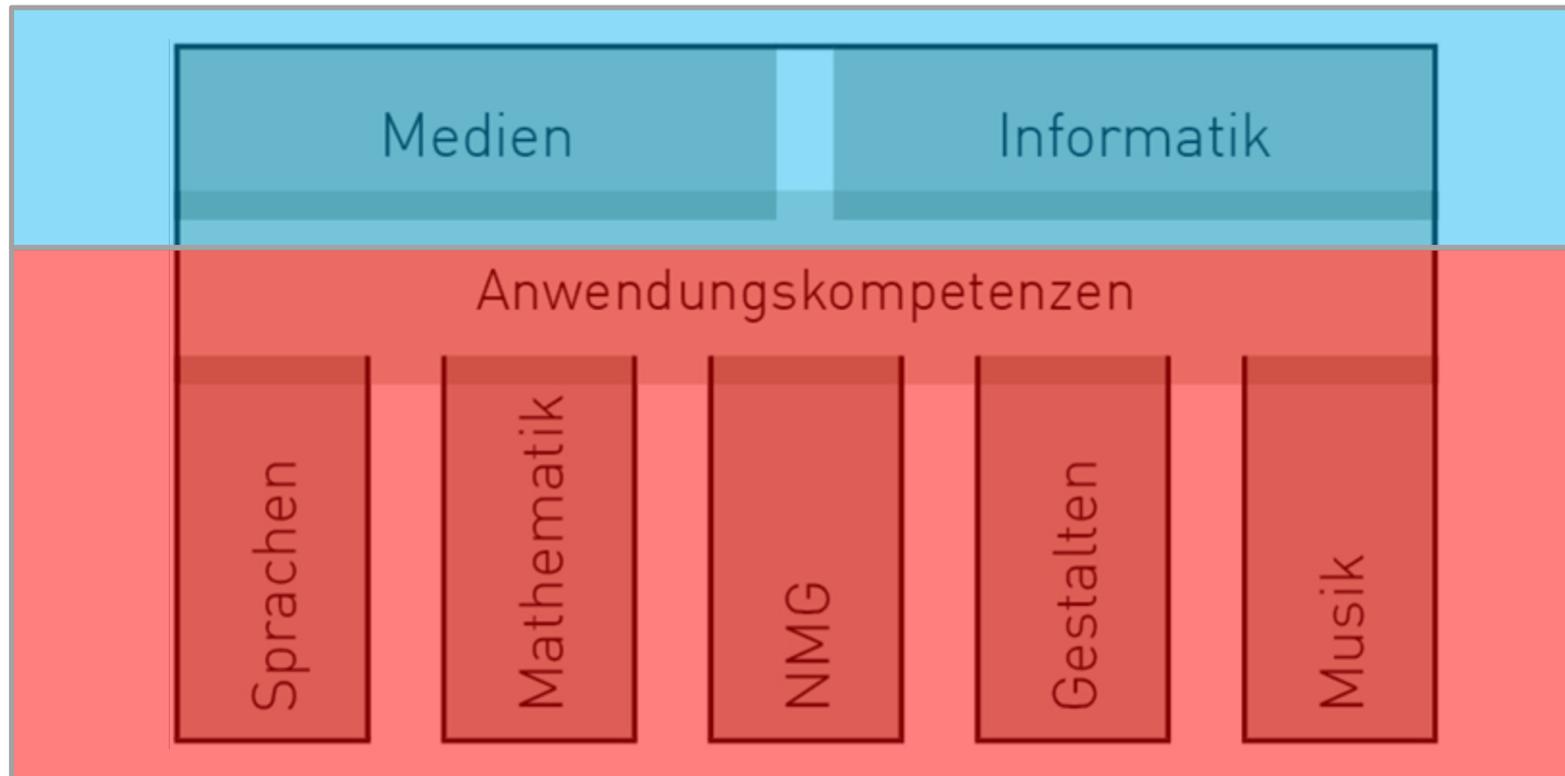
**Die Schule kann einen entscheidenden Beitrag leisten**

- Was bedeuten diese Entwicklungen für die Schule?
- Wie soll, kann, muss die Schule darauf reagieren?
- Welcher konkreten Handlungen bedarf es seitens Schulleitungen und Lehrpersonen?
- Was machen wir mit diesem Wissen?

# Medien = Medienbildung (!!!)



# LEKTION



### Themen

- Cybermobbing
- Fake News
- Umgang mit Social Media
- Computational Thinking

### Handlungsfelder

- Alle
- Auswählen, Beurteilen & Vorbeugen
- Kommunizieren & Kooperieren
- Recherchieren, Ordnen & Visualisieren
- Präsentieren & Publizieren
- Interagieren, Strukturieren & Programmieren
- Kreieren, Komponieren & Gestalten
- Lernen, Verarbeiten & Transferieren

### Zyklen

- Zyklus 3
- Zyklus 2
- Zyklus 1

### Fächer

- Sprachen
- Mathematik
- Natur/Mensch/Gesellschaft

#### Klasse X erklärt Frau Y oder Herrn Z die Welt

Eine Unterrichtsidee, die minimalem Aufwand ein

#### Was ist denn hier passiert?

Mit dem Scannen des QR-Codes zum Bild zeigt ein Trickfilm die Vorgeschichte des Bildes

#### AnyBook-Vorleseestift: Bilder sprechen lassen

Der AnyBook-Stift ist ein Vorleseestift, der selber

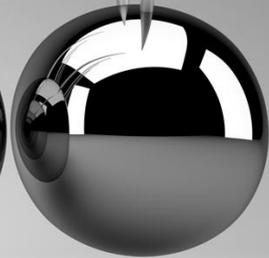
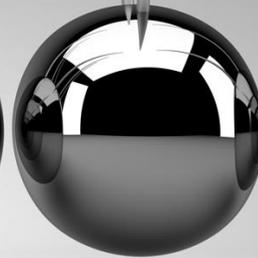
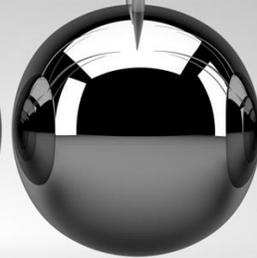
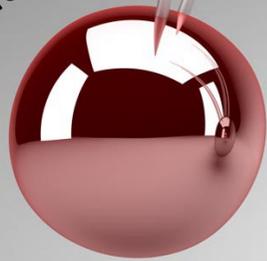
#### Komm mir nicht zu nahe

Wie viel darf / will ich verkaufen? Diese Frage hat im Zusammenhang mit

#### App-Anhänger

Die Schülerinnen und Schüler übertragen das Icon ihrer Lieblings-App auf Filz und

Medien



**Eltern an Bord holen!**

**Elternabende**

**Informationsanlässe**

**MIA-Cards zu Händen der Eltern**

## **Problematische Mediennutzung relativieren – im Bewusstsein, dass es insbesondere beim Cybermobbing für den einzelnen, betroffenen Menschen aber fatal sein kann!**



Da es mit dem Alter kaum eine Zunahme von Cybermobbing gibt, macht es Sinn, mit der Prävention zu diesem Thema bereits auf der Primarstufe anzufangen. Jungen sind mehr von Cybermobbing betroffen als Mädchen, sind aber selbst auch mehr in der aktiven, mobbenden Rolle.

**Medienkritik**

**Medienkunde**

**Mediennutzung**

**Mediengestaltung**

# Medienkompetenz



Dieter Baacke 1934 - 1999



Bildquelle: <https://webcare.plus/medienkompetenz>, online 15.8.2023

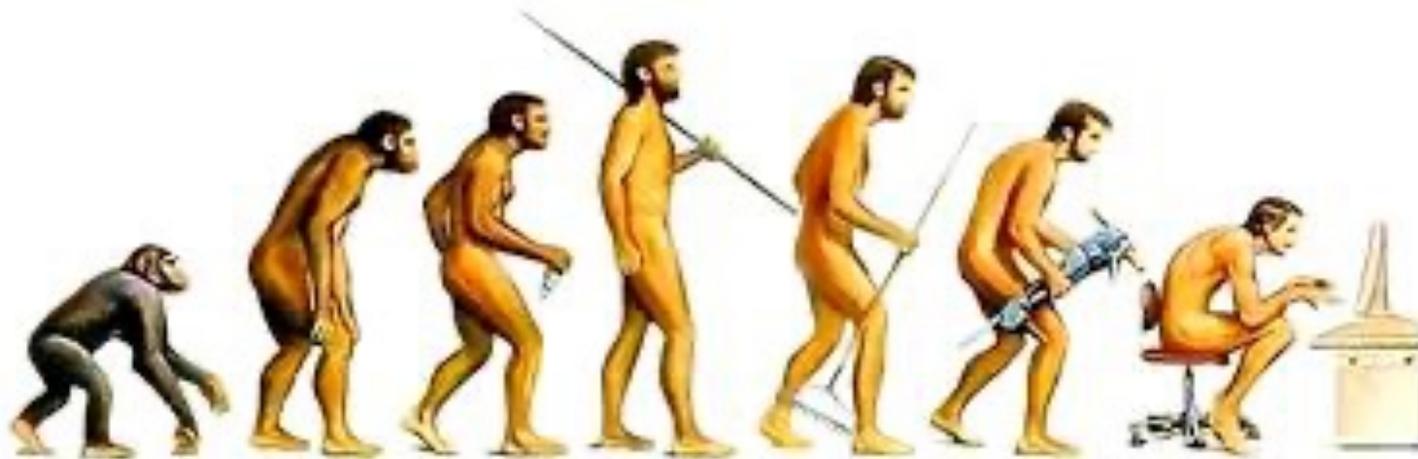
# Wir haben die Wahl: SO ...

Passivität

Konsumhaltung

Unkritisch

Eskapismus



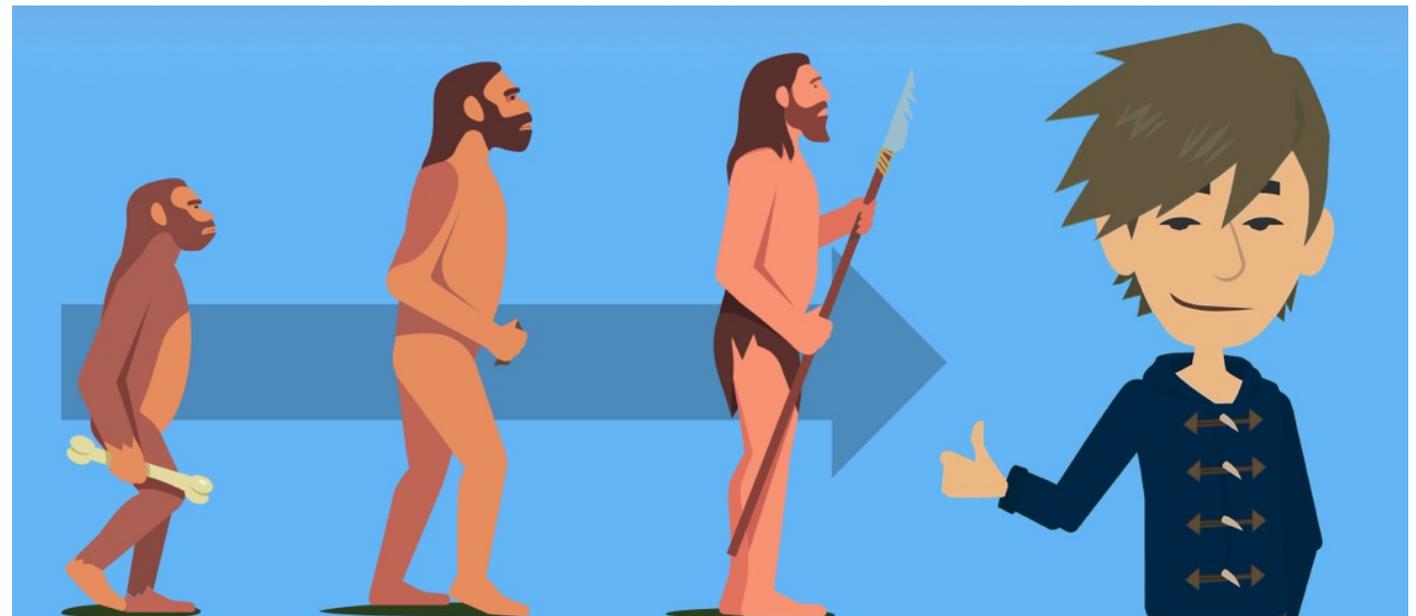
**... oder SO!**

**Aktivität**

**Partizipation**

**Kritisch (vgl. 4K)**

**Kreativität (vgl. 4K)**



**Thema Soziale Medien am  
Beispiel:**

## **Dokumentarfilm Girl Gang (2022)**

**Der Film fokussiert das  
Thema aus der  
Lebensweltperspektive  
von Kindern und  
Jugendlichen**





Einführung ins Thema Soziale Medien am Beispiel:

Dokumentarfilm **The Social Dilemma** (2018)

Unterrichtsidee auf ZEBIS





## Das Medientagebuch

**Selbstwirksamkeit mittels  
Reflektion zu persönlicher  
„Forschungsfrage“  
(an Stelle der reinen  
Erfassung der Nutzungszeit)**

# Ausserschulisches Projekt: ein Familien-Medientagebuch führen





### Themen

- Cybermobbing
- Fake News
- Umgang mit Social Media
- Computational Thinking

### Handlungsfelder

- Alle
- Auswählen, Beurteilen & Vorbeugen
- Kommunizieren & Kooperieren
- Recherchieren, Ordnen & Visualisieren
- Präsentieren & Publizieren
- Interagieren, Strukturieren & Programmieren
- Kreieren, Komponieren & Gestalten
- Lernen, Verarbeiten & Transferieren

### Zyklen

- Zyklus 3
- Zyklus 2
- Zyklus 1

### Fächer

- Sprachen
- Mathematik
- Natur/Mensch/Gesellschaft

#### Klasse X erklärt Frau Y oder Herrn Z die Welt

Eine Unterrichtsidee, die mit minimalem Aufwand eine

#### Future Past: Visuelle Experimente mit KI-unterstützter Bildgenerierung

Wenn Leonardo da Vincis

#### Mit Green-Screen um die Welt

Mit Green-Screen-Bildern lassen sich die Grenzen und Gesetze der realen Welt visuell aushebeln. Sie

#### Infografik mit Canva

Infografiken haben sich als eine eigene journalistische Darstellungsform etabliert, die

#### Was ist denn hier passiert?

Mit dem Scannen des QR-Codes zum Bild zeigt ein Trickfilm die Vorgeschichte des Bildes, das im

#### Sticker für Sticker Medienkompetenz aufbauen

Das MIA-Stickerheft entstand aus dem vielfach geäusserten

#### Grenzenlose Realitäten

Augmented und Virtual Reality tauchen langsam auch im Alltag der Schülerinnen und Schüler auf

#### Meine Medienwelt

Kinder verbringen in ihrer Freizeit viel Zeit mit digitalen Medien und erwerben sich verschiedene

#### AnyBook-Vorlesestift: Bilder sprechen lassen

Der AnyBook-Stift ist ein digitaler Vorlesestift, der selber

#### Recht am Bild

Verwendung von Fotos in sozialen Netzwerken: Es ist nicht alles erlaubt – aber auch nicht

#### Wear your mission!

Shirts mit teilweise aufwendig gestalteten Schriftzügen sind aktuell beliebt. Der Entwurf eines

#### Do you speak Emoji?

Emojis sind in unserem Alltag omnipräsent geworden. Längst prägen die farbigen Icons nicht

#### Komm mir nicht zu nahe!

Wie viel darf / will ich von mir preisgeben? Diese Fragestellung hat im Zusammenhang mit Social

#### Scratch: Erste Schritte grafischer Programmierung

Scratch ist eine grafische Programmiersprache für Kinder

#### Mein Handy und ich

Kinder und Jugendliche nutzen ihr Handy unterschiedlich. In dieser Unterrichtseinheit geht es

#### 3D-Druck: Gussform für Pralinen

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Produktdesign auseinander und gestalten in

#### App-Anhänger

Die Schülerinnen und Schüler übertragen das Icon ihrer Lieblings-App auf Filz und

#### Internet Safety

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten im Englisch-Unterricht Regeln zum Verhalten im Internet

#### Spielen und Gamen

Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über ihre Erfahrungen mit Spielen (analog)

#### NetLa: Meine Daten gehören mir!

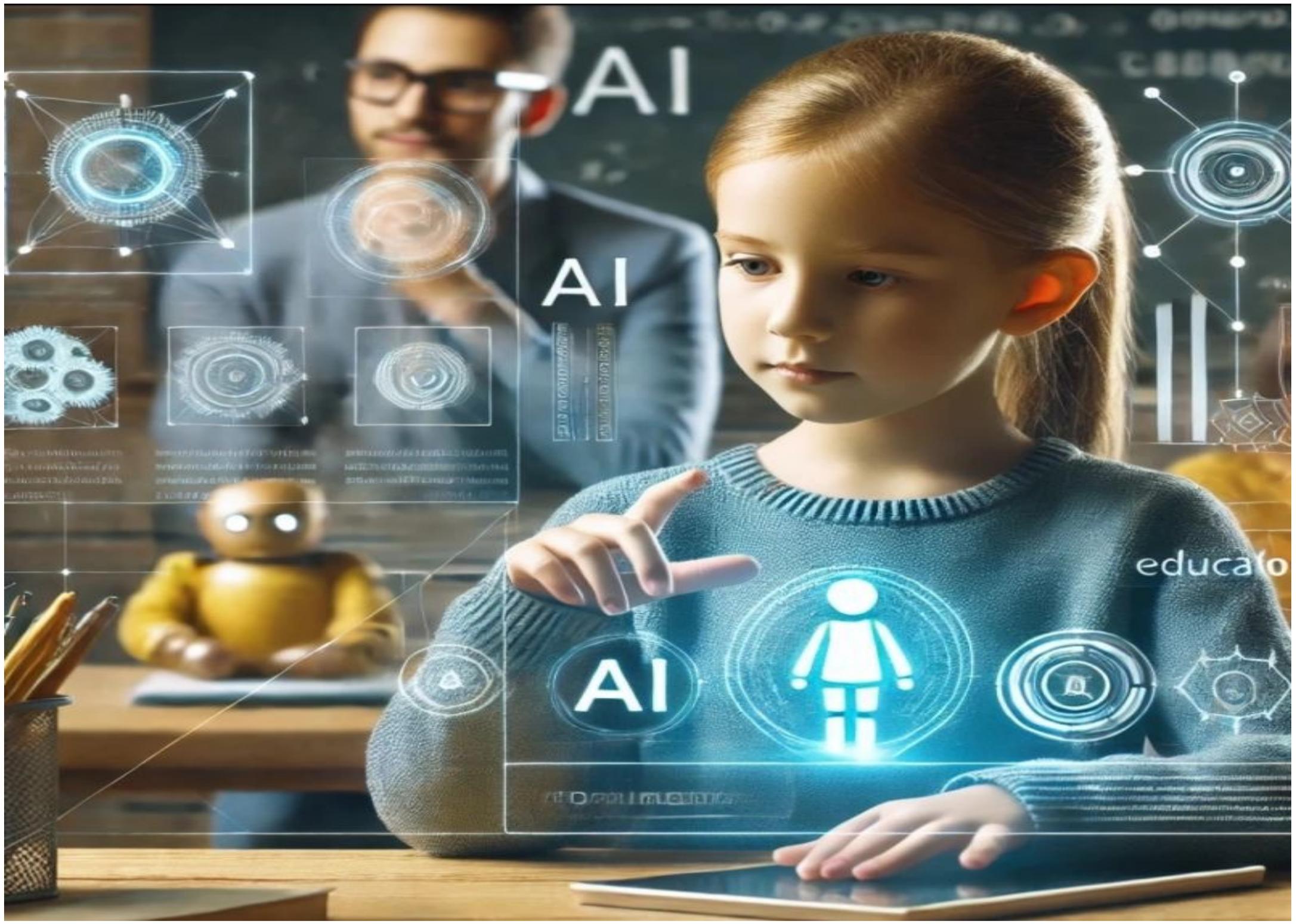
Die Seite «NetLa» ist in drei Altersgruppen aufgeteilt und

# Wo führt die Reise hin?









AI

AI

AI

educato

## **KI-Revolution: Wie ChatGPT und Co den Alltag der Jugendlichen erobern**

ChatGPT und Co haben sich so rasch in das Alltagsleben integriert wie wohl nie ein Medium zuvor.

Aus diesem Grund wird das kritische Hinterfragen von Information – eine wichtige Säule der Medienkompetenz – in Zukunft einen noch höheren Stellenwert erhalten.

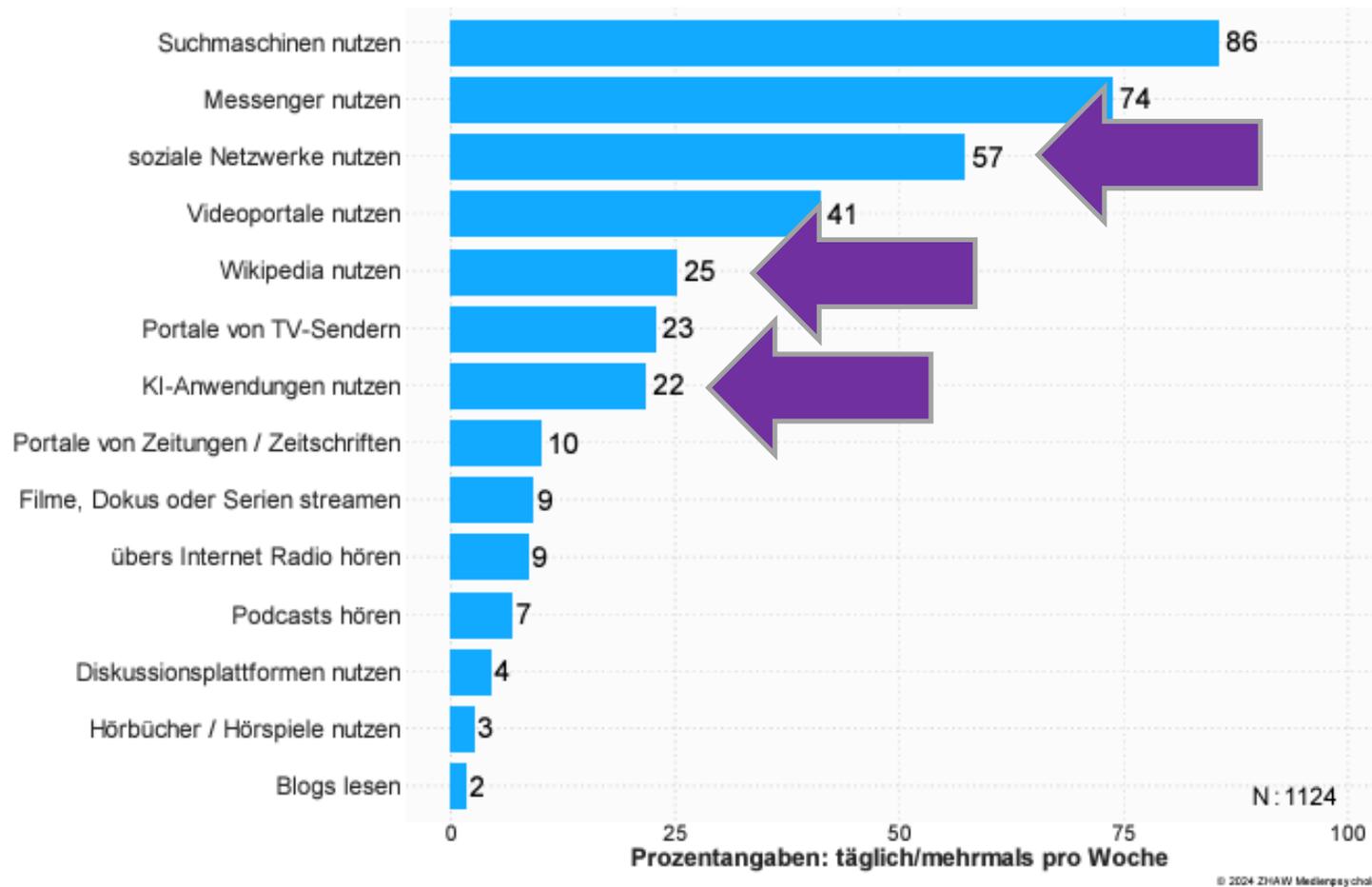


Abbildung 31: Information im Internet

Abo [Lexikon der modernen Schule](#)

# Keine Hausaufgaben, keine Noten, keine Handys. Dafür Youtube, KI und richtig Deutsch lernen

Die Bildungsexpertin Rahel Tschopp erklärt in 26 Stichworten, wie die Volksschule der Zukunft aussehen muss.



# Mediennutzungstypologie JAMES-Studie 2010

