

CTRL- YOU

Digitale Medien sind ein zentraler Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen. Soziale Netzwerke, Gaming und Anwendungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz prägen den Alltag, die Kommunikation und das Selbstbild. Gleichzeitig zeigen sich im pädagogischen Alltag Herausforderungen im Umgang mit Mediennutzung, etwa in Bezug auf Selbstregulation, Gruppendruck oder Rückzugstendenzen.

Das Projekt «CTRL-YOU» setzt genau hier an. Ziel ist es, Jugendliche für ihren eigenen Medienkonsum zu sensibilisieren und Reflexionsprozesse anzustossen. Im Fokus steht ein bewusster und selbstbestimmter Umgang mit digitalen Medien.

Das Projekt wurde im Rahmen eines Projekthalbtages an der Schule Schoenfels in Interlaken durchgeführt. In verschiedenen Workshops setzten sich die Jugendlichen mit Themen wie Gaming, sozialen Medien und Künstlicher Intelligenz auseinander. Durch Diskussionen, Positionsübungen und Austauschformate wurden sie aktiv einbezogen. Ein wichtiger Aspekt des Projekts war der partizipative Ansatz. Die Jugendlichen wurden als Expert:innen ihrer eigenen Lebenswelt ernst genommen. Ihre Erfahrungen, Meinungen und Perspektiven standen im Zentrum und bildeten die Grundlage für den Austausch.

Im Anschluss entstand ein Flyer mit anonymisierten Zitaten aus den Workshops. Dieser greift Aussagen der Jugendlichen auf und soll andere dazu anregen, über den eigenen Medienkonsum nachzudenken und ins Gespräch zu kommen. Die enthaltenen Tipps stammen direkt von Jugendlichen und richten sich an ihre Peers.

Das Projekt «CTRL-YOU» zeigt, wie durch lebensweltorientierte und dialogische Ansätze Medienkompetenz gestärkt und Reflexion im Umgang mit digitalen Medien gefördert werden kann.

Asya Buchli, Noah Kunz,
Julian Engelenburg, Julia Fuchs

