



Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen

Oliver Gallina

 **Download**

 **Online Lesen**

Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen Oliver Gallina

 [Download Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkomp ...pdf](#)

 [Read Online Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienko ...pdf](#)

Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen

Oliver Gallina

Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen
Oliver Gallina

Downloaden und kostenlos lesen Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen Oliver Gallina

120 Seiten

Kurzbeschreibung

In dem vorliegenden Buch beschäftigt sich der Autor mit der Jugendkultur Hip-Hop unter besonderer Betrachtungsweise der Mediennutzung und Medienkompetenz ihrer Aktivisten und Anhänger. Ziel ist es, die zwei verschiedenen pädagogischen Konzepte beziehungsweise Ansatzweisen "Jugendkultur" und "Medienkompetenz" miteinander zu verbinden. Hierbei wird die Jugendkultur, und im Besonderen die Hip-Hop-Jugendkultur, unter dem Blickwinkel der Medienpädagogik und dem Konzept der Medienkompetenz betrachtet.

Hip-Hop hat seit über 30 Jahren, davon seit mehr als 25 Jahren auch in Deutschland, als Jugendkultur Bestand und eine Vielzahl an eigenen Medien und Medienformen entwickelt: neben den grundlegenden Elementen DJing, MCing, Breakdance und Graffiti, die jeweils für sich schon als eigene jugendkulturelle Medien anzusehen sind, auch eine Fülle an weiteren Formen der jugendkulturspezifischen Mediennutzung. Ausgangspunkt für die Bearbeitung des Themas ist zum einen die Bedeutung der Lebensphase Jugend und der Jugendkulturen für die Entwicklung und Identitätsbildung von jungen Menschen. So sind Jugendkulturen als ein zentrales Element für die Entwicklung der Jugend und ihrer Einstellungen, für die Sinnggebung und Identitätsstiftung durch Idole, Rollenvorbilder, Wertesysteme und Weltbilder, zu erkennen.

Als besonderer Fokus dieses Buches wird die Jugendkultur Hip-Hop - als eine der populärsten Jugendkulturen zu Beginn des dritten Jahrtausends - von den Ursprüngen bis zur aktuellen Ausformung sowie ihren Erscheinungsbildern und Merkmalen in Deutschland beschrieben.

Der zweite theoretische Ansatzpunkt dieses Werkes besteht im Bielefelder Medienkompetenzmodell nach Dieter Baacke. Die vier von Baacke beschriebenen Dimensionen der Medienkompetenz werden im Hinblick auf ihre Bedeutung in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen (unter dem Schlagwort der Schlüsselkompetenz) und unter Einbeziehung der seit der Erarbeitung des Konzepts sich weiterentwickelten neuen Medien aktualisiert und mit Beispielen unterfüttert.

Den Kernpunkt dieses Werkes bildet die jugendkulturspezifische Bedeutung und Vermittlung von Medienkompetenz in den unterschiedlichen Bereichen der Jugendkulturen und ihrer Medien.

Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft zu Beginn des dritten Jahrtausends wird zunehmend nicht mehr in der klassischen Bildungsinstitution Schule, sondern in informellen Situationen, wie zum Beispiel in Jugendkulturen und Szenen, erworben. Hier werden die von Baacke ausgeführten Dimensionen der Medienkompetenz im besonderen Blickwinkel der Medien und ihrer Nutzung in der Jugendkultur Hip-Hop ausformuliert und konkretisiert. Mit dieser Explikation und Beschreibung wird das theoretische Modell der Medienkompetenz konkret auf die Jugendkultur Hip-Hop, ihre jugendkulturspezifischen Medien und Mediennutzungsmuster angewendet. Über den Autor und weitere Mitwirkende

Oliver Gallina, Jahrgang 1977, ist seit seiner Jugend selbst Anhänger und Aktivist in der Jugendkultur Hip-Hop. Er arbeitete unter anderem im Bielefelder Hip-Hop-Büro mit und war Teil des "Runder Tisch legales Graffiti". Innerhalb dieses Engagements war er an der Organisation und Durchführung von Konzerten, Jams und anderen Aktionen beteiligt.

Während des Studiums der Erziehungswissenschaften an der Universität Bielefeld lag einer der Schwerpunkte des Autors in der Arbeit zu Jugendkulturen. So lag es nahe, dass er die Jugendkultur Hip-Hop, in der er selbst 'beheimatet' war, intensiv bearbeitete und mit dem zweiten Studienschwerpunkt, der Medienpädagogik und dem Bielefelder Medienkompetenzmodell, verband.

Oliver Gallina ist Diplom-Pädagoge, lebt mit seiner Familie in Hamburg und beschäftigt sich weiterhin mit jugendkulturellen Phänomenen und Strömungen. Er ist unter anderem Mitglied im Berliner "Archiv der Jugendkulturen".

Download and Read Online Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in

populären Jugendkulturen Oliver Gallina #3N04R2HC1SZ

Lesen Sie Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina für online ebook Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina Bücher online zu lesen. Online Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina ebook PDF herunterladen Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina Doc Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina Mobipocket Jugendmedienkultur HipHop: Mediennutzung und Medienkompetenz in populären Jugendkulturen von Oliver Gallina EPub