



mateneen

Praxishefte Demokratische Schulkultur

Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft

IMPRESSUM

Herausgeber

Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse,
Universität Trier, Professur Didaktik
der Gesellschaftswissenschaften,
Zentrum für politisch Bildung

Luxemburg, Trier | Mai 2020

ISSN

(dt. Fassung, print): 2658-9613
(dt. Fassung, online): 2658-9621
(édition française, en ligne): 2658-9656

Die Praxishefte Demokratische Schulkultur erscheinen halbjährlich und bieten Schulleitungen und Schulpersonal theoretische Grundlagen und praxisorientierte Anleitungen zur demokratiepädagogischen Schulentwicklung.

Jedes Themenheft ist jeweils einer demokratiepädagogischen Bauform oder strategischen Frage der Schulentwicklung gewidmet. Die Praxishefte werden allen Luxemburger Schulen als Printausgabe zur Verfügung gestellt und online mit zusätzlichen Materialien und in französischer Fassung vorgehalten.

➤ mateneen.eu

Layout

 MOSKITO | 20, rue des Sangliers
L-7344 Steinsel | www.moskito.lu

Druck

Imprimerie Heintz
15, rue Robert Krieps
L-4702 Pétange



Inhalt

VORWORT

4

THEORIETEIL

Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft 5
Matthias Busch

Praxisbericht: Medien in der Schule selbst machen 14
Gianni Mersch

PRAXISTEIL

Demokratische Beteiligung stärken durch digitale Tools 17
Maïke Koböck

Film ab! Digital und kreativ eigene Statements formulieren 19
Natascha Gaiser

Mit Actionbounds die eigene Gemeinde entdecken und präsentieren 24
Julia Frisch

KonterBUNT – Argumentieren lernen gegen menschenverachtende Parolen 27
Daniela Kallinich, Mikis Rieb

Digitalisierung als Thema im Unterricht – ein Einstieg 30
Steve Hoegener, Daniel Weyler

„Ich habe nichts zu verstecken ... oder doch?!“ – Ein Praxisleitfaden zur Diskussion in der Klasse 34
Romain Schroeder

Besprechungen 39
Vanessa Prinz, Maïke Koböck, Karl Schulz

Vorwort

Die Digitalisierung ist eine der größten Herausforderungen für die Schule im 21. Jahrhundert. Zugang zum Internet gehört zum Alltag und zur Lebenswelt quasi jedes Schülers und jeder Schülerin. Der Schulunterricht und die pädagogischen Herangehensweisen werden sich daran anpassen müssen, aber auch die vermittelten Inhalte und entwickelten Kompetenzen kommen an der Digitalisierung nicht vorbei.

Auch für die Demokratiebildung in der Schule ist die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung eine Notwendigkeit. Videoportale, Internetseiten und soziale Netzwerke sind zunehmend die wichtigste Informationsquelle für die Vorbereitung von Hausarbeiten und zur Informationsbeschaffung allgemein.

Doch der schnelle und direkte Zugang zu Informationen bedeutet nicht automatisch, dass die Schüler*innen dadurch besser informiert sind. Die Vielzahl von Angeboten sehr unterschiedlicher Natur und Qualität machen es schwierig, sich zurechtzufinden, Fehl- und Desinformationen zu erkennen und die jeweilige politische Orientierung der Beiträge einzuschätzen. Durch schnellen Informationsaustausch wie über WhatsApp können Jugendliche sich in kurzer Zeit sehr schnell mobilisieren und sehr viele erreichen, doch das Interesse kann genauso schnell wieder abflachen. Der Umgang mit dem Medium Internet muss medienpädagogisch vermittelt werden.

Doch die Digitalisierung ist nicht nur eine Herausforderung, sondern bietet

auch Chancen für die Demokratiebildung. Nach einem einleitenden Artikel, der die Thematik mit ihrer großen Komplexität zusammenfasst, zeigt das folgende Heft Beispiele und Anregungen, wie man mit digitalen Medien in der Schule arbeiten kann und wie die Schüler*innen die digitale Welt erproben und reflektieren können.

Der Bericht des Uelzchtkanal aus Esch-sur-Alzette macht deutlich, welches Potenzial medienpädagogische Ansätze bieten, in denen Jugendliche selbst digitale Beiträge produzieren und das Internet als Sprachrohr für eigene Statements und Berichte nutzen.

Im Praxisteil werden einige Möglichkeiten gezeigt, wie man digitale Tools für Demokratiebildung nutzen kann. Ein erster Überblick stellt hierzu verschiedene Programme und Internetseiten vor, die Lehrer*innen zusammen mit ihren Schüler*innen für verschiedene Bereiche der Beteiligung und Mitgestaltung nutzen können. Zwei Beiträge zeigen beispielhaft, wie digitale Tools für partizipativen Unterricht sinnvoll eingesetzt werden können: Zum einen geht es um Stop-Motion-Filme, mit denen eigene politische Statements auf kreative Art formuliert und publiziert werden können. Zum anderen wird die Actionbound-App vorgestellt, mit der man digitalgestützte Schnitzeljagden konzipieren und spielen kann.

Schüler*innen können auf diese Weise ihre eigene Gemeinde oder andere unterrichtsbezogene Themen entdecken oder das Instrument selbst nutzen, um

ihren Blick auf den sozialen Nahraum zu präsentieren. Beide Formate kann man sowohl in der Grundschule als auch in der Sekundarstufe einsetzen.

Wie man mit Herausforderungen, die sich mit dem Internet ergeben, umgehen kann, zeigt die App „KonterBUNT“, die es ermöglicht, Jugendliche, aber auch Erwachsene auf spielerische Art zu einer kritischen Auseinandersetzung mit menschenverachtenden Parolen anzuleiten.

Wie Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung im Unterricht zum Thema gemacht werden können, erläutern zwei weitere Beiträge. Beide Praxisbeispiele zeigen Wege auf, um mit den Schüler*innen zu diskutieren, welcher Impact die Digitalisierung auf die Gesellschaft, die Meinungsbildung und den Alltag von uns allen hat oder haben kann, ohne dabei den Anspruch zu erheben, die Komplexität des Zusammenspiels von Algorithmen, Künstlicher Intelligenz und Big Data von allen Seiten zu beleuchten.

Auf der Internetseite „mateneen.eu“ finden Sie zusätzlich zu den deutschen und französischen Versionen aller bereits erschienenen Hefte wie immer die frei verfügbaren Arbeitsblätter und Kopiervorlagen zu allen Praxisbeiträgen für den flexiblen Einsatz im Unterricht.

Wie wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen und freuen uns auf Feedback, Reaktionen und Anregungen.

Das Herausgaberteam

Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft

Matthias Busch

Digitalisierung wirkt sich in radikaler Weise auf alle Lebensbereiche aus. Durch die technische Vernetzung und die Umwandlung analoger in digitale Daten entstehen umfassende Datenmengen. Aus ihrer Verknüpfung und Verarbeitung lassen sich Regelmäßigkeiten erkennen und Anwendungen generieren, deren soziale, ethische, politische, rechtliche, arbeitsweltliche und ökonomische Folgen heute noch nicht ansatzweise abzuschätzen sind.¹

Optimistische Prognosen erwarten eine Erhöhung von Sicherheit und Effizienz, beispielsweise durch intelligente Verkehrs- und Warensteuerung oder automatisierte medizinische Diagnosen. Online-Partizipation werde demokratische Teilhabe, Mobilisierung und Entscheidungsprozesse verbessern und erleichtern. Die mit der Digitalisierung einhergehenden Veränderungen in der Produktion, Distribution und Erschließung von Wissen, beispielsweise durch frei verfügbare Bildungsangebote wie **MOOCs** oder **Open-Educational-Resources**, könnten Bildungssysteme nachhaltig demokratisieren und Bildungsgerechtigkeit erhöhen. Digitale Medien und virtuelle Anwendungen wie Virtual Reality würden neue Lehr-Lern-Settings ermöglichen. Das individuelle Lernen könne durch das automatisierte Messen von Lernfortschritten – sog. Learning-Analytics – und personalisierte Lernbegleitung optimiert werden. Letztlich würden durch

Open-Educational-Resources

Open Educational Resources (OER) sind kostenlose, (lizenz-)freie Lehr- und Lernmaterialien. Mit ihrer u.a. von der UNESCO unterstützten digitalen Bereitstellung geht die Vision einher, globale Bildungsbenachteiligungen abzubauen und Bildungsbemühungen zu stärken.

MOOC

Als MOOC (Massive Open Online Course) werden offen zugängliche Onlinekurse bezeichnet. Sie bestehen in der Regel aus Lernvideos, Texten, Arbeitsaufträgen und Foren, in denen Lehrpersonen und Lernende miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten können.

Biometrik und kybernetische Organismen menschliche Intelligenz und Fähigkeiten erweitert und die Arbeitswelt mit Hilfe von Automatisierung und künstlicher Intelligenz zugunsten der Menschen revolutioniert werden.²

Kritische Zukunftsentwürfe sehen dagegen durch die Digitalisierung Demokratien und das Bildungssystem gleichermaßen gefährdet.³ So ermögliche Big Data eine nie dagewesene soziale Kontrolle, die die Privatsphäre zerstören und in einen digitalen Faschismus führen könne. Soziale Ungleichheit und Bildungsbenachteiligung würden sich durch die digitale Spaltung vergrößern; Social Bots und Digital Microtargeting würden mit Fake News und Echokammern gesellschaftlichen Zusammenhalt zersetzen, politische Meinungsbildung manipulieren und Pluralismus als Grundlage demokratischer Gesellschaften vernichten. Der Einfluss der neuen Medien auf die Sozialisation führe schließlich zu „digitaler Demenz“ (Manfred Spitzer) und Soziopathie.

Digitalisierung als politische Herausforderung

Welche gesellschaftlichen Entwicklungen mit der Digitalisierung tatsächlich verbunden sein werden, lässt sich momentan noch nicht beantworten. Für beide Zukunftsvisionen lassen sich bereits heute erste Anzeichen und Beispiele finden. Die Szenarien verdeutlichen jedoch, dass die Digitalisierung zentrale politische Fragen aufwirft, die in einem zivilgesellschaftlichen Diskurs verhandelt und gestaltet werden können. Wie sich die Digitalisierung entwickelt und welchen Einfluss sie in den unterschiedlichen Lebensbereichen gewinnt, ist in erster Linie nicht durch technische, sondern politische Entscheidungen bestimmt. Die virulenten Probleme betreffen weniger neuartige digitale, technologische als vielmehr gesellschaftlich zeitlose, analoge Fragestellungen. Hierzu zählen im Hinblick auf die Daten- und die damit einhergehende Kapitalkonzentration beispielsweise Fragen der demokratischen Machtkontrolle und des Datenschutzes. In dem Maße, wie es möglich ist, persönliche Konsumgewohnheiten, Gesundheitszustände, Verhaltensweisen und Vorlieben mit Hilfe von Digital Tracking und Algorithmen zu messen und vorherzusagen oder durch technische Innovation und die Anonymität des Internets Desinformations- und Verleumdungskampagnen zu führen, müssen Gesellschaften ihr Verständnis von Persönlichkeitsrechten und digitaler Selbstbestimmung neu verhandeln und daraus Maßnahmen zum Schutz von Privatsphäre und demokrati-

scher Öffentlichkeit durch Regulierung digitaler Erscheinungsformen ableiten. Wenn Algorithmen in der Lage sind, bereits aus 300 öffentlichen Facebook-Likes Persönlichkeitsprofile zu erstellen, die in ihren Aussagen zu Vorlieben, Einstellungen und Charakterzügen treffsicherer sind als die Einschätzungen enger Freunde,⁴ so muss geklärt werden, inwieweit diese für Versicherungen, Bewerbungsverfahren oder Wahlwerbung nach ethischen Erwägungen genutzt werden dürfen und wie ihre Programmierung ggf. öffentlich transparent kontrolliert werden kann, um Diskriminierung und Manipulation vorzubeugen.⁵

Digitalisierung als demokratiepädagogische Herausforderung

Für Schule und Unterricht stellt Digitalisierung damit nicht allein eine technische oder medienpädagogische Herausforderung, sondern insbesondere auch eine demokratiepädagogische Bildungsaufgabe dar, die Inhalte, Methoden und Ziele des Lernens und Lehrens in allen Fächern tangiert. Damit nicht technische Innovation oder gar ökonomische Interessen didaktische Konzepte bestimmen, bedarf es auch hier einer aktiven demokratiepädagogischen Schulentwicklung.

Die Notwendigkeit und Dringlichkeit einer solchen strategischen pädagogischen Auseinandersetzung mit Erscheinungsformen, Chancen und Risiken der Digitalisierung begründen sich nicht zuletzt aus der aktuellen Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler, in der analoge und digitale Welt längst zu einem hybriden Erfahrungs- und Handlungsraum verschmolzen sind. Heutige Kinder und Jugendliche verbringen nach eigenen Angaben – wie aktuelle Studien zeigen (vgl. Übersicht 1) – durchschnittlich bis zu vier Stunden am Tag im Internet. Youtube, WhatsApp, Snapchat, Instagram und TikTok zählen zu den beliebtesten Angeboten. Gerade die Videoportale sind zunehmend eine zentrale Basis zur

„In der Lebenswirklichkeit sind analoge und digitale Welt längst zu einem hybriden Erfahrungs- und Handlungsraum verschmolzen“

Vorbereitung auf Referate und Klausuren. Politische Informationen werden fast ausschließlich über den Newsfeed der sozialen Medien rezipiert. Die WhatsApp-Gruppe der eigenen Klasse oder Peergroup ist gleichermaßen sozialer Bezugspunkt, Ort der Identitätsbildung wie Quelle für Cybermobbing oder Doxing. Jugendliche nutzen die sozialen Medien und das Internet, um Gleichgesinnte zu finden und sich – wie im Fall der Fridays for Future-Bewegung – politisch zu organisieren, sind zugleich aber oft nicht in der Lage Fake News oder populistische Propaganda als solche zu dekonstruieren.

Die ambivalenten Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt machen, müssen Lehrer*innen aufgreifen und in Bildungsprozessen fundieren, wollen sie nicht an der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen vorbei unterrichten. Neben der Chance, durch entsprechende Angebote im Fachunterricht und in freiwilligen Arbeitsgemeinschaften Erfahrungen in der Anwendung und produktiven Gestaltung digitaler Medien und Lernsettings zu sammeln, sollten Digitalisierung und ihre gesellschaftlichen Implikationen auch zum Gegenstand des Unterrichts werden.

Gerade die allgemeinbildende Schule, die alle Kinder und Jugendlichen jenseits segregierender Filterblasen erreicht und zu Selbstbestimmung und gesellschaftlicher Mitbestimmung befähigen soll, steht in der Verantwortung, in der Entwicklung des Selbst- und (digitalen) Weltverhältnisses ein Schon- und Reflexionsraum für eine distanzierende Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt und gesellschaftlichen Wirklichkeit zu sein. Bestehende bildungspolitische Konzepte und Maßnahmen werden dieser komplexen

Übersicht 1: Ausgewählte Studien zu digitalisierungsbezogenen Kompetenzen und Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen

- ICILS 2018: Die International Computer and Information Literacy Study der IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) vergleicht die computer- und informationsbezogenen Kompetenzen von Schüler*innen der achten Klasse.
- JIM-Studie/KIM-Studie 2018: Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest untersucht regelmäßig das Medienverhalten der 6- bis 13-Jährigen (KIM) und 12- bis 19-Jährigen (JIM).
- PISA-Studie 2018: Initiiert von der OECD vergleicht das Programme for International Student Assessment (PISA) international Schülerleistungen, 2019 verstärkt auch die Lesekompetenz bei Online-Medien.

Verantwortung bisher nur bedingt gerecht (vgl. Übersicht 2). Aus Sicht der Demokratiebildung wäre es in jedem Fall fatal, „digitale Bildung“ rein affirmativ und funktionalistisch als medienkompetente Nutzung digitaler Medien zu denken oder an ein einzelnes Fach wie „Informatik“ oder „Medienbildung“ zu delegieren. Vielmehr erfordert die komplexe Bildungsaufgabe, eine demokratische Handlungskompetenz unter den sich verändernden Bedingungen gesellschaftlicher Digitalität zu ermöglichen, eine Entwicklung von Schule und Unterricht in mindestens vier Handlungsfeldern (vgl. Abb.).

Handlungsfelder digitalisierungsbezogener Schulentwicklung



Digitalisierung als demokratiepädagogische Herausforderung bedarf schulspezifischer Strategien auf mindestens vier Handlungsfeldern.

Schule als Reflexions- und Handlungsraum in der gesellschaftlichen Digitalität

Im Bereich der Unterrichtsentwicklung müssen sich Kollegien zunächst damit auseinandersetzen, wie sie die skizzierten ethischen, gesellschaftlichen und politischen Implikationen, Risiken und Chancen der Digitalisierung in den Einzelfächern und fachübergreifend im Bildungsgang der Lernenden thematisieren können, um ihre Schüler*innen auch in digitalen Fragen zur gesellschaftlichen Partizipation zu befähigen. Zur Teilhabe an der Gestaltung der digitalisierten Gesellschaft benötigen Jugendliche beispielsweise ein grundlegendes Wissen über die Funktionsweisen von Algorithmen und künstlicher Intelligenz,

Übersicht 2: Auswahl exemplarischer bildungspolitischer Handlungsempfehlungen und Konzepte für „digitale Bildung“

- EU-Kommission: Europäischer Referenzrahmen für digitale Kompetenzen der Bürgerinnen und Bürger (DigComp). <https://frama.link/YHDEFFGy>
- Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. <https://frama.link/2yaJ3LsZ>
- Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT): Medienkompass. URL: <https://frama.link/tsno9723>
- Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik: Demokratiepädagogik & Digitale Bildung. URL: <https://frama.link/vKEN7hEU>

Kenntnisse über die Auswirkungen von Big Data und Micro Targeting oder die Fähigkeit, digitale Informationen medienkompetent auf ihre Qualität, Herkunft und Gültigkeit zu prüfen. Zu einer entsprechenden Thematisierung und curricularen Verankerung bedarf es dabei weder einer kostenintensiven digitalen Ausstattung noch neuer Unterrichtsfächer. Vielmehr lassen sich die Inhalte durchaus analog erörtern und systematisch genuinen Gegenstandsbereichen der bestehenden Fächer wie Mathematik, Biologie, Ethik, den sprachlichen oder gesellschaftswissenschaftlichen Disziplinen zuordnen. So unterstützt beispielsweise die für den Geschichtsunterricht maßgebliche Befähigung zur historischen Quellenkritik nicht nur die Ausbildung einer – auch auf die digitale Welt übertragbaren – Medienkompetenz. Die nicht unproblematischen historischen Deutungsangebote und geschichtskulturellen Diskussionen im Internet, mit denen auch Schüler*innen in ihrer Lebenswelt konfrontiert sind, machen eine Auseinandersetzung mit der digitalen Geschichtskultur auch im modernen Geschichtsunterricht unausweichlich. Entsprechend gilt es, für jedes Fach zu prüfen, inwieweit sich die Gegenstände der eigenen Disziplin in der Digitalität moderner Gesellschaften bereits verändert haben und welchen Beitrag das Einzelfach zur Förderung einer (digitalen) Mündigkeit leisten kann, der Schule ihrem Selbstverständnis und Auftrag gemäß verpflichtet ist.

Neben dem Lernen *über* digitale Medien muss Schule hierzu auch das Lernen *mit* digitalen Medien ermöglichen, indem sie Handlungsräume eröffnet, in denen Schüler*innen sich als Konsument*innen, Gestalter*innen und Produzent*innen in der digitalen Welt erproben und ihre Erfahrungen reflektieren können. Von der Schulhomepage über selbsterstellte Podcasts und Online-Foren bis hin zur Initiierung von Online-Petitionen oder der Programmierung von einfachen

„Die ambivalenten Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt machen, müssen Lehrer*innen aufgreifen und in Bildungsprozessen fundieren, wollen sie nicht an der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen vorbei unterrichten.“

Algorithmen oder Apps können handlungsorientierte Praxisformen in Unterricht und Arbeitsgemeinschaften Schüler*innen anleiten und ermutigen, eigene digitale Handlungskompetenzen zu entwickeln und Partizipationschancen zu beanspruchen.

Digitale Unterrichts- und Infrastrukturentwicklung unter fachdidaktischem Primat

Sollen digitale Lernsettings auch im Unterricht Anwendung finden, setzt dies nicht nur eine gezielte und bedarfsgerechte Investitionsstrategie in technische Ausstattung, digitale und analoge Lernräume, Hard- und Software voraus, sondern erfordert kollegiale Anstrengungen zur Konzeption digitalgestützter Lernsettings. Der Einsatz digitaler Lernmedien verbessert nicht automatisch den Lernprozess und der vielfach erwartete Motivationseffekt der neuen Technik oder spielbasierter Anwendungen verflüchtigt sich in der Praxis schnell. Vielmehr benötigen digitale Medien – wie analoge Unterrichtsmedien auch – eine funktionale Einbindung in den Unterricht, die den gewählten Zielen, Inhalten und Methoden zuträglich ist. Die vertiefende Analyse eines einzelnen analogen Mediums ist nicht selten der zerstreuenden Multimedialität digitaler Anwendung vorzuziehen, das intensive persönliche Partnergespräch im Klassenraum effizienter als die aufwendig organisierte und störanfällige Feedback-App. Für Schulen kann die Investition in einzelne fachspezifische digitale Lernlabore kostengünstiger und didaktisch sinnvoller sein als die flä-

chendeckende Ausstattung mit Smartboards in jedem Klassenzimmer. Vielfach entsprechen aktuelle kommerzielle Lernangebote den fachdidaktischen Standards noch nicht. Letztlich müssen deshalb auch Hard- und Softwarelösungen, digitalgestützte Unterrichtsmodelle und -materialien anhand fachdidaktischer und pädagogischer Kriterien geprüft werden.⁶ Sinnvoll wird der unterrichtliche Einsatz häufig erst dann, wenn er die spezifischen Potenziale digitalgestützten Lernens systematisch zu nutzen weiß (vgl. Abb.).

So kann schulisches Lernen beispielsweise mittels digitaler Medien ortsunabhängig, wie im **Flipped Classroom**, stärker

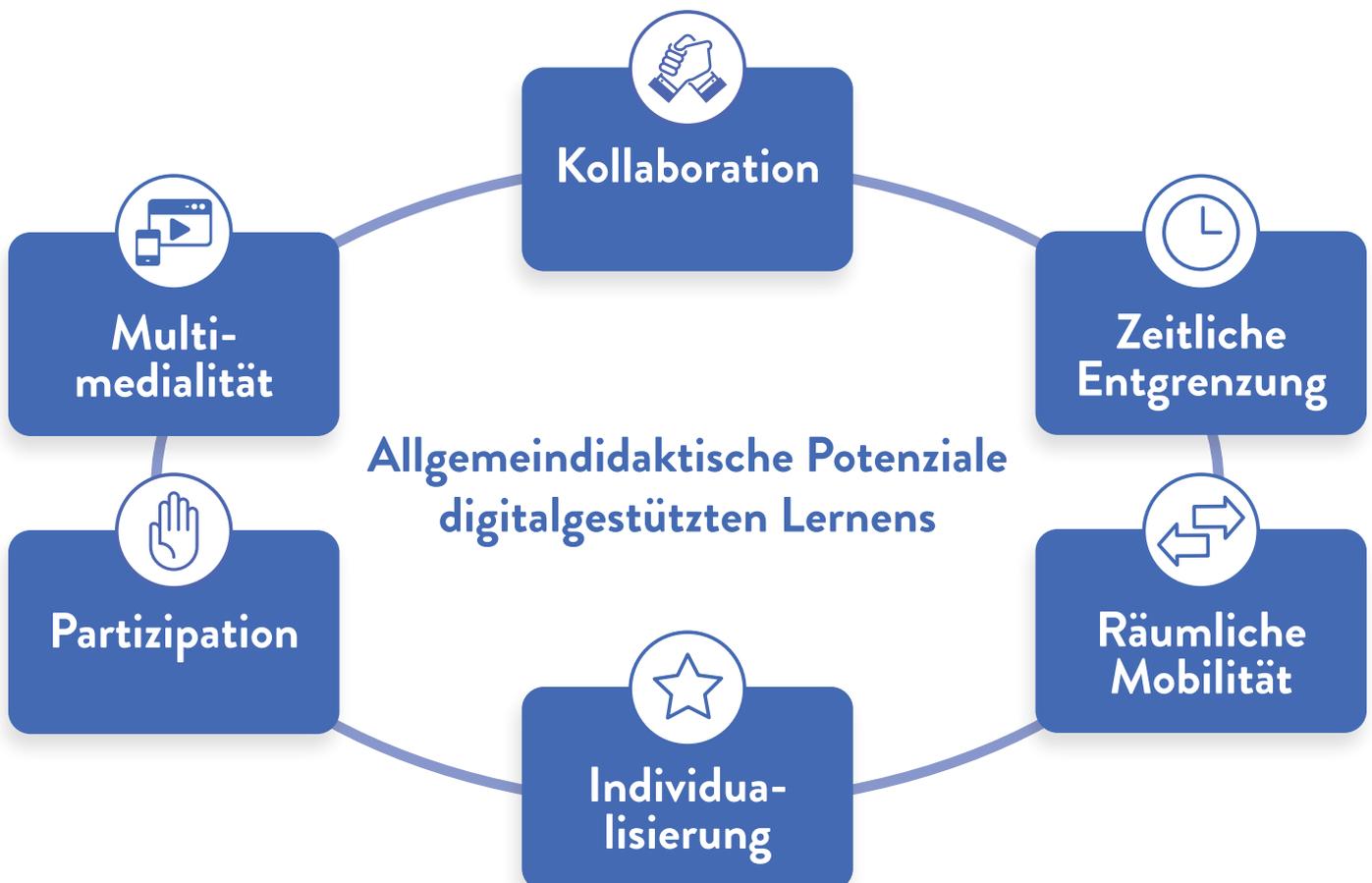
kollaborativ und partizipativ sowie insbesondere individualisierter gestaltet werden als bisher und schafft damit neben einer Öffnung und einem virtuellen Verlassen des Klassenzimmers zugleich die Chance, die gemeinsam verbrachte Lernzeit im ana-

Flipped Classroom

Flipped oder Inverted Classroom bezeichnet ein Unterrichtsformat, in dem die Lerninhalte von den Lernenden zu Hause mit Hilfe digitaler Lerneinheiten eigenständig erarbeitet werden und hierdurch im Unterricht mehr Zeit für Übung, Anwendung und Diskussion besteht.

logen Raum intensiver für den persönlichen Austausch, für individuelle Beratung oder zur Diskussion der Lerninhalte zu nutzen.

Zugleich besitzen digitale Anwendungen inhärente Effekte, die etablierten Unterrichtsstandards entgegenlaufen können; oder dem Mehrwert des neuen Mediums stehen Risiken gegenüber, die es abzuwägen gilt. Beispielsweise fördern interaktive Smartboards nicht selten ungewollt lehrerzentrierte Unterrichtsformen. Die Vorteile, mit automatisierten Lernanalysen die Lernprozesse nicht nur individualisieren, sondern auch in einem bisher unvorstellbaren Maße kontrollieren zu können, werfen erhebliche ethische Fragestellungen auf.



Ein didaktisch sinnvoller Einsatz digitaler Medien sollte deren spezifisches Potenzial nutzen und sicherstellen, dass sie den gewählten Unterrichtszielen und Inhalten zuträglich sind.

So verführerisch es ist, Schüler*innen per Eye Tracking in ihrem Leseverhalten zu beobachten, ihnen an passender Stelle im digitalen Schulbuch individualisierte Hilfestellung und Rückmeldung zu bieten, so sehr müssen sich Lehrpersonen auch fragen, wie Daten und Persönlichkeitsrechte geschützt werden können, wenn der externe Dienstleister Informationen zum

Intelligenzquotienten der lesenden Schüler*innen gewinnen oder aus ihrer Augenbewegung Krankheitsrisiken berechnen kann.

Digitalisierung als Aufgabe von Schulentwicklung

Damit eine an pädagogisch-fachdidaktischen Kriterien orientierte Unterrichts- und Infrastrukturentwicklung gelingt,

benötigen Schulen eine entsprechende Organisations- und Personalentwicklung. Zur Konzeption aufwendiger digitaler Lernsettings bedarf es kollegialer Zusammenarbeit und koordinierter Fortbildungen. Eine curricular fächerübergreifende Verankerung der skizzierten digitalen Zukunftsthemen und nachhaltige Investitionen in die technische Ausstattung verlangen nach

Übersicht 3: Didaktische Dimensionen digitalisierungsbezogener Unterrichtsentwicklung

Lernende

Inwieweit verändert die Digitalisierung die Sozialisation, Lebenswirklichkeit und demokratische Teilhabe der Kinder und Jugendlichen und welche Konsequenzen können daraus für die Gestaltung eines schülerorientierten, partizipativen Fachunterrichts und schulischer pädagogischer Angebote gezogen werden?

Lernzeiten

Wie lassen sich Lern- und Unterrichtszeiten mit Hilfe digitaler Medien verändern und lernförderlich optimieren?

Ziele

Wie kann das Ziel einer digitalen Medienkompetenz – also die Förderung von Fähigkeiten und Fertigkeiten zur reflexiven Mediennutzung, -gestaltung und -partizipation – als Querschnittsaufgabe in Schule und Unterricht verbindlich verankert werden? Wie lässt sich die grundlegende Bildungsaufgabe von Schule und Unterricht – die Förderung von Mitbestimmungs-, Selbstbestimmungs- und Solidaritätsfähigkeit – unter den Bedingungen gesellschaftlicher Digitalität dauerhaft realisieren?

Fachinhalte

Inwieweit verändert die Digitalisierung die Sachgegenstände der Fachdisziplinen und wie können entsprechende Implikationen und Inhalte im Fachunterricht thematisiert werden? Wie lassen sich die ethischen, moralischen, gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen, Risiken und Chancen der Digitalisierung in den Einzelfächern und fachübergreifend thematisieren und curricular verankern?

Sozialformen

Wie lässt sich Unterricht in gesellschaftlicher Digitalität und digitalgestützten Lernsettings kollaborativ und partizipativ gestalten? Wie können soziale Begegnungen, das Erleben von Pluralismus und gemeinsames Lernen in der Lerngruppe, lerngruppenübergreifend und mit der demokratischen Gesellschaft lernproduktiv initiiert werden?

Lehrende

Wie verändern Digitalisierung und digitalgestützte Lernsettings Rolle, Selbstverständnis und Handeln, aber auch Qualifikationsbedarfe von Lehrpersonen?

Lernräume

Wie können digitale und analoge Lernräume für hybride Unterrichtsettings gestaltet werden? Wie können Schule und Unterricht mit Hilfe digitaler Medien sinnstiftend geöffnet und mit der Welt vernetzt werden?

Methoden

Wie können Lehr-Lern-Prozesse unter den Bedingungen, Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung lernproduktiv gestaltet werden? Inwieweit muss das Verständnis von Lernen und Lehren unter der veränderten Produktion, Distribution und Erschließung von Wissen in der digitalen Gesellschaft neu konzipiert werden?

Medien

Wie können mit Hilfe digitaler Unterrichtsmedien Lernprozesse verbessert und individualisiert werden? Wie können Lernende in ihren reflexiven Medienkompetenzen und im Umgang mit digitalen Sachmedien gestärkt werden?



„Schulen sollten ihre spezifischen „analogen“ Kompetenzen pflegen“

kohärenten Digitalisierungsstrategien und verbindlichen Leitbildkonzeptionen sowie transparenten Maßnahmen zu Datenschutz und Qualitätssicherung. Ebenso ist zu überlegen, wie auch die schulischen Verwaltungs- und Beteiligungsstrukturen mit digitaler Hilfe verbessert und damit den Schüler*innen zugleich neue demokratiepädagogische Lernerfahrungen mit digitalen Tools ermöglicht werden können. Zur Unterstützung der aufwendigen Entwicklungsprozesse ist es schließlich auch ratsam, konzeptionell verankerte außerschulische Kooperationen wie beispielsweise OER-Repositoryn und -Verbünde einzugehen, um im schulübergreifenden, internationalen Austausch von vorhandenen digitalgestützten Konzepten und Materialien zu profitieren.

Wie Schulen die unterschiedlichen Handlungsfelder ausgestalten und welche Antworten sie auf die didaktischen Herausfor-

derungen geben (vgl. Übersicht 3), hängt von den örtlichen Bedingungen, grundlegenden pädagogischen Ausrichtungen und Bedürfnissen ab. Allein die technischen Voraussetzungen variieren von Schule zu Schule deutlich – beispielsweise besitzen in Luxemburg 86,9 %, in Frankreich 37,4 %, in Deutschland nur 26,2 % der Schulen einen W-LAN-Zugang (vgl. ICLIS 2018). Die jeweilige Digitalisierungsstrategie sollte daher partizipativ von den Akteuren vor Ort formuliert werden, um nachhaltige Wirkung entfalten zu können. Hierbei bedarf es auch aufgrund der disruptiven Innovationen, die mit der Digitalisierung in allen Lebensbereichen einhergehen, der Bereitschaft zu Flexibilität, kontinuierlicher Weiterentwicklung und institutioneller Selbstreflexion von Konzepten und Unterrichtspraxis. Traditionelle Schulräume und Unterrichtszeiten entsprechen schon heute oft nicht mehr den Anforderungen an digitalgestützte Lernarrangements. Bildungsangebote und -abschlüsse dürften sich weiter ausdifferenzieren und international vernetzen.

Auch bestehende Prüfungsformate werden sich mit der fortschreitenden Verfügbarkeit von Wissen und der technikgestützten Optimierung menschlicher Intelligenz radikal verändern müssen. Hier sind Kreativität und Pioniergeist, pädagogisches Augenmaß und fachdidaktische Expertise gefragt, die Kollegien nicht zu Getriebenen der Digitalisierung werden lassen, sondern sie dabei unterstützen, Schüler*innen in einem selbstbestimmten Leben und aktiver demokratischer Teilhabe in der digitalisierten Gesellschaft zu bestärken.

Nicht zuletzt sollten sich Schulen im Rahmen der eigenen Digitalisierungsstrategie auch der Bedeutung ihrer spezifischen „analogen“ Kompetenzen bewusst bleiben und diese pflegen. Das ästhetische Erlebnis eines Schulkonzerts nach langen Probenwochen, das Sich-

„Der Einsatz digitaler Lernmedien verbessert nicht automatisch den Lernprozess.“

Schulische Angebote zur Medienpädagogik in der Großregion

Karl Schulz

Rheinland-Pfalz:

<https://frama.link/ukfMg9HH>

Der Medienkomp@ss Rheinland-Pfalz bietet bildungspolitische und konzeptionelle Grundlagen und einen „roten Faden“ für systematische, in den Unterricht integrierte Medienbildung.

Saarland:

<https://frama.link/4K-rcsok>

Der Bereich Medienbildung auf dem Bildungsserver des Saarlandes bietet Informationen zur Vermittlung von Medienkompetenz und zum Lernen mit und über Medien. Sie finden Berichte über medienpädagogische Projekte sowie Hinweise zu Beschaffungs- und Betreuungsmöglichkeiten für Hard- und Software. Darüber hinaus werden Medien und Materialien für Unterricht und außerschulische Bildung vorgestellt.

Frankreich-Lorraine:

<https://frama.link/7pp5VXSY>

Der französische Bildungsserver Eduscol hat einen eigenen Bereich zur Nutzung von digitalen Medien im Unterricht. Das Angebot beinhaltet Angaben zur pädagogischen Praxis und Unterstützungsangebote.

Belgien-Wallonien

<http://www.csem.be/outils>

Die wichtigste Anlaufstelle in Wallonien ist der Hohe Rat für Medienerziehung. Das Onlineangebot beinhaltet unter anderem eine große Anzahl von Tools für den Einsatz im Unterricht.

Luxemburg

<https://edumedia.lu/>

Medienpädagogik und Digitalisierung im Unterricht ist eine der wichtigsten bildungspolitischen Prioritäten in Luxemburg. „Edumedia“ wird zurzeit als zentrale Anlaufstelle aufgebaut. Man findet unter anderem einen Medienkompass und Schulungsangebote.

Erfahren und -Entdecken in Theateraufführung oder Planspielen, das gemeinsame unterrichtliche Nachdenken und Diskutieren, die Arbeit im Schulgarten und die vielfältigen zwischenmenschlichen Begegnungen, Konflikte und miteinander erzielten Erfolge, die Erfahrungen von Toleranz und gemeinsam geteilten Werten sowie das Aushalten von Ambivalenzen und Unsicherheiten einer lebendigen Schulgemeinschaft lassen sich in keiner digitalen Anwendung abbilden, sind aber für den Bildungsgang der Schüler*innen essenziell.

1 Zur soziologischen Einordnung der Digitalisierung vgl. Armin Nassehi (2019): *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*. München: C.H. Beck.

2 Vgl. für das Bildungssystem bspw. Jörg Dräger, Ralph Müller-Eiselt (2015): *Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können*. München: DVA.

3 Vgl. u.a. James Bridle (2019): *New Dark Age. Der Sieg der Technologie und das Ende der Zukunft*. München: C.H. Beck; Ben Williamson (2017): *Big Data in Education. The digital future of learning, policy and practice*. London: Sage.

4 Vgl. Wu Youyou, Michal Kosinski, David Stillwell (2015): *Computer-based personality judgments are more accurate than those made by humans*. In: *PNAS*, 4/2015, vol. 112, p. 1036-1040.

5 Einen ersten Vorschlag für entsprechende demokratische Grundsätze hat die Europäische Ethikkommission 2018 in ihrer „Erklärung zu künstlicher Intelligenz, Robotik und ‚autonomen‘ Systemen“ formuliert. URL: https://ec.europa.eu/research/ege/pdf/ege_ai_statement_2018_de.pdf

6 Vgl. hierzu Klaus Zierer (2020): *Lernen 4.0: Pädagogik vor Technik - Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich*. 3. Aufl. Verlag Schneider: Hohengehren.



Prof. Dr. Matthias Busch

Politikwissenschaft, Universität Trier

Matthias Busch ist Professor für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften. Er lehrt und forscht u.a. zur Demokratiepädagogik, Europabildung und Geschichte der politischen Bildung.



Blick in die Großregion: Digitalisierung aus Schülersicht

Bildungspolitisch nimmt die Förderung der Digitalisierung in Schule und Unterricht einen hohen Stellenwert ein. Doch wie nehmen Schülerinnen und Schüler die momentane Situation in ihrem Alltag wahr? mateneen führte im Athenée Royal de Nivelles in der Wallonie eine explorative Befragung durch, an der sich insgesamt 57 Jugendliche im Alter von 13 bis 15 Jahren beteiligten.

Digitale Lerntools gehören für die Schüler*innen längst zum Alltag in Schule und Lebenswelt. Viele ihrer Lehrpersonen am Athenée Royal de Nivelles setzen Lern- und Lehrplattformen wie Itunes U oder Udditit, Programme und Apps wie Youtube, Notes, Ibook, Pages oder Kahoot ein. Hierbei werden die Tools in erster Linie zu Recherche-, Dokumentations- und Präsentationszwecken genutzt. Zugleich stellt die Mehrheit der Befragten ihren Lehrer*innen ein positives Zeugnis aus: Sie sehen die Vorzüge der digitalen Anwendungen und finden, dass sich durch sie das Lernen autonomer und interessanter gestaltet.

Immerhin 13 Prozent fürchten jedoch auch, dass die Nutzung von Tablets im Unterricht eher ablenke und das Lernen nicht wirklich verbessere. Stellenweise wird gar der Verdacht gehegt, Lehrer*innen versuchten, Schüler*innen mit dem vordergründigen Einsatz moderner Technik nur „zu ködern“. 11 Prozent lehnen digitale Medien im Unterricht gänzlich ab.

Auffällig ist jedoch die demokratiepädagogische Leerstelle, die sich im Unterrichtsalltag nach Ansicht der Schüler*innen zeigt. Das Lernen mit digitalen Medien scheint nur selten von einem Lernen über digitale Medien und Digitalität begleitet zu werden. Letztlich erlebt nur eine Minderheit die digitalen Medien als Chance für eigene gesellschaftliche Partizipation. Zwar nutzen immerhin stolze 37 Prozent der Befragten das Internet, um ihre Meinung kundzutun und sich an Entscheidungsprozessen zu beteiligen. Doch bleibt dieses Engagement auf das Privatleben beschränkt und findet keinen Widerhall im Schulkontext. In Unterricht und Schule werden die Schü-

ler*innen nach eigenen Angaben kaum dazu aufgefordert, mit Hilfe digitaler Medien das Schulleben mitzubestimmen oder ihre Interessen und Positionen zu formulieren.

Insgesamt zeigen die Schüler*innen damit eine hohe Sensibilität für die Chancen und Grenzen digitaler Medien im Unterricht. Sie wertschätzen das Engagement und Bemühen ihrer Lehrer*innen, sehen aber auch die didaktischen Herausforderungen für einen funktionalen Medieneinsatz. Als Expert*innen ihrer Lebenswelt nehmen sie damit letztlich die Ambivalenzen einer Digitalisierung von Schule und Unterricht differenzierter wahr als so manch technik-euphorische bildungspolitische Verlautbarung.



Praxisbericht: Medien in der Schule selbst machen

Gianni Mersch

Damit Schüler*innen **Medienkompetenz** entwickeln, bedarf es neben der Reflexion auch eigener Medienpraxis, in der sie zu **Produzent*innen** und **Gestalter*innen** von Medienangeboten werden. Der Praxisbericht stellt die Entwicklung einer einstündigen Fernsehshow mit Schüler*innen am Lycée de Garçons in Esch vor.

Medienkompetenz

Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit, Medien zu kennen (Medienkunde), nach eigenen Zielen und Bedürfnissen zu nutzen und zu gestalten (Mediennutzung und -gestaltung) und sie in Bezug auf das Individuum und die Gesellschaft zu reflektieren (Medienkritik).

Noch zwei Tage bis zum Abgabetermin. Die Aufregung der Jugendlichen ist sichtlich zu spüren, als man die Räumlichkeiten des Uelzechtkanal betritt. Die Februarsendung soll am ersten Montag des Monats im luxemburgischen Kabelnetz ausgestrahlt werden. Zuständig für die Umsetzung dieser Sendung sind die 31 Schüler*innen der Oberstufe. Der Schwerpunkt der Sendung liegt diesmal

im Sportbereich. Andere Themen sind die Eindrücke von einer Dubai-Reise sowie das Portrait des jungen DJ Alessio.

Die Planung der nächsten Sendung

Rückblick: Anfang Januar, Donnerstagmorgen kurz nach 8 Uhr. Die 11 Schüler*innen der 11. Klasse bereden zusammen mit den drei Verantwortlichen Noémie Borges, Gianni Mersch und



Foto: Gianni Mersch

Wen sie interviewen und was sie fragen, bestimmen die Schüler*innen.

Christian Welter, welche Beiträge in der nächsten Sendung gezeigt werden sollen. Die zur Auswahl stehenden vielfältigen Themen einer solchen Sendung ändern sich monatlich. Die Schüler*innen entscheiden selbst, was den Zuschauer*innen geboten werden soll. Die Reportagen können politisch, kulturell, informativ oder unterhaltsam sein. Im ersten Jahr des Optionsfachs Uelzechtkanal, also in der 11. Klasse, bestimmen die Verantwortlichen allerdings bei den Entscheidungen noch mit.

Gerade im ersten Trimester liegt der Fokus auf der Vermittlung der technischen Kenntnisse, wie z.B. der Kameraführung, des Vorbereitens eines Interviews und der Schneidetechnik. Idealerweise können die Schüler*innen ab Mitte des zweiten Trimesters selbstständig eine Aufnahme und auch das spätere Schneiden des Beitrags im Alleingang bewältigen. Da monatlich eine Sendung produziert wird, trifft man sich auch schon mal während der Schulferien oder nach Schulschluss, je nach Thema. Eine gute inhaltliche Vorbereitung, der Dreh, technische Fehler minimieren und alles rechtzeitig zum Abgabetermin zurechtschneiden: Das sind die Herausforderungen und die Verantwortung, denen sich die Jugendlichen jeden Monat auf ein Neues stellen.

Kein „normaler“ Unterricht

Der Kurs findet nicht in einem gewöhnlichen Klassenraum statt. Das sogenannte Studio wird sowohl für die filmischen Aufnahmen als auch für die Redaktionsversammlung am Anfang jedes Monats aufgesucht. Im Schneiderraum stehen den Jugendlichen bis zu sechs Computer zum Fertigstellen der Beiträge zur Verfügung.

Es herrscht eine lockere Stimmung vor. Man spürt, dass der Uelzechtkanal nicht einer klassischen Unterrichtsstunde entspricht. Jeder Teilnehmende kann seine Ideen einbringen und auf diese Weise etwas zur Sendung beitragen. Präzise

Vorgaben, wie man das aus den klassischen Unterrichtsfächern kennt, gibt es nicht.

Schülergruppen, die aufeinander abgestimmt sind und gut miteinander auskommen, entstehen. „Belmin, könntest du den Schnitt übernehmen? Deine Schneidetechnik würde gut zu diesem Beitrag passen“, ist in einer der Redaktionsversammlungen zu vernehmen. „Ich möchte, dass Lisa mich als Kamerafrau begleitet“, meint ein anderer Teilnehmer. Schnell erkennen die jungen Menschen, wie sie am besten kooperieren können, was auch einen beträchtlichen Einfluss auf die Qualität der Beiträge hat.

Bei etwas komplizierteren Aufnahmen, wie zum Beispiel bei größeren Sport- oder Kulturereignissen, werden die Schüler*innen oft von einem der Verantwortlichen begleitet. Bietet man ihnen aber an, den Premierminister Xavier Bettel für ein Interview anzusprechen, lautet die Antwort meistens: „Das ist kein Problem. Ich frage ihn.“

In der Regel sind es kleinere technische Probleme, bei denen die jungen Fernsehmacher*innen Hilfe benötigen. Die Kameras gelten als semi-professionelles Material. Um Bild, Ton und Licht richtig einzustellen, bedarf es schon einer gewissen Präzision.

Von YouTubern, Jump-Cuts und Videoclips

Im Allgemeinen hat sich die Fernsehproduktion in den letzten Jahren wenig verändert. Dass die Technik sich aber weiterentwickelt hat, liegt auf der Hand. Es wird nicht mehr auf Kassetten, sondern auf SD-Cards aufgenommen und die Bilder können bearbeitet werden, noch bevor diese ins Schneideprogramm importiert werden. Doch gelten auch heute noch dieselben Regeln, was den Bildaufbau und die Schneidetechnik betrifft. Und genau in dem Bereich können Schwierigkeiten auftauchen.

Auffallend ist, dass die Jugendlichen des 21. Jahrhunderts nicht mehr fernsehen wie noch vor einiger Zeit. Das ist bei den Schüler*innen des Uelzechtkanal nicht an-

Den Schüler*innen wird bewusst, dass sie zusammenarbeiten müssen. Ohne Teamwork und die Beteiligung der ganzen Gruppe ist es schwer, ein einstündiges Fernsehprogramm umzusetzen.

ders. Die meisten Beiträge werden online oder über mobile Geräte wahrgenommen. YouTuber wie Casey Neistat erreichen mit fast 12 Millionen Abonnenten viele junge Filmemacher*innen oder diejenigen, die es noch werden wollen. Den Uelzechtkanal-Schüler*innen zu erklären, dass ein „Jump Cut“, wie Casey ihn benutzt, in einer Fernsehreportage störend wirkt, kann mitunter zu einer Diskussion unter Schüler*innen und Lehrbeauftragten führen. Aber genau das macht dieses Optionsfach so interessant. Aus diesem konkreten Beispiel geht hervor, dass aus einer Idee nicht eine klassische Reportage entsteht, sondern eine Art Videoclip, der auch mit Jump Cuts funktioniert. Den Schüler*innen werden somit keine kreativen oder gestalterischen Grenzen gesetzt.

Tag X. Gemeinsam werden alle abgeschlossenen Beiträge begutachtet. Einige Fehler fallen den mittlerweile geschulten Augen mancher Schüler*innen auf. In letzter Minute werden so noch rasch die entdeckten Probleme behoben. Als letzte Kontrollinstanz gilt allerdings nicht der Befund eines Chefredakteurs, sondern die Verantwortung obliegt dem ganzen Team. Einige Beiträge fehlen. Die betroffenen Schüler*innen arbeiten fieberhaft an der Fertigstellung, sie sind sich des Zeitdrucks äußerst bewusst. Fertig. Die Sendung ist doch noch rechtzeitig abgeschlossen und kann am Montagabend ausgestrahlt werden.



Von der Planung bis zum Schnitt liegt die Produktion in den Händen der Jugendlichen.

Medienbildung: Mehr als „Fernsehen machen“

Bemerkenswert ist es, die Entwicklung der einzelnen Schüler*innen während der Zeit beim Uelzechtkanal zu beobachten. Nach einem Schuljahr haben die Teilnehmer*innen nicht nur gelernt, eine Kamera zu bedienen, die Bilder zusammenzuschneiden und eine Reportage oder ein Interview sorgfältig vorzubereiten. Aus häufig schüchternen Schüler*innen sind oft Fernsehmoderator*innen geworden, die vor der Kamera überzeugen.

Darüber hinaus fällt auf, dass die Schüler*innen autonomer werden und selbstständig arbeiten. Sie verstehen zudem, welche Verantwortung von ihnen übernommen werden muss, und können diese meistens auch gut managen. Sie lernen eine Gruppe zu koordinieren und über das

Filmmedium persönliche Überzeugungen zu übermitteln. Den oft geforderten aufgeklärten und bewussten Umgang mit den Medien kann man kaum besser lernen, als wenn man direkt hinter den Kulissen des Journalismus mitwirkt und selbst Bild und Text zusammensetzt.

Vom Optionsfach zur Berufswahl

Immer wieder wählen Schüler*innen aus dem Lycée de Garçons Esch und dem Uelzechtkanal die Studiengänge Journalismus oder Kommunikation im Ausland.

Einige von ihnen schaffen es dann auch später, sich in Luxemburg in dem Bereich zu etablieren. So gibt es frühere Uelzechtkanal-Mitarbeiter*innen, die sowohl beim Fernsehen als auch bei der geschriebenen Presse oder in der Kommunikation tätig sind. „Teil des Uelzechtkanals gewe-

sen zu sein, hat mich hervorragend auf das vorbereitet, was ich heute mache.“ oder „Die Art und Weise, wie wir im Uelzechtkanal arbeiteten, unterscheidet sich wenig vom wahren Berufsleben“. Dies sind Äußerungen, die die Verantwortlichen erfreulicherweise immer wieder zu Gehör bekommen.

Fest steht: Durch die Arbeit an der eigenen Fernsehsendung erwerben Schüler*innen nicht nur Fertigkeiten in der Mediennutzung und -gestaltung. Sie lernen die Funktionsweisen von Medien in einer Demokratie kennen, reflektieren Medien als vierte Gewalt und werden darin bestärkt, ihre Sichtweise auf die Welt, ihre Positionen und Interessen zu formulieren und in den öffentlichen Diskurs einzubringen.



Gianni Mersch

Gianni Mersch arbeitete nach dem Studium 10 Jahre als freiberuflicher Kameramann und Cutter. 2005 trat er als Lehrbeauftragter dem Uelzechtkanal bei und leitet diesen jetzt mit Noémie Borges und Christian Welter.

Kontakt



Uelzechtkanal
<https://frama.link/sudsQRfx>
Tel: +352 55 62 85 - 601
uk@lge.lu



Lycée de Garçons Esch-sur-Alzette
71, rue du Fossé
L - 4123 Esch-sur-Alzette
www.lge.lu

Demokratische Beteiligung stärken durch digitale Tools

Maike Koböck

Digitale Tools bieten vielfältige Möglichkeiten, demokratische Beteiligung in Schule und Gesellschaft zu unterstützen, an politischen Entscheidungsprozessen zu partizipieren und schulische Gremienarbeit, Entwicklungsprozesse und Projekte zu organisieren. Damit Schüler*innen die Tools kompetent nutzen können, sollte ihre Anwendung in Schule und Unterricht erprobt und reflektiert werden.

Schüler*innen chatten, liken, *snappen*, posten Fotos oder Videos, versenden Kurz- und Sprachnachrichten – in vielen Bereichen ihrer Kommunikation und ihres Soziallebens greifen sie auf digitale Möglichkeiten der Kontaktaufnahme oder Selbstinszenierung zurück. Kinder und Jugendliche treten digitalen Medien häufig unbefangen gegenüber; die Nutzung technischer Geräte oder online verfügbarer Inhalte erfolgt in vielen Fällen intuitiv, allerdings nicht selten, ohne dass ihnen die demokratischen Chancen und Risiken der Tools ausreichend bewusst sind. Auch wenn es nicht Aufgabe von Schule sein sollte, die Lebenswelt der Schüler*innen im Unterricht zu doppeln, sollten kompetente Nutzung und eine distanzierende kritische Reflexion der digitalen Anwendungen daher durchaus im Unterricht eine Rolle spielen.

Darüber hinaus bieten digitale Tools jedoch auch die Chance, die virtuelle demokratische Beteiligung im Unterricht zu thematisieren. Sie können dabei helfen, Partizipation in Schule und Gesellschaft zu erproben und hierdurch die demokratische Teilhabe der Schüler*innen in der Gesellschaft zu stärken. Dies kann simulativ im Unterricht geschehen, wenn Schüler*innen beispielsweise die Ergebnisse ihrer Romaninterpretation im Internet publizieren oder einen Blog führen, in dem sie ihre Erfahrungen dokumentieren. Es können aber auch ganz reale Beteiligungsprozesse in Projekten, der Schulentwicklung, der Schülerselbstverwaltung oder des außerschulischen Engagements durch

digitale Anwendungen unterstützt werden, wenn beispielsweise Abstimmungen, Petitionen oder Veranstaltungen mit Hilfe digitaler Medien organisiert werden.

Hierzu kann die demokratische Bildung auf eine ganze Bandbreite von digitalen Tools zurückgreifen, die den (innerschulischen) Partizipationsprozess unterstützen. Diese Tools reichen von simplen Anwendungen zum Festlegen von Terminen über Programme zur gemeinsamen Textarbeit („Padlet“) bis hin zu einem vollständig didaktisierten Konzept („aula“), welches das Potenzial zum Einbezug einer ganzen Schulgemeinschaft in den innerschulischen Entscheidungsprozess bietet.

In der vorliegenden Zusammenstellung sind einige exemplarische Tools zusammengetragen und kommentiert, um Lehrpersonen Anregungen und einen schnellen Überblick über deren Einsatzmöglichkeiten, Chancen und Herausforderungen zu geben. Die in dieser Übersicht enthaltenen Tools ermöglichen eine Unterstützung des Partizipationsprozesses der Schüler*innen zu allen möglichen Zeitpunkten ihres Vorhabens und können auf die individuellen Bedarfe der planenden Schüler*innen oder Schulgemeinschaft angepasst werden. So können sie beispielsweise in der Planung („Framadate“), bei der Information über ein geplantes Vorgehen („OPIN“), für Umfragen („Xoyondo“), bei der Diskussion über Vorhaben („openPetition“), bei der Abstimmung („VotAR“) oder der Publikation von fertig

erarbeiteten Projektideen („Actionbound“) beziehungsweise von bereits umgesetzten Projekten („Blog“) unterstützend fungieren.

Durch ihren Einsatz in Unterricht, Schule und außerunterrichtlichen Arbeitsgemeinschaften werden Schüler*innen zu Produzent*innen und Gestalter*innen digitaler Beteiligungsformate und darin bestärkt, sich auch langfristig demokratisch zu engagieren. Schulische Verwaltungsabläufe und demokratische Schulentwicklungsprozesse können erleichtert werden. Wichtig bei allen Tools ist allerdings die Reflexion über die unterschiedlichen digitalen Werkzeuge, ihre Chancen, Grenzen und möglichen Risiken. Unbedingt sollten Fragen des Datenschutzes und der IT-Sicherheit beachtet und thematisiert werden, um Schüler*innen zu einer kritischen Verwendung auch über den schulischen Kontext hinaus anzuregen.



Maike Koböck

Maike Koböck studiert Deutsch und Sozialkunde für das Lehramt an Gymnasien an der Universität Trier und arbeitet dort als wissenschaftliche Hilfskraft im Projekt „Demokratische Schulentwicklung“.

PRAXISMATERIAL

Digitale Tools zur demokratischen Partizipation von Schüler*innen

mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | Digitale Tools zur demokratischen Partizipation von Schüler*innen

Anwendungsgebiet	TEXTE GEMEINSAM ERARBEITEN
Name	Framapad
Link	https://framapad.org/de/ https://framapad.org/fr/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Die Textarbeit mit „Framapad“ funktioniert (das Tool basiert auf der „Etherpad“-Technologie); dabei erscheint jeder Beitrag des entsprechenden Verfassers in zugehöriger Farbe.
Datenschutz	Die Website gibt zwar an, Nutzer keine Daten an Dritte weiterzugeben, die Website wird jedoch für Werbezwecke in anonymisierter Form an Dritte weitergegeben.
Anmeldung	Für die Registrierung ist die E-Mail-Adresse erforderlich. Die Nutzung von „Framapad“ ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE DURCHFÜHREN
Name	Aula
Link	http://aula-blo.com/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I



DIGITALE TOOLS ZUR DEMOKRATISCHEN PARTIZIPATION VON SCHÜLER*INNEN

Maïke Koböck
Die folgende Zusammenstellung gibt einen Überblick über digitale Anwendungen und Angebote, die die schulische und gesellschaftliche Partizipation von Kindern und Jugendlichen unterstützen können.

Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	GrafStat
Link	https://grafstat.com/de/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Möchten Schüler*innen im Rahmen ihres Projektes Meinungsbilder einholen, so bietet sich die Arbeit mit „GrafStat“ an. Dieses Tool ermöglicht die Erstellung von Fragebögen in virtueller oder gedruckter Variante. Durch die anschließende Auswertung mittels statistischer Verfahren können die Umfrage-Ergebnisse nach der Erhebung grafisch dargestellt und als Grundlage für Forderungen verwendet bzw. in Präsentationen eingefügt werden. Die Website bietet Hilfestellungen zu allen Schritten der Erhebung an.
Datenschutz	„GrafStat“ verzichtet laut eigener Aussage auf Cookies und Tracking; eine Weitergabe von personenbezogenen Daten wie Name, Vorname und eine Angabe zur Institution benötigt, werden in deren Rahmen man mit der Anwendung arbeitet.
Anmeldung	Für den Einsatz im Bildungsbereich ist „GrafStat“ kostenlos. Um das Tool downzuloaden, werden in deren Rahmen man mit der Anwendung arbeitet.



Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	Framaforms
Link	https://framaforms.org/
Sprache(n)	Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I

© Universität Trier | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Die vollständige Version der Materialien unter www.mateneen.eu

Film ab! Digital und kreativ eigene Statements formulieren

Natascha Gaiser

Jugendliche zu unterstützen, sich auszudrücken, ist ein wichtiger Bereich der Demokratiebildung. Eine der Möglichkeiten dafür ist es, sie die Medien gestalten zu lassen, die sie am besten kennen. Der vorliegende Artikel beschäftigt sich vor allem mit der Frage, wie man kreative und themenbezogene Projektarbeit mit digitalen Medien – genauer: dem Smartphone – verbinden kann.

Junge Menschen machen tendenziell immer früher Erfahrungen mit digitalen Medien und Inhalten und spätestens mit Eintritt in die Pubertät haben sie ein eigenes Smartphone. Sie beherrschen das Medium Smartphone und es gehört zum Alltag. Warum sollte man es also nicht nutzen, damit Jugendliche sich mit Themen auseinandersetzen können, die ihnen wichtig sind, um Vorschläge zu präsentieren, wie Schule und Unterricht gestaltet werden können und/oder um Position zu beziehen.

ein gefährliches Experiment, eine Anleitung oder Gebrauchsanweisung, filmisch aufgearbeitete gesellschaftspolitische Fragen oder die Vorstellung der Lerngruppe. Die Produktion eines Stop-Motion-Filmes regt zudem an, eine Vielzahl von Erfahrungen mit Medien zu thematisieren: Was mache ich alles mit dem Smartphone, was kann ich damit machen? Was für Apps kenne und nutze ich? Was sehe ich mir im Internet an? Welche Formate, Themen, Plattformen gibt es?

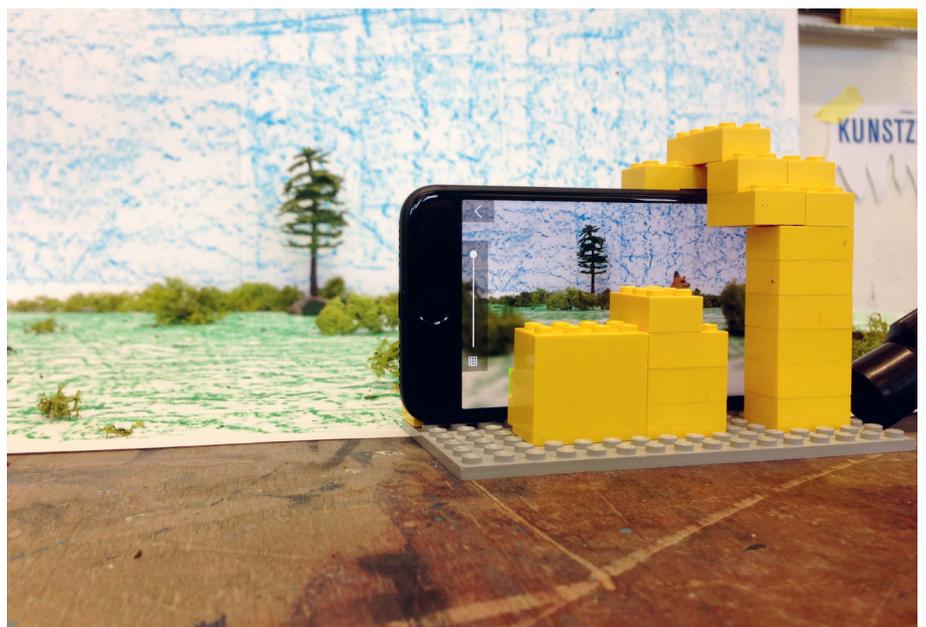


Kreative Mediengestaltung mit Stop-Motion-Filmen

Eine von vielen Möglichkeiten ist der Stop-Motion-Film. Stop-Motion-Filme bestehen aus vielen Einzelfotos, die wie ein Daumenkino schnell hintereinander abgespielt werden. Es gibt mittlerweile verschiedene kostenlose Apps (z.B. „Stop Motion Studio“ für iOS und Android), die auf das Smartphone geladen werden und mit denen sich schnell, einfach und intuitiv fertige Filme erstellen lassen. So lassen sich digitale Mediennutzung und kreativ-künstlerisches Handwerk kombinieren.

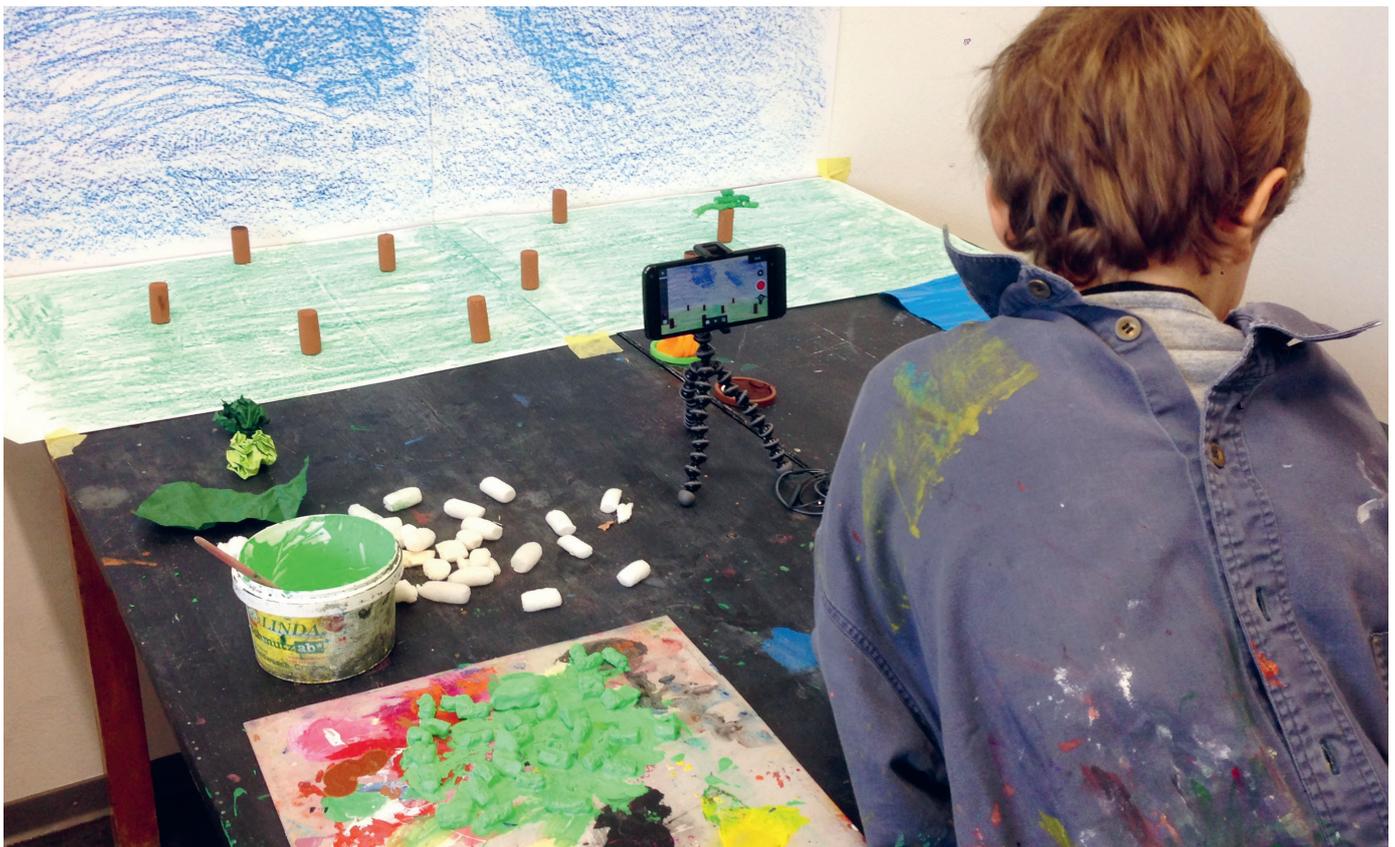
Mit der Stop-Motion-Technik und ein paar erfinderischen Ideen lässt sich nahezu alles darstellen. Deswegen eignet sich als Filmsujet praktisch jedes Thema, das kreativ reflektiert und als Bewegtbild „belebt“ werden soll. Das kann eine Kurzgeschichte sein, ein Musikvideo,

Selbstgebaute Stative



Bei dem Lego-Stativ zeigt die Handy-Kamera frontal auf das aufgebaute Set; die geklebte Smartphone-Halterung sorgt für den richtigen Winkel bei der Legetechnik.

Aufbau des Settings



Für ein gutes Setting braucht man Platz, Licht und ein paar kreative Ideen zur Umsetzung. Durch die Smartphone-Kamera wird überprüft, ob alles passt.

Die Filmidee

Ein Film erzählt eine Geschichte, die in einem Drehbuch geplant wird. Hier wird detailliert (schriftlich oder in Bildern) festgehalten, was während der einzelnen Szenen passiert, welche Figuren vorkommen, wie das Setting aussieht und welche Requisiten gebraucht werden. Dann geht es an die Umsetzung: Alle notwendigen Materialien werden vorbereitet. Für einen einfachen Film reichen schon zwei Lego-Figuren und eine Tischplatte. Weitere

Materialien können sein: Papier, Stifte, Farben, Kleber und Scheren, Knete, Zeitschriften, Naturmaterialien, verschiedene Figuren.

Der Dreh beginnt

Nun wird das Setting aufgebaut. Dazu braucht man einen Ort, wo das Setting ungestört auch mehrere Stunden stehen bleiben kann und keine Bewegung im Hintergrund stattfindet. Es sollte kein direktes Sonnenlicht oder Schatten darauf fallen,

denn dieser verschiebt sich mit der Zeit. Ständige Lichtwechsel führen zu einem Flackern – das sieht man später im Film.

Ein Stop-Motion-Film lebt davon, dass viele Fotos schnell hintereinander abgespielt werden. Wenn sich im Film eine Figur bewegen soll, schiebt man sie immer ein Stückchen weiter und macht in jeder neuen Position ein Foto. Das Smartphone bleibt dabei fest an einer Stelle, bis die Szene fertig ist und die Perspekti-

ve verändert werden soll. Man sollte versuchen, jede Szene in einem Rutsch zu drehen. Dasselbe Bild an einem anderen Tag noch einmal genau so nachzustellen, ist meist unmöglich.

Der Rahmen

Die fertigen Filme können mit Titel und Abspann versehen und mit Tönen oder Musik unterlegt werden. Sie liegen am Ende des Workshops in digitaler Form vor und können, je nach Anlass, gemeinsam angesehen, diskutiert, verschickt, in den sozialen Medien geteilt oder auf der Schulhomepage präsentiert werden. Auf der Videoplattform Youtube finden sich zahlreiche Beispiele für (schulische) Stop-Motion-Projekte.

Das Lehrpersonal sollte keine Angst haben, die Schüler*innen in ihrem eigenen Tempo und mit ihren eigenen Ideen arbeiten zu lassen. Kreative Arbeiten entstehen am besten in einem prozessorientierten Umfeld. In der Regel kommen alle Teilnehmer*innen zu einem überzeugenden – und manchmal überraschenden – Ergebnis.

Tipps für eine gute Vorbereitung

Für jeden geplanten Film müssen ein Smartphone und auch ein Stativ (das lässt sich auch aus Lego selbst bauen) vorhanden sein. Eine Halterung für das Smartphone ist notwendig, damit es während der Erstellung der Einzelfotos ruhig in derselben Position bleibt. Als Lehrperson sollte man die App, die genutzt wird, kennen und als Vorbereitung selbst schon einen kleinen Film damit gedreht haben. Je nach Alter der Teilnehmer*innen kann es vorkommen,



CHECKLISTE Stop-Motion-Workshop

Ziel

Mit kreativen und ästhetischen Mitteln das Medium Smartphone nutzen, um damit Statements, Forderungen und Vorschläge der Jugendlichen darzustellen

Zielgruppe

Schulklassen, Arbeitsgruppen, ab etwa 10 Jahren

Dauer

Mindestens vier Stunden bis mehrere Tage, je nach Größe des Projekts

Vorgehen

- ✓ Technische Gegebenheiten klären: Für jeden Film braucht man Smartphone und Stativ, außerdem die entsprechende App
- ✓ Filmthema finden. Praktisch jedes jugendrelevante Thema eignet sich, um es auf kreative Weise zu bearbeiten
- ✓ Drehbuch erstellen: bildlich oder schriftlich in einzelnen Schritten festhalten, was im Film zu sehen sein wird
- ✓ Materialien besorgen: Knete, Legofiguren, Farben, Darsteller ... bevor gefilmt wird, sollte alles bereitstehen
- ✓ Filmidee umsetzen
- ✓ Fertiggestellte Filme gemeinsam anschauen, diskutieren, publizieren ...

Tipp

Die Schüler*innen sollen selbstständig und eigenverantwortlich eine Filmidee entwickeln und umsetzen. Der Fokus des Projektes liegt vor allem auf dem Arbeitsprozess. Vertrauen Sie darauf, dass die Schüler*innen das Ziel „Fertiger Film“ auf ihre Art erreichen werden.

dass Kinder die (alten) Smartphones ihrer Eltern (mit)nutzen. Manche brauchen ein Passwort, um Apps downloaden zu können, außerdem muss überprüft werden, ob die Software die App abspielen kann. Wichtig ist auch, dass auf dem Smartphone genug Speicherplatz und Akkulaufzeit vorhanden ist. Ein Stop-Motion-Film hat etwa 10-15 Bilder pro Sekunde und ist während des Drehs permanent in Betrieb. Um die Filme danach gesammelt zu speichern, empfiehlt es sich, ein passendes Speichermedium und Übertragungskabel bereit zu haben.



Natascha Gaiser

Natascha Gaiser schreibt ihre Masterarbeit an der PH Karlsruhe im Studiengang Kulturvermittlung. Sie untersucht, wie sich analoge Kreativprozesse in die digitale Lebenswelt von Jugendlichen integrieren lassen.



Materialien zum Download

↓ MUSTER FÜR EINEN INFORMATIONSBRIEF AN DIE ELTERN VOR PROJEKTSTART

Je nach Art des Projektes oder Alter der Teilnehmenden ist es wichtig, die Eltern und die Teilnehmenden vor Beginn über das konkrete Vorgehen zu informieren.

↓ ABLAUFPLAN LEHRPERSON

Detaillierte Beschreibung eines 4-stündigen Stop-Motion-Workshops

↓ HOW TO MAKE A STOP MOTION VIDEO

Eine kurze Anleitung in Bildern, wie man einen Stop-Motion-Film macht.

↓ FILMBEISPIEL

Kurzer Stop-Motion-Beispielfilm mit einem Lego-Dino

PRAXISMATERIAL

How to... Make a stop-motion-video

Mein Drehbuch:

Titel: _____

Handlung: Was passiert?

Figuren: Wer sind die „Schauspieler*innen“?

Ort: Welchen Hintergrund oder Raum?

Requisiten: Welche Gegenstände?

Ablauf/„Storyboard“: Welche
Auf einem Blatt/der Rück

© Universität Trier | Zentrum für politisch

mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | How to ...Make a stop-motion-video

HOW TO... MAKE A STOP-MOTION-VIDEO

Eine kurze Anleitung, wie man einen Stop-Motion-Film macht.

1. Die Vorbereitung

Was brauchst du alles für deinen Film? Das steht in deinem Drehbuch. Fangе erst an zu filmen, wenn du alles zusammen hast: deine Figuren, einen passenden Hintergrund und die Requisiten für dein Setting. Sonst musst du während des Drehs immer wieder abbrechen, wenn noch etwas fehlt.

© Universität Trier | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Die vollständige Version
der Materialien unter
www.mateneen.eu

Mit Actionbounds die eigene Gemeinde entdecken und präsentieren

Julia Frisch

Mobiles, regionales außerschulisches Lernen mit den Vorteilen digitaler Mediennutzung verknüpfen: Die Plattform Actionbound ermöglicht die Gestaltung digital gestützter Lernparcours von Lernenden für Lernende.

Actionbound ist eine mehrfach ausgezeichnete Internetplattform, auf der angemeldete Nutzer*innen eigene ortsgebundene Rallyes auf der Basis von verschiedenen Aufgabenformaten erstellen können. Mithilfe mobiler Endgeräte wie Tablets und Smartphones können diese Rallyes am entsprechenden Ort einzeln oder in Gruppen gespielt werden. Die zu bearbeitenden Aufgaben werden für die Spieler*innen erst sichtbar, wenn sie den im Actionbound hinterlegten Ort tatsächlich erreicht haben. Dies wird über die GPS-Funktion des Smartphones oder Tablets, über das die Lernenden den Actionbound starten, sichergestellt. Die Besonderheit dieses speziellen Formats besteht somit darin, dass die Spielenden mit den Actionbounds reale Orte aufsuchen und erkunden, wobei außerschulisches und schülerorientiertes Lernen mit den Möglichkeiten digitaler Mediennutzung verbunden wird. Verschiedene Aufgabentypen wie das Finden von bestimmten Plätzen oder Gebäuden, das Lösen von Multiple-Choice-Fragen, Schätzaufgaben oder Sortieraufgaben, aber auch komplexere Elemente wie das Erstellen von Fotos, Videos oder Tonaufnahmen erweitern die klassische Schnitzeljagd auf Papier um die digitale

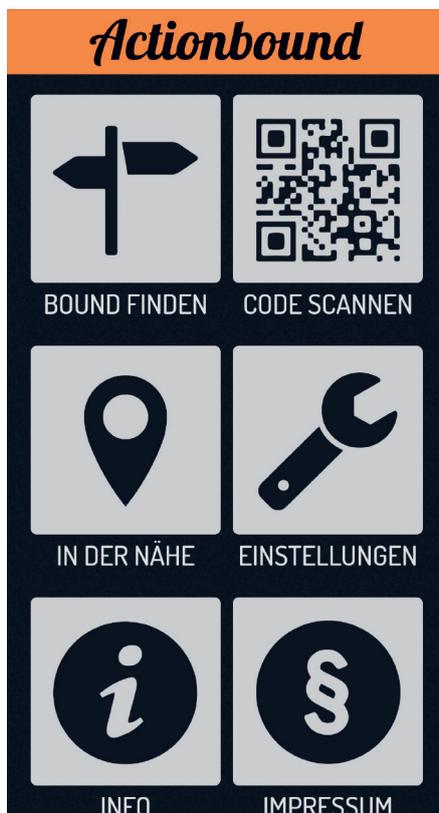


Foto: Julia Frisch

(links) Screenshot: Startseite der App, (rechts) Screenshot aus einem Actionbound

Dimension und integrieren die Möglichkeiten von Smartphone oder Tablet sinnvoll in reale Lernumgebungen.

Einfache technische Realisierbarkeit

Die Spielenden nutzen nach dem Prinzip des Bring Your Own Device ihre eigenen Smartphones/Tablets oder in der Schule vorhandene mobile Endgeräte. Die technischen Voraussetzungen zur Nutzung von Actionbounds sind:

- die Installation der kostenlosen Actionbound-App über den Apple Store oder den Google Play Store auf den zum Spielen genutzten Geräten.
- eine Internetverbindung zum Laden des zu spielenden Actionbounds sowie zum Absenden der Ergebnisse am Ende. Während des Spielens ist eine mobile Internetverbindung zwar hilfreich, weil sie z.B. Zwischenspeichern unterstützt, aber nicht zwingend notwendig.
- die eingeschaltete GPS-Funktion, damit zum einen die Kartenfunktion im Spiel zum Finden der vorgegebenen Spielorte funktioniert und zum anderen die erreichten Orte erkannt werden, sodass die dazugehörigen Aufgaben freigeschaltet werden.
- Für das Erstellen der Actionbounds wird ein PC mit Internetanschluss benötigt.

Gemeinsam demokratisch lernen und handeln im Peer-to-Peer-Ansatz

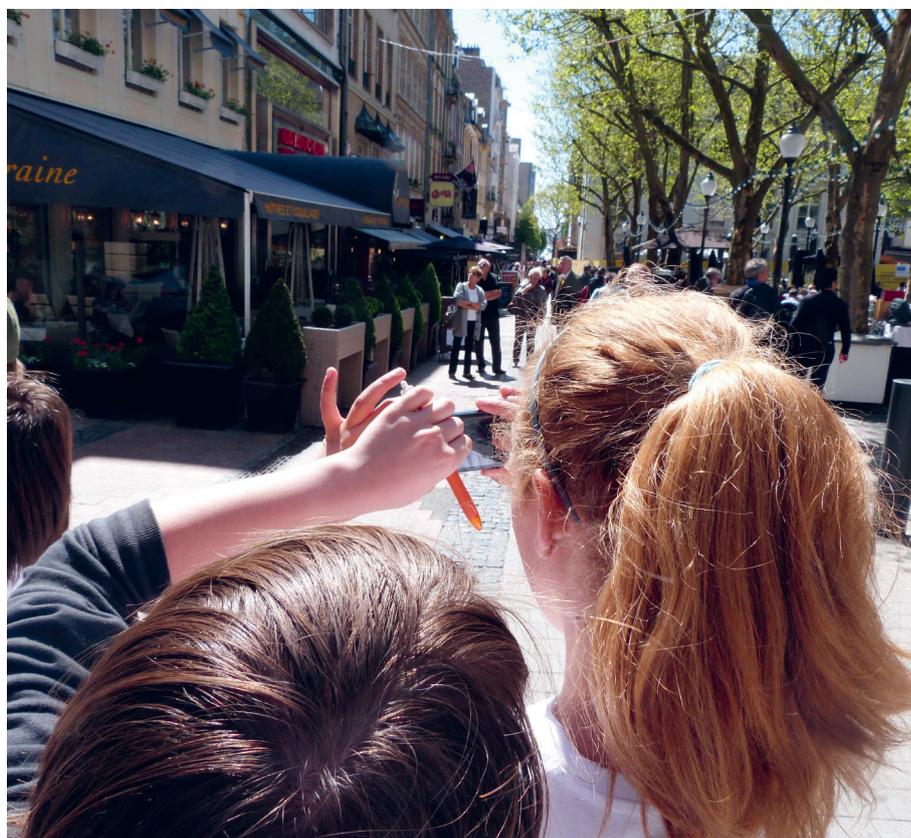
Während sich digital gestützte Rallyes in einem klassischeren Ansatz beispielsweise eignen, um Klassenfahrten, Exkursionen oder Erkundungen durch von Lehrkräften entsprechend vorbereitete Actionbounds für ihre Lerngruppe interaktiver und entdeckend zu gestalten, eignet sich diese Methode auch für einen innovativen Peer-to-Peer-Ansatz: Lerngruppen erstellen im Rahmen ihres Fachunterrichts oder als fächerübergreifendes Gemeinschaftsprojekt einen Actionbound zu ihrer Gemeinde, zum Beispiel unter einer Fragestellung zu Partizipationsmög-

lichkeiten für Jugendliche, zu Orten der Demokratie oder zu für sie besonders interessanten Alltagsorten. Sie erhalten damit die Möglichkeit, ihre Sicht auf die ihnen wichtigen Orte ihrer Gemeinde zu präsentieren, die sicherlich von der Perspektive der Reiseführer oder offiziellen Gemeindeporträts abweicht und partizipieren dadurch sowohl kulturell als auch politisch am lokalen Diskurs. Vielleicht lernen sie auf einem besonders interessanten Schulgelände und möchten dieses präsentieren, vielleicht möchten sie Begegnungsorte für Jugendliche in ihrer Gemeinde vorstellen oder sie haben Lust, einen Sprach-, Mathe-, Geschichts-, Kunst-, Musik-, Naturwissenschafts-, Berufsorientierungs- oder Geografie-Actionbound im Rahmen ihres Fachunterrichts zu erstellen. Anschließend spielen andere Lerngruppen diese erstellten Bounds und lernen dabei die dort präsentierten Orte kennen.

Dieser Peer-to-Peer-Ansatz kann darüber hinaus in komplexere Settings wie Begegnungs- und Schüleraustauschprojekte integriert werden, indem die Jugendlichen für ihre ortsfremden Gäste Actionbounds erstellen oder indem sie gemeinsam in gemischten Gruppen neue Orte entdecken und in Actionbounds verarbeiten.

Vielseitige Kompetenzförderung und Wissenserwerb

Aus didaktischer und methodischer Sicht liegen die Vorteile dieses schülerzentrierten Ansatzes auf der Hand: Die Lernenden müssen sich aktiv mit ihrer Umgebung auseinandersetzen, um zu entscheiden, was für Stationen und Aufgaben in ihren Bounds vorkommen sollen. Auch müssen sie geeignetes Material wie Fotos, kleine Texte oder Tonaufnahmen zur Illustration des Bounds und zur Erläuterung der Aufgaben selbst erstellen und sich dafür in die Perspektive der späteren Spieler*innen



Mit dem Smartphone entdecken Schüler*innen die eigene Gemeinde

versetzen. Die Reflexion über die Möglichkeiten, die Smartphone oder Tablet zum Lösen von Aufgaben bieten sowie das Erstellen der verschiedenen Materialien fördert zudem aktiv die digitale Medienkompetenz und schult im Umgang mit den eigenen, oftmals im Alltag nur oberflächlich genutzten, Geräten. Außerdem erkunden die Lernenden selbstständig ihre Gemeinde oder die im Spiel verwendeten Lernorte, wodurch lokale Ortskenntnisse und Orientierungsfähigkeit ebenso gefördert werden wie eine forschende Herangehensweise an das im Actionbound vorgestellte Thema.

Die thematischen Möglichkeiten zur Integration eines digital gestützten Geländespiels sind sehr umfangreich und können den inhaltlichen Anforderungen modernen Fachunterrichts standhalten. Für die Lernenden ergeben sich aus der Kombination aus schulischen, außerschulischen und multimedialen Elementen vielfältige Möglichkeiten zum aktiven, entdeckenden und multiperspektivischen Lernen.



Dr. Julia Frisch

Julia Frisch lehrt und forscht in der Didaktik der Gesellschaftswissenschaften und Deutsch als Zweit- und Fremdsprache der Universität Trier zum transnationalen, interkulturellen und digitalen Lernen.



CHECKLISTE Entdeckendes Lernen mit Actionbound

Ziel

Außerschulisches und entdeckendes Lernen fördern, eigenständiges medienkompetentes Arbeiten schulen

Zielgruppe

Jede Art von Lerngruppe der Grund- und Sekundarschule ab einem für eigenständige Rallyes geeigneten Alter und Entwicklungsstand

Dauer

Die Spieldauer eines Actionbounds hängt von dessen Inhalten ab, in der Regel zwischen 45 und 60 Minuten. Für die Erstellung von Bounds sollten mehrere Schulstunden oder ein Projekttag eingeplant werden.

Vorgehen

- ✓ Die Schüler*innen mit der App (Google Play Store/Apple Store) und der Plattform (<https://de.actionbound.com/>) vertraut machen
- ✓ Gemeinsam Problem- und Fragestellungen als Leitthemen der Actionbounds erarbeiten
- ✓ Die Schüler*innen die Lernorte erkunden lassen, um Material und Inspiration für die Aufgabenstellungen zu sammeln
- ✓ Die Schüler*innen erstellen Actionbounds am PC und testen sie mit der App vor Ort
- ✓ Die Lehrkräfte gehen die Actionbounds am PC durch und garantieren somit Lösbarkeit und realistischen Umfang
- ✓ Die erstellten Actionbounds werden von den nicht an der Erstellung beteiligten Schüler*innen gespielt
- ✓ Auswertung mit allen Beteiligten

Tipp

Die einzelnen Actionbounds können so gestaltet werden, dass durch das korrekte Lösen von Aufgaben Punkte erspielt werden. Daher lassen sich auch kleine Wettbewerbe zwischen Schulklassen oder Lerngruppen realisieren.

KonterBUNT – Argumentieren lernen gegen menschenverachtende Parolen

Mikis Rieb, Daniela Kallinich

Digitale Medien können dabei helfen, Unterrichtsinhalte auf motivierende und anschauliche Weise zu thematisieren und demokratische Handlungskompetenzen von Schüler*innen zu trainieren. Die App „KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie“ unterstützt Jugendliche bei der Auseinandersetzung mit menschenverachtenden Parolen.

Vorurteile und menschenfeindliche Einstellungen sind weitverbreitet – das zeigen für Deutschland beispielsweise die sogenannten Mitte-Studien und Untersuchungen zu Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF).¹ Sie äußern sich unter anderem in sogenannten Stammtischparolen, also drastischen Behauptungen, die kein Wenn und Aber zulassen, die polarisieren zwischen „wir sind gut“ und „die Anderen sind schlecht“ und die sich mit harten Urteilen gegen Menschen anderer Herkunft, Hautfarbe, Lebensart, Religion oder sozialer Situation richten.²

Stammtischparolen widersprechen

Stammtischparolen begegnen uns nicht nur, wie der Begriff zunächst nahelegt, in der Eckkneipe, sondern auch im Alltag, in der Familie, im Freundeskreis, im Sportverein, am Arbeitsplatz, in der Kirchengemeinde oder auf dem Schulhof und im Klassenzimmer. Schreitet in diesen Situationen niemand ein, signalisiert dies

allen Anwesenden, dass solche Aussagen „schon irgendwie okay“ oder sogar normal seien. Daraus resultierende Normalisierungsprozesse sind jedoch überaus gefährlich für das demokratische Zusammenleben, da alles, was als normal gilt, ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr problematisiert werden kann, also keiner kritischen und Grenzen setzenden Argumentation mehr zugänglich ist.³ Sobald Parolen geäußert werden, ist daher der direkte Widerspruch besonders wichtig.

Argumentationshilfe KonterBUNT

Um Menschen darin zu bestärken, im richtigen Moment zu widersprechen, sind „Argumentationstrainings gegen Stammtischparolen“ ein bewährtes Mittel der politischen Bildung. Sie vermitteln Wissen über Vorurteile, Gegenargumente sowie Tipps und Tricks zur Argumentation. Die Methode des Argumentationstrainings aufgreifend, bietet die deutschsprachige App „KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie“ eine digitale Gelegenheit zur ersten Auseinandersetzung mit möglichen Reaktionen auf Vorurteile in Parolenform. Zwar kann die App kein umfassendes Argumentationstraining ersetzen; mit dem integrierten Parolenverzeichnis, dem Strategieguiden und dem Minispiel stellt sie jedoch eine jugendgerechte Variante dar, sich spielerisch mit verschiedenen Themen zu befassen.

Die App KonterBUNT im Unterricht

Dank des intuitiven Aufbaus ist KonterBUNT so angelegt, dass sich Nutzer*innen auch ohne Anleitung zurechtfinden und die verschiedenen Bereiche erkunden können. Die Aufbereitung als App adressiert direkt Jugendliche, für die der Umgang mit dem Smartphone alltäglich ist. Neben der individuellen Nutzung bietet KonterBUNT die Möglichkeit,



weza UG!

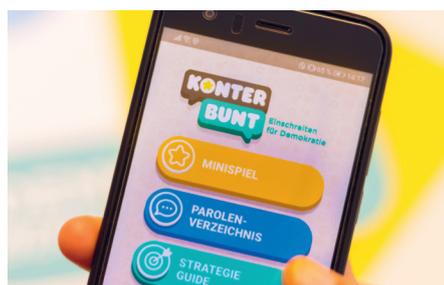


Foto: Rieb/Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

unterschiedliche Fragen des demokratischen Miteinanders sowie Grenzen des Sagbaren im Schulunterricht zu thematisieren. Da sich die App grundsätzlich an Menschen richtet, die bereits das Bedürfnis verspüren, bei Stammtischparolen einzuschreiten, sollte zunächst gemeinsam darüber diskutiert werden, was Stammtischparolen überhaupt sind und weshalb es wichtig ist, solchen Vorurteilen zu widersprechen. Möglicherweise lässt sich hier an konkrete Erfahrungen der Schüler*innen anknüpfen. Hintergrundinformationen zu diesen Themen finden sich in den Texten von Prof. Klaus-Peter Hufer und Wilhelm Heitmeyer auf der Website zur App: konterbunt.de.

Hinweis: In der App werden Vorurteile wiedergegeben. Folglich sollte berücksichtigt werden, dass einige Parolen sich direkt gegen anwesende Schüler*innen richten könnten. Diese Situation bedarf eines sensiblen Umgangs.

Um mit der App zu arbeiten, können die Schüler*innen die kostenlose App auf ihr eigenes Smartphone laden. Alternativ lässt sich die App auch über die Website konterbunt.de/try-online im Browser nutzen. In einer individuellen Erkundungsphase können die Schüler*innen zunächst den Strategieguiden lesen (ca. 15 Min.), das Parolenverzeichnis durchstöbern (10 Min.) und anschließend im Minispiel das Tutorial durchspielen (ca. 20 Min.). Weisen Sie darauf hin, dass die Tutorial-Texte aufmerksam gelesen werden sollten – sie erläutern das Spielprinzip und enthalten wichtige Hinweise zum Umgang mit Stammtischparolen.

App-Inhalte diskutieren

Sicherlich kann eine App nicht die komplexe Realität realer Gesprächssituationen widerspiegeln. Dennoch lassen sich einige Inhalte und Spieltechniken vertiefen und



CHECKLISTE KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie

Ziel

Schüler*innen darin bestärken, gegen Vorurteile und Stammtischparolen einzuschreiten und Position für ein demokratisches Miteinander zu beziehen.

Zielgruppe

Schüler*innen ab der neunten Klasse (ab 15 Jahren).

Dauer

2–3 Zeitstunden.

Vorgehen

- ✓ Technische Voraussetzungen an der Schule klären (z.B. Bring Your Own Device, Schulgeräte, Laptopnutzung).
- ✓ Intensive Auseinandersetzung mit der App KonterBUNT zur Vorbereitung (Inhalte, Spielprinzip).
- ✓ Hintergrundtexte der begleitenden Website www.konterbunt.de sichten und bei Bedarf für die Schüler*innen ausdrucken.
- ✓ Reflektieren, ob potenziell selbst betroffene Schüler*innen anwesend sind, und einen sensiblen Umgang mit dieser Situation planen.
- ✓ Diskussionsthemen strukturieren – Konkrete Fragen für die Diskussionen vor und nach der Beschäftigung mit der App vorbereiten.
- ✓ Einen „Ausstieg“ überlegen. Die Schüler*innen sollten die Parolen nicht mit in die Pause nehmen.

Tipp

Den Schüler*innen sollte genügend Zeit gelassen werden, die App selbstständig zu erkunden.

Literatur

Hufer, Klaus-Peter: Argumente am Stammtisch: Erfolgreich gegen Parolen, Palaver und Populismus. 7. Auflage. Wochenschau Verlag 2016

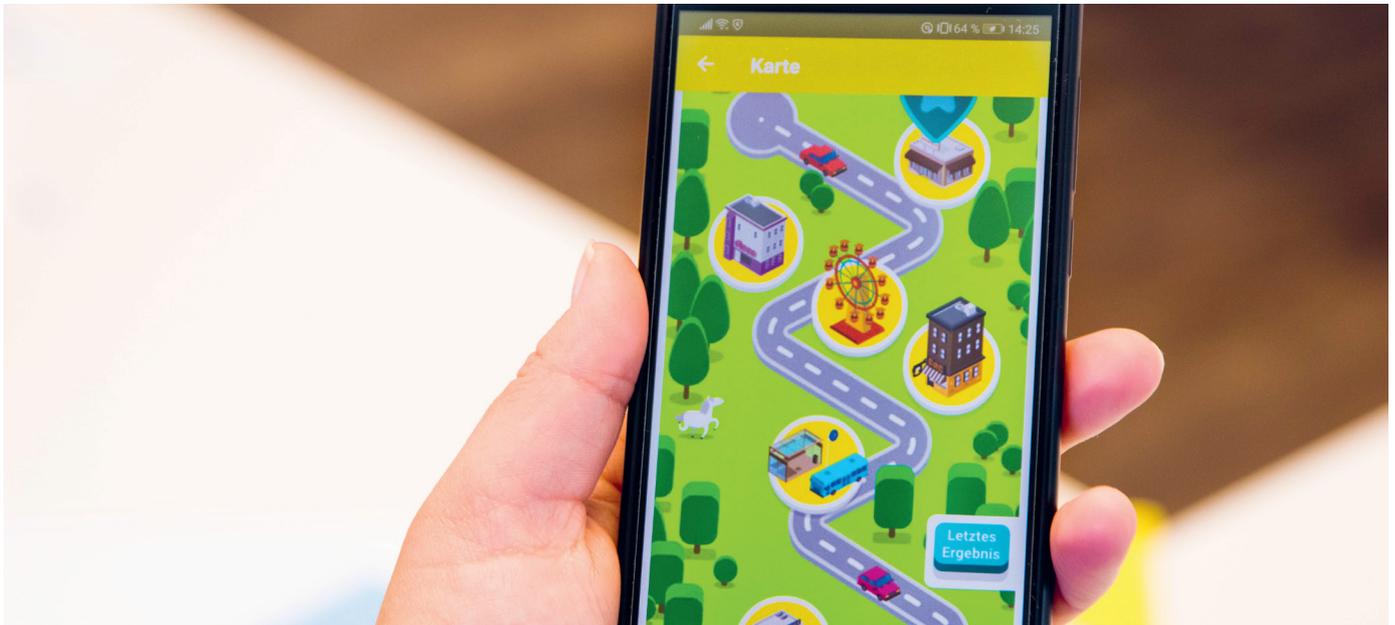


Foto: Riab/Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

mit Blick auf das „echte“ Einschreiten gegen Stammtischparolen gezielt herausgreifen. Zentraler Bezugspunkt für das Intervenieren bei Stammtischparolen ist der Strategieguideline. Daher empfiehlt es sich, die dort genannten Tipps und Tricks mit den Schüler*innen ausführlich zu besprechen. Das Parolenverzeichnis kann zum Anlass genommen werden, um über das Syndrom der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit im Allgemeinen sowie über einzelne Vorurteilkategorien wie Rassismus, Sexismus, Behindertenfeindlichkeit etc. im Besonderen zu diskutieren. Hierzu befinden sich ebenfalls weiterführende Texte auf der Website. Anschließend können die Schüler*innen schildern, auf welche Menschen sie im Spiel gestoßen sind. In diesem Zusammenhang lassen sich auch vermeintliche Widersprüche thematisieren – z.B. Frauen, die sich sexistisch äußern. Zudem können die Schüler*innen über eventuelle eigene Erfahrungen mit Stammtischparolen berichten. Eine weitere interessante Frage in diesem Kontext lautet, ob sie

möglicherweise Antwortmöglichkeiten in der App-Auswahl vermisst haben. Zu guter Letzt lassen sich mithilfe der Spiel-Anzeige, die über die Stimmungslage des Gegenübers informiert, auch Emotionen thematisieren, die bei Stammtischparolen oft eine große Rolle spielen.

- 1 Exemplarisch: Decker, Oliver/ Brähler, Elmar (HG.): Flucht ins Autoritäre. Rechtsextreme Dynamiken in der Mitte der Gesellschaft. Psychosozial-Verlag, Gießen 2018 und Zick, Andreas/Küpper Beate/Berghan Wilhelm (eds.): Verlorene Mitte - Feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2018/19. Verlag J.H.W. Dietz 2019.
- 2 Vgl. Hufer, Klaus-Peter: Stammtischparolen. Unter: <https://konterbunt.de/stammtischparolen/> (abgerufen am 10.01.2020).
- 3 Heitmeyer, Wilhelm: Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. Unter: <https://konterbunt.de/gruppenbezogene-menschenfeindlichkeit/> (abgerufen am 10.01.2020).

**Mikis Rieb**

Mikis Rieb ist Politikwissenschaftler und Mitarbeiter der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung. Er ist zuständig für das Themenfeld Demokratie stärken und Rechts-extremismus.

Foto: © lukz.com

**Dr. Daniela Kallinich**

Dr. Daniela Kallinich ist Sozialwissenschaftlerin und Mitarbeiterin der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung. Sie ist mit der Projektentwicklung und Angeboten mit digitalen Schwerpunkten betraut.

Foto: Riab/Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Digitalisierung als Thema im Unterricht - ein Einstieg

Steve Hoegener, Daniel Weyler

Der Beitrag stellt eine Möglichkeit vor, wie man mit einem Impuls, ohne größere Vorbereitungen und ohne Vorwissen, einen ersten Überblick über die Erfahrungen und den Umgang der Schüler*innen mit digitalen Medien gewinnen kann. Die Übung lockert die Unterrichts Atmosphäre auf und lässt erkennen, inwiefern die Klasse ihren Umgang mit digitalen Medien bereits reflektiert.



Foto: Daniel Weyler

Bei dieser Aussage sind sich die meisten Schüler*innen einig. Interessant ist es umso mehr, die abweichende Position zu besprechen.

Ziel der Übung ist, dass die Schüler*innen aus dem passiven Sitzen und Rezipieren des Lernstoffs herausgerissen werden und aktiv Stellung beziehen, sowohl im übertragenen als auch im wörtlichen Sinne. Dazu werden im Vorfeld die Bänke und Stühle umgestellt, damit die Klasse sich möglichst frei bewegen kann. In den Ecken des Klassenzimmers werden jeweils Plakate mit der Aufschrift „Ja, absolut“, „Eher ja“, „Eher nicht“, „Nein, auf keinen Fall“ angebracht.

Den eigenen Umgang reflektieren und Standpunkte vergleichen

Anschließend werden die Schüler*innen mit Impuls-Aussagen zu ihrem persönlichen Umgang mit digitalen Medien konfrontiert (z.B. „Ein Tag ohne Handy ist eine wunderbare Erholung.“). Die Lehrkraft zeigt jeweils eine Aussage über Beamer an und die Schüler*innen müssen in die Ecke gehen, die ihrem Standpunkt zu dieser Aussage entspricht. So ergibt sich ein Stimmungsbild der Klasse, da

niemand sich hinter anderen Wortmeldungen verstecken kann.

Die Lehrkraft sollte nach jedem Slide die Gelegenheit nutzen, sich die verschiedenen Standpunkte einzelner Schüler*innen erläutern zu lassen und in eine erste Diskussion mit der Klasse zu kommen. Dabei sollte man darauf achten, auch die Schüler*innen anzusprechen und sich artikulieren zu lassen, die sich nicht unbedingt freiwillig zu Wort melden.

Die Arte-Reihe „Dopamin“

Die Arte-Reihe „Dopamin“ erklärt in kurzen Filmen fundiert und ansprechend die Wirkung und die Hintergründe der gängigen sozialen Medien. Sie können in der Sekundarstufe gut eingesetzt werden.
Link: <https://frama.link/pFuVcfR2>

Ausgangspunkt für weitere Unterrichtseinheiten

Themen, die zu zahlreichen Wortmeldungen führen, können stichwortartig an der Tafel festgehalten werden und im weiteren Verlauf einer Unterrichtssequenz zu digitalen Medien vertieft werden. So kann die Lehrkraft sicherstellen, dass auch Themen behandelt werden, die die Klasse interessieren und zu denen die Schüler*innen Fragen haben, da sie Teil ihrer Lebenswelt sind. Auch die Erfahrung des gemeinsamen Gesprächs, die Reaktion auf Stellungnahmen anderer Schüler*innen, sogar der ganz einfache Kennenlernerfolg ist gewinnbringend für den Unterricht, da die Klasse sich eher miteinander und mit dem Thema verbunden fühlt.

Als Nachbearbeitung zu diesem Impuls kann man mit der Klasse diskutieren, wie diese Aktivität verlaufen wäre, falls man sie als Fragebogen über eine digitale Plattform hätte laufen lassen. Die Fragen wären



CHECKLISTE

Schlägt dein Herz digital?

Ziel

Anregung zum Nachdenken über den Mediengebrauch bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen.

Zielgruppe

Klassen der Grundschule und der Sekundarschule.

Dauer

30 bis 50 Minuten, je nach Bedarf und Ergiebigkeit der Wortmeldungen.

Vorgehen

- ✓ Powerpoint mit den Impuls-Aussagen downloaden.
- ✓ 4 Plakate herunterladen und ausdrucken.
- ✓ Plakate in den vier Ecken des Raumes aufhängen.
- ✓ Schüler*innen auf die Regeln und den Ablauf vorbereiten.
- ✓ Eventuell Bänke und Stühle umstellen, um Bewegungsfreiheit herzustellen.
- ✓ Fragen über Beamer anzeigen und Stellungnahmen verschiedener Schüler einholen.
- ✓ Festhalten, welche Themen man in den folgenden Stunden behandeln will.
- ✓ Die Übung an sich mit der Klasse reflektieren.

Tipp

Die Übung kann am Ende einer Unterrichtssequenz wiederholt werden, um herauszufinden, inwiefern eine Reflexion über den Mediengebrauch stattgefunden hat und ob diese das Verhalten online verändert.



Foto: Daniel Weyler

in dem Fall individuell auf einem Bildschirm beantwortet worden. Der Aspekt der Bewegung wäre ganz weggefallen und sicherlich wäre auch der soziale Aspekt des Austauschs untereinander ganz anders verlaufen, schon allein deswegen, weil die Lernenden sich in der Anonymität hinter dem Bildschirm hätten verstecken können. Man sollte mit der Klasse besprechen, welche Form des sozialen Austauschs sie bevorzugen und als gewinnbringender für sich selbst einstufen. Die Powerpoint-Präsentation mit den Impuls-Aussagen sollte man als Anregung verstehen. Sie kann gerne gekürzt oder an die Klasse angepasst werden.



Steve Hoegener

Steve Hoegener studierte Germanistik und Geschichte an der Universität Trier. Aktuell ist er Deutschlehrer am Lycée Nic Biever in Dudelange und Mitarbeiter beim Zentrum für politisch Bildung in Luxemburg.



Daniel Weyler

Daniel Weyler studierte Lettres classiques (Altklassik) an der Sorbonne, Paris IV. Aktuell ist er Latein- und Französischlehrer am Lycée Aline Mayrisch in Luxemburg sowie Mitarbeiter beim Zentrum für politisch Bildung.

Hinweise zu den Materialien

⬇️ PLAKATE

Die Plakate mit den verschiedenen Aufschriften „Ja, absolut“, „Eher ja“, „Eher nicht“, „Nein, auf keinen Fall“ können ausgedruckt und plastifiziert werden.

⬇️ POWERPOINT-PRÄSENTATION „SCHLÄGT DEIN HERZ DIGITAL?“

Die Präsentation enthält Fragen zu verschiedenen Themen (Handynutzung, soziale Medien, Internet ...). Sie kann, je nach Bedarf, erweitert oder gekürzt werden. Es bietet sich an, die Schüler*innen sich zuerst zu mehreren Aussagen eines Themenbereichs positionieren zu lassen und dann die verschiedenen Gesichtspunkte zu erläutern.

⬇️ AUSSAGEN UND ERLÄUTERUNGEN

Hier sind die verschiedenen Aussagen den jeweiligen Themenbereichen zugeordnet aufgelistet. Thesen, die Aspekte der Veränderung der Gesellschaft durch die Digitalisierung, wie z.B. die Algorithmisierung, anreißen, stehen auch zur Verfügung. Kurze Erläuterungen skizzieren die Bandbreite der Diskussionsmöglichkeiten.

HIER EINE AUSWAHL:

- Das Handy hilft mir im Alltag.
- Ich schaue morgens beim Aufstehen als Erstes aufs Handy.
- Ein Tag ohne Handy ist eine wunderbare Erholung.
- Soziale Medien helfen mir, neue Leute kennenzulernen.
- Über soziale Medien wird viel gemobbt.
- Auf sozialen Medien schütze ich meine Privatsphäre.
- Mir ist egal, was über mich im Internet steht, ich habe nichts zu verbergen.
- Dass meine Eltern jederzeit sehen können, wo ich bin, ist gut.
- Ich lese lieber Papierbücher als E-Books.
- Ich shoppe gerne online.
- ...

PRAXISMATERIAL

Digitalisierung als Thema im Unterricht - Ein Einstieg

mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | Digitalisierung als Thema im Unterricht - Ein Einstieg



mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | Digitalisierung als Thema im Unterricht - Ein Einstieg

DIGITALISIERUNG ALS THEMA IM UNTERRICHT - EIN EINSTIEG

Aussagen und Erläuterungen

JA, AUF

Themenbereich	Aussagen	Erläuterungen
Umgang mit dem Handy/Smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Das Handy hilft mir im Alltag. • Ich habe immer und überall Internetempfang mit meinem Handy. • Ich schaue morgens beim Aufstehen als Erstes auf mein Handy. • Ein Tag ohne Handy ist eine wunderbare Erholung. • Handy vergessen? Panik! • Ich lasse mich vom Handy ablenken. • Alle Grundschüler*innen sollten ein Handy besitzen. • Handys sollten in der Schule verboten sein. • Ich finde es schade, dass alle immer auf ihr Smartphone starren. 	<p>Smartphones sind spätestens ab der siebten Klasse Teil des Lebens der Jugendlichen. Die Aussagen zielen darauf ab, die Allgegenwärtigkeit, eventuelle Herausforderungen wie Ablenkung oder ständiges Erreichbarsein oder auch die Veränderung des Verhaltens (im Bus, im Restaurant usw.) und den Einfluss auf das soziale Miteinander zu besprechen.</p>
Digitale Tools in der Schule	<ul style="list-style-type: none"> • In der Schule soll mehr mit Tablets und Apps gearbeitet werden. • Ich benutze das Internet regelmäßig für meine Hausaufgaben. • Mit Internet-Tutorials kann ich besser lernen als in der Klasse. • In der Zukunft werden Schüler*innen zuhause online lernen, nicht mehr in der Schule. • Ich lese lieber gedruckte Bücher als E-Books. 	<p>Vorteile (erleichterte Recherchearbeit, ansprechende Präsentationsmöglichkeiten, leichtere Rucksäcke ...) und Nachteile (Ablenkungsgefahr, technische Pannen, Reizüberflutung...) digitaler Tools können hier thematisiert werden. Worin liegt der Mehrwert, physisch an demselben Ort zu sein wie die Klassenkamerad*innen und die Lehrperson? (Realer Kontakt, Gefühl von Zusammengehörigkeit, das online nur bedingt erreicht werden kann ...)</p>

© Universität Trier | Zentrum für politisch

© Universität Trier | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



„Ich habe nichts zu verstecken ... oder doch?!“ – Ein Praxisleitfaden zur Diskussion in der Klasse

Romain Schroeder

Durch das Zusammenspiel von Big Data und künstlicher Intelligenz eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten, auch im Bereich der öffentlichen Sicherheit. Immer mehr Städte weltweit machen davon Gebrauch und setzen auf Kameras mit computergesteuerter Gesichtserkennung. Nicht jeder ist damit einverstanden. Wie kann man die aktuelle gesellschaftliche Debatte um öffentliche Sicherheit und Privatsphäre mit Jugendlichen besprechen?

Das vorliegende mateneen-Heft beschäftigt sich mit dem Potenzial und den Risiken der digitalen Welt. Dieser Praxisleitfaden möchte exemplarisch am Thema der Gesichtserkennung aufzeigen, welche gesellschaftlichen Fragen sich ergeben, wenn Big Data und künstliche Intelligenz aufeinandertreffen. Junge Menschen sollen sich dieses neuen Umfeldes bewusst werden und eine informierte Wahl treffen, wie sie mit dieser zwar alten, aber in neuem Gewand daherkommenden, gesellschaftlichen Fragestellung um Sicherheit und Privatsphäre umgehen.

Grundrechte in einer Demokratie

Sicherheit und das Recht auf Privatsphäre sind beides Grundrechte in einer Demokratie. Die Charta der Grundrechte der Europäischen Union versichert, dass jeder Mensch das Recht auf geistige und körperliche Unversehrtheit (Art. 3) sowie das Recht auf Freiheit und Sicherheit (Art. 6) hat. Zusätzlich garantiert sie sowohl jeder Person das Recht auf Achtung ihres Privat- und Familienlebens (Art. 7) als auch das Recht auf Schutz der sie betreffenden personenbezogenen Daten (Art. 8).

In der Tat verliert jedes demokratische politische System, das die Sicherheit seiner Bürger*innen nicht garantieren kann, seine Legitimität. Andererseits funktioniert Demokratie aber auch nur, wenn Bürger*innen Privatsphäre haben, in der sie ihre eigene Persönlichkeit entfalten können, frei denken und sich ohne Druck von außen eine eigene Meinung bilden können. Dies ist die Voraussetzung dafür, dass sie demokratische Grundrechte wie Gedanken- oder Glaubensfreiheit, das Recht auf freie Meinungsäußerung oder Versammlungsfreiheit überhaupt nutzen können.

Demokratie funktioniert demnach weder ohne Sicherheit noch ohne das Recht auf Privatsphäre! Die Sorge um die öffentliche Sicherheit kann allerdings schnell zulasten der persönlichen Privatsphäre gehen ... oder umgekehrt, die Wahrung der persönlichen Privatsphäre sich negativ auf die öffentliche Sicherheit auswirken.

Big Data und Künstliche Intelligenz am Beispiel der Gesichtserkennung

Der technologische Fortschritt der letzten

„ALLES UNTER KONTROLLE?!“ – ANGEBOT

Unter dem Titel „Alles unter Kontrolle?!“ bieten BEE SECURE und das Zentrum für politische Bildung Workshops an, um Jugendliche mit gesellschaftlichen Fragen rund um die digitale Welt vertraut zu machen. In praktisch ausgerichteten Workshops werden die Chancen, aber auch die Risiken, welche die neuen Technologien bieten, diskutiert.

www.zpb.lu

Jahre hat die Debatte verschärft. Milliardenfach werden persönliche Bilder oder Videos hochgeladen. Überwachungskameras, nicht nur an öffentlichen Plätzen, werden mit Technologie zur Gesichtserkennung ausgestattet. Mit Hilfe von künstlicher Intelligenz können gefilmte Personen in Echtzeit identifiziert und Verknüpfungen



Gesichtserkennungs-Matrix

zu weiteren Online-Informationen hergestellt werden. Für Sicherheitsbehörden bieten sich neue, sehr effiziente Wege, um Verbrechen aufzudecken. Expert*innen, die sich mit Privatsphäre beschäftigen, sehen diese Entwicklung mit großer Sorge.

Diskussion in der Klasse

Ein handlungsorientierter Zugang zu den Themen Big Data und künstliche Intelligenz ist zurzeit noch recht schwierig, da Bildungseinrichtungen in aller Regel nicht über die nötigen Ressourcen verfügen, um dieses Zusammenspiel zu simulieren. Auch müssen sich Lehrer*innen/ Erzieher*innen oft noch die nötigen

Kompetenzen zum Thema aneignen. Der vorliegende Praxisleitfaden ist daher ein Versuch, sich dem Thema auf spielerische Art und Weise zu nähern.

Durch alltagsbezogene Fragen werden die Schüler*innen dazu angeregt, sich mit dem Spannungsfeld zwischen Sicherheit und Privatsphäre auseinanderzusetzen. Sie wägen die einzelnen Argumente ab, besprechen unterschiedliche Standpunkte und bilden sich ihre eigene Meinung. Abschließend diskutieren sie, wie sie selbst darauf Einfluss nehmen können, wie und ob neue Technologie zur Gesichtserkennung eingesetzt werden soll.



Romain Schroeder

Romain Schroeder hat Geschichte und Französisch studiert, anschließend u.a. als Lehrer gearbeitet und ist aktuell Koordinator im Zentrum für politisch Bildung.



CHECKLISTE

„Ich habe nichts zu verstecken ... oder doch?!“

Ziel

Nachdenken und Diskussion zur Titel-Aussage

Zielgruppe
Eine Schulklasse

Dauer
50 Minuten

Vorgehen

- ✓ Austeilen der grünen und roten Karten
- ✓ Mitteilung an die Schüler*innen, dass ihnen 11 Fragen gestellt werden, auf die sie jeweils mit „Ja“ (grüne Karte) oder „Nein“ (rote Karte) antworten müssen, und dass die Standpunkte anschließend diskutiert werden sollen. Weitere vorbereitende Erklärungen sind nicht notwendig
- ✓ Stellen der Fragen, Sammeln der Standpunkte der Schüler*innen und Notieren der Abstimmungsergebnisse zu den 11 Fragen
- ✓ Diskussion der Standpunkte sowie der weiterführenden Fragen

Tipp

Lehrpersonen sollten Schüler*innen selbstständig und eigenverantwortlich nachdenken lassen und die Diskussion zwischen den Schüler*innen aktiv fördern.



Die vollständige Version
der Materialien unter
www.mateneen.eu

Hinweise zu den Materialien

⚡ ROTE UND GRÜNE KARTEN

⚡ ÜBUNGSVERLAUF FÜR LEHRPERSONEN

⚡ „JA“ ODER „NEIN“? WAS MEINST DU?

Die Tabelle enthält sowohl die zu stellenden Fragen als auch die Möglichkeit, die Abstimmungsergebnisse zu notieren. Ferner findet man einen kurzen Überblick über Pro- und Kontra-Argumente zur Unterfütterung der Diskussion in der Klasse sowie Hinweise, wie Schüler*innen Einfluss nehmen können.

PRAXISMATERIAL

Übungsverlauf für Lehrpersonen



ÜBUNGSVERLAUF FÜR LEHRPERSONEN

mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | Übungsverlauf für Lehrpersonen

1. Jede*r Schüler*in erhält eine **grüne** und eine **rote Karte**.

2. Die Lehrperson stellt mehrere **Fragen**, auf die die Schüler*innen mit dem Zeigen einer der beiden Karten antworten sollen: Grün bedeutet „Ja“, Rot bedeutet „Nein“. Das Aufzeigen der Karten macht jedem den Standpunkt jedes/jeder Schüler*in sichtbar und ist zugleich Abstimmungsergebnis der Klasse.

3. Die Lehrperson notiert das **Abstimmungsergebnis** zu jeder Frage in der beigefügten Tabelle (ebenfalls als Download verfügbar). Die ausgefüllte Tabelle wird, wenn möglich, den Schüler*innen am Ende der Fragerunde per Beamer gezeigt.

4. Nach jeder Frage **sammelt** die Lehrperson **Pro- und Kontra-Argumente**, animiert die Schüler*innen zur Diskussion und notiert die Argumente an der Tafel (siehe auch die Argumentationsvorschläge im Dokument „Ja“ oder „Nein“). Diese Argumente werden im Anschluss an jede Frage ergänzt und ergeben am Ende einen Überblick über die Pro- und Kontra-Argumente.

5. Nachdem die Fragen gestellt wurden, sehen die Schüler*innen sich die **Liste mit den Pro- und Kontra-Argumenten** an. Nun werden folgende Fragen besprochen:

- Wieso sind Sicherheit und Privatsphäre euch persönlich wichtig?
- Seid ihr mit den Pro-Argumenten einverstanden? Was fehlt?
- Seid ihr mit den Kontra-Argumenten einverstanden? Was fehlt?

6. Anschließend zeigt die Lehrperson die **Tabelle mit den Abstimmungsergebnissen** und stellt fest, dass es unterschiedliche Standpunkte gibt. Nun können folgende Fragen diskutiert werden:

- Wie gehen wir mit diesen unterschiedlichen Standpunkten um?
- Lassen sich Sicherheit und Privatsphäre in Einklang bringen?
- Wie könnte ein Kompromiss aussehen?

7. Abschließend fragt die Lehrperson, wie jeder Einzelne **Einfluss** darauf nehmen kann, ob und wie Gesichtserkennung genutzt wird.

© Universität Trier | Zentrum für politisches Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Die vollständige Version
der Materialien unter
www.mateneen.eu

PRAXISMATERIAL

„Ja“ oder „Nein“? Was meinst du?

mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | „Ja“ oder „Nein“? Was meinst Du?

Mögliche Argumente, die für oder gegen den Einsatz von Gesichtserkennungstechnologie sprechen

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Antwortmöglichkeiten. Die Vollständigkeit. Nicht zuletzt aufgrund der ständigen Verbesserungen sowie neuer Erfahrungsberichte, müssen diese Antwortmöglichkeiten

... hat nicht den Anspruch auf ...stechnologie

Mögliche Argumente, die **für** den Einsatz von Gesicht



mateneen | Praxismaterial | Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft | „Ja“ oder „Nein“? Was meinst Du?

„JA“ ODER „NEIN“? WAS MEINST DU?

- Gesichtserkennung ist praktisch. In sozialen Medien...
- Gesichtserkennung funktioniert sehr leicht, und nicht aktiv ihren Finger oder ihre Iris ein...
- Es erleichtert die Arbeit der Polizei, z.B. u... stifter*innen oder Randalierer*innen bess...
- Es erleichtert die Arbeit der Polizei, um... oder Verkehrsunfälle schneller und ge...
- Wenn Menschen wissen, dass sie beob...
- Mithilfe von Gesichtserkennung k... oder Arbeiter*innen an ihrer Sch...
- Es kann schnell festgestellt werd...
- Mit Hilfe von Gesichtserkennu...
- Die Technik arbeitet genau...
- ...

	Ja	Nein
Mir ist meine Sicherheit wichtig, d.h., dass ich keine Angst haben muss, überfallen oder verletzt zu werden.		
Mir ist meine Privatsphäre wichtig, d.h., dass ich Dinge denken und tun kann, ohne dass jemand anderer dies weiß.		
Ich finde es ok, ...		
... wenn mein Gesicht von meinem Handy gescannt wird, um die Bildschirmsperre aufzuheben.		
... wenn Fotos von mir in soziale Medien gestellt und sie mit meinem Namen »getaggt« werden.		
... wenn alle Fotos und Namen der fotografierten Personen aus sozialen Medien von einer privaten Firma gesammelt werden.		
... wenn diese Fotos und die Namen der dort abgebildeten Personen der Polizei zur Verfügung gestellt werden.		
... wenn eine Kamera mit Gesichtserkennung am Eingang meines Mietshauses hängt und ein privater Sicherheitsdienst dort alle ein- und ausgehenden Personen filmt.		
... wenn meine Schule eine Kamera mit Gesichtserkennung im Klassensaal aufstellt.		
... wenn staatliche Grenzbeamte Kameras mit Gesichtserkennung am Grenzposten aufstellen.		
... wenn die Polizei bei großen Demonstrationen Kameras mit Gesichtserkennung aufstellt und alle Personen dort filmt.		
... wenn die Polizei Kameras mit Gesichtserkennung an öffentlichen Plätzen (Bahnhof, Stadtpark, ...) aufhängt und alle anwesenden Personen ständig f...		

© Universität Trier | Zentrum für politisch F

© Universität Trier | Zentrum für politisch Bildung | Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse



Besprechungen

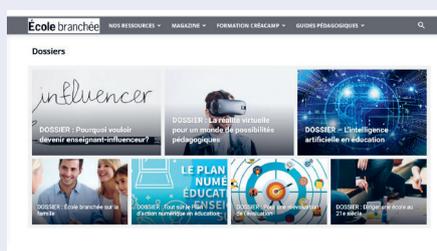


Forum Bildung Digitalisierung

www.forumbd.de

„Gemeinsam vordenkend. Gemeinsam gestalten.“ lautet die Handlungsprämisse des gemeinnützigen Vereins „Forum Bildung Digitalisierung“, der sich laut eigener Aussage mit den „Chancen digitaler Medien für die Schul- und Unterrichtsentwicklung“ befasst und „den digitalen Kulturwandel im Bildungsbereich“ durch Orientierungshilfen, Empfehlungen und praktische Lösungen unterstützt. Die Sponsoren des Forums stammen größtenteils aus der deutschen Wirtschaft. Acht Stiftungen, darunter die Deutsche Telekom-Stiftung, die Robert-Bosch-Stiftung und die Joachim Herz-Stiftung, engagieren sich im Forum. Durch seit Januar 2020 schrittweise in einer Beta-Version auf der Website eingestellte „Schulbausteine“ soll Lehrkräften, Schulleitungen und Bildungsverwaltungen eine Handlungsgrundlage zur schulischen Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung in Fragen der Digitalisierung eröffnet werden. Die Angebote enthalten erprobte Praxisanleitungen, OER-Materialien und Webinare zur Umsetzung im Schulkontext. Ziel des Forums ist es darüber hinaus, durch die Veranstaltung von Konferenzen und Werkstätten eine schulübergreifende Vernetzung zu schaffen und den Austausch von Akteuren aus Bildungspraxis, Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft zu fördern.

Maïke Koböck



L'Ecole branchée

www.ecolebranchee.com

Die französischsprachige Internetseite und die dazugehörige Zeitschrift „L'Ecole Branchée“ (frei übersetzt: die „Angeschlossene Schule“) ist das wichtigste Angebot in Quebec für Medienpädagogik, Medienerziehung und Digitalisierung im schulischen Umfeld. Seit über 20 Jahren hat die Publikation zum Ziel, das Schulpersonal zu unterstützen, Digitalisierung sinnvoll in der Schule zu nutzen. Die Angebote richten sich sowohl an die Grundschulen als auch an die Sekundarschulen. Herausgeber ist eine Nicht-Regierungs-Organisation, die vom quebecischen Bildungsministerium unterstützt wird. Das Internetangebot beinhaltet unter anderem sämtliche Ausgaben der Zeitschrift und aktuelle, fachübergreifende, themenspezifische Dossiers. Medienpädagogik wird nicht als eigenständiges Fach gesehen, sondern die pädagogischen Dossiers stellen konkrete Möglichkeiten vor, wie man digitale Tools in verschiedenen Fächern nutzen kann, sowohl im Sprachunterricht als auch in den Naturwissenschaften, im Kunst- oder Geschichtsunterricht. Die Angebote sind kostenpflichtig, aber für jeden zugänglich. Man kann ein Abonnement abschließen, um auf alle Angebote zugreifen zu können, aber auch einzelne Ausgaben der Zeitschrift oder spezifische pädagogische Dossiers gezielt kaufen.

Karl Schulz



Citizenship Education MOOC

www.oncampus.de/mooc/citizenedu

Mit dem MOOC (Massive Open Online Course) „Citizenship Education“ bietet die Bertelsmann Stiftung in Kooperation mit dem Institut für Didaktik der Demokratie der Leibniz Universität Hannover eine umfassende Einführung in die demokratische Schulentwicklung und Gestaltung einer durch Engagement und Partizipation geprägten Schulkultur. Der kostenfreie Online-Kurs richtet sich an zukünftiges und bereits ausgebildetes Schulpersonal. In neun Modulen erfahren die Teilnehmenden mittels animierter Videos und Interviews mit Expert*innen Näheres über Notwendigkeit und aktuelle Herausforderungen demokratischer Bildung. Neben der theoretischen Fundierung, die durch angegebene Literatur vertieft werden kann, werden konkrete Beispiele aus der Schulpraxis präsentiert. Beim Durchlaufen des MOOCs werden die Lernenden durch Fragen und Aufgaben zur selbstständigen Auseinandersetzung mit Themen rund um schulische Demokratiebildung angeregt. Auch wenn der MOOC individuell erarbeitet wird, ermöglicht das eingerichtete Forum den Austausch mit anderen Teilnehmenden. Abwechslungsreich und medial ansprechend gestaltet animiert der MOOC zur Reflexion über mögliche Maßnahmen, durch welche Schüler*innen vermehrt auf mündige gesellschaftliche Teilhabe vorbereitet werden können.

Vanessa Prinz

mateneen

Praxishefte Demokratische Schulkultur

www.mateneen.eu



Retrouvez la version
française sous
www.mateneen.eu