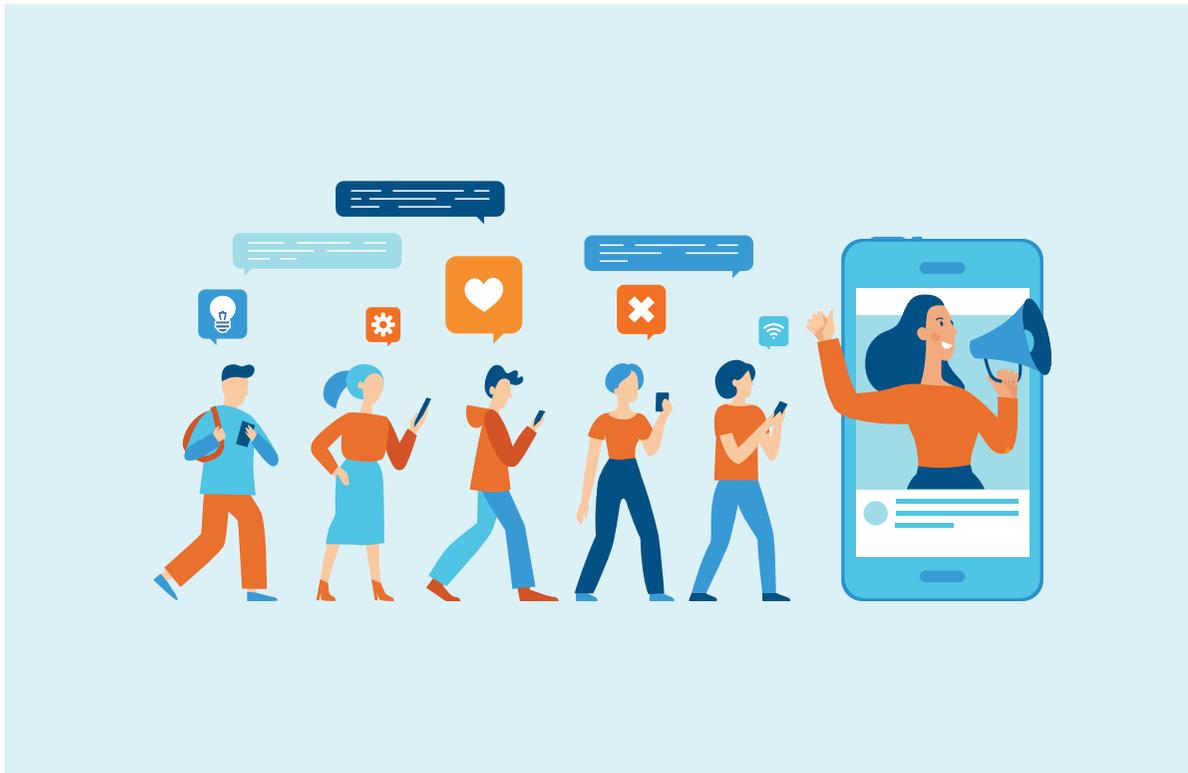


bearbeiteter Auszug aus der UWP 3/2019



Jugendliche informieren sich überwiegend im Internet – und laufen dort Gefahr, durch Fake News und Populisten negativ beeinflusst zu werden.

STEVE KENNER, SIGRID MEINHOLD-HENSCHEL

# Demokratiebildung im digitalen Zeitalter

## Chancen und Herausforderungen

In den letzten zwanzig Jahren hat die Digitalisierung zunehmend Einfluss auf alle Lebensbereiche gewonnen: Die Strukturen der Wirtschafts- und Arbeitswelt, die politischen und staatlichen Planungs-, Entscheidungs- und Umsetzungsprozesse sowie die Handlungsmuster zivilgesellschaftlicher Organisationen sind betroffen. Die Wege, wie wir miteinander kommunizieren, wie wir uns Informationen beschaffen und verbreiten und wie politische Meinungsbildungsprozesse ablaufen, haben sich grundlegend verändert (s. **Kasten**, S. 35). Es ist nahezu unmöglich sich diesen Entwicklungen zu entziehen. Die Wucht der Veränderung und ihre Geschwindigkeit sind so groß, dass

sie längst viele Lebensbereiche fast aller Menschen betreffen.

Die vorliegende Unterrichtssequenz soll es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen die verschiedenen Dimensionen der Digitalisierung kennenzulernen. Dabei steht im Vordergrund, dass sie sich mit den Herausforderungen, den Chancen, aber auch mit den Gefahren der digitalisierten Gesellschaft auseinandersetzen.

Ausgehend vom eigenen Nutzungsverhalten digitaler Medien, befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Phänomen der Digitalisierung und sozialer Netzwerke, wie beispielsweise der Verbreitung von Falschnachrichten (Fake News), dem

Entstehen von Filterblasen (einem digitalen Raum, in dem die eigene Meinung immer wieder bestätigt wird) und der Wirkungsmacht von Algorithmen. Darüber hinaus werden verschiedene digitale Partizipationsformen thematisiert. Zusätzlich steht den Schülerinnen und

**LERNGRUPPE:** ab Jahrgangsstufe 9/10

**IDEE:** Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Herausforderungen und Chancen, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen. Dabei werden insbesondere neue Formen der Teilhabe analysiert, aber auch neue Praxen der Exklusion in den Blick genommen.

**ZEITBEDARF:** 6 Unterrichtsstunden (je 45 Min.)

## ERWARTUNGSHORIZONT

1. Die Lernenden können mit Hilfe eines Bildimpulses und erster Schlagworte das Thema der Unterrichtsreihe herausarbeiten. Sie erkennen den teils positiven, teils negativen Charakter der Schlagworte und sind in der Lage, ein Gegensatzpaar als Untertitel zu formulieren: „Chance oder Risiko?“; „Gefahr oder Möglichkeit?“ o. Ä.
2. Das Aufschreiben des eigenen Nutzungsverhaltens sozialer und digitaler Medien sowie der Austausch untereinander ermöglicht es den Lernenden zu erkennen, welchen Stellenwert diese Medien in ihrem Leben einnehmen. Aufbauend auf dieser Sensibilisierung, gelingt es ihnen, anhand von Bildimpulsen Chancen, Herausforderungen und Risiken digitaler Medien zu identifizieren.
3. Die Lernenden können wesentliche Inhalte aus einem animierten Kurzvideo und einem kurzen Text herausarbeiten. Sie kennen die grundlegenden Begriffe „Filterblase“, „Mikro-Partizipation“ und „Digital divide“ und können diese mit eigenen Worten erklären.
4. Die Lernenden setzen sich intensiv mit den Risiken digitaler Medien auseinander. Sie können aus einem komplexen Text wesentliche Inhalte zur Bedeutung von Algorithmen in digitalen Medien herausarbeiten und ihre Erkenntnisse zusammenfassen. Darüber hinaus sind sie in der Lage, basierend auf ihren erworbenen Kenntnissen, die Gefahren von Algorithmen und die Stellung von großen Unternehmen einzuschätzen, zu problematisieren und zu beurteilen.

Schülerin mit dem Projekt AULA auch eine Anregung für die Umsetzung digitaler Partizipationsstrukturen an ihrer eigenen Schule zur Verfügung.

### Das Material im Unterricht

Gesellschaftliche und politische Teilhabe ist ohne digitale Kompetenzen heute nicht mehr denkbar. Die für ca. sechs Unterrichtsstunden zusammengestellten Materialien zielen darauf ab, dass sich Schülerinnen und Schüler grundlegend mit Begriffen, Phänomenen, Chancen und Risiken der Digitalisierung auseinandersetzen. Anspruch ist es, dabei immer wieder über den Brückenschlag zu ihrem eigenen Erfahrungs- und Erlebenshintergrund Lern- und Bildungs-

prozesse anzuregen. Vor diesem Hintergrund wird das Thema der Digitalisierung auch über den Einsatz von Medien entfaltet, die auf YouTube verfügbar sind.

### Arbeitsblatt 1

Einführend setzen sich die Lernenden mit dem ambivalenten Charakter der digitalen Gesellschaft auseinander. Sie überlegen gemeinsam, welche zentrale Frage im Fokus der Unterrichtssequenz steht. In einem Unterrichtsgespräch im Plenum werden dabei zunächst die einzelnen Begriffe wie Anonymität, Social Media, Überwachung und Onlinepetition besprochen. Dabei werden die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Digitalisierung gleichermaßen von positiven wie negativen Phänomenen ge-

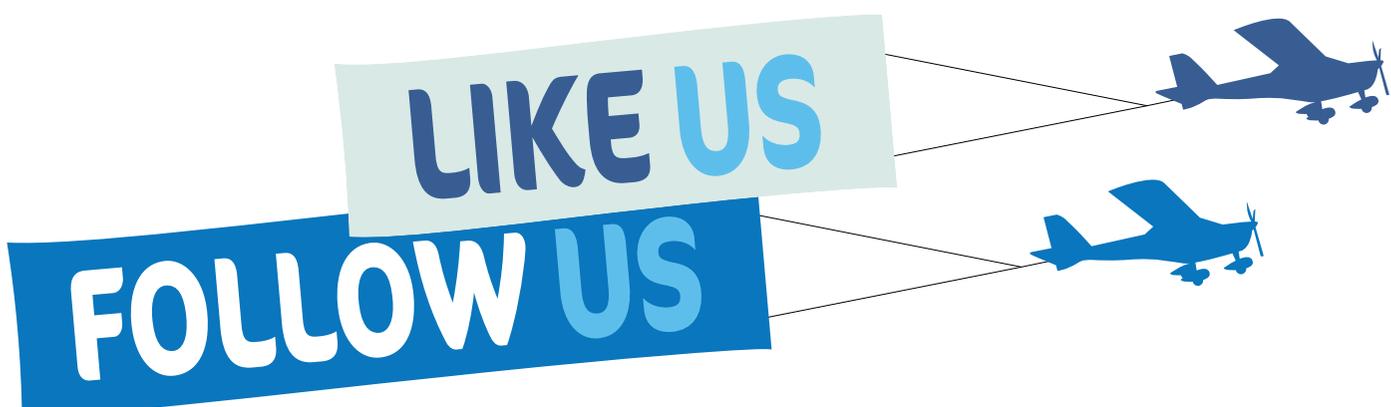
prägt ist. Mögliche Titel könnten daher lauten: „Die digitale Gesellschaft: Neue Möglichkeiten oder neue Gefahren?“ bzw. „Chancen oder Risiken?“

### Arbeitsblätter 2 und 3

Anknüpfend an das eigene Mediennutzungsverhalten, vertiefen die Schülerinnen und Schüler Chancen, Herausforderungen und Gefahren digitaler Medien. Sie setzen sich mit grundlegenden Phänomenen der digitalen Welt in positiver wie in negativer Hinsicht auseinander. Abschließend lernen sie mit „Filterblasen“, „Digitalen Kluften“ und „Mikro-Partizipation“ drei zentrale Begriffe der Digitalisierung kennen und definieren sie mit eigenen Worten.

### Arbeitsblatt 4

Auf diesem Arbeitsblatt lernen die Schülerinnen und Schüler mit „Algorithmen“ ein digitales Phänomen am Fallbeispiel der Macht von großen Technologieunternehmen wie Google und Facebook genauer kennen. Sie identifizieren die Gefahren eines unvorsichtigen Umgangs mit den eigenen Daten im Internet und problematisieren die Macht großer globaler Unternehmen im digitalen Zeitalter.



SACHINFORMATION

### Medienkompetenz als demokratische Schlüsselkompetenz

Am Anfang des Internetzeitalters teilten viele Nutzerinnen und Nutzer die Überzeugung, dass die neuen Wege des Informationsaustausches gesellschaftliche Demokratisierungsprozesse unterstützen können. Chancen wurden darin gesehen, dass das Informationsmonopol etablierter Medienunternehmen durch die Vielfalt und Selbstorganisationsfähigkeit der Internetaktivisten unterlaufen und die Qualität von öffentlichen Meinungsbildungsprozessen erhöht werden könne. Mittlerweile dominieren Analysen über die Macht neuer Meinungsmonopolisten wie Facebook, YouTube, Google und Amazon die öffentlichen Diskussionen.

Spätestens seit dem Wahlkampf von Donald Trump 2016 werden die Gefahren des Internets in der Öffentlichkeit breit thematisiert. Phänomene wie Fake News, Echokammern, Filterblasen, Social Bots und die Macht der Algorithmen haben Einzug in unseren Sprachschatz gefunden.

#### Demokratiebildung im digitalen Zeitalter

Die skizzierten Entwicklungen lösen zu Recht Kritik aus. Sie werfen die Frage auf, wie wichtige demokratische Errungenschaften verteidigt werden können. Eine zentrale Funktion kommt dabei der schulischen Demokratiebildung zu. Sie hat die Aufgabe, Schülerinnen und Schülern die Chancen politischer Positionierungen im digitalen Zeitalter aufzuzeigen und sie für die Risiken zu sensibilisieren – denn das Internet mit

seinen sozialen und digitalen Medien ist im Alltag heutiger Jugendlicher omnipräsent. Dies zeigen die Zahlen einer aktuellen Studie, die das Medienverhalten der Zwölf- bis 19-Jährigen bundesweit untersucht hat. Die repräsentative Untersuchung kommt zu folgenden Befunden (JIM 2018, vgl. mpfs 2018):

- 99 Prozent der Befragten verfügen über ein Smartphone, 98 Prozent über Zugang zu Computer bzw. Laptop sowie zum Internet.
- Durchschnittlich verbringen die Jugendlichen 214 Minuten täglich im Netz.
- Videostreaming-Dienste sind auf dem Vormarsch. Mittlerweile können 77 Prozent ein solches Angebot nutzen; 2017 waren es noch 54 Prozent.

Das Internet ist für Jugendliche nicht nur ein Ort sozialer Vernetzung, sondern auch eine sehr wichtige Informationsquelle: 85 Prozent besuchen es regelmäßig, um sich neue Themen zu erschließen. Suchmaschinen wie Google sind dabei die wichtigsten Anlaufstationen (87 Prozent regelmäßiger Nutzerinnen und Nutzer). Es folgen YouTube (61 Prozent) und Wikipedia (33 Prozent). Nachrichtenportale von Zeitungen und Zeitschriften haben eine nachgeordnete Bedeutung (22 bzw. 14 Prozent). Die Autoren der Studie stellen unter Bezug auf diese Ergebnisse fest, dass YouTube ein wichtigeres Rechercheinstrument ist als etablierte Online-Enzyklopädien.

Angesichts dieses Mediennutzungsverhaltens muss sich Demokratiebildung intensiv mit dem Internet auseinandersetzen. Medienkompetenz muss als demokratische Schlüsselkompetenz anerkannt werden.

#### Material für den Transfer

Im Rahmen einer Transferleistung können die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten digitaler Medien zur Stärkung der Schülerpartizipation am Beispiel eines Praxisprojektes herausarbeiten und damit einen Anknüpfungspunkt zu ihrem unmittelbaren schulischen Lebensumfeld entwickeln. Dafür wird in einem Zusatzmaterial das Projekt AULA vorgestellt (AB6).



besuchen. Hier finden Sie weitere Animationsfilme, Fachinterviews, Reportagen aus der schulischen Praxis und viele weitere Anregungen für Ihre pädagogische Arbeit. Teile der hier verwendeten Materialien sind dem Kapitel 8 „Digital Citizenship – Demokratie im digitalen Zeitalter“ entnommen.

Der Onlinekurs „Citizenship Education“ bietet Ihnen in neun Kapiteln eine umfassende Einführung in das Thema Demokratiebildung. Neben Digitalisierung stehen hier Themen wie Kinder- und Menschenrechtsbildung, politische Partizipation und soziales Engagement und demokratische Schulentwicklung im Fokus.

#### Literatur

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs): JIM-Studie 2018. Jugend. Information. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12 bis 19-Jähriger: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM\\_2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf) (letzter Aufruf: 04.03.2019)  
 MOOC Citizenship Education: [www.stundenplan-demokratie.de](http://www.stundenplan-demokratie.de)

#### MOOC Citizenship Education

Wenn Sie mehr zum Thema Demokratiebildung in der Schule und zu Digital Citizenship Education erfahren möchten, können Sie das kostenlose Online-Selbstlernprogramm „Citizenship Education – Demokratiebildung in Schulen“ unter [www.stundenplan-demokratie.de](http://www.stundenplan-demokratie.de)

© SimplLine/stock.adobe.com

## Das Spannungsfeld „digitale Gesellschaft“

### M1: Die digitale Gesellschaft



#### Aufgaben:

1. Plenum: Beschreibe das Bild.
2. Zu zweit: Überlege gemeinsam mit einer Mitschülerin/einem Mitschüler, welcher Untertitel an die Tafel geschrieben werden könnte. Schreibt euren Vorschlag in das weiße Feld.
3. Plenum: Diskutiert im Klassenverband die verschiedenen Vorschläge für den Untertitel.

#### Hilfestellung/Begriffsklärung:

Big Data: Begriff für die großen Mengen an (persönlichen) Daten, die im Internet gesammelt werden.

Hacking: Alltagssprachlich wird der Begriff für das illegale Eindringen in Computer- oder Smartphonesysteme genutzt.

# Digitale Medien – Herausforderung, Chance und Gefahr?

## M2: Umgang mit digitalen Medien




---



---



---



---



---



---




---



---



---



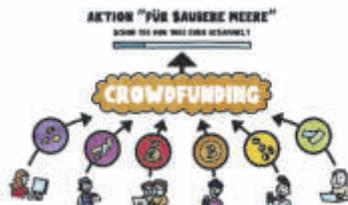
---



---



---




---



---



---



---



---



---

### Aufgaben:

1. Wann nutzt du im Laufe des Tages digitale Medien? Notiere auch, welche Medien du nutzt und wie lange. Tausche dich darüber mit deinen Mitschüler/innen aus.

morgens: \_\_\_\_\_

vormittags: \_\_\_\_\_

nachmittags: \_\_\_\_\_

abends: \_\_\_\_\_

nachts: \_\_\_\_\_

2. Schaut euch die Bilder von M2 an. Notiert euch kurz, was ihr darauf seht.

3. Diskutiert im Anschluss zu zweit, inwiefern die Bilder eine Herausforderung oder Chance im Umgang mit digitalen Medien symbolisieren. Ordnet jedem Bild einen der beiden Begriffe zu.

## Teilhabe und Ausschluss durch digitale Medien

### M3: Digitale Kluften und Filterblasen

Das Smartphone und der Laptop gehören längst zum Alltag der meisten Deutschen. Doch wie gut mit diesen Geräten im Internet gearbeitet oder das neueste Spiel ausprobiert werden kann, hängt davon ab, wie schnell das Internet vor Ort ist. Vor allem zwischen Stadt und Land sind die Unterschiede am größten. In einigen Regionen dauert selbst das Versenden einer einfachen E-Mail mehrere Minuten. Das ist eine der digitalen Kluften. Aber auch bezüglich der Fähigkeiten zeigen sich große Unterschiede. Grundsätzlich sind die Jugendlichen technisch versierter als die Rentnerinnen und Rentner. Aber auch wenn heute fast alle Kinder und Jugendlichen in Deutschland das Internet und digitale Medien in ihrem Alltag nutzen, so sind die technischen Kenntnisse doch sehr unterschiedlich. Die einen kennen sich mit der Benutzeroberfläche von den sozialen Medien sehr gut aus, andere können sogar Homepages erstellen oder eigene Apps programmieren. Es gibt demnach zwei Kluften, die zu schließen sind bzgl. der technischen Voraussetzungen und der individuellen Fähigkeiten.



Im Internet werden Informationen, Posts und Meinungsäußerungen durch technische Mittel, sogenannte Algorithmen, auf das Nutzungsverhalten zugeschnitten, sodass diese die eigenen Vorstellungswelten verstärken. Andere Positionen werden tendenziell ausgeblendet. Die Menschen befinden sich in einer Wohlfühlzone und lesen nur noch Kommentare und Informationen, die ihr eigenes Weltbild bestätigen. Hinzu kommt, dass diese Blasen in sozialen Medien immer häufiger durch Fake News gekennzeichnet sind. Das sind wissentlich falsche Informationen, die beispielsweise zum Zwecke der Delegitimation politischer Gegnerinnen und Gegner im Netz platziert werden.



Einzelne Nutzerinnen und Nutzer können durch einen Kommentar, einen Hashtag oder ein Posting eine Welle von Reaktionen auslösen. So gelingt es heute immer häufiger, dass Personen, die weder prominent, noch politisch einflussreich sind, über ein Posting, ein Video, einen Hashtag oder einen Kommentar eine große Diskussion auslösen. Das Internet ermöglicht damit ganz neue Möglichkeiten der Teilhabe.



#### Aufgaben:

1. Schaut euch den Animationsfilm „Demokratie im digitalen Zeitalter“ aus dem MOOC „Citizenship Education“ unter <https://kurzlink.de/digitalesZeitalter> an.
2. Überprüft noch einmal eure Annahme von AB2 mit Hilfe der Beschreibungen aus dem Animationsfilm.
3. Schaut euch ein weiteres Mal den Film an.
  - a) Ordnet im Anschluss die folgenden Begriffe den Definitionen zu und tragt die Buchstaben in die Kästchen neben den Textabschnitten ein:
    - A: Filterblasen
    - B: Mikro-Partizipation
    - C: Digital divide/Digitale Kluften
  - b) Notiere dir die zentralen Aspekte zu den drei Begriffen.
  - c) Fällt dir zu den drei Begriffen auch ein Beispiel aus deinem eigenen Leben ein?

## Die Macht der Algorithmen

### M4: Gewinnorientierung im Datenhandel

„Facebook ist und bleibt kostenlos.“ Mit diesem Slogan bewirbt Facebook sein soziales Netzwerk. Der Nutzer zahlt nicht mit Geld, sondern mit seinen Daten: Sie sind die Leitwährung des Digital-

5 kapitalismus. „Daten sind das neue Öl“, raunt man sich auf Start-up-Konferenzen und Kongressen seit Jahren zu. Unter Analytics-Firmen, die mit algorithmischen Werkzeugen riesige Datenmengen schürfen, ist Goldgräberstimmung ausgebrochen.

10 Aus ein paar Likes und Suchfragen lassen sich psychografische Profile (der Nutzerinnen und Nutzer) erstellen: Wie konsumfreudig ist (jemand) (...)? Welche sexuelle Orientierung hat (die Person) (...)? Wie (reagiert er) (...) auf konservative

15 Posts? (...)

Algorithmen kennen die (Nutzerinnen und) Nutzer mittlerweile besser als diese sich selbst. Man kann sich Facebook als eine virtuelle Shopping-Mall vorstellen, wo Softwareagenten permanent den

20 Kommunikationsverkehr mitlesen und Überwachungskameras (Nutzerinnen und) Nutzer per Gesichtserkennung identifizieren. Jedes Mal, wenn man ein Schaufenster passiert, leuchtet hyperindividualisierte Werbung auf. Facebook-Chef Mark

25 Zuckerberg, der gern den Wert der globalen Community beschwört, ist ein Seelenverkäufer, der seine Schäflein meistbietend an Anzeigenkunden verkauft. Werbeeinnahmen im Jahr 2017: 40 Milliarden Dollar. (...)

30 Wenn man die Buchungsbestätigung einer Pauschalreise an sein Gmail-Postfach schickt, scannen Algorithmen den Inhalt und verknüpfen im Kartendienst automatisch Zeit und Ort. Die

Folge: Wer zum Beispiel sein gebuchtes Hotel an

35 der Algarve auf Google Maps anschauen möchte, findet dort zu seiner Verwunderung gleich den vorher gebuchten Reisezeitraum. Das heißt: Google weiß, wann und wo seine (Nutzerinnen und) Nutzer sind, was sie dort tun, wohin sie fahren, in welches Restaurant sie gehen und was sie suchen.

40 Der Internetkritiker Evgeny Morozov verglich Google einmal mit einem digitalen Postamt: Statt einen Brief mit Briefmarken zu frankieren und dafür zu bezahlen, überträgt man das Geschäft des

45 Post- und Fernmeldewesens einem Werberiesen, der automatisiert Briefe öffnet, den Inhalt liest und zum Schluss Reklame beilegt. Das ist eine (enorme) (...) Verletzung des Post- und Fernmeldegeheimnisses. Sie wird aber von den meisten

50 stillschweigend akzeptiert, weil das Verschicken kostenlos ist. (...)

Angesichts der milliardenschweren Umsätze von Apple, Google und Co. erstaunt, wie wenig Daten auf den ersten Blick wert sind. Zwischen 170 und

55 250 Dollar beträgt der Werbewert eines Facebook Profils, haben (Ökonominnen und) Ökonomen ausgerechnet. Der Profit entsteht durch die Masse: Facebook hat zwei Milliarden (Nutzerinnen und) Nutzer, Apple 1,3 Milliarden (...), Googles Betriebssystem Android nutzen weltweit eine Milliarde Menschen. Online-Identitäten sind Massenware. Und weil Daten im Gegensatz zu Öl ein ständig nachwachsender Rohstoff sind, können Tech-

60 Konzerne Daten zu immer mehr Informationen raffinieren.

65

### Aufgaben:

1. Lies dir den Text (M4) durch und markiere wichtige Sätze.
2. Fasse die Aussage in zwei bis drei Sätzen zusammen.
3. Inwiefern haben große Technik-Unternehmen Macht durch Datenhandel und wie beeinflussen sie damit eventuell auch dein Verhalten in den digitalen Medien?
  - a) Mache dir Notizen zu der Fragestellung.
  - b) Diskutiert eure Ergebnisse zunächst zu zweit und anschließend im Klassenverband.

## AULA – ausdiskutieren und live abstimmen

1. Schaut euch den Trailer zum Projekt „AULA – ausdiskutieren und live abstimmen“ an:  
<https://kurzlink.de/aula60sekunden>  
 Was glaubt ihr, worum es sich bei diesem Projekt handelt? Macht euch Notizen zu euren ersten Annahmen.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Schaut euch nun die Reportage „Das Projekt AULA an der Pestalozzi Realschule“ aus dem MOOC Citizenship Education an:  
<https://kurzlink.de/projektAULA>  
 Macht euch dabei Notizen und vergleicht eure Annahme aus Aufgabe 1 mit den Erkenntnissen aus der Reportage.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Hat das Projekt euer Interesse geweckt?
  - a) Erkundigt euch zunächst gemeinsam auf der Internetseite des Projektes <http://aula-blog.website/>, was ihr tun müsst, um AULA auch an eurer Schule auszuprobieren.
  - b) Bringt euren Vorschlag dann auf einer Sitzung der Klassensprecherinnen und Klassensprecher ein. Bereitet euch darauf gut vor, um eure Mitschülerinnen und Mitschüler zu überzeugen.