

mensch
und medien
update



Imb
Landesfachverband
Medienbildung
Brandenburg e.V.

Digitale Ansätze als Unterstützung für die kommunale Kinder- und Jugendbeteiligung

Grundlegendes



Die digitalisierte Netzwerkgesellschaft beschreibt die grundlegenden und alle gesellschaftlich relevanten Bereiche umfassenden Veränderungs- und Entwicklungsprozesse auf der Grundlage moderner, digitalisierter und teilweise enthierarchisierter Kommunikationspraktiken und Technologien.

„Digitalisierung als
Kulturbruch“

Berhard Pörksen: Die große Gereiztheit – Wege aus der kollektiven Erregung



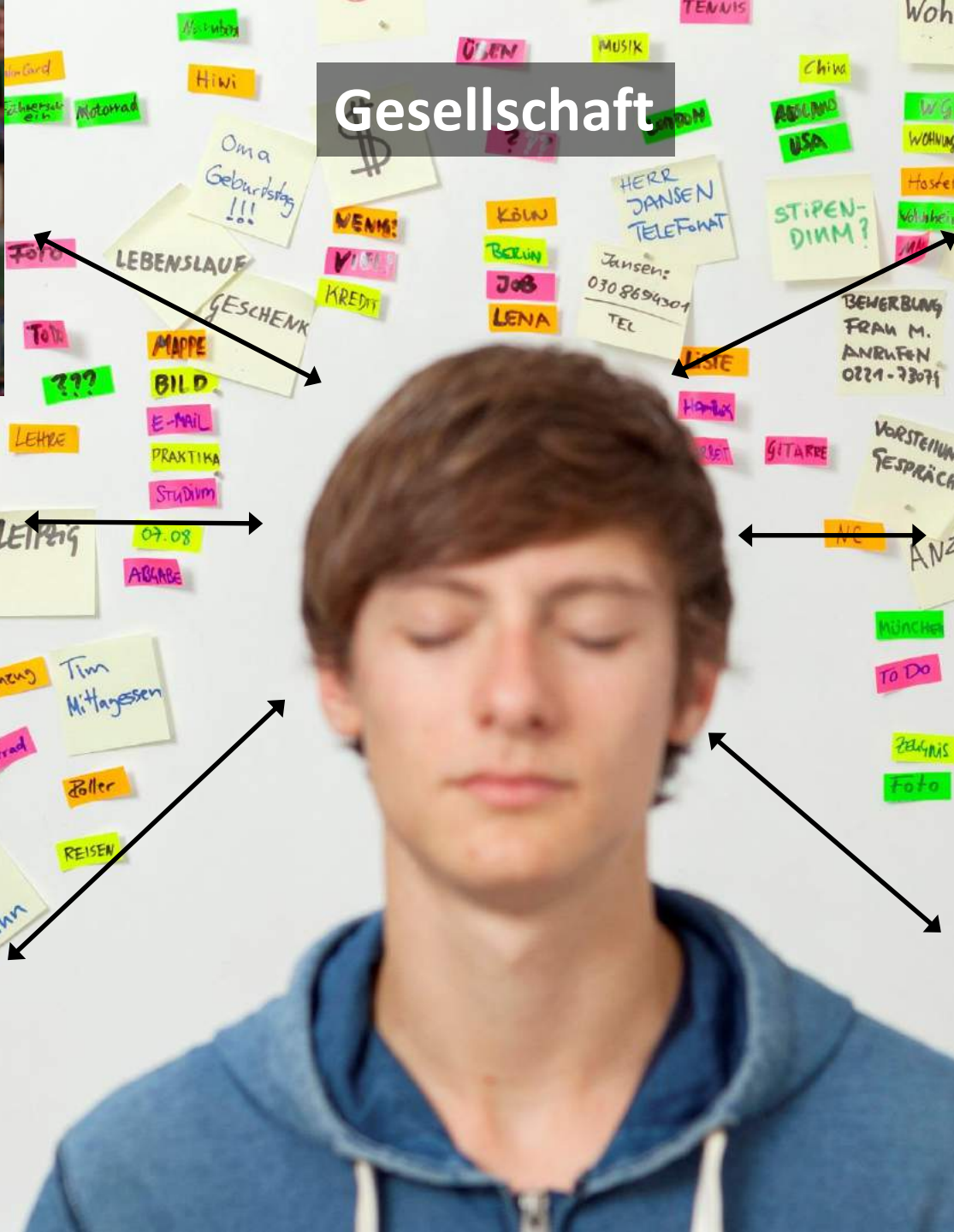
Familie



Peers



Schule



Gesellschaft



Jugendarbeit



Sozialraum



Medien

Kinder und Jugendliche müssen digitale Kulturtechniken erlernen, erleben und revolutionieren, um Gestaltungs- und Veränderungspotential in einer mediatisierten Netzwerkgesellschaft ausnutzen zu können.

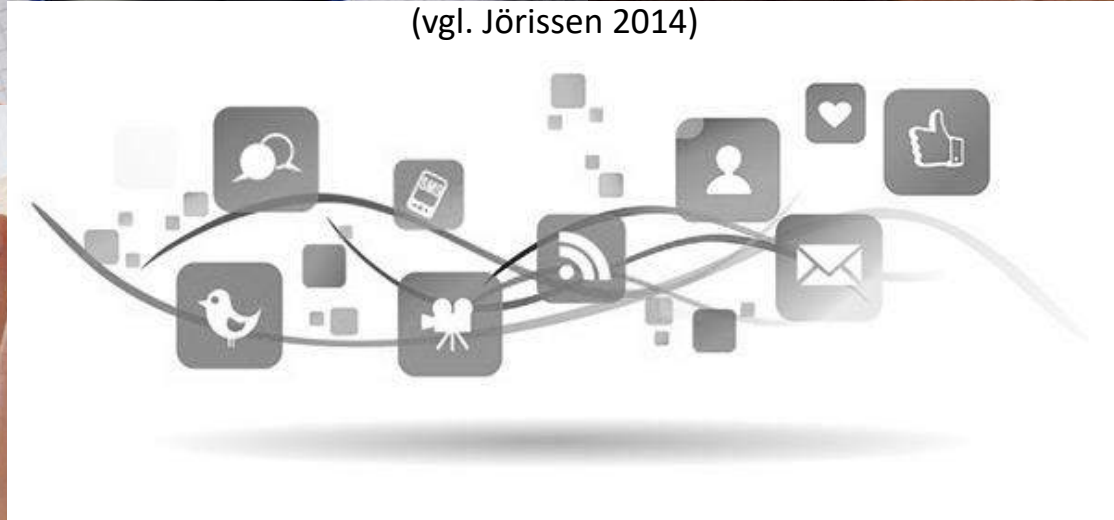
©Fotos: photothek.net



Wissen

Digitale Kulturtechniken in einer Mediatisierte Netzwerkgesellschaft

(vgl. Jörissen 2014)



Raumverständnis




Sozialität



(Lebens-) Zeitverständnis

Jugend & Medien



I: Jeder ist online – und zwar mobil!

A photograph showing two people from behind, looking at their smartphones. The phones display a map application with a search bar at the top containing the text 'Q. Suchen'. The background is a blurred green lawn. A semi-transparent purple box is overlaid on the bottom half of the image, containing white text.

II: Online und Offline sind nichts Gegensätzliches mehr. Das liegt nicht nur an Jugend selbst, sondern auch an veränderten Rahmenbedingungen.



Beispiel: Verinselung von Kindheit und Jugend –
ländlicher Raum



©Fotos: photothek.net



Beispiel: Gesellschaftlicher Fortschritt und Nachahmung der Erwachsenenwelt

A close-up photograph of a woman with blonde hair, seen from the side, applying red lipstick. She is holding a black lipstick case in her left hand and the lipstick tube in her right hand. In the background, she is looking at a smartphone held in her left hand, which displays a video of a man in a suit clapping. The scene is brightly lit, and the background is blurred.

II: Social Media ist mehr als Kommunikation – Social Media ist Mittel der Sozialen Teilhabe und der Identitätsfindung

**THERE IS
NO PLANET B**



← Bei YouTube

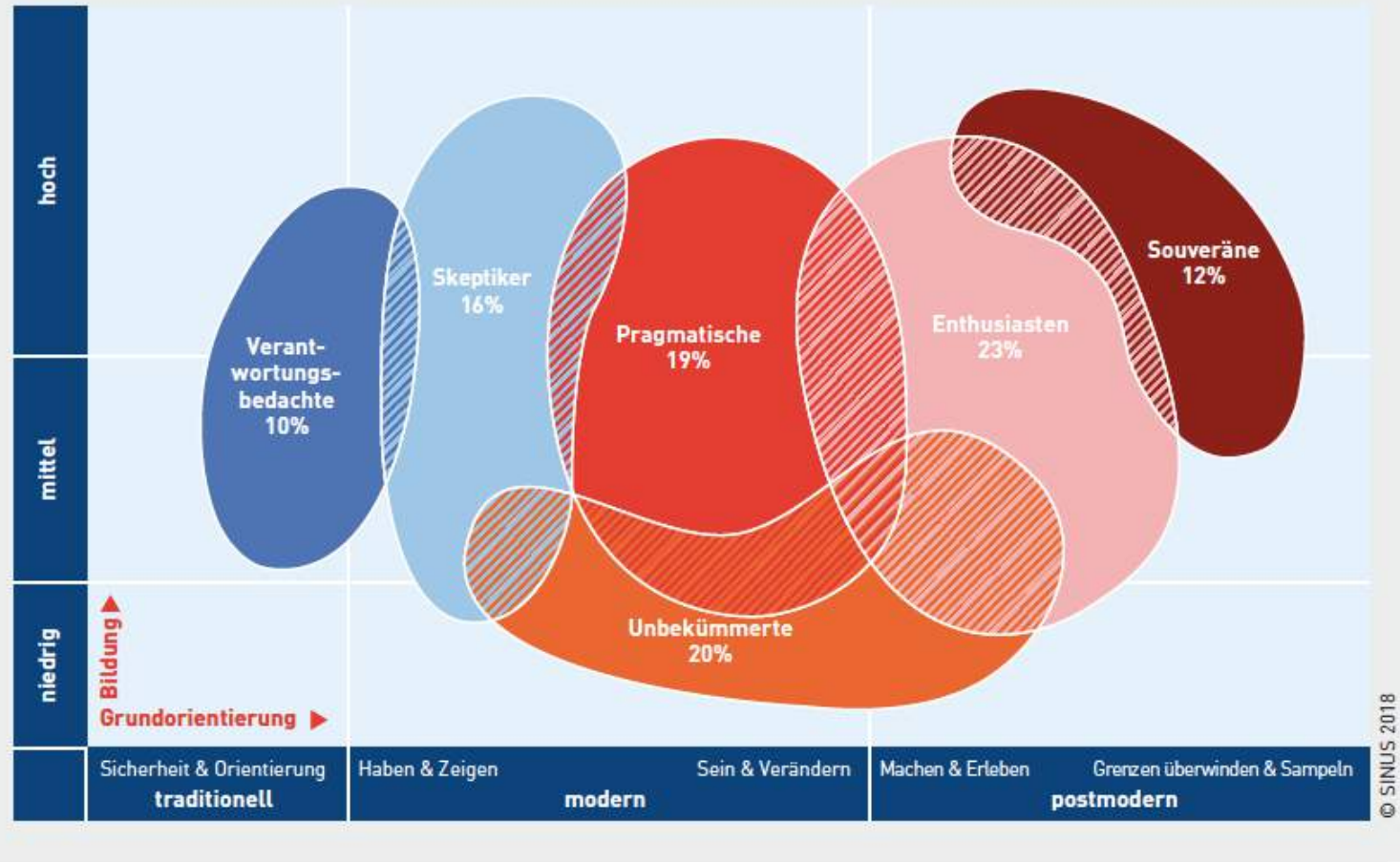
🕒 artikel 13

III: Ziel- und zweckgebundene Nutzung von Social Media

🕒 uploader



IV: Social-Media-Nutzung ist so vielfältig wie Jugend selbst! Generationenzuschreibungen haben ausgedient!



I: Digital Gap aufgrund von Bildung – digitale Milieubildung

Digitale Jugendbeteiligung



Digitale Jugendbeteiligung

...bezeichnet die Beteiligung von Heranwachsenden an (polit.) Entscheidungsprozessen **mithilfe webgestützter Verfahren.**

...verfolgt **keinen Selbstzweck**, sondern dient dem übergeordneten Ziel der Jugendbeteiligung.

...ist nicht der alleinige Schlüssel zu kommunaler Jugendbeteiligung, sondern **ein weiteres Instrument.**

Digitale Jugendbeteiligung

...ermöglicht es Beteiligung **orts- und zeitunabhängig** zu gestalten.

...ermöglicht eine **transparente Kommunikation** über alle Etappen des laufenden Beteiligungsprozesses → die Beteiligungsergebnisse der Heranwachsenden erhalten eine **größere Sichtbarkeit und Verbindlichkeit**.

...ermöglichen eine **jugendgerechte Ansprache** im Bereich der Kommunalpolitik, die das Kommunikationsverhalten Heranwachsender berücksichtigt.

Digitale Jugendbeteiligung

...benötigt **Medienkompetenz** von Heranwachsenden und Pädagog*innen & Begleitung.

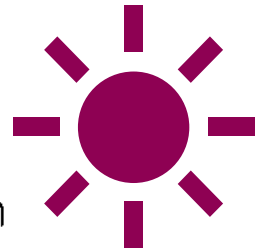
Der Weg zur digitale Jugendbeteiligung

Beteiligung erproben durch partizipative Elemente

Heranwachsende sind es oft nicht gewohnt, mitentscheiden zu dürfen – dafür müssen [digitale] Formate und Räume vorhanden sein.

Entscheidungen abgeben

Soweit möglich, Heranwachsenden Entscheidungen überlassen und nach eigenem Wunsch gestalten lassen.



Offenheit...

Gegenüber des Prozess und dem Ausgang eines Vorhabens.

Medienkompetenz stärken

Vielfalt der Mediennutzung aufzeigen und befähigen, diese aktiv zu nutzen.

Teilhabe mitdenken

Selbst Medieninhalte und –formate so gestalten, dass alle diese nutzen und teilhaben können

Lebensweltorientierung

Themen der Heranwachsenden aufgreifen, aber genauso ansprechende Formate und Etablierungswege

Digitale Stolpersteine

...Ressourcen: oftmals sind Verfahren der digitalen Beteiligung nicht ressourcenschonender als Offline-Beteiligungsverfahren.

...Möglichkeiten: digitale Formate ersetzen nicht, sie erleichtern (z.B. einzelne Tätigkeiten wie Abstimmungen, Stimmauszählung, Sammlungen etc.)

...

mensch
und medien
update



Imb
Landesfachverband
Medienbildung
Brandenburg e.V.


Forderungen an die Erwachsenenwelt für ein gelingendes Aufwachsen mit digitalen Medien



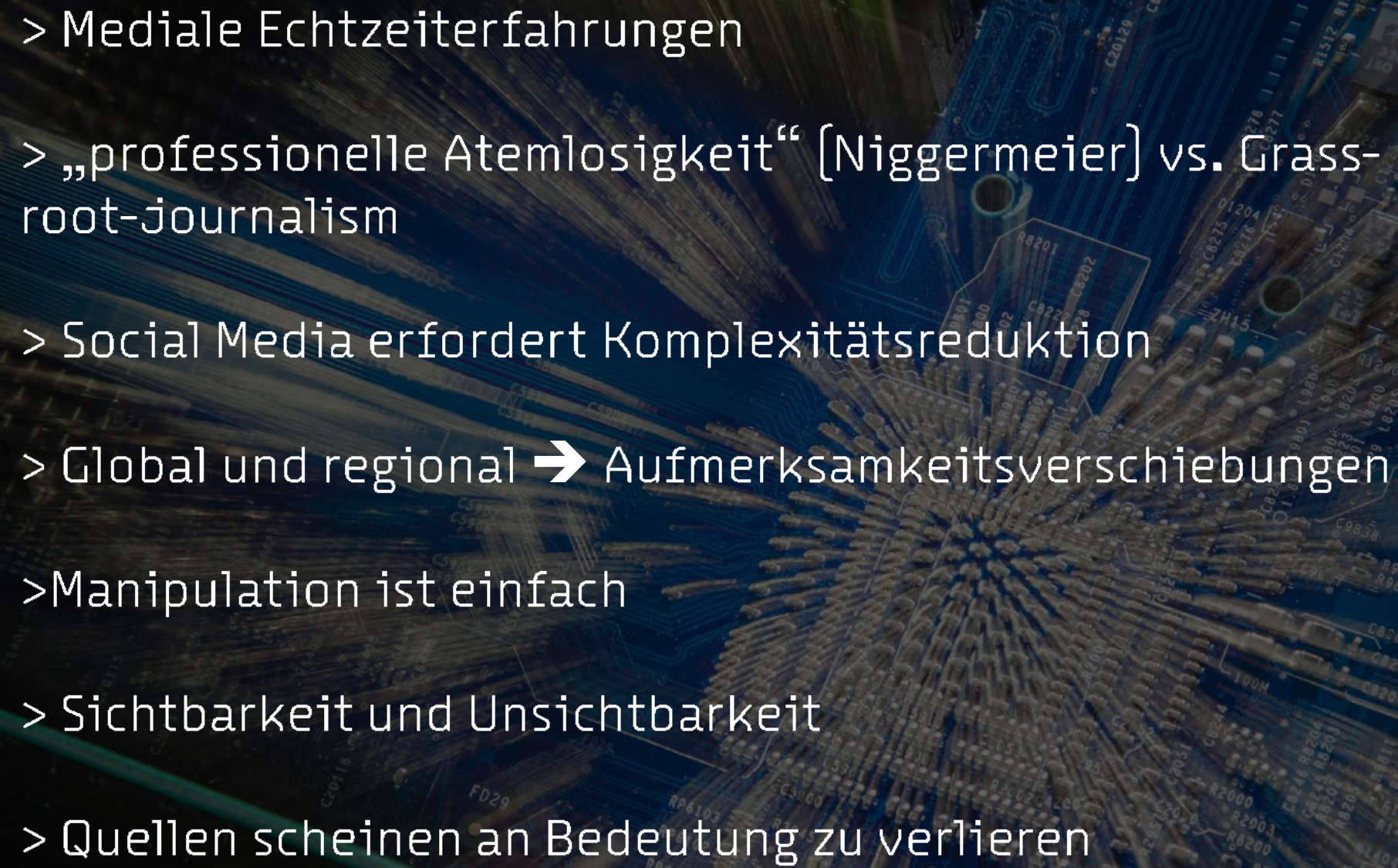
I: Digital Native ist ein falscher Begriff – Begleitung gefordert und gewünscht!

A photograph of a man and a young girl in a library. The man, on the right, is wearing glasses and a dark polo shirt. He is holding a rolled-up newspaper up to his eye, using it as a makeshift telescope. He is looking towards the right. The young girl, on the left, has blonde hair and is wearing a white long-sleeved shirt with dark horizontal stripes. She has her arms crossed and is looking at the man with a skeptical or disapproving expression. The background is filled with wooden bookshelves packed with books.

II: Digitale Doppelmoral auflösen



III: digital Citizenship: Medienmündigkeit als
Existenzfrage der Demokratie begreifen

- 
- > Mediale Echtzeiterfahrungen
 - > „professionelle Atemlosigkeit“ (Niggermeier) vs. Grass-root-journalism
 - > Social Media erfordert Komplexitätsreduktion
 - > Global und regional → Aufmerksamkeitsverschiebungen
 - > Manipulation ist einfach
 - > Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit
 - > Quellen scheinen an Bedeutung zu verlieren

Wir leiden an einer
diskursiven
Immunstörung

Prof. Dr. Ardt Pollmann auf dem medienimpuls der FSM und FSF

Die Empörungsdemokratie?



**Verstehen ≠ Verständnis
≠ Zustimmung**



Desinformation

Verschwörungserzählungen

Verschwörungsmychen



Desinformation

»Desinformation sind nachweislich falsche oder irreführende Informationen, die mit dem Ziel des wirtschaftlichen Gewinns oder der vorsätzlichen Täuschung der Öffentlichkeit konzipiert, vorgelegt und verbreitet werden und öffentlichen Schaden anrichten können. Unter »öffentlichem Schaden« sind Bedrohungen für die demokratischen politischen Prozesse und die politische Entscheidungsfindung sowie für öffentliche Güter wie den Schutz der Gesundheit der EU- Bürgerinnen und -Bürger, der Umwelt und der Sicherheit zu verstehen. Irrtümer bei der Berichterstattung, Satire und Parodien oder eindeutig gekennzeichnete parteiliche Nachrichten oder Kommentare sind keine Desinformation.«

Quelle: Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen (2018): Bekämpfung von Desinformation im Internet: ein europäisches Konzept. Brüssel

Was sind eigentlich Verschwörungstheorien?

Jan Rathje, Amadeu Antonio Stiftung

<https://www.youtube.com/watch?v=DvmvZ-eFwSU>

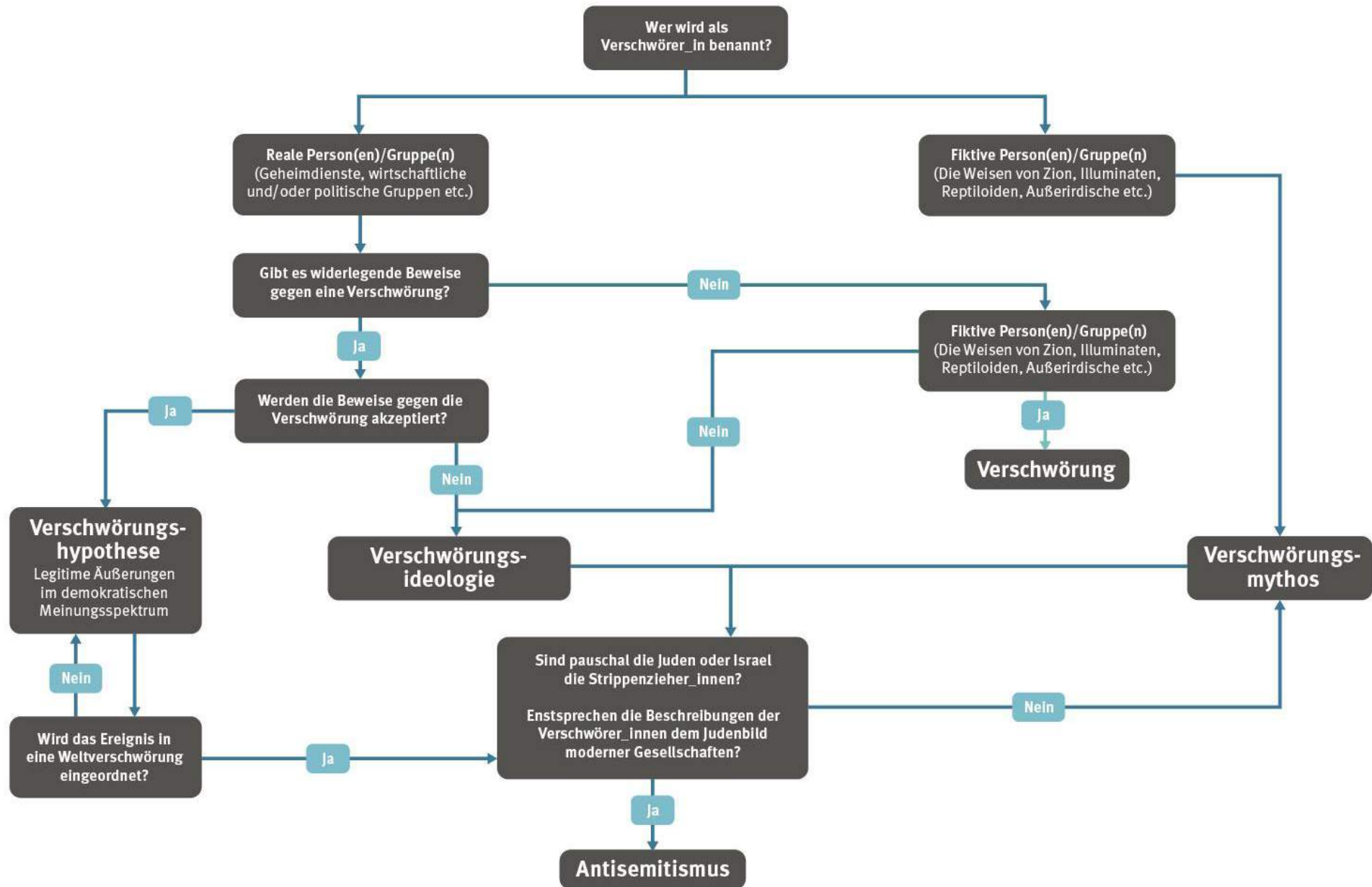
Versuch einer Definition

- **Verschwörungserzählungen | Verschwörungsideologien**
 - fantastische Idee, wonach bestimmte oder alle vergangenen und gegenwärtigen gesellschaftlichen Ereignisse das Ergebnis einer oder mehrerer Verschwörungen sind.
 - Möglichkeiten für Menschen, sich die Welt zu erklären und darin eine Rolle einzunehmen.

Versuch einer Definition

- **Verschwörungserzählungen | Verschwörungsideologien**
 - Die große Lüge
 - Die existentielle Bedrohung
 - Die dunklen Mächte
 - Der Sündenbock
 - Der wahre Aspekt
 - Nichts ist offensichtlich – alles ist miteinander verbunden

Einordnung von Verschwörungserzählungen



Warum entstehen Verschwörungstheorien?

Jan Rathje, Amadeu Antonio Stiftung

<https://www.youtube.com/watch?v=wjj2B4RSb1g>

Funktionen von Verschwörungserzählungen

- Komplexitätsreduktion → Krisen und Unsicherheiten befördern Verschwörungserzählungen

Funktionen von Verschwörungserzählungen

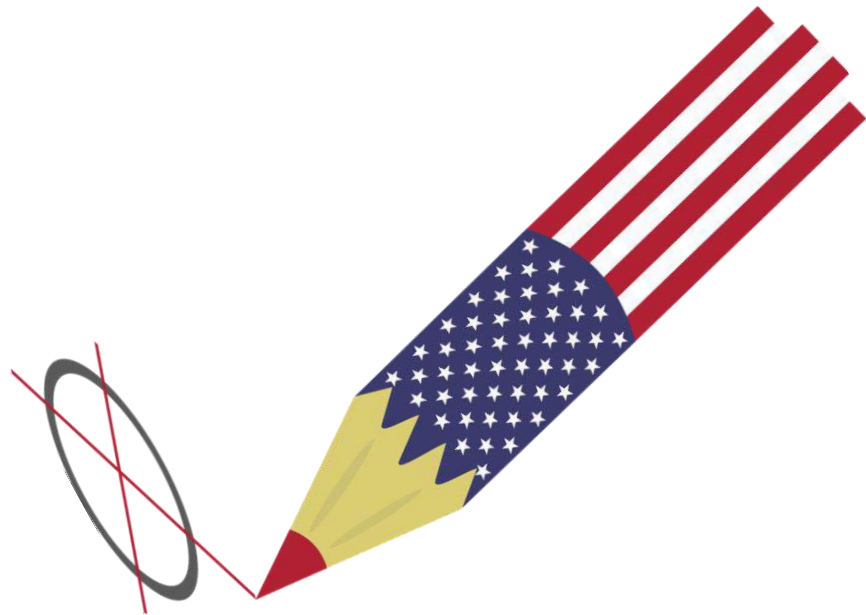
- Sinnstiftungs- und Erkenntnisfunktion → das Leid hat einen Sinn
- Identitätsfunktion → Wir vs. Andere

Allgemeine Zuordnung von »gut« und »böse«

Selbstbild	Fremdbild
Das Gute	Das Böse
Mehrheit Volk Kollektiv/Gemeinschaft »Wir hier unten«	Minderheit Nicht-Volk Individuum/Gesellschaft »Die da oben«, Eliten
Wahrheit Ehrlichkeit	Lüge Unehrllichkeit
transparent/öffentlich	geheim
Produktion (»echte Wirtschaft«) Kapitalismuskritik Kleinproduktion tüchtig arm	Zirkulation (Handel, Geldwirtschaft, Banken, Zins) Kapitalismus Massenproduktion faul reich
idealistisch	materialistisch (gekauft/bezahlt)
Opfer Manipulierte Betrogene	Täter Manipulierende Betrügende
anständig/sittsam/gottgefällig	pervers/sittenwidrig/satanisch
Unmittelbarkeit	Vermittlung

Funktionen von Verschwörungserzählungen

- Manipulationsfunktion
- Legitimationsfunktion

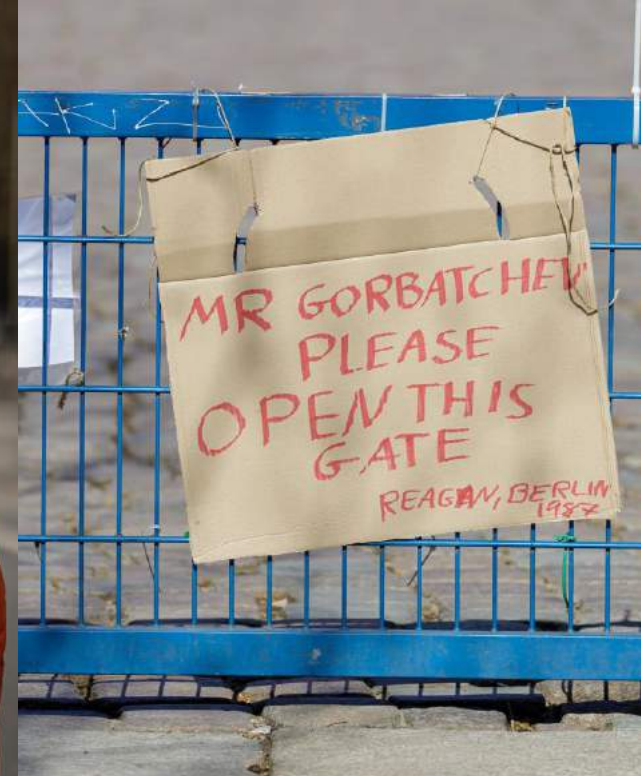


Quelle: Hartwig HKD, CC by ND 2.0

Verschwörung | Fake | Corona



Situationsanalyse



Krisen und Unsicherheiten befördern die Verbreitung und Entstehung von Verschwörungserzählungen

Situationsanalyse

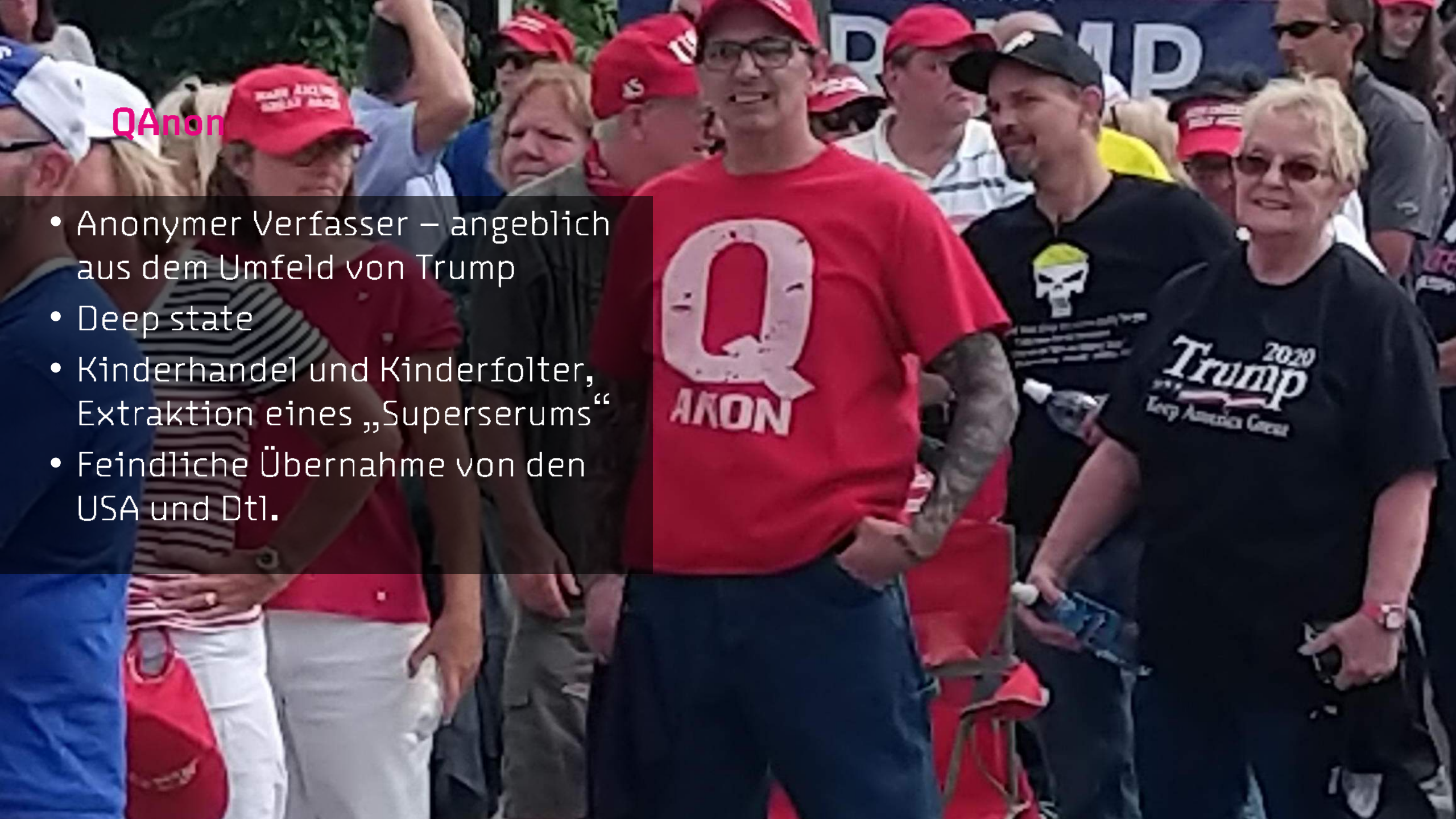
- Coronavirus als Brennglas für steigende gesellschaftliche Spaltung und Unsicherheiten
 - Virus ist schwer greifbar → Abstraktionsprobleme
 - Isolationsprozesse → Vereinzelungsprozesse → steigende Online-Nutzungszahlen
 - nahezu alle erlernten Handlungsmechanismen sind beeinflusst
 - Jeder ist betroffen → Coronavirus als „kollektiver Wahn“

Situationsanalyse

- Rechte Gruppen nutzen “kollektiven Wahn“ für ihre Zwecke aus
 - Glaube an eine apokalyptische Welt, die nur durch einen „Ausnahmestand“ gelöst werden kann
 - Ziel:
 - Lage eskalieren und Chaos ausnutzen
 - Vermehrte Unsicherheiten verbreiten
 - Corona bietet „Anknüpfungspunkte“ an verschiedenste gesellschaftliche Gruppen, die alle “Corona-Skeptiker“ sind, z.B. Impfgegener, Esoteriker, erschöpfte Familien etc.

QAnon

- Anonymer Verfasser – angeblich aus dem Umfeld von Trump
- Deep state
- Kinderhandel und Kinderfolter, Extraktion eines „Superserums“
- Feindliche Übernahme von den USA und Dtl.



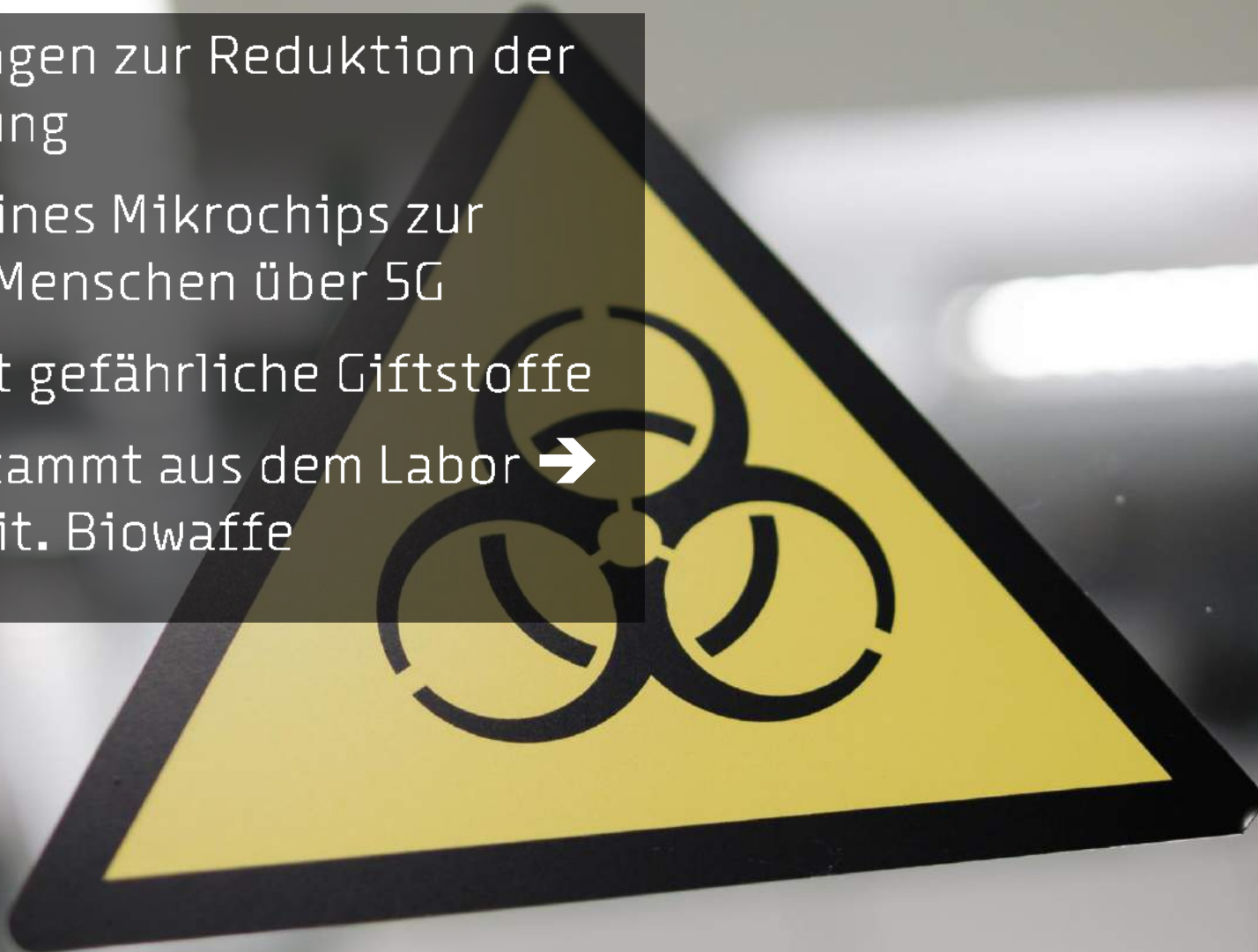
Bill Gates

- Stiftung prominenter Geldgeber der WHO → WHO gekauft
- Coronavirus mittel der Wertschöpfung, da Beteiligung an Firmen zur Herstellung von Impfstoffen
- Zwangsimpfung zur Reduktion der Weltbevölkerung
- Weltherrschaft



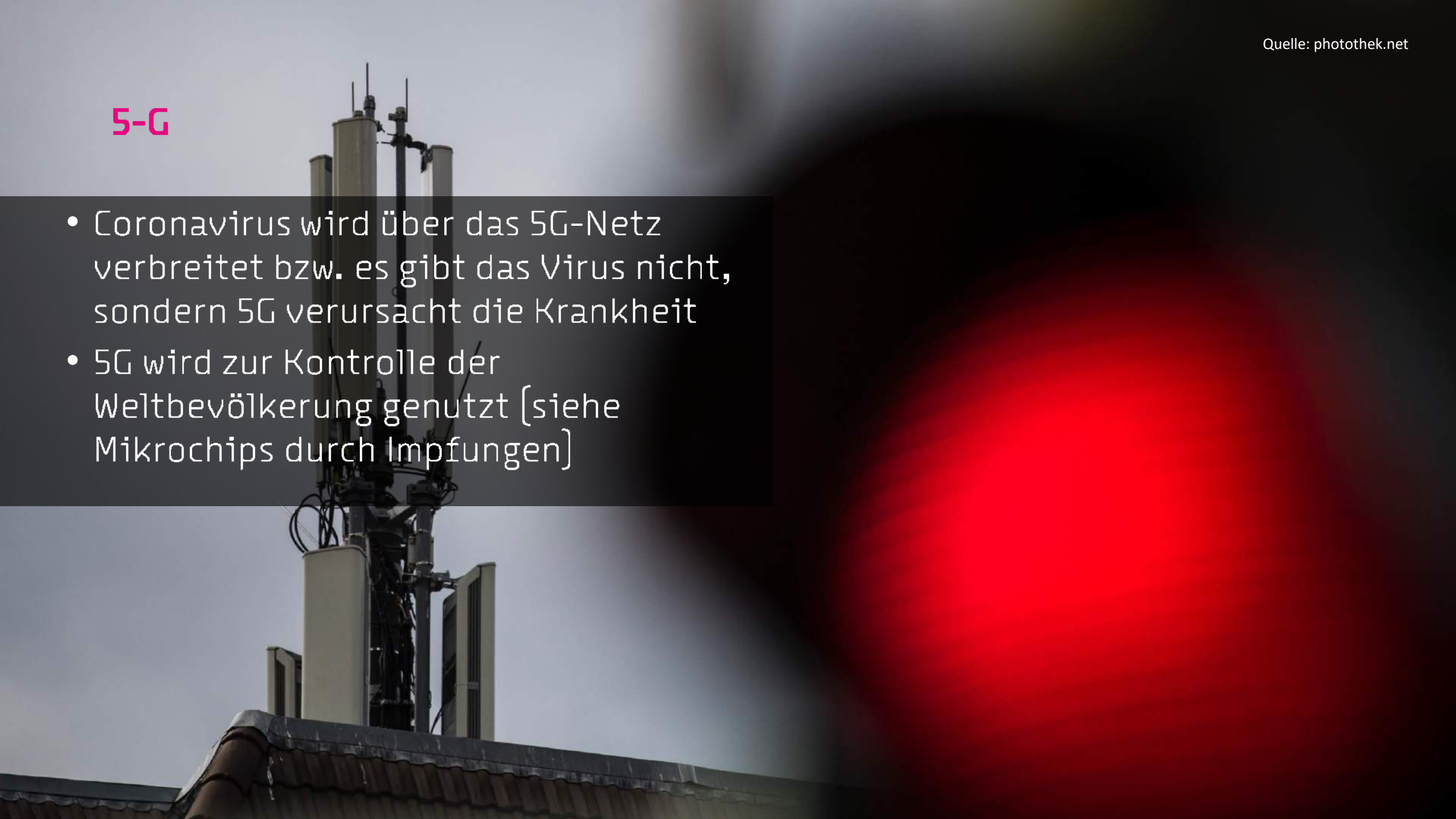
Medizin und Co.

- Zwangsimpfungen zur Reduktion der Weltbevölkerung
- Einpflanzen eines Mikrochips zur Kontrolle der Menschen über 5G
- Impfen enthält gefährliche Giftstoffe
- Coronavirus stammt aus dem Labor →
Corona als polit. Biowaffe



5-G

- Coronavirus wird über das 5G-Netz verbreitet bzw. es gibt das Virus nicht, sondern 5G verursacht die Krankheit
- 5G wird zur Kontrolle der Weltbevölkerung genutzt (siehe Mikrochips durch Impfungen)



Was tun? – gesellschaftliche Ebene

- Politische Bildung
- Kritik äußern und empfangen lernen
- Ambiguitätstoleranz
- Aufklärung über Muster, Funktionen und Verbreiter

A photograph of a young man and woman sitting at desks in a dimly lit room, likely a computer lab or library. They are both focused on their laptops. The man on the left is wearing a green t-shirt and glasses. The woman on the right has long brown hair and is wearing a light-colored top with a patterned scarf. The room is filled with other people in the background, also working on laptops. The lighting is primarily from the screens of the laptops, creating a soft glow. The overall atmosphere is one of quiet concentration and digital activity.

Medienmündigkeit als Existenzfrage der Demokratie

Materialien und Praxis



Praxisfragen

- Wie funktioniert Meinungsbildung?
- Verstehen?
- gesellschaftlich Einordnen?
- Erkennen?
- Analysieren?
- Agieren?

Wie funktioniert Meinungsbildung?

- Wie informieren wir uns über das heutige Weltgeschehen?
- Unter welchen gesellschaftlichen und medialen Bedingungen findet heute Meinungsbildung statt?

Wie funktioniert Meinungsbildung?

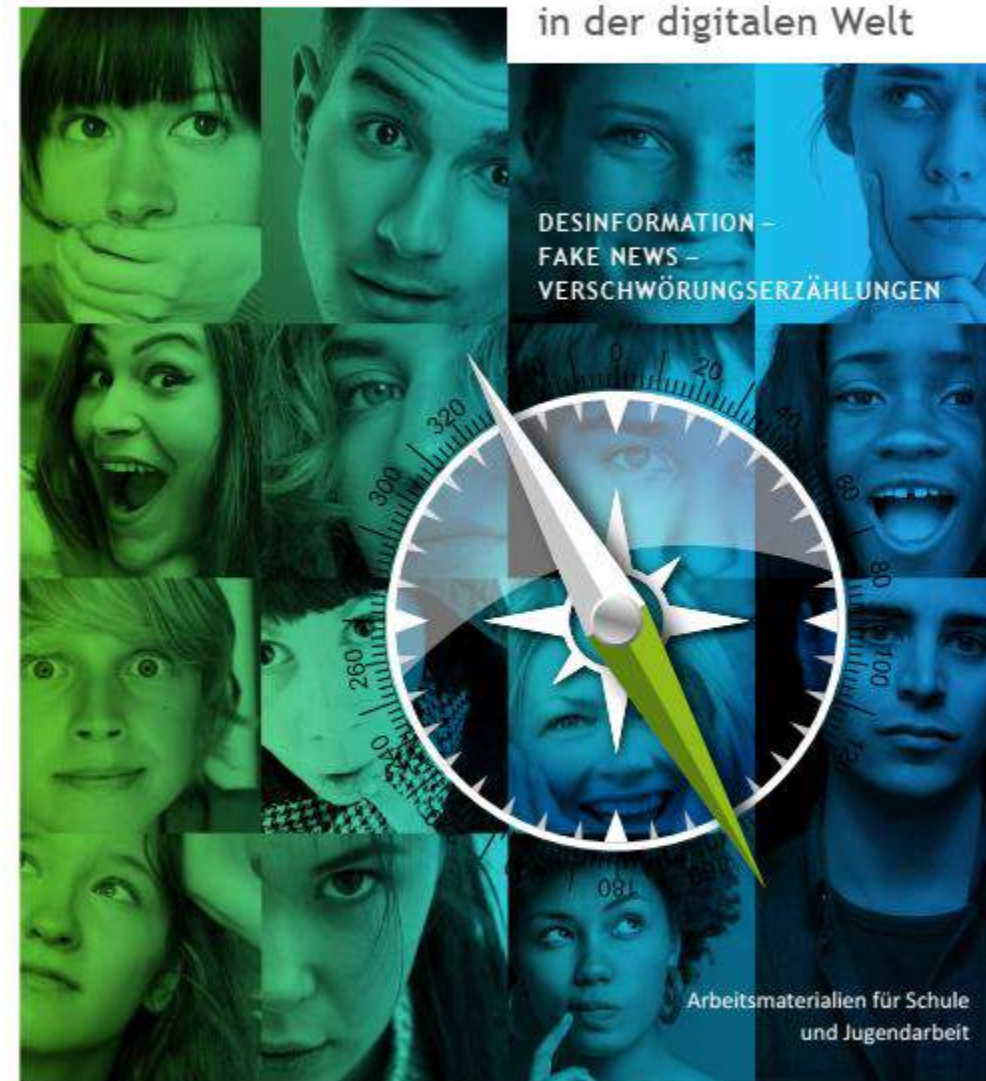


Materialien für den Unterricht



09.03.2022

Meinungsbildung
in der digitalen Welt

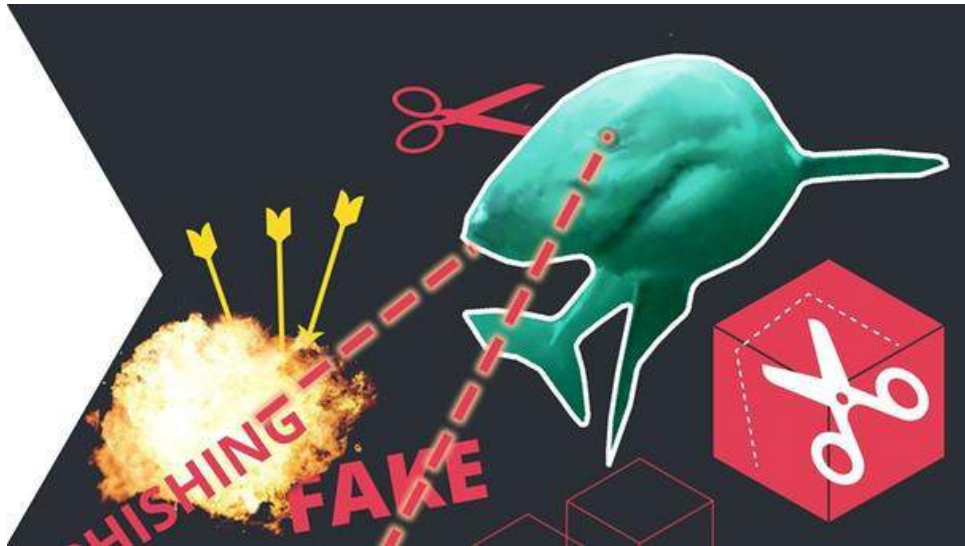


In Zusammenarbeit mit:

Verstehen

- Was sind Verschwörungserzählungen und Desinformation?
- Welche Funktionen haben sie?
- Wer verbreitet Desinformation und Verschwörungserzählungen?

Verstehen



A graphic for a 'klicksafe Quiz' about 'Fake News'. The background is a grey brick wall with various white icons representing digital concepts like a hand cursor, a skull, a fingerprint, a speech bubble, a gear, and a cat. The text 'klicksafe' is in blue, with 'Quiz' in a larger blue font where the 'Q' is a circular arrow. Below this, 'Fake News' is written in white on a dark teal banner. At the bottom of the banner, the question 'Bist du Falschmeldungen im Netz auf der Spur?' is written in white.

Gesellschaftlich einordnen

- Wodurch wird Desinformation in der heutigen Medienlandschaft begünstigt?
- Welche Interessen könnten an der Verbreitung von Desinformation und Verschwörungserzählungen bestehen?
- Welche gesellschaftlichen Folgen können auftreten?

Gesellschaftlich einordnen



«Medien und Demokratie»

Unterrichtseinheit

Meinung im Netz gestalten



Materialien für den Unterricht



Erkennen

- Was sind typische Merkmale von Desinformation und Verschwörungserzählungen online?
- Welche Formen gibt es?
- Welche Verbreitungswege gibt?
- Welche Mittel zur Prüfung gibt es?

Erkennen



#RespektBW
LMZ LANDESZENTRUM FÜR
BILDUNGSPÄDAGOGIK
UND MEDIENBILDUNG

Corona-Pandemie:
Woran erkennt
man Fake News?

Informationskompetenz

Material
für die weiter-
führende
Schule

Meinung im Netz gestalten Modul 5 Desinformation online



Analysieren

- Was sind mögliche Ziele einer konkreten Falschmeldung?
- Welche Wirkung soll erzeugt werden?
- Wer sind die Akteure dahinter?
- Welche gesellschaftlichen und individuellen Folgen könnte eine Falschmeldung haben?

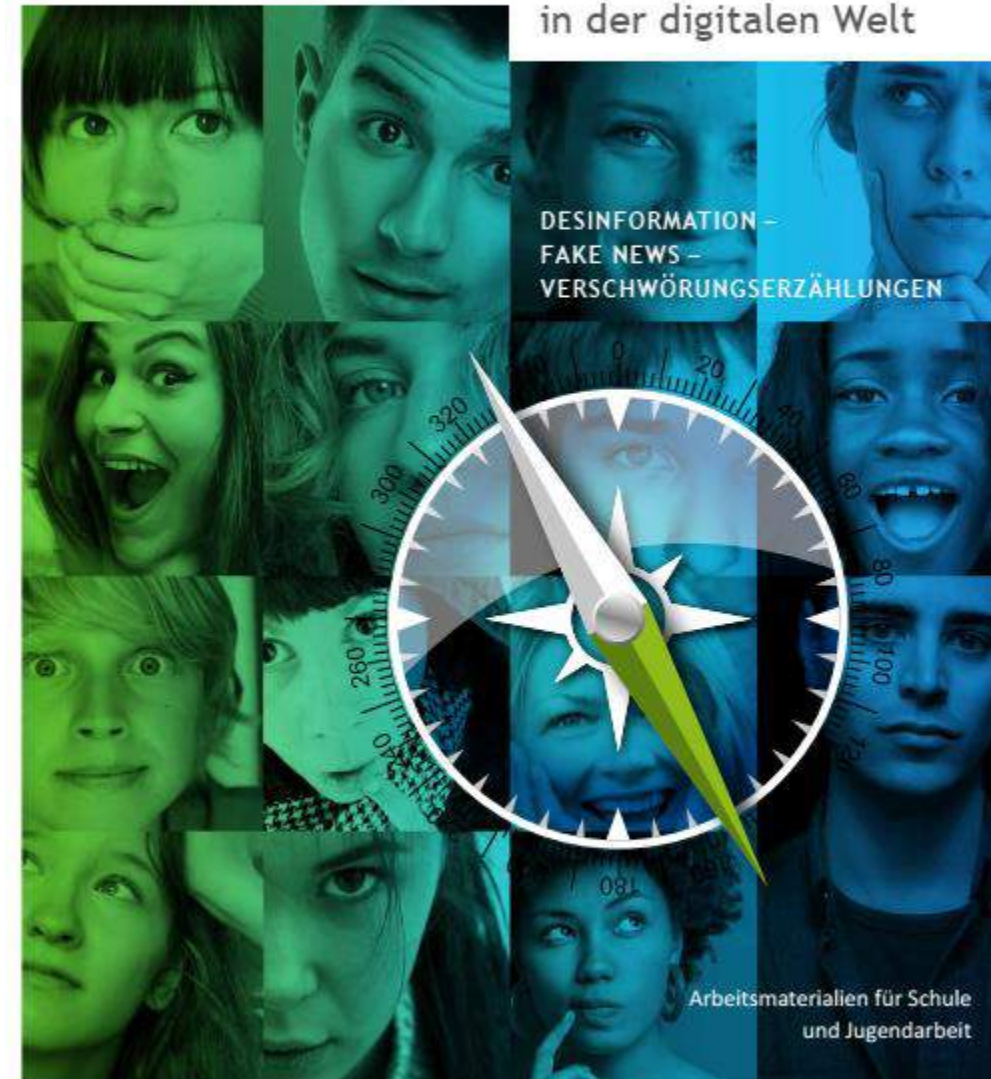
Analysieren



Fake News – ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt!

09.03.2022

Meinungsbildung
in der digitalen Welt



In Zusammenarbeit mit:

Agieren

- Wie kann ich reagieren, wenn ich auf eine Falschmeldung stoßen?
- Wie kann ich Falschmeldungen, Desinformation und Verschwörungserzählungen einordnen?
- Welche eigene Verantwortung in einer digitalen demokratischen Gesellschaft habe ich als Individuum?

Agieren

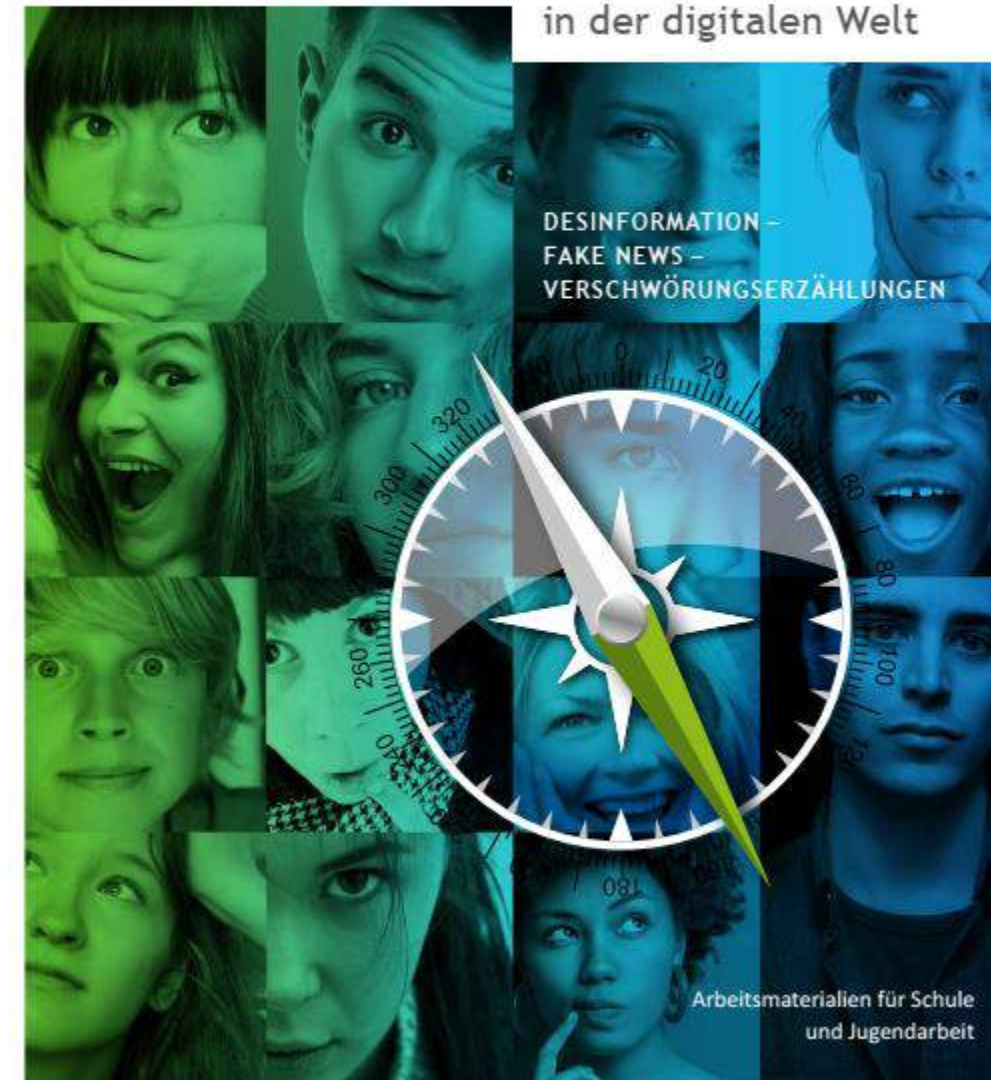


Materialien für den Unterricht



09.03.2022

Meinungsbildung in der digitalen Welt



In Zusammenarbeit mit:

Initiativen

weitklick

Das Netzwerk für digitale
Medien- und Meinungsbildung



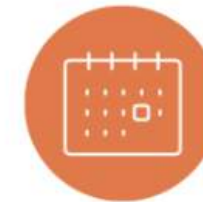
Digitale
Fortbildung



Materialien für
den Unterricht



Webinare und
Videos



Veranstaltungen
online & vor Ort



JMS | **JOURNALISMUS
MACHT SCHULE**

Linkliste

- Medien in die Schule: Meinung im Netz gestalten: <https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/meinung-im-netz-gestalten/>
- Klicksafe: Ethik macht klick: <https://www.klicksafe.de/materialien/ethik-macht-klick-meinungsbildung-in-der-digitalen-welt/>
- So geht Medien: Fake News im Netz erkennen: <https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen/unterrichtsmaterial-un-wahrheiten-luegen-erkennen-downloads-100.html>
- Klicksafe Quiz Fake News: https://www.klicksafe.de/typo3conf/ext/quiz_maker/Resources/Public/game/?path=https%3A%2F%2Fwww.klicksafe.de%2F%3F%2F%3DquizJson%26uid%3D6
- News up: Medien und Demokratie: <https://www.newsup.ch/wp-content/uploads/2019/01/Unterrichtsmaterial-Medien-und-Demokratie.pdf>
- NLQ: Fake News App: https://www.nibis.de/app-fuer-ios-und-android-smartphones-fake-news-check_9798
- Lpb BaWü: Mach's klar: https://www.lpb-bw.de/fileadmin/lpb_hauptportal/pdf/machs_klar/mk_30_fake_news.pdf
- Weitklick: www.weitklick.de
- Journalismus macht Schule: <https://journalismus-macht-schule.org/>

mensch
und medien
update



Imb
Landesfachverband
Medienbildung
Brandenburg e.V.

Kontakt



**Landesfachverband Medienbildung
Brandenburg e.V.**

Dennis-Gabor-Str. 2
14469 Potsdam



0331-60 11 88 40



info@medienbildung-brandenburg.de



Björn Schreiber
Geschäftsführer

schreiber@medienbildung-
brandenburg.de