

Train the Trainer

Attentive parental education for wise being and co-being in changing times



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Der Inhalt wurde vom Projektpartnern in dem Projekt APRICOT unter der Koordination und Verantwortung von *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre* (LT) konzipiert und entwickelt.

Vielen Dank an alle Partner für ihre wertvollen Beiträge:

Apricot Training Management Ltd. (UK)

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)

Planeta Ciencias (ES)

Redaktionelle Koordinatorin: Daiva Penkauskienė

Autoren: Hilary Hale, Beate Hedrich, Betül Sahin, Alejandra Goded, Anca Dudau, Daiva Penkauskienė

Redaktion: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder senden Sie einen Brief an Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

November 2021

INHALT

Kapitel 1: Einführung in das Projekt.....	4
1. Was ist APRICOT?.....	4
2. Konzeptionelle Grundlagen des Projekts.....	5
2.1 Medienkompetenz (MK).....	5
2.2 Digitale Kompetenz (DK)	6
2.3 Kritisches Denken (KD).....	6
2.4 Kritische digitale Kompetenz.....	7
2.5 Elternbildung (EB).....	10
Kapitel 2: Thema 1: Einführung in den Kurs	17
2.1 Einführung in das Thema	17
2.2 Hauptprinzipien der Arbeit mit Zielgruppen	17
2.3 Grundlagen des methodischen Rahmens	21
Kapitel 3: Thema 2: Moralische Dilemmata in der heutigen Zeit.....	30
3.1 Einführung in das Thema	30
3.2 Faire persönliche Entscheidungen	35
3.3 Faire zwischenmenschliche Entscheidungen	37
3.4 Faire soziale Entscheidungen	39
Kapitel 4: Thema 3: Fundierte Entscheidungen	46
4.1 Einführung in das Thema	46
4.2 Konsumententscheidungen	50
4.3 Zuverlässige Informationsquellen.....	57
4.4 Die Verwendung von elektronischen Geräten	62
Kapitel 5: Thema 4: Fehlinformation & Desinformation.....	76

5.1 Einführung in das Thema: Fake News – Warum ist es so wichtig?	79
5.2 Fake News, Fehlinformation und Desinformation	84
5.3 Fake News – Wie man sie erkennt!	87
5.4 Fakten Check und Aktionen gegen Fehlinformationen	90
Kapitel 6: Thema 5. Sicherheit & Privatsphäre	97
6.1 Einführung in das Thema	97
6.2 Technische Möglichkeiten	103
6.3 Seriöses Surfverhalten	105
6.4 Sichere Nutzung sozialer Netzwerke	109
Kapitel 7: Nützliche Quellen	115
Kapitel 8: Kapitel 9. Anhänge	116
8.1 Anhang 1. Medienkompetenz für Betreuer:innen und Eltern	116
8.2 Anhang 2: Fake News, Fehlinformation und Desinformation	126
8.3 Anhang 3: Bekämpfung von Desinformation durch kritische digitale Kompetenz	136
8.4 Anhang 4: Technische Möglichkeiten	143
8.5 Anhang 5: Seriöses Surfen	147
8.6 Anhang 6: Soziale Netzwerke sicher nutzen	152

Kapitel 1: Einführung in das Projekt

1. Was ist APRICOT?

Der vorliegende Kurs mit seinen Begleitmaterialien wurde im Rahmen des Projekts **“APRICOT - Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit“** entwickelt. Das Projekt basiert auf den Erfahrungen der Konsortiumsmitglieder des **Siuolaikiniu didaktiku centras** (Modernes Didaktikzentrum), dem Partner aus Litauen (Projektleitung), **Planeta Ciencias** aus Spanien, ItF e.V. - dem **Institut für technologieorientierte Frauenbildung** aus Deutschland und **Apricot Training Management** aus Großbritannien. Alle Partner des ERASMUS+-Projektes verfügen über Erfahrung in der Entwicklung von Unterrichtsmaterialien für kritisches Denken und Medienkompetenz, Kurse für Erwachsene Lernende und verschiedene Arten von anderen nicht-formalen Aktivitäten.

Das **APRICOT**-Projekt unterstützt Lehrer:innen, die Eltern und Großeltern bei der Vermittlung der digitalen Kompetenz und Sicherheit ihrer Kinder zu Hause unterstützen wollen. Wir glauben, dass es heute eine wesentliche Pflicht der Eltern (und Großeltern) ist, zur Entwicklung der Medienkompetenz ihrer Kinder beizutragen und sie dabei zu unterstützen.

Die Forschung zeigt, dass Programme, die darauf abzielen, das kritische Denken und die Medienkompetenz der Eltern zu verbessern, ein sehr effektiver Weg sein können, den Medienkonsum ihrer Kinder und Enkelkinder positiv zu beeinflussen. Eltern (und Großeltern) mit verbesserter Medienkompetenz sind besser in der Lage, das Verhalten ihrer Kinder zu beobachten und ihnen ein gesundes Verhalten im Umgang mit den Medien vorzuleben. Sie werden besser in der Lage sein, sie zu unterstützen und zu erziehen.

Es herrscht weitgehende Einigkeit darüber, dass Medienkompetenz heute eine notwendige und wichtige Fähigkeit ist. In bildungspolitischen Dokumenten wird häufig auf sie verwiesen. Es wird jedoch ein **systematischer Ansatz** für Trainer:innen und Lehrer:innen benötigt - einer, der es ihnen ermöglicht, zu vereinfachen, was es bedeutet, Medienkompetenz zu lehren, erwachsene Lernende auf eine Weise zu unterrichten, die kritisches Denken fördert, und eine Organisationskultur zu entwickeln, die Medienkompetenz unterstützt und fördert.

Um dieser komplexen Herausforderung gerecht zu werden, versucht **APRICOT**, Medienkompetenz als ein breites und umfassendes Konzept zu fördern, das nicht auf technologisches Verständnis und Fähigkeiten beschränkt ist, sondern als ein Konzept, das alle Teile davon umfasst und hinführt zu:

- a. Erweiterung des persönlichen Horizonts;
- b. Stärkung der Fachkompetenzen;
- c. Ermutigung und Unterstützung des intergenerationellen, interkulturellen Dialogs;

- d. Befähigung für kritische Aktionen und
- e. einen Beitrag zu Demokratisierungsprozessen in jedem einzelnen Land und auf EU-Ebene insgesamt zu leisten.

Die Partnerschaft arbeitet gemeinsam an der Entwicklung von drei praxisorientierten Resultaten:

Die Partnerschaft arbeitet gemeinsam an der Entwicklung von 3 intellektuellen Ergebnissen: 1) Ausbildungskurs und Ausbildungsmaterialien für Erwachsenenbildner, die mit Eltern (und Großeltern) arbeiten; 2) Methodik und Materialien für Eltern (und Großeltern), die für die Arbeit mit Kindern (und Enkelkindern) zu Hause verwendet werden können; 3) Sammlung der "APRICOT"-Geschichten - erzählende und digitale Zeugnisse von Erwachsenenbildnern und Eltern (und Großeltern) über bewusste Elternbildung im Wandel der Zeit.

Der vorliegende Output - Intellectual Output 1 (IO1) - basiert auf kritischem Denken und forschungsbasierten Methoden. Er richtet sich an ErzieherInnen/ LehrerInnen/ AusbilderInnen in nicht-formalen Erwachsenenbildungseinrichtungen oder in Organisationen, die sowohl formale als auch nicht-formale Bildung anbieten. Unser Publikum findet hier eine Beschreibung eines vollständigen Schulungskurses sowie eine Anleitung, wie er für verschiedene Gruppen von Lernenden durchgeführt werden kann. Für weitere Informationen über den Schulungskurs oder die anderen Projektergebnisse besuchen Sie bitte unsere Website <https://apricot4parents.org/>

2. Konzeptionelle Grundlagen des Projekts

Drei Konzepte - Medienkompetenz, digitale Kompetenz und kritisches Denken - kommen zusammen, um die Projektziele zu erreichen. Die Projektpartner:innen verwenden sie nicht als getrennte Konzepte, sondern als miteinander verflochtene, sich ergänzende Konzepte, die einen soliden Hintergrund für die Erziehung zu achtsamen und verantwortungsbewussten Persönlichkeiten bilden. Allerdings hat jedes Konzept seine eigene Definition.

Das **APRICOT** Projekt folgt dem Konzept der Medienkompetenz, das vom Europäischen Zentrum für politische Strategie vorgeschlagen und von der EU-Kommission weithin verwendet wird:

2.1 Medienkompetenz (MK)

ist die Nutzung grundlegender Lese- und Schreibfähigkeiten für: a) die Identifizierung, Analyse und Bewertung von Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen; b) sowie für die Nutzung digitaler Mittel für verschiedene Zwecke; c) die Förderung eines kritischen Geistes mit dem Ziel, die Bedeutung jeglicher Information in jeglicher Form zu hinterfragen, zu bewerten und sie entsprechend zu nutzen (*Media Literacy in the 21st Century, European Political Strategy Centre*).

Das **APRICOT**-Projekt folgt dem Konzept der digitalen Medienkompetenz, das von der UNESCO (2018) vorgeschlagen wurde:

2.2 Digitale Kompetenz (DK)

ist die Fähigkeit, mit Hilfe digitaler Technologien sicher und angemessen auf Informationen zuzugreifen, sie zu verwalten, zu verstehen, zu integrieren, zu kommunizieren, zu bewerten und zu erstellen, um eine Beschäftigung, menschenwürdige Arbeitsplätze und Unternehmertum zu ermöglichen. Sie umfasst Kompetenzen, die unterschiedlich als Computerkompetenz, Informations- und Kommunikationstechnik (IKT)-Kompetenz, Informationskompetenz und Medienkompetenz bezeichnet werden (A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2., p. 6).

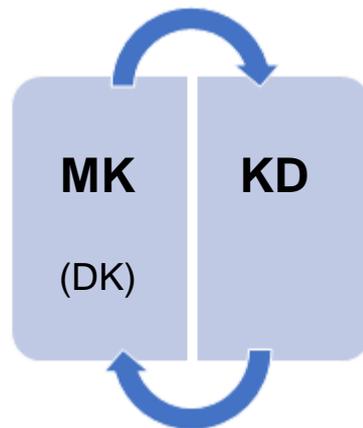
Im Fall des **APRICOT**-Projekts ist DK ein Teil des MK. Die Partnerschaft erweitert die Nutzung von DK - nicht nur für berufliche Zwecke, sondern auch für das tägliche Funktionieren und die persönliche Weiterentwicklung.

Das **APRICOT**-Projekt folgt dem Konzept des kritischen Denkens, das als Konsens der Experten auf diesem Gebiet vorgeschlagen wurde (Facione et al., 1990):

2.3 Kritisches Denken (KD)

ist ein zielgerichtetes, reflektiertes Urteilsvermögen, das sich in einer begründeten Abwägung von Beweisen, Kontext, Methoden, Standards und Konzeptualisierung bei der Entscheidung, was zu glauben oder zu tun ist, manifestiert (*The Delphi report, 1990*). Kritisches Denken setzt eine Person voraus, die bereit ist, kritisch zu denken und es als eine Reihe von zusammenhängenden Fähigkeiten zu praktizieren.

Das **APRICOT**-Projekt sieht enge Zusammenhänge zwischen MK- und KD-Konzepten: MK ohne KD ist nur ein leerer Begriff. Kritischer Geist bekommt viel Nahrung für kritisches Denken aus den Medien. MK verbindet die Analyse von Medienbotschaften mit der Erstellung von Medieninhalten und erweitert den Begriff der Lese- und Schreibkompetenz. Die Anwendung von KD-Fähigkeiten und Fragen zur Beurteilung sowohl des Inhalts als auch der Erstellung von Medien dienen als Grundlage von MK.



2.4 Kritische digitale Kompetenz

Vom kritischen Denken zur kritischen digitalen Kompetenz. Einführung

Die Internetnutzung wird immer mobiler, immer mehr Kinder gehen über ihre Smartphones/Tablets online und greifen auch an anderen Orten als in Bildungseinrichtungen und zu Hause auf das Internet zu. Diese Konnektivität beeinflusst unser Leben in vielerlei Hinsicht: Die Nutzung von Kommunikationsdiensten wie WhatsApp nimmt zu, die Nutzung von Streaming- und On-Demand-Diensten steigt, der Zugang zu kreativen Möglichkeiten nimmt zu, und YouTube und soziale Medien werden zunehmend als Nachrichten- und Informationsquellen genutzt.

Diese Konnektivität kann jedoch auch Schattenseiten mit sich bringen, vor allem gibt es international große Besorgnis über die Zunahme von hasserfüllten und manipulativen Informationen, "absichtlicher Falschinformation/Desinformation" und "Fake News"-Inhalten.

Angesichts dieser Nachteile sind die Fähigkeiten zum kritischen Denken von besonderem Interesse. Erwachsene und Kinder brauchen diese Fähigkeiten gleichermaßen, um ihre Online-Umgebung zu hinterfragen und zu beurteilen. Es sind wichtige Fähigkeiten, da sie es uns ermöglichen, uns selbst und andere zu schützen, zu verstehen, wann wir beworben werden und wie unsere Daten verwendet werden, und zu erkennen, wann etwas voreingenommen oder irreführend sein könnte oder darauf abzielt, uns zu manipulieren. Untersuchungen zeigen, dass viele Menschen zumindest mit einigen dieser Elemente Schwierigkeiten haben.

Es ist auch wichtig daran zu denken, dass, obwohl das Internet allgegenwärtig zu sein scheint, die Online-Erfahrung nicht für jeden gleich ist. Es gibt erhebliche Unterschiede, je nach Alter und sozioökonomischer Gruppe, in der Anzahl derer, die überhaupt online sind, und in dem Ausmaß, in dem diejenigen, die online sind, sowohl Erwachsene als auch Kinder, über die entscheidenden Fähigkeiten verfügen, ihre Online-Welt zu verstehen und sicher zu navigieren.

Kritisches Denken und kritische Kompetenzen im digitalen Informationszeitalter

In unserer schnelllebigen Gesellschaft, in der ein Großteil der Informationen der Welt auf Knopfdruck verfügbar ist, neigen wir dazu, ständig schnelle Entscheidungen zu treffen. Forschungen über das Gedächtnis und das Gehirn zeigen, dass, wenn wir schnelle Entscheidungen treffen, diese Urteile auf Intuition, Emotion und "Bauchgefühl" beruhen. Psychologen nennen dies "System Eins"-Denken. Wo immer wir System Eins einsetzen, üben wir nicht viel Kontrolle aus.

Um uns davor zu schützen, durch "Fake News" oder absichtliche Fehlinformationen manipuliert und beeinflusst zu werden, müssen wir ein kritischeres Verständnis entwickeln. Einfach langsamer und bewusster vorzugehen kann uns viel weniger anfällig für Manipulationen und Fehlinformationen machen. Eine bewusstere Herangehensweise schaltet unseren kritischen Verstand ein, braucht mehr Zeit und hilft uns, die Glaubwürdigkeit der dargebotenen Informationen besser zu beurteilen. Der kritische Verstand kann trainiert und geschult werden, und er kann auch als eine Form des Widerstands gegen Propaganda und andere Formen der absichtlichen Fehlinformation dienen.

Angesichts der seismischen Veränderungen in der digitalen Medienlandschaft, von denen die Verbreitung manipulativer Informationen nur ein Teil ist, sind auch entsprechende Veränderungen in unserer Definition von kritischer Kompetenz erforderlich, damit sie ihren Zweck erfüllt und uns mit den Fähigkeiten ausstattet, die wir für eine effektive Kommunikation und Auseinandersetzung benötigen.

Die APRICOT-Methodik basiert auf der Annahme, dass die Fähigkeiten zum kritischen Denken und die kritische Kompetenz neu kalibriert werden können, um Eltern und Großeltern bei der Navigation in der digitalen Welt, in der wir leben, zu helfen.

Wir müssen ein Verständnis für den Mehrwert des Digitalen entwickeln: Partizipation, Mitwirkung, Transparenz und Rechenschaftspflicht, aber auch Desinformation und das Zusammenspiel von Manipulation und Einflussnahme.

Vielen Eltern und Großeltern fehlen die kritischen Fähigkeiten, um die Richtigkeit von Online-Informationen zu beurteilen oder zu erkennen, und sie sind daher nicht in der Lage, die ihnen anvertrauten Kinder angemessen vor Manipulationen oder falschen Informationen zu schützen oder zu beraten. Die meisten Internetnutzer sind sich zwar darüber im Klaren, dass nicht alle Informationen, die sie online finden, der Wahrheit entsprechen, aber nur sehr wenige überprüfen die Vertrauenswürdigkeit dieser Informationen. Auch wenn die meisten Menschen zumindest eine der Möglichkeiten kennen, wie Informationen über Online-Nutzer gesammelt werden, sind sich nur sehr wenige aller Möglichkeiten bewusst oder wissen, wie sie verwendet werden.

Es besteht daher ein Konsens darüber, dass jedes Modell kritischer Lese- und Denkfähigkeiten für das digitale Zeitalter ein Bewusstsein für die verschiedenen Arten

von "Desinformation" und die Methoden und Motivationen hinter der Produktion von Fake News und anderen Formen absichtlicher Fehlinformation, z. B. die Beziehung zwischen Werbeeinnahmen und Fake News, beinhalten sollte. Dies wird zunehmend als "kritische digitale Kompetenz" bezeichnet.

Kritische digitale Kompetenz

Digitales Lernen und digitale Kompetenzen sind heute ein fester Bestandteil der Bildung des 21. Jahrhunderts.

Digitale Kompetenz kann definiert werden als: "Die Fähigkeit, Informationen mithilfe digitaler Technologien zu finden, zu organisieren, zu verstehen, zu bewerten und zu erstellen", d. h. es ist die Fähigkeit, digitale Technologien zu verstehen und effektiv für alltägliche Aufgaben zu nutzen. In der Bildung erstreckt sich dies auf alle Aspekte des Lehrens und Lernens, und die Nutzung erstreckt sich auf Staatsbürgerschaft, Seelsorge und Sicherheit.

Auf der anderen Seite zielt **Kritische digitale Kompetenz** darauf ab, die Nutzer zu befähigen, Inhalte kritisch zu konsumieren, als Voraussetzung für ein Online-Engagement, indem Fragen der Voreingenommenheit, der Vorurteile, der Fehldarstellung und auch der Vertrauenswürdigkeit identifiziert werden. Bei der kritischen digitalen Kompetenz sollte es auch darum gehen, die Position der digitalen Medientechnologien in der Gesellschaft zu verstehen. **Kritische digitale Kompetenz bettet Fähigkeiten des kritischen Denkens in die digitale Kompetenz ein.**

Kritische digitale Kompetenz bezieht die Interpretationen der Nutzer über die Potenziale und Grenzen digitaler Medien mit ein: Es geht nicht nur darum, internetbezogene ökonomische Fragen zu verstehen, sondern auch darum, kritisch zu reflektieren, inwieweit diese Fragen Auswirkungen auf die Gesellschaft - und uns als Individuen - haben. Kritische Alphabetisierung hat traditionell eine politische Konnotation - es geht um kritische Reflexion, politisches Engagement und soziales Handeln -, die in Diskussionen über digitale Alphabetisierung oft fehlt.

Fact-Checking-Fähigkeiten sind entscheidend für die Beurteilung der Zuverlässigkeit von Inhalten, werden aber nur dann wirklich effektiv sein, wenn sie von einem Bewusstsein dafür begleitet werden, wie Online-Inhalte über verschiedene Kanäle verbreitet und diversifiziert werden können - eine Voraussetzung für die Fähigkeit, mehrere Quellen zu vergleichen und zu bewerten.

Es besteht daher ein Bedarf an mehr kritischer digitaler Bildung für alle Erwachsenen – nicht nur für Kinder! Da sie als eine lebenslange Reihe von Fähigkeiten und Veranlagungen betrachtet werden sollte, sollte die kritische digitale Kompetenz in Verbindung mit der gesamten politischen Bildung pädagogisch gefördert werden. Sie ist notwendig, um einen Kontext zu schaffen und sicherzustellen, dass der Wahrheitsgehalt von Inhalten leichter überprüft werden kann.

Die Vermittlung von kritischer digitaler Kompetenz impliziert, dass die Nutzer:innen (in unserem Fall Eltern und Großeltern) lernen, die Chancen und Risiken digitaler Medien einzuschätzen, einschließlich der Fokussierung auf ihre demokratisierenden Potenziale und politischen Grenzen, so dass sie ihrerseits die Kinder in ihrer Obhut beraten und schützen können.

Daraus folgt, dass Erwachsenenbildner ihre eigenen kritischen digitalen Kompetenzen entwickeln müssen, um die Lernenden bei der Entwicklung dieser Kompetenzen effektiv zu unterstützen.

2.5 Elternbildung (EB)

Ist definiert als zielgerichtete Unterstützung für Eltern, um effektiver in der Betreuung von Kindern zu sein. Es gibt viele Formen der Unterstützung - Beratung, Training, Anleitung, Mentoring, Bildung, etc.

Die Elternbildung im **APRICOT**-Projekt hat ein erweitertes Publikum. Es umfasst auch die Bildung von Großeltern.

Das **APRICOT** –Projekt möchte Eltern und Großeltern dabei unterstützen, Kindern zu helfen, Medieninhalte zu verstehen und zu interpretieren, damit sie zu sicheren, kritischen und achtsamen Mediennutzer:innen werden, die in der Lage sind, adäquaten Herausforderungen, die von und mit den Medien kommen, zu begegnen.

Methodische Grundlagen für Output 1 (IO1)

Output 1 basiert auf einem kritisch-forschenden Lehr-Lern-Ansatz (CEA = Critical enquiry approach). Er dient der Sinnstiftung durch Erforschung der näheren Umgebung und der Welt, der Verbindung von Vorwissen mit dem neu Erfahrenen und dem Fassen von evidenzbasierten, begründeten Schlussfolgerungen.

Rahmen für das Unterrichten von Erwachsenen und das Lernen von Erwachsenen

Ist auf ERR aufgebaut und besteht aus 3 Stufen:

- Evokation von Vorwissen und persönlichen Erfahrungen;
- Erkennen von Bedeutung oder Verstehen von neuem Wissen;
- Reflexion.

Profil der Zielgruppe

Die Zielgruppe dieses Trainingskurses sind Pädagog:innen / Lehrer:innen / Trainer:innen von Erwachsenen. Wir nennen sie in diesem Dokument Erwachsenenbildner (EB). Dieser Kurs kann von EB genutzt werden, die mit verschiedenen Gruppen von erwachsenen Lernenden arbeiten, die auch Eltern und Großeltern sind. EB wird den

Lernenden helfen, Vermittler für ihre Kinder im Umgang mit aktuellen Themen aus den Medien und der Außenwelt zu werden. Elterliche Mediation ist "jede Strategie, die Eltern anwenden, um [Medien-]Inhalte für Kinder und Jugendliche zu kontrollieren, zu überwachen oder zu interpretieren" (Warren 2001, 212). Wir geben die Art der Mediation (Co-Viewing oder auch passive Mediation, restriktive Mediation, aktive Mediation) in diesem und anderen Materialien an.

Von Erwachsenenbildnern wird erwartet, dass sie dieses Material für die Arbeit mit benachteiligten Gruppen von Eltern und Großeltern verwenden. Unter "benachteiligt" verstehen wir jene Erwachsenen, die über geringe soziale Kompetenzen verfügen, einen niedrigen Bildungshintergrund haben, gering qualifiziert sind oder/und ein geringes Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen in ihre Fähigkeit haben, Kinder zu unterstützen. Benachteiligt sind auch jene Menschen, deren Rechte von materiellen bis zu kulturellen Grundbedürfnissen nicht gewährleistet sind. Weitere wichtige Auslöser für soziale Benachteiligung können physische und psychische Einschränkungen, das Geschlecht und bestimmte Lebensphasen (Kindheit oder Alter) sein.

Elternbildung kann in verschiedenen Umgebungen durchgeführt werden: Volkshochschulen, Schulen für Erwachsene, gemeinnützigen Bildungseinrichtungen, Vereinen usw.

Aufbau des Kurses: Themen und Unterthemen

EB finden hier eine vollständige Kursbeschreibung, eine explizite Darstellung bestimmter Themen und Unterthemen, vorgeschlagene Trainingstipps, Anpassungsempfehlungen für spezielle Zielgruppen sowie Bewertungswerkzeuge.

Tabelle 1. Struktur des Kurses

THEMEN	TEILE / UNTERTHEMEN	UMFANG
Thema 1: Einführung in den Kurs SDC, LT	Einführung in das Thema Konzeptioneller Hintergrund	2 Std.
	Hauptprinzipien der Arbeit mit der Zielgruppe: Benachteiligte Menschen unterrichten Motivation der Zielgruppe Voraussetzungen und Rahmenbedingungen des Trainings Der/die Trainer:in Das Training - Akzeptanz und Gruppenatmosphäre	
	Kennenlernen des methodischen Rahmens für Lehren & Lernen: Kurze theoretische Einführung Teil I. Präsentation der Aktivität	2 Std.

	Teil II. Analyse des Prozesses Teil III. Planung für die Implementierung Mögliche Anpassungen Referenzen Anhang 1	
Thema 2: Moralische Dilemmata in der heutigen Welt SDC, LT Definitionen / Einführung Teil I. Präsentation der Modellaktivität Teil II. Analyse des Prozesses Teil III. Planung für die Implementierung Mögliche Anpassungen Referenzen	Einführung in das Thema: Menschsein in kontroversen, konfliktreichen, kritischen Situationen Persönliche Eigenschaften eines gerechten Menschen Mut zur Überwindung von Vorurteilen Fähigkeit, "Ja" und "Nein" zu sagen Egozentrik und ihre Folgen	1,5 Std.
	Unterthema 1. Faire persönliche Entscheidungen: Selbstwahrnehmung & Selbstreflexion Selbstkorrektur	1,5 Std. / je Teilmodul
	Unterthema 2. Faire zwischenmenschliche Entscheidungen: Fähigkeit zum Hören und Zuhören Bereitschaft & Hilfsbereitschaft Fürsorge für andere im persönlichen und beruflichen Umfeld	1,5 Std. / je Teilmodul
	Unterthema 2. Faire zwischenmenschliche Entscheidungen: Fähigkeit zum Hören und Zuhören Bereitschaft & Hilfsbereitschaft Fürsorge für andere im persönlichen und beruflichen Umfeld	1,5 Std. / je Teilmodul
Thema 3: Fundierte Entscheidungen Planeta Ciencias, ES Definitionen / Einführung Teil I. Präsentation der Modellaktivität Teil II. Analyse des Prozesses Teil III. Planung für die Implementierung Mögliche Anpassungen	Einführung in das Thema: Übersicht Worum es geht Struktur	
	Unterthema 1. Konsumententscheidungen: Gesundheitliche Auswirkungen und Umweltbelastung Etiketten von Produkten verstehen Amtliche Kontrollstellen Mangel an Informationen Vorannahmen und Vorurteile Bestätigung und Verzerrung	1,5 Std.

Referenzen	Unterthema 2. Zuverlässige Informationsquellen: Qualität als Maßstab für Informationen Referenzen Primäre und sekundäre Quellen Offizielle Einrichtungen Wissenschaftliche Gemeinschaft Fehlende Informationen Rosinenpickerei	3 Std.
	Unterthema 3. Verwendung von elektronischen Geräten und Bildschirmen	1,5 Std.
Thema 4: Fehlinformation & Desinformation APRICOT, UK Definitionen / Einführung Teil I. Präsentation der Modellaktivität Teil II. Analyse des Prozesses Teil III. Planung für die Implementierung Mögliche Anpassungen Referenzen	Einführung in das Thema: <i>Fake News! Warum sollte uns das interessieren?</i> Das Phänomen der Fake News Auswirkungen auf die Gesellschaft	0.5 Std.
	Unterthema 1. 'Fake News', Fehlinformation und Desinformation – Typen und Taktiken: Typen, Definitionen und Intentionen Wie Desinformationen erstellt und verbreitet werden	2.5 Std.
	Unterthema 2. Fake News, Fehlinformation und Desinformation – So erkennen Sie es! Kritische digitale Kompetenz (KDK) Anwendung der KDK, um Fehlinformationen und Desinformationen zu erkennen, zu interpretieren und zu hinterfragen	2 Std.
	Unterthema 3. Quellen faktenbasiert prüfen Tools zum Erkennen und Melden von Desinformationen	1 Std.
Thema 5: Sicherheit & Datenschutz ItF Institute, DE Definitionen / Einführung Teil I. Präsentation der Modellaktivität Teil II. Analyse des Prozesses Teil III. Planung für die Implementierung Mögliche Anpassungen	Einführung in das Thema: Verstehen und Schützen von Sicherheit und Datenschutz Definition von Sicherheit und Datenschutz Technische Möglichkeiten des Datenschutzes Kritischer Umgang mit privaten Daten Möglichkeiten, sich im Netz zu schützen	0,5 Std.
	Unterthema 1. Technische Möglichkeiten: Übersicht über aktuelle Antivirenprogramme Aufgaben des Antiviren-Programms Sicherheitseinstellungen Anhang 2	1,5 Std.

Referenzen	Unterthema 2. Seriöses Surfverhalten: Erkennen seriöser Webseiten Erkennen und Vermeiden von Gefahren Anhang 3	1,5 Std.
	Unterthema 3. Sicherheit im Internet Schutz in sozialen Netzwerken Eigene Daten schützen, E-Mails schützen Persönliche Angriffe und Cybermobbing Anhang 4	2,5 Std.

Der Kurs ist um 5 Themen und 12 Unterthemen aufgebaut. EB können entscheiden, ob der gesamte Kurs oder nur Teile davon durchgeführt werden sollen, abhängig von den kontextuellen Besonderheiten.

Die Gesamtzahl der Stunden - 40 (28 Unterrichtsstunden +12 Stunden individuelle Arbeit, einschließlich Selbstevaluation).

Die Methodik zur Schulungsdurchführung

Alle Themen werden in folgender Reihenfolge präsentiert:

Teil I. Präsentation der Modellaktivität

1. Allgemeine Einführungsaktivitäten, die von den Kursleiter:innen festgelegt werden
2. Einführung in eine Sitzung/Thema, die beschreibt, was während der Sitzung/Thema geschehen wird
3. Erleben einer geführten Lektion/Aktivität
4. Reflexion einer geführten Lektion/Aktivität

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Abrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtseinheit
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Lernenden
3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Sicht von Lehrerenden
4. Diskussion

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines konkreten Plans für die Implementierung

Beschreibung der zu verbessernden Kompetenzen

Dieser Kurs zielt auf die Entwicklung der EB, die mit verschiedenen Gruppen von Eltern/Großeltern arbeiten.

Der Kurs ermöglicht:

- Entwicklung von offenen, kooperativen, kollegialen Beziehungen zwischen Erwachsenenbildnern aus den Partnerländern des Projektes;
- Erweiterung des Verständnisses für Elternbildung, kritisches Denken, Medienkompetenz;
- Steigerung der Fähigkeit zum kritischen Denken, zur kritischen Reflexion;
- Anwendung praktischer Lehrmethoden auf der Grundlage theoretisch fundierter Ideen und methodisch konsistenter Rahmen;
- Verantwortung für die Arbeit mit den Eltern zu übernehmen, indem sie zu deren Berater:innen & Unterstützer:innen werden;
- zu selbstbewussten Fachleuten zu werden, die das Programm in Bildungseinrichtungen umsetzen;
- die Kursteilnehmer:innen darauf vorzubereiten, Kurse für andere Interessierte zu halten.

Am Ende des Kurses werden die Teilnehmer:innen:

- Hauptprinzipien der Arbeit mit elterlichem Publikum kennen;
- Konzepte von Medienkompetenzen & kritischem Denken besser verstehen;
- bereit sein, methodische Rahmenbedingungen für das Lehren & Lernen zu nutzen; relevante Strategien & Methoden anwenden;
- in der Lage sein, ihren eigenen Unterricht zu planen - Programme / Kurse der Erwachsenenbildung zu überprüfen, anzupassen;
- bereit sein, Kolleg:innen in einer lokalen Umgebung zu unterrichten;
- die verschiedenen Arten von Fehlinformation und Desinformation benennen und erklären können;
- erklären, wie Fehlinformationen und Desinformationen im digitalen Umfeld entstehen und verbreitet werden und welche unterschiedlichen Absichten dahinter stecken.

Tabelle 2. Kompetenzen, die während des Kurses entwickelt werden sollen

Kompetenzen	Beschreibung
Kommunikation & Kooperation	Offene, kooperative, kollegiale Beziehungen zwischen Erwachsenenbildnern aus den Projektpartnerländern
Erweitertes Wissen	Verständnis / Bewusstsein für Hauptkonzepte, Themen, Fragen.
Erweiterte persönliche Fähigkeiten	Kritisches Denken üben, kritische Reflexion betreiben.
Entwickelte / erweiterte berufliche Fähigkeiten	Praktische Lehrmethoden verwenden, die auf theoretisch fundierten Ideen und einem methodisch konsistenten Rahmen basieren. Die Kursteilnehmer:innen darauf vorzubereiten, Kurse für andere Interessierte abzuhalten.
Erweitertes berufliches Selbstvertrauen	Bereitschaft zur Arbeit mit den Zielgruppen; Bereitschaft, deren Berater:innen & Unterstützer:innen zu werden. Selbstbewusste Fachleute, die bereit sind, Kurse in verschiedenen Bildungseinrichtungen durchzuführen.

Dies sind allgemeine Kompetenzen für den gesamten Kurs. Jedes Thema hat eine spezifische, eigene Liste von Kompetenzen, die entwickelt, verbessert und erweitert werden müssen.

Bewertung und Beurteilung

Für den Kurs gibt es auch Bewertungs- und Beurteilungsfomulare, die VOR und NACH der Ausbildung von Erwachsenenbildnern ausgefüllt werden müssen.

- Formular zur Bewertung und Beurteilung vor der Schulung:
- Formular zur Bewertung und Beurteilung nach der Schulung:

Kapitel 2: Thema 1: Einführung in den Kurs

2.1 Einführung in das Thema

Ziel dieses Themas ist es, den konzeptionellen Hintergrund des Kurses vorzustellen & zu diskutieren - sich mit dem Kurs vertraut zu machen, sich den Lernprozess bewusst zu machen, tiefer in den Hauptkurs einzusteigen, die Zielgruppe der erwachsenen Lernenden zu klären, sich mit dem methodischen Rahmen des Kurses vertraut zu machen.

Der Erwachsenenbildner wird lernen:

- Was das APRICOT-Projekt unter Medienkompetenz, kritisches Denken, elterliche/großelterliche Erziehung, benachteiligte Gruppen von Lernenden versteht;
- einen methodischen Rahmen für das Unterrichten der Zielgruppe in der Praxis zu nutzen;
- den Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie den Kurs für bestimmte Zielgruppen vorstellen.

2.2 Hauptprinzipien der Arbeit mit Zielgruppen

8 Grundprinzipien für die Arbeit mit Erwachsenenbildnern

Wir folgen 8 Grundprinzipien für die Arbeit mit Erwachsenenbildnern:

1. *Autonomie und Selbststeuerung* - Die Teilnehmer der Erwachsenenbildung werden in das Projekt und den Kurs eingeführt und sind sich über den Zweck ihres Lernens im Klaren - was lernen sie, warum lernen sie und zu welchem Nutzen;
2. *Learning by doing* - Der Erwachsenenbildner wird in einen aktiven, erfahrungsorientierten Lernprozess eingebunden;
3. *Relevanz* – der Inhalt und die Form des Lernens werden den Bedürfnissen der Erwachsenenbildner und der beruflichen Realität angemessen sein;
4. *Erfahrung* – Der Erwachsenenbildner wird in der Lage sein, sein Lernen auf seiner persönlichen und beruflichen Erfahrung aufzubauen;
5. *Einsatz aller Sinne* - Die Erwachsenenbildner werden aufgefordert, alle Sinne in den Lernprozess zu integrieren. Zu diesem Zweck werden Audio-, Video-, Hands-on, physische und andere Aktivitäten eingesetzt;
6. *Übung* – Die Erwachsenenbildner haben Zeit, das Kursmaterial in ihrem beruflichen Umfeld zu testen, indem sie individuelle Aufgaben erledigen;
7. *Persönliche Entwicklung*– der Kurs ermöglicht nicht nur die Entwicklung der beruflichen Fähigkeiten, sondern auch die persönliche Verbesserung;

8. *Einbeziehung* - Die Erwachsenenbildner werden nicht nur in den Lernprozess, sondern auch in den Prozess der Kursentwicklung aktiv eingebunden. Ihre Beispiele, Unterrichtstipps und Rückmeldungen werden für die Verbesserung des Kurses genutzt. Erwachsenenbildner werden als Co-Autoren des Kurses behandelt.

Unterricht für Benachteiligte

In der Erwachsenenbildung¹, sollte immer ein Augenmerk auf benachteiligte Teilnehmer aus schwierigen sozialen Verhältnissen gelegt werden. Es gibt viele Arten von Benachteiligung: z.B. Benachteiligung durch Herkunft (Migration), Benachteiligung durch geringes Einkommen (wirtschaftlicher Hintergrund), Benachteiligung durch psychische oder physische Einschränkungen, Benachteiligung durch niedrige Bildungsabschlüsse und niedrigen sozialen Status. Es ist wichtig, diese sozial benachteiligten Teilnehmer gezielt anzusprechen und sie in die Gruppe zu integrieren

In unserem Projekt "APRICOT – Attentive parental education for wise being and co-being in changing times" möchten wir ein besonderes Augenmerk auf die Gruppe der sozial benachteiligten, gering qualifizierten Menschen legen und das Ausbildungskonzept entsprechend bereichern.

Oft fehlt es dieser Personengruppe an den grundlegenden Kompetenzen. Noch bevor Schlüsselkompetenzen wie Lese- und Medienkompetenz oder kritisches Denken wichtig werden, kommen allgemeinere Basiskompetenzen ins Spiel: persönliche und soziale Kompetenzen sowie Kompetenzen des Selbstmanagements.

Persönliche, soziale und Selbstmanagement-Kompetenzen beeinflussen die Motivation zum Lernen und zur aktiven Teilnahme am Kurs. Hier sind die Fähigkeiten des Trainers gefragt.

Viele Situationen sind auch in einen sozialen Kontext eingebettet. Wenn wir uns in einer sozialen Situation zusammen mit anderen Menschen befinden, wie z. B. während einer Trainingseinheit, werden auch andere unser Verhalten beobachten und bewerten. Diese Tatsache kann Menschen je nach Veranlagung und Selbsteinschätzung sowohl anregen als auch ängstigen.

Ein weiterer Aspekt der Motivation betrifft die Werte und die Identität einer Person. Benachteiligte Menschen haben oft ein Wertesystem, das sich von den Werten "etablierter" gesellschaftlicher Gruppen unterscheidet oder diesen widerspricht. Diese eigene Identität trägt dazu bei, ihr Selbstwertgefühl und ihre Würde zu erhalten. Für den Trainer ist dies eine besondere Herausforderung.

¹ Dieses Dokument basiert auf der Ausarbeitung eines europäischen Projekts:
EUROPÄISCHES PRO-SKILLS Projekt 230054-CP-1-2006-1-LU-Grundtvig-G1 www.pro-skills.eu

Motivation der Zielgruppe

Es ist sehr wichtig, vor Beginn der Schulung ein Vorbereitungstreffen mit dem einzelnen Teilnehmer zu organisieren, um ihm Informationen zu geben über:

- Grundkenntnisse
- die Ziele und Methoden der Schulung
- die Regeln sowie Zeit und Ort der Schulung
- sich selbst und seine Rollen während des Trainings.

Voraussetzungen und Rahmenbedingungen der Schulung

Das Training für Benachteiligte unterscheidet sich nicht wesentlich von anderen Trainings, wenn moderne didaktische Prinzipien berücksichtigt werden. Allerdings ist die didaktische und pädagogische Kompetenz des Trainers bei dieser Zielgruppe stärker gefragt. Motivation, Gruppendynamik, Kommunikation und kulturelle Aspekte treten stärker in den Vordergrund.

Der Trainer

Für eine positive und erfolgreiche Durchführung des Trainings sind die Kompetenzen, Eigenschaften und Aufgaben des Trainers wichtig.

Der Trainer sollte die folgenden zusätzlichen Kompetenzen mitbringen:

- Sensibilität für kulturelle Aspekte (insbesondere für die soziale Kultur der Zielgruppe)
- Fähigkeit, die Motivation der Teilnehmer zu wecken und zu erhalten
- Beobachtungsfähigkeiten (Beobachtung der Gruppendynamik und des gesamten Trainingsprozesses)
- Flexibilität - Anpassung der Schulung an die jeweilige Teilnehmergruppe und deren Bedürfnisse
- Expertise in (interaktiven) pädagogischen Ansätzen
- Fähigkeiten, die Teilnehmer zur Teilnahme und zum aktiven Handeln zu ermutigen

Einige dieser Kompetenzen sind für jede Art von Training notwendig, unabhängig von den Teilnehmern. Besonders wichtig sind die Kompetenzen jedoch im Umgang mit der Zielgruppe der benachteiligten Menschen, vor allem, wenn diese ungünstige Vorerfahrungen mit traditionellen Bildungssystemen haben.

Der Trainer ist für die folgenden allgemeinen Aspekte des Trainings mit benachteiligten Personen verantwortlich:

- Ein klar definierter Rahmen und klare und realistische Ziele sollten den Teilnehmern transparent gemacht werden.
- Er/Sie sollte mit den Ressourcen der Teilnehmer arbeiten und das Training an deren Erfahrungen und Vorkenntnisse anpassen.

- Er/sie soll den Schulungsablauf beobachten, bewerten und ggf. an die Bedürfnisse der Teilnehmer anpassen.
- Der Schulungsprozess sollte für die Teilnehmer nachvollziehbar sein, damit sie sich ihrer Erfahrungen in der Gruppe bewusst werden können.
- Der Trainer sollte sich seiner Rolle und insbesondere seiner Grenzen im Trainingskontext bewusst sein.

Die Schulung

Es ist sehr wichtig, dass die Teilnehmer sich akzeptiert fühlen und Vertrauen in den Trainer und die Schulung gewinnen.

Dies kann durch die folgenden Aspekte gefördert werden:

- Die Schulung sollte immer unter dem Dach einer bekannten Organisation oder Institution stattfinden und nicht in der persönlichen Verantwortung eines einzelnen Trainers liegen.
- Es kann für die Teilnehmer hilfreich sein, den Trainer und die Räumlichkeiten im Vorfeld der Schulung kennenzulernen. So werden sie mit der Einrichtung vertraut und fühlen sich zu Beginn des Trainings etwas sicherer. Personen, die sich nicht sicher fühlen, können ihre Teilnahme an der Schulung absagen, ohne das Gesicht zu verlieren.
- Die Teilnehmer sollten im Vorfeld ausführlich über die Inhalte, Methoden und Regeln der Schulung informiert werden.

Akzeptanz und Gruppenatmosphäre

Eine gute Atmosphäre in der Gruppe und gegenseitige Akzeptanz unter den Teilnehmern sind wesentlich für eine erfolgreiche Durchführung des Trainings, insbesondere wenn die Zielgruppe Ablehnung und soziale Ausgrenzung aus ihrem Alltag kennt.

Dies erfordert einige grundlegende Regelungen:

- Die Gruppenatmosphäre hat erste Priorität. Konflikte unter den Teilnehmern sollten sofort angesprochen werden. Übrigens sind diese Situationen geeignet, um soziale Kompetenz praktisch zu üben.
- Zu Beginn der Schulung sollten einige Grundregeln vereinbart werden, z. B. Feedback-Regeln, Akzeptieren unterschiedlicher Meinungen und Vorerfahrungen usw. Je nach Gruppe und Zeitrahmen können diese Regeln gemeinsam mit den Teilnehmern erarbeitet werden.
- Die Schulung soll Spaß machen. Es sollte genügend Zeit für Pausen, Entspannung oder auflockernde Spiele und Übungen geben.

Berücksichtigung der Bedürfnisse der Teilnehmer

Die Schulung sollte die Bedürfnisse und Besonderheiten der Teilnehmer:innen berücksichtigen*:

- Zu Beginn der Schulung sollten die Teilnehmer die Möglichkeit haben, ihre Bedürfnisse und Erwartungen zu äußern.
- Die Teilnehmer sollten aktiv an der Gestaltung der Schulung beteiligt werden.
- Die Gestaltung und die Methoden des Trainings sollten dem kulturellen und sozialen Hintergrund der Zielgruppe entsprechen.
- Der Lernprozess sollte kleine Schritte von bekannten zu unbekanntem und von einfachen zu anspruchsvolleren Inhalten beinhalten. Es liegt in der Verantwortung des Trainers, sicherzustellen, dass jeder Teilnehmer dem Lernprozess folgen kann.
- Die Fragen und Erwartungen der Teilnehmer sollten beantwortet werden.

2.3 Grundlagen des methodischen Rahmens

Theoretische Kurzeinführung

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung der Bedeutung/Reflexion) für Lehr- und Lernprozesse.

Evokation – ist die Phase, in der die Lernenden aufgefordert werden, ihr Vorwissen und ihre Erfahrungen zu nutzen, bevor sie in das neue Material einsteigen. Diese Phase zielt darauf ab, das Interesse der Lernenden an dem neuen Thema zu wecken und sie bereit zu machen, mehr zu lernen.

Verwirklichung der Bedeutung – ist die Phase, in der die Lernenden mit neuem Material vertraut gemacht werden und sich aktiv an dessen Verständnis beteiligen;

Reflexion – ist die Phase, in der die Lernenden ihr Vorwissen mit neu erworbenen Erfahrungen verbinden und über den gesamten Lernprozess reflektieren.

- Das Lernen erfolgt durch interaktiven Vortrag, Einzel-, Paar- und Gruppenarbeit, Vielfalt von Strategien und Methoden;
- Die Dauer der Übermittlung dieses Themas beträgt 4 Stunden

Tabelle 3. Übersicht über das Thema

Lernziele	Inhalt	Aktivitäten / Methoden	Material	Zeit	Lernergebnisse
Vorstellung und Diskussion des Konzept-	Überblick über den Kurs: was und wie wir	Interaktiver Vortrag und Gruppendiskussionen	Multimedia	15 min.	Klares Verständnis der Kursziele und der Art des Kurses

tionellen Hintergrunds des Projekts	lernen werden				
	Ausbildung der Eltern	Lesen, Sprechen & Schreiben <i>Brainstorming,</i> <i>K-W-L</i>	Handouts, Multimedia Flipchart, Marker	15 min	Mit dem Konzept vertraut sein
	Arbeit mit benachteilig ten Gruppen (Basiskomp etenzen, pädagogisc he Ansätze, Trainingsko nzept)	Vortrag durch Präsentationen; interaktiver Vortrag und Gruppen- diskussionen	Multimedia (Beamer) Handout, Arbeitsblätt er, Flipchart, Marker	30 min.	Mit der Zielgruppe vertraut sein
	ML&CT Konzepte	Lesen, Sprechen & Schreiben I.N.S.E.R.T/ Puzzlespiel	Handout, Multimedia Flipchart, Marker	40 min.	Mit dem Konzept vertraut sein
Kennenlernen des methodischen Rahmens des Kurses	Forschung darüber, wie Erwachsene am besten lernen	Interaktiver Vortrag und Gruppen- diskussionen	Überprüfun g von wissenscha ftlichen Artikeln, Multimedia	10 min.	Mit dem methodischen Rahmen vertraut sein
	ERR-Ansatz	Prozessanalyse & Reflexion Einzel- & Gruppen- diskussionen Nicht fertige Sätze	Flipchart, Marker	10 min.	Sammeln von Erfahrungen mit dem ERR- Rahmenwerk und Reflexion über den Lernprozess und seine Replikation in natürlichen Kontexten

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1

Die Workshop-Teilnehmer werden in eine 1-2-minütige "Aufwärm"-Aktivität einbezogen, nachdem der Sitzungsleiter das Ziel der Sitzung vorstellt und kurz beschreibt, was während der Sitzung passieren wird.

Schritt 2

Aufgabe 1: Die Kursteilnehmer werden gebeten, sich an ein gutes Beispiel zu erinnern, wann sie als Eltern oder Großeltern eine gute "Lektion" bekommen haben. Wann war das? Was war es? Wie ist es passiert? Was wurde gelernt? Wenn einige aus der Gruppe keine Eltern sind, werden sie eingeladen, an ihre eigenen Eltern oder Großeltern zu denken.

Alle Beispiele & Geschichten werden angehört, auf Flipchart-Papier notiert und später nach ihrer Art in verschiedene Kategorien eingeteilt. Die Erfahrungen jedes Gruppenmitglieds werden später genutzt, um ein anderes Thema zu diskutieren "Wie Erwachsene am besten lernen".

Aufgabe 2: Die erste Aufgabe dient als Einführung in das Thema Elternbildung. Die zweite Aufgabe führt zu einer tieferen Auseinandersetzung mit dem Thema. Die Teilnehmer müssen über Elternbildung in Verbindung mit kritischem Denken & Medienkompetenzkonzepten nachdenken. Die Erfahrungen der Kursteilnehmer werden zum Ausfüllen der ersten Spalte der K-W-L (Know- Would like to know- Learned) Tabelle verwendet (Ogle, 1986).

KNOW (Was sie bereits wissen)	WOULD LIKE TO KNOW (Was sie wissen möchten)	LEARNED (was sie gelernt haben)

Der Moderator fragt, was die Teilnehmer über Elternbildung wissen. Alle Ideen werden in die erste Spalte geschrieben. Der zweite Schritt ist, herauszufinden, was außerdem interessant wäre zu wissen. Dies wird in der zweite Spalte der Tabelle ausgefüllt.

Am Ende der Sitzung kehren die Teilnehmer zum K-W-L zurück & entscheiden, was sie gelernt haben. Einige ihrer Fragen sind vielleicht unbeantwortet geblieben, und es können sich auch neue Fragen ergeben. Wenn dies der Fall ist, können diese Fragen die Grundlage für weitere Untersuchungen sein.

Aufgabe 3: Die Teilnehmer erhalten den Text "Media Literacy for Clinicians and Parents" (Olson C.K, Beresin E.V., Schlozman S.C.) Der Text ist in 6 Teile unterteilt und wird mit der Jigsaw-Methode (Gruppenpuzzle) (Slavin, 1990) analysiert. 1. Teil "Wie kleine Kinder Medien wahrnehmen und nutzen"; 2. Teil "Vorschulalter"; 3. Teil "Wie Kinder und Jugendliche im Schulalter Medien wahrnehmen und nutzen"; 4. Teil "Familienkontext und Medien"; 5. Teil "Medieninhalte verstehen", 6. Schwierigkeiten in der Beziehung zu Gleichaltrigen"

Schritt 3. Jigsaw-Methode

1. Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, alle Teile eines gegebenen Textes zu lernen, aber jeder wird ein Experte für einen Teil des Textes werden & andere darüber unterrichten.
2. Jeder wird einer sogenannten "Stammgruppe" von 6 Mitgliedern zugewiesen. Jedes "Stammgruppen"-Mitglied erhält unterschiedliche Teile des gleichen Textes.
3. "Mitglieder der "Stammgruppe" werden zu "Expertengruppen" geschickt - diejenigen, die denselben Teil des Textes lesen.
4. Jeder "Experte" erhält ein Exemplar des Artikels & ein Expertenblatt. Es enthält Fragen, die die Person bei der Lektüre des Textes anleiten sollen. Die Expertenblätter unterscheiden sich, weil jede Person später dafür verantwortlich ist, den anderen in der Stammgruppe zu helfen, die Aspekte der Lektüre zu lernen, die auf ihrem Expertenblatt behandelt werden.
5. Jeder hat 15-20 Minuten Zeit, den Artikel zu lesen. Dabei gilt es auf den Inhalt/ das Material zu achten, das die Fragen auf seinem Expertenblatt beantwortet.
6. Experten studieren & diskutieren den Text in Expertengruppen. Die Diskussionen werden von einem Leiter für jede Expertengruppe geführt. Die Gruppe einigt sich vor der Beantwortung darauf, was die Frage bedeutet oder was die Aufgabe ist. Wenn jemandem etwas nicht klar ist, formulieren Sie es in Ihren eigenen Worten neu. Die Expertengruppen diskutieren ihre Fragen und Antworten etwa 10-15 Minuten lang. Der Leiter der Sitzung geht von Gruppe zu Gruppe, um notwendige Klärungen vorzunehmen. Die Experten müssen bereit sein, die "Stammgruppen" zu unterrichten - deshalb müssen sie sich für die beste Art der Erklärung entscheiden. Die Aufgabe des Experten besteht nicht nur darin, Wort für Wort abzulesen oder zu berichten, sondern in einfacher und klarer Sprache die Hauptaussage bzw. die wichtigsten Ideen des jeweiligen Teils zu übertragen.
7. Die Experten kehren in ihre "Stammgruppen" zurück und unterrichten ihre Kollegen. Jeder Teilnehmer nimmt sich nicht mehr als 5 Minuten Zeit, um den anderen zu präsentieren, was sie/er in der "Expertengruppe" gelernt hat.
8. Teilnehmer evaluieren den Prozess des Lehrens & Lernens.

Aufgabe 4: Die Teilnehmer füllen die letzte Spalte der K-W-L Tabelle individuell aus. Anschließend sollen die Teilnehmer untereinander mitteilen, was sie gelernt haben und überprüfen welche Punkte aus der mittleren Spalte unbeantwortet geblieben sind.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Erinnern an den Lernprozess - was, wann, wie.
2. Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten.

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
2. Entwicklung eines Entwurfsplans für die Implementierung.

Mögliche Anpassungen

Wenn Erwachsenenbildner planen, mit benachteiligten Gruppen von Eltern/Großeltern zu arbeiten, empfehlen wir:

- kurze Texte oder/und mehr visuelle Materialien zu verwenden (bei geringer Bildung/schwachen Lese- und Schreibkenntnissen);
- Paar- oder Kleingruppenarbeit anwenden (bei geringem Selbstwertgefühl, sozio-emotionalen Fähigkeiten);
- muttersprachliche Texte zu verwenden (bei multinationalem Publikum mit geringen Sprachkenntnissen des Aufenthaltslandes).

Quellen

Meredith K., Steele J., Temple Ch. (1998). Cooperative Learning. Reading & Writing for Critical Thinking. Guidebook V. US.

Slavin, R., Madden, N., Stevens, R., & Hannigan, M. (1990). Cooperative learning: Models for 3 R's. *Educational Leadership*, 47(4), 22–28.

Villani, V Susan; Olson, Cheryl K; Jellinek, Michael S. (2005). Media literacy for clinicians and parents. In: Child and adolescent psychiatric clinics of North America, ISSN: 1056-4993, Vol: 14, Issue: 3, Page: 523-553 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15936672>

Villani, V Susan; Olson, Cheryl K; Jellinek, Michael S. (2005). Media literacy for clinicians and parents. In: Child and adolescent psychiatric clinics of North America, ISSN: 1056-4993, Vol: 14, Issue: 3, Page: 523-553 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15936672>

EINFÜHRUNG IN DEN KURS- & LERNRAHMEN

(für Online-Unterricht & Lernen)



Das Ziel dieser Lernaktivität ist, sich mit den Projektkonzepten vertraut zu machen und den methodischen Rahmen des Kurses kennen zu lernen.

Erwachsenenbildner (EB) lernen:

- was das APRICOT-Projekt unter Medienkompetenz, kritischem Denken, elterlicher/großelterlicher Erziehung, benachteiligten Gruppen von Lernenden versteht;
- den methodischen Rahmen für das Unterrichten von Zielgruppen in der Praxis zu nutzen;
- den Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie den Kurs für bestimmte Zielgruppen vorstellen.

Kennenlernen des methodischen Rahmens

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung von Bedeutung/Reflexion) für den Lehr- und Lernprozess.

Evokation – ist die Phase, in der die Lernenden aufgefordert werden, ihr Vorwissen und ihre Erfahrungen zu nutzen, bevor sie in die neue Materie einsteigen. Diese Phase zielt darauf ab, das Interesse der Lernenden an dem neuen Thema zu wecken und sie bereit zu machen, mehr zu lernen.

Verwirklichung der Bedeutung – ist die Phase, in der die Lernenden mit neuem Material vertraut gemacht werden und sich aktiv an dessen Verständnis beteiligen.

Reflexion - ist die Phase, in der die Lernenden ihr Vorwissen, ihre Erfahrungen mit dem neu erworbenen Wissen verbinden und über den gesamten Lernprozess reflektieren.

- Beim Lernen werden offene Fragen, I.N.S.E.R.T.-Strategie, Einzel-, Paar- und Gruppenarbeit, Diskussionen eingesetzt.
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 1,5- 2 Stunden.

Teil I Präsentation der Modellaktivität

Evokationsfrage für Kursteilnehmer:innen:

Wie sieht Medienkompetenz (einschließlich kritischer und digitaler Kompetenz) in Ihrer Organisation und/oder in Ihrer beruflichen Praxis aus?

Die Kursteilnehmer:innen denken für sich selbst und tauschen sich in einer Online-Kursgruppe über ihre Praxis aus. Ungefähre Dauer - 15-30 Minuten (je nach Gruppengröße).

Evokationsaufgabe für Gruppenarbeit:

GRUPPE 1: was Eltern/Großeltern tun können und bereits tun, um ihre Kinder in der Medienkompetenz zu unterstützen?

GRUPPE 2: was Eltern/Großeltern tun können, aber nicht tun, um ihre Kinder in der Medienkompetenz zu unterstützen?

GRUPPE 3: was Erwachsenenbildner tun können und bereits tun, um Eltern/Großeltern in der Medienkompetenz zu unterstützen?

GRUPPE 4: Was Erwachsenenbildner tun können, aber nicht tun, um Eltern/Großeltern in der Medienkompetenz zu unterstützen?

Die Kursteilnehmer:innen arbeiten in Gruppenräumen und suchen gemeinsam nach Antworten auf die vorgegebenen Fragen. Ungefähre Zeit für die Arbeit der Gruppen - 10-15 Minuten (je nach Gruppengröße); und 2-3 Minuten für die Präsentation jeder Gruppe.

Erkennen der Bedeutung/Verständnisaufgabe. Gruppenarbeit in Breakout-Räumen.

Bitte denken Sie an den Angriff auf das US-Kapitol. Dieses Ereignis hat Eltern vor die Frage gestellt, wie sie mit ihren Kindern über das Geschehene sprechen sollen. Was wäre Ihr Ratschlag?

Gruppen überlegen sich 2-3 Tipps für Eltern und diskutieren diese gemeinsam. Lesen Sie anschließend individuell den Text von Dr. Neha Chaudhary "10 tips for talking to your kids about the attack on the US Capitol" - suchen und markieren Sie ähnliche (+) Tipps und neue (!). Teilen Sie dann individuelle Erkenntnisse mit dem Rest der Gruppe.

Reflexion. Arbeiten Sie in der Hauptsitzung. Wie könnten Sie diese Tipps in anderen Situationen/einem authentischen Kontext anwenden?

Die Teilnehmer:innen können gebeten werden, ein Beispiel für die Anwendung der Tipps vorzubereiten/zu geben.

<https://edition.cnn.com/2021/01/08/health/talking-kids-capitol-violence-wellness/index.html>.

Suchen und markieren Sie ähnliche (+) und neue (!) Tipps. Teilen Sie dann die individuellen Ergebnisse mit dem Rest der Gruppe.

Reflexion. Arbeiten Sie in der Hauptsitzung.

Wie könnten Sie diese Tipps in anderen Situationen/einem authentischen Kontext anwenden?

Die Teilnehmer:innen können gebeten werden, ein Beispiel für die Anwendung der Tipps vorzubereiten/zu geben.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Aufrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtseinheit
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus Sicht der Lernenden
3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Erwachsenenbildnern
4. Diskussionen

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines Entwurfs für die Implementierung

Mögliche Anpassungen:

Inhalt: Verwenden Sie alle relevanten Texte/Materialien, die für das Gruppenprofil/die Erfahrung relevant sind;

Zeit: Planen Sie die Arbeit entsprechend der Gruppengröße; machen Sie ggf. Pausen (empfohlen nach der Phase der Evokation/oder/und der Realisierung der Bedeutung); lassen Sie genügend Zeit für die Reflexion, die Analyse des Prozesses und die Planung der Umsetzung.

Arbeiten in den Hauptsitzungs-/Pausenräumen: Wenn die Gruppe der Lernenden klein ist, ist es nicht notwendig, in Breakout-Räumen zu arbeiten. Wenn die Gruppe groß ist, empfiehlt es sich, in Paaren von Trainer:innen/Erwachsenenbildnern zu arbeiten.

Mögliche zusätzliche Aktivitäten:

Geschichten erstellen: Sie können Geschichten über Ihre Lernerfahrungen erstellen.

Mehr dazu in Kapitel 7: @Storytelling.

Quellen

Neha Chaudhary. *10 tips for talking to your kids about the attack on the US Capitol.*

<https://edition.cnn.com/2021/01/08/health/talking-kids-capitol-violence-wellness/index.html>

Kapitel 3: Thema 2: Moralische Dilemmata in der heutigen Zeit

3.1 Einführung in das Thema

Das Ziel dieses Themas ist es, moralische Dilemmata zu diskutieren, denen Menschen in der heutigen Welt begegnen - sie zu benennen, zu analysieren, zu reflektieren.

Erwachsenenbildner werden lernen:

- Hauptkonzepte des Themas und die Anwendung in praktischen Aufgaben zu unterrichten;
- moralische Dilemmata mit erwachsenen Lernenden zu präsentieren, zu diskutieren;
- methodischen Rahmen für das Unterrichten von Zielgruppen in der Praxis zu verwenden;
- den Inhalt und den Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie das Kursmaterial für bestimmte Zielgruppen einführen

Wie es funktioniert:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung von Bedeutung/Reflexion);
- Das Lernen erfolgt durch interaktiven Vortrag, Einzel-, Paar- und Gruppenarbeit, Vielfalt von Strategien und Methoden;
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 4 Stunden

Tabelle 4. Übersicht über das Thema

Lernziele	Inhalt	Aktivitäten / Methoden	Material	Zeit	Lernergebnisse
Vorstellen & Diskutieren der Hauptkonzepte des Themas	Einführung in das Thema: Menschsein in kontroversen, widersprüchlichen, kritischen Situationen	Interaktiver Vortrag und Gruppendiskussionen	Multimedia	1,5 Std.	Kennenlernen der wichtigsten Konzepte
	Unterthema 1 Faire persönliche Entscheidungen: Selbstbewusstsein & Selbstwirksamkeit; Selbstkorrektheit	Lesen & Schreiben, Film schauen & Reden. Brainstorming, Doppeltagebuch	Handouts, Multimedia Flipchart, Marker	1,5 Std.	Bewusstsein für die Bedeutung von fairen persönlichen Entscheidungen ; Fähigkeit, diese zu reflektieren

	Unterthema 2 Faire zwischenmenschliche Entscheidungen: Fähigkeit zuzuhören und zu verstehen; Bereitschaft zu helfen, sich um andere im persönlichen und beruflichen Umfeld zu kümmern	Erstellen eines Filmszenarios	Multimedia (Beamer) Flipchart, Marker	1,5 Std.	Bewusstsein für die Bedeutung von fairen zwischenmenschlichen Entscheidungen ; Fähigkeit, diese zu reflektieren
	Unterthema 3 Faire gesellschaftliche Entscheidungen: verantwortungsvolle & kritische Entscheidungen; Individualität & Sozialität; persönliche Freiheit & gesellschaftliche Verantwortung	Lesen, Sprechen & Schreiben I.N.S.E.R.T nicht beendete Sätze; Aufsatz	Handout, Multimedia Flipchart, Marker	1,5 Std.	Bewusstsein für die Bedeutung von fairen sozialen Entscheidungen ; Fähigkeit, diese zu reflektieren

Menschsein in kontroversen, widersprüchlichen, kritischen Situationen

Die Welt ist voll von Kontroversen und widersprüchlichen, sogar kritischen Situationen durch die gesamte Geschichte der Menschheit. Es ist nicht immer einfach, die Realität, das Verhalten der Menschen, ihre Absichten und unsere eigene Position in solchen Situationen zu verstehen. Wir müssen gut informiert sein, genügend Wissen, Fähigkeiten und Übung haben, um in Zeiten der Unsicherheit die richtigen persönlichen Entscheidungen zu treffen.

Kontroverse Situation ist eine Situation, die nicht auf eine einzige Art und Weise gelöst werden kann, sondern es ist nicht ganz klar, welcher Weg der richtige ist. Dieser Begriff hat synonyme Bedeutungen - ungewisse/ umstrittene/ polemische/ strittige Situation.

Kontroverse Themen sind solche, die starke Emotionen und Gefühle hervorrufen und die Meinungen in Gemeinschaften spalten.

Konfliktsituationen bedeuten eine Art von Widerspruch, der aufgelöst werden muss. Dieser Begriff hat synonyme Bedeutungen - kollidierende/ widersprüchliche/paradoxe/inkonsistente/inkompatible Situation. Umgangssprachlich heißt es "dazwischen" stehen: wir sind hier, aber fühlen uns immer noch wie zwischen Erde und Himmel balancierend.

Kritische Situation bedeutet eine gefährliche Situation, in der man schnelle und richtige Entscheidungen treffen muss. Dieser Begriff hat synonyme Bedeutungen - kritisch/dringend/dringend/lebenswichtig Bsp.: *Die Pandemie-Situation in unserem Land ist kritisch; wenn wir keine kritischen Entscheidungen treffen, werden wir unseren Wettbewerbsvorteil verlieren*

Manchmal fordern uns kontroverse, widersprüchliche und kritische Situationen dazu auf, ehrliche, faire Entscheidungen zu treffen im gegebenen Kontext zu bilden. Dabei können wir mit einem moralischen Dilemma konfrontiert werden, die eine Entscheidung beinhaltet, die uns selbst einen Nachteil bringen würde. Zum Beispiel: Ich will und kann diese Position übernehmen, aber ich weiß, dass meine Kollegin sie auch gerne übernehmen würde. Sie ist qualifizierter und kann der Firma besser dienen. Soll ich so tun, als sei ich kompetent genug, oder soll ich zur Seite treten? Ich habe gesehen, wie mein Nachbar und enger Freund Waren aus dem Supermarkt gestohlen hat. Ich weiß, dass er seinen Job verloren hat. Soll ich ihn anzeigen?

In diesen komplexen Situationen gibt es nie nur eine mögliche Lösung. Menschsein in kontroversen, konfliktreichen, kritischen Situationen bedeutet, weise, unschädliche und kluge Entscheidungen treffen zu können, die manchmal einfach, manchmal komplex sind. Aber niemals einseitig. In solchen Fällen sprechen wir von der Notwendigkeit, Fairness auszubauen.

Fairness ist eine Geisteshaltung, die den Denker befähigt, alle für ein Thema relevanten Perspektiven objektiv zu behandeln, ohne die eigenen Ansichten oder die Ansichten der eigenen Gruppe zu bevorzugen (L. Elder, R. Paul).

Fairness ist das Gegenteil von Egozentrik, Soziozentrik (bestimmte Gruppe, basierend auf gemeinsamen Interessen), außergewöhnlicher Ethnozentrik, etc. Fairness ist nicht leicht auszubauen, da sie gegen unsere angeborenen Instinkte, Überzeugungen und Gewohnheiten ankämpfen muss.

9 Gründe für das Unterrichten kontroverser Themen

1. Kontroverse Themen sind von Natur aus höchst bedeutsame Themen im Leben der Gesellschaft - das Lernen darüber sollte Teil der sozialen und politischen Bildung jedes jungen Menschen sein.
2. Die Auseinandersetzung mit kontroversen Themen ist Teil des demokratischen Prozesses - sie hilft jungen Menschen, einige der wesentlichen Kompetenzen der demokratischen Staatsbürgerschaft zu entwickeln, wie Aufgeschlossenheit, Neugier, Bereitschaft, den anderen zu verstehen, Toleranz und die Fähigkeiten der demokratischen Debatte und friedlichen Konfliktlösung.
3. Junge Menschen werden durch die Nutzung moderner Kommunikationstechnologien wie Mobiltelefone, Twitter, Facebook usw. täglich mit

Informationen zu kontroversen Themen bombardiert - sie brauchen Hilfe, um diese zu verstehen und damit umgehen zu können.

4. Die Medien stellen kontroverse Themen oft parteiisch und irreführend dar - in Ermangelung anderweitiger Hilfe ist es die Pflicht der Schule, dafür zu sorgen, dass junge Menschen ein ausgewogenes Verständnis von Themen erlangen, die das Potenzial haben, ihr Leben so stark zu beeinflussen.
5. Es entstehen ständig neue Kontroversen – wenn junge Menschen jetzt lernen, mit kontroversen Themen umzugehen, sind sie besser darauf vorbereitet, in Zukunft damit umzugehen.
6. Die Untersuchung kontroverser Themen erfordert eine Reihe von kritischen Denk- und Analysefähigkeiten - sie hilft jungen Menschen zu lernen, wie man Beweise abwägt, Voreingenommenheit erkennt und Urteile auf der Grundlage von Vernunft und Beweisen fällt.
7. Die Auseinandersetzung mit kontroversen Themen kann einen positiven Beitrag zur persönlichen und emotionalen Entwicklung junger Menschen leisten - sie hilft ihnen, ihre Emotionen zu verstehen und ihre Werte zu klären, besser zu lernen und selbstbewusster zu werden.
8. Der Unterricht über kontroverse Themen beinhaltet reale, aktuelle Themen - sie helfen dabei, Staatsbürgerschafts- und Menschenrechtserziehung mit Leben zu füllen.
9. Schüler:innen werfen sehr oft selbst kontroverse Fragen auf, unabhängig vom Thema der Stunde - es ist besser für Lehrer:innen, im Voraus darauf vorbereitet zu sein, wie man mit solchen Ereignissen umgeht, als "aus dem Stegreif" reagieren zu müssen.

(Berg, W., Graeffe, L. & Holden, C., 2003, p.35)

Beispiel für die Struktur eines Unterthemas

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. WARM-UP: RATEN SIE MAL, WAS ES IST?

Der/Die Leiter:in der Sitzung imitiert ein beliebiges Objekt (Ding, Phänomen) im Raum, ohne Worte. Die Kursteilnehmer:innen werden gebeten zu erraten, was es ist. Der/Die Leiter:in kann darum bitten, sich bei diesem Warm-up abzuwechseln und die Teilnehmer:in auffordern, weiterzumachen. Dieses Aufwärmen hilft, die Aufmerksamkeit zu fördern und sich auf die Sitzung vorzubereiten.

Schritt 2

Aufgabe 1: Die Kursteilnehmer:innen werden gebeten, sich an eine kontroverse Situation zu erinnern, in der sie waren und gemischte Gefühle erlebt haben (nicht wissend, wie sie reagieren, handeln, was sie sagen sollen). Jedes Gruppenmitglied erhält eine kurze Anleitung, wie es seine persönlichen Erfahrungen darstellen soll.

Es geschah (wann, wo, mit wem...)

Ich war... (Beschreibung der Aktion/Position...)

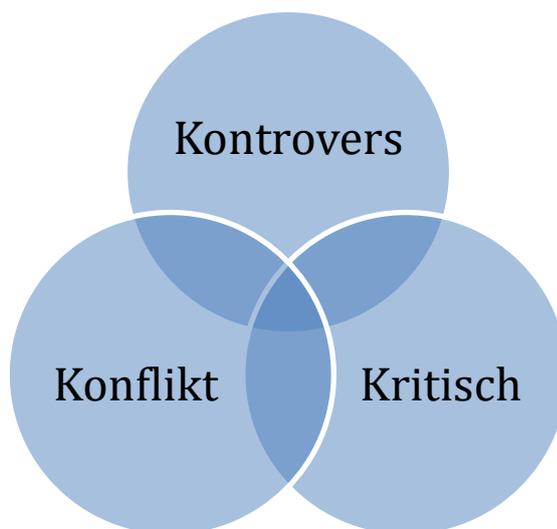
Ich erlebte ... (Beschreibung von Unbehagen, Verwirrung, Unsicherheit...)

Schließlich, habe ich.... (Auflösung der Situation)

Ich erinnere mich an diese Situation, weil... (Warum ist es erwähnenswert/nicht zu vergessen)

Der/Die Leiter:in der Sitzung macht sich während jeder Präsentation Notizen und kategorisiert sie später, je nach Art der Kontroverse/Konflikt/kritischem Thema oder/und Erfahrung/Reaktion/etc. Die Erfahrungen werden später verwendet, um das Unterthema "Faire persönliche Entscheidungen" zu diskutieren.

Der/Die Leiter:in der Sitzung bittet darum, persönliche Erfahrungen zu konzeptualisieren, indem er/sie einen Platz für sie im Venn-Diagramm findet:



Die Teilnehmer:innen müssen ihre Auswahl erläutern und ihre eigenen Definitionen für "Kontroverse Situation", "Konfliktsituation", "kritische Situation" geben.

Schritt 3

Persönliche Definitionen können mit denen aus dem Web/Duden verglichen werden. Die Teilnehmer:innen werden gebeten, über diese kleine einleitende Aktivität zu reflektieren - was sie gelernt bzw. erfahren haben.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Erinnern an den Lernprozess - was, wann, wie.
2. Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten.

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
2. Entwicklung eines Entwurfs für die Implementierung.

3.2 Faire persönliche Entscheidungen

Definition

Faire persönliche Entscheidungen bedeuten gute, angemessene Entscheidungen, die in Übereinstimmung mit den eigenen Überzeugungen und Werten getroffen werden. Faire persönliche Entscheidungen sind keine voreingenommenen Entscheidungen - eine Person erkennt seine/ihre Grenzen, fehlendes Wissen, Fähigkeiten an. Er/sie stellt, bevor er/sie eine Entscheidung trifft, folgende Fragen:

- Basieren mein Denken und Handeln auf zuverlässigen und nicht einseitigen Informationen? (nicht auf veralteten oder/und auf nur einer Quelle basierenden Informationen)
- Basieren meine Handlungen auf Wunschdenken? (zu sehen/zu bekommen, was ich will)
- Sind meine Ziele in einer gegebenen Situation angemessen? (um kontextuelle Besonderheiten zu berücksichtigen)

Faire persönliche Entscheidungen basieren auf ethischen Normen (universell und partikular), auf geschriebenen und nicht geschriebenen Verhaltenskodizes. Fairness auf persönlicher Ebene hat mit persönlicher Integrität zu tun. Man versucht, für sich selbst in allen Situationen gleichermaßen fair zu sein, nicht nur in denen, die bequemer, sicherer, profitabler sind. Fair gesinnte Menschen sind: a) sich der eigenen Stärken und Schwächen, der Voreingenommenheit und der Grenzen bewusst; b) bereit, sich selbst zu korrigieren, sich zu verbessern; c) sensibel für den Kontext; d) nutzen effektive Strategien zur Selbstverbesserung.

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. WARM-UP

Bitten Sie die Kursteilnehmer:innen, die folgenden Aussagen zu lesen und zu sagen, welche Entscheidung fair erscheint und welche nicht. Warum?

Ich werde "copy-paste" beim Schreiben eines Aufsatzes für meinen Englischunterricht machen. Letztes Jahr hatte ich eine ähnliche Aufgabe.

Ich habe heute keine Lust, in die Schule zu gehen. Ich werde meine Mutter bitten, meinen Klassenlehrer anzurufen und zu sagen, dass ich starke Kopfschmerzen habe.

Ich habe genug über die globale Erwärmung gelesen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass der Konsum der Hauptgrund dafür ist. Also werde ich nicht nach anderen Gründen suchen.

Ich werde nichts weiter lernen. Ich bin seit 12 Jahren in der Schule, und ich weiß, worum es beim Lehren und Lernen geht.

Ich bin zu alt für jede Art von verrückten Aktivitäten. Menschen in meinem Alter müssen angemessenes Verhalten vorleben.

Alle Teenager sind von sehr kompliziertem Charakter. Ich habe meine Nachbarn einige Zeit lang beobachtet.

Diskutieren Sie kurz, wie Urteile gefällt wurden. Ob es einfach/schwierig/kompliziert war und warum.

Schritt 2

Persönliche Entscheidungen beruhen auf vielen inneren und äußeren Faktoren, die unser Urteilsvermögen manchmal erschweren. Siehe Kurzfilm von Pepe Danquart "Schwarzfahren" / "Black rider"

<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

Während des Anschauens sollen die Kursteilnehmer:innen eine individuelle Aufgabe erledigen – das Doppel Tagebuch ausfüllen. Die linke Seite ist für die Beschreibung der fairen/nicht fairen Entscheidung, die in einer bestimmten Episode bemerkt wurde, die rechte Seite ist für Reaktionen und Entscheidungen - warum betrachtet man Handlungen als fair/nicht fair.

Es wird empfohlen, den Film in 4 Teilen anzuschauen. Der erste Teil: 0:00-2:17; der zweite Teil: 2:18- 5:03; der dritte Teil: 5:04- 7:30; der vierte Teil: 7:31- 9:59. Jede Station muss zum Ausfüllen eines Doppeltagebuchs genutzt werden. Dies dauert jeweils etwa 7-10 Minuten.

Tabelle 5. Double Diary / Doppel Tagebuch

Faire/Unfaire Entscheidungen (wer hat was getan)	Reaktionen/Anmerkungen
Erster Stopp:	
Zweiter Stopp:	
Dritter Stopp:	
Vierter Stopp:	

Am Ende der Aktivität teilen Sie die Gruppen in 3-5 Teilnehmer:innen auf und bitten Sie sie über die Notizen in ihren Tagebüchern zu diskutieren. Fragen Sie nach Begründungen - wessen Entscheidungen waren fair und wessen nicht fair? warum?; welche Informationen/Fakten/Beweise unterstützen die Urteile der Teilnehmer:innen?

Schritt 3

Bitten Sie die Teilnehmer:innen, die Aktivität zu reflektieren:

- Was denken sie über die Auflösung der Situation?
- Ist es fair / nicht fair?
- Für wen?

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Erinnern an den Lernprozess - was, wann, wie.
2. Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten.

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
2. Entwicklung eines Plans für die Implementierung.

3.3 Faire zwischenmenschliche Entscheidungen

Definition

Faire zwischenmenschliche Entscheidungen sind solche, die auf gegenseitigem Respekt beruhen und nicht durch Unterschiede des Alters, des sozialen Status, der ethnischen Zugehörigkeit, der Religion oder der persönlichen Überzeugungen eingeschränkt werden. Zwischenmenschliche Fairness lässt sich erkennen an: 1) der Fähigkeit zuzuhören; 2) der Bereitschaft zu helfen; 3) der Zurückstellung persönlicher Wünsche zum Wohle anderer (z. B. derer, die Unterstützung brauchen).

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. WARM-UP

Bitten Sie die Kursteilnehmer:innen abwechselnd eins und zwei zu sagen. Alle mit der Nummer 1 bilden die Gruppe 1 und alle mit der Nummer 2 bilden die Gruppe 2. Die Gruppe 1 (Lehrer:innen) machen eine Bewegung und die Gruppe 2 (Teilnehmer:innen) machen diese Bewegung zeitgleich nach. Anschließend werden die Rollen getauscht. Nun führt die Gruppe 2 (ehemalige Teilnehmer:innen) eine Bewegung aus und die Gruppe 1 (ehemalige Lehrer:innen) wiederholen diese Bewegungen.

Fragen Sie nach dieser Übung, wie es sich angefühlt hat, die Bewegungen vorzuführen und zu wiederholen. Was war schwierig und was war leicht und warum?

In ähnlichen anderen Fällen berichten Teilnehmer:innen, dass sie sich verantwortlich fühlen, ihrer Gruppe zu helfen, Bewegungen so gut wie möglich zu wiederholen. Die Verantwortung des/der Lehrer:in scheint stärker zu sein als die des/der Schüler:in.

Schritt 2

Es sieht so aus, als ob einige Charaktere des Films in der Lage sind zu hören und zu sehen, was zwischen der alten Dame und dem jungen Mann passiert. Aber sie zeigen keine Anzeichen von Bereitschaft, einzugreifen. Wie könnte sich die Situation ändern, wenn sich einige Charaktere einmischen?

Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Paare oder Kleingruppen ein und geben Sie ihnen die Aufgabe, das Szenario des gesehenen Films neu zu schreiben. Schlagen Sie mehrere Optionen für ein faires zwischenmenschliches Verhalten zur Lösung des Konflikts vor:

1. Option - einige junge Mädchen und Jungen mischen sich ein
2. Option - die junge Frau (mit dem Jungen) mischt sich ein
3. Option - der alte Mann (mit der Brille) mischt sich ein
4. Option - der Motorradfahrer mischt sich ein
5. Option - der junge Mann (mit Kopfhörer) mischt sich ein

Die Szenarien können visuell dargestellt (vorgeführt) oder vorgelesen werden. Diskutieren Sie, welches Szenario am zuverlässigsten erscheint und warum?

Die alternative Aufgabe kann darin bestehen, die Geschichte/den Vorfall aus der Perspektive verschiedener Personen nachzuerzählen.

Schritt 3

Der/Die Kursleiter:in kann bitten:

- a. persönliche Beispiele aus dem realen Leben für faires zwischenmenschliches Verhalten in Konfliktsituationen (entweder privat oder beruflich) zu nennen;
- b. Beispiele für aktive, unterstützende Mediation in den Konfliktsituationen zu präsentieren, von denen sie gelesen / gehört haben (aus den Sekundärquellen).

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Erinnern an den Lernprozess - was, wann, wie.
2. Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
2. Entwicklung eines Plans für die Implementierung.

3.4 Faire soziale Entscheidungen

Definition

Der Film von Pepe Danquart " Schwarzfahren" / "Black rider" offenbart einen stillen, aber offensichtlichen zwischenmenschlichen Konflikt zwischen alten/weißen und jungen/schwarzen Personen. Tatsächlich besteht der Konflikt nicht nur zwischen den Persönlichkeiten, sondern zwischen Vergangenheit und Gegenwart; zwischen Engstirnigkeit und Offenheit; zwischen homogener und heterogener Gesellschaft. Die Straßenbahn selbst repräsentiert die Gesellschaft einer bestimmten Zeit. Daher ist es gut, den weiteren Kontext expliziter zu diskutieren - wo und in welchem Jahr die Handlung stattfindet; von welchen Details man ausgehen kann, dass die Handlung zu dieser Zeit stattfindet; welche sozialen Prozesse zu dieser Zeit stattfanden und so weiter.

Das persönliche und zwischenmenschliche Verhalten wird in hohem Maße von bestimmten Kontextfaktoren beeinflusst. Erinnern Sie sich nur an das Verhalten der Menschen in verschiedenen historischen Epochen und auch in aktuellen Situationen wie COVID-19. Sind wir genauer, aufmerksamer, mitfühlender, verantwortungsvoller, kritischer geworden?

Teil I. Präsentation Aktivität

Schritt 1. WARM-UP

Die Kursteilnehmer:innen können gebeten werden, aktuelle persönliche Beispiele für faires/nicht faires soziales Verhalten/Entscheidungen im Kontext der COVID 19-Situation mitzuteilen: welche bestimmten Situationen, wem gegenüber und von wem wurden als fair/nicht fair angesehen und warum?

Schritt 2

Geben Sie den Kursteilnehmer:innen einen Text - ein relevantes Beispiel für soziales Verhalten auf Gemeinde- / Gesellschafts- / Landesebene. Bitten Sie die Teilnehmer:innen, den Text mit der I.N.S.E.R.T-Methode (Interactive Noting System for Effective Reading and Thinking, Vaughn & Estes, 1986 (dt. Interaktives Notationssystem für effektives Lesen und Denken)) zu lesen. Die Teilnehmer:innen werden gebeten, beim Lesen des Textes einige Markierungen zu setzen:

- v - Bereits bekannte Informationen
- - Informationen widersprechen der eigenen Meinung oder unterscheiden sich von dem, was man wusste oder dachte, dass man es weiß
- + - Neue Information
- ? - Verwirrende Informationen

Die Teilnehmer:innen setzen verschiedene Markierungen an den Rändern oder an einer anderen geeigneten Stelle entsprechend ihrem Wissen und Verständnis. Es ist nicht erforderlich, jede Zeile oder jeden vorgestellten Gedanken zu markieren, aber es sollte überlegt und reflektiert geschehen. Es gibt keine Vorgabe für eine bestimmte Anzahl von Markierungen.

Anschließend können die Teilnehmer:innen aufgefordert werden, das Gelesene in Paaren/Kleingruppen zu reflektieren. Welches Wissen wurde bestätigt? Welche Überzeugungen wurden nicht bestätigt? Was war neu? Was ist noch unklar/ fragwürdig/ verwirrend? Die markierten Texte können noch einmal durchgelesen und überarbeitet werden.

Dann machen Paare/Kleingruppen Diagramme/Tabellen über faires/nicht faires Verhalten/Lösungen/Entscheidungen und bereiten sich darauf vor, ihre Entscheidungen zu begründen.

FAIR	NICHT FAIR

Nach Beendigung der Aufgabe moderiert der/die Leiter:in der Sitzung die Gruppendiskussion zum Thema.

Schritt 3

Für die Reflexionsphase können die Teilnehmer:innen gefragt werden:

- einen 5-10-minütigen Reflexionsaufsatz über das gesamte Thema zu schreiben;
- die Methode der "nicht beendeten Sätze" der Gruppenreflexion zu verwenden (Ich habe verstanden.....; Ich habe gefühlt.....Ich bin immer noch....., usw.);
- ein beliebiges Symbol zu zeichnen, das ihren Zustand am Ende des Trainings darstellt.

Teil II. Analyse des Prozesses

- Erinnern an den Lernprozess - was, wann, wie.
- Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten

Teil III. Planung für die Implementierung

- Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
- Entwicklung eines Plans für die Implementierung.

Mögliche Anpassungen und Empfehlungen für die Erwachsenenbildner

- Jeder Inhalt, der für das aktuelle Thema relevant ist, kann für die Lehr-Lern-Aktivitäten verwendet werden (Kurzfilme/ Dokumentarfilme/ Fotos/ Bilder/ Geschichten/ Berichte/ Pressemitteilungen usw.). Verwenden Sie jedes Material, das Ihre Zielgruppen anspricht und sinnvoll ist. Es ist notwendig, den vorgeschlagenen Inhalt vor seiner Präsentation zu bewerten – der Inhalt sollte nicht voreingenommen, nicht beleidigend, zu sensibel, zu oberflächlich sein.
- Verschiedene andere Lehr-Lern-Methoden können verwendet werden, um in das Thema einzusteigen. Das Wichtigste ist, Zeit für Einzel-/Paar-/Gruppenarbeit einzuplanen, einen einladenden Raum für Diskussionen und Reflexionen zu bieten.
- Der Inhalt und die Methoden der Vermittlung hängen auch vom Profil des Zielpublikums ab. Wenn darunter Leser:innen mit Schwierigkeiten sind, ist es besser, visuelles Material zu verwenden; wenn das Publikum multiethnisch ist, ist es nicht ratsam, sehr sensible Themen anzusprechen. Es könnte schwierig sein, eine aktive Beteiligung zu erreichen und Diskussionen zu führen.

Quellen

Berg, W., Graeffe, L. & Holden, C. (2003). Teaching Controversial Issues: A European Perspective. London: London Metropolitan University.

Jakobs J.E., Klaczynski P.E. (ed.) (2005). The Development of Judgment and Decision Making in Children and Adolescents. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Meredith K., Steele J., Temple, C. (1999). Reading and Writing for Critical Thinking Project. A framework for Critical Thinking Across the Curriculum. Guidebook I, OSI

Paul, R., Elder, L. (2010). The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools. Dillon Beach: Foundation for Critical Thinking Press.

Vaughn, J.L., & Estes, T.H. (1986). Reading and reasoning beyond the primary grades. Boston, MA: Allyn & Bacon.

Moral Dilemmas in the contemporary world: FAIR PERSONAL DECISIONS

(für Online-Unterricht & -Lernen)



Das Ziel dieser Aktivität ist es, das Konzept der "fairen persönlichen Entscheidungen" als Lernende und als Erwachsenenbildner zu analysieren und zu reflektieren.

Erwachsenenbildner lernt:

- vorgestellte Konzepte zu präsentieren, mit erwachsenen Lernenden zu diskutieren;
- methodischen Rahmen für das Unterrichten von Zielgruppen in der Praxis zu nutzen;
- den Inhalt und den Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie das Kursmaterial zielgruppenspezifisch einführen.

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/ Verwirklichung von Bedeutung/ Reflexion);
- Das Lernen erfolgt mit kleinen Fällen, Doppeltagebuch, Einzel- und Gruppenarbeit, Diskussionen
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 1-1,5 Stunden

Teil I Präsentation der Modellaktivität

Evokationsaufgabe für Kursteilnehmer:innen:

Lesen Sie die folgenden Aussagen und sagen Sie, welche Entscheidungen fair erscheinen und welche nicht. Warum?

- *Ich werde "copy-paste" beim Schreiben eines Aufsatzes für meinen Englischunterricht machen. Letztes Jahr hatte ich eine ähnliche Aufgabe.*
- *Ich habe heute keine Lust, in die Schule zu gehen. Ich werde meine Mutter bitten, meinen Klassenlehrer anzurufen und zu sagen, dass ich starke Kopfschmerzen habe.*
- *Ich habe genug über die globale Erwärmung gelesen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass der Konsum der Hauptgrund dafür ist. Also werde ich nicht nach anderen Gründen suchen.*
- *Ich gehe nicht mehr zum Lernen. Ich bin seit 12 Jahren in der Schule, und ich weiß, worum es beim Lehren und Lernen geht.*
- *Ich bin zu alt für jede Art von verrückten Aktivitäten. Menschen in meinem Alter müssen ein angemessenes Verhalten vorleben.*

- *Alle Teenager sind von sehr kompliziertem Charakter. Ich habe meine Nachbarn einige Zeit lang beobachtet.*

Die Kursteilnehmer:innen denken 3-5 Minuten lang für sich selbst nach, präsentieren und begründen dann ihre Entscheidungen. Die Gruppe kann sich an einer kurzen Diskussion beteiligen, aber nicht länger als 10 Minuten.

Sinnverwirklichung/Verständnisaufgabe.

Einzelne Aufgabe

- Siehe Kurzfilm von Pepe Danquart "Schwarzfahren" / "Black rider"
<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>
- Machen Sie während des Zuschauens eine individuelle Aufgabe - füllen Sie das Doppeltagebuch aus. Die linke Seite ist für die Beschreibung der fairen/nicht fairen Entscheidung, die in einer bestimmten Episode bemerkt wurde, die rechte Seite ist für Reaktionen und Entscheidungen - warum hält man Handlungen für fair/nicht fair.
- Es wird empfohlen, den Film in vier Teilen unterteilt zu betrachten. Der erste Teil: 0:00-2:17; der zweite Teil: 2:18- 5:03; der dritte Teil: 5:04- 7:30; der vierte Teil: 7:31- 9:59. Jeder Stopp muss zum Ausfüllen eines Doppeltagebuchs verwendet werden.
- Zeit für Einzelarbeit - 20 Minuten.

DOUBLE DIARY / DOPPELTAGEBUCH

Episode der fairen/nicht fairen Entscheidung (wer hat was getan)	Warum ist es fair/nicht fair (Rechtfertigung)
Erster Stopp:	
Zweiter Stopp:	
Dritter Stopp:	
Vierter Stopp:	

Bedeutungserfassung. Gruppenaufgabe

Die Kursteilnehmer:innen arbeiten in den Breakouträumen weiter. Sie werden gebeten, ihre Doppeltagebücher zu teilen. Jede Aussage muss mit relevanten Informationen/Fakten/Beweisen begründet werden.

Ungefähre Zeit für die Arbeit der Gruppen - 10 - 15 Minuten (je nach Gruppengröße); und 2-3 Minuten für die Präsentation jeder Gruppe.

Reflexion. Arbeiten in der Hauptsitzung.

Die Teilnehmer:innen werden gebeten, über die Auflösung der Situation nachzudenken: Was denken sie darüber? Ist sie fair / nicht fair? Für wen? Ungefähre Zeit -10- 15 Minuten.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Aufrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtseinheit
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lernenden
3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Erwachsenenbildnern
4. Diskussionen: Wie haben wir gelernt? /Was haben wir gelernt?

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines Entwurfsplans für die Implementierung

Mögliche Anpassungen:

Inhalt: Verwenden Sie jegliches Videomaterial, das für das Gruppenprofil/die Erfahrung relevant ist;

Zeit: Planen Sie die Arbeit entsprechend der Gruppengröße; machen Sie ggf. Pausen (empfohlen nach der Phase der Evokation/oder/und der Realisierung der Bedeutung); lassen Sie genügend Zeit für die Reflexion, die Analyse des Prozesses und die Planung der Umsetzung.

Arbeiten in den Hauptsitzungs-/Breakout-Räumen: Wenn die Gruppe der Lernenden klein ist, ist es nicht notwendig, in Breakout-Räumen zu arbeiten. Wenn die Gruppe groß ist, empfiehlt es sich, in Paaren von Trainern/Erwachsenenbildnern zu arbeiten.

Quellen

Auhagen, A. E. (1987). A new approach for the study of personal relationships: The Double Diary Method. *German Journal of Psychology*, 11(1), 3–7.

Pepe Danquart "Schwarzfahrer" / "Black rider" <https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

Kapitel 4: Thema 3: Fundierte Entscheidungen

4.1 Einführung in das Thema

Ziel dieses Themas ist es, über die Fähigkeiten nachzudenken, die notwendig sind, um zuverlässige Informationsquellen auszuwählen und fundierte Entscheidungen zu treffen. Dazu gehört auch u.a. die gesundheitlichen, sozialen und ökologischen Auswirkungen unserer Konsumentscheidungen oder die Folgen der zeitintensiven Nutzung von Bildschirmgeräten zu berücksichtigen.

Erwachsenenbildner lernt:

- wie man praktische, lernerorientierte Aufgaben plant und umsetzt, um die Fähigkeiten zum kritischen Denken zu vermitteln, die notwendig sind, um fundierte Entscheidungen zu treffen;
- die Diskussion mit erwachsenen Lernenden über verschiedene Faktoren, die zu berücksichtigen sind, um fundierte Entscheidungen zu treffen und zuverlässige Informationsquellen auszuwählen;
- einen methodischen Rahmen für den Unterricht von Zielgruppen in der Praxis zu verwenden;
- erwachsenen Lernenden zu helfen, über die gelernten Konzepte sowie den Lernprozess zu reflektieren;

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Realisierung der Bedeutung/Reflexion);
- Der Erwachsenenbildner wird den Lernprozess unterstützen, damit die Teilnehmer:innen die Antworten selbst finden (anstatt ihnen die Informationen und Antworten direkt zu geben)
- Es wird eine Vielzahl von aktiven und partizipativen Lernmethoden eingesetzt, wie z.B. Paar- und Gruppenarbeit, dynamische Übungen, Experimente, Herausforderungen usw.
- Die Dauer zur Vermittlung dieses Themas beträgt 6 Stunden.

Tabelle 6. Übersicht über das Thema

Lernziele	Inhalt	Aktivitäten / Methoden	Material	Zeit	Lernergebnisse
<p>Hauptkonzepte des Themas diskutieren</p> <p>Eine partizipative und anregende Lernumgebung schaffen</p>	<p>Einführung in das Thema: Fundierte Entscheidungen</p>	<p>Teambildende Aktivität</p> <p>Interaktiver Vortrag und Gruppendiskussionen</p>	Multimedia	0,5 Std.	<p>Schaffen Sie eine partizipative und anregende Lernumgebung</p> <p>Kennenlernen der wichtigsten Konzepte</p>
	<p>Unterthema 1 Konsumententscheidungen: Auswirkungen auf die Gesundheit und die Umwelt; Verständnis der Etiketten von Produkten; offizielle Kontrollstellen; Informationsmangel; frühere Annahmen und Vorurteile; Voreingenommenheit</p>	<p>Kurze Gruppendynamik</p> <p>Gruppenaktivität: der Einkaufskorb</p> <p>Gruppenreflexionen und Schlussfolgerungen</p>	<p>Ein Einkaufskorb mit mehreren Produkten</p> <p>Arbeitsblatt: Produktinformationstabelle</p> <p>Handouts, Flipchart, Marker</p>	1.5 Std.	<p>Bewusstsein für die Auswirkungen von Konsumententscheidungen auf Gesundheit und Umwelt.</p> <p>Bewusstsein für die Bedeutung der Auswahl von Informationsquellen.</p> <p>Wissen über Voreingenommenheit, Vorurteile und Annahmen und die Fähigkeit, diese zu erkennen.</p>

	<p>Unterthema 2</p> <p>Zuverlässige Informationsquellen: Qualität als Maßstab für Informationen ; Referenzen; Primär- und Sekundärquellen; offizielle Quellen, wissenschaftliche Gemeinschaft , fehlende Informationen</p>	<p>Gruppenarbeit zur Erstellung des Dekalogs der zuverlässigen Informationsquellen</p> <p>Gruppendiskussion</p>	<p>Multimedia (Projektor) Handout, Arbeitsblätter, Flipchart, Marker</p>	<p>2 Std.</p>	<p>Fähigkeit, verlässliche Informationsquellen zu identifizieren und diese zu reflektieren.</p> <p>Fähigkeit, das Problem aus verschiedenen Blickwinkeln zu analysieren, indem verschiedene Informationsquellen genutzt und Schlussfolgerungen gezogen werden.</p> <p>Bewusstsein für die Standards, die die Qualität von Informationen definieren.</p>
	<p>Unterthema 3</p> <p>Bildschirmnutzung</p>		<p>Handout, Multimedia Flipchart, Marker</p>	<p>2 Std.</p>	<p>Bewusstsein für die Folgen der übermäßigen Nutzung von Bildschirmen und neuer Technologie</p>

Worum es geht

Die Entscheidungsfindung ist eine Konstante in unserem Leben. Es ist eine Handlung, die wir bewusst und unbewusst in unserem täglichen Leben ausführen, sei es in einem persönlichen oder beruflichen Umfeld. Im Informationszeitalter scheint es, dass wir alle Informationen auf Knopfdruck haben, aber die heutige Zeit hat uns gezeigt, dass wir auch im Zeitalter der Fake News und der extravagantesten Verschwörungstheorien leben. Daher ist es umso wichtiger, sich mit Werkzeugen auszustatten, die es uns

ermöglichen, den Wahrheitsgehalt der Informationen sowie deren Bedeutung zum Zeitpunkt der Entscheidungsfindung zu erkennen.

Die Informationen und die Art und Weise, wie wir sie erhalten und bewerten, sind ein wichtiger Teil der Entscheidungsfindung. Zu wissen, wie wir die Zuverlässigkeit von Quellen einschätzen, unsere eigenen Voreingenommenheiten sowie die Interpretation der erhaltenen Informationen erkennen, sind sehr wichtige Fähigkeiten bei der Entscheidungsfindung. Obwohl es sehr abstrakt erscheinen mag, geht es in Wirklichkeit um die Verbesserung der Entscheidungsfindung bei vielen Handlungen in unserem Alltag, z.B. welche Produkte wir in den Einkaufskorb legen oder globaler bezogen, was kann ich tun, um die negativen Auswirkungen auf die Umwelt in meinem Alltag zu reduzieren.

Es geht nicht darum, in allem ein Experte zu werden, und es ist auch kein Rezept dafür, niemals zu versagen. Es geht darum, das Potenzial des heutigen Zugangs zu Informationen nutzen zu können, um unsere Entscheidungsfindung zu erleichtern und zu verbessern.

Das Überdenken der Art und Weise, wie wir Entscheidungen treffen, wie wir auf Informationen zugreifen und welche Qualität diese haben, ermöglicht es uns, uns auf zukünftige Entscheidungen sowie auf unerwartete Szenarien vorzubereiten, indem wir uns Fähigkeiten aneignen, die in vielen Situationen nützlich sein werden.

Struktur

Teil I. Präsentation der Modellaktivität

1. Allgemein einleitende Aktivität, die von den Workshop-Moderator:innen festgelegt werden
2. Einführung in ein Thema; Beschreibung des Ablaufs
3. Erleben einer geführten Lektion/Aktivität
4. Reflexion über eine geführte Lektion/Aktivität

Teil II. Analyse des Ablaufs

1. Zusammenfassen aller Schritte einer Modellaktivität/Lektion
2. Analyse einer Aktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lernenden
3. Analyse einer Aktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lehrers
4. Diskussion

Teil III. Planung für die Umsetzung

1. Diskussion darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines Entwurfs für die Umsetzung

4.2 Konsumententscheidungen

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. Allgemeine Einführungsaktivitäten

Diese Aktivität dient dem gegenseitigen Kennenlernen der Teilnehmer. Wir nutzen die Aktivität, um sie in 3er-Gruppen aufzuteilen.

Das habe ich gerade gekauft...

Die Trainer:innen legen eine Reihe von verschiedenen Gegenständen auf den Boden. Jeder Teilnehmer:in muss abwechselnd einen Gegenstand aufheben und seine Wahl mit dem Satz „Mein Name ist... und ich habe das gerade gekauft, weil...“ erklären.

Es sollte etwas sein, das dem Rest der Teilnehmer:innen hilft, sie besser kennen zu lernen.

Wie viel würden Sie dafür bezahlen?

Danach bietet der Trainer / die Trainerin einige Produkte wie auf einem Marktplatz an (Schokolade; ein fliegendes Auto; ein Ticket zum Mond; eine Socke, die von Marie Curie benutzt wurde; eine magische Pflanze, die schädliche Strahlungen von außen absorbiert...). Die Teilnehmer:innen entscheiden dann, wie viel von ihrem Gehalt sie bereit sind, für diese Objekte zu bezahlen und sortieren sich in einer Reihe, die das Geld darstellt. In der letzten Runde wird die Reihenfolge der Teilnehmer:innen für die Einteilung der Gruppen für die Aktivität genutzt.

Wir gehen davon aus, dass die Gruppe, die mehr für die Zauberpflanze bezahlt hat, kritischer gegenüber chemischen Substanzen ist. Die Gruppe die weniger gezahlt hat, scheint kritischer gegenüber natürlichen Alternativen zu sein.

Schritt 2. Einführung in ein Thema. Beschreibung was während der Sitzung geschieht.

Diese Aktivität zielt darauf ab, die Bedeutung des Zugangs zu Informationen in unserem Alltag zu erkennen und über die Komplexität des Treffens von fundierten Entscheidungen bei alltäglichen Aufgaben wie Einkaufen aufzuklären. Fiktive Einkaufskörbe werden kleinen Teams zugeteilt. Jedes Team soll darüber diskutieren, ob sie die Zutaten darin kennen und den Kauf getätigt hätten.

Bedeutet das “Kennen der Produkte“, dass wir wissen, woraus sie hergestellt sind?. Die Produkte mit bestimmten unterstrichenen Inhaltsstoffen werden an die Teilnehmer:innen ausgehändigt. Jeder Gruppe soll in einer begrenzten Zeit nach Informationen über diese Produkte suchen und anschließend eine Diskussion mit allen Teilnehmer:innen führen. Haben alle Gruppen die gleichen unterstrichenen Inhaltsstoffe gewählt? Haben sie alle die gleichen Informationen gefunden? Inwieweit sind die gefundenen Informationen

gültig? Welche sind voreingenommen? Der Trainer / die Trainerin wird dafür verantwortlich sein, dieses Thema gemeinsam in einer Diskussion zu moderieren und zentrale Konzepte für fundierte Entscheidungen vorzustellen, wie z.B. die Zuverlässigkeit von Quellen. Die erste Aktivität, die wir in diesem Teil bearbeiten werden, zielt darauf ab, die Wichtigkeit und Komplexität der Konzepte durch die gemeinsame Reflexion und eine praktische Übung zu präsentieren, und diese mit unseren individuellen Realitäten zu verbinden.

Schritt 3. Erleben einer geführten Lektion/Aktivität

Aufgabe 1: Einkaufskorb

Jede Gruppe erhält einen Einkaufskorb mit mehreren Produkten. Falls dies nicht möglich ist, eine Liste von Inhaltsstoffen, die in alltäglichen Verbraucherprodukten enthalten sind. Die Teilnehmer:innen haben 5 Minuten Zeit, den Korb zu öffnen und über die Produkte zu sprechen, abzuleiten um welches Produkt es sich handelt, wenn die Verpackung in einer anderen Sprache ist und zu sagen, ob sie die Produkte benutzen oder nicht. Dies hilft ihnen, sich gegenseitig näher kennenzulernen.

Bei jedem Produkt sind einige Stoffe in der Liste der Inhaltsstoffe unterstrichen. Die Teilnehmer:innen wählen einen der Stoffe aus und suchen im Internet nach Informationen darüber, um die untenstehende Tabelle auszufüllen.

Bei den Substanzen handelt es sich um:

IODOPROPYNYLBUTYLCARBAMAT
 PARABEN
 PHYTHALATE
 BISPHENOLE
 TRICLOSAN
 ALUMINIUM
 BHT (BUTYLIERTES HYDROXYTOLUOL)
 PESTIZIDE-CHLORPYRIFOS
 BENZOPHENON
 FLAMMSCHUTZMITTEL

BEISPIEL SUBSTANZ: ZUCKER		
Wofür wird dieser Stoff verwendet?	Geschmacksverstärker, konservativ	
In welchen Produkten ist dieser Stoff enthalten?	Tierische und menschliche verarbeitete Lebensmittel, Bonbons, Süßigkeiten, Eis, Backwaren, Limonaden, gesüßte Getränke, Säfte, etc.	
	INFORMATION A (Und andere Informationen, die A unterstützen)	INFORMATION B (Informationen, die A nicht unterstützen)
Ist es schädlich für die Gesundheit, die Umwelt oder beides?	Es ist eine Ursache des metabolischen Syndroms, der durch Insulinresistenz verursachten Diabetes und der Fettleibigkeit.	Es ist eine schnelle Quelle für Energie. Es ist gut für die Gesundheit des Gehirns.
Link(s)	https://www.hsph.harvard.edu/nutritionsource/carbohydrates/carbohydrates-and-blood-sugar/	https://zukan.es/10-beneficios-azucar/
Leerfeld*		
?		
?		
Entscheidung: Würden Sie es kaufen?	Nein... Aber eigentlich schon!	

*Dieses Feld ist sehr wichtig, da wir am Ende der Aktivität sehen werden, dass z. B. in diesem Fall die relevanten Daten lauten "welche Menge dieses Moleküls ist notwendig, um diesen Schaden zu erzeugen". Dies ist eine der grundlegenden Lektionen: das Lesen zwischen den Zeilen, oder der Suche nach den fehlenden Informationen.

AUSGEWÄHLTE SUBSTANZ		
Wofür wird dieser Stoff verwendet?		
In welchen Produkten ist dieser Stoff enthalten?		
	INFORMATION A	INFORMATION B

	(Und andere Informationen, die A unterstützen)	(Informationen, die A nicht unterstützen)
Ist er schädlich für die Gesundheit, die Umwelt oder beides?		
Link(s)		
?		
?		
?		
Entscheidung: Würden Sie es kaufen?		

Möglichkeiten für die anderen unbenannten Felder wären:

- Ist diese Substanz für die Verwendung des Produkts unerlässlich, oder ähnlich: Ist sie die billigste Alternative oder die am wenigsten toxische?
- Wie kommt es, dass die Regierungen die Verwendung dieses Moleküls erlauben, wenn es so schädlich ist?
- Wie hoch ist die Menge dieser Moleküle in einem Produkt, die es so gefährlich macht?
- Welche tägliche Exposition gegenüber Phythalaten wird als sicher angesehen?
- Wie können wir herausfinden, ob einige Phythalate in den Produkten vorhanden sind?

Aufgabe 2. Eindrücke austauschen

Jede Gruppe stellt vor, welches Produkt sie gewählt hat, welcher Stoff der Inhaltsstoffe unterstrichen wurde und was sie darüber gefunden haben.

Während des Austauschs kann die Frage nach der Zuverlässigkeit der Quellen auftauchen.

Wenn mehrere Gruppen den gleichen Stoff gewählt haben, umso besser. So können wir vergleichen.

Wir leiten die Aktivität auf die Schlussfolgerung hin, dass es wichtig ist, die Quellen gut auszuwählen. Ziel ist es sie zu ermutigen, in diesem Punkt weiterhin kritisch zu sein.

Wenn alle Gruppen ihre Präsentationen beendet haben, fragt der Trainer / die Trainerin sie nach den leeren Spalten. Sie machen dann ein Brainstorming darüber, was wir an diese Stelle schreiben könnten, um die Informationen zu vervollständigen, um sicher zu sein, eine gute Entscheidung darüber zu treffen.

(Wir wollen zu dem Schluss kommen, dass die Menge, die die Substanz schädlich macht, den Unterschied bei der Entscheidung macht, ob ein Produkt verwendet werden soll oder nicht).

Sie werden wahrscheinlich (noch) nicht zu diesem Schluss kommen. Aufgabe 3 soll sie zu diesem Ergebnis führen.

Schritt 3. Schlussfolgerungen prüfen

1. Die wissenschaftliche Überprüfung

Lassen Sie uns prüfen, ob die Tabelle genügend Informationen enthält. Manchmal kann es einfacher sein, auf einer niedrigeren Ebene zu denken. Wir wissen nicht viel über Parabene. Aber wir sind es eher gewohnt, über einige andere der Inhaltsstoffe nachzudenken: Zucker, Vitamin C, Wasser, Seife.

Nun sollen die Gruppen Informationen darüber suchen, wie schädlich diese Stoffe für Mensch und Umwelt sind. Die Titel der ergänzenden Spalten sollen ausgefüllt werden, um die Informationen zu vervollständigen.

Sie brauchen nur einen Blick auf eine Google-Suche zu werfen, um jede Webseite zu finden, die über die Schädlichkeit dieser Stoffe informiert und dabei die gleichen Informationen voraussetzt: "zu viel". Der Schwerpunkt sollte also auf der Menge der schädlichen Substanz liegen.

2. Die naturalistische Überprüfung

Für die letzte Kolumne muss noch eine Frage gestellt werden. Etwas, das kleine Kinder oft fragen, Erwachsene aber nicht, weil wir sie meist für zu einfach halten. Die Frage lautet: Warum?

Warum wird in diesem Produkt diese Substanz verwendet? Ist sie wirklich notwendig? Gibt es Alternativen? Ist der Mangel daran so schlimm, dass die Auswirkungen auf Umwelt und Gesundheit es wert sind?

Manchmal beruht die Entscheidung, einen Stoff in einem Produkt zu verwenden, auf wirtschaftlichen Gründen, ohne die Auswirkungen auf Gesundheit und Umwelt zu berücksichtigen.

3. Schlussfolgerung

Der Trainer / die Trainerin erklärt dann, wie wichtig es ist, Fehlinformationen zu finden und Informationen mit guten kritischen Fragen zu ergänzen. Da es nicht möglich ist, alle Probleme in unserem täglichen Leben zu verstehen, liegt der Aktivität eine weitere Frage zugrunde: "Soll ich dieser Information vertrauen oder nicht?"

Der Trainer / die Trainerin gibt ihnen eine Zusammenfassung über alle Schlussfolgerungen:

- Die Menge des Produkts ist wichtig, um zu verstehen, wie schädlich es ist. Wir können Informationen finden, die besagen, dass eine Substanz gefährlich ist, aber in viel höheren Dosen als die, die im Produkt gefunden wurden.
- Es ist einfacher, Informationen über die potenzielle Schädlichkeit einer Substanz für den menschlichen Körper zu finden als über die Auswirkungen auf die Umwelt. Außerdem können die Vorschriften in dieser Hinsicht zu großzügig sein
- Manchmal basieren die Vorschriften auf unvollständiger Forschung über die Auswirkungen der Substanzen. Vorschriften können sich ändern, wenn mehr Informationen ans Licht kommen. Sie sind nicht unumstößlich
- Es ist wichtig, zuverlässige Informationsquellen zu finden. Wir werden später noch einmal auf dieses Thema zurückkommen.
- Andere interessante Schlussfolgerungen, die von der Gruppe vorgeschlagen wurden...

Zum Schluss bittet der Trainer / die Trainerin die Gruppe, darüber nachzudenken ob sie das, was sie in die Spalte „Entscheidung“ geschrieben haben, ändern wollen und ob sie denken, dass sie alle Informationen haben oder nicht.

Aufgabe 4: Bestätigungsfehler

Schauen wir uns nun die Entscheidungen der einzelnen Gruppen an.

Wir können eine X-Y-Achse einzeichnen. Auf der X-Achse haben wir die Anzahl der Gruppen und auf der Y-Achse steht, wie wahrscheinlich es ist, dass sie sich mit den gefundenen Informationen für den Kauf des Produkts entscheiden.

Der Zweck dieser Aktivität ist es, einen Zusammenhang zwischen den Vorurteilen und den getroffenen Entscheidungen aufzuzeigen.

Es gibt im Wesentlichen zwei gängige Ausgangshypothesen, wenn man sich diesem Problem stellt:

- Seien Sie kritisch gegenüber dem System.** Zum Beispiel stereotypisch: Wir leben in einem kapitalistischen System, das die Interessen des Marktes über die Gesundheit der Menschen und der Umwelt stellt. Die Produkte, die wir konsumieren, sind voller giftiger Substanzen, die uns und den Planeten vergiften, und die amtlichen Stellen lassen dies zu, weil nicht die Politik, sondern das Geld diese Welt regiert.
- Seien Sie kritisch gegenüber wissenschaftlichem Analphabetismus.** Zum Beispiel stereotypisch: Die Produkte, die wir konsumieren, durchlaufen strenge Qualitätskontrollen. Chemie ist überall, auch in unserem Körper. Die Angst vor Chemikalien kommt aus Unwissenheit, denn chemisch ist nicht gleichbedeutend mit schädlich, genauso wie natürlich nicht gleichbedeutend mit gesund ist.
- Gibt es eine dritte Option?** Ist sie notwendig?

Zum Nachdenken: Natürlich ist nicht gleichbedeutend mit gesund, wissenschaftlich bewiesen ist nicht gleichbedeutend mit unbestreitbar und viel zu kritisieren ist nicht gleichbedeutend mit kritischem Denken.

Einige zuverlässige Informationsquellen zum Thema:

ECHA (European Chemicals Agency): <https://echa.europa.eu/home>

Chemical Safety Facts: <https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

American Chemistry Council: <https://www.americanchemistry.com/>

Easier reading:

Snopes (English): <https://www.snopes.com/>

Maldita Ciencia (Spanish): <https://maldita.es/malditaciencia/1>

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Erinnern an den Lernprozess – was, wann, wie.
2. Reflexion über den Lernprozess - was die Lernenden fühlten, erlebten, lernten.
3. Reflexion: Die Übung war schwierig an das Niveau der Lehrer:innen anzupassen. Kann die gleiche Übung durchgeführt werden, indem man nach Informationen sucht, die leichter zu verstehen sind? Welche Beispiele können Sie sich vorstellen?
4. Reflexion: Ist es notwendig, die Antworten auf die Übungsmoleküle zu geben, oder ist es besser, sie offen zu lassen?

Teil III. Planung für die Umsetzung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann.
2. Entwicklung eines Entwurfs für die Umsetzung.

Mögliche Anpassungen

Kurze Dauer:

Die Aktivität kann verkürzt werden, indem man jeder Gruppe einfach eine Tabelle mit Chemikalien gibt, nach denen sie suchen sollen, ohne den vorherigen Teil der Diskussion über die Produkte und deren Verwendung durchzugehen.

Die Tabelle sollte enthalten: ein oder zwei Stoff(e) aus der Liste der chemischen Zusatzstoffe – ein Stoff aus der Liste der üblichen unbedenklichen Stoffe und einen Alternativstoff.

Während die Teilnehmer:innen durch die Übung gehen, können sie die Kästchen mit zusätzlichen notwendigen Informationen ausfüllen. Nach dem Austausch über die Ergebnisse und aufgetretenen Schwierigkeiten können Überlegungen angestellt werden.

Sprachliche Schwierigkeiten:

Die Liste der Inhaltsstoffe ist in Englisch angegeben. Sie können sie mit wikipedia oder mit einem Übersetzer übersetzen, um die Suche in Ihrer eigenen Sprache durchzuführen.

4.3 Zuverlässige Informationsquellen

Gibt es allgemeingültige Richtlinien oder narrensichere Anleitungen zur Unterscheidung von zuverlässigen Informationsquellen? In diesem Teil werden wir sehen, dass alles relativ zur jeweiligen und persönlichen Situation ist, aber dass es einige Indikatoren gibt, die uns helfen können, falsche Informationen leichter zu erkennen.

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. Allgemeine Einführungsaktivitäten

Um eine Reflexion darüber anzustoßen, was eine zuverlässige Informationsquelle bedeutet, beginnen wir mit einem Spiel, das versucht, die bisherigen Vorstellungen der Teilnehmer:innen zu diesem Thema zu extrahieren. Für Details zu diesem Spiel gehen Sie bitte unten zu Einführungsspiel: Wen sollten Sie zuerst fragen?

Schritt 2. Einführung in ein Thema. Beschreibung was während der Sitzung geschieht.

Wir beginnen unsere Sitzung, indem wir sagen, dass wir ein unumstößliches Rezept zur Unterscheidung nützlicher Informationsquellen vermitteln werden: eine Art Dekalog guter Praktiken, und wir fragen, ob alle damit einverstanden sind oder ob jemand Einwände hat. Die Idee ist, dass Menschen jede Information in Frage stellen, die als absolut und unbestreitbar präsentiert wird.

Unabhängig davon, ob sie zu dem Schluss gekommen sind oder wir es ihnen gesagt haben, sprechen wir über die Tatsache, dass dieses Rezept persönlich sein und an die jeweiligen Umstände angepasst werden muss. Aber wir können es wie eine Art Entwurf schreiben, der als Ausgangspunkt für die meisten Fälle dienen kann

Wir haben uns verschiedene Arbeitsmöglichkeiten überlegt, die den Teilnehmer:innen präsentiert werden können, so dass sie in Gruppen diejenige auswählen können, die ihnen am meisten zusagt. Nach der Arbeit werden wir die Standpunkte gemeinsam festlegen und den Dekalog gemeinsam ausarbeiten.

Step 3. Experiencing a guided lesson/activity

Aufgabe 1:

Zu Beginn werden wir die vorherige Aktivität mit dem Einkaufskorb, wo bereits Informationen über verschiedene Zutaten gesucht wurde, wiederholen. Aufgeteilt in kleinen Gruppen sollen sie darüber nachdenken, welche Aspekte die Informationsquellen hatten, um sie als zuverlässig anzusehen. Dazu sollen sie in zwei Spalten eintragen, welche Aspekte eine Quelle zuverlässig macht und welche uns misstrauisch machen. Zum Schluss soll eine Diskussion über die Zuverlässigkeit der Quellen geführt werden.

Aufgabe 2: Die Lüge aufdecken

In kleinen Gruppen werden wir nun die Checkliste in einer Lügenfalle testen. Wir werden einige Themen mit zwei gegensätzlichen Meinungsquellen aufdecken, wobei sie ihre Verhaltensregeln als Werkzeug benutzen müssen, um zu entscheiden, welche der Quellen zuverlässiger ist und welche lügt.

Anstatt deduktiv oder mit Ad-hoc-Hypothesen zu arbeiten, können wir das Gegenteil tun: von zwei Informationsquellen ausgehen, die entgegengesetzte Dinge sagen, und versuchen zu untersuchen, welche der beiden zuverlässiger ist. Das macht die Entdeckung autonomer und persönlicher, wodurch die Technik und die erzielten Schlussfolgerungen besser verinnerlicht werden.

Für diese Aufgabe geben wir den Teilnehmer:innen eine Information. Die Idee ist, dass die Gruppe an den Texten arbeitet und versucht zu ermitteln, ob sie zuverlässig sind oder nicht. Die Gruppe erklärt so objektiv wie möglich die Motive und Gründe, die sie zu dieser Schlussfolgerung geführt haben.

Danach kann der Trainer / die Trainerin einen anderen Text aus einer anderen Quelle mit widersprüchlichen Informationen geben und bittet die Teilnehmer:innen, zu bestimmen, welcher Text eher der Wahrheit entspricht.

Einige Beispiele

- 1) Donald Trump hat Rupaul in den 1990er Jahren unangemessen berührt
<https://worldnewsdailyreport.com/rupaul-claims-trump-touched-him-inappropriately-in-the-1990s/>
- 2) Ist in der Mikrowelle gegartes Essen sicher?
https://www.who.int/peh-emf/publications/facts/info_microwaves/en/
- 3) Ist in der Mikrowelle gegartes Essen sicher? (Kontra-Informationen)
<https://www.health-science.com/microwave-hazards/>
- 4) Ist der Klimawandel auf den Menschen zurückzuführen?
<https://climate.nasa.gov/causes/>
- 5) Ist der Klimawandel auf den Menschen zurückzuführen (Kontra-Information)
<https://www.onepetro.org/conference-paper/SPE-109292-MS>

Aufgabe 3

Mit der ganzen Gruppe wird aufgedeckt, welche Informationen richtig und welche falsch waren. Wir werden sehen, wie viele Gruppen es richtig gemacht haben und darüber nachdenken, welche Elemente ihrer Verhaltensregeln funktioniert haben und welche Elemente versagt haben könnten.

Lösungen zu den Beispielen:

1) Donald Trump hat Rupaul in den 1990er Jahren unangemessen berührt

Die Nachricht ist falsch. Es genügt ein Blick auf die Website, um zu sehen, dass es sich um eine Nachrichtenseite mit Humor, Parodien und Spott über das Zeitgeschehen handelt.

2) , 3) Ist in der Mikrowelle gekochtes Essen sicher?

Die Links 2 und 3 sind zwei Webseiten mit wissenschaftlichen Informationen zum gleichen Thema, deren Informationen sich gegenseitig widersprechen. Woher wissen Sie, welche davon zuverlässig ist und welche nicht?

Es stimmt zwar, dass die Weltgesundheitsorganisation manchmal Fehler macht, aber sie ist eine Organisation der Vereinten Nationen, die gegründet wurde, um sich mit globalen Gesundheitsfragen zu beschäftigen. Sie hat keine wirtschaftlichen Interessen und kann nicht von Konzernen beeinflusst werden. Auch wenn ihre Kontrollmechanismen fehlerhaft sein mögen.

Was den zweiten Link betrifft, so handelt es sich nicht um eine berühmte oder anerkannte Einrichtung, aber der Name erweckt Vertrauen: Health Science Research.

Allerdings gibt es mehrere Aspekte, die Zweifel an den Behauptungen aufkommen lassen:

- Die meisten der zitierten Verweise führen zu Seiten, die entweder nicht zu dem Artikel führen, den sie versprechen, der nichts zum Thema aussagt, oder zu einer nicht-wissenschaftlichen Veröffentlichung führen.
- Die einzigen wissenschaftlichen Artikel, die zitiert werden, sind von vor 25 Jahren.
- Es gibt keinen "Über uns"-Abschnitt auf der Website, der erklärt, wer die Informationen schreibt oder Auskunft über den akademischen Hintergrund der Verfasser gibt. Noch gibt es einen Nachweis über das Fachwissen zum Thema geschweige denn über mögliche Interessenkonflikte.

4), 5) Ist der Klimawandel durch den Menschen verursacht?

Artikel 5 ist wissenschaftlich und er ist zuverlässig. Warum sollten wir ihn also nicht anerkennen?

- Der Betreiber der Website ist eine Benzin-Organisation, die offensichtlich ein Interesse daran hat, Beweise dafür zu finden, dass Benzin nicht zu den Ursachen des Klimawandels gehört.
- Einige wissenschaftliche Arbeiten finden widersprüchliche Ergebnisse, dass der Klimawandel durch den Menschen verursacht wird. Und die Forschung mag richtig sein, da der Klimawandel ein komplexes Thema ist. Jedoch kann eine isolierte wissenschaftliche Forschung nicht die Summe der Argumente widerlegen, die von tausenden von Forschern aus verschiedenen Wissenschaftszweigen (Biologie, Chemie, Physik, Umwelt, Meteorologie, Geologie) auf der ganzen Welt gefunden wurden. Es ist die wissenschaftliche Gemeinschaft, die sich einig ist und nicht nur ein paar isolierte Individuen.

Aufgabe 4:

Zum Schluss werden wir die gültigen Aspekte der verschiedenen Verhaltensregeln teilen und gemeinsam einen endgültigen Kodex bilden.

Wir geben eine Liste von Verhaltensregeln an, die von Organisationen, die gegen die Täuschung im Internet kämpfen, ausgearbeitet wurden.

DEKALOG DER ZUVERLÄSSIGEN INFORMATIONSQUELLEN

1. **Korrektheit:** Vergleichen Sie die Informationen, die Sie bereits kennen, mit denen, die in der Quelle zu finden sind, oder mit denen einer anderen Quelle, die Sie für zuverlässig halten. Achten Sie auch auf Haftungsausschlüsse in Bezug auf die Richtigkeit des Inhalts, die manchmal leicht zu finden sind, insbesondere bei gesundheitsbezogenen Themen. Fachjargon ist keine Garantie dafür, dass der Inhalt zuverlässig ist.
2. **Autorität:** Ist der Autor der Quelle ein Experte oder eine vertrauenswürdige Institution? Auf einer Webseite können Sie den Eigentümer/Herausgeber in der Regel anhand der URL identifizieren, oder überprüfen Sie, ob es eine Copyright-Erklärung am unteren Rand der Seite gibt.
3. **Interessenkonflikt:** Es ist auch notwendig, festzustellen, ob die Quelle voreingenommen ist. Wenn es sich z. B. um medizinische Informationen von einem Pharmaunternehmen handelt, wird dieses Unternehmen Informationen zur Unterstützung seines Produkts bereitstellen. Berücksichtigen Sie die Objektivität und die Ansichten des Autors. Gibt es Werbung auf der Website? - Werbung kann ein Hinweis darauf sein, dass die Informationen weniger zuverlässig sind.
4. **Aktualität:** Wann wurden die Informationen verfasst, und gibt es eventuell neuere Informationen zu dem Thema? Bei Websites finden Sie das Copyright-Datum oft am unteren Rand. Suchen Sie auch nach den Worten "überarbeitet" oder "aktualisiert", um das Datum der Website zu finden.
5. **Zielgruppe:** Wer sind die beabsichtigten Leser und was ist der Zweck der Publikation? Es gibt einen Unterschied zwischen einer Zeitschrift, die für die breite

- Öffentlichkeit geschrieben ist, und einer Zeitschrift, die für Professoren und Experten auf dem Gebiet geschrieben ist.
6. **Blickwinkel:** Voreingenommene Quellen können hilfreich sein, um ein Argument zu erstellen und zu entwickeln, aber stellen Sie sicher, dass Sie Quellen finden, die Ihnen helfen, auch die andere Seite zu verstehen. Extrem voreingenommene Quellen stellen oft Informationen falsch dar, und das kann in Ihrer Arbeit unwirksam sein.
 7. **Vage Begriffe oder emotionale Argumente:** Hüten Sie sich vor Quellen, die vage Begriffe wie "jüngste Studien zeigen" oder "viele Menschen glauben" verwenden, ohne diese Behauptungen mit Zitaten zu untermauern. Online-Quellen sind dafür berüchtigt - denken Sie daran, dass ihr oberstes Ziel darin besteht, ihre Leserschaft zu maximieren und nicht, wissenschaftliche, von Fachleuten geprüfte Artikel zu produzieren. Hüten Sie sich auch vor Schlagwörtern, die mit den Emotionen der Leser spielen. Viele Internetquellen verwenden irreführende Titel, um Leser anzulocken, selbst wenn es sich um nicht glaubwürdige Quellen handelt.
 8. **Rechtschreibung und Grammatik:** Manchmal gibt uns ein einfacher Blick auf die Art und Weise, wie Informationen geschrieben sind, Hinweise darauf, ob wir uns auf einer zuverlässigen Seite befinden oder nicht.
 9. **Das Aussehen der Website:** Seriöse Websites haben in der Regel ein professionelleres Aussehen als persönliche Websites.
 10. **Referenzen und Zitate:** Sind es echte Links? Führen sie zu den versprochenen Informationen?

Referenzliste

<https://libanswers.tcl.edu/faq/6286>

<https://paperpile.com/g/find-credible-sources/>

<https://guides.lib.byu.edu/c.php?g=216340&p=1428399>

<https://www.stevenson.edu/online/about-us/news/how-to-identify-reliable-information>

<https://www.ucsfhealth.org/education/evaluating-health-information>

Teil II. Analyse des Prozesses

Wir bitten die Teilnehmer:innen, sich in einen Kreis zu setzen und der Trainer / die Trainerin stellt einige Reflexionsfragen.

- Was waren Ihre allgemeinen Eindrücke von der Aktivität?
- Haben Sie jemals eine ähnliche Aktivität mit Ihren Teilnehmer:innen durchgeführt? Wie war es?
- Warum haben wir das in kleinen Gruppen gemacht und nicht direkt einen allgemeinen Austausch?
- Ist es besser, wenn sich alle mit demselben Thema beschäftigen oder wenn sich jede Gruppe mit einem anderen Thema beschäftigt?
- Warum haben wir nicht alle zusammen ein Art Verhaltensregeln zu Beginn gemacht, sondern gewartet, bis jede Gruppe eine gemacht hat?

- Ist die Suche nach Informationen anders, wenn Sie wissen, dass Sie die Quellen analysieren müssen?
- Wie können wir dafür sorgen, dass die Menschen sich jedes Mal so kritisch verhalten, wenn sie etwas suchen?

Teil III. Planung für die Umsetzung

Wir bringen die Teilnehmer:innen wieder in kleinen Gruppen zusammen und bitten sie, eine Aktivität zu entwerfen, die Familien mit ihren Kindern und Enkeln durchführen können und die ihr Bewusstsein für die Risiken der ungeprüften Informationssuche schärfen wird.

Um dies zu erleichtern, schlagen wir einige Fragen vor, die als Leitfaden dienen können:

- Was müssten wir ändern, um diese Aktivität im Klassenzimmer mit den Schüler:innen durchzuführen?
- Welche Themen können für junge Menschen interessant sein?
- Auf welche zusätzlichen Schwierigkeiten stoßen wir in der Zusammenarbeit mit Familien bei Informationsquellen?

Mögliche Anpassungen

Kurze Zeit:

Wenn wir nicht viel Zeit für den Workshop haben, können wir zwei Informationsquellen zu einem Thema zeigen, bei denen es leicht zu erkennen ist, welche verlässlich ist und welche nicht. Der Trainer / die Trainerin kann sich ein Thema aussuchen, das er/sie gut kennt und bei dem es ihm/ihr leicht fällt, Fehler zu erkennen. Ein Thema, das spezifisch für das Land ist, in dem der Workshop stattfindet, ist ein gutes Beispiel für ein Thema, bei dem wir erwarten können, dass die Leute Vorkenntnisse haben.

4.4 Die Verwendung von elektronischen Geräten

Wie viel Zeit verbringen wir vor Bildschirmen?

Eine der Sorgen von Familien ist es, zu bestimmen, wie viel Zeit Kinder und Jugendliche vor elektronischen Geräten (Tablets, Handys oder Computer) verbringen sollen, damit es im gesunden Rahmen bleibt. Im ersten Teil werden wir versuchen, Informationen zu diesem Thema zu suchen und gemeinsam diese Frage mit einer fundierten Entscheidung zu beantworten. Im zweiten Teil werden wir überprüfen, welche Entscheidungen wir als Erwachsene zu diesem Thema getroffen haben und welche dieser Entscheidungen wir ändern sollten, um positive Vorbilder für Kinder und Jugendliche zu werden.

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. Allgemeine Einführungsaktivitäten

Welche Aktivitäten haben Sie als Kind gemacht, die Ihnen am meisten Spaß gemacht haben? Wir können damit beginnen, uns vorzustellen und zu erklären, welches unsere Lieblingsbeschäftigung in der Kindheit, im Teenageralter und in der Jugend war, und am Ende können wir sehen, ob es wesentliche Unterschiede entweder nach Ländern oder nach verschiedenen Altersgruppen gibt.

Schritt 2. Einführung in ein Thema. Beschreibung was während der Sitzung geschieht

Um in das Thema einzuführen, haben wir gefragt, ob Sie denken, dass Kinder und Jugendliche heute die gleiche Art von Aktivitäten unternehmen, mit der Intention auf das Thema „Zeitvertreib vor Bildschirmen“ zu kommen. Dann fragen wir nach ihrer Meinung, wie viel Zeit Menschen (je nach Alter) vor dem Bildschirm verbringen sollten. Um diesen Teil dynamischer zu gestalten, werden wir, sobald die verschiedenen Meinungen vorliegen, ein Spiel machen, bei dem jeder Teilnehmer:in nach Altersgruppen schätzen soll, wie viel Zeit er/sie vor Bildschirmen verbringen sollte. Zum Schluss werden wir die UN-Daten zeigen und sehen, welche Teilnehmer:innen näher an den Vorschlägen des UN-Berichts waren.

Leitlinien zu körperlicher Aktivität, sitzendem Verhalten und Schlaf für Kinder unter 5 Jahren (Englisch):

<https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>

Mehr Informationen (Englisch):

<https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Im Workshop werden positive Lösungen zur Einschränkung der Nutzung elektronischer Geräte und Strategien zur Erleichterung dieser Alternativen gefunden.

Schritt 3. Erleben einer geführten Lektion/Aktivität

Wir werden die Aktivität mit einem schnellen Brainstorming darüber beginnen, wie wir die Nutzung der Bildschirme einschränken können. Wir hoffen, dass sich auf natürliche Weise zwei große Gruppen von Ideen herauskristallisieren werden, eine, die versucht, die Nutzung der Geräte zu verbieten oder einzuschränken und die andere, die nach alternativen Aktivitäten zur Nutzung der Bildschirme sucht. Im Allgemeinen ist eine positive Erziehung effektiver als das Auferlegen von Einschränkungen. In diesem Workshop werden wir versuchen, den Weg zur Suche nach Alternativen zu erkunden, obwohl wir verstehen, dass das Setzen von Grenzen auch wichtig ist.

Jetzt ist es an der Zeit, sich Alternativen auszudenken. Ohne etwas zu verändern, schlägt jede Person auf derselben Tafel wie zuvor alternative Aktivitäten zur Bildschirmzeit vor, die die Jugendlichen unternehmen können. Zusätzlich zu den sportlichen Aktivitäten, die sehr unterschiedlich sind, bitten wir sie, Aktivitäten zu nennen, die im Haus gemacht werden können. Sie sollten sich von dem inspirieren lassen, was sie in ihrer Kindheit gemacht haben.

Dann erstellen wir eine Tabelle mit zwei oder mehr Spalten. In die eine legen wir die Technologien und in die andere die alternativen Aktivitäten. Wir teilen die Teilnehmer:innen in kleinen Gruppen auf und bitten sie, auf Post-its Eigenschaften zu schreiben, die die Technologien haben, die sie attraktiver machen als die anderen Aktivitäten und Eigenschaften, die wir von den anderen Aktivitäten fördern könnten, um sie attraktiver zu machen.

Wir schlagen „Die Ecke ohne Bildschirme“ vor. Eine Ecke ohne Bildschirme ist ein Raum im Haus oder im Klassenzimmer, der versucht, die alternativen Aktivitäten attraktiv erscheinen zu lassen und zu motivieren. Wir zeigen Bilder von Ecken, die inspirieren können. Jede Gruppe wählt eine Aktivität und entwirft eine Ecke ohne Bildschirme, die attraktiv ist, um diese Aktivität auszuführen: Wie sollte die Ästhetik sein, die Materialien, die Zugänglichkeit, etc.? Wir verstehen, dass eine Ecke ohne Bildschirme ein sehr offenes Konzept ist, das es sowohl den Trainer:innen als auch den Teilnehmer:innen erlaubt, auf kreative Weise zu erforschen und selbst zu entscheiden, was es sein soll und was sie denken, dass es enthalten muss. Wir verstehen diese kreative Freiheit als einen positiven Aspekt der Aktivität selbst. Bei Schwierigkeiten gibt es im Abschnitt über mögliche Anpassungen ein spezifischeres Beispiel, um Gruppen im Prozess der Erstellung ihres eigenen Konzepts einer bildschirmfreien Ecke anzuleiten.

Teil II. Analyse des Prozesses

In der Einleitung und durch das Spiel haben wir bereits versucht, in das Thema verlässliche Informationsquellen einzusteigen, ohne dass die Teilnehmer:innen wussten, mit welchem Problem wir uns beschäftigen werden und so die Frage zu beantworten, welche Aktivitäten durchgeführt wurden, als sie noch klein waren (wahrscheinlich vor dem digitalen Zeitalter), um die Verzerrungen zu minimieren.

Das Spiel, die Stunden vor den Bildschirmen zu erraten, ermöglicht uns auf spielerische und erfahrungsorientierte Weise, den Unterschied zwischen einer Meinung und einer fundierten Entscheidung zu verstehen.

In diesem Teil verwenden wir verschiedene Werkzeuge des kritischen Denkens, um die Überlegungen zu erleichtern und zu ordnen. Brainstorming ist ein sehr gutes Werkzeug als erste Annäherung an ein Problem und ermöglicht es uns, sicherzustellen, dass jeder seinen Beitrag leistet. In dem zweiten Teil werden wir die Informationen in Listen zusammenstellen, die es uns ermöglichen, die verschiedenen Merkmale der Aktivitäten sowie ihre Stärken und Schwächen leichter zu erkennen. Die erstellten Listen

vereinfachen es die verschiedenen Aktivitäten zu vergleichen und die notwendigen Objekte zu erkennen, die wir für unsere bildschirmfreie Ecke brauchen.

Es ist wichtig, dass sie in Kleingruppen eine bildschirmfreie Ecke gestalten, um die Informationen des Workshops erfahrungsorientiert zu festigen und beobachten zu können, welche Potenziale oder Schwächen die bildschirmfreie Ecke haben kann.

Teil III. Planung für die Umsetzung

Zunächst werden wir versuchen zu überlegen, was wir als Trainer:in tun sollten, um nicht Teil des Problems der vielen Stunden zu sein, die Kinder und Jugendliche vor einem Bildschirm verbringen. Wie sollten wir dies bei der Planung von Aktivitäten und Aufgaben berücksichtigen?

Abschließend diskutiert die gesamte Gruppe, ob sie die Möglichkeit sieht, mit Familien und Schüler:innen in der bildschirmfreien Ecke zu arbeiten und wie wir mit Familien kommunizieren sollten und welche Aktivitäten Trainer:in im Klassenzimmer oder mit Familien durchführen können, um diese alternative Strategie umzusetzen.

Mögliche Anpassungen

Kurze Zeit:

Wir können das Problem der übermäßigen Nutzung von Bildschirmen direkt darstellen, nicht als Meinung, sondern basierend auf den Studien, die über das Thema sprechen.

Wir präsentieren die Idee, nach positiven Alternativen zu suchen.

Dann wählen die Teilnehmer:innen eine Aktivität aus, die sie in ihrer bildschirmfreien Ecke machen wollen, und wir besprechen, was wir brauchen, um sie aufzubauen.

Zur Unterstützung bei der Suche nach Alternativen

Wir können ein Beispiel für eine leicht durchzuführende Tätigkeit geben, wie z. B. eine Malecke.

Beispiel einer bildschirmfreien Ecke: Malecke	
Aktivität	Malen
Material	Tisch, Farben, Pinsel, verschiedene Papiere oder auch Leinwände.
Ort	Der gewählte Ort muss gutes natürliches Licht haben und geräumig genug sein, um zu arbeiten.

Inspiration	Zur Inspiration können wir in Kunstbüchern, Künstlerbüchern, Malbüchern schauen.
Dekoration	Drucken Sie einige Bilder von Malern aus, die Sie mögen, und wählen Sie einen Platz in der Ecke, wo Sie die verschiedenen Zeichnungen, die Sie machen, platzieren können.

Dies ist ein mögliches Beispiel, das der Trainer / die Trainerin je nach den Interessen und Kenntnissen der Gruppe, mit der er/sie arbeiten wird, ändern kann. Dann bitten wir sie, ihre Listen zu erstellen und eine freie Ecke mit einer anderen einfachen Aktivität zu gestalten, z. B. eine Lesecke. Wenn wir sehen, dass sie immer noch Schwierigkeiten mit der Aktivität haben, können Sie mehr Beispiele und weitere Aktivitäten vom Trainer:in vorschlagen lassen: Musikecke, Projektbaum, Wissenschaftstisch, Nähwerkstatt, Recyclingwerkstatt, Puzzles, etc.

Das Endziel wäre, eine bildschirmfreie Ecke mit einer Aktivität, die die Teilnehmer:innen motiviert und hilft eine eigene Ecke selbst zu gestalten.

Quellen

Lehren über Bestätigungsfehler: <https://www.facinghistory.org/resource-library/standing-democracy/challenge-confirmation-bias>

Sichere und schädliche Produkte: <https://www.fda.gov/>

<https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

Das krebserregende Projekt: <http://cpdb.thomas-slone.org/>

<https://web.archive.org/web/20130216192905/http://www.toxnet.nlm.nih.gov/>

Gesundheits- und Umweltauswirkungen von Produkten:

<https://web.archive.org/web/20130213210059/http://sis.nlm.nih.gov/enviro.html>

Chemophobie: <https://en.wikipedia.org/wiki/Chemophobia>

Use of screens

Hamilton K, Spinks T, White KM, Kavanagh DJ, Walsh AM. A psychosocial analysis of parents' decisions for limiting their young child's screen time: An examination of attitudes, social norms and roles, and control perceptions. *Br J Health Psychol* 2016;21(2):285–301.

Reid Chassiakos, Y. (Linda), Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). *Children and Adolescents and Digital Media. Pediatrics*, 138(5), e20162593. doi:10.1542/peds.2016-2593

Einführungsspiel: Wen sollten Sie zuerst fragen?

Wir alle haben eine gewisse, mehr oder weniger geschärfte Intuition, um vertrauenswürdige Menschen zu erkennen. Und obwohl wir uns manchmal irren, haben wir meistens, ohne es zu merken, recht. Was wir wollen, ist, die gleiche Intuition zu entwickeln, wenn es um den Empfang von Nachrichten geht, bei denen wir die Gesichtsausdrücke der Personen, die uns die Informationen mitteilen, nicht sehen können.



Der Trainer/die Trainerin projiziert zwei Bilder von Personen auf die Leinwand und stellt eine Situation dar, in der man eine zuverlässige Person finden muss, die man fragen kann. Dann bittet er die Teilnehmer:innen, per Handzeichen abzustimmen, welchem der Gesichter sie in der jeweiligen Frage am meisten vertrauen. Einige der Personen sind anerkannte Experten, andere sind anonyme Gesichter und wieder andere sind bekannte Personen.

Fragen die gestellt werden können:

- Wo befindet sich die nächstgelegene Bushaltestelle?
- Wie lange wird die nächste Wirtschaftskrise dauern?
- Ist eine Chemotherapie die beste Option zur Behandlung eines Hirntumors?
- Wann werden Menschen jemals einen Fuß auf den Mars setzen?
- Wo befindet sich der Haushaltsgerätebereich?
- Was war der beliebteste Song auf Spotify im Jahr 2019?
- Wie macht man am besten Fajitas?
- Welches war der meistgehörte Song im Jahr 1969?
- Ist Bisphenol A schlecht für Ihre Gesundheit?
- Wo ist der Spielplatz in dieser Stadt?

Am Ende des Spiels werden die Teilnehmer:innen aufgefordert, zu kommentieren, was sie vielleicht interessant gefunden haben. Der Trainer/die Trainerin bringt seine/ihre eigene Schlussfolgerung:

- Unsere Intuitionen mögen richtig sein: Im Allgemeinen haben wir eine Intuition, die uns bei einfachen Angelegenheiten hilft, tägliche Entscheidungen ohne großen Aufwand zu treffen.
- Und unsere Intuition scheitert auch: Das nennen wir Vorurteil und oft ist es falsch. Deshalb sollten wir uns bei wichtigen Dingen nicht allein auf unsere Intuition verlassen.
- Wenn wir eine Nachricht im digitalen oder Papierformat erhalten, sehen wir nicht das Gesicht des Absenders. Dennoch können wir Dutzende von Details betrachten, die uns helfen können, zu unterscheiden, welche Informationsquellen zuverlässiger sind.

Bildquellen:

Paul Krugman: Prolineserver, GFDL 1.2 <<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-1.2.html>>, via Wikimedia Commons

Rita Levi-Montalcini: By Presidenza della Repubblica, Attribution, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11892465>

FUNDIERTE ENTSCHEIDUNGEN

(für Online-Unterricht & -Lernen)



Das Ziel dieser Lernaktivität ist es, die Suche nach Informationen im Internet und die Nutzung der verfügbaren Informationen zu üben und zu reflektieren, um kluge Entscheidungen zu treffen.

Erwachsenenbildner lernen:

- vorgestellte Konzepte und Aktivitäten mit erwachsenen Lernenden zu präsentieren und zu diskutieren;
- den methodischen Rahmen für das Unterrichten von Zielgruppen in der Praxis zu nutzen;
- den Inhalt und den Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie das Kursmaterial zielgruppenspezifisch einführen.

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem Ansatz des Erlebnisorientiertes Lernens;
- Die Aktivität wird auf witzige Art und Weise mit einer Gruppendynamik als Einstieg eingeführt;
- Das Lernen nutzt eine praktische Aktivität in kleinen Gruppen, um einige Fragen und Reflexionen anzustoßen;
- Die Diskussion findet in einer großen Gruppe statt;
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 3 Stunden.

Teil I Präsentation der Modellaktivität

Kontext der Aktivität:

Wir beginnen mit einer Einführung in das Thema der fundierten Entscheidungen und deren Bedeutung in der Welt der Informationen und sozialen Medien, in der unsere Kinder aufwachsen. Wir zeigen einige Argumente auf, um Eltern und Großeltern zu ermutigen, sich mit dem Problem der Unterscheidung zwischen dem, was zuverlässig ist, und dem, was hinterfragt werden sollte ist, auseinanderzusetzen.

Eisbrecher. Präsentation des Themas

Wir zeigen den Teilnehmer:innen Dias mit Bildern von zwei Personen. Wir bitten die Teilnehmer:innen, von ihren Stühlen aufzustehen und mit Mimik anzuzeigen, welche der beiden Personen sie wählen würden, um bestimmte Fragen zu stellen. Alle

Teilnehmer:innen können die Gesichter und Gesten der anderen Teilnehmer:innen sehen und auf diese Weise auf spielerische Art und Weise die Bildschirmbarrieren reduzieren.

Die Fragestellungen lauten:

1. Welche Schritte sollte die Regierung unternehmen, um mit der kommenden Wirtschaftskrise umzugehen?
2. Beeinflusst unsere Wahrnehmung von Glück die Ereignisse, die uns widerfahren?
3. Wo befindet sich der Hausgerätebereich?
4. Wo ist die nächstgelegene Bushaltestelle?
5. Wie lange sollte ich den Reis kochen?
6. Wie wächst ein Hirntumor?
7. Wie behandelt man Brustkrebs?

Und die Antworten:

1. Paul Krugman (Nobelpreisträger für Wirtschaft) vs Brad Pitt (Schauspieler)
2. Paul Krugman (Nobelpreisträger für Wirtschaft) vs Richard Wiseman (Psychologe und Experte für kognitive Verzerrungen)
3. Richard Wiseman (Psychologe und Experte für kognitive Verzerrungen) vs Supermarktangestellter
4. Rita Levi-Montalcini (Nobelpreisträger, ausgezeichnet für ihre Arbeit auf dem Gebiet der Neurobiologie) vs Junger Mann (Beide Antworten sind richtig, aber wir neigen dazu, älteren Frauen mehr zu vertrauen, als jüngeren Männern.)
5. Karlos Arguiñano (Profikoch) vs Rita Levi-Montalcini (Nobelpreisträgerin, ausgezeichnet für ihre Arbeit in der Neurobiologie)
6. Unbekannter Arzt vs Rita Levi-Montalcini (Nobelpreisträger, ausgezeichnet für ihre Arbeit auf dem Gebiet der Neurobiologie)
7. Josep Pàmies (Landwirt, der behauptet, das Heilmittel für eine Reihe von Krankheiten, einschließlich Krebs, zu kennen) vs Unbekannter Arzt. (Aber eine wachsende Zahl von Menschen in Spanien vertraut Josep Pàmies mehr als ihren eigenen Ärzten).

Die Intuition hilft uns in der Regel im Alltag zu erkennen, welche Menschen zuverlässig sind und welche nicht. Natürlich machen wir viele Fehler aufgrund von Intuition, aber die meiste Zeit ist sie sehr nützlich.

Wir können unsere Intuition auch trainieren, um zu erkennen, welche Websites und Beiträge zuverlässig sind, wenn wir nach genauen Informationen suchen, um Entscheidungen zu treffen, die sich auf uns und unsere Umgebung auswirken können.

Verwirklichung von Erfahrungen. "Einkaufskorb". Gruppenaufgabe

Die Teilnehmer:innen werden in Gruppen von 3 oder 4 Personen in Breakout-Räumen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Tabelle in Google Drive zum Ausfüllen und einige Anweisungen, wie sie diese in 40 Minuten ausfüllen können. Der/Die Trainer:in geht durch die Räume, um zu überprüfen, ob alles in Ordnung ist und um alle Zweifel zu lösen, die während der Aktivität auftreten.

Die Gruppe füllt eine Tabelle mit Informationen zu einem ausgewählten Molekül aus einer Liste aus.

Dies sind die Anweisungen, die sie erhalten:

These are the directions they get:

- *Auf dem Etikett dieser Produkte finden Sie die folgenden Stoffe. Wählen Sie einen von ihnen aus:
IODOPROPINYLBUTYLCARBAMAT
PARABEN
PHTHALATE
BISPHENOLE
TRICLOSAN
ALUMINIUM
BHT (BUTYLIERTES HYDROXYTOLUOL)
PESTIZIDE-CHLORPYRIFOS
BENZOPHENON
FLAMMHEMMENDE STOFFE*
- *Suchen Sie im Internet nach Informationen über den ausgewählten Stoff und vervollständigen Sie die Tabelle.*
- *Fügen Sie der Tabelle alle Punkte hinzu, die für die Entscheidung relevant sein könnten, in Ergänzung zu den bereits angegebenen.*
- *Diskutieren Sie und treffen Sie eine Entscheidung: würden Sie dieses Produkt verwenden oder nicht?*
- *Gehen Sie zurück zu Punkt 1*

SUBSTANZÜBUNG: Name des Moleküls		
Wofür wird dieser Stoff verwendet?		
In welchen Produkten ist dieser Stoff enthalten?		
	INFORMATION A (Und andere Informationen, die A unterstützen)	INFORMATION B (Not supporting A) (Nicht unterstützend für A)
Ist es schädlich für die Gesundheit, die Umwelt oder beides?		
Link(s)		
Einige relevante Informationen, die für die Entscheidungsfindung notwendig sind		
Entscheidung: Würden Sie es kaufen?		

Austausch und Reflexion in der Großgruppe

Zurück in der Hauptsitzung teilt jede Gruppe ihre Erkenntnisse über das Molekül mit. Der/Die Trainer:in versucht, den Zweifeln, die während der Aktivität aufgekommen sein könnten, und den neuen Fragen, die jede Gruppe gestellt hat, besondere Bedeutung beizumessen. Der/Die Trainer:in erklärt, dass es bei kritischem Denken darum geht, Informationen aus verschiedenen Blickwinkeln zu hinterfragen und zu analysieren.

Nach jeder Präsentation sind die Teilnehmer:innen eingeladen, ihre Gedanken und alle relevanten Informationen, die sie über die Übung wissen, mitzuteilen.

Der/Die Trainer:in leitet die Diskussion und konzentriert die Debatte auf die wichtigsten aufkommenden Fragen und fasst von Zeit zu Zeit zusammen.

Abschließende Reflexion über kritisches Denken

Der/Die Trainer:in gibt einige Schlüsselpunkte für die abschließende Reflexion in einer Präsentation. Es gibt zwei verschiedene Hauptstandpunkte in dieser Aktivität:
wissenschaftlich und naturalistisch.

Naturalistische Sichtweise:

Er basiert auf der Idee, dass das Natürliche immer besser ist als das Künstliche.

Diesem Ansatz zufolge:

- Alle Chemikalien sind schädlich.
- Die Verwendung von Chemikalien in Konsumgütern ist übermäßig und ungerechtfertigt.
- Unsere Verantwortung als Bürger besteht darin, die Produkte, die wir kaufen, kritisch zu betrachten und uns nicht von Wissenschaftlern und Unternehmen täuschen zu lassen.

Was sie dabei aus den Augen verlieren:

- Natürlich ist nicht immer gleichbedeutend mit gut.
- Wissenschaftler haben nicht immer wirtschaftliche Interessen, Es gibt wissenschaftliche Gremien, die objektive Analysen über die Auswirkungen von Stoffen erstellen.
- Die Menge des Stoffes ist relevant.
- Oft ist der Grad der Toxizität viel höher als die im Produkt enthaltene Menge.

Wissenschaftliche Betrachtungsweise:

Sie geht davon aus, dass die Kritik und die Ängste der Gesellschaft auf Unwissenheit und mangelnde Kenntnisse über wissenschaftliche Begriffe und Regulierungsbehörden zurückzuführen sind.

Diesem Ansatz zufolge:

- Alle Chemikalien sind gut, weil sie nützlich sind und sich als unschädlich erwiesen haben.
- Die Verwendung von Chemikalien in Konsumgütern ist gut geregelt und gerechtfertigt.
- Die Bürger können den Wissenschaftlern vertrauen, weil sie objektiv sind, und den Unternehmen, weil sie reguliert sind.
- Alle Stoffe können im Übermaß schädlich sein, es ist die Menge des Stoffes in einem Produkt, die seine Toxizität bestimmt.

Was sie dabei aus den Augen verlieren:

Die Wissenschaft ist eine fortlaufende Arbeit. Neue Erkenntnisse über die Schädlichkeit eines Produkts können jederzeit auftauchen.

Vorschriften berücksichtigen oft nicht die Umweltauswirkungen von Produkten.

Wissenschaftliche Studien sind nicht immer unparteiisch. Manchmal können sie von den Unternehmen, die sie finanzieren, beeinflusst werden.

In einigen Fällen werden Stoffe verwendet, die nicht notwendig sind und für die es eine besser bekannte, natürliche oder umweltfreundliche Alternative gibt, die aber für den Hersteller teurer ist.

Die Gesellschaft - und die Debatte innerhalb dieser Gesellschaft - erscheint oft polarisiert, wobei die Menschen eine von zwei gegensätzlichen Ansichten zu einem Thema vertreten. Debatten, die sich ausschließlich auf diese gegensätzlichen Ansichten konzentrieren, lassen viele wichtige Elemente einer Diskussion außer Acht. Um kritisch denken zu können, muss eine Person wissen, wo sie anfangs zu einem Thema steht, um sich ihrer eigenen Voreingenommenheit bewusst zu sein, wenn sie neue Informationen erhält. Sie müssen auch bereit sein, zu versuchen, einen anderen Standpunkt zu verstehen, um so objektiv wie möglich zu sein.

Der Trainer stellt einige der interessantesten Ideen vor, die jeder Standpunkt zu der Debatte beitragen kann.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Aufrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtseinheit
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lernenden

3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Erwachsenenbildnern
4. Diskussionen: Wie haben wir gelernt? /Was haben wir gelernt?

Teil III. Planung der Umsetzung

1. Diskussionen: Wie haben wir gelernt? /Was haben wir gelernt?
2. Entwicklung eines Entwurf für die Implementierung

Mögliche Anpassungen

Inhalt: suchen Sie nach anderen Informationen, die neu und polarisierend sind, z. B. gesunde Ernährung, Tierrechte, Umwelt, Migration usw.

Zeit: Planen Sie die Arbeit entsprechend der Gruppengröße; machen Sie ggf. Pausen; lassen Sie genügend Zeit für Reflexion, Analyse des Prozesses und Planung der Umsetzung.

Arbeit in der Hauptsitzung/den Pausenräumen: Wenn die Gruppe der Lernenden klein ist, ist es nicht notwendig, in Breakout-Räumen zu arbeiten. Wenn die Gruppe groß ist, empfiehlt es sich, in Paaren von Trainer:innen/Erwachsenenbildnern zu arbeiten.

Quellen

ECHA (European Chemicals Agency): <https://echa.europa.eu/home>

Chemical Safety Facts: <https://www.chemicalsafetyfacts.org/>

American Chemistry Council: <https://www.americanchemistry.com/>

Snopes (English): <https://www.snopes.com/>

Maldita Ciencia (Spanish): <https://maldita.es/malditaciencia/1>

Kapitel 5: Theme 4: Fehlinformation & Desinformation

Einführung in das Thema

Das Ziel dieses Themas ist es, Erwachsenenbildnern besseres Verständnis für Fehlinformationen und Desinformationen zu vermitteln (was ist das warum und wie entstehen sie) und eine Reihe von Ansätzen vorzuschlagen, die die Fähigkeiten zum kritischen Denken vertiefen können, um sie zu bekämpfen.

Das Modul wird die Art von Fehlinformationen und Desinformationen im Internet und in sozialen Medien untersuchen und diskutieren, indem es die verschiedenen Formen definiert und kategorisiert und sich auf die kritischen digitalen Fähigkeiten konzentriert, die für das Erkennen und Bekämpfen von Desinformationen erforderlich sind. Die Absicht ist es, Lehrer:innen/Trainerinnen das Wissen, das Verständnis und die anpassungsfähigen Werkzeuge zu vermitteln, die sie nutzen können, um ihr Wissen an Eltern/Großeltern/Betreuer weiterzugeben.

Erwachsenenbildner werden lernen:

- Woran/wie die verschiedenen Arten von Fehlinformationen und Desinformationen in den digitalen Medien zu erkennen sind;
- wie die Absichten hinter der Erzeugung zu erkennen und unterscheiden sind;
- wie man praktische, lernerorientierte Aufgaben plant und umsetzt, um Eltern und Großeltern einen kritischeren Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln;
- wie man die Diskussion mit Eltern und Großeltern gestaltet, um ihnen die zu verdeutlichen, wie wichtig der Austausch und die Zusammenarbeit zur Unterstützung der kritischen digitalen Kompetenz der Kinder in ihrer Obhut ist;
- den methodischen Rahmen für das Unterrichten von Zielgruppen in der Praxis zu nutzen;
- erwachsenen Lernenden zu helfen, über die gelernten Konzepte sowie den Lernprozess zu reflektieren;

Wie es funktioniert

Der gewählte Ansatz ermutigt die Erwachsenenbildner, ihre eigenen Erfahrungen in den Prozess einzubringen. Er ist nicht präskriptiv; vielmehr können und sollten die Lehrer:innen/Trainerinnen die Methoden an die nationalen und kulturellen Kontexte für das Lehren und Lernen anpassen. Die Teilnehmer:innen werden nachdrücklich ermutigt, die bereitgestellten Aktivitäten, Beispiele und Quellen mit den Erfahrungen in ihrer eigenen Region und Sprache zu verknüpfen.

Ziel ist es, Erwachsenenbildnern eine Reihe nützlicher Fähigkeiten und handlungsorientierter Methoden an die Hand zu geben, um Eltern und Großeltern zu vermitteln, wie wichtig es ist, Kinder bei der Entwicklung der Fähigkeiten zu unterstützen, die sie benötigen, um kritisch zu werden und Fake News, Fehlinformationen und Desinformationen erkennen zu können.

Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation, Realisation und Reflexion). Das Lerndesign für das Thema beinhaltet die Bereitstellung von selbstgesteuerten Lernerfahrungen mit integrierten Lernaufgaben, Aktivitäten, Möglichkeiten zur Selbsteinschätzung und projektbasiertem Lernen.

Dauer: Die Dauer dieses Themas beträgt 6 Stunden inklusive Gruppenarbeit und Selbstlernzeit.

Tabelle 7. Übersicht über das Thema: Fehlinformation und Desinformation in der Digitaltechnik

Lernziele Der Zweck dieses Themas ist ...:	Vorläufiger Inhalt Er wird folgende Themen umfassen:	Aktivitäten/ Methoden	Zeit	Lernergebnisse Am Ende des Themas werden die Teilnehmer:innen in der Lage sein:
<p>1. Erzieher:innen/ Lehrer:innen ein Verständnis für den aktuellen Kontext, die Absichten und die wichtigsten Themen in Bezug auf verschiedene Arten von Fehlinformationen und Desinformationen im Internet und in den sozialen Medien zu vermitteln, damit sie Eltern und Großeltern bei der Unterstützung der Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenzen der Kinder in ihrer Obhut einbeziehen können.</p>	<p>Einführung in das Thema: ‘Fake News’: Warum ist es so wichtig?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Phänomen der Fake News • Auswirkungen auf die Gesellschaft/Bürger • Die Bedeutung einer gemeinsamen Anstrengung von Lehrer:innen & Eltern zum Schutz der Kinder vor Fehlinformation und Desinformation durch kritische digitale Kompetenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Einleitende Präsentation • Gruppendiskussion 	<p>0.5 Std.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • das Bewusstseins für Fake News und deren Auswirkungen auf die Bürger zu schärfen
<p>2. Lehrer:innen in die Lage versetzen, ihr Wissen über Fehlinformation</p>	<p>Unterthema 1: ‘Fake News’, Fehlinformation und Desinformation – Typen and Taktikens</p> <p>Für Fehlinformation & Desinformation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definitionen • Die 10 verschiedenen Typen • Wie sie entsteht und verbreitet wird 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Gruppenaktivitäten, die Beispiele den verschiedenen Arten von Fehlinformationen und Desinformation zuordnen • Gruppen- und Einzelrecherche im Internet • Das 	<p>2.5 Std.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Definitionen und Arten von Fehlinformationen & Desinformationen zu nennen und zu erklären • Mögliche Beispiele für Fehlinformation & Desinformation zu identifizieren • die Hauptabsichten hinter der Erstellung von Desinformationen zu

<p>und Desinformation an Eltern und Großeltern weiterzugeben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulative Absichten • Beispiele 	<p>Nachrichtenspiele – Fakt oder Fiktion</p>		<p>erkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> • zu verstehen, wie Desinformation erstellt und verbreitet wird
<p>1. Erzieher:innen/Lehrer:innen ein Verständnis für den aktuellen Kontext, die Absichten und die wichtigsten Themen in Bezug auf verschiedene Arten von Fehlinformationen und Desinformationen im Internet und in den sozialen Medien zu vermitteln, damit sie Eltern und Großeltern bei der Unterstützung der Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenzen der Kinder in ihrer Obhut einbeziehen können.</p> <p>2. Lehrer:innen in die Lage versetzen, ihr Wissen über Fehlinformation und Desinformation an Eltern und Großeltern weiterzugeben</p>	<p>Unterthema 2: ‘Fake News’- Wie man sie erkennt!</p> <p>Einführung in kritisches Denken im Kontext von Fehlinformation und Desinformation: Kritische digitale Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Bedeutung der Einbettung von Kritischem Denken in digitale Kompetenzen, um Desinformation zu bekämpfen • Wie Desinformation jedes Element beeinflussen kann: den Vermittler, die Botschaft und den Interpreten • Die 3 Stufen der Anwendung kritischer digitaler Kompetenz im Kontext von Desinformation: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analyse 2. Entschlüsselung 3. Ausführen einer Aktion • Inhalt auswerten 	<ul style="list-style-type: none"> • Faktenwissen-Quiz – Einführrunde Übung zur Bewusstseinsbildung, wie Desinformation uns alle beeinflusst • Erläuterung der kritischen digitalen Kompetenz als wichtige Kompetenz für den Umgang mit Desinformation • Einführung in die Ampelübung und dann • Finden des Faktenmodells (UNESCO) und Übung • Einführung in den CRAPP-Test als Methodik mit anschließender Übung mit Mind Maps 	<p>2 Std.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kritische digitale Kompetenz auf Medien und Informationen anzuwenden • Eltern und Großeltern in die digitale Umgebung einzuführen (Hauptakteure, Ressourcen, Benutzer etc.) • Nachrichten und Beiträge in sozialen Medien mit dem CRAAP-Test und anderen Tools zu analysieren. • Ihre eigene Überzeugungskraft einzusetzen, um andere zu überzeugen, warum sie nicht allen Informationen in digitalen Medien vertrauen sollten
<p>1. Erzieher:innen/LehrerInnen ein Verständnis für den aktuellen Kontext, die Absichten und die wichtigsten</p>	<p>Unterthema 3: Verwendung von Tools zur Faktenüberprüfung und Reporting</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einführungsworkshop • Gruppenaktivität • Testen der 	<p>1 Std.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Praktische Werkzeuge zu verwenden, um Desinformation online zu erkennen und zu melden;

<p>Themen in Bezug auf verschiedene Arten von Fehlinformationen und Desinformationen im Internet und in den sozialen Medien zu vermitteln, damit sie Eltern und Großeltern bei der Unterstützung der Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenzen der Kinder in ihrer Obhut einbeziehen können.</p> <p>2. Lehrer:innen in die Lage versetzen, ihr Wissen über Fehlinformation und Desinformation an Eltern und Großeltern weiterzugeben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zum Fake-News-Detektiv' werden • Werkzeuge zum Erkennen und Melden von Desinformation im Internet • (Digitale Fußabdrücke) 	<p>Tools</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbsteinschätzung zur Überprüfung des Verständnisses 		
---	--	--	--	--

5.1 Einführung in das Thema: Fake News – Warum ist es so wichtig?

Das Internet hat die Art und Weise revolutioniert, wie wir kommunizieren und auf Nachrichten, Unterhaltung und andere Medien zugreifen.

Innovationen bei Online-Diensten haben dem Einzelnen und der Gesellschaft große Vorteile gebracht. Aber es gibt eine zunehmende, globale Debatte darüber, wie die verschiedenen Probleme, die sowohl Kinder als auch Erwachsene online erleben, angegangen werden können. Zu den Themen gehören:

- Exposition gegenüber schädlichen Inhalten und Verhaltensweisen;
- Datenschutz und Verwendung von personenbezogenen Daten;
- die Zunahme der Internet-Kriminalität;
- Bedenken hinsichtlich der Art und Weise, wie Online-Unternehmen miteinander konkurrieren, und der Auswirkungen auf Innovation, Investitionen und die Wahlmöglichkeiten der Verbraucher;

Themen im Zusammenhang mit schädlichen Inhalten und Verhaltensweisen - einschließlich illegaler und altersunangemessener Inhalte, irreführender politischer Werbung, "Fake News" und Mobbing - stehen besonders im Fokus.

"Fake News" und Desinformation sind ein ernstes Thema. In einer Umfrage im Jahr 2018 fand die Europäische Kommission heraus, dass die Hälfte der Kinder und Jugendlichen besorgt ist, dass sie nicht in der Lage sein werden, zu erkennen, ob eine Nachricht wahr ist oder nicht. Dieses Thema hat auch das Potenzial, die Ängste und Befürchtungen der Kinder zu verstärken und ihre Weltanschauung zu verdrehen. Darüber hinaus ist es nicht nur ein Problem für Kinder und Jugendliche auf persönlicher Ebene, sondern es hat auch Auswirkungen auf die Gesellschaft als Ganzes. Wir haben daher eine gemeinsame Verantwortung, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, die Fähigkeiten zu entwickeln, die sie brauchen, um kritisch zu werden und Fake News zu erkennen.

Schulen sind zwar gut aufgestellt, um Kindern dabei zu helfen, kritisch zu lesen und zu schreiben, aber sie können es nicht allein tun. Familien, öffentliche Bibliotheken, kommerzielle, nicht-kommerzielle und Medienorganisationen sowie die Kinder und Jugendlichen selbst müssen zusammenarbeiten. Alles, was in der Schule geschieht, geschieht im weiteren Kontext freiwilliger und potenzieller regulatorischer Maßnahmen in den Bereichen Industrie und Politik, aber daneben gibt es einen Bedarf an qualitativ hochwertigen, von Experten geleiteten Ressourcen, die Schulen und Familien dabei helfen, die kritische Kompetenz von Kindern im digitalen Zeitalter zu unterstützen.

Während Medienkompetenz ein Oberbegriff ist, der sich sowohl auf traditionelle als auch auf digitale Medien bezieht, bezieht sich digitale Kompetenz speziell auf letztere. Ein funktionaler Ansatz befasst sich mit praktischen Fähigkeiten für den Zugang, die Navigation und die Nutzung des Internets.

Kritische digitale Kompetenz hingegen zielt darauf ab, die Nutzer zu befähigen, Inhalte kritisch zu konsumieren, als Voraussetzung für ein Online-Engagement, indem sie Fragen der Voreingenommenheit, der Vorurteile, der Falschdarstellung und auch der Vertrauenswürdigkeit identifizieren. Bei der kritischen digitalen Kompetenz sollte es jedoch auch darum gehen, die Position der digitalen Medientechnologien in der Gesellschaft zu verstehen.

Ziele:

- Die Teilnehmenden zum kritischen Denken über soziale Medien anregen
- Den Teilnehmenden zu helfen, kritisch über die Auswirkungen der "Informationsstörung" auf die Gesellschaft nachzudenken.

Teil I Präsentation der Modellaktivität

Einführung

Bei der Einführung in dieses Thema werden wir die Teilnehmenden zunächst bitten, ein kurzes Quiz zu machen - Wahrheit oder Fake?: <https://www.bbc.com/ownit/the-basics/real-or-fake-news-quiz>

Oder

<https://www.theguardian.com/newswise/2021/feb/04/fake-or-real-headlines-quiz-newswise-2021>

Gruppenaktivität: Eine offene Diskussion auf Basis der Fragen:

- A. „Was verstehen wir unter ‚Fake News‘?
 - a. Definieren Sie, was Sie denken, was es ist, und
 - b. geben Sie ein Beispiel oder eine Illustration für das, was Sie definiert haben
- B. Diskussion mit Veranschaulichung der Auswirkungen auf a) Eltern und b) Kinder

Auswirkungen auf die Eltern: Die Blue Whale Challenge²



Es gab viele Beiträge über ein Spiel in den sozialen Medien, das als "Blue Whale Challenge" bekannt ist und junge Menschen zu Selbstverletzungen ermutigen soll. Das Spiel hat es in die Schlagzeilen geschafft und die Polizei dazu veranlasst, Warnungen auszusprechen.

Auswirkungen auf Kinder 1: Fallstudie

Fake News und Fehlinformationen können uns alle täuschen, aber junge Menschen können besonders anfällig für unwahre Inhalte sein. Besprechen Sie mit Ihrem Kind, was echt und was unecht ist.

Ann Hickman gesteht, dass sogar sie gelegentlich von Fake News erwischt wird. "Es ist besonders schwer, wenn es sich um eine Eilmeldung handelt, bei der ich mir nicht sicher bin, was es sein soll", sagt Ann. "Es ist wichtig mit Kindern darüber sprechen zu sprechen, wie Leute etwas posten, was wie Nachrichten aussehen könnte und damit versuchen, sie auf bestimmte Websites zu locken."

Wenn Kinder älter werden, steigt die Menge an Informationen, die sie online finden, und Ann sagt, dass ihr 11-Jähriger Sohn jetzt die meisten seiner Informationen von seinem Handy und den sozialen Medien erhält. Dank Gesprächen in der Familie und

² <https://www.saferinternet.org.uk/blog/advice-those-concerned-about-blue-whale-story>

Schulunterricht ist Anns Sohn online ziemlich privat und verwendet nicht seinen richtigen Namen, um Probleme wie Cyber Mobbing zu vermeiden.

Die Auswirkungen von Fake News

Das vielleicht erste Haupterlebnis mit Fake News von Ann war, als ihr 11-jähriger Sohn über eine Nachricht über das Ende der Welt stolperte, in der verschiedene Texte und "Beweise" zitiert wurden, um zu beweisen, dass die Welt 2018 untergehen würde. "Anfangs war er wirklich sehr erschrocken und verärgert, weil es nicht offensichtlich gefälscht aussah", sagt Ann. "Wir sprachen darüber, wie eine Geschichte durch Fotos oder Zitate unterstützt werden kann, aber das bedeutet nicht, dass sie echt ist. Wir sind sehr sachlich damit umgegangen."

Helfen Sie Kindern, kritische und digitale Fähigkeiten zu entwickeln

Anns Rat an andere Eltern ist, den Kindern zu helfen, die Fähigkeiten zum kritischen Denken aufzubauen, die sie brauchen, um gefälschte Inhalte im Internet zu erkennen. Das könnte bedeuten, dass sie eine mentale Datenbank mit "gefälschten" Inhalten aufbauen, damit sie ähnliche Ideen erkennen können.

Auswirkungen auf Kinder 2: Kommerzialisierung

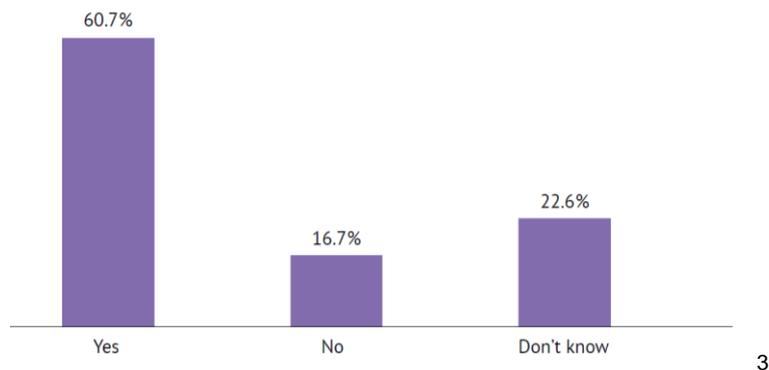
Junge Menschen sind sich versteckter Kosten und Werbung in Apps, Spielen und Websites nicht bewusst. Ihre Privatsphäre und ihre Freude am Internet können manchmal durch Werbe- und Marketingmaßnahmen beeinträchtigt werden, was auch bedeuten kann, dass sie versehentlich Geld online ausgeben, z. B. innerhalb von Anwendungen. Kinder sollten ermutigt werden, ihre persönlichen Daten privat zu halten, zu lernen, wie man sowohl Pop-ups als auch Spam-E-Mails blockiert, In-App-Käufe auf Geräten nach Möglichkeit deaktiviert und beim Ausfüllen von Online-Formularen eine Familien-E-Mail-Adresse verwendet.

Gruppenaktivität: Reflexion und Diskussion:

- Glauben Sie, dass Sie jemals auf Fake News über COVID-19 hereingefallen sind?
- Reflexion aus eigener Erfahrung: Wenn Sie getäuscht werden können.....was sagt Ihnen das?
- Sind Sie besorgt über die Auswirkungen von Fake News auf das Wohlbefinden Ihrer Schüler?



Umfrage unter Lehrer:innen: Sind Sie besorgt über die Auswirkungen von Fake News auf das Wohlbefinden der Schüler?



Forschung des UK National Literacy Trust:



Mehr als ein Drittel (34 %) der Eltern gab an, dass sie besorgt sind, dass Fake News und Fehlinformationen ihre Kinder beunruhigen oder ängstigen könnten.

Teil II - Analyse des Prozesses

1. Das Thema wird durch einen strukturierten Rahmen eingeführt, in dem die Teilnehmer:innen ermutigt werden, die Herausforderungen zu identifizieren und Informationen zu sammeln - ein erfahrungsbasierter Lernansatz, der auf persönlichen Erfahrungen und Reflexion beruht.
2. Am Beispiel der Coronavirus-Pandemie reale Beispiele für Fehlinformationen und Desinformationen aufzeigen.
 - i. Die Teilnehmer:innen werden ermutigt, über ihre eigenen Erfahrungen zu reflektieren, in denen sie einige Informationen identifiziert haben, die irreführend oder unwahr waren, und zu diskutieren, woher sie wussten, dass sie unwahr waren.
 - ii. Betrachtung der Auswirkungen auf die Gesellschaft und den Einzelnen anhand von Beispielen für „Fake News“, die während der Coronavirus-Pandemie in Umlauf waren.
 - iii. Die negativen Auswirkungen zu berücksichtigen, die Desinformation auf die Gesellschaft haben kann.
3. Analyse des Themas und seiner Notwendigkeit aus der Perspektive der Lehrer:innen. Vorschläge für die Rolle des Lehrers / der Lehrerin bei der Sensibilisierung von Eltern und Großeltern für diese Problematik.

Teil III – Planung für die Implementierung

³ National Literacy Trust: Fake News and Critical Literacy Report 2018

1. Diskussion darüber, warum es wichtig ist, zu verstehen, warum Desinformation in digitalen sozialen Medien ein Problem für den Einzelnen, die Gesellschaft und die Bürgerschaft ist.
2. Kinder und Jugendliche lernen durch Sozialisation. Die Familie wurde dabei als wichtigster Sozialisationsfaktor in der Kindheit identifiziert. Daher darf die Rolle der Eltern und Betreuer:innen nicht unterschätzt werden, wenn es darum geht, Kinder dabei zu unterstützen, die entscheidenden digitalen Kompetenzen zu entwickeln, die sie vor Fehlinformationen und Desinformationen schützen. Überprüfung der Forschungsergebnisse.
3. Einigen Sie sich auf die Notwendigkeit der Sensibilisierung für das Thema und mögliche Taktiken, um dies zu erreichen.

5.2 Fake News, Fehlinformation und Desinformation

Typen und Taktiken

Der Begriff "Fake News" wurde schon oft verwendet. Eine Google-Trends-Karte zeigt, dass die Menschen seit 2016 intensiv nach diesem Begriff suchen, mit einem Höhepunkt im Mai 2020⁴. In diesem Kapitel erfahren die Teilnehmer:innen, warum dieser Begriff

- a. unzureichend ist, um das Ausmaß der Informationsverschmutzung zu erklären,
- b. warum der Begriff so problematisch geworden ist, dass wir seine Verwendung vermeiden sollten und
- c. welche Begriffe wir verwenden sollten und wofür sie stehen.

Leider wird der Begriff "Fake News" oft politisiert und als Waffe gegen die Nachrichtenindustrie eingesetzt, um eine Berichterstattung zu untergraben, die den Machthabern nicht gefällt. Es wird empfohlen, stattdessen die Begriffe Fehlinformation und Desinformation zu verwenden. Dieses Kapitel untersucht die verschiedenen Arten, die es gibt, und wo diese Arten auf dem Spektrum der "Informationsstörung" liegen.

Hier werden die 10 Hauptkategorien von Fehlinformation und Desinformation untersucht, von Satire und Parodie bis hin zu manipulierten und fabrizierten Inhalten. Bei der Untersuchung dieser Kategorien zeigt sich, dass diese Krise weitaus komplexer ist, als der Begriff "Fake News" vermuten lässt.

Wenn wir über Lösungen für die verschiedenen Arten von Informationen nachdenken wollen, die unsere Social-Media-Streams verschmutzen und sowohl Kinder als auch Erwachsene fehlinformieren, müssen wir die Art des Problems genauer verstehen. Wir müssen auch über die Menschen nachdenken, die diese Art von Inhalten erstellen und was sie dazu motiviert. Welche Arten von Inhalten produzieren sie und wie werden sie von den Zuschauern aufgenommen; und was motiviert die Menschen, solche Informationen weiterzugeben?

⁴ <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&q=fake%20news>

Am Ende dieses Kapitels sollten die Lehrkräfte in der Lage sein, Terminologie und Definitionen zu verwenden, die für die Diskussion der mit "Informationsstörungen" verbundenen Probleme geeignet sind, und die wichtige Rolle der Eltern/Großeltern bei der Unterstützung der Kinder bei der Entwicklung kritischer Lese- und Schreibfähigkeiten berücksichtigt haben.

Dieses Unterthema soll den Teilnehmer:innen helfen:

- Ein kritischer Konsument von online gefundenen Informationen zu sein, indem er/sie über das breite Spektrum von Desinformation und Fehlinformation nachdenkt.
- Kritische nachzudenken über die Menschen, die diese Art von Informationen erstellen, welche Formate sie verwenden, wie sie interpretiert werden können und wie sie sich verbreiten.
- Die Komplexität dessen, was wir als "Fake News" (Fehlinformation und Desinformation) bezeichnen, zu verstehen, insbesondere die Notwendigkeit, zwischen denjenigen zu unterscheiden, die diese Arten von Informationen erstellen, den Formaten, die sie verwenden, und der Art und Weise, wie das Publikum diese Nachrichten teilen kann.
- In der Lage zu sein, die Schwierigkeiten zu betrachten, die wir in Bezug auf die Herausforderungen der Desinformation und Fehlinformation haben.
- Die Frage zu unterstreichen, wie sich Fehlinformation und Desinformation auf Individuen, Demokratien und offene Gesellschaften auswirken.

Teil I – Präsentation der Modellaktivität

1. *Einführende Präsentation* (mit Diskussion) zur Untersuchung der verschiedenen Begriffe: Fake News, Desinformation, Fehlinformation und Falschinformation, der Unterschied zwischen den Begriffen und wie sie definiert werden (anhand von Beispielen).

Es folgt eine detailliertere Betrachtung der 3 Hauptkategorien Fehlinformation, Desinformation und Falschinformation, einschließlich der 10 Haupttypen und wie sie sich darstellen.

Gruppenarbeit 1: Den Teilnehmer:innen werden 15 Beispiele für Fehlinformationen und Desinformationen präsentiert. Sie werden gebeten, zu entscheiden, welche der 10 verschiedenen Arten jedes Beispiel repräsentiert und über die potenziellen Auswirkungen und den Grad des Schadens nachzudenken, der bei Kindern ausgelöst werden könnte.

2. Die Teilnehmer:innen sehen sich eine Videopräsentation an, in der die Verwendung von "Deepfake"-Techniken demonstriert wird. Es folgt eine Diskussion über den Einsatz, die Auswirkungen und die Gefahren von "Deepfake".
3. Das Thema der Absichten und Motivationen hinter Fehlinformationen und Desinformationen wird durch eine Gruppenübung eingeführt, die darauf abzielt, dass die Teilnehmer:innen darüber nachdenken, warum sie erstellt werden und zu welchem Zweck.

Gruppenarbeit 2: Aufgabe: Listen Sie auf, was Ihrer Meinung nach die wichtigsten Absichten und Motivationen für Fehlinformation und Desinformation sind, mit Beispielen. Feedback an das Plenum mit Diskussion, gefolgt von einem kurzen theoretischen Input und einer Erklärung, um eventuelle Lücken zu füllen. Und eine Diskussion darüber, warum es uns interessieren sollte! Was sind die Implikationen für Eltern und Kinder?

4. *Kurze Präsentation* (Siehe Anhang 2.4 – Powerpoint Präsentation_Fehlinformation und Desinformation; Folie 19) darüber, wie Desinformation im Internet erzeugt und verbreitet wird, einschließlich Erklärungen über Trolle und Bots usw.

Gruppenreflexion – Diskussion des Einflusses und der Auswirkungen von Fehlinformationen und Desinformationen auf Kinder, Politik, Demokratie, Sicherheit, Gemeinschaften, Vertrauen, Wohlstand, Emotionen, Wohlbefinden usw. und die wichtige Rolle der Eltern beim Entgegenwirken auf die negativen Auswirkungen.

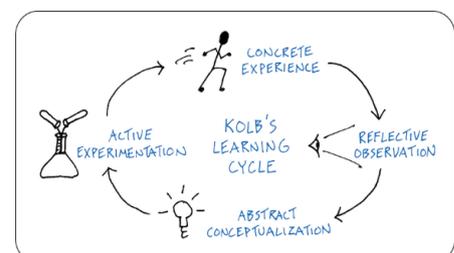
Endüberprüfung: News Game - Fakt oder Fiktion! Die Teilnehmer:innen werden gebeten, sich eine Reihe von Nachrichtenartikeln anzusehen und zu "erraten", ob die Geschichte wahr oder gefälscht ist. Dies dient als Einführung in das Kapitel 4.3 und die Bedeutung des kritischen Denkens, um festzustellen, was wahr oder falsch ist.

5. Vorgeschlagenes Selbststudium: Versuchen Sie, Ihre eigenen Fake News zu erstellen! Spielen Sie dieses Spiel (entwickelt von der University of Cambridge: <https://www.getbadnews.com/#intro>)
<https://getbadnews.delfi.lt/>

Teil II – Analyse des Prozesses

Die in diesem Kapitel angewandten Prozesse basieren auf dem Modell des Erfahrungslernens von Kolb, bei dem die Teilnehmer:innen nach einer kurzen einführenden Präsentation ihre konkreten Erfahrungen reflektieren, um diese mit einer Reihe von vorgestellten Konzepten abzugleichen, und dann aktiv experimentieren, um reale Beispiele von Fehlinformation und Desinformation zu suchen und zu kategorisieren.

Zur Erleichterung dieses Prozesses wird eine Mischung aus Aktivitäten des "forschenden Lernens" und Präsentationen zur Wissensvermittlung eingesetzt. (Das forschende Lernen ist eine Form des aktiven Lernens, das mit dem Aufwerfen von Fragen, Problemen oder Szenarien beginnt).



Teil III – Planung für die Implementierung

Die Schwerpunkte und Beispiele müssen für verschiedene Zielgruppen von Lehrer:innen und Eltern/Großeltern angepasst werden, um die Relevanz zu gewährleisten, aber im Prinzip sind die Ziele, der forschungsbasierte Lernansatz/-prozess und der Inhalt vollständig auf verschiedene Zielgruppen übertragbar.

5.3 Fake News – Wie man sie erkennt!

Der Prozess und die Fähigkeit, gefälschte Nachrichten/Desinformationen von echten Nachrichten/echten Informationen zu bewerten und zu trennen, erfordert eine Kombination aus Fähigkeiten zum kritischen Denken und Medien-/Digitalkompetenz. Mit anderen Worten: Es ist wichtig, die Fähigkeiten der kritischen digitalen Kompetenz zu entwickeln.

Das Konzept der kritischen digitalen Kompetenzen, eine Kombination aus Fähigkeiten zum kritischen Denken und digitaler Kompetenz, betont die Wechselbeziehung von Kompetenzen in Bezug auf Informationen und digitale Medien, einschließlich des Verständnisses, wie Kommunikation mit der individuellen Identität und gesellschaftlichen Entwicklungen interagiert.

Kritische digitale Kompetenz wird zunehmend zu einer wesentlichen Lebenskompetenz - sie wird benötigt, um zu wissen, was zur eigenen Identität beiträgt und wie man sich in den im Internet und auf Social-Media-Plattformen präsentierten Informationen bewegen kann. Sie beeinflusst unseren Konsum, die Produktion, die Entdeckung, die Bewertung und das Teilen von Informationen sowie unser Verständnis von uns selbst und anderen in der Informationsgesellschaft. Grundlegende Fähigkeiten zur kritischen digitalen Kompetenz sind unerlässlich, um Fehlinformationen und Desinformationen in offensichtlicher oder unterschwelliger Form und ihre potenziellen negativen Auswirkungen zu erkennen.

Dieses Modul soll den Teilnehmer:innen helfen, Fehlinformationen und Desinformationen durch die Anwendung von Fähigkeiten zum kritischen Denken zu erkennen, um in der Lage zu sein sich dagegen zu wehren, wenn sie in Bezug auf Desinformationen, die sich als Nachrichten/Informationen tarnen, manipuliert werden.

Die Teilnehmer:innen lernen, wie sie die Fähigkeiten des kritischen Denkens im Rahmen von "Zielgerichtetes reflektierendes Urteil" entwickeln und anwenden können, was die Verwendung von Analyse, Interpretation, Bewertung, Selbstregulierung, Interferenz und Erklärung beinhaltet.

Sie werden Informationen in Online- und sozialen Medien analysieren, Nachrichten in ihre Bestandteile zerlegen sowie Quellen und deren Glaubwürdigkeit (oder deren Fehlen) kennenlernen.

Dieses Kapitel untersucht, wie man Falschnachrichten erkennt und bietet einige nützliche Tipps und Tricks, wie man Fakten von Fiktion herausfiltern kann. Es untersucht eine Reihe von Nachrichten und Artikeln und fordert die Teilnehmer:innen auf, ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken anzuwenden, um zu entscheiden, ob bestimmten Elementen vertraut werden kann oder nicht.

Teil I – Präsentation der Modellaktivität

bitte folgende Punkte abgleichen

1. Zur Einführung in das Thema werden die Teilnehmer:innen gebeten, ein "Factfulness-Quiz" zu absolvieren. Dieses Quiz basiert auf dem Buch "Factfulness" von Hans Rosling. Das "Factfulness-Quiz" ist eine einführende Übung, die das Bewusstsein dafür schärfen soll, wie Desinformation uns beeinflusst. <https://factfulnessquiz.com/> (oder Powerpoint Präsentation: Fehlinformation und Desinformation Folien 22-27)

2. *Präsentation (siehe Anhang 3A + Powerpoint Präsentation Fehlinformation und Desinformation Folien 28-47: Auf dem Weg zu kritischer digitaler Kompetenz - eine Erklärung, warum kritisches Denken in Kombination mit digitaler Kompetenz eine wichtige Kompetenz für den Umgang mit Desinformation ist.*
 - a. Was ist unter kritischer digitaler Kompetenz zu verstehen und welchen Zweck erfüllt sie im Zusammenhang von Fehlinformation und Desinformation.
 - b. Rollen bei der Erstellung und Verbreitung von Desinformation (Vermittler, Nachricht und Interpret).
Gruppenaktivität und Diskussion: basierend auf der Analyse einer Fallstudie (siehe Folie 35).

3. *Präsentation über 3 Ansätze zur Anwendung von kritischem Denken im Kontext von Desinformation:*
 1. Analyse
 - 1.1. Elemente der Desinformation (Vermittler; Nachricht; Interpret)
Gruppenaktivität
 Aufgabe: Finden Sie ein Online-Beispiel für Desinformation (z. B. Facebook, Medien-Webseiten, Foren, etc.). Analysieren und vergleichen Sie die Vermittler, Botschaften und Interpretieren in den 3 verschiedenen Quellen, die Sie ausgewählt haben, indem Sie die in der Präsentation besprochenen Leitfragen verwenden (siehe Folien 32-34).

 - 1.2. Einführung in den Ampel-Faktenchecker (siehe Anhang 3 Teil 1b und Folien 36-39)
Gruppenaktivität
 Aufgabe: Wenden Sie den Ampel-Fakten-Checker an, indem Sie ein Fragment eines aktuellen Artikels oder einer Rede einer öffentlichen Person extrahieren. Nachdem Sie die kommunizierten Aussagen recherchiert haben - markieren Sie diese in grün, gelb oder rot nach dem in der Präsentation beschriebenen System. (z. B. Rede von Präsident Macron: <https://www.ft.com/content/7e7e1bb8-0223-11ea-be59-e49b2a136b8d>). Vergleichen und diskutieren Sie Ihre Ergebnisse mit einem Kollegen.

 - 1.3. Einführung in den CRAPP-Test als Methodik einschließlich der Verwendung der CRAPP-Analyse (siehe Anhang 3 Teil 1C + Folien 40-47) mit Mindmapping auf Miro (<https://miro.com>).
Gruppenaktivität
 Aufgabe: Unter Verwendung des folgenden Artikels: <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/animal-companion-factsheets/animal-abuse-human-abuse-partners-crime/>, Erstellen Sie eine Mindmap auf Miro, um den Artikel durch die Brille eines CRAPP-Tests zu betrachten. Können Sie ihm vertrauen oder nicht? Wenn Sie es können, gibt es Elemente, die Sie dennoch anzweifeln? Wenn Sie es nicht können, ist überhaupt etwas an dem Artikel wahr?

2. Dekodieren

2.1. Einführung in die Wortbetonung (siehe Anhang 3 Teil 2.1 + Folien 48-50).

Gruppenaktivität:

Die Übung Stress Matters (Folie 49) zum Entschlüsseln der Nachricht; Verbindung von Änderungen in der Betonung mit Änderungen in der Bedeutung (siehe Anhang 3 Teil 2.1).

3. Aktiv werden (siehe Unterthema 3)

Teil II – Analyse des Prozesses

Zur Erleichterung dieses Prozesses wird eine Mischung aus Aktivitäten des "forschenden Lernens", "Learning by doing" und Präsentationen zum Wissensinput eingesetzt. (Das forschende Lernen ist eine Form des aktiven Lernens, das mit dem Aufwerfen von Fragen, Problemen oder Szenarien beginnt).

Der Kompetenzrahmen für kritisches Denken "Zielgerichtetes reflektierendes Urteil", der die Verwendung von Analyse, Interpretation, Bewertung, Selbstregulierung, Schlussfolgerung und Erklärung beinhaltet, wird ebenfalls angewendet.

Der Prozess konzentriert sich auf die Entwicklung kritischer digitaler Fähigkeiten durch Präsentationen, Gruppendiskussionen, anschauliche Übungen und experimentelles Lernen.

Teil III - Planung für die Implementierung

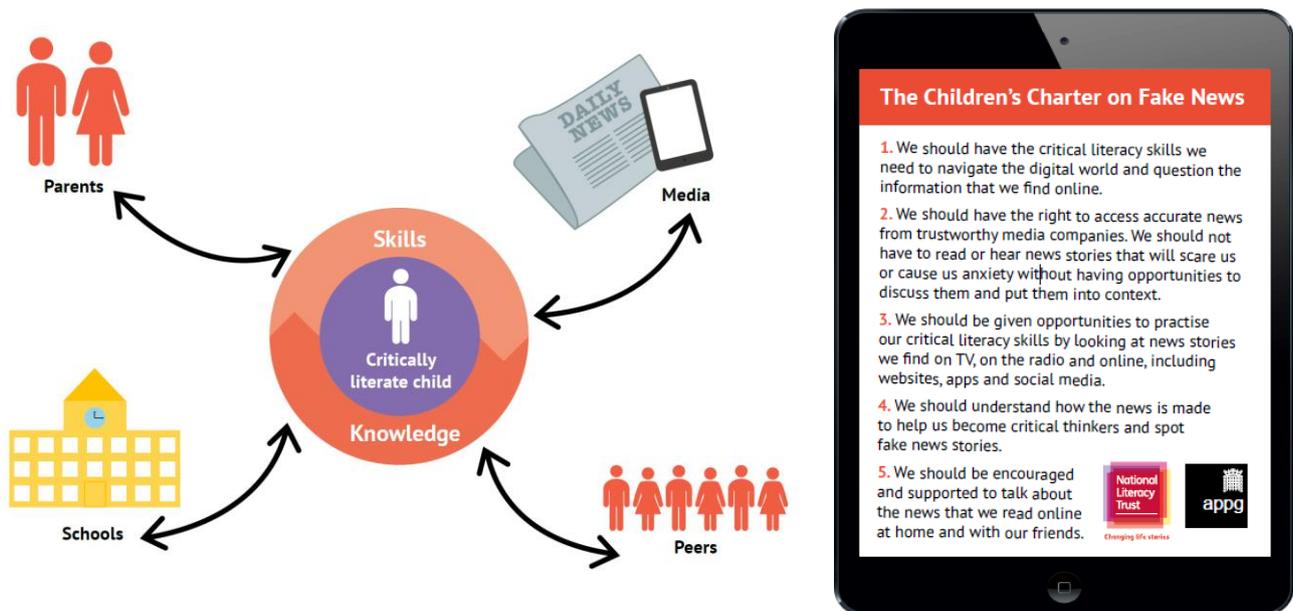
Diskussionen darüber, wie diese Intervention an die Erfahrungen von Eltern/Großeltern und Kindern angepasst werden kann.

Wie bereits erwähnt, lernen Kinder und Jugendliche durch Sozialisierung, dabei wurde die Familie als wichtigster Sozialisationsfaktor in der Kindheit identifiziert. Daher darf die Rolle der Eltern und Betreuer:innen nicht unterschätzt werden, wenn es darum geht, Kinder bei der Entwicklung kritischer Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen.

Eltern und Großeltern sollten Informationen über kritische Lesekompetenz und Desinformation erhalten. Sie sollten ermutigt werden, mit ihren Kindern Quellen zu lesen und zu bewerten.

Es gibt eindeutige Belege dafür, dass Eltern und Betreuer:innen eine Rolle dabei spielen, Kindern bei der Entwicklung ihrer kritischen Lese- und Schreibfähigkeiten zu helfen. Es muss darüber nachgedacht werden, wie die Unterstützung für Eltern aussehen könnte, einschließlich Ratschlägen für Eltern, die sich selbst nicht sicher sind, wie sie Fake News, Fehlinformationen und Desinformationen erkennen können. Strategien, die Eltern helfen, Gespräche über aktuelle Nachrichten mit ihrem Kind zu Hause zu erleichtern, z. B. beim gemeinsamen Anschauen oder Hören von Nachrichten. Anleitungen, wie man mit Kindern über beunruhigende Nachrichten spricht, um ihnen zu helfen, diese zu verarbeiten und zu rationalisieren, sind wichtig. Entscheidend ist, dass Eltern das Online-

Verhalten ihrer Kinder verstehen und die Websites und Apps, die ihre Kinder nutzen, sowie die Spiele, die sie spielen, selbst erleben.



5.4 Fakten Check und Aktionen gegen Fehlinformationen

Von viralen Memes bis hin zu sogenannten "Fake News" ist das Web überfüllt mit Informationen - wahr, falsch und alles dazwischen. Für viele Kinder macht dies das Internet zu einem schwierigen Ort, um glaubwürdige und zuverlässige Quellen zu finden. Wie kann man Kindern also am besten helfen, das Internet effektiv als Werkzeug zur Überprüfung von Fakten zu nutzen? Unterthema 3 bietet Tipps, Ressourcen und praktische Ratschläge für Lehrer:innen, Eltern, Großeltern und durch sie wird auch Kindern geholfen, glaubwürdige Informationen im Internet zu finden.

Es ist jedoch immer noch eine Fähigkeit, diese Werkzeuge zu nutzen und die Wahrheit zu finden. Dieses Unterthema kombiniert kritische digitale Kompetenzen mit der Nutzung von Tools und Apps, die zur Erkennung von Fake News, Fehlinformationen und Desinformationen verwendet werden können. Mit anderen Worten - wie wird man ein Fake-News-Detektiv und welche Tools und Methoden zur Meldung von Fake-News, Fehlinformationen und Desinformationen gibt es.

Unterthema 3 befasst sich mit der dritten Stufe der Anwendung kritischen Denkens im Zusammenhang mit Desinformation durch Faktenüberprüfung und persönliches Vorgehen gegen Desinformation durch Berichterstattungs- und Blockierungstechniken. (siehe Anhang 3 Teil 2 und PowerPoint Präsentation Folien 51-68)

Teil I – Präsentation der Modellaktivität

1. Fakten Check

Präsentation: Entdecken, was real/wahr und was falsch ist, unter Verwendung einer breiten Palette von Werkzeugen und Ressourcen, die in den letzten 3 Jahren entwickelt wurden. Die Präsentation mit begleitenden Aktivitäten wird Folgendes untersuchen:

- a. So prüfen Sie, ob ein Bild echt ist oder verändert wurde (siehe Anhang 3 Teil 2.2);
Aktivität: Untersuchen Sie das dargestellte Bild und entscheiden Sie mithilfe der vorgestellten Werkzeuge und Techniken, ob das Bild echt ist oder verändert wurde (siehe: https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)
- b. Wie man die Authentizität einer Website bestimmt:
Gruppenaktivität: Auflisten von acht Möglichkeiten, eine gefälschte oder betrügerische Website zu erkennen und Feedback an das Plenum.

2. Maßnahmen gegen Desinformation ergreifen

- a. *Präsentation:* Ein "Fake-News-Detektiv" werden, einschließlich der Identifizierung von Tools für:
 - a. Erkennen von manipulierten Bildern
 - b. Websites zur Faktenüberprüfung
 - c. Fact Checking Organisationen
 Gruppenaktivität: Aufgabe: Verwendung des Quizspiels Factitious 2020: <http://factitious.augamestudio.com/#/> Fakten zur COVID-19-Pandemie prüfen;
- b. Meldung von 'Fake News' und Desinformation - Werkzeuge und Methoden zum Melden und Blockieren von schädlichen Desinformationen.
- c. *Präsentation:* Websites und Ansätze aus der ganzen Welt für den Einsatz bei der Bekämpfung und Meldung von Desinformation <https://www.poynter.org/ifcn/anti-misinformation-actions>

Teil II – Analyse des Prozesses

Eine sehr praktische Sitzung, in der die Teilnehmer:innen eine breite Palette von Tools ausprobieren können. (Einschließlich einer mehrsprachigen Toolbox mit Websites und Apps).

Auch bei diesem Unterthema wird eine Kombination aus Learning by Doing und forschungsbasiertem Lernen eingesetzt.

Teil III – Planung für die Implementierung

Diskussionen darüber, wie diese Intervention an die Erfahrungen von Eltern/Großeltern und Kindern angepasst werden kann, z. B. Wert des kritischen Schreibens für Eltern?

Im Wesentlichen geht es darum, Eltern/Großeltern zu unterstützen, damit sie ihren Kindern helfen können, ihre digitale Kompetenz und ihr kritisches Denken zu entwickeln und den Unterschied zwischen Fakten und Fiktion im Internet zu erkennen.

Diese Intervention zeigt eine breite Palette von Taktiken und Strategien auf, die Eltern/Großeltern anwenden können, um Kindern bei der Entwicklung kritischer und digitaler Kompetenzen zu helfen. Im Wesentlichen jedoch, basierend auf einem Verständnis der oben genannten Strategien und Taktiken. Eltern/Großeltern sollten mit den ihnen anvertrauten Kindern einfach die folgenden Hinweise befolgen:

Sprechen: Kinder verlassen sich mehr auf ihre Familie als auf soziale Medien, wenn es um Nachrichten geht, also sprechen Sie mit ihnen darüber, was vor sich geht. Es ist auch hilfreich, darüber zu sprechen, wie die Informationen, die sie online sehen, erstellt werden, damit sie die Absichten dahinter besser verstehen können

Lesen: Viele Menschen erzählen Geschichten, die sie gar nicht gelesen haben. Ermutigen Sie die Kinder, über die Schlagzeile hinaus zu lesen und, wenn sie etwas entdecken, es nicht weiterzugeben, sondern dazu beizutragen, die Sache richtig zu stellen.

Check: Zeigen Sie schnelle und einfache Möglichkeiten auf, die Zuverlässigkeit von Informationen zu überprüfen. Dies könnte eine Suche sein, um zu überprüfen, wer der Autor ist und wie glaubwürdig er ist, ob die Informationen auf seriösen Websites verfügbar sind und gute Websites zur Überprüfung von Fakten nutzen, um weitere Informationen zu erhalten. Es lohnt sich auch, mit ihnen über Spam und die Möglichkeit zu sprechen, dass einige der Anzeigen, auf die sie stoßen, ebenfalls gefälscht sein könnten.

Beteiligen: Bei der digitalen Kompetenz geht es um Beteiligung. Bringen Sie Ihren Kindern bei, ehrliche, aufmerksame und kreative digitale Bürger zu sein.

FEHLINFORMATION UND DESINFORMATION

(für Online-Unterricht & Lernen)



Das Ziel dieser Lernaktivität ist es, Lernende und Erwachsenenbildner in die Lage zu versetzen, kritische digitale Kompetenzen anzuwenden, um verschiedene Arten von Fehlinformationen und Desinformationen und die Absichten hinter ihrer Erstellung besser zu erkennen.

Erwachsenenbildner lernen:

- verschiedene Arten von Fehlinformationen und Desinformationen zu erkennen
- die Intention hinter deren Erzeugung zu erkennen und zu differenzieren
- praktische, lernerorientierte Aufgaben zu planen und umzusetzen, um Eltern/Großeltern einen kritischeren Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln.
- eine Diskussion mit Eltern und Großeltern zu ermöglichen, die diese für die Bedeutung der Zusammenarbeit zur Unterstützung der kritischen digitalen Kompetenz der Kinder in ihrer Obhut sensibilisiert;

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung von Bedeutung/Reflexion);
- Beim Lernen werden Präsentationen von Beispielen, Videos, Einzel- und Gruppenaktivitäten, Lernquiz und praktische Fallstudien eingesetzt;
- Die Dauer der Vermittlung dieses Themas beträgt 2,5 Stunden (+ individuelle Recherche- und Studienzeiten)

Teil I Präsentation der Modellaktivität

Evokation:

Im digitalen Informationszeitalter werden Nachrichten und Informationen schneller als je zuvor über digitale Medien verbreitet. Die Fähigkeit, wahre Informationen von falschen Informationen zu unterscheiden, ist sehr wichtig und gleichzeitig sehr schwierig geworden. Diese Aktivität umfasst die folgenden Themen:

- Fake News: Was sind sie und wozu dienen sie?
 - Definitionen und die verschiedenen Typen
 - Wie sie online erstellt und verbreitet werden
 - Intention hinter ihrer Erstellung

- Warum sollte uns das interessieren?
- Fake News: Wie man sie erkennt!
 - Fähigkeiten zum kritischen Denken nutzen
 - Die 3 Stufen der Anwendung kritischer digitaler Kompetenz
 - Inhalte auswerten
- Verwendung von Tools zur Faktenüberprüfung und Berichterstattung

Realisierung

A. Einführung in die verschiedenen Arten von Fehlinformationen und Desinformationen

Das Thema wird mit einer Präsentation über Fake News, Fehlinformationen und Desinformationen eingeleitet. Dazu gehören Definitionen, Beispiele und Videos zur Unterscheidung der verschiedenen Arten und Absichten hinter Fehlinformationen und Desinformationen in den digitalen Medien.

B. Untersuchung der Absichten und Motivationen hinter Fehlinformationen und Desinformationen

Aufgabe 1. Gruppendiskussion: Was sind die Absichten und Motivationen hinter Fehlinformationen und Desinformationen? - Warum werden sie erstellt? Warum sollten wir uns darum kümmern? (10 Minuten)

(Analyse, Reflexion und Ideen teilen)

Die Absichten, Motivationen und Implikationen werden in einer kurzen Präsentation erfasst, zusammengefasst und eingeordnet.

C. Untersuchung, wie Desinformation online verbreitet wird

Eine Präsentation (siehe Anhang 2 Teil 4 & 5 + Folien 18-19) mit Gruppendiskussionen über die Ersteller und Absender von Fehlinformationen und Desinformationen im Internet.

D. Wie Sie Fehlinformationen und Desinformationen erkennen

Dieses Thema wird eingeführt durch Aufgabe 2 – eine Einzel- und Gruppenaktivität.

Aufgabe 2: Ein Lernquiz zu echten Fakten (15 Minuten)

Die Teilnehmenden werden gebeten, die richtige Antwort auf 10 Multiple-Choice-Fragen auszuwählen, die jeweils 3 Antwortmöglichkeiten haben. Das Ziel ist es, sie zum kritischen Denken bei der Auswahl der richtigen Antwort zu bringen. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Teilnehmenden die Antworten im Voraus kennen, daher müssen ihre Antworten auf einer kritischen Einschätzung der Wahrscheinlichkeit beruhen.

Die Kursteilnehmenden überlegen sich nacheinander jede Frage und notieren die Option (A, B oder C), die sie für die richtige Antwort halten. Sie erhalten dann die richtigen Antworten auf jede Frage und es wird eine Gruppendiskussion über die Gründe für ihre Wahl stattfinden.

Die Fragen sind:

1. Wie viele Mädchen beenden heute in allen einkommensschwachen Ländern der Welt die Grundschule?
2. Wo lebt die Mehrheit der Weltbevölkerung?
3. In den letzten 20 Jahren hat sich der Anteil der in extremer Armut lebenden Weltbevölkerung
4. Wie hoch ist die Lebenserwartung in der Welt heute?
5. Auf der Welt gibt es heute 2 Milliarden Kinder im Alter von 0 bis 15 Jahren. Wie viele Kinder wird es nach Angaben der UN im Jahr 2100 geben?
6. Die UN prognostiziert, dass die Weltbevölkerung bis zum Jahr 2100 um weitere 4 Milliarden Menschen zunehmen wird. Was ist der Hauptgrund dafür?
7. Wie hat sich die Anzahl der Todesfälle pro Jahr durch Naturkatastrophen in den letzten hundert Jahren verändert?
8. Wie viele der 1-jährigen Kinder der Welt sind heute gegen irgendeine Krankheit geimpft?
9. Im Jahr 1996 wurden Tiger, Riesenpandas und Spitzmaulnashörner alle als gefährdet eingestuft. Wie viele dieser drei Arten sind heute eher kritisch gefährdet?
10. Weltweit haben 30-jährige Männer im Durchschnitt 10 Jahre in der Schule verbracht. Wie viele Jahre haben Frauen desselben Alters in der Schule verbracht?

E. Techniken des kritischen Denkens für die Faktenüberprüfung

Eine Präsentation über zwei Techniken, die zur Faktenüberprüfung nützlich sind: der "Ampel Checker" und die "CRAAP-Methode" (siehe Anhang 3 + Folien 29-51).

Aufgabe 3: Anwendung der CRAAP-Methode (20 Minuten)

In Paararbeit (oder einzeln) untersuchen die Teilnehmenden einen Artikel durch die Linse des CRAAP-Tests: <https://www.peta.org/issues/animal-companion-issues/animal-companion-factsheets/animal-abuse-human-abuse-partners-crime/>

Um festzustellen:

- Ob sie dem Artikel vertrauen oder nicht - glauben, dass er die Wahrheit sagt
- Wenn ja, gibt es irgendwelche Elemente, die sie bezweifeln
- Wenn nicht, halten sie irgendetwas von dem Artikel für wahr/zutreffend

F. Tools zur Faktenüberprüfung und Berichterstattung

Eine Präsentation (siehe Anhang 3 + Folien 52-63) über:

- Methoden zur Faktenüberprüfung digitaler Medien - Bilder, Clickbait, Urls etc.
- Websites zur Faktenüberprüfung

- Melden von "gefälschten" Informationen auf Facebook, Google, Twitter usw.

Aufgabe 4: Spielen Sie das Spiel "Faktastisch" (10 Minuten)

Ein Spiel, das auf individueller Basis gespielt wird und die Fähigkeit der Teilnehmernden herausfordert, Desinformation in einer Auswahl von COVID-19-Nachrichten zu erkennen.

G. Zusammenfassung, Überprüfung und Reflexion

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Aufrufen aller Schritte einer Modellaktivität/Unterrichtseinheit
2. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive des Lernenden
3. Analyse einer Modellaktivität/Unterrichtsstunde aus der Perspektive von Erwachsenenbildnern
4. Diskussionen: Wie haben wir gelernt? /Was haben wir gelernt?

Teil III. Planung für die Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines Entwurfsplans für die Implementierung

Quellen

Shout Out UK: <https://www.shoutoutuk.org/>

www.Internetmatters.org

UNESCO's Handbook for Journalism education and training (2018)

How I became a Deep fake: BBC

Factfulness Quiz, Hans Rosling: <https://factfulnessquiz.com>

CRAAP Method: <https://libguides.ioe.ac.uk/evaluating/craap>

Tineye: <https://tineye.com>

Copyscape: <https://www.copyscape>

Snopes: <https://www.snopes.com>

FotoForensics: <http://fotoforensics.com>

Kapitel 6: Thema 5. Sicherheit & Privatsphäre

6.1 Einführung in das Thema

Sicherheit & Privatsphäre im Netz

Das Ziel dieses Moduls ist es, das Thema Sicherheit und Privatsphäre im Internet zu diskutieren, die Gefahren im Netz zu erkennen und Hinweise zu erhalten, wie diese Gefahren vermieden oder minimiert werden können. Dazu werden die technischen Möglichkeiten aufgezeigt, der kritische Umgang mit privaten Daten und Datenschutz im Internet erläutert.

Erwachsenenbildner/Trainer:innen werden:

- den Unterschied zwischen Sicherheit & Privatsphäre kennenlernen
- die wichtigsten Fragestellungen des Themas kennenlernen und diese in praktischen Aufgaben anwenden;
- die technischen Möglichkeiten kennenlernen, um sich im Netz zu schützen;
- die Methoden des seriösen Surfens kennenlernen;
- lernen, Gefahren im Internet zu erkennen und zu vermeiden
- lernen, sich in sozialen Netzwerken sicher zu bewegen und private Daten zu schützen
- lernen, wie sie mit persönlichen Attacken und Cyber-Mobbing umgehen können

Wie es funktioniert:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Realisierung von Bedeutung/Reflexion);
- Das Lernen erfolgt mittels interaktivem Vortrag, Einzel-, Paar- und Gruppenarbeit, einer Vielzahl von Strategien und Methoden;
- Die Dauer für dieses Thema beträgt 6 Stunden.

Tabelle 8:Übersicht über das Thema

Lernziele	Inhalt	Aktivitäten / Methoden	Material	Dauer	Lernergebnisse
Vorstellung und Diskussion der Hauptkonzepte des Themas	Einführung in das Thema: Verständnis für den Schutz von Sicherheit und Privatsphäre	Vortrag durch Präsentation „Einführung in das Thema“, 6-3-5-Methode, Gruppendiskussion	Multimedia, Flipchart, Marker	1,5 Std.	Unterschied Sicherheit und Privatsphäre; Übersicht über die Unterthemen

<p>Unterthema 1</p> <p>Überblick über aktuelle Antivirenprogramme, Aufgaben des Antiviren-Programms, Sicherheitseinstellungen in Browsern</p>	<p>Vortrag durch Präsentation „Technische Möglichkeiten“, Interaktiver Vortrag, K-W-L</p>	<p>Multimedia</p> <p>Flipchart, Marker</p>	<p>1 Std.</p>	<p>Kritische Begutachtung von Antiviren-Software; wichtige Sicherheitseinstellungen im Browser</p>
<p>Unterthema 2</p> <p>Erkennen von seriösen Websites,</p> <p>Erkennen und Vermeiden von Gefahren</p>	<p>Vortrag durch Präsentation „Seriöses Surfen“; interaktiver Vortrag und Gruppendiskussionen</p>	<p>Multimedia (Projektor)</p> <p>Handout, Arbeitsblätter, Flipchart, Marker</p>	<p>1,5 Std.</p>	<p>Kritische Beurteilung von Webseiten, Merkmale für vertrauenswürdige Websites erkennen</p>
<p>Unterthema 3</p> <p>persönliche Angriffe; Cyberbullying; Schutz in sozialen Netzwerken; Schutz der eigenen Daten; Schutz von E-Mails;</p>	<p>Vortrag durch Präsentation „Sicherheit im Internet“, Lesen, Sprechen und Schreiben</p> <p>Puzzle-Methode</p>	<p>Multimedia (Projektor)</p> <p>Handout, Arbeitsblätter, Flipchart, Marker</p>	<p>3 Std.</p>	<p>Der persönliche Schutz im Netz</p>

Verständnis für den Schutz von Sicherheit und Privatsphäre

Egal ob mit Smartphone, Tablet oder am Computer. Täglich wird im Internet gesurft. Die Zahl der Internetnutzer in Europa im Jahr 2018 belief sich laut einer Schätzung von

Internet World Stats⁵ auf rund 727,6 Millionen. Eine Befragung nach der Internetnutzung⁶ ergab für die Länder der Projektpartner folgende Werte:

- Vereinigtes Königreich 95%
- Deutschland 92%
- Spanien 86%
- Litauen 80%

Doch wie sicher bewegen sich die Nutzer:innen im Netz?

Zunächst stellt sich die Frage: Was ist der Unterschied zwischen Privatsphäre und Sicherheit? Privatsphäre ist die Fähigkeit, sensible Daten zu persönlich identifizierbaren Informationen zu schützen. Ihre Privatsphäre im Internet hängt davon ab, wie viele persönliche Informationen Sie veröffentlichen und wer auf diese Informationen zugreifen kann.

Die Sicherheit ist der erste Schritt zum Schutz der Privatsphäre. Jede/r Nutzer:in muss sich aktiv am Datenschutz beteiligen. Dazu gehört:

- Datenschutzerklärungen lesen, bevor personenbezogene Daten weitergegeben werden.
- Proaktive Sicherheitsmaßnahmen gegen Viren, Malware und Phishing ergreifen.

Sobald Nutzer:innen das World Wide Web betreten, wird die Privatsphäre viel zu häufig vernachlässigt. Dabei sollte die Sicherheit im Internet heutzutage sehr ernst genommen werden. Viele Verbraucher und Unternehmen geben bereitwillig in den sozialen Medien ihre Daten an. Ähnliches gilt für Handydaten oder Treuekarten im Einzelhandel, Kreditkarten, iWallets, Fahrdienste und dergleichen mehr. Bequemlichkeit und Konsumverhalten scheinen weit mehr Einfluss auf unseren Umgang mit Daten zu haben, als Sicherheitsbedenken.

Im digitalen Zeitalter ist das Online sein sehr wichtig für unsere Kinder. Sie gehen oftmals sehr unbedacht ins Internet, hinterlassen auch oft unbewusst sehr viele private Spuren und geben bereitwillig persönliche Daten bekannt.

Persönliche Daten im Netz schützen - das Internet vergisst nichts!

Jeder, der das Internet nutzt, sollte seine Privatsphäre und seine persönlichen Daten schützen. Denn alle Nutzer:innen können Kriminalität im Internet zum Opfer fallen. Ohne

⁵ Datenquelle: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/39490/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-nach-regionen/>

⁶ Datenquelle: Eurostat: Online-Datenbank: Privathaushalte, die einen Breitbandzugang haben, Internetzugang von Personen (05/2019) am 18.05.2020

Ausnahme! Dafür gibt es heutzutage viele Maßnahmen, die leicht getroffen werden können. Im Folgenden soll gezeigt werden, welche Maßnahmen die Nutzer ergreifen können, um sich zu schützen.

In den einzelnen Themen geben wir Ihnen weiterführende Links an, die aktuelle Informationen dazu anbieten. Aufgrund der Schnellebigkeit des Internets können wir nur die technischen Möglichkeiten nennen, die bei der Erstellung dieser Unterlagen aktuell sind. Sie sollten sich regelmäßig über die neuesten Entwicklungen im Bereich Sicherheit im Netz informieren, um auch Ihre Kinder / Enkelkinder aufzuklären.

In diesem Kapitel möchten wir Ihnen Sicherheitsmaßnahmen und Schutzmöglichkeiten erläutern, z.B.

- Welche technischen Möglichkeiten gibt es?
- Wie surfe ich sicher im Internet?
- Wie schütze ich meine Daten?
- Wie schütze ich mich in sozialen Netzwerken?
- Wie gehe ich mit persönlichen Angriffen und Cybermobbing um?
- Wie kann ich Gefahren erkennen und diese vermeiden?

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1. WARM-UP

Die Kursteilnehmer:innen werden in eine 5-minütige Aufwärm-Aktivität "Kopf freimachen"⁷ einbezogen, danach stellt der/die Trainer:in das Ziel der Sitzung vor und beschreibt kurz, was während der Sitzung passieren wird.

Die Vorgehensweise

Sie können diese Aktivität im Klassenraum oder im Freien durchführen. Sie ist für eine unbegrenzte Anzahl von Teilnehmer:innen geeignet. Hintergrundmusik wird empfohlen.

Bitten Sie die Gruppe, sich frei durch den Raum zu bewegen; jede/r soll für sich erzählen, was in seinem Alltag seit gestern Abend 20 Uhr bis zum Beginn des Seminars passiert ist.

Diese Übung kann auch eine Möglichkeit für Sie als Lehrer:in / Trainer:in sein, sich auf die bevorstehende Arbeit zu konzentrieren.

Die Methode eignet sich ideal zum Aufwärmen am Morgen noch vor Beginn der Veranstaltung, um den Kopf frei zu bekommen.

⁷ Aufgabenblatt von Christina Achner <https://www.beltz.de/fileadmin/beltz/leseproben/9783407364517.pdf> vom 04.05.20

Schritt 2

Vorbereitung:

Arbeitsblatt – 6-3-5 Methode

Thema: Sicherheit und Privatsphäre im Internet

Erstellen Sie ein Arbeitsblatt in einem Textverarbeitungsprogramm entsprechend der obigen Abbildung. Sie benötigen für jede/n Teilnehmer:in ein Arbeitsblatt

Aufgabe 1: Die Teilnehmer:innen werden gebeten, ihre Kenntnisse bzw. Fragen über Sicherheit und Privatsphäre im Internet zu notieren. Dabei wird die 6-3-5-Methode eingesetzt.

Für diese Aufgabe werden die Teilnehmer:innen jeweils in Gruppen mit 6 Personen aufgeteilt. Jede/r Teilnehmer:in erhält ein Blatt mit 3 Spalten und 6 Zeilen.

Der Ablauf:

Jede/r Teilnehmer:in notiert zu Beginn 3 Ideen zu diesem Thema auf das vor ihm/ihr liegende Blatt. Diese sollten sich voneinander unterscheiden und die Fragestellung aus möglichst verschiedenen Perspektiven angehen.

Fünf Mal werden die Zettel weitergereicht, bis jede/r Teilnehmer:in einmal jede Liste vor sich liegen hatte.

Wenn die Blätter weitergereicht werden, erhält jede/r eine Liste mit drei fremden Ideen/ Kenntnissen /Fragen. Diese werden nun in der nächsten Zeile jeweils mit eigenen Gedanken und Kenntnissen weitergeführt. Auf diese Weise werden die bereits vorhandenen Ideen immer weiter aufgegriffen, erweitert und verfeinert.

Dies wird solange wiederholt, bis die Zettel insgesamt fünf Mal weitergegeben wurden und jede/r die Gelegenheit hatte, seinen Input zu jeder vorliegenden Idee zu geben.

Die Aufgabe wird zeitlich begrenzt auf fünf Minuten.

Aufgabe 2: Zusammenfassung der gesammelten Ideen / Meinungen nach Kategorien in einer Gruppendiskussion. Legen Sie die Kategorien entsprechend den Einträgen der Teilnehmer:innen fest. Mögliche Kategorien sind:

- Technische Möglichkeiten
- Techniken zum Surfen im Internet
- Privatsphäre

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Fassen Sie in der Gruppe die Ideen / Meinungen der Teilnehmer:innen zu den folgenden Fragen zusammen.
Was ist Sicherheit?
Was ist Privatsphäre?
2. Stellen Sie die folgenden Fragen in der Gruppe:
Wie schützen Sie sich in der digitalen Welt?
Bevor Sie Ihre persönlichen Daten eingeben, denken Sie darüber nach, welche privaten Daten Sie zur Verfügung stellen?
Sind Sie sich über die möglichen Folgen dieser Angaben bewusst?

Teil III. Planung der Implementierung

Der Trainer / die Trainerin teilt die Teilnehmer:innen in kleine Gruppen ein und bittet sie, eine Aktivität zu entwickeln, die Eltern/Großeltern mit ihren Kindern durchführen können, um die Bedeutung der Privatsphäre zu erklären. Die folgenden Fragen sollten dabei berücksichtigt werden:

- Um welche Art von Website / sozialem Netzwerk handelt es sich? (TikTok, Facebook, WhatsApp...)
- Handelt es sich um eine sichere Seite?
- Welche persönlichen Daten kann/muss ich auf dieser Website angeben?
- Warum gebe ich persönliche Daten ein? Ist dies notwendig?
- Welche sollte ich unter keinen Umständen preisgeben?

Mögliche Anpassungen

Trainer:innen können auch andere Methoden zur Ideensammlung / Fragenkatalog einsetzen.

Die oben beschriebene 6-3-5-Methode⁸ eignet sich gut, wenn die Teilnehmer:innen etwas verschlossen bzw. zurückhaltend sind.

Wenn die Gruppe aus aufgeschlossenen Teilnehmer:innen besteht, bietet sich auch das Brainstorming / Mindmapping als sehr gute Methoden an. Bei beiden Methoden empfiehlt es sich, die Ergebnisse an der Tafel oder auf einem Flipchart zu notieren.

⁸ 6-3-5 Methode entwickelt von Professor Bernd Rohbach, 1968

Lassen Sie die Fragen, die durch die Teilnehmer:innen aufgenommen worden sind, auch durch die Gruppe beantworten. Greifen Sie in die Diskussion nur ein, wenn die Frage durch keinen der Teilnehmer:innen erörtert werden kann.

Weitere Anpassungen für benachteiligte Gruppen

Setzen Sie bei sozial benachteiligten Eltern / Großeltern etwas länger für die 6-3-5-Methode an, z.B. 10 Minuten.

Passen Sie Ihre Sprache und Ihre Erklärungen gegebenenfalls an die Teilnehmergruppe an, mit der Sie arbeiten, um Verständnis und Engagement für den Kurs zu gewährleisten. Sprechen Sie eine einfache Sprache für sozial benachteiligte Gruppen, damit alle die Möglichkeit haben, dem Kurs zu folgen.

6.2 Technische Möglichkeiten

Wichtige allgemeine Informationen

Die Datensicherheit umfasst technische Maßnahmen, die dem Schutz aller möglichen Daten dienen. Folgende Ziele werden bei der Datensicherheit verfolgt: Vertraulichkeit, Integrität und Verfügbarkeit der Daten. Im Gegensatz zum Datenschutz ist die Datensicherheit nicht auf personenbezogene Daten beschränkt. In diesem Abschnitt wird erläutert, welche technischen Maßnahmen zur Erhöhung der Datensicherheit ergriffen werden können. Bei den Maßnahmen zur Erhöhung der Datensicherheit handelt es sich also um verschiedene Kontrollmechanismen, die den unberechtigten Zugriff und damit auch die Kenntnisnahme, Manipulation oder Entfernung der Daten verhindern sollen. Mehr dazu im Anhang 4.

TEIL I. Präsentation der Modellaktivität

Schritt 1. WARM UP

Das Ziel dieses Warm-Ups ist es, den Körper und den Geist aufzufrischen.

Durchführung:

Eine Person fängt an, leise Geräusche zu machen, indem sie ihre Hände aneinander reibt. Die nächste Person wartet ein paar Sekunden und beginnt dann ebenfalls, sich die Hände zu reiben, dann die nächste Person und so weiter.

Wenn die letzte Person beginnt, ihre Hände zu reiben, beginnt die erste Person mit einem neuen Geräusch, z.B. Fingerschnipsen. Wieder folgen die Personen nacheinander und der neue Ton ersetzt den ersten.

Die Reihenfolge der Töne:

- Die Hände reiben
- Fingerschnippen
- Händeklatschen auf die Oberschenkel
- In die Hände klatschen
- Händeklatschen auf die Oberschenkel
- Fingerschnippen
- Die Hände reiben

Die Lautstärke der Töne wird lauter und nach kurzer Zeit wird sie wieder leiser.

Schritt 2

Aufgabe 1: Der Trainer / die Trainerin führt die Teilnehmer:innen anhand einer Präsentation, z.B. *Technische Möglichkeiten.pptx*, in das Thema ein.

Aufgabe 2: Die Teilnehmer:innen werden gefragt, welches Antiviren-Programm sie im Einsatz haben, welche Erfahrungen sie damit gemacht haben. Die Ergebnisse werden notiert und gemeinsam bewertet.

Aufgabe 3: Jede(r) Teilnehmer:in erhält einen K-W-L (Know – Would like to know – Learned) - Bogen (Ogle, 1986). Die Teilnehmer:innen füllen die erste und die zweite Spalte aus. In die erste Spalte tragen Sie ein, was sie über Kindersicherung im Netz kennen und in die zweite Spalte, welche Fragen sie zu diesem Thema haben.

Kenn ich	Möchte ich gern wissen	Habe ich gelernt

Schritt 3

Gemeinsame Analyse der Bögen und online Recherche. Bei Bedarf kann eine Online-Recherche zu den Themen in der Spalte "Möchte ich gern wissen" durchgeführt werden.

Es wird empfohlen, Aufgabe 2 und Aufgabe 3 zeitlich zu begrenzen.

Nach dem Ausfüllen des K-W-L-Bogens beginnt ein(e) Teilnehmer:in mit dem ersten Punkt, was sie wissen möchte. Die anderen Teilnehmer:innen versuchen, die Frage zu beantworten. Erst wenn kein(e) Teilnehmer:in den Punkt klären kann, greift der Trainer/ die Trainerin ein. Die Teilnehmer:innen erhalten 1-3 Minuten Zeit, um ihren K-W-L-Bogen zu aktualisieren.

Teil II. Analyse des Prozesses

Auswertung der K-W-L-Blätter in der Gruppendiskussion:

- Welche neuen Informationen haben die Teilnehmer:innen aus der Präsentation gewonnen?
- Welche Punkte erachten Sie als sehr wichtig?
- Analyse der aktuellen Einstellungen Ihrer Hard- und Software. Welche Änderungen erachten Sie für Ihr System als wichtig?
- Welche Änderungen halten Sie für Ihr System für wichtig?

Teil III. Planung der Implementierung

Die Teilnehmer:innen erarbeiten in Kleingruppen ein Brainstorming und entwickeln eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu den Einstellungen, die Eltern/Großeltern an ihrem System vornehmen sollten, sowohl in Bezug auf Hardware als auch auf Software.

Anschließend werden die Anleitungen in der gesamten Gruppe zu einem kompletten Handbuch zusammengefasst.

Mögliche Anpassungen

Wenn während des Kurses Computer mit Internetzugang genutzt werden dürfen, können die Teilnehmer:innen auch online zu den Fragen recherchieren. Dies hat den Vorteil, dass die Teilnehmer:innen Recherchetechniken erlernen können und damit in Zukunft schnell an die gewünschten Informationen gelangen. Somit reduzieren sie die Zeit, die sie vor dem Bildschirm verbringen.

Weitere Anpassungen für benachteiligte Gruppen

Bei Gruppen von sozial benachteiligten Eltern / Großeltern sollte ein Teil auf jeden Fall mit Computern durchgeführt werden. Hierbei sollten sie sich mit den Möglichkeiten der Kindersicherung auf Computer / Smartphone beschäftigen.

6.3 Seriöses Surfverhalten

Wichtige allgemeine Informationen

Es ist bekannt, dass sich aus wenigen Daten viel über Internetnutzer herauslesen lässt. Das betrifft nicht nur die Identität und andere persönliche Daten oder Vorlieben, sondern auch das Online-Verhalten, das Aufschluss über den physischen und psychischen Zustand von Menschen und andere Aspekte der Persönlichkeit gibt.

Wissenschaftler:innen haben gezeigt, dass nicht nur aus der Nutzung von sozialen Netzwerken wie Facebook oder Twitter, sondern auch aus der regulären Internetnutzung Erkenntnisse über Persönlichkeitsmerkmale gewonnen werden können. Viele Nutzer:innen denken, sie seien im Cyberspace anonym - leider ist das ein Trugschluss. Das Internet ist ein Raum der lückenlosen Überwachung.

Es ist schwierig, eine Internetquelle auf ihre Aktualität, Vollständigkeit und Glaubwürdigkeit zu prüfen und als seriös zu bewerten. Es gibt jedoch einige Anhaltspunkte, auf die Sie achten können, die schnell auf den vertrauenswürdigen Inhalt einer Internetquelle oder ihre fragwürdige Herkunft hinweisen. Mehr dazu in Anhang 5.

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1

Die Idee zu dieser Aktivität beruht auf der Ausarbeitung von Manfred Bieschke-Behm's Aktivität „Tauschmarkt“⁹. Der Tauschmarkt beinhaltet, dass man von dem was man zuviel hat, abgibt und von anderen dafür etwas, was man zu wenig oder gar nicht hat, bekommt.

Vorbereitung: Mehrere kleine Tische mit jeweils einem Stuhl davor und einem Stuhl dahinter markieren die Marktstände. Auf einem separaten Tisch liegen Moderationskarten in zwei verschiedenen Farben und Stifte. Legen Sie vorher fest, welche Farbe für welches Thema genutzt werden soll. Die Themen sind: „Wie erkenne ich seriöse Webseiten?“ und „Wie erkenne ich Gefahren im Internet?“.

Durchführung: Bevor die Tauschgeschäfte beginnen, schreiben die TN auf die Moderationskarten Ihre Kenntnisse zum Thema „Wie erkenne ich seriöse Webseiten?“ und „Wie erkenne ich Gefahren im Internet?“ und Ihren Namen. Dabei wird jeweils ein Punkt auf eine Moderationskarte geschrieben. Diejenigen, die etwas „zu verkaufen“ haben, setzen sich an einen Tisch und breiten ihre „Tauschware“ aus.

Die potenziellen Käufer gehen von Tisch zu Tisch, und erfahren, was angeboten wird und ob etwas Lukratives für sie dabei ist. Der „Verkäufer“ erkundigt sich beim „Kunden“, was er im Gegenzug zu bieten hat.

Hinweis: Im Rahmen der „Preisverhandlungen“ ist auch die Frage der „Menge“ zu klären. Voraussetzung: es ist kein 1:1 Tauschgeschäft. Der „Verkäufer“ ist zum Beispiel nur bereit, dem „Käufer“ 1 Karte von seinem „Wissen“ über „Wie erkenne ich seriöse

⁹ zusammengestellt und praxiserprobt von Manfred Bieschke-Behm Leiter und Initiator von Selbsthilfegruppen, Workshops und Seminaren Herausgeber: Selbsthilfekontaktstelle Mittelhof e.V.
https://www.mittelhof.org/static/media/filer_public/5b/ef/5bef0a48-2cd6-4a8b-afd6-19952a80624a/selbsthilfe_reader_2015.pdf vom 20.05.2020

Webseiten?“ zu geben, wenn er im Gegenzug 2 Karten zum Thema -„Wie erkenne ich Gefahren im Internet“ bekommt. Sind sich die „Geschäftspartner“ handelseinig, wechseln die beschrifteten Moderationskarten die Besitzer. Jeder „Käufer“ hat die Möglichkeit sich anderen Verkaufsständen zu nähern, um dort seinen Bedarf aufzustocken.

Anmerkung zum Vorgehen: Nicht jeder „Kunde“ verlässt den Tauschmarkt der Eigenschaften mit einem „Kauf“. Manchen ist der „Preis“ zu hoch. Auch darf der „Verkäufer“ einen Tauschhandel verweigern, z.B. wenn ihm auf diese Weise die Verantwortung für eine Entscheidung übertragen werden soll. In allen Phasen dieser Übung werden vorher nie gekannte Erfahrungen gemacht und Erkenntnisse gesammelt.

Hinweis 1: Es besteht die Möglichkeit, die Rollen zu tauschen. Der „Verkäufer“ wird zum „Käufer“ und umgekehrt.

Hinweis 2: Den Tauschmarkt nur für eine begrenzte Zeit öffnen.

Hinweis 3: Der Tauschmarkt lässt sich universal einsetzen. Er kann sowohl zu Beginn als „Aufwärmrunde“, als auch zum Abschluss einer Veranstaltung sowie als Schwerpunkt einer Zusammenkunft stattfinden.

Schritt 2

Aufgabe 1: Die Moderationskarten werden thematisch angepinnt und festgelegt, wer welche Kenntnisse hat. Es erfolgt eine Auswertung der vorhandenen Kenntnisse.

Aufgabe 2: Die Auswertung wird als Basis genutzt und die Trainer:innen vermitteln ihr Wissen der gesamten Gruppe. Dazu wird ein Trainer / eine Trainerin aus der Gruppe mit der Moderation beauftragt.

Schritt 3

Diskutieren Sie mit ihren Teilnehmer:innen über die Frage: „Was verstehen Sie unter seriösem Surfverhalten?“

Geben Sie Ihren Teilnehmer:innen die im Anhang 6 unter der Überschrift „Merkmale einer seriösen Internetquelle“ aufgeführten 10 Punkte zum Durchlesen. Fragen Sie ihre Teilnehmer:innen, ob sie beim Surfen auf diese Punkte achten. Oder ob Sie ohne jede Beachtung im Web surfen.

Lassen Sie die Teilnehmer:innen die Punkte mit ihren eigenen Worten notieren, um diese zu verinnerlichen.

Bei sozial benachteiligten Gruppen empfiehlt es sich die Punkte gemeinsam in der Gruppe zu erörtern, evtl. online diese Merkmale zu zeigen.

Diskutieren Sie das Konzept der Medienkompetenz für Eltern / Großeltern.

Für weitere Informationen siehe Kapitel 9, Anhang 1. "Medienkompetenz für Kliniker und Eltern". Sie werden drei verschiedene Altersgruppen finden.

Teil I: Wie Kleinkinder Medien wahrnehmen und nutzen

Teil II: Vorschulalter

Teil III: Wie Kinder und Jugendliche im Schulalter Medien wahrnehmen und nutzen

Teil II. Analyse des Prozesses

- Was denken Sie über die Aktivität "Tauschbörse"?
- Kann diese Aktivität mit Eltern / Großeltern durchgeführt werden?
- Können Eltern / Großeltern diese Aktivität auf die gleiche oder eine ähnliche Weise mit ihren Kindern / Enkeln durchführen?

Teil III. Planung der Implementierung

Die Teilnehmer:innen arbeiten in Kleingruppen an einer Aktivität für Eltern/Großeltern, wie sie ihren Kindern/Enkeln geeignete Anregungen zu folgenden Fragen geben können:

- Woran erkennt mein Kind/Enkelkind eine sichere Seite?
- Wie kann ich mein Kind / Enkelkind für Kostenfallen im Internet sensibilisieren?
- Wie kann ich meinem Kind / Enkelkind die Gefahren des Internets aufzeigen?

Mögliche Anpassungen

Die Trainer:innen können anstelle der "Tauschbörse" auch andere Aktivitäten verwenden, die sie für sinnvoll halten, wie z. B. einen Fragebogen mit Auswahl-Fragen.

Mögliche Fragen und Antworten sind z. B.:

Frage:

Was sagt das Ergebnis einer Suchmaschine aus, wenn man nach einem Begriff sucht?

Mögliche Antworten:

1. Die Reihenfolge hat keine Bedeutung.
2. Die ersten Ergebnisse sind diejenigen, die die meisten Besucher hatten.
3. Die ersten Ergebnisse sind die sicheren Seiten.

(korrekte Antwort: 2)

Frage:

Die gewünschte Website ist geöffnet. Wie können Sie feststellen, ob die Seite sicher ist oder nicht?

Mögliche Antworten:

1. Die Adresse beginnt mit http.
2. Vor der Adresse wird ein Schloss angezeigt.
3. Auf der Website befindet sich viel Werbung.

(korrekte Antwort: 2)

Frage:

Darf man Bilder, Musik, Texte, Filme usw. herunterladen?

Mögliche Antworten:

1. Ja, ich darf alles bedenkenlos herunterladen, da es für jeden zugänglich ist.
2. Nein, ich darf es nicht, da sie alle unter Copyright stehen.
3. Ja, ich darf alles herunterladen, was freigegeben ist und nur für private Zwecke genutzt wird

(korrekte Antwort: 3)

Weitere Anpassungen für benachteiligte Gruppen

Bei sozial benachteiligten Gruppen ist es ratsam, die gemeinsam in der Gruppe zu besprechen, eventuell diese Merkmale online zu zeigen.

6.4 Sichere Nutzung sozialer Netzwerke

Wichtige allgemeine Informationen

Die private Nutzung von sozialen Netzwerken ermöglicht es Ihnen, sich mit Familie, Freunden und Kollegen zu unterhalten, Fotos und Videos auszutauschen. Allerdings sollten die Gefahren sozialer Netzwerke nicht unterschätzt werden, wie z. B. Identitätsdiebstahl oder das Ausspähen privater Informationen. Im Folgenden erhalten Sie einige Sicherheitstipps¹⁰ (mehr dazu in Anhang 6).

Teil I. Präsentation der Aktivität

Schritt 1

Atom-Moleküle-Diskussion¹¹

Mit dieser Methode soll erreicht werden, dass sich die Teilnehmer:innen in immer größer werdenden Kleingruppen Fragen zu dem Thema notieren.

Zu Beginn wird die gesamte Gruppe in Paare aufgeteilt – jedes Paar setzt sich irgendwo in den Raum und spricht ca. 5 Minuten über das vereinbarte Thema. Nach dieser Zeit gibt der Trainer / die Trainerin ein vereinbartes Signal und die Paare suchen sich ein

¹⁰ https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html from 25.04.2020

¹¹ Die Idee zu dieser Aktivität basiert auf der Veröffentlichung von Bodo Köster https://www.schuldekan-ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden_fuer_grosse_Groupen.pdf am 12.5.2020

zweites Paar und sprechen wieder ca 5 Minuten miteinander. Danach sucht sich jede Vierergruppe eine andere Vierergruppe und spricht noch einmal ca. 10 Minuten über das Thema miteinander.

Hinweis: Diese Aktivität eignet sich sehr gut für große Gruppen. Bei kleineren Gruppen kann man auch nach der zweiten Runde (Vierergruppe) aufhören.

Schritt 2

Aufgabe 1: Jede Achtergruppe (Vierergruppe) soll dann in 5 Minuten ihre Fragen zu dem Thema zusammenfassen und sich auf eine/einen Gruppensprecher*in einigen.

Aufgabe 2: Anschließend tragen die Gruppensprecher die Fragen vor. Die somit gesammelten Fragen werden auf ein Flipchart oder digital notiert.

Schritt 3

Der Fragenkatalog aus Schritt 2 wird in einer gemeinsamen Gruppendiskussion beantwortet.

Die Teilnehmer:innen berichten, welche (negativen) Erfahrungen sie gemacht haben und was sie dagegen unternommen haben.

Diskutieren Sie in der Gruppe das ausgewählte Thema. Wenn sie das Thema Cybermobbing gewählt haben, sind die Teilnehmer möglicherweise nicht bereit, ihre Erfahrungen mitzuteilen, da es sich um ein sensibles Thema handelt. In diesem Fall können Sie auch einen anonymen Fragebogen als Grundlage für die Diskussion entwickeln. Zur Erstellung eines Fragenkatalogs können Sie die Informationen aus Anhang 6: Sichere Nutzung sozialer Netzwerke, Unterkapitel "Cybermobbing" verwenden.

Teil II. Analyse des Prozesses

Wir bitten die Teilnehmer:innen, sich in einen Kreis zu setzen und bitten Sie, ein Feedback zu der durchgeführten Aktivität zu geben.

- Was hat Ihnen an dieser Aktivität gefallen?
- Hat Ihnen diese Aktivität das Thema nähergebracht?
- Was hat ihnen nicht gefallen?
- Würden Sie andere Aktivitäten vorschlagen?

Part III. Planung für die Implementierung

Wir bringen die Teilnehmer:innen in Kleingruppen zusammen und bitten sie, weitere mögliche Aktivitäten zu entwickeln, die auch für Eltern und Großeltern geeignet sind, die sie wiederum mit ihren Kindern/Enkeln durchführen können.

Mögliche Anpassungen

Cybermobbing ist ein sehr sensibles Thema, über das viele Menschen nicht sprechen wollen. Um mit Eltern und Großeltern über dieses Thema sprechen zu können, wäre eine anonyme Befragung eine Möglichkeit.

Dazu kann in Kleingruppen ein Fragebogen entwickelt werden, der anschließend in einen Gesamtfragebogen mündet.

Weitere Anpassungen für benachteiligte Gruppen

Dieser Fragebogen soll für sozial benachteiligte Menschen leicht verständlich sein. Achten Sie auf einfache Sprache. Überlegen Sie gemeinsam im Team, wie sie sozial benachteiligten Gruppen die Netiquette von sozialen Netzwerken erklären können.

Quellen

[1] <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/39490/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-nach-regionen/> from 18.05.2020

[2] Worksheet von Christina Achner

<https://www.beltz.de/fileadmin/beltz/leseproben/9783407364517.pdf> (page 139) from 04.05.20

[3] 1. 6-3-5 Method developed by Professor Bernd Rohbach, 1968

[4] compiled and field-tested by Manfred Bieschke-Behm Head and initiator of self-help groups, workshops and seminars Publisher:

https://www.mittelhof.org/static/media/filer_public/5b/ef/5bef0a48-2cd6-4a8b-afd6-19952a80624a/selbsthilfe_reader_2015.pdf from 20.05.2020

[5] [https://www.bsi-fuer-](https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html)

[buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html](https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html) from 25.04.2020

[6] The idea for this activity is based on the publication by Bodo Köster

[https://www.schuldekan-](https://www.schuldekan-ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden_fuer_grosse_Groupen.pdf)

[ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden_fuer_grosse_Groupen.pdf](https://www.schuldekan-ravensburg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_ravensburg/dokumente/Diskussionsmethoden_fuer_grosse_Groupen.pdf) am 12.5.2020

Sicherheit & Datenschutz:

(Für Online-Unterricht und -Lernen)



Das Ziel dieser Lernaktivität ist es, sich mit dem Thema Sicherheit und Privatsphäre im Internet auseinanderzusetzen, die Gefahren im Internet zu erkennen und Informationen zu erhalten, wie diese Gefahren vermieden oder reduziert werden können.

Erwachsenenbildner lernen:

- vorgestellte Konzepte zu präsentieren und mit erwachsenen Lernenden zu diskutieren;
- die wichtigsten Fragen des Themas kennen und in praktischen Aufgabenstellungen anzuwenden;
- die technischen Möglichkeiten kennen, sich im Internet zu schützen, die Methoden des seriösen Surfens und sich sicher im sozialen Netzwerk zu bewegen;
- Inhalte und Lernprozess zu reflektieren;
- ihren eigenen Lehr-Lern-Prozess zu planen, während sie das Kursmaterial für bestimmte Zielgruppen einführen.

So funktioniert es:

- Das Lernen basiert auf dem CEA-Ansatz und dem ERR-Rahmen (Evokation/Verwirklichung von Bedeutung/Reflexion);
- Das Lernen beinhaltet Online-Umfrage, Gruppenarbeit, Diskussionen, aktives Lernen durch Spielen eines Quiz;
- Die Dauer des Workshops zu diesem Thema beträgt 1 - 1,5 Stunden

Teil I. Präsentation der Aktivität

Evokationsaufgabe für Kursteilnehmer:innen: Füllen Sie das Formular aus.

Erstellen Sie einen Umfrage-Fragebogen zum Thema "Medienkompetenz". Sie können dafür z. B. Google Forms verwenden. Hier sind einige Beispielfragen:

Wie viele Stunden verbringen Sie im Durchschnitt täglich in Ihrer Freizeit im Internet?

- Überhaupt nicht
- 1 Stunde
- 2 Stunden
- 3 Stunden

- 4 Stunden und mehr

Wie viele Stunden sehen Sie im Durchschnitt pro Tag fern?

- Überhaupt nicht
 1 Stunde
 2 Stunden
 3 Stunden
 4 Stunden und mehr

Andere mögliche Fragen könnten sein:

- *Haben Sie in den letzten Wochen einen Roman gelesen?*
- *Lesen Sie die Tageszeitung?*
- *Wie oft sind Sie auf Facebook / Instagram / Youtube?*
- *Denken Sie über private Inhalte nach, bevor Sie sie hochladen?*
- *Wie oft laden Sie Bilder, Videos, Musik oder Texte aus dem Internet herunter (im Durchschnitt)?*

Kursteilnehmer:innen denken für sich 2-4 Minuten über ihr Nutzungsverhalten im Internet nach und füllen das Formular aus.

Gruppendiskussion über die Ergebnisse der Umfrage max. 10-15 Minuten.

Umsetzung der Bedeutung / Verständnispräsentation. Gruppenaufgabe - "Lernen und Lehren"

Geben Sie kurze Hintergrundinformationen, z. B. zu den Themen (Das Material zur Erstellung der Informationen ist in den Anhängen 5-7 enthalten):

- Technische Möglichkeiten
- Merkmale einer zuverlässigen Internetquelle
- Rechte im Internet
- Sichere Nutzung von sozialen Netzwerken
- Internetabhängigkeit
- Persönliche Angriffe und Cybermobbing

Die Teilnehmer:innen werden in 4 Breakout-Räume aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Aufgabe zur Bearbeitung. Hierfür erhalten Sie 20 Minuten Zeit.

GRUPPE 1: Wie können Sie verlässliche Internetquellen identifizieren?
Welche Erkennungsmerkmale kennen Sie?

GRUPPE 2: **Sehen Sie sich den Kurzfilm an**
<https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>
Wie geht man mit Cybermobbing um?
Wie können Sie sich/ihr Kind vor Cybermobbing schützen?
Wie können Eltern (Großeltern) erkennen, ob ihr Kind (Enkelkind) ein Opfer von Cybermobbing ist?

GRUPPE 3: Wie sieht es mit dem Urheberrecht in Europa/ in Ihrem Land aus? Kennen Sie das Urheberrecht Ihrer Beiträge / Fotos in sozialen Medien? Wie können Sie Kindern / Jugendlichen das Urheberrecht bezüglich des Herunterladens von Bildern, Filmen oder Musik aus dem Internet erklären?

GRUPPE 4: Was bedeutet "Das Internet vergisst nichts" in Bezug auf kritisches Denken?
Was denken Sie über Datenlecks?
Einen Blick auf die weltweit größten Datenlecks können Sie mit:
<https://www.informationisbeautiful.net/visualizations/worlds-biggest-data-breaches-hacks/>

Reflexion. Arbeit in der Hauptsitzung.

Jede einzelne Gruppe übernimmt die Rolle eines Trainers und teilt die erzielten Ergebnisse mit der gesamten Gruppe.

Teil II. Analyse des Prozesses

1. Analyse der Gruppenaktivität "Lernen und Lehren" aus Sicht der Lernenden
2. Analyse der Gruppenaktivität "Lernen und Lehren" aus der Perspektive von Erwachsenenbildnern
3. Diskussion

Teil III. Planung der Implementierung

1. Diskussionen darüber, wie und bei wem diese Lektion/Aktivität in lokalen Kontexten angewendet werden kann
2. Entwicklung eines Entwurfs für die Implementierung

Mögliche Anpassungen:

Inhalt: andere Themen/Fragen zu Sicherheit und Privatsphäre für die Gruppenarbeit nutzen

Zeit: Planen Sie die Arbeit entsprechend der Gruppengröße; lassen Sie genügend Zeit für Reflexion, Analyse des Prozesses und Planung der Umsetzung.

Arbeiten in den Hauptsitzungs-/Break-out-Räumen: wenn die Gruppe der Lernenden klein ist, ist es nicht notwendig, in Breakout-Räumen zu arbeiten. Wenn die Gruppe groß ist, empfiehlt es sich, Gruppen mit max. 4-5 Teilnehmer:innen zu bilden.



Kapitel 7: Nützliche Quellen

Stanford History Education Group: Civic Online Reasoning:

www.shed.stanford.edu/civic-online-reasoning

Stanford University Libraries: Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning: www.purl.stanford.edu/fv751yt5934

The News Literacy Project: www.thenewsliteracyproject.org/

National Association for Media Literacy Education: namle.net/ The Lamp:
www.thelamp.org

EUROPÄISCHES PRO-SKILLS Projekt 230054-CP-1-2006-1-LU-Grundtvig-G1
www.pro-skills.eu

<https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist>

<https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen>

Kapitel 8: Kapitel 9. Anhänge

8.1 Anhang 1. Medienkompetenz für Betreuer:innen und Eltern

Erster Teil. Wie kleine Kinder Medien wahrnehmen und nutzen

Während des Säuglingsalters, von 0 bis 6 Monaten, sind die primären Aufgaben die Anpassung an die Welt außerhalb des Mutterleibs, Essen und Schlafen sowie der Beginn sozialer Interaktion durch Lächeln, Gurren und das Greifen nach Menschen und Gegenständen. Körperliche Berührungen sind essentiell, wobei sanftes Kuscheln und Trösten wichtig für die eigentliche Förderung des Wachstums sind. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese frühen Berührungspunkte mit der Umwelt die neuronalen Bahnen beeinflussen. Die menschliche Stimme und sanfte Musik sind dafür bekannt, dass sie beruhigen und die Interaktion anregen, während laute Stimmen und Geräusche eine Schreckreaktion des ganzen Körpers hervorrufen, die Fähigkeit des Säuglings zum Essen beeinträchtigen und den Stresshormonspiegel erhöhen. Medien, insbesondere Musik, können eine Rolle bei der Beruhigung und Entspannung spielen; Eltern singen ihren Babys ganz natürlich etwas vor, um sie zu beruhigen und zu trösten.

Von 6 Monaten bis 1 Jahr wächst das Kleinkind weiter und interagiert mit anderen. Die Erkundung der Welt um sich herum durch Berühren und Fühlen ist wesentlich. Die Sprache beginnt durch wechselseitige Interaktionen, und das Kind beginnt, Ursache und Wirkung zu verstehen. All diese Aufgaben erfordern einen interaktiven Prozess. Die nicht-reziproke Art und Weise, in der traditionelle Medien, wie z.B. das Fernsehen, funktionieren, bietet nicht die Rückkopplungsschleife, die für Kinder in diesem Alter notwendig ist. Kleinkinder müssen mit ihren Sinnen erforschen, sofortiges Feedback erhalten und dann diese Interaktionen immer und immer wieder wiederholen, um daraus zu lernen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass in diesem frühen Alter kognitives und emotionales Lernen synergetisch sind, dass das Erlernen des Aufnehmens und Essens von "Fingerfood" entwicklungsmäßig optimiert wird, wenn diese Aktivität mit einem warmen, ermutigenden Erwachsenen stattfindet und nicht vor einem Bildschirm, der Bilder und Worte präsentiert, die nichts mit dem Verhalten oder den Gefühlen des Kindes zu tun haben.

Abgesehen von Musik und dem gelegentlichen Videochat mit weit entfernten Verwandten ist die beste Nutzung elektronischer Medien in diesem Stadium vielleicht überhaupt keine. Die American Academy of Paediatrics (Amerikanische Akademie für Kinderheilkunde) rät davon ab, Kinder unter 2 Jahren vor den Fernseher zu setzen und fördert die Interaktion zwischen Erwachsenen und Kindern (z. B. Gespräche, gemeinsames Singen oder Lesen), die eine gesunde Gehirnentwicklung fördert. Umfragen unter Eltern legen jedoch nahe, dass viele Säuglinge und Kleinkinder Zeit vor dem Fernseher verbringen. Eine Umfrage aus dem Jahr 2012 ergab, dass Kinder im Alter von 8 Monaten bis 8 Jahren an einem typischen Tag fast 4 Stunden pro Tag Hintergrundfernsehen ausgesetzt sind, was die Qualität der Eltern-Kind-Interaktion

beeinträchtigen kann. (Im Falle von Kleinkindern ist es schwierig zu wissen, wie "fernsehen" definiert wird, da sie sich nur kurze Zeit mit dem Fernsehen beschäftigen). Die Auswirkungen der Fernsehexposition können je nach Temperament des Kindes variieren.

Im Alter von 1 bis 2 Jahren setzt sich die Entwicklung von Motorik und Sprache zielgerichtet fort. Kinder beginnen zu kritzeln, einen Ball zu werfen, sich selbst zu füttern und zu gehen und zu laufen. Medien können eine Rolle beim Unterrichten von Sprachspielen (obwohl gedruckte Bücher einen Vorteil gegenüber elektronischen Büchern zu haben scheinen), und wiederum spielt Musik eine Rolle zur Beruhigung. Visuelle Bilder sind faszinierend, und doch ist die Fähigkeit, sie zu verstehen, noch nicht entwickelt und bedarf der Erklärung durch einen Erwachsenen; die Fähigkeit, aus einem Videobild zu lernen, ist begrenzt. Optimales Lernen in diesem Stadium hängt von der Interaktion mit einer anderen Person ab, die in der Lage ist, ihre Reaktion kontinuierlich zu modifizieren und sich an das anzupassen, was das Kind gerade getan hat, und idealerweise auch daran, wie sich das Kind fühlt (frustriert, eifrig, müde, ängstlich, etc.). Dies ermöglicht dem Kleinkind, die Dinge in kleinen Schritten zu begreifen und in seinem eigenen Tempo einen Schritt nach dem anderen an Wissen und Selbstwertgefühl aufzubauen. Fernsehen, auch wenn es im Hintergrund läuft, kann diese Interaktion und das Spiel mit den Eltern stören. Da Kleinkinder jedoch während der gesamten Kindheit und im Erwachsenenalter von Bildschirmen umgeben sein und diese nutzen werden, könnte eine zu starke Betonung des "Schutzes" vor den Medien kontraproduktiv sein.

Zweiter Teil. Vorschuljahre

Wenn die Erkundung von 2 bis 5 Jahren fortgesetzt wird, bewegt sich das Kind mehr in die Welt der sozialen Kontakte mit anderen durch Spiel. Die Spielfähigkeiten des Teilens, des Abwechselns und des Befolgens einfacher Regeln beginnen sich zu entwickeln. Viele Fähigkeiten, die in diesen 3-4 Jahren schrittweise erworben werden, sind eigentlich schulreife Fähigkeiten. Einige Medieninhalte sind speziell auf die Förderung der Schulreife ausgerichtet, wie z. B. die Programme von Sesame Workshop und PBS Kids. Sie kombinieren oft entwicklungsgerechte kognitive Herausforderungen, Tempo und Wiederholungen mit Figuren, die Gefühle und Werte haben. Viele kommerzielle Programme sind nicht auf die Entwicklungsstufen der Kinder abgestimmt. Das häufige Anschauen solcher Programme kann die späteren schulischen Leistungen beeinträchtigen. Die begleitende kommerzielle Werbung für Lebensmittel, Spielzeug und Spiele kann sich ebenfalls nachteilig auswirken. Kinder in diesem Alter sehen kaum einen Unterschied zwischen Programm- und Werbeinhalten und verstehen die überzeugende Absicht der Werbung nicht. Mehr Zeit vor dem Fernseher und die Anwesenheit des Fernsehers im Kinderzimmer tragen dazu bei, dass das Risiko für Übergewicht bei Vorschulkindern steigt.

Wie beim Fernsehen scheinen die Auswirkungen interaktiver Medien auf die kognitive Entwicklung mit der Angemessenheit der Software und der Einbeziehung der Eltern

zusammenzuhängen. Während interaktive Spiele eine größere Kapazität haben, Ursache und Wirkung zu lehren, können sie das Fantasienspiel innerhalb der Struktur der Software einschränken, anstatt aus dem eigenen Leben des Kindes abgeleitet zu werden oder sich auf dieses zu beziehen. Kinder profitieren in ihrem sozialen und emotionalen Wachstum, wenn ihre eigenen Erfahrungen und Gefühle mit kreativen Materialien nachgespielt werden können. Verkleiden, mit Spielzeug geschaffene Scheinwelten, Zeichnungen, Gemälde und Kreationen aus Ton und Pappe sind nur einige Beispiele dafür, wie das Spiel den Selbstausdruck in dieser Phase fördert. Viele dieser Aktivitäten haben jedoch ihre Entsprechung in der digitalen Welt. Obwohl die Forschung begrenzt ist, gibt es interaktive Spiele und Apps, die die gemeinsame Fantasie unterstützen.

Eine Sorge im Zusammenhang mit dem Medienkonsum von Kindern ist, dass Kinder im Alter von 8 Jahren und jünger typischerweise Fantasie nicht zuverlässig von der Realität unterscheiden und komplexe Motive und Absichten nicht verstehen können. Studien von Cantor haben gezeigt, wie Kinder in diesem Alter ängstlich werden, wenn sie Bilder sehen, die sie für real halten. Obwohl diese Ergebnisse besorgniserregend sind, wissen wir auch aus täglicher Erfahrung, dass Kinder von klein auf ein wachsendes Gefühl dafür haben, was real ist und was nicht. Wenn Eltern zur Schlafenszeit Märchen vorlesen, kann es zwar zu einem vorübergehenden Erschrecken kommen, aber nur wenige Kinder erleiden langfristige Schäden oder versuchen die in der Geschichte erzählten Kunststücke. Nur wenige sind aus dem Fenster gesprungen, um Superman oder Spiderman zu imitieren. Nach unserer klinischen Erfahrung kommen die Kinder, die ernsthafte Risiken eingegangen sind, aus chaotischen und oft misshandelnden oder vernachlässigenden Elternhäusern. Sie kennen die Realität und versuchen, ihr zu entkommen. Die Forschung kann das Zusammenspiel zwischen dem sich entwickelnden Kind und den tausenden immer komplexer und verwirrender werdenden Bildern, die es durch Fernsehen, Apps, Videospiele, YouTube und Filme sieht, nicht so einfach erfassen - manche sind aufregend, manche lustig, manche brutal realistisch und berichten live von einem schrecklichen Ereignis.

Dritter Teil. Wie Kinder und Jugendliche im Schulalter Medien wahrnehmen und nutzen

Eine nationale Studie zur Mediennutzung von Kindern ergab, dass Kinder im Alter von 8-10 Jahren fast 8 Stunden pro Tag mit Medien konfrontiert sind und dass 11- bis 14-Jährige mehr Zeit mit Medien verbringen als jede andere Altersgruppe. Kinder eignen sich in den ersten Jahren des Schulalters schnell neue Informationen an, was mit einem besseren Verständnis von Zeit und Bewegung sowie einem besseren Verständnis von Ursache und Wirkung einhergeht. Während dieser Zeit bewegen sie sich vom konkreten Denken und der Welt der Fantasie hin zum abstrakten Denken und der Fähigkeit, komplexere Gedanken zu verstehen, und damit zu einer größeren Fähigkeit, aus elektronischen Medien zu lernen. Es gibt auch Zuwächse bei akademischen und sozialen Fähigkeiten, der Zugehörigkeit zu Gleichaltrigengruppen und der Entwicklung

von wichtigen Freundschaften. Unterhaltungsmedien beginnen, das Verständnis der Kinder für soziale Beziehungen und Erwartungen an Verhalten und Aussehen zu prägen, aber das Lernen ist begrenzt, da es nicht durch persönliche Interaktionen des Kindes geschieht. Es gibt auch eine große Variabilität von Kind zu Kind, wie sie Informationen verarbeiten, besonders in der frühen Phase dieses Stadiums ab dem Alter von 6-10 Jahren, vor der Entwicklung des abstrakten Denkens. Die gesamte Entwicklung vollzieht sich auf dem Substrat von angeborenen Temperamenten und Charaktereigenschaften. Wie von Thomas et al. festgestellt, kommen Kinder mit Stilen und Eigenschaften auf die Welt, die während der gesamten Kindheit bis ins Erwachsenenalter bestehen bleiben. Manche Babys sind leichter zu handhaben und lernen schneller die Selbstregulierung. Andere Babys werden leicht überwältigt, überreagieren auf Reize und benötigen eine längere Zeit, um beruhigt zu werden. Wenn Säuglinge zu Kleinkindern heranwachsen, werden ihre Eigenschaften wie Schüchternheit, natürliche Neugier und Erkundungsbereitschaft und sogar Aggressivität deutlicher. So kann die Wirkung des Anschauens eines Gruselfilms auf einen schüchternen 3-Jährigen oder einen schüchternen 7-Jährigen ganz anders sein als auf einen 3-Jährigen, der bereits aggressive Tendenzen zeigt, oder eine 7-Jährige, die für ihr waghalsiges Verhalten bekannt ist. Medienforscher haben versucht, vor allem im Bereich Aggression und Gewalt die Charaktereigenschaften zu berücksichtigen. Einige Studien haben größere Auswirkungen von gewalthaltigen Inhalten in Videospielen für Probanden gefunden, die hohe Werte in Bezug auf die Merkmale Feindseligkeit oder Aggression aufweisen; andere Studien haben dies nicht festgestellt. Es sind weitere Studien erforderlich, um herauszufinden, wie die Charaktereigenschaften oder das Temperament der Kinder die Medieneffekte moderieren könnten. Kinder mit feindseligen und aggressiven Charaktereigenschaften könnten sich zu gewalttätigeren Aktivitäten hingezogen fühlen, sei es zu Kontaktsportarten wie Fußball oder Ringen, zu aggressiveren Spielen auf dem Schulhof oder zu gewalttätigeren Medien. Und es ist unklar, ob das Spielen von Fußball oder einem gewalttätigen Videospiel für einige Kinder ein Verstärker für aggressives Verhalten ist oder eine „Freisetzung“ von Feindseligkeit, die für andere sozial akzeptabel ist. Forschungsdaten, die Risikofaktoren für Gruppen von Kindern beschreiben, berücksichtigen nicht die individuelle Variabilität, elterliche Interaktionen und eine Vielzahl anderer Faktoren, die Teil der täglichen Entscheidungsfindung von Eltern sein sollten.

Vierter Teil. Familienkontext und Medien

Amerikanische Kinder wachsen heute umgeben von einem scheinbar grenzenlosen Angebot an Medieninhalten auf. Im Jahr 2010 befanden sich im Haushalt eines typischen Kindes im Alter von 8 bis 18 Jahren durchschnittlich vier Fernseher, zwei Spielkonsolen, zwei Computer und mehrere Video- und Musikrekorder/-player. Die rasanten Veränderungen im Medienzugang finden innerhalb einer Familieneinheit und -kultur statt, die sich ebenfalls rasant weiterentwickeln. Durch Scheidung und Wiederverheiratung, den Tod eines Elternteils, außereheliche Geburten, Pflegefamilien und Gefängnisaufenthalte wachsen immer weniger Kinder von der Geburt bis zum Alter

von 18 Jahren in einer traditionellen Zwei-Eltern-Kernfamilie auf. (Im Jahr 2016 lebten 65 % der Kinder unter 18 Jahren mit zwei verheirateten Eltern, 1980 waren es noch 77 %.).

Es ist schwierig für Kinder, sich dem Einfluss der Massenmedien zu entziehen. Sie sind mit den Erwartungen der Gleichaltrigen konfrontiert, mit der neuesten Sportgeschichte oder dem heißesten YouTube-Kanal und dem dazugehörigen Modetrend Schritt zu halten. Soziale Medien sind vielleicht das häufigste Mittel, das Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene nutzen, um miteinander zu kommunizieren. In diesem digitalen Zeitalter ist es fast unmöglich, einen jungen Menschen (oder Erwachsenen) zu finden, der nicht textet oder twittert, auf FaceBook ist oder Apps wie SnapChat oder Instagram nutzt. Das ist der neue Mainstream. Schulaufgaben verlangen von ihnen, im Internet zu suchen. Freunde diskutieren über die neuesten Social-Media-Elemente, bevor der Schultag beginnt. Kinder spielen per Video simulierte Sportarten gegeneinander oder nehmen an einem weltweiten Spiel im Internet teil.

Nationale und lokale Nachrichten werden oft über soziale Medien oder Online-Nachrichtenkanäle bezogen und nicht über traditionelle Zeitungen und Zeitschriften. Das Nachrichtenpublikum hat sich zersplittert. Eine Umfrage des Pew Research Center aus dem Jahr 2018 ergab, dass nur 8 % der 18- bis 29-Jährigen häufig Nachrichten aus dem Fernsehen beziehen, verglichen mit 49 % der Personen im Alter von 65 Jahren und älter. Die Zeiten haben sich geändert. Und sie ändern sich so schnell, dass es für Eltern, Betreuer:innen und Großeltern schwierig ist, mit dem rasanten Tempo der Medienentwicklung und -nutzung Schritt zu halten.

Was sind vernünftige Familienrichtlinien in Bezug auf die Medien? Eltern könnten versucht sein, dem Ganzen Einhalt zu gebieten, indem sie denken: "Ich möchte nicht, dass meine Kinder all diesen Eindrücken und Geräuschen ausgesetzt sind, die in mein Haus strömen. Ich möchte nicht, dass ihre Entwicklung durch die Medien behindert oder gehetzt wird." Sie können versuchen, die Nutzung von Telefon, Tablet und Apps stark einzuschränken. Doch selbst wenn es gelänge, die notwendige Kontrolle auszuüben, um den Medienkonsum einzuschränken, ist dies der Ansatz, der die Entwicklung eines Kindes optimieren würde? Eine angemessene Begrenzung der Autonomie und der Beziehungen zu Gleichaltrigen ist eine gute Erziehungsmaßnahme, wenn es um Drogenkonsum, Bandenverhalten, Kriminalität oder den Schutz eines jüngeren Kindes vor den unverantwortlichen Eltern eines Freundes oder einem Gleichaltrigen geht, der ein Tyrann ist oder erniedrigend wirkt. Wie groß muss die Gefahr sein, um die Einschränkung der kindlichen Entwicklung in Richtung Autonomie und freien Informationsfluss unter Gleichaltrigen sowie die Vorbereitung auf den nächsten Lebensabschnitt, die High School und das College, zu rationalisieren? Wir wissen, dass Verbote und Zensur nicht funktionieren. Tatsächlich wäre es heuchlerisch, den Zugang zu genau denselben digitalen Medien zu beschränken, die wir als Eltern jeden Tag nutzen. Die entscheidende Frage ist, wie wir und unsere Kinder die Nutzung digitaler Medien zum Guten und nicht zum Schlechten nutzen. Wie können wir die Kontrolle über eine Welt übernehmen, die mit digitalen Medien durchsetzt ist?

Es ist auch verlockend für ein Elternteil zu sagen: "Das Pferd ist aus dem Stall". Ich habe keine Kontrolle und sie werden es sehen und hören, egal was passiert. Ich möchte, dass mein Kind Freunde hat und nicht "außen vor" ist. Ich möchte, dass mein Kind mich mag. Und wer hat die Zeit für diese ganze Überwachung?" Eltern können sich in dem Dilemma gefangen fühlen, das Leben ihrer Kinder zu sehr zu kontrollieren oder die Kontrolle dem vorherrschenden Wind unserer Kultur zu überlassen. Letztendlich muss jeder Elternteil entscheiden, was für sein Kind am besten ist, basierend auf dem Wissen um die Stärken, Schwächen oder Verletzlichkeiten des jeweiligen Kindes und dem Kontext der gewählten Familienwerte. Beginnen Sie mit einem Fokus auf Gesundheit und Sicherheit, wie z. B. Medien nachts aus dem Schlafzimmer zu entfernen, um die Schlafenszeit zu bewahren und persönliche Informationen zu schützen.

Die Herangehensweise und Regeln der Familie in Bezug auf Medienkompetenz und -exposition sollten mit dem übereinstimmen, was Eltern tun, um die Autonomie in den vielen anderen Bereichen des Lebens eines Kindes zu fördern. Die Eltern beurteilen die Bereitschaft, die Stärken und Schwächen des Kindes; sie bestimmen das Risiko, das mit dem Entwicklungsschritt verbunden ist; sie bereiten das Kind vor; sie geben Anleitung; sie setzen Regeln oder Grenzen; sie bewältigen ihre eigenen Ängste; und dann leiten sie den nächsten Schritt ein. Ist das Kind zum Beispiel bereit, alleine zur Schule zu gehen? Kann es den Weg finden? Soll es mit einem Freund gehen? Versteht es das Risiko, vom Weg abzuweichen oder mit einem Fremden zu sprechen? Kann es die Regeln der Verkehrssicherheit befolgen? Ein leichtsinniges oder impulsives Kind ist vielleicht noch nicht bereit und muss älter sein, um diese Autonomie sicher zu akzeptieren, während ein ängstliches, aber kompetentes Kind von Ermutigung profitieren kann, um zu den ersten in der Klasse zu gehören, die diesen Meilenstein erreichen. Für die meisten Kinder der Mittelschicht in den Vereinigten Staaten wäre es sicherlich "sicherer", zu warten und einem Kind vielleicht nie zu erlauben, zur Schule zu laufen (oder zu den letzten in der Klasse zu gehören). Und doch würden viele das Risiko eingehen, wenn ein Kind dazu bereit ist; der Akt des Gehens ist eine Metapher für das Erwachsenwerden, für das Vertrauen in sich selbst und letztlich für das Erlangen von Selbstwertgefühl. Tausende dieser kleinen Errungenschaften bilden die Grundlage für ein produktives Erwachsensein und eine generative Elternschaft.

Der gleiche Prozess der allmählichen Bewegung in Richtung Autonomie, geleitet durch elterliche Beteiligung, gilt für Medienentscheidungen. Kinder profitieren angesichts unserer Kultur und auf der entsprechenden Entwicklungsstufe von einer gewissen Entscheidungskompetenz darüber, was sie im Fernsehen sehen, was sie "zur Entspannung" tun, wie sie Freizeit und Hausaufgaben vereinbaren, welche Videospiele sie spielen und wie sie Smartphones, Tablets und das Internet nutzen. Eltern, die in einer sicheren Nachbarschaft leben, lassen ein 6-jähriges Kind zu Fuß zur Schule gehen, nachdem sie anfangs mit ihm spazieren gegangen sind, aber sie lassen das Kind nicht mit einem öffentlichen Bus in die Stadt fahren. In ähnlicher Weise würde ein Kind in diesem jungen Alter in einen Film mit der Altersfreigabe G (Allgemeines Publikum) oder vielleicht PG (elterliche Begleitung empfohlen) gehen dürfen, aber nicht in einen Film mit

der Altersfreigabe PG-13 (Eltern eindringlich gewarnt – unter 13 nicht geeignet) oder R (eingeschränkt – unter 17 nur mit Begleitung). Die Eltern legen einen Bereich akzeptabler Optionen fest und lassen das Kind einige Entscheidungen treffen, wobei die Grenzen durch die Vorteile des Aufbaus von Autonomie und die Risiken der Entscheidungen festgelegt werden.

Fünfter Teil. Medieninhalte verstehen

Die allgegenwärtige Präsenz von gewalttätigen oder sexuell unangemessenen Inhalten in den amerikanischen Medien hat leider einen allgemein negativen Ton bezüglich ihres Einflusses auf Kinder und das Familienleben geschaffen. Man muss sich nur das Angebot an Serien auf Netflix, HBO und anderen Netzwerken ansehen, um sich Sorgen über die Auswirkungen auf unsere Kinder zu machen. Während Forscher versuchen, Eltern dabei zu helfen, die potenziellen Risiken einer exzessiven und unbeaufsichtigten Mediennutzung in den Griff zu bekommen, werden die positiven Möglichkeiten, die Medien innerhalb der Familie nutzen können, oft vernachlässigt. Tatsächlich kann das Fernsehen die Familienmitglieder zusammenbringen, sowohl zur gemeinsamen Erholung als auch als Auslöser für relevante Diskussionen. In der Freizeit ist es etwas Besonderes, die Lieblings-Sportmannschaft anzufeuern oder einfach nur Zeit miteinander zu verbringen, und schafft wichtige gemeinsame Erinnerungen. In Bezug auf die Charakterbildung kann das Anfeuern einer Mannschaft, die nicht oft gewinnt, aber immer hart spielt und den Stolz der Region verkörpert, Geduld, Wutmanagement und Toleranz lehren! Auf einer ernsteren Ebene kann das Fernsehen viele Stunden unterhaltsamer Zeit durch Bildungssendungen bieten, besonders solche über Geschichte, Wissenschaft, Hobbys oder aktuelle Themen, die für Familien relevant sind. Aber auch das Anschauen von Unterhaltungsprogrammen in der Familie kann unerwartete Vorteile haben.

Es kann zum Beispiel Spaß machen, mit einem Teenager einen Talentwettbewerb im Fernsehen anzuschauen und die Bewertungen der Teilnehmer zu vergleichen. Dies ist aber auch eine Gelegenheit, unrealistische Erwartungen, eine zu große Abhängigkeit von der Meinung oder Bewunderung anderer Menschen und den Umgang mit Niederlagen zu diskutieren. Die Diskussion über die Lieder kann zu einer Wertschätzung von Musik führen, die von der jüngeren oder älteren Generation bevorzugt wird und die man sonst nicht gehört hätte. In ähnlicher Weise kann das Anschauen von Familiendramen und Filmen, die in der jüngeren Vergangenheit spielen, zu Internetrecherchen über den Vietnamkrieg oder die Bürgerrechtsbewegung und zu sinnvollen Diskussionen über Drogenkonsum, Rassismus, voreheliche Sexualität, Abtreibung, über- und unterkontrollierende Eltern, Trauer, Wut und Vergebung führen. In einer landesweiten Umfrage gab einer von drei Teenagern im Alter von 15 bis 17 Jahren an, dass Fernsehinhalte eine Diskussion über ein sexuelles Thema mit einem Elternteil ausgelöst haben. So wie sie das Alphabet oder die englische Grammatik lernen, können Kinder in den Grundschulklassen beginnen, sowohl die technischen als auch die inhaltlichen Aspekte von Fernsehen und Filmen zu verstehen. Die technische Seite

umfasst die elektronische Funktionsweise von Fernsehgeräten, die anhand von interessanten Büchern (z. B. The Way Things Work Now), Programmen und Websites (z. B. HowStuffWorks.com) erklärt wird, sowie den kommerziellen Aspekt des Fernsehens, einschließlich der Frage, wie Programme von Unternehmen, die ihre Produkte verkaufen, bezahlt werden. Die Kinder können auch etwas über die verschiedenen Arten von Programmen (Komödien, Dramen, Nachrichten, Dokumentationen usw.) lernen und wie man das "Echte" vom "Vorgetäuschten" unterscheiden kann. Schließlich können die Eltern die technischen Aspekte der Produktion einer Sendung beschreiben, vom Casting der Schauspieler über die Herstellung von Kostümen und Kulissen bis hin zu Kamerawinkeln und Spezialeffekten. Auch hier können die Eltern nach Fernsehsendungen und Websites suchen, die Themen wie diese behandeln.

Je älter die Kinder werden, desto mehr sind sie in der Lage, subtilere Aspekte von Programminhalten zu verstehen, wie z. B. die Handlung, Themen und historische oder geografische Schauplätze, und wie diese mit technischen Elementen kombiniert werden, um zu beeinflussen, wie das Programm uns fühlen lässt. Sie können auch die Beweggründe für das Verhalten der Figuren (von zwischenmenschlichen Beziehungen bis hin zum Drogenkonsum) und Aspekte ihres Aussehens (wie Kleidung oder Gewicht) erforschen und gängige, vielleicht schädliche Stereotypen (wie die Darstellung von Großeltern, Wissenschaftlern oder "Verrückten") identifizieren."

Während viele Eltern bei einer Serie wie "Tote Mädchen lügen nicht" erschauern, die sich auf eine stark übertriebene Darstellung von Highschool-Stressfaktoren konzentriert, die zum Selbstmord eines Mädchens führen, wirft sie wichtige Fragen über Mobbing, Drogen- und Alkoholmissbrauch und sexuelle Übergriffe auf. Diese Themen werden unter unseren Mittel- und Oberstufenschüler:innen offen diskutiert. Wir wissen, dass viele Jugendliche zwar Binge Watching betreiben, aber nur wenige Eltern mit ihnen zusammen fernsehen. Einige Fernsehinhalte mögen für Jugendliche unangenehm sein, aber es ist wahrscheinlich, dass dieselben Szenen mit Gleichaltrigen zu Hause oder im Kino gesehen werden, ohne dass ein Erwachsener zur Verfügung steht, um das Verhalten und die Gefühle in einen Kontext zu setzen. Eine Diskussion dieser Themen ohne die Sendung als Substrat oder Vermittler wäre bestenfalls schwierig und würde höchstwahrscheinlich überhaupt nicht stattfinden.

Diese Art von Fragen können die Grundlage für Diskussionen mit älteren Kindern bilden, wenn Sie gemeinsam Fernseh- und Internetvideos anschauen:

- Wer hat diesen Inhalt erstellt und warum wird er geteilt? Wem gehört er und wer profitiert davon?
- Welche Techniken und Themen werden verwendet, um Aufmerksamkeit zu erregen und zu halten?
- Welche Lebensstile, Werte und Standpunkte werden in diesem Inhalt dargestellt?
- Was (oder wer) wird bei diesem Inhalt ausgelassen? Warum wurde es weggelassen?

- Wie könnten verschiedene Personen diesen Inhalt interpretieren?

Wenn Kinder beginnen, abstraktes Denken zu beherrschen und in der Lage sind, mehr Inhalte selbstständig zu erkunden, ist es wichtig, über die Glaubwürdigkeit von Internetinhalten zu sprechen und darüber, wie sie die Qualität oder Voreingenommenheit dessen, was sie finden, bestimmen können. Die Fragmentierung der Nachrichtenmedien und der zunehmende Konsum über soziale Medien bedeutet, dass Kinder auch Anleitung benötigen, um die Glaubwürdigkeit und mögliche Voreingenommenheit von Nachrichtenquellen zu beurteilen. Eine Stanford-Studie ergab, dass 82 % der Schüler der Mittelstufe "gesponserte Inhalte" (Werbung) im Internet mit echten Nachrichten verwechseln. In Verbindung mit dieser Studie ist eine Online-Lernhilfe verfügbar, die Jugendlichen beibringt, wie sie Nachrichten-Websites und Behauptungen in sozialen Medien bewerten können. Eltern müssen auf ihr eigenes Verhalten achten. Jüngste Untersuchungen an Kindern im Alter von 12 bis 17 Jahren und ihren Eltern haben ergeben, dass Jugendliche dazu neigen, das Nachrichtenkonsumverhalten ihrer Eltern zu imitieren; das heißt, sie spiegeln wider, was die Eltern tun, nicht was sie empfehlen. Die Erfahrungen mit dem Internet sollten nicht nur durch die Linse der Schadensbegrenzung betrachtet werden. Es besteht zwar ein reales Risiko, ungewollt mit nicht jugendfreiem Material in Berührung zu kommen oder von Fremden um Hilfe gebeten zu werden, aber wenn man dieses potenzielle Risiko gegen die Vorteile der Autonomie, des Zugangs zu Informationen und der Kommunikation mit einer Gruppe von Freunden abwägt, überwiegen die Vorteile bei weitem das Risiko, vorausgesetzt, die Eltern haben den Grad der Autonomie, den ihr Kind zu handhaben bereit ist, abgeschätzt und die Dos und Don'ts des Online-Verhaltens besprochen. Dazu gehört, keine persönlichen Informationen wie Telefonnummern, Kontonummern und Passwörter herauszugeben; zu erkennen, dass "kostenlose" Dinge (Spiele, Klingeltöne, spezielle Inhalte) mit Malware kommen oder Informationen als Gegenleistung verlangen können; und die Wichtigkeit von sicheren Passwörtern. All diese Medienrisiken spielen sich zu Hause ab, wo es die Möglichkeit gibt, zuzuhören, zu beobachten (sanft und mit Abstand), zu erklären und neu zu bewerten. Der Schlüssel zur Medienkompetenz ist eine kontinuierliche elterliche Beteiligung, die sich an der Entwicklungsstufe des Kindes orientiert, mit einer allmählichen Entwicklung zu mehr und mehr Autonomie, wenn das Kind reifer wird.

Sechster Teil. Die strebsame Familie. Schwierigkeiten mit Gleichaltrigenbeziehungen

In manchen Familien herrscht ein Überangebot an Arbeit, Tagesabläufen, Erwartungen und Leistungsorientierung. Jede Zeit, die sich auf eine Aktivität konzentriert, entweder individuell oder in der Gruppe, muss produktiv oder ein Schritt zu einer weiter entwickelten "nützlichen" Aktivität sein. Sogar Spaß wird als eine Lektion oder Übung definiert, die Teil des Fortschritts ist. Diese Familien sind ziemlich resistent gegen jede "Ausfallzeit" oder "sinnlosen Spaß". Oftmals wünschen sich Kinder in diesen Familien, wenn man sie lässt, bereitwillig mediale Möglichkeiten durch Fernsehen, Internet,

Videospiele oder Filme, um sich eine Auszeit zu nehmen oder sich mehr mit Gleichaltrigen zu beschäftigen. Diese Kinder geben an, dass ihre Eltern ihnen nie erlauben würden, ein gewünschtes Fernsehprogramm zu sehen oder mit ihnen zu schauen. Solche Eltern nehmen in ihrer pauschalen Verurteilung praktisch aller Medien eine Art Elitestatus ein.

Unter diesen Umständen kann ein Familienrezept erforderlich sein, das eine regelmäßige Stunde sinnlosen Spaßes beim Anschauen einer Komödie oder eines Dramas vorschreibt, um eine leichte Veränderung der Erwartung oder der Intensität des Strebens zu fördern. Manchmal haben Familien diese eine Stunde als Beginn eines moralischen Verfalls verworfen, während andere eine Serie oder ein Videospiel entdeckt haben, das eine positive Wirkung hatte. (Oft ist es ein zusätzlicher Vorteil, wenn das Kind dem Elternteil Nachhilfe in einem Videospiel gibt und so das in der strebsamen Familie übliche Muster umkehrt, dass die Eltern die Kinder ständig unterrichten und ihnen Nachhilfe geben.)

Manche Kinder haben Schwierigkeiten mit Beziehungen zu Gleichaltrigen und brauchen eine gewisse Struktur, um die Zeit mit Freunden zu erleichtern. Oft kann diese Struktur eine Aktivität wie ein Sportteam, eine Band oder eine Pfadfindergruppe sein. Manche Kinder nehmen nicht an Aktivitäten oder Gruppen teil, und die Medien können diese Brückenfunktion übernehmen. In der Tat kann für einige isolierte Kinder oder solche mit Schwächen in den sozialen Fähigkeiten das Schreiben von SMS (und das Vermeiden von Blickkontakt und nonverbaler Interaktion) sehr nützlich sein, um Beziehungen zu Gleichaltrigen aufzubauen. Ein Kinobesuch gehört zu den am besten strukturierten Aktivitäten, ebenso wie das Fernsehen oder das Spielen von Videospielen. Kinder, die sozial ziemlich unbeholfen sind, können Meister in bestimmten Videospielen sein und Status gewinnen, indem sie anderen etwas beibringen. Einen potenziellen Freund einzuladen, um die neueste Version eines Spiels zu spielen, kann sich sicher anfühlen und eine Beziehung fördern.

Kinder mit einer Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) beschäftigen sich häufig besonders intensiv mit Medien, einschließlich Fernsehen, Videospielen und Computern. Viele dieser Kinder finden die Schule stressig, anspruchsvoll und selbst mit einem angepassten Behandlungsplan nicht sehr förderlich für ihr Selbstwertgefühl. Von der Schule nach Hause zu kommen und sofort mit den Hausaufgaben zu beginnen, kann überfordernd sein. Kinder mit ADHS scheinen von einer Aktivität nach der Schule zu profitieren, besonders von einer Sportart, und einer kleinen "Auszeit" beim Fernsehen als Übergang zu den Hausaufgaben oder als Pause. Elektronische Spiele und das Internet sind verzeihend, können zurückgesetzt, an- und ausgeschaltet werden und kritisieren nicht. Das Kind hat die Kontrolle, Fehler sind privat und umkehrbar, und es gibt immer eine weitere Chance. Einige Kinder mit ADHS sind sehr geschickt im Umgang mit Videospielen und Computern, was eine hochgeschätzte Quelle des Selbstwertgefühls darstellen kann. Die Forschung legt nahe, dass der vernünftige Einsatz von interaktiven Spielen sowohl die sozialen Beziehungen als auch das Lernen von Kindern mit ADHS verbessern kann.

Kinder, die entwicklungsverzögert sind, nutzen Medien oft in ähnlicher Weise wie ein Kind mit ADHS. Fernsehen, Videos und Computerspiele können viel Zeit in Anspruch nehmen und die Leere der sozialen Kontakte füllen. Bei dieser Bevölkerungsgruppe besteht jedoch die Gefahr, dass sie Schwierigkeiten hat, die Fantasiewelt von der realen Welt zu unterscheiden. Vor allem einige Kinder ahmen das Gesehene und Gehörte im falschen sozialen Kontext nach und bringen sich damit potenziell in Gefahr. Ein Beispiel dafür ist der junge Teenager mit Asperger-Syndrom, der die Comedy Central Show "South Park" anschaut, dann am nächsten Tag in die Schule kommt und einen anderen Schüler mit einem in der Serie verwendeten Namen beschimpft. Die Leitprinzipien für Eltern mit entwicklungsverzögerten Kindern sind, sich der Fähigkeit ihres Kindes bewusst zu sein, Fantasie von Realität zu unterscheiden und die Tendenz, Gesehenes oder Gehörtes auf sozial unangemessene Weise nachzuahmen. Kinder, die entwicklungsverzögert sind, können in diesen Bereichen bis ins Teenageralter und darüber hinaus Probleme haben; Eltern müssen das Entwicklungsalter ihres Kindes gegenüber dem chronologischen Alter berücksichtigen, wenn sie die altersbasierte Medienbewertungssysteme verwenden.

Children who are developmentally delayed often use media in ways similar to the child with ADHD. Television, videos, and computer games can occupy large amounts of time, filling the void of social contact. This population is at risk, however, of having difficulty distinguishing the fantasy world from the real world. Some children in particular will mimic what they have seen and heard in the wrong social context and thus put themselves potentially at risk. An example of this is the young teenager with Asperger's who watches the Comedy Central show "South Park," then enters school the next day and calls another student a name used in the show. The guiding principles for parents with developmentally delayed children are to be aware of their child's ability to tell fantasy from reality and tendency to mimic what is seen or heard in socially inappropriate ways. Children who are developmentally delayed may have trouble in these areas into their teenage years and beyond; parents must consider their child's developmental age versus chronological age when using the age-based media rating systems.

8.2 Anhang 2: Fake News, Fehlinformation und Desinformation

Einführung

Im digitalen Informationszeitalter werden Nachrichten und Informationen schneller als je zuvor über digitale Medien verbreitet, und die Fähigkeit, wahre von falschen Informationen zu unterscheiden, ist sehr wichtig und gleichzeitig sehr schwierig geworden.

Heute ist der Begriff "Fake News" weit verbreitet. Die Praxis, Informationen als "Fake News" zu bezeichnen, ist eine nützliche Warnung für Leser:innen/Zuhörer:innen, kann aber auch Unsicherheit über die Vertrauenswürdigkeit von Nachrichten und Informationen im Allgemeinen und auch über die Zuverlässigkeit von Personen und/oder Organisationen erzeugen.

Allerdings sind "Fake News" kein neues Konzept! Informationen, historische Ereignisse zu verfälschen oder "eine Geschichte zu verschönern" ist im Laufe der Geschichte immer wieder vorgekommen. Heute, im Zeitalter der Massenmedien, gibt es einfach mehr davon... und natürlich werden falsche Informationen und Nachrichten durch soziale Medien leichter verbreitet.

"Fake News" bedeutet wörtlich übersetzt "falsche/erfundene Nachrichten". Als Begriff deckt er also nicht alle Arten von Falschinformationen ab, auf die man heute in den digitalen Medien stoßen kann.

1. Der Unterschied zwischen Fake News, Fehlinformation, Desinformation und Malinformation

Fake News: „Fake News“ sind falsche Informationen, die als Nachrichten erscheinen, aber mit der Absicht erstellt wurden, um die Leser in die Irre zu führen.

Fehlinformation: Fehlinformationen sind unrichtige oder ungenaue Informationen, d. h., der Verfasser hat nicht die Absicht, in die Irre zu führen - er hat sich nur geirrt!

Desinformation: Desinformation ist "beabsichtigte Fehlinformation", d. h. der Verfasser/Absender hat die Absicht, falsche oder irreführende Informationen zu erstellen und weiterzugeben.

Malinformation: Malinformationen sind Informationen, die zwar auf der Realität beruhen, aber dazu verwendet werden, einer Person, einer Organisation oder einem Land Schaden zuzufügen, d. h. wenn echte Informationen mit der Absicht weitergegeben werden, Schaden zu verursachen; oft indem Informationen, die eigentlich privat bleiben sollten, in die öffentliche Sphäre gebracht werden.

2. Die verschiedenen Arten von Desinformation

Wie im UNESCO-Handbuch für journalistische Aus- und Weiterbildung (2018) angegeben, gehört Fehlinformation zur Kategorie der Falschinformationen ohne Schädigungsabsicht, während Desinformation Falschinformationen sind, die die Absicht haben, zu schaden.

Falsche Verknüpfung: Wenn Überschriften, Bilder oder Bildunterschriften den Inhalt nicht unterstützen. Wird häufig bei Clickbait verwendet.

Mit dem zunehmenden Wettbewerb um die Aufmerksamkeit des Publikums müssen Redakteure zunehmend Überschriften schreiben, die Klicks anziehen, auch wenn sich die Leute beim Lesen des Artikels getäuscht fühlen.

(Clickbait, eine Form der falschen Werbung, verwendet Hyperlink-Text oder einen Miniatur-Link, der die Aufmerksamkeit auf sich zieht und Benutzer:innen dazu verleiten soll, diesem Link zu folgen und den verlinkten Online-Inhalt zu lesen, anzusehen oder

anzuhören, mit dem definierenden Merkmal, dass er täuschend, typischerweise sensationsheischend oder irreführend ist.)

Falscher Kontext: Wenn echte Inhalte in einem falschen Kontext verwendet werden.

Zum

Beispiel:

Videos, die das Stopfen von Wahlurnen bei den Wahlen in den USA 2016 und beim schottischen Referendum 2014 'entlarven'.

Die Anti-Demokraten-Fake-News-Kampagne bestand aus 4 Videos, die Stimmzettel-Stuffing in 3 US-Staaten zeigten. Obwohl die Videos echt sind, alle von ihnen zeigen in der Tat russische Wahlen während verschiedener Jahre. Mehrere Hinweise darauf sind in den Videos zu sehen. Der Inhalt ist damit nicht gefälscht, aber der Kontext ist völlig falsch.

Quelle: <https://firstdraftnews.org/video-alleging-us-election-fraud-fake>

Manipulierter Inhalt: Wenn echter Inhalt oder Bildmaterial manipuliert wurde, um zu täuschen. Zum Beispiel: Gesichtsmanipulation und Deepfake-Technologie, bei der eine Person auf einem Bild oder in einem Video durch eine andere Person ersetzt wird. Es handelt sich um eine Art von künstlicher Intelligenz, die verwendet werden kann, um überzeugende Bilder und Video-Hoaxes zu erstellen.

Satire/Parodie: Wo es keine Absicht gibt, Schaden zu verursachen ... aber das Potenzial hat, zu täuschen! Satire kann eine Möglichkeit sein, das Falsche zu übertreiben oder zu verspotten, um das Richtige anzudeuten. Sie wird oft verwendet, um die Fehler der Gesellschaft aufzudecken.

Irreführender Inhalt: Irreführende Verwendung von Informationen, um ein Thema oder eine Person zu umreißen. Als beispielsweise in Deutschland in einer Online-Umfrage gefragt wurde, wen sie als nächsten Bundeskanzler bevorzugen würden, sagten 47,5 %, dass sie sich Angela Merkel wünschen würden. Dies könnte als ein gesunder Anteil für ein Mehrparteiensystem angesehen werden. Ein Nachrichtenartikel erwähnte zwar die korrekte Zahl, umrahmte die Statistik jedoch mit der Aussage, dass die meisten Deutschen "Merkel absolut nicht wollen" - diese Frage wurde in der Umfrage nicht gestellt.

Quelle: Ingrid Brodnig <https://firstdraftnews.org/latest/7-types-german-election>

Gefälschter Inhalt: Wenn echte Quellen imitiert oder nachgeahmt werden. Es kann vorkommen, dass die Namen von Journalisten oder Co-Autoren neben Artikeln erscheinen, die sie nicht geschrieben haben, oder dass das Logo einer Organisation an Videos und Bildern angehängt wird, die sie nicht erstellt haben.

Erfundene Inhalte: Inhalte, die zu 100 % falsch sind und darauf ausgelegt sind, zu täuschen und Schaden anzurichten.

Ein Beispiel für erfundene Inhalte ist der Kommentar von Trish Regan bei Fox News vom 10. August 2018, in dem sie die dänische Regierung mit der venezolanischen Regierung vergleicht. Sie erfindet Dinge! Eine "Erfindung" ist zum Beispiel, dass die meisten dänischen Schüler, die die Schule abschließen, Cup-Cake-Cafés gründen wollen! Das ist erfundener Inhalt, es gibt nicht viele Cup-Cake-Cafés in Dänemark, und es ist sicherlich nicht der Beruf der Mehrheit der Bevölkerung. Siehe den Web-Link/Quelle für weitere Informationen. Sie können hier auch sehen, wie ein Politiker aus Dänemark antwortet und die falschen Annahmen korrigiert: <https://www.youtube.com/watch?v=JXecLXlzEXE>

Propaganda: Wenn Inhalte verwendet werden, um Einstellungen, Werte und Wissen zu steuern. Mehrere Beispiele für Propaganda wurden in Großbritannien vor der Abstimmung über den Austritt aus der Europäischen Union verwendet.

Getarnter Sponsor-Inhalt: Werbung oder PR, die als redaktioneller Inhalt getarnt ist. Gesponserter Inhalt fügt bezahlte Botschaften in Artikel ein. Er durchbricht die Trennung zwischen redaktionellen und werblichen Inhalten.

Studien haben gezeigt, dass Menschen oft nicht erkennen, wann sie eine Werbung sehen und stattdessen glauben, dass es sich um einen echten Nachrichtenartikel handelt - selbst wenn die Tatsache, dass der Inhalt gesponsert ist, offengelegt wird.

Nicht alle gesponserten Nachrichten und Informationen sind Desinformation/Fehlinformation. Es ist legal, gesponsert zu werden oder zu sponsern, aber es muss deutlich sichtbar sein.

Fehler: Wenn etablierte Nachrichtenorganisationen bei der Berichterstattung Fehler machen! Einige Fehler werden klein sein und leicht korrigiert werden können, andere werden unbeabsichtigte Beleidigungen oder Schäden für eine Marke oder eine Person verursachen und können zu Rechtsstreitigkeiten führen.

3. Die Absichten hinter der Desinformation

Die Absichten und Motivationen hinter Desinformation können folgende sein:

- Propaganda
- In Verruf bringen
- Wirtschaftlicher / Monetärer Gewinn
- Politisch
- Persönlicher Ruhm
- Personen Schaden zufügen (einschließlich Verleumdung)
- Polarisation
- Spaß/Komödie
- Weil ich es kann!

Intention: Monetärer Gewinn

Eine der Hauptmotivationen für die Verbreitung von Desinformationen ist der finanzielle Gewinn. Jeder kann eine Hoax-Website mit faszinierendem Inhalt erstellen, um so viel Traffic wie möglich auf die Fake News zu lenken.

Daraus lässt sich ein Gewinn erzielen, indem man Werbung auf der Seite platziert (über Plattformen wie Google AdSense oder Facebook) - und jedes Mal Geld erhält, wenn auf eine Werbung geklickt wird.

Je interessanter oder "lauter" die gefälschten Inhalte sind, desto mehr Besucher kommen auf ihre Website und desto mehr Leute klicken auf die Anzeigen. Zum Beispiel: "Papst Franziskus schockiert die Welt, unterstützt Donald Trump als Präsident und veröffentlicht eine Erklärung", die nicht einmal im Entferntesten wahr ist, wurde 100.000 geteilt.

Wenn man die Anzahl der Shares als Indikator dafür nimmt, wie weit verbreitet diese Seiten sind, ist es leicht zu erkennen, wie sie lukrativ werden können.

Politische Intentionen

Oft ist das Ziel, die Handlungen einer politischen Partei und/oder eines Kandidaten zu rationalisieren oder ihre politischen oder wirtschaftlichen Interessen zu fördern.

Dazu gehören Geschichten mit auffälligen Schlagzeilen, provokanten Bildern, diffamierenden Anschuldigungen und nachweislich falschen Behauptungen über einen politischen Kandidaten, eine Partei oder eine Politik.

In der Regel handelt es sich um vollwertige Artikel von speziellen Host-Websites. Diese Art der digitalen Desinformation wird über Social-Media-Plattformen wie Facebook und Twitter verbreitet.

Anders ausgedrückt: Diese Art von Desinformation ist "geschliffener Clickbait", der absichtlich so gestaltet ist, dass er die gesellschaftspolitischen Gedanken und Praktiken der Menschen manipuliert, indem er emotionale Reaktionen hervorruft.

Im September 2019 kam es in Südafrika zu einer Welle von Plünderungen und Gewalt, die sich hauptsächlich gegen Staatsangehörige anderer afrikanischer Länder richtete. Doch einige Videos und Bilder, die auf sozialen Medien über die Angriffe geteilt wurden, waren nicht alles, was sie zu sein schienen. Mehrere Videos, die "viral" gingen, waren alt oder sogar aus anderen Ländern, wurden aber als Beweis für die aktuellen Ereignisse in Südafrika verwendet.

Intention: Persönlichen Ruhm erlangen

Wenn falsche Informationen mit der Absicht gepostet werden, Ruhm oder einen höheren sozialen Status zu erlangen.

Zum Beispiel:

Der Übergang von einem Instagram- oder YouTube-Nutzer zu einem professionellen "Influencer" (jemand, der eine Social-Media-Fangemeinde nutzt, um andere zu beeinflussen und Geld zu verdienen) ist nicht einfach. Deshalb verfolgen viele die Strategie "Fake it until you make it"!

Hayley, eine 15-jährige "Beauty-Influencerin", sagte, sie habe in diesem Jahr bemerkt, wie ihr sozialer Status stieg, als sie online mehr Aufmerksamkeit bekam. "Die Leute tun so, als hätten sie Markenverträge, um cool zu wirken", sagte Hayley. "Es ist so ein Ding, wie, ich habe das umsonst bekommen, während ihr Verlierer alle bezahlt! Die Leute kommen in der Schule zu mir und fragen: 'Wirst du gesponsert?' Wenn ich sage, dass ich das tue, sagen sie: 'OMG, das ist so cool.' "Ich habe bemerkt, je mehr Follower ich gewinne, desto mehr Leute kommen auf mich zu und sprechen mich an."

Ein weiteres Beispiel ist das Posten von App-veränderten Fotos von sich selbst, als ob sie echt wären. Anwendungen wie Faceapp, die Ihr Gesicht realistisch verändern, damit Sie lächeln oder jünger aussehen.

Intention: Verleumdung

Ein Beispiel für eine Information mit der Absicht der Diffamierung ist die von der Daily Mail (UK) verbreitete Nachricht, dass die Modelagentur, für die Melania Trump in den 1990er Jahren in New York arbeitete, auch als Escort-Geschäft fungierte (August 2016). Melania Trump reichte daraufhin eine Klage wegen Verleumdung ein, wie ihr Anwalt erklärte: "Diese Angeklagten haben mehrere Aussagen über Mrs. Trump gemacht, die zu 100% falsch sind und ihrem persönlichen und beruflichen Ruf enorm schaden" (The Independent. 2016).

Intention: Komödie/Spaß

Ein Beispiel für Informationen, die mit der Absicht geschrieben werden, sich lustig zu machen, sind die jährlichen "Aprilscherz"-Artikel und Nachrichten, die am 1. April veröffentlicht werden.

Intention: Weil ich es kann!

Das Ziel ist es, etwas Schwieriges oder Gewagtes zu erreichen. Dies wird durch eine "Hacker"- oder "Gamer"-Mentalität unterstützt, die davon ausgeht, dass Systeme dazu da sind, "gezockt" oder technologisch ausgenutzt zu werden.

4. Desinformation in digitalen Technologien - wie sie online verbreitet wird

Desinformation wird über verschiedene Mechanismen verbreitet:

- **Vom Publikum zum Koproduzenten:** Das digitale Zeitalter hat das Verhältnis von Verlag und Publikum verändert. Heute kann sich jeder an der Produktion von Nachrichten und Informationen, darunter auch Fake News und Desinformationen, beteiligen und diese über E-Mails, Blogs oder auf Social Media teilen.
- **'Viral' gehen:** Soziale Medien wie Facebook, Twitter und YouTube sind zu bekannten Kanälen für die Verbreitung von Desinformationen geworden. Tatsächlich zeigen Untersuchungen, dass falsche Informationen auf Twitter leichter verbreitet werden als echte Nachrichten (Vosoughi et al. 2018). Eine der Erklärungen ist, dass gefälschte Geschichten oft emotionale Reaktionen ansprechen.
- **Schwache kritische Digitalkompetenz:** Bei schwachen Digitalnutzer:innen (z. B. älteren Menschen) besteht die Tendenz, leicht Fehlinformationen zu teilen (Adler-Nissen et al. 2018).
- **Selektive Aufnahme und motiviertes Denken:** Menschen haben die Tendenz, Behauptungen zu akzeptieren, die ihren eigenen Überzeugungen entsprechen, und Quellen auszuwählen, die ihre Meinungen und bestehenden Überzeugungen bestätigen.

Einzelpersonen neigen auch dazu, sich in sozialen Medien in Gruppen zu engagieren, die ihre eigenen Überzeugungen widerspiegeln, dies wird oft als "Echokammern" bezeichnet.

Studien zeigen jedoch, dass Nutzer:innen sozialer Medien einer größeren Menge unterschiedlicher Meinungen ausgesetzt sind als Nutzer:innen traditioneller Medien (Adler-Nissen et al. 2018).

Es sollte beachtet werden, dass neue Technologien selbst die Produktion von Desinformation anregen. Zum Beispiel sind sogenannte Verschiebungsinvariante künstliche neuronale Netze (shift invariant artificial neural networks) eine Technologie der Zukunft, weil sie Bilder analysieren können und in der Kriminologie, Medizin - überall dort, wo Merkmale automatisch erkannt werden müssen - weit verbreitet sind. Aber auch Anwendungen wie Faceapp nutzen diese Technologie für kommerzielle Zwecke und machen sie so einem breiteren Publikum zugänglich. Mit dieser App kann man seine Fotos so verändern, dass man jünger oder stereotyp schöner aussieht, dass man lächelt oder sogar das Geschlecht ändert. Solche Fotos und Videos zu erstellen und sie so zu veröffentlichen, als ob sie echt wären, kann als manipulierter Inhalt eingestuft werden, der mit der Absicht des persönlichen Ruhms erstellt wurde. Facetune, einige Snapchat-Filter, Anwendungen, die Sie auf einem Foto "fit" aussehen lassen - sie alle fallen in diese Kategorie, wobei Technologien mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zum Einsatz kommen und das Bedürfnis der Menschen ausgenutzt wird, gemocht zu werden.

Die Absender von Desinformationen im Internet

Trolle: sind falsche Social-Media-Profile, die von Personen kontrolliert werden, die z. B. für Lobby-Organisationen, spezielle Dienste usw. arbeiten. Da Trolle von Menschen kontrolliert werden, sind sie insbesondere in der Lage, erweiterte Inhalte zu erstellen, die auf bestimmte Kontexte abzielen.

Bots: sind automatisierte Profile, die vorgeben, echte Menschen zu sein, aber von programmierten Algorithmen gesteuert werden. Die Stärke von Bots liegt in der Anzahl, z. B. können sie ein bestimmtes Bild oder eine Information auf sozialen Medien profilieren, indem sie viele Likes hinzufügen.

Menschen: sind auch Verbreiter und Ersteller von Falschinformationen - bewusst oder unbewusst. Studien zeigen, dass Menschen in hohem Maße falsche Informationen weitergeben, vor allem, wenn sie mit ihren Überzeugungen übereinstimmen, sie emotional berühren oder einfach nur zum Spaß. Bestimmte Bevölkerungsgruppen, die weniger erfahren im Umgang mit digitalen Medien sind (z. B. ältere Menschen, sozial benachteiligte Personen), teilen mit größerer Wahrscheinlichkeit falsche Informationen online.

Es gibt eine breite Palette verschiedener Techniken zur Verbreitung von Desinformationen, darunter:

- **Astroturfing:** Fälschlicherweise eine Botschaft oder eine Organisation einer organischen Graswurzelbewegung zuschreiben, um falsche Glaubwürdigkeit zu erzeugen.
- **Bandwagon-Effekt:** Ein kognitiver Effekt, bei dem Überzeugungen an Stärke gewinnen, weil sie von anderen geteilt werden.
- **Imitator-Bots:** Bots, die natürliche Benutzermerkmale nachahmen, um den Eindruck einer echten Person zu erwecken.
- **Spammer-Bots:** Bots, die wiederholte Inhalte mit hoher Frequenz posten, um die Informationsumgebung zu überlasten.
- **Botnetz:** Ein Botnet ist eine Anzahl von mit dem Internet verbundenen Geräten, auf denen jeweils ein oder mehrere Bots ausgeführt werden. Botnets können verwendet werden, um Distributed-Denial-of-Service (DDoS)-Attacken durchzuführen, Daten zu stehlen, Spam zu versenden und ermöglichen dem Angreifer den Zugriff auf das Gerät und dessen Verbindung.
- **Cheerleading:** Überflutung des Informationsraums mit positiven Inhalten (Cheerleading) durch den Einsatz von Bots und Trollen, um sicherzustellen, dass abweichende Meinungen durch positive Kommentare und Beiträge verdrängt werden. Dies geschieht durch das Erstellen von Online-Gruppen, die einen bestimmten Standpunkt unterstützen (Filterblase), unter Verwendung einer großen Armee von Postern (Bots und Trolle).
- **Dark Ads:** Gezielte Werbung, die auf dem psychografischen Profil eines einzelnen Nutzers basiert, "dunkel" insofern, als sie nur für gezielte Nutzer sichtbar ist.

- **DDoS-Angriffe:** Distributed Denial of Service (DDoS) Verteilte Diensteverweigerung - ist eine Cyber-Attacke, bei der mehrere IP-Adressen verwendet werden, um Dienste eines mit dem Internet verbundenen Hosts zu stören.
- **Deepfakes:** Einsatz digitaler Technologien zur Herstellung von Gesichtsbewegungen und Stimme, manchmal in Echtzeit.
- **Echokammer:** Eine Situation, in der bestimmte Ideen durch Wiederholungen innerhalb eines sozialen Raums online verstärkt werden.
- **Gefälschte Plattform:** Die Identität einer Web-Plattform wird getarnt, um gefälschte Inhalte zu bewerben.
- **Filterblase:** Algorithmen, die das Erlebnis eines Nutzers auf Social-Media-Plattformen personalisieren und anpassen, können den Nutzer:innen in einer selbst geschaffenen Blase gefangen halten.
- **Überflutung:** Die Überflutung eines Zielmediensystems mit hochvolumigen, mehrkanaligen Desinformationen. Mehrere Kommentatoren, sowohl in Form von Bots als auch realen Nutzer:innen, machen eine überwältigende Menge an Posts mit unsinnigen Inhalten, um legitime Informationen zu verdrängen.
- **Fälschung:** Das Produkt oder der Inhalt ist ganz oder teilweise hergestellt, um die Identität der Quelle fälschlich zuzuordnen.
- **Hacking:** Verwendung unzulässiger Mittel, um sich unrechtmäßig Zugang zu einer Plattform zu verschaffen oder deren Funktion anderweitig zu stören.
- **Highjacking:** Unrechtmäßige Inbesitznahme eines Computers oder eines Kontos. Eine Website, ein Hashtag, ein Meme, ein Event oder eine soziale Bewegung wird von einem Gegner oder jemand anderem für einen anderen Zweck übernommen.
- **Laundering:** Der Prozess der Weitergabe von Desinformationen als legitime Informationen, indem sie schrittweise verzerrt und ihr wahrer Ursprung verschleiert wird.
- **Durchsickern:** Verbreiten von unrechtmäßig erlangten Informationen.
 - **Bösartige Rhetorik:** Sprachliche Tricks, die darauf abzielen, eine vernünftige und legitime Debatte zu untergraben und Meinungen zum Schweigen zu bringen.
 - **Beschimpfungen:** Eine klassische Propagandatechnik, die auf missbräuchlicher oder beleidigender Sprache basiert, die gegen eine Person oder eine Gruppe gerichtet ist.
 - **Ad Hominem:** Argumentative Strategie, die sich darauf konzentriert, die Person anzugreifen, die das Argument vorbringt, und nicht den Inhalt des Arguments selbst.
 - **Whataboutery:** Ein rhetorisches Manöver, das die Position des Gegners diskreditiert, indem es ihn in Bezug auf nicht verwandte Themen beschuldigt.
 - **Gish Gallop:** Eine Debattentaktik, die sich darauf konzentriert, den Gegner in einer überwältigenden Menge schwacher Argumente zu ertränken, die nur mit großem Aufwand als Ganzes widerlegt werden können.
 - **Übertragung:** Eine klassische Propagandatechnik, die auf der Übertragung von Schuld oder Verantwortung basiert, um Argumente mit bewunderten oder verachteten Denkkategorien in Verbindung zu bringen.

- **Strohmann:** Eine Form oder ein Argument, das auf ein Argument abzielt und dieses widerlegt, das in der Diskussion nicht vorhanden war.
- **Manipulation:** Änderung des Inhalts, um seine Bedeutung zu verändern.
- **Zweckentfremdung:** Fälschliches Zuschreiben eines Arguments oder einer Position unter dem Namen eines anderen.
- **Phishing:** Eine Methode zur unrechtmäßigen Beschaffung von Informationen online über Malware, die über E-Mails oder Web-Plattformen verteilt wird.
- **Point and Shriek:** Ausnutzung der Sensibilität für wahrgenommene Ungerechtigkeiten in der Gesellschaft, um Empörung zu erzeugen. Z.B. Ein(e) Kommentator:in lenkt von einem wirklichen Problem ab, indem er/sie auf die Dreistigkeit eines vermeintlichen Vorfalles hinweist, der auf bereits bestehende soziale Missstände anspielt.
- **Potemkinsches Dorf:** Eine Nebelwand aus Institutionen und/oder Plattformen, die zur Täuschung des Publikums eingerichtet wird. Ein komplexes Netzwerk von gefälschten Think Tanks wird aufgebaut, um Desinformationen zu verbreiten, die aufgrund der wahrgenommenen Legitimität des Netzwerks legitim erscheinen.
- **Überfall:** Vorübergehendes Stören einer Plattform, eines Ereignisses oder einer Unterhaltung durch plötzliches Auftreten von Gewalt.
- **Schummeln:** Einer Person oder einer Botschaft Glaubwürdigkeit verleihen, ohne Absichten oder Beziehungen offenzulegen. Ein Akteur befürwortet bestimmte Inhalte, während er scheinbar neutral ist, aber in Wirklichkeit ein engagierter Propagandist ist.
- **Sockpuppets:** Nutzung digitaler Technologie zur Verschleierung der Identität, um beide Seiten einer Debatte zu spielen. Ein Benutzer erstellt zwei oder mehr Social-Media-Konten unter gegensätzlichen Identitäten, z. B. eines pro Fuchsjagd, eines dagegen, mit dem Ziel, die Identitäten gegeneinander auszuspielen.
- **Symbolische Handlung:** Bezieht sich auf Handlungen, die einen symbolischen Wert in dem Sinne haben, dass sie einem Publikum etwas signalisieren, um eine Reaktion zu erzeugen. Z. B. Ein Benutzer spielt mit allgemein geteilten symbolischen Hinweisen, z. B. Terroranschlägen, um ein Klima der Angst zu erzeugen.
- **Verunreinigungen:** Durchgesickerte Inhalte sind mit Fälschungen behaftet.
- **Terrorismus:** Bilder von realen Ereignissen werden verwendet, um politische Forderungen zu stellen.
- **Woozle-Effekt:** Sich selbst wiederholende Beweise durch Zitate. Eine falsche Quelle wird so oft zitiert, dass sie aufgrund des wiederholten Zitierens für wahr gehalten wird.

5. Erkennen von Desinformation

Bei Desinformation geht es um Einflussnahme. Die Leute, die sie verbreiten, wollen nicht, dass die Mitglieder der Öffentlichkeit informierte, vernünftige Entscheidungen treffen. Sie versuchen, ein Ziel zu erreichen, indem sie die normalen Entscheidungsprozesse absichtlich abkürzen.

Desinformation beeinflusst die Politik, die Demokratie, die Art und Weise, wie wir Nachrichten erhalten, das Alter und das Vertrauen.

Wenn die Informationsumgebung absichtlich verwirrt wird, kann dies:

- die öffentliche Sicherheit gefährden;
- den Zusammenhalt der Gemeinschaft brechen;
- das Vertrauen in Institutionen und Medien verringern;
- die öffentliche Akzeptanz der Rolle der Wissenschaft bei der Entwicklung und Umsetzung von Politik untergraben;
- unseren wirtschaftlichen Wohlstand und unseren globalen Einfluss schädigen; und
- die Integrität der Regierung, der Verfassung und unserer demokratischen Prozesse untergraben.

8.3 Anhang 3: Bekämpfung von Desinformation durch kritische digitale Kompetenz

Die Fähigkeit, kritisch zu denken, beinhaltet drei Dinge:

1. eine Haltung, in der man bereit ist, die Probleme und Themen, die in den Bereich der eigenen Erfahrungen fallen, in einer durchdachten Weise zu betrachten,
2. Kenntnis der Methoden der logischen Untersuchung und Argumentation,
3. eine gewisse Erfahrung in der Anwendung dieser Methoden.

Edward M. Glaser, 1941 (Source: Edward M. Glaser, An Experiment in the Development of Critical Thinking, Teacher's College, Columbia University, 1941)

Vereinfacht gesagt, bedeutet kritisches Denken, die Dinge, auf die man stößt, auf logische Art und Weise zu untersuchen.

Kritisches Denken und Umgang mit Desinformation

Durch kritisches Denken können wir:

- abwägen, wie sehr wir den Informationen, die wir lesen, vertrauen;
- die Stichhaltigkeit der übermittelten Inhalte und Informationen prüfen;
- die Aussagen des Autors / der Autorin in Frage stellen.
- Das Ziel des kritischen Denkens ist der Versuch, eine "objektive" Position einzunehmen.
- Fact-Checking ist keine Raketenwissenschaft, sondern wird von einer grundlegenden Frage angetrieben: "Woher wissen wir das?"



Die 3 Stufen der Anwendung kritischen Denkens zur Erkennung von Desinformation

Analyse -> Dekodieren - > Handeln

1. Analyse

Um Desinformation zu analysieren, kann man viele Werkzeuge verwenden, von denen hier drei vorgestellt werden:

- A. Die Desinformations-Elemente – Agent, Nachricht, und Interpret
- B. Der Ampel-Faktenchecker
- C. Der CRAAP Test

A. Die Desinformations-Elemente:

Damit Desinformation produziert und verbreitet werden kann, durchläuft sie 3 Phasen - Erstellung, Produktion und Verteilung mit 3 Hauptelementen:

- **Agent:** Der Agent ist an allen drei Phasen der Desinformationskette beteiligt und könnte drei verschiedene Personen sein - ein Agent, der die Nachricht "erfindet"/kreiert, ein Agent, der die Nachricht produziert, und ein Agent, der die Nachricht verbreitet.
- **Nachricht:** Der Inhalt der Desinformation. Dieser kann von Agenten persönlich (über Klatsch, Rede usw.), in Textform (Zeitungsartikel, Beiträge in sozialen Medien, Website-Inhalte usw.) oder in Form von Audio-/Videomaterial (Bilder, Videos, TV, bearbeiteter Audio-Clip usw.) kommuniziert werden. Was für ein Format hat die Information?
- **Interpret:** Das "Publikum", das sich aus verschiedenen Individuen zusammensetzt, von denen jeder die Informationen gemäß seinen eigenen Werten, Überzeugungen, politischen Positionen und persönlichen Erfahrungen interpretiert.

B. Ampel-Faktenchecker

Um eine Aussage zu analysieren, ist es sinnvoll zu unterscheiden, was auf seinen Wahrheitsgehalt überprüft werden kann und was nicht. Zum Beispiel:

'Alte Leute sagten, dass sie sich nicht an einen so kalten Winter erinnern können wie diesen.'

Kann nicht verifiziert werden, während dieser Satz:

'An diesem Tag erreichte die Temperatur in der Stadt ein Allzeittief.'

Nachrichten, Reden von Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens, Beiträge in sozialen Medien und alle Informationen, die verbreitet werden, können durch die Suche nach

Fakten und/oder Zahlen überprüft werden, deren Wahrheitsgehalt objektiv überprüft werden kann.

- Grün sind Aussagen, die faktengeprüft und mit offiziellen Informationsquellen untermauert werden können;
- Rot sind Aussagen, die nicht faktengeprüft werden können;
- Gelb sind Aussagen, die zwischen Rot und Grün liegen.

C. Die CRAAP-Methode

Ein Team von Bibliothekaren aus den USA hat eine Reihe von Schritten entwickelt, die dabei helfen, zu bestimmen, ob eine Quelle vertrauenswürdig ist.

Die CRAAP-Methode berücksichtigt 5 Hauptkriterien:

- Aktualität (Currency)
- Relevanz (Relevance)
- Kompetenz (Authority)
- Genauigkeit (Accuracy)
- Zweck (Purpose)

C für Currency - die Zeitlosigkeit der Ressourcen

- Wann wurde die Information veröffentlicht oder eingestellt?
- Wie aktuell sind die Informationen?
- Wurden die Informationen überarbeitet oder aktualisiert?
- Ist die Information für Ihr Thema aktuell oder veraltet?
- Sind die Links funktional?

R für Relevance – die Wichtigkeit für Sie

- Bezieht sich die Information auf Ihr Thema oder beantwortet Ihre Frage?
- Wer ist das Zielpublikum?
- Sind die Informationen auf einem angemessenen Niveau (d.h. nicht zu elementar oder zu fortgeschritten für Ihre Bedürfnisse)?
- Haben Sie sich eine Vielzahl von Quellen angesehen, bevor Sie sich für diese entschieden haben?
- Würden Sie diese Quelle gerne für eine Forschungsarbeit verwenden?
- Welche Art von Informationen sind in der Quelle enthalten?
- Ist der Inhalt der Quelle Tatsache oder Meinung? Ist er ausgewogen?
- Gibt der Ersteller Referenzen oder Quellen für Daten oder Zitate an?

A für Authority – die Quelle

- Wer ist der Autor:in/Herausgeber:in/Quelle/Sponsor?
- Sind die Referenzen oder organisatorischen Zugehörigkeiten des Autors / der Autorin angegeben?
- Wie lauten die Referenzen des Autors / der Autorin oder seine/ihre organisatorischen Zugehörigkeiten?
- Was sind die Qualifikationen des Autors / der Autorin, über das Thema zu schreiben?

- Gibt es Kontaktinformationen, wie z. B. einen Verlag oder eine E-Mail-Adresse?
- Verrät die URL etwas über den Autor / die Autorin oder die Quelle?
- Gibt es Werbung auf der Website?

A für Accuracy – Verlässlichkeit und Wahrhaftigkeit

- Woher stammen die Informationen?
- Ist die Information durch Beweise belegt?
- Wurden die Informationen überprüft oder begutachtet?
- Können Sie eine der Informationen in einer anderen Quelle oder aus persönlichem Wissen verifizieren?
- Wirkt die Sprache oder der Tonfall unvoreingenommen und frei von Emotionen?
- Gibt es Rechtschreib-, Grammatik- oder andere typografische Fehler?

P für Purpose – warum es existiert

- Was ist der Zweck der Information? Zu informieren? Lehren? Verkaufen? Unterhalten? Überzeugen? Manipulieren?
- Machen die Autor:innen/Sponsor:innen ihre Absichten oder ihren Zweck deutlich?
- Sind die Informationen Fakten? Meinung? Propaganda?
- Erscheint der Standpunkt objektiv und unparteiisch?
- Gibt es politische, ideologische, kulturelle, religiöse, institutionelle oder persönliche Vorurteile?
- Versucht der Ersteller/Autor, Ihnen etwas zu verkaufen?
- Ist er voreingenommen?

2. Dekodieren

Dieser Abschnitt umfasst:

- die Übung „Stress matters“ zum Entschlüsseln der Nachricht
- Fake-News-Detektiv - Tools zur Erkennung von Fake-News

2.1. Stressmacher

Der Fokus ist ein sehr wichtiger Teil einer Nachricht. Manchmal können kleine Änderungen in der Form eine ganz andere Bedeutung erzeugen. Um eine Nachricht zu entschlüsseln, muss man auf kleine Details achten, die eine drastische Auswirkung auf die Nachricht haben können. Hier sehen Sie, wie allein die Änderung der Betonung in einem Satz eine andere Bedeutung erzeugt.

Gleiche Worte, andere Botschaft durch die Änderung der Betonung

1. Am Dienstag werden Sie allein mit dem Direktor sprechen?
2. Am Dienstag werden **Sie** allein mit dem Direktor sprechen.
3. Am Dienstag werden Sie allein mit dem **Direktor** sprechen.
4. Am Dienstag werden Sie **allein** mit dem Direktor sprechen.



5. **Am Dienstag** werden Sie allein mit dem Direktor sprechen.
6. Am Dienstag werden Sie allein mit dem Direktor **sprechen**.
... und die Bedeutung?
- A. Ich werde nicht mit dem Direktor sprechen. Sie werden.
- B. Wir werden nicht mit Ihnen kommen. Sie sind auf sich allein gestellt.
- C. Der Direktor ist am Montag beschäftigt. Er wird Sie dann nicht sehen.
- D. Ich werde nicht weiter mit Ihnen sprechen. Wenden Sie sich mit Ihrem Problem an den Direktor.
- E. Sind Sie sicher, dass es die beste Idee ist, zum Direktor zu gehen?
- F. Ich habe ein persönliches Treffen für Sie vereinbart. Keine Emails mehr.

2.2. 'Fake News' Detektiv

Herauszufinden, was real ist und was nicht, kann eine ziemliche Herausforderung sein. Glücklicherweise gibt es Werkzeuge, die Sie verwenden können:

- So testen Sie, ob ein Bild echt ist oder verändert wurde;
- Um die Authentizität einer Website zu prüfen;
- Und sogar, um herauszufinden, ob man einer Nachrichtmeldung trauen kann.

Dennoch liegt es an Ihrem Geschick, diese Werkzeuge zu nutzen und die Wahrheit herauszufinden.

Manipulierte Bilder: Manchmal sind gefälschte Bilder leicht zu erkennen - vor allem, wenn Sie wissen, dass das, was Ihnen gezeigt wird, nicht echt sein kann. Seit dem frühen 20. Jahrhundert bedient sich die politische Macht der Bildmanipulation, um ihre Feinde zu entfernen oder ihre Freunde auf historischen Fotos hinzuzufügen.

Seitdem hat die Bildbearbeitung einen langen Weg zurückgelegt. Heutzutage kann eine qualitativ gute Fälschung praktisch nicht mehr vom Original unterschieden werden - oft können verschiedene reale Elemente kombiniert werden, um etwas Neues zu schaffen.

Besonders gefährlich sind Deepfakes (Deep Learning + Fake) - das Ersetzen einer Person durch eine andere, wodurch realistisch aussehende Bilder oder sogar Videos entstehen.

Die meisten Menschen sind in irgendeiner Form der Bildmanipulation zum Opfer gefallen. Unter diesem Link finden Sie 30 Beispiele, bei denen:

- Teile eines Bildes ausgeschnitten wurden;
- zwei Bilder kombiniert wurden;
- ein Teil eines Bildes digital manipuliert wurde;
- Menschen absichtlich ein Bild inszeniert haben.

Alles nur, um ein Bild zu erzeugen, das weit von der Realität entfernt ist. Manchmal nur zum Spaß. Meistens aber aus weniger unschuldigen Motiven.

https://www.boredpanda.com/fake-news-photos-viral-photoshop/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

Was kann man dagegen tun?

- Rückwärtssuche: sehen, wo das Bild im Internet noch verwendet wird
- Plagiatssuche: sehen, ob eine Datei oder ein Bild original oder plagiiert ist
- Domain- und Backlink-Check: Stellen Sie sicher, dass Sie der Informationsquelle vertrauen können
- Faktencheck: Lassen Sie einen Profi für Sie recherchieren

TinEye: Tin Eye (<https://tineye.com/>) ist eine nützliche Website für die umgekehrte Bildsuche. Wenn Sie ein Bild ziehen oder die URL kopieren, sagt Ihnen die Website, wo es im Netz verwendet wird. Auf diese Weise können Sie herausfinden, ob das gleiche Bild verändert wurde.

Eine andere Möglichkeit ist die Rückwärtssuche von Google Images.

Copyscape: Copyscape zur Suche, ob ein Bild oder eine Datei original oder plagiiert ist. Sie können es aufrufen unter: <https://www.copyscape.com>

FotoForensics: Fotoforensics ist ein kostenloser Dienst, der eine Einführung in die Fotoforensik bietet; er ist verfügbar unter: <http://fotoforensics.com>. Mit seiner Hilfe können Sie feststellen, ob ein Bild echt oder eine Computergrafik ist, ob es verändert wurde und sogar wie es verändert wurde.

Google Fact Check Explorer: Google bietet die Möglichkeit, auf Faktenchecks von Journalisten und Forschern zuzugreifen. <https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>

Snopes: Snopes ist stolz darauf, die älteste und größte Faktenprüfungsseite im Internet zu sein <https://www.snopes.com/fact-check>

Erweiterte Web-Tools zur Erkennung von Desinformation

- Mit <http://whois.domaintools.com/> können Sie herausfinden, wer der Besitzer / die Besitzerin einer bestimmten Domain ist, ob er echt oder irreführend ist, oder vielleicht eine versteckte Agenda hat
- <http://backlinkwatch.com/> ist ein Backlink-Checker. Backlinks sind Verweise, die von einer anderen Website auf eine Website führen.
- <https://hoaxy.iuni.iu.edu/> Es ist ein Werkzeug, um bestimmte Themen oder Artikel zu erkennen. Sie können herausfinden, ob der Artikel ein Stück Desinformation ist, aber auch, ob es ähnliche Artikel zum gleichen Thema gibt.

3. Maßnahmen ergreifen

Dieser Abschnitt enthält:

- Fake News melden – Werkzeuge und Methoden zur Meldung
- Kritisches Schreiben – nützliche Tipps, um beim Teilen und Kommentieren Ihrer Position zu argumentieren

3.1. Desinformation melden

Jetzt wissen Sie also, wie Sie herausfinden können, ob ein Medienstück ein Produkt der Desinformation ist. Wie kann man es weiterverfolgen? Sie können die Medien über die Desinformation informieren. Die meisten von ihnen posten Fehlinformationen nicht absichtlich und werden Maßnahmen ergreifen, sobald Sie sie es wissen lassen.

Meldung von Desinformationen über:

- Google;
- Facebook and Instagram;
- Twitter;
- Und andere nützliche Tools.

Über Google melden: Öffnen Sie die Chrome-App. Tippen Sie rechts neben der Adressleiste auf Mehr. Tippen Sie unten auf Feedback senden. Fügen Sie Details hinzu, einschließlich Schritten, die helfen, das Problem, das bei Ihnen auftritt, nachzuvollziehen. Erklären Sie, was falsch ist, und vergessen Sie nicht, einen Screenshot als Beweis beizufügen.

Sie können auch:

- anfordern, dass falsche Informationen aus Google Maps entfernt werden.
- Bewertungen, Fotos, Videos, Fragen und Antworten markieren.
- NB. Bevor Sie dies tun, stellen Sie sicher, dass Sie mit den Richtlinien für Bewertungen und Fotos von Google vertraut sind.

Über Facebook und Instagram melden

Um eine Nachricht auf Facebook als Fake zu melden, müssen Sie nur mit der rechten Maustaste klicken und sie markieren. Die Meldung wird dann von einer unabhängigen dritten Partei geprüft.

- Wenn von der unabhängigen Partei als falsch bestätigt, werden die Leute gewarnt, dass das, was sie gerade sehen, falsch ist.
- Sie können es aber trotzdem selbst ansehen und sich eine eigene Meinung bilden.
- Bei strittigen Geschichten wird auch eine Warnung ausgegeben.

Unabhängige Akteure bieten mehr Möglichkeiten auf Facebook.

- Graph.tips – experimentelle Graphensuche
- StalkScan - ein Werkzeug zum Scannen aller öffentlichen Informationen eines Profils, funktioniert im Moment nur mit Ihren eigenen
- WhoPostedWhat.com.- eine Stichwortsuche nach Personen, die im öffentlichen Interesse arbeiten

Über Twitter melden

Leider ist Twitter sehr viel eingeschränkter als andere Plattformen. Es ist nicht erlaubt, eine Geschichte als Desinformation zu melden. Sie können trotzdem Tweets wegen Verletzung der Nutzungsbedingungen melden. Sie müssen bei der Begründung kreativ sein.

8.4 Anhang 4: Technische Möglichkeiten

1. Antivirus Programme

Ein Virus für Ihren PC ist so ähnlich wie für Sie eine Grippe. Ein Computervirus ist ein Programm oder ein Programmcode, der Ihren Computer beschädigen soll, indem er Systemdateien beschädigt, Ressourcen verschwendet, Daten zerstört oder anderweitig gefährlich ist. Viren können sich selbst replizieren, also sich ohne Zustimmung des Benutzers in Dateien oder auf andere Computer kopieren.

Es ist wichtig den PC vor Computerviren zu schützen. Hierzu eignen sich Anti-Viren-Programme oder Viren-Scanner. Insbesondere werden Windows-Rechner wegen ihrer weiten Verbreitung am häufigsten angegriffen. Ein Programm zum Schutz des eigenen Rechners ist daher empfehlenswert, um nicht versehentlich gefährliche Dateien an andere weiterzugeben.

Antiviren-Software überprüft neue Dateien, Anhänge von E-Mails und den gesamten Computer auf Anzeichen von Virusinfektionen. Das Programm vergleicht die Daten auf Ihrem Rechner mit den Signaturen bekannter Schadprogramme. Da täglich neue Varianten von Computerschädlingen auftreten, müssen die Signaturen immer auf dem aktuellsten Stand sein. Deshalb muss die Software regelmäßig aktualisiert werden (updates). Das geht entweder über die automatische Update-Funktion Ihres Programms. Oder die Updates werden direkt von der Herstellerseite heruntergeladen.

Statt einer Installation eines vollständigen Antiviren-Programms kann auch als Alternative ein Online-Virenschanner eingesetzt werden. Online werden immer die neuesten Updates zur Verfügung gestellt, so dass die Virensignaturen immer auf dem aktuellsten Stand sind. Allerdings sind Online-Virenschanner nicht identisch umfangreich wie ein vollständiges Antiviren-Paket und reichen nicht aus, um dieses zu ersetzen. Wenn auf dem PC allein ein Online-Scanner als Schutz eingesetzt wird, fehlt der



Hintergrund-Wächter. Der Hintergrund-Wächter überprüft jede auf dem Rechner bearbeitete/ausgeführte Datei. Um einen ähnlichen Effekt bei einem Online-Virens Scanner zu erzielen, müssten die neu hinzukommenden Dateien durch den Online-Scanner überprüft werden.

2. Online-Virens Scanner haben noch zwei weitere Nachteile:

Sie setzen voraus, dass Sie ActiveX¹² aktiviert haben. Generell sollte ActiveX im Browser soweit möglich vermieden werden, denn es enthält keine Schutzmechanismen.

Wenn der konkrete Verdacht besteht, dass der PC bereits infiziert ist, sollte die Internetnutzung weitestgehend vermieden werden. Denn über jede Online-Verbindung verbreitet sich der Schädling noch weiter aus. Und falls der PC einen sogenannten Dialer eingefangen haben sollte, könnte im schlimmsten Fall die Einwahl ins Internet über eine teure Nummer erfolgen.

WICHTIG: Virensignaturen immer auf dem neuesten Stand halten!

3. Wie können Kinder vor Gefahren im Internet geschützt werden?

Durch den richtigen Umgang mit dem Internet profitiert die ganze Familie. Erwachsene sollten immer mit gutem Beispiel vorangehen. Smartphone, Tablet und PC nicht dauerhaft in Anwesenheit der Kinder nutzen, den richtigen Umgang mit den Geräten zeigen, die Gefahren und vor allem auch die Vorteile des Internets erklären. Kinder im eigenständigen, kontrollierten Umgang unterstützen, damit sie verantwortungsbewusst damit umgehen.

Durch folgende Sicherheitsmaßnahmen behalten Sie den Überblick.

4. Kindersicherung

Kinder kommen bereits im frühen Alter durch PC, Smartphones und Tablets mit zahlreichen Internetdiensten in Berührung. Viele Apps und Webseiten sind durchaus lehrreich, helfen den Kleinen oder machen einfach Spaß zu spielen. Auf der anderen Seite bietet das Internet aber auch Gefahren wie Pornografie, Gewalt oder Glücksspiele, vor denen wir unsere Kinder schützen möchten. Daher ist die Kindersicherung von großer Bedeutung.

¹² Ist eine Art Programmierschnittstelle, die es Programmen erlaubt auf lokale oder aus dem Internet geladene Controls zuzugreifen. Diese Controls sind kleine ausführbare Programme bzw. Programmteile, die einzelne Funktionen ausführen.



Sensibilisieren Sie Ihre Kinder für die Nutzung des Internets und stellen Sie auf Ihrem PC die Kindersicherung ein. Es gibt viele verschiedene Kinderschutz-Programme, die verhindern, dass Ihre Kinder unkontrolliert im Internet surfen.

Ein Beispiel dazu ist der Internet-Sitter für Kinder: "**Parents Friend**".

Das kostenlose Kinderschutz-Programm "Parents Friend" ist ein Programm, um unerlaubte Programmstarts zu verhindern, protokolliert alle Tastenanschläge (Tastaturspion) sowie aufgesuchte Browserseiten. Es läuft versteckt im Hintergrund. Das Protokoll kann automatisch als Email versandt werden (Aktivitätenprotokoll). Es können zeitliche Begrenzungen für Tage und Wochen eingestellt werden. Diese Begrenzungen beziehen sich sowohl auf die Internet- als auch die Computernutzung.

Ein Logbuch protokolliert alle Aktionen Ihres Kindes: Welche Webseiten hat Ihr Sohn besucht und welche Programme benutzt Ihre Tochter? Dazu können Sie in regelmäßigen Abständen automatische Screenshots erstellen lassen.

5. E-Mail-Adresse für Ihr Kind

Möchte Ihr Kind eine eigene E-Mail-Adresse haben, um mit Freunden und Verwandten zu schreiben, sollten Sie ein sicheres Konto einrichten. Hierfür gibt es spezielle Mail-Anbieter wie **mail4kidz**, **grundschulpost** oder **kidsmail24**. Sie alle erlauben es dem Kind nur mit vorher festgelegten Kontakten zu kommunizieren. So wird verhindert, dass Fremde Kontakt aufnehmen oder Werbung und Spam zugestellt wird.

Oder erstellen Sie ein Google-Konto für Ihr Kind und verwalten Sie es mit Family Link. Mit Google-Konten erhalten Kinder Zugang zu Google-Produkten wie Suche, Chrome und Google Mail, und Sie können grundlegende digitale Grundregeln aufstellen, um sie zu überwachen.

6. Kindersicherung für das Smartphone und Tablet

Besonders Smartphones und Tablets ziehen Kinder magisch an. Die Geräte verfügen über einen uneingeschränkten Internetzugang und einen kostenpflichtigen App-Store. Eine Kindersicherung ist auch hier eine sinnvolle Lösung:

- **App-Store:**

Im Google Play Store gibt es in den Einstellungen eine Jugendschutzeinstellung. Dort legen Sie eine Altersbeschränkung fest, die spezielle Inhalte blockiert.

- **Eingeschränktes Benutzerprofil:**

Auf Android-Tablets ist die Einrichtung eines eingeschränkten Nutzerprofils möglich. Dort können Sie selbst bestimmen, welche Apps genutzt werden dürfen. Sie können sogar unterschiedliche Profile anlegen, wenn mehrere Kinder das Tablet nutzen. Diese Funktion ist leider nicht für alle Android-Versionen und Smartphones verfügbar.



- **Zoodles Child-Modus:**

Diese App zur Kindersicherung bietet ebenfalls die Möglichkeit, die Benutzeroberfläche ganz einfach kindersicher zu gestalten. Es werden unangemessene Apps und kostenpflichtige Nummern gesperrt. Die Funktion lässt sich ebenfalls mit mehreren Profilen für unterschiedliche Altersgruppen nutzen.

7. Kindersicherung bei Windows

Mit der Funktion **Microsoft Family Safety** können Sie Benutzerprofile unter Windows 10 anlegen, wodurch sich die Aktivitäten Ihres Kindes einschränken lassen. Sie haben die Möglichkeit Inhaltsbeschränkungen mit speziellen Filtern einzurichten, Webseiten und Kontakte zu blockieren. Außerdem erhalten Sie regelmäßig automatisierte Berichte per Mail, die Ihnen das Surfverhalten Ihres Kindes zeigen.

8. Filterprogramme

Filterprogramme sollen Kinder vor unerwünschten Inhalten im Internet schützen. Diese Programme arbeiten nach verschiedenen Methoden und sind unterschiedlich erfolgreich. Welches Filterprogramm von welchem Anbieter zu Ihrer Hardware und vor allem zum Alter und zur Reife Ihres Kindes passt, lässt sich pauschal nicht beantworten. Filterprogramme arbeiten oftmals mit Mechanismen wie „Whitelist“ und/oder „Blacklist“, so dass entweder nur kinder- und jugendfreundliche Seiten erreichbar sind bzw. jugendschutzrelevante Angebote ausgeblendet werden. Viele Programme können neben dem Zugriff auf das Web auch die gesamte Computernutzung beschränken – es empfiehlt sich daher oftmals, Benutzerkonten für alle Familienmitglieder anzulegen und vorab festzulegen, wie viele Stunden vor dem Rechner verbracht werden dürfen.

9. Einstellungs- und Kontrollmöglichkeiten der Browser

Eine weitere Möglichkeit, Kindersicherung einzustellen werden über die Browser gegeben. Zum Beispiel bietet Google Chrome „Family Link“ an und Internet Explorer nutzt die Funktion „Family Safety“ von Windows, um den Zugriff auf bestimmte Inhalte zu blockieren. Zur Aktivierung dieser Funktion muss der minderjährige Nutzer über ein eigenes Standardbenutzerkonto verfügen. Sie selbst müssen ein Administrator-Konto besitzen.

8.5 Anhang 5: Seriöses Surfen

1. Merkmale einer seriösen Internetquelle¹³

1. Geben Sie den Namen der gesuchten Webseite in eine Suchmaschine ein. Anhand der Ergebnisse kann schon eine Vorentscheidung gefällt werden. Zum Beispiel, wenn sie die Suchmaschine Google verwenden. Benutzerbewertungen von vielbesuchten Seiten werden in den Suchergebnissen oben angezeigt. Sehen Sie sich Bewertungen und Feedback von Quellen an, die nichts mit der Webseite zu tun haben.
2. Beginnt eine Webseite mit „https“, dann ist diese in der Regel sicherer und daher vertrauenswürdiger als eine Seite mit „http“. Trotzdem kann eine „https“-Verbindung immer noch unzuverlässig sein. Überprüfen Sie am besten, ob die Webseite auch andere Mittel nutzt. Achten Sie darauf, dass insbesondere die Zahlungsseite der Webseite eine "https"-Seite ist.
3. „Sichere“ Webseiten zeigen ein grünes Schloss links neben der URL der Webseite an. Prüfen Sie den Sicherheitsstatus der Webseite in der Adressleiste. Durch einen Klick auf das Schloss, können Sie weitere Details zu der Webseite prüfen, z.B. die Zertifizierung und die Art der verwendeten Verschlüsselung.
4. Selbst nach der Feststellung, dass die Verbindung sicher ist, sollten Sie auf die folgenden Warnzeichen achten:
 - a. Mehrere Bindestriche oder Symbole im Namen der Domain.
 - b. Domainnamen, die echte Firmen imitieren (z. B. "Amaz0n" oder "NikeOutlet").
 - c. Einmalige Seiten, die die Vorlagen glaubwürdiger Seiten nutzen (z. B. "visihow").
 - d. Domainendungen wie ".biz" und ".info". Diese Seiten sind tendenziell nicht seriös.
 - e. Denken Sie auch daran, dass ".com" und ".net"-Seiten, die am einfachsten zu beziehenden Domainendungen sind, auch wenn sie nicht unbedingt unseriös sind. Als solche tragen sie aber nicht die gleiche Glaubwürdigkeit wie eine Webseite mit der Domainendung ".edu" (für Bildungsinstitute) oder ".gov" (Regierung).
5. Achten Sie auf die Sprache auf der Webseite. Viele falsch buchstabierte (oder fehlende) Wörter, generell eine schlechte Grammatik oder seltsam formulierte Sätze sind ein Hinweis auf unseriöse Seiten. Stellen Sie diese Seiten auch in Frage, selbst wenn die fragliche Webseite von der technischen Seite her seriös zu sein scheint.
6. Werbeanzeigen können ebenfalls ein Hinweis auf unseriöse Seiten sein. Seien Sie achtsam, wenn Sie Werbeanzeigen der folgenden Art bemerken:
 - a. Werbeanzeigen, die die gesamte Seite einnehmen.

¹³ Quelle: <https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist> am 26.05.2020



- b. Werbeanzeigen, bei denen Sie eine Umfrage ausfüllen (oder etwas Anderes machen) müssen, bevor es weitergeht.
 - c. Werbeanzeigen, bei denen Sie auf eine andere Seite weitergeleitet werden.
 - d. Nicht jugendfreie oder anzügliche Werbeanzeigen.
7. Achten Sie darauf, ob eine "Kontakt"-Seite vorhanden ist. Die meisten Webseiten haben eine Kontaktseite, über die Sie den Eigentümer der Webseite erreichen können. Rufen Sie wenn möglich die bereitgestellte Nummer an oder schreiben Sie an die angegebene E-Mail-Adresse, um die Seriosität der Webseite zu überprüfen. Wenn die fragliche Webseite keine Kontaktseite hat, ist das ein sofortiges Warnzeichen.
8. Benutzen Sie eine Who-is-who Seite, um herauszufinden, wer die Domain der Webseite registriert hat. Bisher mussten bei allen Domains Kontaktinformationen der Person oder der Firma hinterlegt sein. Diese Informationen finden Sie bei den meisten Domain-Registrationsseiten oder bei <https://whois.check-domain.net/> (englisch: <https://who.is/>). Aufgrund der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) werden allerdings bei Abfragen nur noch der Status der Domain ausgegeben.
9. Ein fehlendes oder unvollständiges Impressum¹⁴ ist ebenfalls ein Hinweis. Gewerbliche Anbieter sind nach § 5 Telemediengesetz verpflichtet, Namen und Anschrift sowie bei juristischen Personen zudem die Rechtsform im Impressum anzugeben.
Als gewerblicher Anbieter gilt bereits, wer nur eine einzige bezahlte Anzeige auf seiner Website anzeigt.
10. Layout¹⁵ und Navigation können Hinweise auf einen unseriösen Anbieter geben. Seriöse Seiten haben eher ein klares und übersichtliches Layout und über die Navigation können Sie sich schnell und weitgehend intuitiv auf der Webseite orientieren. Eine unübersichtliche Webseite könnte auch dazu führen, dass Sie auf einen kostenpflichtigen Link klicken. Achten Sie daher auf Ihr Bauchgefühl.

Rufen Sie keine Links von unbekanntem oder unseriösen Quellen auf!

Führen Sie Downloads nur aus sicheren Quellen aus!

2. Gefahren erkennen und meiden

Das Internet ist aus dem Alltag nicht mehr weg zu denken. Allerdings werden die Gefahren, die das Internet birgt, häufig verdrängt. Diese Gefahren können gerade für jüngere Kinder gravierende negative Wirkungen haben. Insbesondere stellt die Anonymität eine große Gefahr dar. Im Internet kann eine andere Identität angenommen

¹⁴ Quelle: <https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen> am 25.04.2020

¹⁵ <https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen> from 25.04.2020



werden. Erwachsene können sich in Chats als Kinder oder Jugendliche ausgeben und mit Kindern kommunizieren. Die Minderjährigen können dann Opfer von Bedrängung oder sogar sexueller Belästigung werden. Wenn ein Täter oder eine Täterin Minderjährige dazu überredet, unangemessene Fotos von sich zu schicken oder sich mit dem oder der Unbekannten zu treffen, kann es sehr gefährlich werden.

Eine Folge dieser Anonymität kann Cybermobbing, Sexting und Hate Speech (Hassrede) sein. Dagegen gibt es leider keine Filter oder Apps. Gerade hier ist die Medienkompetenz und kritisches Denken der Eltern und der Kinder gefragt.

3. Rechte im Internet

Es ist sehr einfach aus dem Internet Texte zu kopieren, Musik und Filme herunterzuladen oder fremde Bilder zu verwenden. Dies ist jedoch rechtlich nicht erlaubt.

Um Fotos oder Videos im Internet zu veröffentlichen, müssen Sie von allen Personen, die auf den Fotos oder Videos zu sehen sind, die Zustimmung einholen. Das gilt auch für Personen, die nur von hinten aufgenommen worden sind oder mit Filtern verfremdet wurden.

Entdecken Sie Bilder von Ihnen oder von Ihrem Kind, die unrechtmäßig im Netz veröffentlicht worden sind, sollten Sie diese als Beweismaterial aufbewahren und die Websitebetreiber dazu auffordern, die Bilder zu löschen.

Alle Bilder, Musik oder Filme sind urheberrechtlich geschützt. Sind Kopien von Kinofilmen im Netz veröffentlicht, ist auch der Download und die Verbreitung dieser Filme illegal und wird strafrechtlich verfolgt. Leider sehen viele das nicht als Diebstahl, da ja nichts Physisches gestohlen wird. Dennoch ist es ein Diebstahl von geistigem Eigentum. Laden Sie Ihre Musik/Filme von legalen Streaming Diensten, auch wenn sie meist nicht kostenlos sind. In Deutschland wird die Verletzung des Urheberrechts mit hohen Geldstrafen oder sogar mit Freiheitsstrafe bestraft.

Überprüfen Sie das Urheberrecht in Ihrem Land.

4. Kostenfalle: Werbung

Eine weitere Gefahr sind Werbeanzeigen. Diese Werbeanzeigen sind in Apps oder auf bestimmten Webseiten nicht sofort erkennbar. Mit einem falschen oder unüberlegten Klick können Sie auf Angeboten landen oder werden aufgefordert, eigene Daten anzugeben. Hinter dem Klick können auch Abonnements oder Käufe versteckt sein, z.B. Klingeltöne oder Hintergrundbilder. In Gratisspielen können Zusatzfunktionen oder neue Levels freigeschaltet werden. Diese Käufe werden über Ihre Mobilfunkanbieter in Rechnung gestellt, so genannte *WAP Billing*. Auch Kriminelle nutzen diese Art der Zahlung sehr häufig. Denn für viele Nutzer ist WAP Billing nicht übersichtlich genug.

5. Internetabhängigkeit

Das Internet bietet eine sehr große Anzahl an Angeboten, die rund um die Uhr genutzt werden können. Es gibt keine Unterscheidung von Tag und Nacht. Verbringt man aber zu viel Zeit in der digitalen Welt, verliert man irgendwann den Bezug zur realen Welt. Achten Sie auf die Nutzungszeiten und gehen Sie für Ihre Kinder mit gutem Beispiel voran.

6. Privatsphäre

Jeder muss selbst für die eigene Privatsphäre sorgen. Es werden zu schnell Fotos oder Telefonnummern im Internet geteilt. Denken Sie immer an den Spruch: „Das Internet vergisst nichts!“ Jeder hochgeladene Inhalt wird dort womöglich für immer irgendwo gespeichert sein. Überlegen Sie sich vor jedem Hochladen von Fotos oder persönlichen Informationen, ob Ihr Gegenüber diese Inhalte wirklich benötigt oder ob Sie das Teilen später einmal bereuen könnten. Tragen Sie weder die private Adresse noch die Kontonummer ohne Zögern und Abwägen irgendwo ein. Im schlimmsten Fall kann der Inhalt später Kosten verursachen oder negative Auswirkungen haben.

7. Cookies

Cookies sind Textinformationen, die der Browser automatisch speichert, wenn Webseiten besucht werden. Bei den Cookies handelt es sich um persönliche Informationen und Einstellungen von besuchten Webseiten. Die Cookies im Browser haben sowohl positive als auch negative Eigenschaften. Wenn eine Webseite immer wieder genutzt wird, sind Cookies von Vorteil, da ein erneutes Einloggen und die Eingabe von langen Passwörtern auf der besuchten Seite nicht benötigt wird. Der Nachteil ist, dass somit auch persönliche Daten gespeichert werden. Der Besuch auf einem Online-Shop auf dem Artikel angesehen wurden, führt dazu, dass anschließend auch passende Werbung auf anderen Webseiten angeboten werden.

Da Cookies sowohl Vorteile als auch Nachteile haben, stellt sich die Frage „Cookies akzeptieren oder blockieren?“.

Cookies sind zwar nicht immer von Vorteil, dennoch werden sie in vielen Bereichen gebraucht. Es gibt die sogenannten „Tracking Cookies“ und die „Session Cookies“. Die Tracking Cookies werden zum Schalten von personalisierter Werbung eingesetzt und die „Session Cookies“ werden zum Beispiel beim Online-Banking für die aktuelle Sitzung genutzt. Sobald der Anwender sich ausloggt, werden diese sofort gelöscht. Viele Online-Inhalte basieren auf der Nutzung von Cookies. Einige Seiten lassen sich ohne Cookies nur eingeschränkt oder fast gar nicht nutzen.

In den Einstellungen des Browsers können Cookies komplett blockiert werden oder nur die von besuchten Webseiten bzw. alle Cookies zugelassen werden. Cookies von Drittanbietern können ohne Bedenken blockiert werden. Das Zulassen der Cookies von

besuchten Webseiten ist ein gesunder Mittelweg aus Datenschutz und Nutzung der Vorteile, die das Akzeptieren mit sich bringt.

8. Empfehlungen für Eltern

Alle diese Gefahren schrecken vor der Nutzung des Internets ab. Am liebsten möchte man den Kindern den Umgang mit dem Internet verbieten. Das ist aber nicht möglich, denn das Internet ist aus unserem Alltag nicht mehr weg zu denken. Es wäre auch wenig sinnvoll. Denn die Vernetzung bringt ja auch allerlei Erleichterungen und Vorteile mit sich. Aber können Eltern mit diesen Gefahren umgehen?

Eine Empfehlung ist dabei die Kombination aus technischen Beschränkungen (siehe Kapitel 7.2) und der elterlichen Erziehung. Aber auch die Technik hat ihre Grenzen, deshalb ist es wichtig die Medienkompetenz der Kinder zu stärken.

Um die Medienkompetenz stärken zu können, sollte man die Welt der Kinder verstehen. Nur so kann das Bewusstsein der Kinder für den Umgang mit Medien gestärkt werden. Dabei sind folgende Fragen zu klären:

- Welche Anwendungen benutzt das Kind?
- Wie geht er/sie mit diesen Anwendungen um?
- Welche Spiele spielt er/sie gern?
- Welche Serien/Filme sind für ihn/sie interessant?

Diese Fragen lassen sich am besten beantworten, wenn Eltern ihren Kindern ihr Interesse bei allen digitalen Trends zeigen. Das Kind sollte frei und ohne Angst zeigen und erklären können, was es im Internet tut. Es wäre ein Fehler, wenn Eltern ihren Kindern auf den sozialen Netzwerken folgen oder versuchen, gemeinsam das nächste Computerspiel Level zu knacken.

Das eigene Medienverhalten dient dem Kind als Vorlage. Eltern sollten nicht den ganzen Tag auf Ihr Smartphone starren und die Abende vor dem Fernseher verbringen. Wenn Mediennutzung im Leben der Eltern eine sehr große Rolle spielt, dann wird sich das Kind daran orientieren.

Eltern sollten nicht schimpfen, wenn das Kind in eine Kostenfalle getappt ist, sondern vorbeugend unterstützen. Sie sollten mit dem Kind über die oben genannten Gefahren im Internet sprechen und praktische Beispiele geben, die für das Kind nachvollziehbar sind. Sie sollten das Kind auffordern, Inhalte kritisch zu hinterfragen und nicht alles zu glauben, was auf Plattformen oder Webseiten zu lesen ist. Kinder lernen im realen Leben wie sie mit ihren Mitmenschen umgehen sollen. Genau diese sozialen Prinzipien gelten auch in der digitalen Welt.

Eltern sollten dem Kind die Sicherheit geben, dass er/sie sich vertrauensvoll an Mutter/Vater wenden kann und auch soll. Eltern sollten die erste Person sein, der sich

das Kind anvertraut, wenn es sich auf einer Seite nicht sicher oder von anderen angegriffen fühlt. Sie sind für das Kind die wichtigsten Vertrauenspersonen.

8.6 Anhang 6: Soziale Netzwerke sicher nutzen

1. Unterschiedliche E-Mail-Adressen und sichere Passwörter

Für die Accounts der verschiedenen sozialen Netzwerke sollte man nach Möglichkeit unterschiedliche E-Mail-Adressen verwenden. Dies erschwert, dass die Informationen, die man auf den jeweiligen Seiten gibt, zu einem umfassenden Profil zusammengestellt werden können. Für die unterschiedlichen E-Mail-Adressen können Freemail-Accounts genutzt werden. Diese Accounts sollten gelegentlich abgerufen werden, damit sie aktiviert bleiben. Bei der Wahl des Anbieters sollte darauf geachtet werden, dass der Anbieter die E-Mail-Adresse nicht verfallen lässt und an einen neuen Nutzer wieder vergibt. Ansonsten besteht das Risiko, dass ein anderer Nutzer diese E-Mail-Adresse übernimmt und damit Zugriff auf das zugeordnete soziale Netzwerk erhält.

Auch das Verwenden von unterschiedlichen und sicheren Passwörtern für die einzelnen Dienste wie Facebook oder Twitter sind empfehlenswert. Für das Passwort gilt: Je länger, desto besser. Es sollte mindestens acht Zeichen lang sein, nicht im Wörterbuch vorkommen und aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Sonderzeichen und Ziffern bestehen. Ein Passwortmanager, wie z. B. keepass.info, kann die Handhabung unterschiedlicher Passwörter erleichtern. Auf keinen Fall das Passwort an Dritte weitergeben.

2. Zwei-Faktor-Authentisierung

Mit der Zwei-Faktor-Authentisierung wird die Sicherheit noch etwas weiter verstärkt. Das bedeutet: Als erster Faktor kommt ein starkes Passwort (Kategorie Wissen) zum Einsatz. Als zweiter Faktor kommt für die zusätzliche Authentisierung z.B. ein Sicherheitstoken, also eine Hardware-Komponente wie ein Schlüssel, eine Chipkarte oder ein spezieller USB-Stick, zum Einsatz (Kategorie Besitz). Auch eine vom Anbieter versendete SMS kann genutzt werden. Damit besteht ein wesentlich besserer Schutz für das Nutzerkonto. Für einen unautorisierten Zugang müssten Dritte über beide Faktoren verfügen, also sowohl über das Wissen des Passworts als auch den Besitz des Gerätes.

3. Vorsicht bei der Installation von Apps, Add-Ons oder Plug-Ins

Viele soziale Netzwerke erlauben es, Anwendungen von Drittanbietern zu installieren, z.B. Spiele. Allerdings erstellen auch Online-Kriminelle solche Anwendungen und nutzen diese aus, um Zugriff auf das Profil zu erhalten. Vor der Installation sollten der Anbieter und Quellen auf ihre Vertrauenswürdigkeit geprüft werden.

4. Besondere Vorsicht bei mobiler Nutzung

Soziale Netzwerke werden oft über mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets genutzt. Dafür stellen die Betreiber oder Drittanbieter Apps zur Verfügung. Diese Apps nutzen häufig auf dem Mobilgerät vorhandene sensible Daten, z.B. Adressbuch, Fotos, Videos oder Standortangaben. Außerdem ist das mobile Gerät in der Regel anschließend stets automatisch in dem sozialen Netzwerk angemeldet. Bei Verlust des Gerätes kann dies ausgenutzt werden, indem sich der Finder oder Dieb als der Besitzer ausgibt. Daher möglichst keine Passwörter auf mobilen Geräten speichern und anstatt über die App direkt über die Webseite des sozialen Netzwerkes an- und abmelden.

5. Kontaktforderungen

Identitätsdiebstahl gehört zu den Risiken des digitalen Zeitalters. Kontaktforderungen sollten mit Vorsicht angenommen werden. Wenn zweifelhafte Anfragen von Bekannten eingehen, auf jeden Fall die Vertrauenswürdigkeit dieser Nachrichten überprüfen. Grundsätzlich nur Personen in die Freundes- oder Kontaktliste aufnehmen, die aus der realen Welt bekannt sind. Unbekannte könnten böswillige Absichten haben. "Falsche Freunde" können mithilfe übernommener oder gefälschter Accounts eine fremde Identität annehmen und diese möglicherweise für Straftaten oder illegale Online-Geschäfte missbrauchen.

6. Jeden Klick auf Links oder Buttons vorher abwägen

Online-Kriminelle nutzen soziale Netzwerke, um Nutzer mit Postings oder Links in Chats auf präparierte Webseiten zu locken. Diese Webseiten werden dann dazu genutzt, um Zugangsdaten abzugreifen oder Geräte mit Schadsoftware infizieren zu können. Ein unbedarftes Klicken kann dazu führen, dass sich Schadsoftware auf dem Gerät installiert. Diese Schadsoftware kann beispielsweise unbemerkt die Kamera des Gerätes einschalten, Gespräche durch das Mikrofon aufzeichnen oder auch den Standort abfragen. Adressbuch, Fotos oder Videos, die auf dem Gerät gespeichert sind, können unbemerkt in fremde Hände gelangen.

7. Privatsphäre schützen

Jedes soziale Netzwerk bietet zahlreiche Einstellungen zum Schutz der Privatsphäre. Diese Einstellungen können dazu genutzt werden, um nur Freunden das eigene Profil zu zeigen und Postings zuzulassen. Die enge Verzahnung der Betreiber sozialer Netzwerke mit anderen Internetdiensten sollte bedacht werden. Dadurch kann ein sehr umfangreiches Profil über den/die Anwender:in erstellt werden. Sie sollten gelegentlich eine Online-Suche nach der eigenen Person oder Familienmitgliedern führen um herauszufinden, welche Informationen im Netz über Sie auffindbar sind. Auch die Sicherheitseinstellungen der genutzten Social Media Accounts sollten Sie in

regelmäßigen Abständen prüfen und dabei auch die Verknüpfung zu anderen Konten beachten. Anbieter sozialer Netzwerke könnten diese Einstellungen von sich aus ändern.

Geben Sie keine persönlichen Informationen im Netz an. Einmal im Internet veröffentlichte Informationen lassen sich nur sehr schwer oder nie wieder löschen.

8. Cyberstalker und Hasskommentare melden

- Beim Betreiber des sozialen Netzwerkes Personen, die belästigen oder beleidigen, melden. Die Betreiber können dem Missbrauch nachgehen und unseriöse Profile löschen.
- Bei offensichtlichen oder vermuteten Straftaten von der Polizei beraten lassen.
- Betroffene informieren und gegebenenfalls Anzeige erstatten.

9. Account löschen

Wenn ein Account nicht mehr genutzt wird, Daten bei Bedarf außerhalb des Netzwerkes sichern und dann den Account löschen.

Datenschutzbestimmungen und Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) lesen

10. Rechte und Pflichten

Soziale Netzwerke werden von gewinnorientierten Unternehmen betrieben, die sich zumeist durch Werbung finanzieren. Die AGB geben Aufschluss darüber, wie der Anbieter mit Ihren persönlichen Daten umgeht und wie diese an die Werbewirtschaft weitergegeben werden. Vor dem Anlegen eines Profils die AGB und Bestimmungen zum Datenschutz gründlich durchlesen.

Einige soziale Netzwerke (wie z.B. Facebook) räumen sich an Ihren Veröffentlichungen Nutzungsrechte ein. Dadurch werden zum Beispiel die Nutzungsrechte an Fotos und Videos an den Betreiber des sozialen Netzwerkes übertragen. Außerdem ist es durchaus üblich, dass gewährte Nutzungsrechte auch dann bestehen bleiben, wenn der Nutzer das Netzwerk verlassen und das Profil gelöscht hat. Also vor der Veröffentlichung gut überlegen. Es sollte auch darauf geachtet werden, dass die Rechte Dritter durch das Posten von Bildern, Texten oder Videos nicht verletzt werden.

Soziale Netzwerke haben zudem Verhaltensregeln (Netiquette), die zu beachten sind.

Unter der Netiquette versteht man Regeln, die für den Großteil der Menschen selbstverständlich sind. Nahezu jedes Forum und jede Webseite, jeder Chat-Room etc. hat seine eigene Netiquette. Die Richtlinien sind allerdings größtenteils gleich.

- Erst lesen, dann denken, dann posten
- Text kurz halten

- Immer daran denken, dass gegenüber auch „nur“ ein Mensch sitzt
- Gesetzliche Regelungen beachten
- Mit „Du“ oder „Sie“ schreiben?
- Höflich und tolerant sein
- Kein übermäßiger Gebrauch der Shift-Taste oder von Satzzeichen wie Ausrufezeichen
- Keine verbalen Attacken
- Rechtschreibung beachten!
- Satzzeichen verwenden!
- „Danke“ sagen schadet keinem
- Keinen Spam und keine Romane
- Kein übermäßiger Gebrauch von Smileys
- Keine Diskriminierungen, sexistische oder rassistische Sprüche
- Keine persönlichen Daten, Telefonnummern oder Werbung veröffentlichen

In Foren ist es häufig in der Netiquette geregelt, dass zunächst die Suchfunktion verwendet wird, bevor man eine Frage stellt. So wird in den meisten Fällen verhindert, dass eine bereits gestellte Frage immer wieder neu verfasst wird.

Je nach Portal, Blog etc. kann die Liste der Regeln variieren. In der Regel wird die Netiquette auch bei Facebook, in E-Mails und an anderen Positionen verwendet, an denen man eigene Texte und Kommentare im Netz verfassen kann.

11. Persönliche Angriffe und Cyberbullying

Soziale Medien, Messenger-Dienste und andere Apps ermöglichen, bzw. erleichtern Cyberbullying und Cyberstalking. Sie bieten oft nicht nur die Plattformen an, auf denen das Mobbing bzw. Stalking stattfindet, sondern machen auch private Informationen der Nutzenden öffentlich zugänglich.

12. Cyber-Mobbing

Cyber-Mobbing ist das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum. Der Täter („Bully“) sucht sich ein Opfer, das sich nicht oder nur schwer gegen die Übergriffe zur Wehr setzen kann. Der Täter nutzt dieses Machtungleichgewicht und führt somit sein Opfer in die soziale Isolation.

Cyber-Mobbing findet in sozialen Netzwerken, in Video-Portalen und über Smartphones durch Instant-Messaging-Anwendungen wie WhatsApp, lästige Anrufe etc. statt. Der Bully handelt in der Regel anonym und das Opfer weiß nicht, von wem genau die Angriffe stammen. Umgekehrt verhält es sich bei Kindern und Jugendlichen, die sich meist aus dem „realen“ persönlichen Umfeld kennen. Die Opfer haben deshalb fast immer einen Verdacht, wer hinter den Attacken stecken könnte.

13. Unterschiede von Cyber-Mobbing und klassischem Mobbing

Cyber-Mobbing unterscheidet sich in einigen Punkten vom Mobbing in der realen Welt.

- Cyber-Mobbing endet nicht nach der Schule oder der Arbeit. Denn Cyber-Mobbing kann über das Internet 24 Stunden am Tag stattfinden. Sie können dich sogar zu Hause belästigen.
- Das Ausmaß von Cyber-Mobbing ist größer als das des Mobbing in der realen Welt, weil
 - das Publikum unüberschaubar groß ist
 - Inhalte sich extrem schnell verbreiten
 - Inhalte, die man längst vergessen hat, können immer wieder an die Öffentlichkeit gelangen
 - Bullies können anonym agieren:

Der Täter zeigt sich seinem Opfer nicht direkt. Nicht zu wissen, wer die Täter sind, kann einem Opfer Angst machen und es verunsichern. Der Täter sieht die Reaktionen des Opfers auf eine verletzend Äußerung oder ein respektloses Bild nicht und ist sich daher möglicherweise nicht über das Ausmaß der Auswirkungen seiner Angriffe im Klaren.

14. Facetten des Mobbings

Mobbing hat verschiedene Facetten:

- **Schikane:**
Wiederholtes Senden von beleidigenden und verletzenden Nachrichten über E-Mail, SMS, Instant-Messenger oder in Chats.
- **Verleumdung / Gerüchte:**
Verbreiten von Gerüchten über Internet- und Mobiltelefonien an einen großen Personenkreis.
- **Bloßstellen:**
Informationen, die ursprünglich im Vertrauen einer bestimmten Person zugänglich gemacht wurden, werden an weitere Personen gesandt, um das Opfer zu kompromittieren.
- **Ausschluss/Ignorieren:**
Bewusster Ausschluss von sozialen Aktivitäten, Gruppen, Chats etc.

15. Einfluss von Cyber-Mobbing auf die Web-Kultur

Das Internet führt dazu, dass sich die Kommunikation mit anderen Menschen massiv verändert. Es ist einerseits eine positive Entwicklung, dass man jederzeit problemlos erreichbar ist oder mal schnell nachsehen kann, was die Freundin / der Freund geschrieben hat. Oder welches Foto gerade gepostet wurde. Andererseits lassen sich aber auch negative Tendenzen feststellen, die diese neue „Online-Kommunikations-Kultur“ mit sich bringt.



16. Schnellebigkeit

Die Übertragungsgeschwindigkeit des Internets ist schneller geworden und auch das mobile Internet wird stetig in seiner Leistungsfähigkeit verbessert. Die Informationen erreichen auch unterwegs in immer kürzeren Zeitabständen die Nutzer:innen. Allerdings haben sich auch die Nutzer:innen daran angepasst. Die Kommunikation wird schneller und rastloser. Ein Tag offline bedeutet: am folgenden Tag sind etliche Nachrichten von Freunden, Bekannten oder Kollegen auf dem Computer oder Smartphone.

Diese Geschwindigkeit führt allerdings auch dazu, dass Posts, Bilder oder Videos spontan geteilt und versendet werden. Nicht nur positive, sondern auch für eine Person unvorteilhafte Momentaufnahmen oder herabwürdigende Kommentare. Diese Informationen verbreiten sich sehr schnell über verschiedene Dienste an einen unüberschaubar großen Personenkreis.

17. Anonymität & Distanz

Die Anonymität begünstigt eine enthemmte Online-Kommunikation. Wer anonym im Netz unterwegs ist, muss kaum mit negativen Konsequenzen für sein Tun rechnen. Außerdem kann über die Online-Kommunikation die direkte Reaktion des Gegenübers nicht gesehen werden, Videochat ausgenommen. Der/die Nutzer:in kann deshalb oft nicht einschätzen, wie seine Äußerungen bei anderen Nutzer:innen ankommen, weil er/sie nicht sieht, wie der/die Andere in Mimik und Gestik reagiert. Da man dem Anderen nicht von Angesicht zu Angesicht begegnet, ist es leicht, andere online zu verletzen.

18. Übermäßiges Mitteilen persönlicher Informationen

Soziale Netzwerke und viele Dienste, wie WhatsApp, Twitter, Ask.fm etc. leben davon, dass die Nutzer:innen vieles mit anderen teilen. Kinder und Jugendliche lassen sich leicht dazu verleiten, vieles über sich preiszugeben, denn sie wollen austesten, wie man bei Gleichaltrigen ankommen. Allerdings ist das Feedback von Anderen auf gepostete Fotos, Videos und andere Beiträge nicht immer positiv und der/die Nutzer:in gerät durch seine Selbstdarstellung bei anderen in Verruf und wird schikaniert.

19. Freunde versus Bekannte

Über soziale Netzwerke und Instant Messenger ist es sehr einfach, schnell und unkompliziert neue Bekanntschaften zu machen. Diese werden dann umgehend auf Facebook, WhatsApp und Co. hinzugefügt. Damit sammeln sich im Laufe der Zeit immer mehr Kontakte an, die aus verschiedensten Kontexten stammen. Es wird immer schwieriger den Überblick zu wahren. Es ist aber wichtig zu wissen, wer die Posts lesen, die Fotos sehen kann, denn nicht alles ist für alle Kontakte geeignet.

Viele soziale Netzwerke bieten den Nutzern die Option an, ihre Kontakte in verschiedene Gruppen zu sortieren. Die Beiträge, die der/die Nutzer:in hochlädt, können gezielt für die



einzelnen Gruppen (Freunde, Bekannte etc.) freigegeben werden. Auf diese Weise können unliebsame Reaktionen von Unbekannten oder losen Bekannten auf persönliche Beiträge vermieden werden.

20. Tipps für Eltern

Wie können Eltern erkennen, dass ihr Kind gemobbt wird?

Cyberbullying lässt sich bereits im Anfangsstadium erkennen und auch bekämpfen. Sollte man bemerken, dass das Kind sein Verhalten schlagartig verändert, muss Hilfe her. Anzeichen hierfür sind, wenn das Kind z.B.

- sich zurückhaltend verhält,
- die Lust an der Kommunikation verliert,
- die Onlinenutzung drastisch verändert,
- sich von der Außenwelt isoliert,
- aggressiv reagiert,
- viele Ausreden oder unerklärliche körperliche Beschwerden hat,
- sein/ihr Aussehen nach Vorbildern und Schönheitsidealen orientiert
- oder die eigene Situation herunterspielt.

Treten diese Symptome auf, sollten die Eltern sich sofort mit Ihrem Kind unterhalten, denn die Anfänge von Cyberbullying müssen sofort im Keim erstickt werden, um Schäden zu verhindern. Sollte das Kind bereits massiv gemobbt werden, ist es immer ratsam, einen Experten zu befragen. Online-Hilfen finden Sie bei Bündnis gegen Cybermobbing e.V. - Mobbing Internet/Netz (<https://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de>) und Klicksafe (<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing>).

(<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing>).

21. Wie können Eltern ihren Kindern helfen?

Es ist wichtig, auf Mobbingopfer aktiv zuzugehen, über deren Probleme zu reden und eine erste emotionale Stütze zu bieten. Eltern sollten jedoch auch den Rat und die Meinung eines Experten/ einer Expertin hinzuzuziehen. Zum Beispiel die kostenlose Telefon-Seelsorge-Hotline. Diese Hotline ist 24 Stunden anonym erreichbar und hat entsprechend geschulte Ansprechpartner:innen. Es ist auch wichtig, sich den Problemen des Kindes zu stellen und offen zu agieren. Man sollte sich der Familie und den Freunden öffnen und gemeinsam besprechen, welche weiteren Schritte eingeleitet werden sollten.

22. Wie kann man sich vor Cyberbullying schützen?

Es gibt keine Garantie, dass man kein Opfer von Cyberbullying wird. Durch einfache, aber wirkungsvolle Methoden ist es möglich, die Gefahr zu senken. Wie immer gilt auch hier:

- nie zu viel von Ihrem Privatleben im Internet preisgeben,
- Privatsphäreneinstellungen und "Freunde" genau kontrollieren,
- Überlegen, mit wem oder was man im Internet macht,
- niemals im Internet öffentlich über Sorgen und Probleme sprechen,

Auch hier gilt: „Wissen ist Macht!“

Eltern sollten Ihre Kinder für den Umgang mit Cyberbullying sensibilisieren, in dem sie offen mit Ihrem Kind über Mobbing sprechen und die verschiedenen Varianten durchgehen. Ein sehr wichtiger Punkt ist, dass Eltern Ihrem Kind die Sicherheit geben, dass es sich jederzeit an sie wenden kann.