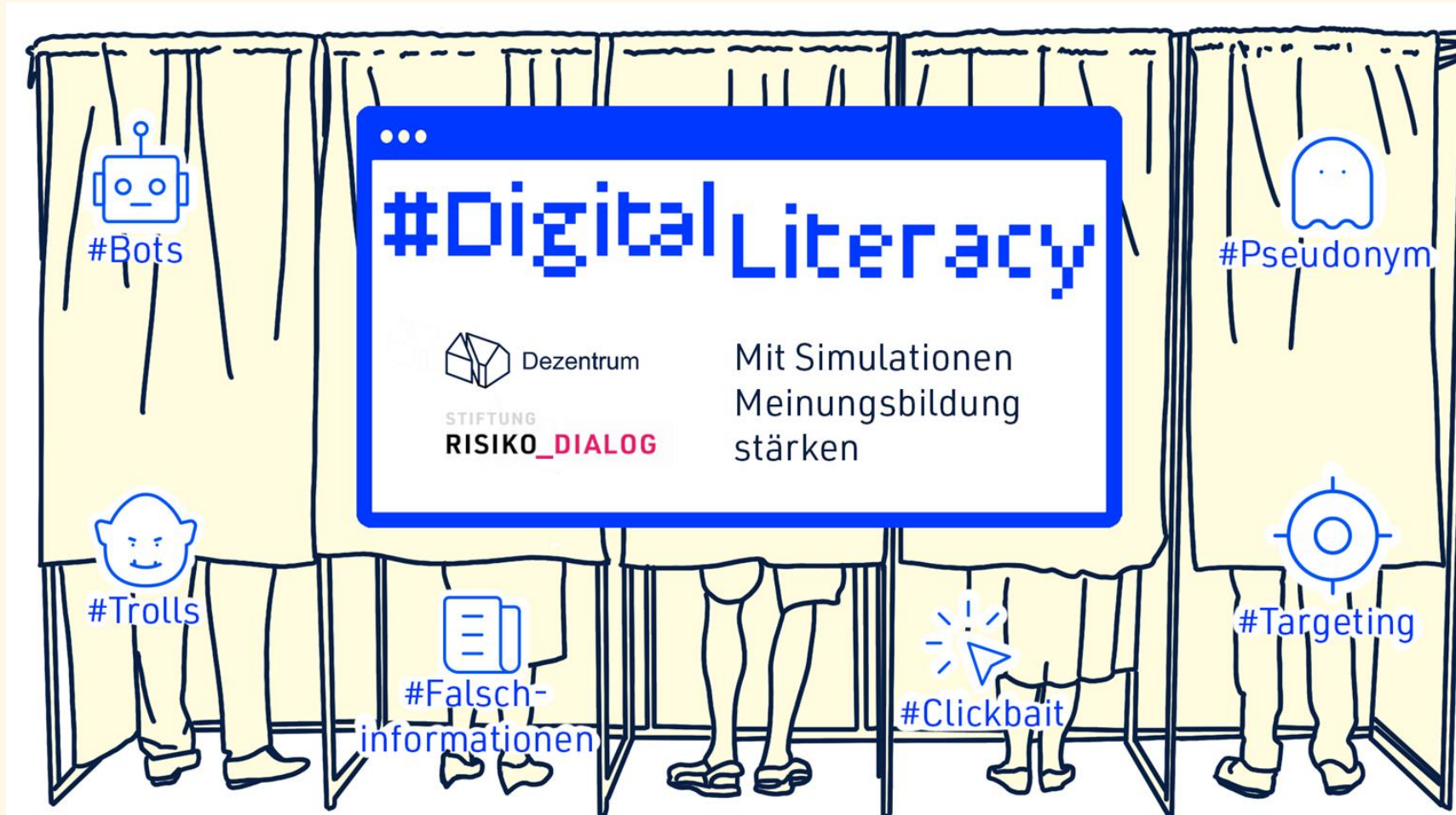
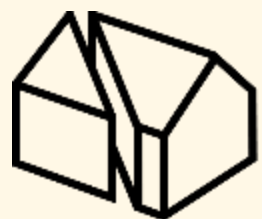


Workshop Positive Digitalkultur

Digitale Diskussionskultur, Informationsbeschaffung und Meinungsbildung erleben und verbessern





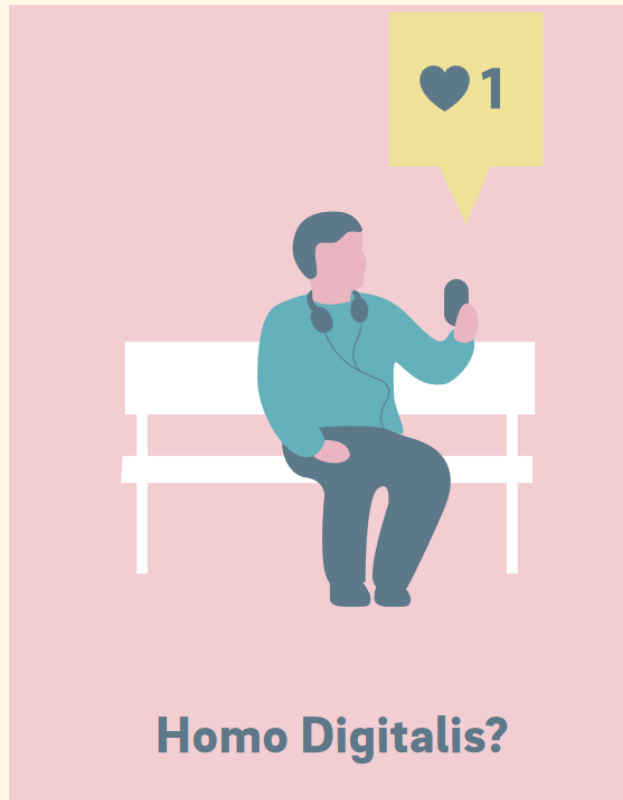
Dezentrum

STIFTUNG

RISIKO_DIALOG

ZUKUNFT GESTALTEN. GEMEINSAM.

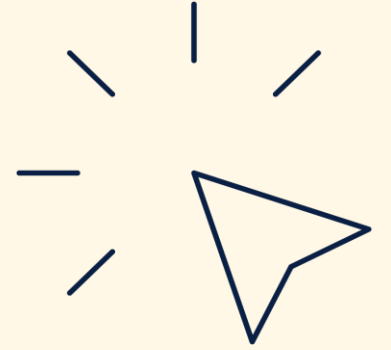
Digitale Diskussionskultur



Ablauf

1. Problemstellung & Lösungsansatz
2. Funktion der Simulation
3. Simulation erleben
4. Durchführung der Simulation in der eigenen Klasse
5. Wo finde ich Materialien?

Problemstellung



- Meinungsbildungsprozesse laufen teils unbewusst ab und verlagern sich in die digitalen Räume
- Jugendliche bewegen sich täglich bis zu mehreren Stunden im digitalen Raum
- Zentrale Bedeutung von Phänomenen wie Desinformation, Trolls und Bots für die digitale Diskussionskultur

Lösungsansatz



Digitale Phänomene direkt, real und aktiv erleben



Im geschützten Rahmen ausprobieren



Fördert gegenseitigen Austausch, Reflektion

Was bewirkt Digital Literacy?

- ✓ Sensibilisierung für digitale Phänomene
- ✓ Stärkt Reflexions-, Medien- und Informationskompetenzen
- ✓ Strategievermittlung für eigenverantwortliche, digitale Diskussionskultur

Hintergrund

- In Schulklassen durchgeführt ✓
- Lehrer:innen können die Simulation selbstständig durchführen
- Lehrer:innen helfen Lehrer:innen

Wie funktioniert
die Digital Literacy
Simulation?

Ich kanns dir
zeigen!



Ablauf

- SuS lesen ein Factsheet zu einer Fragestellung (z.B. «Soll das Sammeln von digitalen Fitnessdaten durch Krankenkassen erlaubt sein?»)
- Teilnahme in der simulierten online Debatte
- Debriefing, Diskussion/Gruppenarbeit, Strategievermittlung

Probiert die Simulation aus

Soll das Sammeln von digitalen Fitnessdaten durch Krankenkassen erlaubt sein? Diskutiere mit!

<https://session.digital-literacy.live/join/zembi3>



Aufgabe

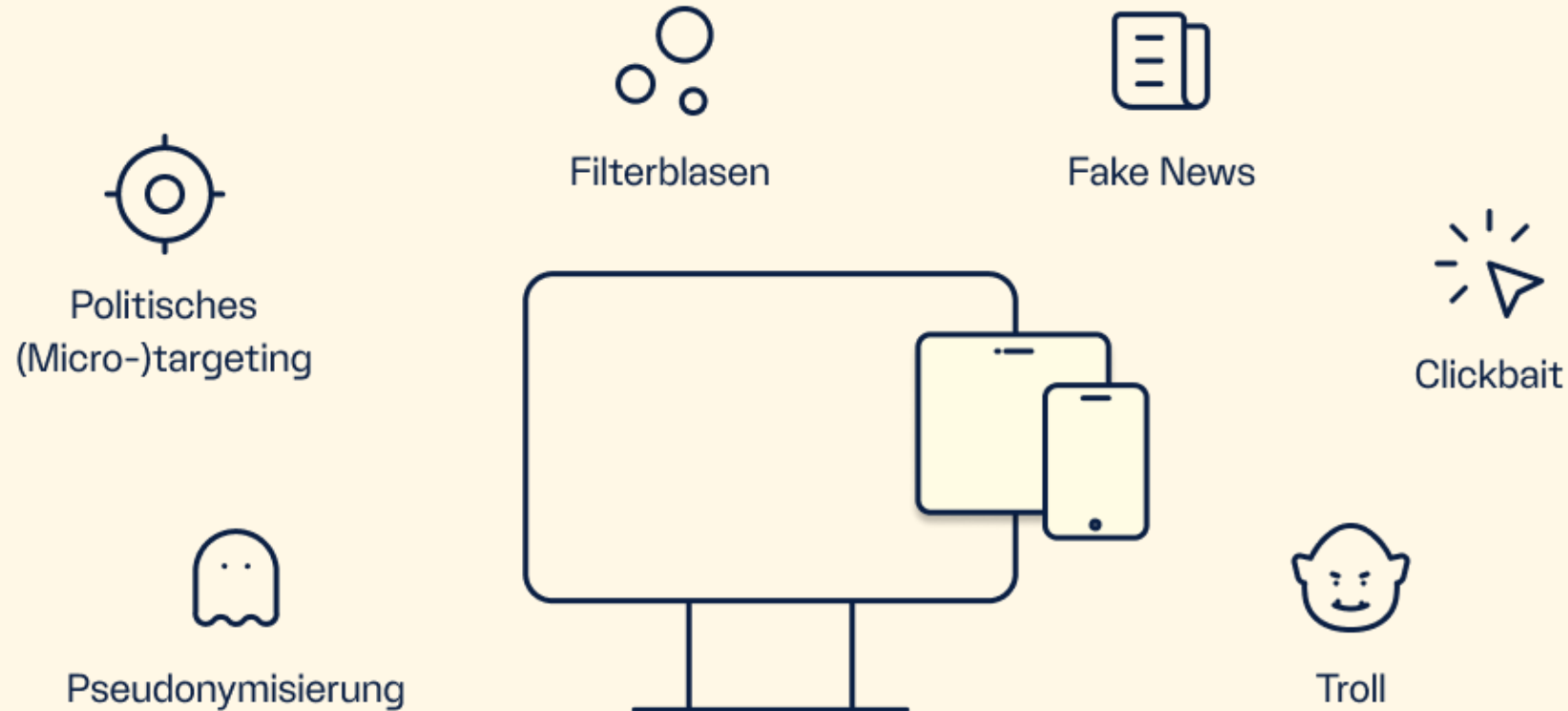
Informiere dich über das Thema, diskutiere anonym im digitalen Raum und bilde dir eine Meinung.

Diskussion

- Hat sich Ihre Meinung verändert?
- Wie sind Sie zu Ihrer Meinung gekommen?
- Was hat Ihren Meinungsbildungsprozess beeinflusst?
- Wie haben Sie die Diskussion erlebt? Was hat sie bei Ihnen bewirkt?



Welche Phänomene haben Sie wahrgenommen?



Folgende Phänomene waren präsent:



persönliche Voreinstellung



Pseudonymisierung



Trolling



Meinung



Desinformation

Persönliche Voreinstellung / Filterblasen

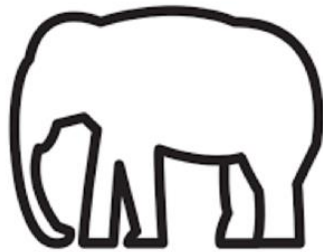
Die persönliche Voreinstellung beeinflusst wie wir uns im digitalen Raum bewegen. Ein oft gehandelter Begriff in diesem Zusammenhang sind die sogenannten “Filterblasen”. Diese entstehen, wenn Dienste und Algorithmen durch datenbasierte Personalisierung den Leser:innen immer mehr Inhalte zeigen, die auf deren Interessen zugeschnitten ist.

Es ist jedoch nicht wissenschaftlich bestätigt, dass sich Menschen aufgrund von Filterblasen radikalisieren oder diese, so wie sie beschrieben werden, überhaupt existieren.



Pseudonymisierung

Das verwenden von Spitznamen in einer Diskussion führt zu einer Pseudonymisierung. Ziel ist, dass die Gesprächspartner:innen nicht auf die reale Identität rückschliessen können.



Trolling

Nutzer:innen, die mit hetzerischen, abschweifenden oder themenfremden Beiträgen Mitdiskutierende verärgern oder direkt angreifen - teils zum Spass, teils aus spezifischem Kalkül.

Luke75
14.11.2021, 21:12
Ein grosses Dankeschön an die Politik, welche diese Kulturbereicherer noch hier haben wollen.

[Kommentar melden](#)

LOVE IT (200 Likes)

Albiser
14.11.2021, 19:22
Darf man hier schreiben was man darüber denkt - wohl kaum oder !

[Kommentar melden](#)

LOVE IT (152 Likes)



Superlikes & automatisierte Beiträge

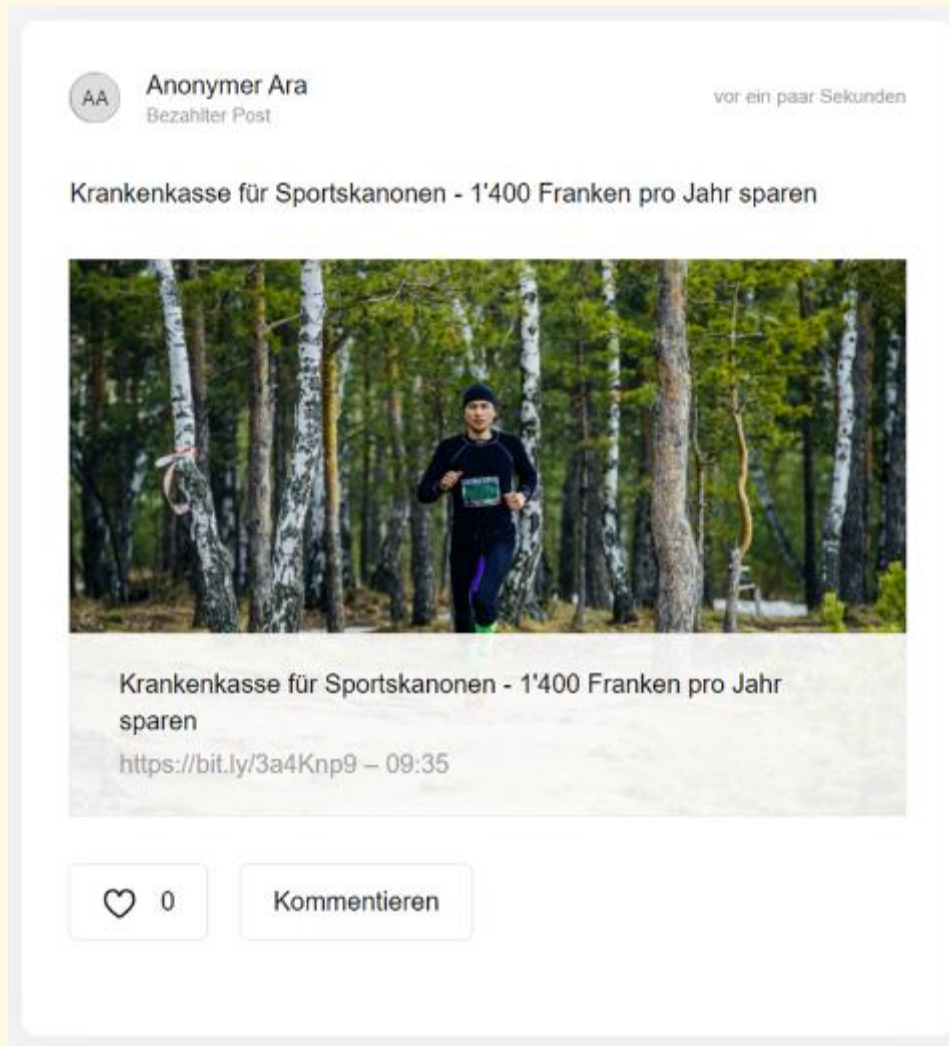
Superlikes und automatisierte Beiträge aus dem backend sind gezielt eingesetzt um die Diskussionen zu unterwandern.

Superlike Profile

Join session as [superliker](#).



Paid Post / bezahlter Beitrag



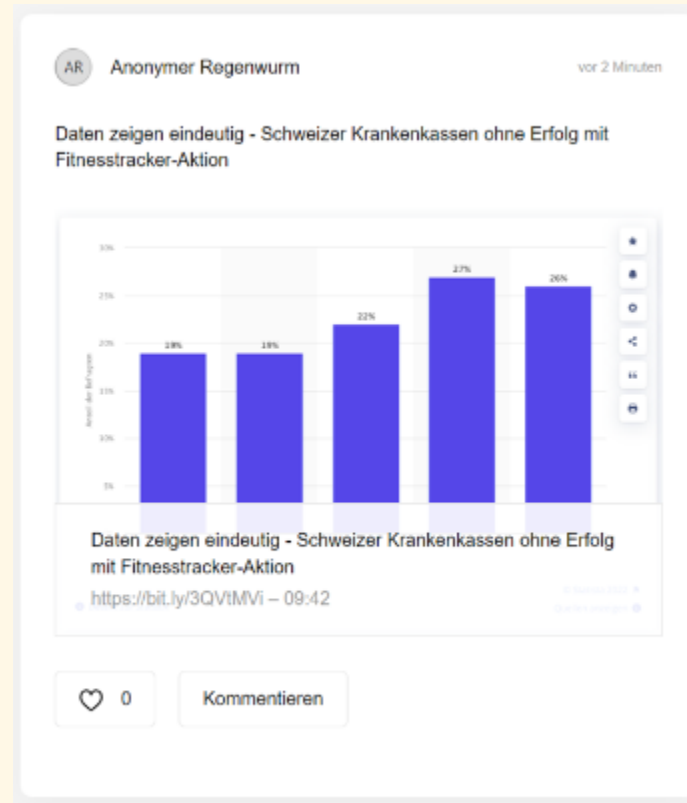
Desinformation (ugs. Fake News)

Mit Desinformation oder Fake News wird das gezielte Verbreiten von Falschinformationen beschrieben, dessen Ziel ist, die Gesellschaft, einzelne Gruppen oder Einzelpersonen im Sinne politischer oder wirtschaftlicher Interessen zu täuschen. Dabei ist es wichtig, die Intention zu unterscheiden:

Wurde eine Meldung absichtlich gefälscht (Propaganda) oder versehentlich im falschen Kontext verbreitet (oftmals «nur» schlechter Journalismus)?



Desinformation (ugs. Fake News)



Desinformation (ugs. Fake News)

Beispiele

Kontextualisierung

Satire

Verfälschung

Propaganda

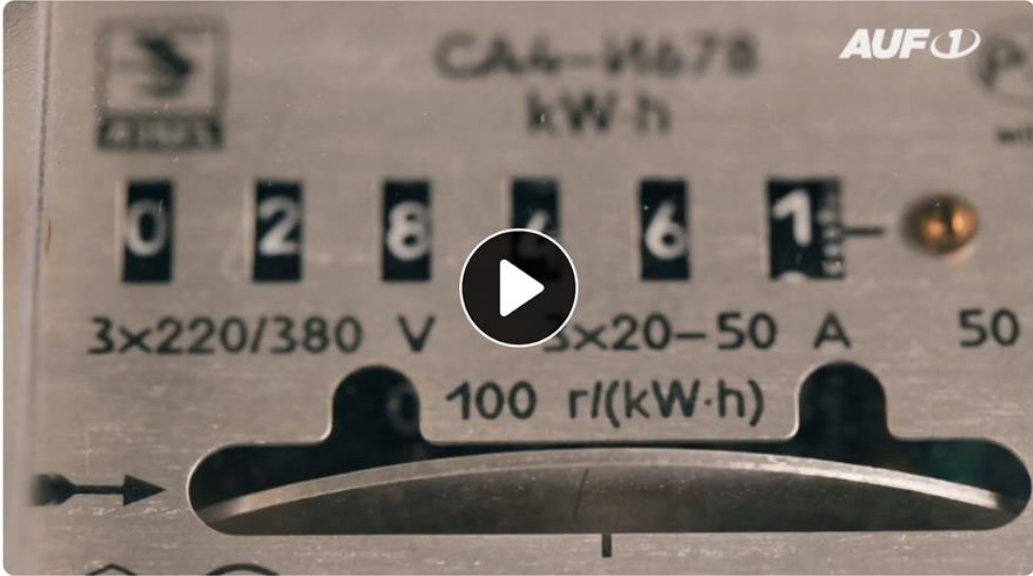
Verschwörungstheorien



Desinformation

Fälschung

[Startseite](#) [Videos](#) [Sendungen](#) [Unterstützen](#) [Unternehmer](#) [Über uns](#) [Shop](#) 



[NACHRICHTEN AUF1](#)

Staatliche Energiepolizei: Soll die Strom- und Gas-Krise die Klima-Diktatur voranbringen?

15.9.2022



Unterstützen Sie uns!

Newsletter

Mit dem Newsletter AUF1 bleiben Sie immer auf dem Laufenden. Der Newsletter ist kostenlos und kann jederzeit wieder abbestellt werden.

[Jetzt anmelden](#)

Social Media



Heute schon an morgen denken:

Desinformation

Original

 **Das Erste**

Suche im Ersten 

Startseite Sendungen TV-Programm Live Mediathek Teletext Über uns



Heute | 21:45 Uhr | Report Mainz

WM-Lobbyarbeit

Katar will Menschenrechtsverletzungen ausblenden | [mehr](#)

   Animation aus 

AKTUELLE VIDEOS

 **Das Erste** **LIVE**

Livestream & Replay | ARD Mediathek

Aktuelle Sendung live oder von vorne starten



ARD Mediathek

"Katar – WM der Schande" | 4 Folgen | ARD Mediathek



Comedy & Satire im Ersten

Infantinos Friseur – Leo Marchetti und die FIFA Milliarden



Dokus im Ersten

WM der Lügen – wie die FIFA Katar schönredet



Hart aber fair

Ab in die Wüste: Wer freut sich auf die WM in Katar?

Was beeinflusst, wie wir Inhalte einordnen?

Inhaltliche Merkmale: Quelle, URL, Datum, Absender, Format etc.

- auf dieser Ebene können wir **beobachten und erkennen**

Persönliche Merkmale: individuelle Voreinstellungen

- auf dieser Ebene können wir **uns selbst reflektieren und Einfluss nehmen**

Persönliche Merkmale

Third Person-Effekt

- Der Dritte-Personen-Effekt besagt, dass die Menschen im Allgemeinen davon ausgehen, dass andere stärker von den Massenmedien beeinflusst werden als sie selbst. Mit der Überschätzung des Einflusses auf andere geht einher, dass die meisten Menschen eine Wirkung der Medien auf sich selbst zurückweisen. (Huck & Brosius, 2007)

Hostile Media-Effekt

- Der Hostile Media-Effekt tritt auf, wenn Befürwortende oder Gegner*innen eines Themas eine identische, ausgewogene Berichterstattung über dieses Thema als voreingenommen gegenüber der eigenen Seite empfinden. Unparteiische hingegen würden dieselben Inhalte als relativ unvoreingenommen ansehen. (Feldman, 2017)

Take Home Messages

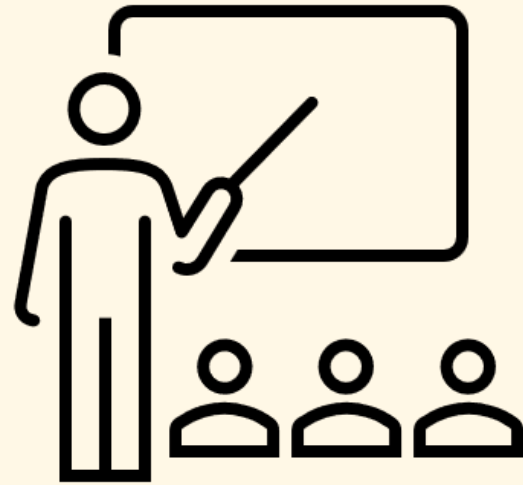
Persönliche Ebene

- Was ist meine Voreinstellung zum Thema?
- Wie bin ich zu dieser Meinung gekommen?
- Besteht eine gesellschaftliche Diskussion zum Thema?

Inhaltliche Ebene

- Welche Metadaten zum Inhalt sind verfügbar?
- Datum? Absender? Ursprungsquellen? Textsorte?
- Was weiss ich über den Absender und seine Motivation?
- Kommentar vs. Bericht vs. Satire vs. Werbung vs. Propaganda
- Was sagen andere vertrauenswürdige Quellen?

Wie kann ich das als Lehrperson mit der Klasse in einer Doppelлекtion durchführen?



Lehrplan für geplante Doppelлекtion

Aufbau

1. Einführung in das Thema der digitalen Meinungsbildung
2. Interaktive Simulation
3. Erklärung der wichtigsten Online-Phänomene
4. Plenums- & Gruppendiskussionen zu Beispielen, eigenen Erfahrungen & Strategien

[Hier geht es zum Lehrplan](#)

Video: Wie komme ich zum Lehrmaterial und zur Simulation?

Digital Literacy Einsatzgebiete Hintergrund

Durch Simulation digitale Kompetenzen stärken:

Digitale Diskussionskultur, Informationsbeschaffung und Meinungsbildung erleben und verbessern.

Wieso Digital Literacy

Die digitale Transformation erfordert ein Set an neuen Kompetenzen. Unter anderem der sichere und kritische Umgang mit Medien und eine reflektierte Meinungsbildung in der digitalen Welt. In der Simulation werden die Herausforderungen in der Meinungsbildung und Diskussion im digitalen Raum durchlebt und Strategien im Umgang damit entwickelt und vermittelt.

Digital Literacy: durch Simulation digitale Kompetenzen stärken

Wo finde ich das Lehrmaterial

- [Ordner mit Unterlagen](#)
- [Simulation](#) aufsetzen
- [Weitere Links](#)

The background of the image is a light teal color, populated with a repeating pattern of speech bubbles. These bubbles are in four colors: light orange, light yellow, light pink, and light grey. Each bubble is a rounded rectangle with a small tail pointing towards the bottom-left, and contains a large, dark grey question mark. The bubbles are scattered across the entire frame, creating a textured, patterned effect.

Fragen

Lehrer:innen helfen Lehrer:innen

- Regionale Liste mit Kontaktpersonen für Digital Literacy Programm
- Bist du bereit, anderen Lehrer:innen bei Fragen zu Seite zu stehen?

Und jetzt: Testphase!

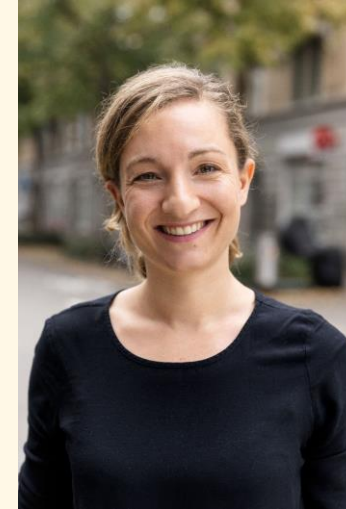
- Probiere die Simulation mit deinen Schüler:innen aus
- Noch Fragen? Kontaktiert uns!

Weitere Unklarheiten klären

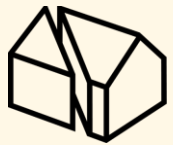


Gesa Feldhusen

info@digital-literacy.live



Anna-Lena Köng



Dezentrum

**WISSENSCHAFT.
BEWEGEN**
GEBERT RÜF STIFTUNG

STIFTUNG
RISIKO_DIALOG

ZUKUNFT GESTALTEN. GEMEINSAM.