

WORKSHOP MANUAL

Digital Citizenship: Unsere Rechte und Pflichten im Internet

von Kansu Ekin Tanca

Inhalt

1. EINFÜHRUNG	S. 2
2. ABLAUF	S. 3
3. UMSETZUNG	S. 4
4. QUELLEN	S. 10
5. IMPRESSUM	S. 10

1. Einführung

Wie oft reflektieren wir als junge Menschen unsere Teilnahme an der digitalen Welt? Welche Herausforderungen können wir online bewältigen, und welche Risiken müssen stärker diskutiert werden? Welche Möglichkeiten gibt es, die digitale Teilhabe zu einer befähigenden, inspirierenden und integrativen Erfahrung für junge Menschen zu machen?

Ausgehend von diesen Fragen und mit Schwerpunkt auf dem Konzept der → [digital Citizenship](#)¹, zielt der Workshop darauf ab, das Bewusstsein für unsere Rechte und Pflichten im Internet zu schärfen. In vier Modulen macht der Workshop die Teilnehmer*innen mit den grundlegenden Konzepten der digital Citizenship vertraut (z. B. digitales Wohlbefinden, digitaler Datenschutz, digitale Kompetenz, digitale Rechte und Pflichten, digitale Sicherheit); er vermittelt eine breite Perspektive auf diese Themen und bietet Raum für Reflexion und Erfahrungsaustausch. Der*die Trainer*in übernimmt die Rolle eines Türöffners, während die Lerngruppe den Weg hin zu einer digital Citizenship beschreitet.

Der Workshop stellt digitale Beteiligung in den Vordergrund, legt Wert auf aktive und verantwortungsbewusste digitale Bürger*innen und betont, dass Kinder und Jugendliche ihre Rechte im Internet in vollem Umfang wahrnehmen sollten. Zur Vorbereitung wird dem*der Trainer*in empfohlen, den → [General Comment No. 25](#) zu den Kinderrechten in der digitalen Umgebung der Vereinten Nationen (UN-Kinderrechtsausschuss) zu lesen. Auch der → [Bericht](#) der 5Rights Foundation und der Western Sydney University bietet wertvolles Hintergrundwissen.

1 Es wird bewusst der englische Begriff genutzt, da eine Übersetzung ins Deutsche nicht die verschiedenen Bedeutungen des Konzepts abdeckt (s. polis aktuell, 1/2020, S. 3).



DAUER

90 Minuten



ZIELGRUPPE

Junge Menschen zwischen 13 und 18 Jahren



FORMAT

Der Workshop wurde ursprünglich als digitales Format konzipiert, kann aber auch vor Ort durchgeführt werden. Die dafür notwendigen Anpassungen sind im Folgenden vermerkt.



MATERIALIEN

FÜR DAS DIGITALE FORMAT

- Digitale Geräte mit stabiler Internetverbindung (am besten Computer oder Tablets) für den*die Trainer*in und alle Teilnehmenden
- Zoom oder eine alternative Videokonferenzplattform
- Eine Präsentation auf Menti*
- Eine Aktivitätstafel auf Miro*
- Bildmaterial

FÜR EINEN WORKSHOP VOR ORT

- Ein Computer mit stabiler Internetverbindung und ein Projektor/Beamer für den*die Trainer*in
- Eine Präsentation auf Menti
- Übungskarten
- Bildmaterial

→ **Alle Materialien können hier heruntergeladen werden**

* Grundkenntnisse im Umgang mit Menti (interaktives Präsentationstool) und Miro (digitales Whiteboard) sind ausreichend. Die Verwendung dieser Tools wird empfohlen, der*die Trainer*in kann die Übungen aber auch an ähnliche digitale Tools anpassen, die er*sie bevorzugt

2. Ablauf

DAUER	MODUL	TOOLS	BESCHREIBUNG
5 min	Willkommen		Der*die Trainer*in begrüßt die Teilnehmenden, stellt sich selbst vor und erklärt kurz das Ziel und den Ablauf des Workshops.
MODUL 1: EINFÜHRUNG			
10 min	Wer noch?	Menti	Die Teilnehmenden spielen ein thematisch passendes Aufwärmspiel („ice-breaker“)
5 min	Wie wirkt sich die digitale Welt auf das Leben junger Menschen aus?	Menti a: <i>Die Teilnehmenden können ihre Beiträge auch in den Chat von Zoom schreiben oder, wenn sie persönlich anwesend sind, mündlich teilen.</i>	Die Teilnehmenden sammeln nun ihre eigenen Assoziationen zu dem Begriff „online“. Sie können mithilfe einer Wortwolke auf Menti oder in der Klasse visualisiert werden.
MODUL 2: ZUGANG ZUM INTERNET			
10 min	Wiederherstellung der Verbindung zum Internet		Die Teilnehmenden raten, seit wann es das Internet gibt. Nachdem der*die Trainer*in kurz die Geschichte des World Wide Web skizziert hat, diskutieren die Teilnehmenden, ob ein Leben ohne Internet möglich ist.
10 min	Ist jede*r online?		Anhand einiger Daten und Grafiken werden die Teilnehmenden mit den Begriffen „digitale Ungleichheit“, „digitale Kluft“ und „Offlinebevölkerung“ vertraut gemacht und besprochen, warum manche Menschen offline sind.
MODUL 3: RECHTE UND PFLICHTEN ONLINE			
15 min	Rechte und Pflichten online	Miro a: <i>Übungskarten</i>	Mit einer Übung in Kleingruppen widmen sich die Teilnehmenden den Rechten und Pflichten online. Sie lernen, die Rechte von den Pflichten zu unterscheiden und herauszufinden, was die Aussagen wirklich bedeuten.
10 min	Eine Feedback-Runde zur digital Citizenship		Jede Gruppe wählt eine*n Sprecher*, der*die die Arbeit der Gruppe vorstellt und ein Recht und eine Pflicht nennt, die während der Diskussion eine besondere Rolle gespielt haben.
MODUL 4: REFLEKTION UND FEEDBACK			
20 min	Reflexionen zur digitalen Welt	Bildmaterial	Die Teilnehmenden wählen jeweils ein Bild aus und reflektieren es im Zusammenhang mit ihren Erfahrungen in der digitalen Welt.
5 min	Feedback	Menti a: <i>Ein Feedback-Bogen kann vor Ort ausgeteilt werden.</i>	Der*die Trainer sammelt Feedback zum Workshop. Das Modul kann auch als offener Raum genutzt werden, in dem der*die Trainer*in und die Teilnehmenden ihre Ideen weiter austauschen können.

3. Umsetzung

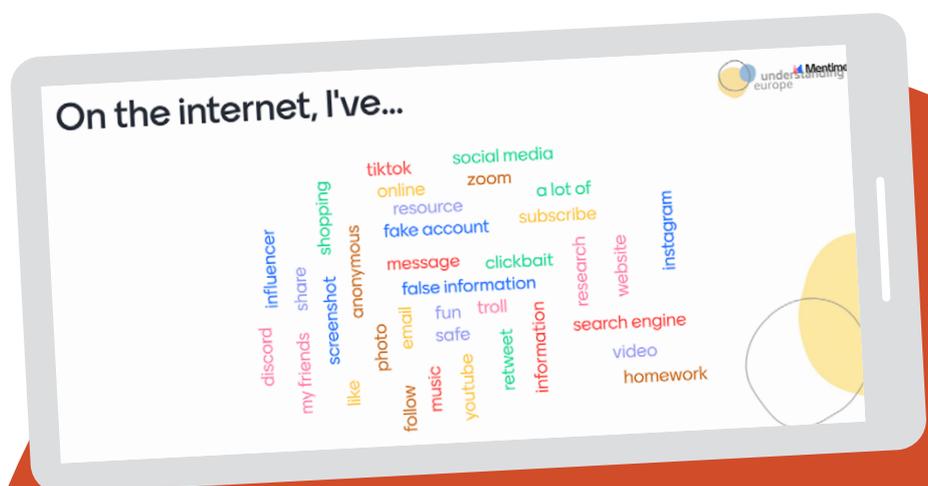
MODUL 1 Einführung

WILLKOMMEN — 5 MIN

Der*die Trainer*in begrüßt die Teilnehmenden, stellt sich kurz vor und erklärt das Ziel des Workshops. An dieser Stelle kann der*die Trainer*in bereits die Selbstwirksamkeit und individuelle Macht junger Menschen bei der Umgestaltung der digitalen Welt zum Besseren hervorheben. Die Teilnehmenden werden daran erinnert, dass sie während des Workshops jederzeit ihre Meinung äußern können, vorausgesetzt, sie tragen dazu bei, eine offene und respektvolle Austausch- und Lernumgebung zu schaffen. Bei Bedarf kann eine kurze Einführung in die Nutzung von Zoom oder andere Videokonferenz-Tools (insbesondere die Funktion „Hand heben“ und „Chat“) und Menti gegeben werden.

WER NOCH? — 10 MIN

Der*die Trainer*in präsentiert auf Menti einige Wörter, die mit dem digitalen Raum in Verbindung stehen. Mit Blick auf diese Wörter formulieren die Teilnehmenden Sätze darüber, was sie letzte Woche online getan haben (z. B. Ich habe ein neues Onlinespiel entdeckt; ich habe acht Stunden täglich auf Zoom verbracht; ich habe ein Rezept gegoogelt). Der*die Trainer*in bittet alle Teilnehmenden, die Kamera auszuschalten, und beginnt mit einem eigenen Beispiel, was sie*er in der letzten Woche online getan hat. Alle, die das auch gemacht haben, schalten ihre Kamera ein (wenn die Teilnehmenden aus irgendeinem Grund nicht in der Lage sind, ihre Kamera einzuschalten, können sie trotzdem mit der Funktion „Hand heben“ auf Zoom teilnehmen). Der*die Trainer*in übergibt an einen der Teilnehmenden, der*die seine Kamera eingeschaltet hat (oder die Hand gehoben hat). Diese Übung ist nicht nur für die Gruppe, sondern auch für den*die Trainer*in eine gute Gelegenheit, die Vielfalt der Interessen und Perspektiven in der Gruppe kennenzulernen.



1.1 Screenshot einer Wortwolke auf Menti

MODUL 2

Zugang zum Internet

WIEDERHERSTELLUNG DER VERBINDUNG ZUM INTERNET — 10 MIN

In diesem Modul wird den Teilnehmenden etwas Hintergrundwissen über das Internet vermittelt. Als Einstiegsübung müssen sie raten, seit wann es das Internet gibt und seit wann es für die breite Öffentlichkeit zugänglich ist. Der*die Trainer*in wird ermutigt, mithilfe zuverlässiger Daten und Fakten eine lokale Perspektive in die Einführung einzubringen. Eine Einführung in die Entwicklung des Internets und Daten zu dieser Entwicklung sind → [hier](#) und → [hier](#) zu finden.

Der*die Trainer*in hebt hervor, dass fast jeder Aspekt unseres Lebens (z. B. Bildung, Unterhaltung, Kommunikation) irgendwie mit dem Internet verbunden ist, und stellt daraufhin eine Diskussionsfrage: „Ist ein Leben ohne Internet möglich?“ Die Teilnehmenden können auf Menti antworten (oder im Chat von Zoom) oder einfach ihre Meinung laut äußern (Ja / Nein / Möglicherweise). Es ist wichtig zu betonen, dass es keine richtige Antwort auf diese Frage gibt. Die Teilnehmenden teilen mit, warum sie denken, dass ein Leben ohne Internet möglich / unmöglich ist.

Weitere Moderationsfragen:

Stellt euch vor, ihr wacht morgen auf und stellt fest, dass ihr kein Internet mehr habt ...

- Was würde passieren (bei euch / auf der Welt)?
- Wie würde sich das auf euer Leben / auf das Leben anderer Menschen auswirken?
- Was wäre ein Vorteil / Nachteil davon?

Der*die Trainer*in moderiert die Diskussion. Um die Vielfalt der Perspektiven innerhalb der Gruppe zu fördern, lässt er*sie den Teilnehmenden, ausreichend Zeit, um ihre eigene Argumentation zu erläutern.



MODUL 3

Rechte und Pflichten online

IST JEDE*R ONLINE? — 10 MIN

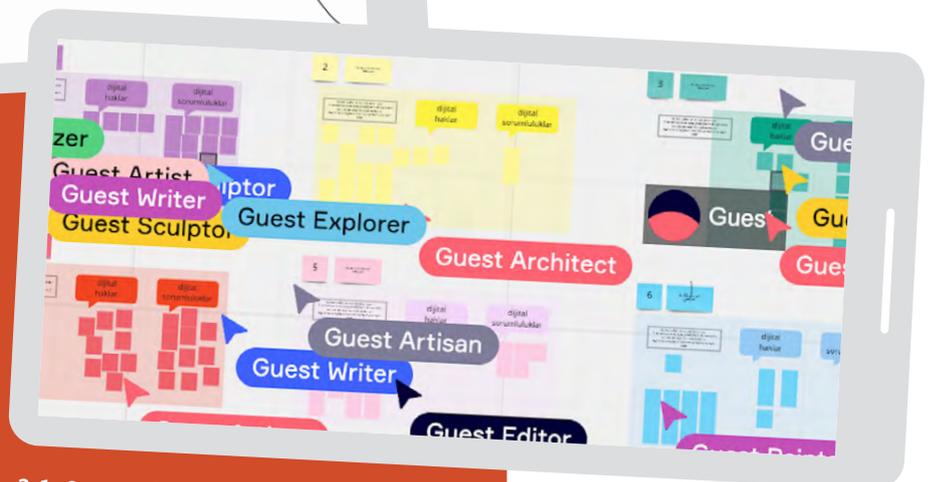
Mithilfe einiger Diagramme und visueller Darstellungen, die auf Menti präsentiert werden, führt der*die Trainer*in die Teilnehmenden in die folgenden Konzepte ein: digitale Ungleichheit, digitale Kluft und Offlinebevölkerung. Ohne weitere Erklärung, was Offlinebevölkerung bedeutet, denken die Teilnehmenden zunächst über die möglichen Gründe für das Offlinesein nach (z. B. kein/ eingeschränkter Zugang zum Internet (Infrastruktur), kein/ eingeschränkter Zugang zu digitalen Anwendungen (Verbote), geringe digitale Kompetenzen). Der*die Trainer*in teilt die → Daten über die Offlinebevölkerung und fasst die Konzepte zusammen.

RECHTE UND PFLICHTEN ONLINE — 15 MIN

Der*die Trainer*in präsentiert die Aktivitätstafel auf Miro (alternativ die Übungskarten). Die Teilnehmenden werden in kleinere Gruppen von drei bis vier Personen aufgeteilt. Sie lesen die vom Trainer vorgegebenen Aussagen und ordnen sie entweder als „Recht“ oder als „Pflicht“ ein. Bevor sich die Gruppe wieder in der großen Runde trifft, wählt jede Gruppe ein Recht und eine Pflicht aus, die sie besonders interessant, wichtig oder verwirrend findet.



2.1 Screenshot der Präsentation auf Menti, die Daten zur Offlinebevölkerung zeigt



3.1 Screenshot aus Miro

EINE FEEDBACK-RUNDE ZUR DIGITAL CITIZENSHIP — 10 MIN

Wenn die Gruppen zur Hauptsitzung zurückkehren, stellt jede Gruppe ihre Arbeit vor. Einige Aussagen können sowohl als Recht als auch als Verantwortung betrachtet werden, je nachdem, wie man sie liest (z. B. Zeit online sinnvoll verbringen [zu können]). Der*die Trainer*in kann daher nach weiteren Details fragen, um zu verstehen, wie die Gruppe zu dieser Entscheidung gekommen ist, und kann ihnen helfen, die Aussage aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Während dieser Übung lernen die Teilnehmenden die Perspektiven, Highlights und Fragen der anderen kennen, und der Trainer gewinnt einen Einblick in die Relevanz dieses Themas aus der Sicht der einzelnen Gruppen.

MODUL 4

Reflektion und Feedback

REFLEXIONEN ZUR DIGITALEN WELT — 20 MIN

Nachdem die Teilnehmenden ein tieferes Verständnis unserer Rechte und Pflichten im Internet erlangt haben, ist es nun an der Zeit, darüber nachzudenken. Diese letzte Übung konzentriert sich darauf, eine Brücke zwischen Gelerntem und eigenen Erfahrungen zu schlagen. Der*die Trainer*in stellt das Bildmaterial* zur Verfügung und bittet die Teilnehmenden, eines davon auszuwählen und dazu die folgenden Fragen zu beantworten:

- Was siehst du?
- Was stellt es deiner Meinung nach in der digitalen Welt dar? Kannst du es beschreiben?
- Welche Verantwortlichkeiten und Rechte werden realisiert und welche nicht?

Es ist zu erwarten, dass die Herausforderungen der digitalen Welt während dieses Moduls zur Sprache kommen. Einige Teilnehmende werden Bedenken äußern, und andere werden sich die digitale Welt besser vorstellen/ sie als besser empfinden. Themen wie die negativen Auswirkungen der sozialen Medien auf das Körperbild, Hetze, Fehlinformationen, Anonymität, digitale Sicherheit oder andere Themen können zur Sprache kommen. Der*die Trainer*in sollte die Risiken und Herausforderungen der digitalen Welt anerkennen, die Teilnehmenden aber auch ermutigen, indem er*sie erklärt, was sie für Chancen bietet. Es ist wichtig, die Teilnehmenden an ihr eigene Rolle zu erinnern, wenn es darum geht, einen Wandel herbeizuführen.

* Wenn der Trainer die Bilder nicht verwendet, können die Teilnehmenden alternativ eine Kombination aus einem Adjektiv, einer Farbe und einem Objekt/Ort bilden, um zu beschreiben, wie sie sich die digitale Welt vorstellen.





FEEDBACK — 5 MIN

In der Schlussrunde hebt der*die Trainer*in die Bedeutung digitaler Bürger*innen für die demokratischen Gesellschaften hervor. Anschließend geben die Teilnehmenden ihr Feedback zum Workshop. Dieser Raum kann aber auch genutzt werden, um mehr zu reflektieren, Fragen zu stellen oder Gedanken zu teilen, die bisher nicht zur Sprache gekommen sind.

Der Workshop ermöglicht es den Teilnehmenden, erste Schritte zu unternehmen, um ihre Anliegen in der digitalen Welt vorzubringen, ihre Rechte und Pflichten anzuerkennen, sich befähigt zu fühlen, an der digitalen Welt teilzunehmen, konkrete Beispiele für Rechte und Pflichten online zu nennen und kritisch über die Rolle aktiver und verantwortungsbewusster digitaler Bürger*innen für Demokratie nachzudenken.

AUTORIN

Kansu Ekin Tanca

Kansu interessiert sich für die Digital Citizenship Education und die Beteiligung junger Menschen an der digitalen Welt. In ihrem Master am Centre International de Formation Européenne beschäftigte sie sich mit dem rechtebasierten Ansatz für die digitale Kompetenz von Kindern. Sie arbeitet ehrenamtlich als Redaktionsassistentin für das Journal of Media Literacy Education und ist derzeit als Bildungsbeauftragte der führenden Fact-Checking-Organisation Teyit mit Sitz in der Türkei tätig. Dort leitet sie die Bildungsabteilung und gibt Workshops zu kritischer digitaler Kompetenz, Fake News und Fact Checkin. Sie ist Digital Europe Fellow (2021) der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa und der Alfred Herrhausen Gesellschaft und Teil des Bildungsnetzwerks Understanding Europe.

4. Quellen

Banaji, Shakuntala, and David Buckingham. *The Civic Web: Young People, the Internet and Civic Participation*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts (2013).

Cortesi, Sandra, Alexa Hasse, Andres Lombana-Bermudez, Sonia Kim, and Urs Gasser. "Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World." Berkman Klein Center for Internet & Society (2020). Available online at
→ <https://dash.harvard.edu/handle/1/42638976>

Digital Citizenship and Digital Citizenship Education. Council of Europe. Available at
→ <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>

General Comment No.25 on Children's Rights in the Digital World. United Nations Convention on the Rights of the Child. (2021). Available online at
https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f25&Lang=en

Internet access, OECD (2021). Available online at
→ <https://data.oecd.org/ict/internet-access.htm>

MindtheGaps, Media Literacy towards Youth Social Inclusion, Youth Digital Citizenship Education. (2019). Available online at
→ <http://digitaliteracy.eu/mindthegaps/resources/>

Mozilla, Internet Health Report 2020. Available online at
→ <https://2020.internethealthreport.org>

Murphy, Mike. "From dial-up to 5G: a complete guide to logging on to the internet" Quartz (2019). Available online at
→ <https://qz.com/1705375/a-complete-guide-to-the-evolution-of-the-internet/>

Third, A and Moody, L. "Our rights in the digital world: A report on the children's consultations to inform UNCRC General Comment 25." 5Rights Foundation and Western Sydney University, London and Sydney (2021). Available online at
→ <https://5rightsfoundation.com/uploads/OurRightsinaDigital-World-FullReport.pdf>

5. Impressum

Herausgeberin

Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa
Sophienstraße 28/29
10178 Berlin
www.schwarzkopf-stiftung.de

V. i. S. d. P.

Mandy Buschina

Redaktion

Evin Demir
Friedrich Landenberger

Autorin

Kansu Ekin Tanca

Lektorat

Bärbel Philipp

Layout

Friederike Schlenz

Illustration

El Boum

Erscheinungsjahr

2021

Urheberrechte

Text und Illustrationen sind urheberrechtlich geschützt. Der Text kann in Schulen zu Unterrichtszwecken vergütungsfrei vervielfältigt werden.

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung der Förderpartner dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der*die Autor*in die Verantwortung.

Dieses Bildungsmaterial ist als CC BY-NC-SA lizenziert.

Die Publikation wurde entwickelt im Rahmen des Fellowships "Digital Europe" der Alfred Herrhausen Gesellschaft und der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa.