

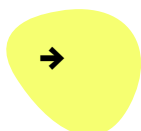
# Educational Briefing 2021

**Digitale Räume gemeinsam  
gestalten: wie Demokratiebildung  
online gelingen kann**



# Inhalt

- 3**    **Einleitung**
  
- 5**    **Digitale Inklusion und demokratische Bildung für junge Menschen: niemanden zurücklassen**  
[Dr. Alicja Pawluczuk](#)
  
- 10**   **Herausforderungen und Chancen für die Peer Education im digitalen Raum**  
[Ema Gonçalves & Henrique Rosário](#)
  
- 13**   **Die Assemblies of Solidarity von Understanding Europe Belgien: Ein Gespräch mit der Koordinator\*in Daniela Toutpati**
  
- 16**   **Digital Citizenship: die Vermittlung von digitalen Rechten und Pflichten nach dem Peer-Education-Ansatz**  
[Kansu Ekin Tanca](#)
  
- 19**   **Forschungsbasierte Bildung gegen Desinformation**  
[Dr. Thomas Nygren](#)
  
- 23**   **Fake News verstehen – Einblicke in die Entstehung und Folgen von Falschinformationen**  
[Malik Eminoglu](#)
  
- 26**   **Understanding Europe**
  
- 27**   **Impressum**



## Glossar

Ein Glossar gibt es auf unserer Webseite

# Einleitung



Digitale Tools und Kommunikationsmittel spielen im Leben der meisten jungen Menschen eine große Rolle, insbesondere seit dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie. Von heute auf morgen mussten Schulen schließen, Jugendarbeit und viele soziale Aktivitäten konnten nicht mehr persönlich stattfinden. Auch im Understanding Europe Netzwerk war schnell klar, dass wir unsere Aktivitäten digitalisieren müssen, um jungen Menschen auch während der Pandemie einen Raum für Austausch, Diskussion und gemeinsames Lernen bieten zu können. Im Frühjahr 2020 begann deshalb ein tolles Team von Peer-Trainer\*innen mit der Entwicklung eines digitalen EU-Kompakt-Kurses. Bereits in der zweiten Hälfte des Jahres waren digitale Schulungen, Treffen und Workshops zur neuen Normalität im Netzwerk geworden.

Neue Formen der Zusammenarbeit im digitalen Raum bieten großartige Möglichkeiten für Bildungsprojekte, werfen aber gleichzeitig viele Fragen auf. So verdeutlichen neue Studien, in denen die Auswirkungen der Pandemie auf den Bildungsbereich analysiert werden, dass Ungleichheiten durch den Onlineunterricht zugenommen

haben und vor allem strukturell benachteiligte junge Menschen nicht immer über die Ressourcen verfügen, um an digitaler Bildung teilzunehmen. Als ein Netzwerk, das inklusive und diversitätssensible, nichtformale Bildung stärken möchte, verstehen wir es deshalb als unsere Aufgabe, unser digitales Bildungsangebot kritisch zu hinterfragen. Was genau sind die Voraussetzungen für eine erfolgreiche digitale Bildung? Welche Tools funktionieren für die meisten jungen Menschen? Wie können wir unsere digitalen Workshops partizipativ gestalten? Und was sind Tipps und Tricks für Pädagog\*innen, die noch unerfahren mit digitalen Bildungsformaten sind?

Der erste Teil dieses Educational Briefings beschäftigt sich mit genau diesen Fragen und gibt Einblicke in erste Erkenntnisse aus unserer Bildungsarbeit. Alicja Pawluczuk, ICTD-Forschungsstipendiatin an der Universität der Vereinten Nationen, erörtert die (mangelnde) digitale Inklusion in Europa und Ungleichheiten beim Zugang zum Internet und zu digitalen Tools. Sie gibt Tipps, wie man diesen Ungleichheiten begegnen und sie gemeinsam mit jungen Menschen adressieren kann. Unsere Netzwerkmitglieder Ema Gonçalves und Henrique Rosário von Understanding Europe Portugal berichten, was sie bei der Leitung von Workshops im digitalen Raum gelernt haben. Sie ermutigen Pädagog\*innen, die vielfältigen Funktionen digitaler Anwendungen zu nutzen, um die Lernerfahrungen junger Menschen zu verbessern. Weitere Einblicke in digitale Beteiligungsformate bietet ein Interview mit Daniela Toutpati, Koordinatorin von Understanding Europe Belgien. Ihr Bericht über die beiden digitalen Assemblies of Solidarity gibt Einblicke in die Herausforderungen und Chancen, die mit der Durchführung solcher Formate verbunden sind.

Darüber nachzudenken, wie digitale Formate gestaltet und zugänglich gemacht werden können, ist der erste Schritt zu einer inklusiveren digitalen Bildung und Beteiligung. Genauso wichtig ist es jedoch, dass junge

Menschen über Kompetenzen und Wissen verfügen, um sich in der Onlinewelt zurechtzufinden und aktiv zu beteiligen. Dabei sind Fähigkeiten wie z. B. die Einordnung und Prüfung von Informationen, Formen und Regeln der Interaktion oder die Reaktion auf Hatespeech in sozialen Medien von großer Bedeutung. Im zweiten Teil dieser Publikation geht es deshalb darum, wie junge Menschen dabei unterstützt werden können, sich diese Fähigkeiten anzueignen und wie wichtig ein sicherer Raum zum Austausch, zur Reflexion und zur Diskussion dafür ist.

Der Artikel von Kansu Ekin Tanca, Digital Europe Fellow, gibt eine Einführung in das Konzept der Digital Citizenship und in dessen Vermittlung an junge Menschen. Dabei hebt die Autorin die Bedeutung von Peer-Trainer\*innen hervor, die jungen Menschen aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen besonders gut vermitteln können, warum dieses Thema für sie wichtig ist. Wie junge Menschen Fehlinformationen erkennen und mit ihnen umgehen können, steht im Mittelpunkt des Artikels von Thomas Nygren, außerordentlicher Professor an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Uppsala. Auf der Grundlage umfangreicher Forschungsarbeiten argumentiert er, dass die Nutzung eines spielerischen

Bildungsansatzes und die Vermittlung von Fähigkeiten zur Faktenüberprüfung wie eine „Impfung“ gegen Fehlinformationen wirken können. Malik Eminoglu von Understanding Europe Deutschland berichtet von seinen Erfahrungen mit der Durchführung von Workshops zu Fake News. Er betont dabei, wie wichtig es ist, sichere Räume zu schaffen und eine Vielzahl von Methoden anzuwenden, um digitale Formate interaktiv und inklusiv zu gestalten.

Die Auswirkungen der COVID-19-Pandemie auf den Bereich der formalen und nichtformalen Bildung haben uns alle kalt erwischt. Es ist wichtig, dass wir uns jetzt die Zeit nehmen, digitale Bildungsansätze kritisch zu diskutieren und zu verbessern.

**Wir hoffen, dass dieses Educational Briefing interessante Einblicke und Denkanstöße dazu bietet, und wünschen viel Spaß beim Lesen!**

STIFTUNG  
MERCATOR

*Dieses Educational Briefing ist eine Publikation von Understanding Europe, ein Projekt der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa, gefördert von der Stiftung Mercator. Das transnationale Bildungsnetzwerk möchte jungen Menschen in Europa eine Stimme geben und stärkt dafür ihre demokratischen Kompetenzen. Wir möchten uns herzlich bei der Stiftung Mercator für die Unterstützung des Projektes und dieser Publikation bedanken.*

# Digitale Inklusion und demokratische Bildung für junge Menschen: niemanden zurücklassen

DR. ALICJA PAWLUCZUK

## Einleitung

Im Jahr 2020 kam das Bildungsgeschehen zum Erliegen. Die Coronapandemie zerrüttete die Lernumgebungen junger Menschen und die Art und Weise, wie sie auf Wissen zugriffen, Wissen schufen und wie sie mit Gleichaltrigen interagierten. Um während der Lockdowns weiterhin ihre Aufgaben zu erfüllen, blieb Pädagog\*innen nichts anderes übrig, als auf digitale Umgebungen auszuweichen. Für einige bedeutete das, digitale Technologien von Grund auf zu lernen. Für andere bedeutete es, ihre digitale Jugendarbeit zu intensivieren. Aus dem Stillstand heraus musste sich Bildung neu erfinden – und die europäischen Pädagog\*innen mit ihr.

Als Pädagogin (und Forscherin zum Thema nichtformale digitale Bildung) setze ich selbst seit über einem Jahrzehnt digitale Technologien ein – und ich kann sagen: Es war und ist ein holpriger Weg des Lernens. Über die Jahre hinweg habe ich Freude und Begeisterung im Zusammenhang mit den positiven Effekten digitaler Technologien auf das Lernen und die Selbstentwicklung von Schüler\*innen erlebt. Es war inspirierend zu sehen, wie sich junge Menschen digitale Technologien zu eigen gemacht haben, um ihre Rechte als Bürger\*innen auszuüben und sich für die Belange der Umgebungen und Gemeinschaften, in denen sie leben, einzusetzen. Vom Einsatz digitalen Storytellings mithilfe von Smartphone-Apps, um auf die örtlichen Probleme mit Messergewalt hinzuweisen, bis hin zur Mitwirkung an der Erstellung von Online-Bildungsmaterialien zum Thema Gleichstellung war jedes Projekt eine Möglichkeit für mich, von jungen Menschen zu lernen und zu beobachten, wie sie voneinander lernen.

Der Einsatz digitaler Technologien in Bildungskontexten hat mich jedoch auch vor Herausforderungen gestellt. Dazu gehörten unter anderem Probleme in Bezug auf die Sicherheit der Jugendlichen, digitale Fähigkeiten (oder deren Fehlen), Lernschwierigkeiten und/oder die Verfügbarkeit von Endgeräten und Internetverbindungen. All diese Faktoren musste ich bei dem Entwurf und der Durchführung digitaler Bildungsinitiativen berücksichtigen. Als sich immer neue Herausforderungen und Möglichkeiten in meiner Bildungspraxis auftaten, fing ich an, mir Fragen zu stellen: Sind alle Jugendlichen mit an Bord, wenn es um den Einsatz digitaler Technologien in der Bildung geht? Falls nicht, wie kann ich dafür sorgen? Ist es möglich, digital basierte Bildungskontexte inklusiv zu gestalten? Diesen Fragen möchte ich in diesem Artikel nachgehen und dabei Pädagog\*innen, die ihre Bildungspraxis inklusiv gestalten möchten, einige Tipps an die Hand geben.

## Digitale Jugendteilhabe: die komplexe Verflechtung von Ermächtigung und Entmachtung

Bei Jugendbeteiligung geht es um die Weitergabe von Macht an jüngere Generationen in einer sinnvollen Art und Weise. In Europa reicht Jugendteilhabe vom Spendensammeln für einen örtlichen Skatepark bis zur Beeinflussung internationaler Politik. Unabhängig von ihrer konkreten Zielsetzung haben partizipative Jugendprojekte häufig eines gemeinsam: Sie wollen junge Menschen darin unterstützen, ihre Handlungsfähigkeit zu entdecken und aufrechtzuerhalten. Mit der großen Anzahl von Menschen, die daran beteiligt sind, kann Jugendteilhabe auch als eine komplexe Verflechtung

von Interaktionen gesehen werden, in der unterschiedliche Akteur\*innen (z. B. Pädagog\*innen, Politiker\*innen, Jugendliche) zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten: die gemeinschaftliche Schaffung einer inklusiveren, gerechteren und demokratischeren Gesellschaft.

Wie in ihren herkömmlichen Formen ist auch digitale Jugendteilhabe keine starre Übung, sondern eine dynamische, antwortende und sich ständig weiterentwickelnde Praxis. Digitale Jugendteilhabe kann als Prozess verstanden werden, in dem junge Menschen digitale Technologien (z. B. Smartphones, soziale Medien) nutzen, um jeweils an ihrer Gesellschaft teilzuhaben. Diese digitale Teilhabe kann sowohl offline (z. B. Programmier-Workshops, digitale Fotografie) als auch online (z. B. die Nutzung von Smartphones, um ihre Meinungen zu teilen) stattfinden. Es gibt formale Arten der digitalen Teilhabe von Jugendlichen (z. B. E-Voting) und auch solche, die häufig als weniger formal angesehen werden, wie beispielsweise Online-Tanzwettbewerbe. Beide sind für die Entwicklung junger Menschen gleichermaßen von Bedeutung.

Durch den Einsatz digitaler Technologien können Jugendliche ihre demokratischen Fähigkeiten wie Ambiguitätstoleranz, Wertschätzung von Diversität, Selbstwirksamkeit (das Vertrauen in die eigene Handlungsfähigkeit), Flexibilität, Empathie, die Fähigkeit zuzuhören und ein kritisches Verständnis der Welt entwickeln. Insbesondere durch digitales Peer-Lernen können junge Menschen an der Schaffung sozialer Räume und Gemeinschaften, in denen ähnliche Interessen und Erfahrungen geteilt werden, mitwirken (und tun dies auch). Zu Beispielen hierfür zählen eine Peer-Learning-Integrationsplattform für benachteiligte Jugendliche und Geflüchtete an Schulen oder ein partizipatives, jugendzentriertes Medienprojekt, das die Perspektive junger Menschen in Bezug auf Medien fokussiert. Sinnvolle digitale Teilhabeprojekte für Jugendliche können sie zu einer verbesserten Selbstwirksamkeit und Handlungsfähigkeit führen.

Bei all dem darf nicht vergessen werden, dass digitale Teilhabe für Jugendliche auch entmachtende Effekte haben kann. Während einige Aspekte digitaler Technologien dazu beitragen können, den Meinungen und Stimmen junger Leute größere Reichweite zu verschaffen (z. B. Onlinekampagnen), können andere (z. B. Auswahl durch Algorithmen) sie falsch darstellen oder zum Schweigen bringen. Digitale Jugendteilhabe (oder deren Fehlen) kann durch intersektionale Faktoren wie soziale Klasse, race, Ethnizität, Gender und/oder Behinderung beeinflusst werden. Zu den Barrieren in der digitalen Teilhabe in Bezug auf Behinderung können fehlende Untertitel in Videos für gehörlose junge Menschen, das Fehlen von Vergrößerungsmöglichkeiten für Text und Bilder oder das Fehlen gesprochener Beschreibungen für junge Menschen mit Sehbeeinträchtigungen zählen<sup>1</sup>. Junge Menschen aus Familien mit geringen Einkommen sind auch der Gefahr **DIGITALER BENACHTEILIGUNG**<sup>2</sup> ausgesetzt. Für eine gut informierte und bedeutungsvolle digitale Jugendteilhabe müssen Jugendliche außerdem über ausreichende digitale Kompetenzen verfügen und über die Fähigkeit, ihre Menschenrechte sowohl offline wie auch online auszuüben<sup>3</sup>.

#### DIGITAL BENACHTEILIGUNG

auch digitale Ausgrenzung genannt, bezieht sich auf die Situation, in der Teile der Bevölkerung keinen Zugang zu geeigneten Geräten und Internetverbindungen und/oder unzureichende digitale Fähigkeiten haben.

1 Laura Lundy et al., „Two clicks forward and one click back: Report on children with disabilities in the digital environment“, Council of Europe (2019).

2 Sara Ayllón, Halla Holmarsdóttir, Samuel Lado, „digitally deprived children in Europe“, DigiGen – Working paper series, 3 (2021).

3 See, for example, this article on the recommendations of the UN Committee on the Rights of the Child on the rights of children online.

## Digitale Inklusivität und Bildung in Europa

Nicht alle jungen Menschen können gleichermaßen von digitalen Technologien profitieren. Eine Schätzung aus dem Jahr 2020 kam zu dem Ergebnis, dass mehr als fünfzehn Prozent der Jugendlichen über unzureichende digitale Fähigkeiten verfügen. Auch in der Qualität der digitalen Teilhabe junger Menschen gibt es in Europa große Unterschiede. 5,3 Prozent der Kinder in Europa sind digital benachteiligt, d. h., sie leben in einem Haushalt, der sich keinen Computer leisten kann. In Bezug auf digitale Benachteiligung gibt es frappierende Unterschiede: In Island sind nur etwa 0,4 Prozent der Kinder von digitaler Benachteiligung betroffen, während es in Rumänien und Bulgarien 23,1 beziehungsweise 20,8 Prozent sind<sup>4</sup>. Auch das Niveau der digitalen Kompetenz ist in Europa unterschiedlich. So verfügen in Ländern wie Estland, Litauen und den Niederlanden 93 Prozent der Menschen im Alter von 16 bis 24 Jahren über grundlegende digitale Fähigkeiten, während es in Rumänien nur 56 Prozent der jungen Menschen sind. Noch immer gibt es Gebiete in Europa, in denen bis zu zwanzig Prozent der Schüler\*innen den Computer nicht für die Schule benutzen können<sup>5</sup>.

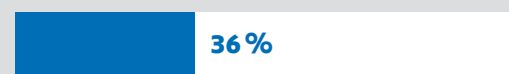
Diese digitalen Ungleichheiten können erhebliche Auswirkungen auf die Qualität von digital vermittelter Bildung haben. Wie der Aktionsplan für digitale Bildung (2021 – 2027) der EU zeigt, hat uns die Pandemie vor Augen geführt, wie wichtig sinnvolle digitale Inklusion bei Pädagog\*innen und Lernenden ist. Auf europäischer Ebene muss unbedingt sichergestellt werden, dass alle Lernenden unabhängig von ihrem geografischen Standort oder ihrem sozioökonomischen Status gleichberechtigten Zugang zu digitaler Bildung haben.

Viele Aspekte der Strategien zur digitalen Teilhabe junger Menschen entziehen sich zwar unserer Kontrolle, aber wir können versuchen, einige Bereiche in kleinerem Rahmen inklusiver zu gestalten. Im Folgenden gebe ich einige Tipps, wie wir ein Verständnis dafür entwickeln

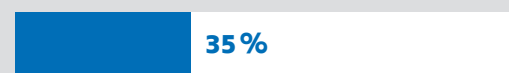
können, wo Menschen und ihre Fähigkeiten in Bezug auf digitalen Zugang und Werkzeuge stehen. Diese Tipps sind in keiner Weise vollumfänglich oder in Stein gemeißelt, und es ist wichtig, sich ihrer Begrenztheit bewusst zu sein. Betrachtet sie als Referenzpunkte, die angepasst, anders zusammengesetzt und in verschiedenen sozio-ökonomischen und kulturellen Umgebungen neu eingesetzt werden können. Am wichtigsten ist, dass es nicht um die richtige Umsetzung dieser Tipps geht, sondern darum, sie auf spielerische und der Situation angepasste Weise einzusetzen. Mit anderen Worten: experimentiert, spielt, lernt mit – und wenn nötig, scheitert!

### Was sind Hindernisse für eine gleichberechtigte und effektive Teilhabe online?

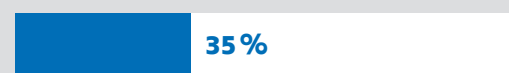
#### Soziokulturelle Barrieren



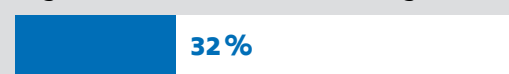
#### Politische Barrieren



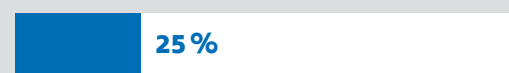
#### Finanzielle Barrieren



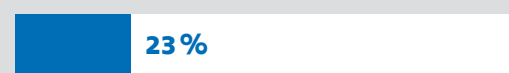
#### Digitale Barrieren und Bedrohungen



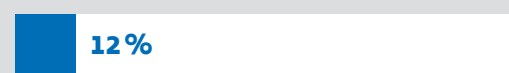
#### Logistische Barrieren



#### Rechtliche Barrieren



#### Physische Barrieren und Bedrohungen



Infografik der UNDP Istanbul Regional Hub „Civic Participation of Youth in a Digital World“ (2021), für die junge gesellschaftliche Akteur\*innen aus Europa und Zentralasien befragt wurden.

<sup>4</sup> Sara Ayllón, Halla Holmarsdóttir, Samuel Lado, „digitally deprived children in Europe“, DigiGen – Working paper series, 3 (2021).

<sup>5</sup> European Commission, „2nd Survey of Schools: ICT in Education.“ (2019).

# Inklusive digitale Bildung: auf welche Bereiche es ankommt

TIPP  
**1**

## BEZIEHE DIE JUGENDLICHEN BEI DER ABSCHÄTZUNG DES NIVEAUS IHRES DIGITALEN ZUGANGS MIT EIN

Zu Beginn müssen wir etwas über die digitalen Realitäten junger Menschen erfahren. Informationen über die Lernpräferenzen der Jugendlichen, den Zugang zu digitalen Geräten und/oder eine zuverlässige Internetverbindung sind entscheidend für die Gestaltung und Durchführung von Lehrvorhaben. Da nicht zu erwarten ist, dass alle Pädagog\*innen über die Fähigkeiten und das Wissen verfügen, um das Niveau des digitalen Zugangs der Lernenden zu messen, schlage ich vor, dass diese Abschätzung zu Anfang zusammen mit den Jugendlichen oder von ihnen selbst durchgeführt wird: Was ist für sie beim Einsatz digitaler Technologien beim Lernen am spannendsten? Welche Probleme haben sie beim Einsatz digitaler Technologien? Wenn sie alle Macht der Welt hätten, wie würden sie diese Probleme lösen?

TIPP  
**2**

## BERÜCKSICHTIGE DIE DIGITALEN BEDÜRFNISSE DER JUGENDLICHEN

Wenn wir darüber nachdenken, was sinnvoller digitaler Zugang bedeutet, müssen wir Faktoren wie den Zugang zu digitalen Geräten, eine zuverlässige Internetverbindung und barrierefreie Inhalte berücksichtigen. Als Pädagog\*innen können wir versuchen, jungen Menschen den Zugang zu digitalen Geräten (z. B. Computer, Tablets) zu ermöglichen. Wir können in Erwägung ziehen, vorhandene Geräte anzubieten oder über ein Leihsystem nachdenken (insbesondere für junge Menschen, die von digitaler Ausgrenzung bedroht sind). Das Gleiche gilt für den Internetzugang. Hier können wir einige realistische Schritte in Betracht ziehen, um jungen Menschen eine Internetverbindung und Zugang zu Lerninhalten innerhalb und außerhalb der Lernumgebung zu ermöglichen (z. B. Prepaid-Karten, kostenloses WLAN vor Ort, Lerninhalte, die offline verfügbar sind). Sinnvollen digitalen Zugang zu ermöglichen, heißt auch zu prüfen, ob unsere Lernaktivitäten unterschiedliche Sprach- und Lernbedürfnisse sowie Behinderungen berücksichtigen. Zu den Tipps für barrierefreie Lerninhalte gehört z. B. die Transkription von Audio- und Videomaterialien.

TIPP  
**3**

## BEZIEHE DIE JUGENDLICHEN BEI DER ABSCHÄTZUNG IHRER DIGITALEN KOMPETENZEN MIT EIN

Als Pädagog\*innen sollten wir versuchen herauszufinden, ob und wie sich die digitalen Kompetenzen junger Menschen unterscheiden. Dazu könnten wir eine partizipative Übung durchführen, bei der die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, über ihre vorhandenen Kompetenzen nachzudenken. Für junge Menschen können die Ergebnisse der Übung als Grundlage für Peer-Learning-Aktivitäten dienen, die darauf abzielen, Lücken zu erkennen und Wege zu finden, diese zu schließen. Pädagog\*innen können daraus wichtige Informationen für die Gestaltung und Durchführung der Lehraktivitäten ziehen. Es bietet sich an, die Übung auf der Grundlage des [Digital Competence Framework for Educators \(DigCompEdu\)](#) oder des [Data Citizenship Framework](#) zu entwickeln.

TIPP  
**4**

## GEHE AUF DIE LERNBEDARFE DER JUNGEN MENSCHEN EIN

Sobald du Informationen über die digitalen Kompetenzen junger Menschen und ihre Lernbedürfnisse gesammelt hast, kannst du erkunden, wie du diese berücksichtigen und auf sie eingehen kannst. Mit vielen Bereichen digitaler Kompetenzen magst du dich zwar selbst nicht besonders gut auskennen, aber es kann sich anbieten, Peer-Learning auszuprobieren oder Expert\*innen mit digitalen Kompetenzen hinzuzuziehen. Außerdem stehen Informations- und Lernmaterialien für digitale Kompetenzen zur Verfügung, beispielsweise die Unterrichtspläne von [Media Smart](#), das [Data and Privacy Toolkit](#) von der LSE, das [Data Detox Kit for Young People](#) von Tactical Tech oder die **BILDUNGSMATERIALIEN** zu Desinformation und Hate Speech von Understanding Europe.

**Alle Bildungsmaterialien** sind hier frei verfügbar. Es ist zudem möglich, einen Kurs zu digitalen Medien zu buchen, in dem unsere Trainer\*innen mit jungen Menschen grundlegende Medienkompetenz vermitteln. Weitere Informationen [hier](#).



## Fazit: Unzulänglichkeiten, Schuldgefühle und Versagen akzeptieren

Wir sollten uns ehrlich eingestehen, dass digitale Bildung überfordernd sein kann. In meiner früheren Forschung habe ich herausgefunden, dass viele Pädagog\*innen mit dem Einsatz digitaler Technologien in ihrer Praxis Probleme hatten<sup>6</sup>. Ich habe herausgefunden, dass es Gefühle von Schuld, Scham und Versagensängste gibt, wenn digitale Technologien bei der Arbeit eingesetzt werden. In vielerlei Hinsicht habe ich mich auch selbst in diesen Ergebnissen wiedergefunden. Was, wenn meine Fähigkeiten nicht ausreichen? Was, wenn unser Projekt scheitert? Obwohl diese Fragen ihre Berechtigung haben, ist es wichtig, dass wir uns von ihnen nicht einschränken lassen. Da sich Lernkontexte auf unvorhersehbare Weise verändern, sollten wir uns bemühen, eine agile Denkweise zu entwickeln und von und zusammen mit jungen Menschen zu lernen.



### Mehr zum Thema

**Wer mehr über die Forschung und Leitlinien zu digitalen Technologien und über ihren praktischen Einsatz in der Bildung erfahren möchte**, kann sich auch die Veröffentlichung [Developing Digital Youth Work](#) von der EU ansehen, in der auf die Chancen und Risiken der Digitalisierung für junge Menschen, die Jugendarbeit und die Jugendpolitik eingegangen wird. Außerdem gibt es noch den [Plan für digitale Bildung \(2021–2027\)](#), eine politische Initiative der Europäischen Union (EU) zur Unterstützung einer zukunftsfähigen und effektiven Bildung im digitalen Zeitalter. Praktische Beispiele für den digitalen Wandel in der Jugendarbeit und bewährte Praktiken finden sich in den [Flaggschiff-Projekten von SALTO-PI](#) sowie auf der [europäischen Plattform Digital Youth Work](#).

#### Über die Autorin

**Dr. Alicja Pawluczuk** ist ICTD Research Fellow an der United Nations Universität und strategische Beraterin zu der Definition der digitalen Transformation im EU-Jugendprogrammen bei SALTO PI. Ihre Forschungs- und Bildungspraxis konzentriert sich auf die digitale Jugendarbeit und die digitale Integration aus einer Jugend- und Geschlechterperspektive. Mit partizipatorischen, kritischen und multidisziplinären Ansätzen will sie die Machtdynamik untersuchen, die mit der digitalen Spaltung und der Datenkluft verbunden ist.

<sup>6</sup> Alicja Pawluczuk et al., „Digital youth work: youth workers’ balancing act between digital innovation and digital literacy insecurity“, Information Research 24, no. 1 (2019).

# Herausforderungen und Chancen für die Peer Education im digitalen Raum

EMA GONÇALVES & HENRIQUE ROSÁRIO

In den vergangenen anderthalb Jahren waren wir gezwungen, unser Leben zu verändern, vielleicht sogar mit dauerhafter Wirkung. Zugegeben, diese Veränderungen betrafen jede\*n anders, aber vielleicht war es der Bildungssektor, der einen der größten Schläge einstecken musste. Auch bei Understanding Europe fanden wir uns plötzlich nicht mehr in Klassenzimmern, sondern in digitalen Zoom-Räumen wieder. Peer Education online – wie war das eigentlich?

## Die digitale Welt kann das Lernen dynamischer machen

All unsere **WORKSHOPS** und Möglichkeiten des Austauschs auf einen Bildschirm zu übertragen, war nicht einfach und deshalb sind wir stolz darauf, vorweg schon mal sagen zu können: Es hat funktioniert!

Eine wichtige Erkenntnis dabei war, dass das volle Potenzial digitaler Plattformen oft nicht ausgeschöpft wird. Mit Funktionen wie Handheben oder Livenotizen während Präsentationen kann man das Lernen sehr viel dynamischer gestalten. Als Einstieg/Ice-Breaker in unseren Workshops verwenden wir zum Beispiel eine Europakarte, auf der sich die Schüler\*innen selbst positionieren können. In einem Klassenzimmer würden sich die Schüler\*innen wie auf einer Karte an eine bestimmte Stelle begeben. Im digitalen Raum wanderten wir einfach auf einer digitalen Karte umher und benutzten virtuelle Stecknadeln, um unsere Positionen zu markieren. Für die digitale Umsetzung von **EUROPA IN 4 ECKEN** nutzten wir die Tools „Handheben“ und „Reaktionen“ in Zoom. In beiden Fällen haben wir die Erfahrung gemacht, dass diese digitalen Möglichkeiten einige Schüler\*innen dazu brachten, sich wohler zu fühlen und sich stärker zu beteiligen.

### DIGITALER EU-KOMPAKT-KURS

In Reaktion auf die Entwicklungen der COVID-19-Pandemie hat eine Arbeitsgruppe den [EU-Kompakt-Kurs digitalisiert](#).

### EUROPE IN 4 ECKEN

Die „4-Ecken-Methode“ lässt Schüler\*innen in ein offenes, kontroverses Gespräch über unterschiedliche Themen kommen. Mehr Informationen zu der Methode und Beispiele können [hier](#) heruntergeladen werden.

Und noch etwas zum Thema Beteiligung: Wir glauben, dass eine der besten Methoden die gemeinsame Arbeit an einem einzigen Dokument ist, z. B. mit Miro, Jamboard, Mural oder Google Docs (das z. B. auch zur Erstellung dieses Textes verwendet wurde). Das gemeinsame Erstellen von Inhalten ist eine sehr einfache Methode, um das Verantwortungsgefühl der Teilnehmenden für den Prozess zu erhöhen und das Engagement der Schüler\*innen zu steigern, und eignet sich deshalb bestens für Gruppenaktivitäten und Projekte. In unserem Workshop zur **GESCHICHTE DER EU-INTEGRATION** funktionierte dies besonders gut, da sich die Schüler\*innen online auf den Geschichtskarten mit dem Cursor und der Tastatur frei bewegen und so viel zum Endergebnis beitragen konnten, wie sie wollten. Mit anderen Worten: Die digitale Umstellung bringt eine Menge Freiheiten mit sich, da die Schüler\*innen ihren Bildungsprozess oft besser und mit einem praxisnahen Ansatz gestalten können.

### **GESCHICHTE DER EU-INTEGRATION**

Der Workshop zur Geschichte der EU-Integration ist Teil des EU-Kompakt-Kurses. Alle Zeitstrahlkarten, die für den Workshop verwendet werden können, können [hier](#) heruntergeladen werden.

## **Demokratiebildung wirklich europäisch gestalten**

Ein weiterer großer Vorteil von Onlinekursen ist, dass geografische Barrieren wegfallen. Faktoren wie die Entfernung oder Zeitmangel werden damit deutlich verringert, sodass nicht nur Schüler\*innen, sondern auch Expert\*innen oft eher an einem digitalen Workshop teilnehmen können als an einem Workshop vor Ort. So ist es uns beispielsweise gelungen, zwei Mitglieder des Europäischen Parlaments für eine digitale Sitzung zu gewinnen, was es den Schüler\*innen ermöglicht hat, von ihren Einblicken und ihrem Fachwissen zu profitieren, sich mit ihnen auszutauschen und ihre eigenen Ideen und Zweifel zu formulieren.

Die digitale Welt ermöglichte es Mitgliedern von Understanding Europe Portugal auch, einen Crash-Kurs gemeinsam mit Understanding Europe Belgien durchzuführen, was eine großartige Erfahrung war, die sonst nicht möglich gewesen wäre. Wir tauschten dabei verschiedene Perspektiven auf unsere politischen Realitäten aus, verglichen die Geschichte unserer Länder sowie die aktuelle Situation und Maßnahmen in Bezug auf COVID-19. Es war auch interessant zu sehen, welche Art von

Bildungsaktivitäten in welchem Land besser funktionieren. Ein solcher grenzüberschreitender Austausch ermöglichte es uns außerdem, unterschiedliche Lösungen und Wege zur Bewältigung ähnlicher Probleme zu sehen. Die Tatsache, dass Trainer\*innen aus verschiedenen Ländern gemeinsam Kurse durchführen, ist daher etwas, das wir auch dann beibehalten sollten, wenn die Kurse wieder in Klassenzimmern stattfinden können.

## Zusammengefasst

Nichts kann die persönliche Interaktion zwischen Peer-Trainer\*innen und Schüler\*innen ersetzen. Masken und Bildschirme machen es schwer, die Körpersprache zu interpretieren. Wir alle haben erlebt, wie es in einem digitalen Set-up an Verbindungen und Interaktionen mangelt. Deshalb sind besonders hier gute digitale Programme und Plattformen sowie kommunikative und engagierte Trainer\*innen gefragt.

Der digitale Wandel betrifft uns alle. Wenn wir unser Bestes geben, seine Möglichkeiten zu nutzen und Probleme aktiv anzugehen, sind wir auch diejenigen, die am meisten davon profitieren werden.

TIPP  
**1**

### EINE PERSÖNLICHE ATMOSPHERE SCHAFFEN

Es ist wichtig, dass die Schüler\*innen möglichst viel interagieren und sich miteinander verbunden fühlen können. Break-out-Rooms ermöglichen den Austausch in kleinen Gruppen und machen es oft einfacher, Inhalte und Erfahrungen zu teilen. Auch Ice-Breaker sind dafür immer eine gute Möglichkeit!

TIPP  
**2**

### DIGITALE WERKZEUGE ERKUNDEN

Wir können davon ausgehen, dass die digitale Arbeit im Bildungsbereich immer wichtiger werden wird – auch nach der Coronapandemie. Es lohnt sich also auch in Zukunft, nach neuen, teils skurrilen, aber eben vielleicht auch sehr nützlichen Tools Ausschau zu halten und diese zu erkunden.

TIPP  
**3**

### VORBEREITUNG ZÄHLT

Manchmal neigen wir dazu, so viele digitale Tools wie möglich zu nutzen. Dafür reicht dann aber entweder die Zeit nicht, oder eine entsprechende Vorbereitung wird schwieriger. Es ist wichtig, eine Anwendung genau zu kennen und mit ihr arbeiten zu können. Auf diese Weise können alle Fragen und Zweifel der Lernenden beantwortet und ihnen Vertrauen in das Tool vermittelt werden.

## Über die Autor\*innen

**Emilia Gonçalves** ist 22, studiert Internationale Beziehungen und hat sich Understanding Europe letztes Jahr angeschlossen. Sie hofft, dass sie damit die gesellschaftliche und politische Beteiligung anderer junger Menschen fördern kann, und möchte versuchen, ihnen die EU, ihre Entscheidungen und die Funktionsweise näherzubringen. Obwohl zwei Jahre Onlinelernen sie zermürbt haben, kann sie einige großartige Vorteile darin erkennen – den ständigen Austausch von Gedanken findet sie dabei sehr wichtig!

**Henrique Rosário** ist 19 Jahre alt und Maschinenbaustudent der Universität Porto. Bei Understanding Europe engagiert er sich seit 2019, beim European Youth Parliament seit 2018. Obwohl er sich für viele Bereiche interessiert, ist er besonders motiviert, etwas über europäische Angelegenheiten zu lernen und das Bewusstsein dafür zu schärfen. Er ist davon überzeugt, dass wir jetzt lernen müssen, das Beste aus digitaler Bildungsarbeit herauszuholen und weiterhin aktive Bürger\*innen zu sein!

# Die Assemblies of Solidarity von Understanding Europe Belgien: Ein Gespräch mit der Koordinator\*in Daniela Toutpati

**Im Rahmen der Konferenz zur Zukunft Europas der EU habt ihr in Zusammenarbeit mit der Initiative Citizens Take Over Europe zwei Assemblies of Solidarity (zu Deutsch etwa: Zusammenkünfte der Solidarität) als Online-Veranstaltung organisiert. Kannst du uns ein bisschen mehr über das Format erzählen?**

**Daniela Toutpati:** Die beiden **ASSEMBLIES OF SOLIDARITY**, die Understanding Europe Belgien organisiert hat, fanden am 23. und 25. Juni dieses Jahres statt. Wie du schon gesagt hast, haben wir beide erfolgreich online abgehalten! Die erste *Assembly* war eine Debatte zu den Themen Umwelt und Klimawandel, in der zweiten wurden die Themen Demokratie und Grundrechte diskutiert. Bei beiden Veranstaltungen konnten die Teilnehmenden Empfehlungen zu den jeweiligen Themen ausarbeiten, die dann auf der digitalen Plattform der Konferenz zur Zukunft Europas veröffentlicht wurden und in die Debatten in den Bürgerforen der Konferenz eingingen. Eine Empfehlung, die jeweils erarbeitet wurde, war beispielsweise die Investition in lebenslange Bildung zu den Themen Klimaschutz und Antidiskriminierung. Die EU sollte ihre Mitgliedsstaaten darin unterstützen, solche Themen in die Lehrpläne aufzunehmen und Menschen von Kindheit an Wissen darüber vermitteln.

## **ASSEMBLIES OF SOLIDARITY**

Die Assemblies of Solidarity finden vor dem Hintergrund der laufenden EU-Konferenz zur Zukunft Europas statt. Sie wurden von Citizens Take Over Europe initiiert und verfolgen das Ziel, eine vielfältigere Gruppe von Bürger\*innen und insbesondere junge Menschen in den Mittelpunkt der Diskussion über die Zukunft Europas zu stellen. Weitere Informationen gibt es [hier](#).

**Solche partizipativen Veranstaltungen finden häufig in Präsenzformaten statt. Was ist im digitalen Raum anders?**

**Daniela Toutpati:** Besonders war an beiden *Assemblies of Solidarity* sicherlich, dass sie so leicht zugänglich waren. Online-Veranstaltungen geben Teilnehmenden die großartige Möglichkeit, auch von weit entfernten Orten auf der Welt aus teilzunehmen. In dieser Hinsicht sind sie sehr inklusiv und praktisch. Unsere Teilnehmenden waren dann auch tatsächlich aus verschiedenen Ländern zugeschaltet. Das hat die Debatte bereichert, weil Teilnehmende aus unterschiedlichen Ländern oft auch unterschiedliche Meinungen und Perspektiven eingebracht haben. Man geht schnell davon aus, dass eine diverse Gruppe schwieriger zu moderieren ist. In unserem Fall liefen die Diskussionen aber sehr reibungslos ab. Zu Beginn der Sitzung haben wir einige Regeln für die Diskussion festgelegt und wir haben die Option der Plattform genutzt, digital per Handzeichen aufzuzeigen. Dadurch lief die Diskussion immer sehr organisiert und respektvoll ab, obwohl die Teilnehmenden nicht immer einer Meinung waren. Für mich war es deshalb sehr schön, die *Assemblies* in diesem Format abzuhalten und allen, die daran interessiert waren, die Teilnahme zu ermöglichen.

**Das klingt sehr interessant. Ich könnte mir vorstellen, dass solche digitalen Veranstaltungen auch einige Schwierigkeiten mit sich bringen. Hast du Herausforderungen solcher Art erfahren?**

**Daniela Toutpati:** Bei Online-Veranstaltungen wie diesen ist es zwar unkompliziert teilzunehmen, aber sie sind häufig weniger interessant, besonders wenn sich schon vieles andere in den digitalen Raum verlagert hat. Während einer Zeit wie der Corona-Pandemie mit all ihren Einschränkungen sind Online-Veranstaltungen für viele bereits langweilig geworden oder sie werden schlichtweg vergessen. Interessehalber habe ich die Teilnehmenden

nach ihrer Meinung dazu gefragt und alle empfanden es ähnlich. Beim zweiten Termin kamen beispielsweise einige Personen erst sehr spät nach Beginn dazu, weil sie die Veranstaltung vergessen hatten. Zudem hatten wir mit 15 Personen für den ersten Termin und mit 20 Personen für den zweiten gerechnet, es waren jedoch nur sieben beziehungsweise neun Personen anwesend. Bei der Planung solcher besonderer Veranstaltungen wie den *Assemblies of Solidarity* sollte man daher darauf achten, genügend Teilnehmende zu haben, ihnen ausreichend Zeit zur Vorbereitung zu geben und die Situation an die Bedürfnisse der Gruppe anzupassen.

### Wie hast du darauf reagiert, dass die Gruppen so viel kleiner waren als erwartet?

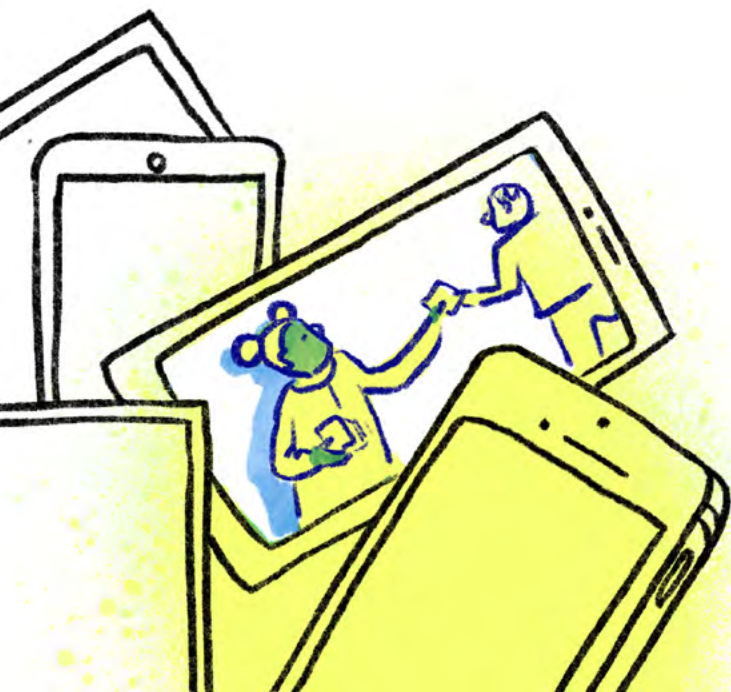
**Daniela Toutpati:** Obwohl es zunächst frustrierend und demotivierend war, dass nur so wenige Teilnehmende anwesend waren, würde ich trotzdem sagen, dass die beiden *Assemblies* ein Erfolg waren. Wir hatten einige Expert\*innen zum Gespräch eingeladen und durch die geringere Gruppengröße konnten die Teilnehmenden jeweils mehr Fragen stellen, was sehr schön war. Es war mit wenigen Personen auch sehr viel leichter, Empfehlungen zu erarbeiten. Wenn die Gruppe also viel kleiner ist als erwartet, ist das kein Grund zur Sorge! Es ist oft leichter, mit wenigen Personen zu arbeiten als mit einer großen Gruppe.

### Die Assemblies of Solidarity haben zum Ziel, Meinungen und Ideen von EUBürger\*innen zu sammeln und die Debatte über die Visionen für die Zukunft Europas zu fördern. Wie hat das in euren digitalen Assemblies funktioniert?

**Daniela Toutpati:** Bei beiden Veranstaltungen habe ich wahrgenommen, dass die Teilnehmenden sich für die Meinungen der anderen und die Meinungen der Expert\*innen zum jeweiligen Thema interessiert haben. Wenn eine Person eine Frage aufgeworfen hat, haben die anderen reagiert, wenn sie sich für das Thema interessiert haben. Ich muss allerdings auch sagen, dass die Ausarbeitung der Empfehlungen sich als etwas schwierig erwiesen hat, weil wir nur sehr wenig Zeit hatten und es für die Teilnehmenden eine Herausforderung war, vollständig ausgearbeitete Empfehlungen zu formulieren. Für zukünftige, ähnliche Formate würde ich überlegen, den Fokus auf das Brainstorming und die Debatten zu legen. Und obwohl Expert\*innen sehr hilfreich sind und es interessant ist, ihnen zuzuhören, würde ich sie nächstes Mal eher gegen Ende der Veranstaltung einplanen, damit die Teilnehmenden während des Brainstormings selbst die „Expert\*innen“ sein können.

### Ein wenig ist es bereits angeklungen, aber hast du noch weitere Tipps und Empfehlungen für andere junge Menschen in der PeerBildung, die ähnliche, digitale Partizipationsveranstaltungen durchführen möchten?

**Daniela Toutpati:** Erstens: Sei realistisch! Achte immer darauf, genug Zeit für die Organisation der Veranstaltung zu haben. Es ist nie ideal, etwas unvorbereitet und kurzfristig zu tun, und schon gar nicht in Online-Kontexten! Zweitens: Lade mehr Personen ein, als du tatsächlich erwartest, denn einige werden später doch nicht mehr teilnehmen können. Bitte mögliche Teilnehmende ehrlich zu sagen, wie wahrscheinlich ihre Teilnahme ist, und sage ihnen wie wichtig eine verlässliche Antwort für dich ist. Schicke Erinnerungen an die Veranstaltungen mit allen Zugangsinformationen. Sei ganz du selbst und handle so, dass du dich wohlfühlst. Es ist wichtig, sich von Zeit zu Zeit selbst herauszufordern, aber tue das erst, wenn du dich wirklich danach fühlst, besonders in einem Online-Kontext.



Achte außerdem darauf, dass immer eine weitere Person anwesend ist, die dich bei den technischen Aspekten der Plattform unterstützen kann. Es ist wirklich schwierig technische Fragen zu beantworten und gleichzeitig die Veranstaltung zu leiten! Einige Personen werden wahrscheinlich Schwierigkeiten haben, der Veranstaltung beizutreten. Für diesen Fall sollte jemand da sein, der ihnen bei den einzelnen Schritten helfen kann.

Frage die Teilnehmenden stets, ob Sie die Inhalte verstanden haben. Stelle jedes Mal sicher, dass allen klar ist, was sie zu tun haben. Ich gebe immer eine kurze Zusammenfassung dessen, was in der Diskussion gesagt wurde. Und schließlich, ermuntere die Teilnehmenden zu so vielen Redebeiträgen wie möglich, aber verpflichte sie nie zu etwas, das sie nicht tun wollen. Das gilt sowohl für Online-Kontexte als auch für Präsenzveranstaltungen. Versuche eine ausgewogene Leitungsrolle in der Diskussion zu finden. Es ist die Rolle der Teilnehmenden, die Veranstaltung mit ihren Ideen zu füllen, du musst nur den Prozess anleiten. Stelle Fragen wie „Was meinst du dazu?“, „Möchte jemand, der bisher noch nichts gesagt hat, seine Gedanken zu dem Thema teilen?“, „Möchte jemand hier noch etwas hinzufügen?“, „Stimmen alle mit dem überein, was bisher gesagt wurde?“ etc.



### Daniela Toutpati

**Daniela Toutpati** ist eine 22-jährige Studentin im Master der Erziehungswissenschaften an der VUB. Sie ist seit 2018 im Projekt Understanding Europe Belgien aktiv und koordiniert derzeit das Projekt. Daniela glaubt fest an die Kraft der nicht-formalen Bildung für den Wandel und setzt sich für Jugendaktivitäten ein. Im Rahmen der Konferenz zur Zukunft Europas hat sie zwei *Assemblies of Solidarity* mit jungen Menschen in Belgien organisiert.

**Vielen Dank, Daniela. Das ist sicherlich sehr hilfreich für andere Personen, die im Bildungskontext tätig sind! Gibt es noch etwas, das du unseren Leser\*innen mitgeben möchtest?**

**Daniela Toutpati:** In unsicheren Zeiten wie diesen hat sich das Internet als unser bester Verbündeter erwiesen. Es hat uns nicht nur ermöglicht, mit anderen in Kontakt zu bleiben, sondern es hat uns bei Understanding Europe auch geholfen, unseren Traum weiterzuverfolgen: mehr über Europa und unsere Gesellschaft zu lernen und dieses Wissen an andere weiterzugeben. Die *Konferenz zur Zukunft Europas* der EU ist wirklich eine wunderbare Möglichkeit, unsere Gesellschaft zu verändern. In diesem Sinne möchte ich noch einmal allen couragierten, jungen Menschen da draußen Mut zusprechen, für Bildung in unserer Gesellschaft zu kämpfen, denn wir sind in der Lage noch rechtzeitig zu verändern, was daran nicht funktioniert. Als Schlusswort möchte ich gern Steven Van Hecke zitieren, einen geschätzten Professor an der KU Leuven, dessen Worte bei unserer letzten *Assembly* mich inspiriert haben: „Lest, lernt, lehrt – immer wieder!“ („Read, learn, teach and repeat!“) Ich wünsche euch alles Gute und hoffe, ihr werdet das Beste daraus machen.

# Digital Citizenship: die Vermittlung von digitalen Rechten und Pflichten nach dem Peer-Education-Ansatz

KANSU EKIN TANCA

## Digital Citizenship kurz erklärt

Das Konzept der **DIGITAL CITIZENSHIP**<sup>7</sup> beruht auf der Annahme, dass wir nicht nur im analogen sondern auch im digitalen Raum demokratische Rechte und Pflichten haben – also digitale Bürger\*innen und damit aktive und verantwortungsbewusste Mitglieder der digitalen Welt sind. Zu einer Auseinandersetzung mit Digital Citizenship gehört nicht nur eine Diskussion ihrer Bedingungen, wie den gesicherten Zugang zu Internet und digitalen Technologien sowie digitale Kompetenzen, sondern auch eine kritische Reflexion über die Konsequenzen des (dauerhaften) Offlineseins: Es muss über digitale Ungleichheit, die **DIGITALE KLUFT** und digitale Ausgrenzung gesprochen werden.

Mit einem Fokus auf Selbstwirksamkeit und Beteiligung geht das Konzept der Digital Citizenship Hand in Hand mit dem Referenzrahmen „Kompetenzen für eine demokratische Kultur“ (CDCs) des Europarats.<sup>8</sup> Die CDCs wurden entwickelt, um „Einstellungen und Verhaltensweisen zu fördern, die den Dialog und die Zusammenarbeit, die Lösung von Konflikten mit friedlichen Mitteln und die aktive Teilnahme am öffentlichen Raum betonen“.<sup>9</sup> Die in den CDCs genannten Werte, Einstellungen, Fähigkeiten, Kenntnisse und das kritische Verständnis gelten auch für den digitalen Raum und sind grundlegend, wenn wir eine vielfältige und demokratische digitale Gesellschaft anstreben.

Bisher wurde den CDCs und ihrer Anwendung in der digitalen Welt nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt.<sup>10</sup> Angesichts der zunehmenden Bedeutung und Aktivitäten in diesem Bereich ist es aber dringend notwendig, darüber nachzudenken, wie digitale Teilhabe und Selbstwirksamkeit online erreicht werden können.

### DIGITALE BÜRGER\*INNEN

- nutzen digitale Technologien regelmäßig und effektiv
- wissen die Chancen und Herausforderungen des Internets zu schätzen,
- interagieren und kommunizieren verantwortungsbewusst und leisten einen positiven Beitrag
- üben kritische digitale Kompetenzen aus,
- kennen, schützen und respektieren ihr eigenen Online-Rechte

### DIGITALE KLUFT

Der Begriff „digitale Kluft“ bezieht sich auf die Kluft zwischen Einzelpersonen, Haushalten, Unternehmen und geografischen Gebieten auf unterschiedlichen sozio-ökonomischen Niveaus in Bezug auf ihre Möglichkeiten des Zugangs zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und ihrer Nutzung des Internets für eine Vielzahl von Aktivitäten.

In OECD, <https://stats.oecd.org/glossary/detail.asp?ID=4719>, zuletzt aufgerufen am 04.11.2021

<sup>7</sup> 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).

<sup>8</sup> Martyn Barrett et al.: „Competences for Democratic Culture - Living together as equals in culturally diverse democratic societies“, Council of Europe (2016).

<sup>9</sup> Sjur Bergan, „About the project Competences for Democratic Culture and Intercultural Dialogue,“ Council of Europe, last accessed 04.11.2021.

<sup>10</sup> Janice Richardson and Elizabeth Milovidov, „Digital Citizenship Education Handbook,“ Council of Europe (2019).



## Digitale Teilhabe als ermächtigende und integrative Erfahrung

Das Internet ist zunehmend zu einem integralen Bestandteil unseres Lebens geworden, dabei macht jede\*r Nutzer\*in eigene und andere Erfahrungen. Wenn man den Begriff „digitale Teilhabe“ im weitesten Sinne betrachtet, gibt es viele mögliche Definitionen. Aus der Sicht eines Ansatzes, der auf Recht und Resilienz beruht, sind mit digitaler Teilhabe **inklusive, engagierte, ermächtigende, inspirierende und bereichernde Onlineerfahrungen** gemeint, bei denen junge Menschen von ihren Rechten Gebrauch machen, von Möglichkeiten profitieren, vor Risiken geschützt sind und Herausforderungen bewältigen können.<sup>11</sup>

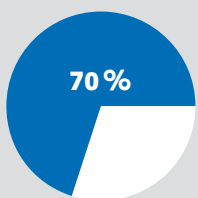
In Bildungskontexten können (Peer) Trainer\*innen digitale Teilhabe als eine Möglichkeit benutzen, das Thema der digital Citizenship zu vertiefen. Dabei ist es die Aufgabe der Trainer\*innen, einen ganzheitlichen Ansatz zu verfolgen, bei dem über Partizipation nicht nur gesprochen wird, sondern diese auch erfahrbar gemacht wird. Dies setzt eine Offenheit gegenüber Gedanken und Erfahrungen junger Menschen voraus, die sich stark unterscheiden können. Es ist wichtig, jungen Menschen einen Raum zu geben, in dem sie darüber nachdenken können, wie sie Informations- und Kommunikationstechnologien nutzen, online interagieren, digitale Medien konsumieren und selbst erstellen. Trainer\*innen können

Anschauungsmaterial, Karikaturen und faktengestützte Diagramme zur Verfügung stellen, um die Diskussion darüber zu fördern und junge Menschen zu ermutigen, ihre Perspektiven einzubringen und über Vorurteile oder falsche Vorstellungen im Internet zu sprechen.

Ausgehend von den Gedanken und Erfahrungen junger Menschen kann dann eine Diskussion über die Auswirkungen digitaler Teilhabe im weiteren Sinne und auch im Kontext der digitalen Bürgerschaft auf den Einzelnen und die Gesellschaft geführt werden.

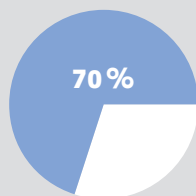
Da relevante gemeinsame oder ähnliche Erfahrungen Verbindungen zwischen jungen Menschen schaffen, bietet sich für Diskussionen über Digital Citizenship der Ansatz der Peer Education an. Aufbauend auf den CDCs und der hier verfolgten Definition von Digital Citizenship ist es wichtig, dass die Trainer\*innen hervorheben, wie genau informierte, kompetente und verantwortungsbewusste Bürger\*innen die Demokratie in digitalen Räumen verbessern können.

### Wie nutzen junge Aktivisten den digitalen Raum und Social-Media-Plattformen?

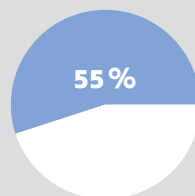


Bis zu **70%** stimmten zu, dass Online-Aktivismus wichtige Themen sichtbarer macht

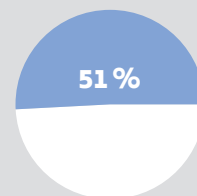
#### Am häufigsten beworbenen Themenbereiche



Bildung



Menschenrechte und soziale Gerechtigkeit



Aktivitäten für junge Menschen

Infografik der UNDP Istanbul Regional Hub „Civic Participation of Youth in a Digital World“ (2021), für die junge gesellschaftliche Akteur\*innen aus Europa und Zentralasien befragt wurden.

<sup>11</sup> Stoilova, Mariya, Sonia Livingstone and Rana Khazbak, „Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A rapid review of the evidence on children’s internet use and outcomes,“ Innocenti Discussion Papers no. 2021-01, (Florence: UNICEF Office of Research – Innocenti, 2021).

## Die Rolle von Peer-Trainer\*innen in der Diskussion über Rechte und Pflichten im Internet

Um die Selbstwirksamkeit junger Menschen zu fördern und einen interaktiven Austausch anzuregen, spielt der\*die Peer Trainer\*in in formellen und informellen Lernkontexten eine wichtige Rolle. Rechte und Pflichten im Internet werden dann verstanden, wenn junge Menschen die Möglichkeit haben, einzelne Punkte in Bezug auf konkrete Beispiele und Situationen aus ihrem täglichen Leben zu diskutieren. In Anbetracht dieses Aspekts übernimmt der\*die Trainer\*in die Rolle eines Türöffners, der die Jugendlichen in das Thema einführt, sie zum Sprechen ermutigt, ihnen hilft, die Konzepte mit ihrem Leben in Verbindung zu bringen, Fragen stellt, Ideen fördert und sicherstellt, dass unterschiedliche Meinungen reflektiert und berücksichtigt werden.

Da der\*die Trainer\*in möglicherweise ähnliche Erfahrungen gemacht hat, ist er\*sie besser in der Lage, auf die von den jungen Menschen geäußerten Gedanken zu reagieren und auf potenzielle Probleme und Sorgen einzugehen, ohne die digitale Welt als eine Dystopie darzustellen.

Während der Diskussion sollte der\*die Peer Trainer\*in Risiken (z. B. Cybermobbing, Phishing) anerkennen und den Herausforderungen Raum geben, mit denen der digitale Raum konfrontiert ist (z. B. in Bezug auf digitale Sicherheit, Privatsphäre, Wohlbefinden). Es mag zwar naheliegend sein, soziale Medien, böswillige Akteure oder Nutzer\*innen, die den digitalen Raum absichtlich schädigen, der Schaffung von Bedrohungen und Risiken im Internet zu beschuldigen. Dies sollte jedoch nicht

bedeuten, dass junge Menschen von der digitalen Welt ausgeschlossen werden müssen, um sie zu „schützen“. Die Diskussion sollte vielmehr das Konzept der digitalen Bürgerschaft und damit eine Befähigung und Teilhabe junger Menschen in den Fokus stellen, anstatt Ausgrenzung und Selbstzensur zu verfolgen. Wenn man junge Menschen daran erinnert, dass sie selbst dazu beitragen können, einen sicheren, integrativen, ermächtigenden und demokratischen digitalen Raum zu schaffen, kann dies ihr Gefühl der Selbstwirksamkeit stärken und sie für die Navigation in unserer digitalen Welt stärken und rüsten.

### Zusammengefasst

Für die meisten jungen Menschen sind die Offline- und die Onlinewelt untrennbar miteinander verwoben. Die Brücke zwischen diesen beiden Welten wird noch gebaut. Darüber nachzudenken, wie Rechte und Pflichten online gelten und umgesetzt werden können, bietet die Chance, auch online eine demokratische Kultur zu etablieren.



### Mehr zum Thema

Die Materialien zum Workshop „Digital Citizenship: Unsere Rechte und Pflichten im Internet“, entwickelt von Kansu Ekin Tanca, können [hier](#) heruntergeladen werden.

#### Über die Autorin

**Kansu Ekin Tanca** interessiert sich für die Digital Citizenship und die Beteiligung junger Menschen an der digitalen Welt. Ihren Master absolvierte sie am Centre International de Formation Européenne und hat sich dort aus einem rechtlichen Blickwinkel mit digitalen Kompetenzen von Kindern beschäftigt. Sie arbeitet ehrenamtlich als Redaktionsassistentin für das Journal of Media Literacy Education und ist derzeit als Bildungsleiterin für den Bildungsbereich der unabhängigen Fact-Checking-Organisation Teyit in der Türkei tätig, wo sie Bildungsprojekte leitet und Workshops zu kritischer digitaler Kompetenz, Fehlinformationen und Fact-Checking durchführt. Sie ist Fellow im Programm Digital Europe (2021) der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa und der Alfred Herrhausen Gesellschaft sowie Teil des Bildungsnetzwerks Understanding Europe.

# Forschungsbasierte Bildung gegen Desinformation

THOMAS NYGREN

In unserer heutigen digitalen Welt haben wir Zugang zu Nachrichten aus allen Ecken der Welt. Dass sich Menschen online treffen und an verschiedensten Aktionen beteiligen können, bietet ein großes Potenzial, Demokratie inklusiv und partizipativ zu gestalten. Menschen können sich beispielsweise mit Freund\*innen zusammenschließen, um Aktionen zur Förderung von Menschenrechten und ökologischer Nachhaltigkeit zu unterstützen. Um dieses Potenzial auszunutzen, muss man sich jedoch bewusst sein, dass der digitale Informationsfluss auch in die Irre und zu Problemen führen kann. Vor zehn Jahren wurde das Internet hauptsächlich als demokratisches Hilfsmittel angesehen, mit dem tyrannische Diktator\*innen gestürzt werden könnten<sup>12</sup>. Aktivist\*innen, die sich für Demokratie und Menschenrechte einsetzten, konnten mithilfe der sozialen Medien ihre Kräfte vereinen und ihre Positionen damit wirkungsvoller vertreten, nicht zuletzt in geschlossenen Gesellschaften, in denen Männer in Machtpositionen Informationen durch Staatspropaganda kontrollierten.

Seitdem werden diese Technologien jedoch zunehmend für das genaue Gegenteil verwendet. So werden sie beispielsweise eingesetzt, um Minderheiten und Andersdenkende zu unterdrücken oder zum Schweigen zu bringen. Desinformationskampagnen, die zum Ziel haben, Konflikte zu schüren und die Demokratie zu untergraben, bedrohen die Redefreiheit<sup>13</sup>. Diese Bedrohung ist überall auf der Welt präsent, und sogar stabile europäische Demokratien müssen sich heutzutage gegen irreführende Informationen und Falschnachrichten in Form von Texten, Bildern und Videos zur Wehr setzen<sup>14</sup>.

Die Wichtigkeit, Hass und Lügen in den sozialen Medien auf nationaler und supranationaler Ebene zu bekämpfen, wird häufig betont. Neue Gesetze und die Bemühungen großer Internetkonzerne können Bürger\*innen jedoch nur unvollständig schützen – nicht zuletzt, weil automatisierte Faktenprüfungsprozesse Schwierigkeiten haben, irreführende Informationen zu identifizieren. Alles zu sperren, was auch nur unwahr erscheint, bedroht außerdem die freie Meinungsäußerung. Zur Verteidigung der Demokratie gehört deshalb auch, dass Bürger\*innen in der Lage sind, ihre digitalen Nachrichten so auszuwählen, dass sie informiert und nicht desinformiert werden<sup>15</sup>.



<sup>12</sup> Zeynep Tufekci, „How social media took us from Tahrir Square to Donald Trump“. MIT Technology Review 14, no. 18.

<sup>13</sup> European Political Strategy Centre, „Election interference in the digital age: Building resilience to cyber-enabled threats“. (Brussels: European Commission, 2018).

<sup>14</sup> European Commission, [Action plan against disinformation](#). Joint communication to the European parliament, the European council, the council, the European economic and social committee (2018).

<sup>15</sup> Ibid.

## Wissen, welche Informationen vertrauenswürdig sind und wo man sie finden kann

Aus Forschungsergebnissen wissen wir, dass es eine Herausforderung sein kann, gut informiert zu bleiben. Desinformationen rund um das Coronavirus haben sich auf der ganzen Welt verbreitet, und nicht zuletzt junge Menschen und Personen, die ihre Nachrichten aus den sozialen Medien beziehen, scheinen diesen Mythen eher zu glauben<sup>16</sup>. Unglücklicherweise verläuft eine digitale Kluft zwischen Gruppen, die mehr Wissen und Fähigkeiten haben, um mit Onlinenachrichten umzugehen, und solchen mit weniger Wissen und Fähigkeiten und die eher zur Leichtgläubigkeit neigen<sup>17</sup>.

Gute Sachkenntnisse zu einem Thema zu haben, erleichtert es uns, die Glaubwürdigkeit von Informationen zu beurteilen. Wenn man sich in einem bestimmten Thema gut auskennt, wird man nicht so leicht irreführt. Deshalb empfehlen Forscher\*innen Bildung, die einen Fokus auf die Vermittlung von Sachkenntnissen mit Wissen darüber kombiniert, wo verlässliche Informationen zu finden sind<sup>18</sup>. Als Bürger\*in wohlinformiert zu sein, erfordert nicht nur zu wissen, wo gute Informationen zu finden sind, sondern auch vertrauenswürdige Quellen zu kennen und Quellenkritik üben zu können<sup>19</sup>. Daher ist es empfehlenswert, wenn Lehrinhalte in verschiedenen Fächern auch umfassen, wo man sich informieren und wem dabei vertraut werden kann.

## Niemand ist vor irreführenden Informationen gefeit

Seine Nachrichten aus vertrauenswürdigen Quellen zu beziehen, ist eine gute Basis, um erkennen zu können, wenn in Diskussionen über bestimmte Themen etwas nicht richtig erscheint. Aber wir alle können auf irreführende Informationen hereinfliegen. Sogar Professor\*innen und Student\*innen an Eliteuniversitäten kann es sehr schwerfallen, glaubwürdige Informationen von ansprechend verpackten, irreführenden Informationen zu unterscheiden<sup>20</sup>. Neue Technologien ermöglichen es, Videos zu manipulieren, sogenannte Deepfakes, und damit sogar diejenigen in die Irre zu führen, die sich mit digitalen Technologien auskennen<sup>21</sup>. Ein Grund dafür, weshalb es so leicht ist, getäuscht zu werden, ist die Tatsache, dass Informationen in den sozialen Medien heutzutage so ansprechend dargestellt werden. Zudem führt die Geschwindigkeit des Nachrichtenflusses dazu, dass wir nur selten innehalten und überlegen, ob etwas wahr ist oder nicht, bevor wir irreführende Informationen weiterleiten oder teilen<sup>22</sup>.

Nicht zuletzt, wenn wir einen emotionalen Bezug zu etwas haben, kann leicht etwas schiefgehen<sup>23</sup>. Auch ein übersteigertes Selbstvertrauen wurde mit der Unfähigkeit in Verbindung gebracht, glaubwürdige und weniger glaubwürdige Informationen voneinander zu unterscheiden<sup>24</sup>. Sich absolut sicher über etwas zu sein, kann deshalb mit Unwissenheit zu tun haben, nicht zuletzt bei Teenagern<sup>25</sup>.

16 Jon Rozenbeek et al., „Susceptibility to misinformation about COVID-19 around the world“, Royal Society open science 7, no.10 (2020): 201199.

17 Thomas Nygren & Mona Guath, „Students evaluating and corroborating digital news“, Scandinavian Journal of Educational Research (2021): 1-17.

18 Thomas Nygren. „Fakta, fejk och fiktion : Ämnesdidaktisk digital kompetens för lärare.“ (2019).

19 Jutta Haidar & Olof Sundin. „Information literacy challenges in digital culture: conflicting engagements of trust and doubt“, Information, Communication & Society, (2020): 1-16.

20 Sam Wineburg & Sarah McGrew. „Lateral Reading: Reading Less and Learning More When Evaluating Digital Information.“, Stanford History Education Group Working Paper, no.2017-A1 (2017).

21 Nils Köbis, Barbora Doležalová & Ivan Soraperra. „Fooled Twice—People Cannot Detect Deepfakes But Think They Can.“ (2021).

22 Pennycook, Gordon, and David G. Rand. „Lazy, not biased: Susceptibility to partisan fake news is better explained by lack of reasoning than by motivated reasoning.“ Cognition 188 (2019): 39-50.

23 Martel, Cameron, Gordon Pennycook, and David G. Rand. „Reliance on emotion promotes belief in fake news.“ Cognitive research: principles and implications 5, no. 1 (2020): 1-20.

24 Köbis et al.; Lyons, Benjamin A. et al.. „Overconfidence in news judgments is associated with false news susceptibility.“ Proceedings of the National Academy of Sciences 118, no. 23 (2021).

25 Nygren, Thomas, and Mona Guath. „Swedish teenagers' difficulties and abilities to determine digital news credibility.“ Nordicom Review 40, no. 1 (2019): 23-42.

## Bekämpfung von Desinformation durch neue Bildungsstrategien

Forschungsergebnisse zur Bildung gegen Desinformation betonen, dass eine hohe Qualität in der Bildung der Gesamtgesellschaft allen nützt. Wichtig ist außerdem, dass Zugang zu Medien besteht, die glaubwürdige Nachrichten verbreiten, einschließlich öffentlich-rechtlicher Medien, die dazu beitragen, dass Bürger\*innen wohl informiert sind. Die europäische Bildungstradition ist daher ein wichtiger Bestandteil in der Abwehr von Desinformation. Gleichzeitig erfordern die neuen digitalen Umwelten auch neue Formen der Bildung, die Fähigkeiten des kritischen Denkens und neue technischen Fähigkeiten vermitteln.

Die Rolle eines\*einer Manipulator\*in in einem [Spiel zum Thema Fake News \(Bad News Game\)](#) anzunehmen, kann junge Menschen in verschiedenen europäischen Ländern dazu bringen, irreführende Informationen kritischer zu hinterfragen<sup>26</sup>. Ein wenig schlechte Absichten zu haben, kann uns helfen, besser mit ihnen umzugehen – das wird *prebunking* genannt. Sich spielerisch mit verschiedenen Formen von Desinformation zu beschäftigen, kann uns widerstandsfähiger gegenüber genau diesen Formen machen. Spiele können als eine Möglichkeit zur „Impfung“ gegen Falschinformationen über [politische Themen \(Breaking Harmony Square\)](#) und [das Coronavirus \(Go Viral\)](#) genutzt werden<sup>27</sup>.

Ein weiterer zeitgemäßer Weg, mit irreführenden Informationen umzugehen ist, wie ein\*e Faktenprüfer\*in zu denken und entsprechend zu handeln. Junge Menschen können in Unterricht und Lehre Denkstrategien und digitale Hilfsmittel einsetzen, um Informationen zu überprüfen. Damit stärken sie ihre Fähigkeit,

glaubwürdige von irreführenden Informationen zu unterscheiden. Mithilfe eines kurzen Selbsttests, der aus Video-Tutorials und einem eingebauten Feedback (News Evaluator) besteht, kann man in nur zwanzig Minuten das **DEBUNKING** erlernen<sup>28</sup>.

Der Einsatz digitaler Hilfsmittel zur Identifikation manipulierter Bilder und Videos hat sich ebenfalls als positiv in Klassenzimmern in verschiedenen Teilen Europas erwiesen<sup>29</sup>. Schüler\*innen in Frankreich, Rumänien, Spanien und Schweden, die mit dem Werkzeug InvidWeVerify zur Überprüfung der Authentizität von Videos vertraut gemacht wurden, waren nach zwei Stunden Unterricht deutlich besser darin, manipulierte Fotos und Videos zu identifizieren. Besonders diejenigen Schüler\*innen, die nach einem Selbsttest oder nach Unterricht digitale Hilfsmittel wie Textsuche oder eine Rückwärtssuche für Bilder einsetzten, waren in der Lage, irreführende Nachrichten zu entlarven.

### DEBUNKING

bedeutet so viel wie entlarven. Der Begriff hat sich inzwischen für die Praxis eingebürgert, im Netz falsche Informationen aufzudecken. Diese und mehr Begriffsdefinitionen zum Thema „Wahrheit“ gibt es [hier](#).

26 Roozenbeek, Jon, Sander van der Linden, and Thomas Nygren. “Prebunking interventions based on the psychological theory of ‘inoculation’ can reduce susceptibility to misinformation across cultures.” *Harv Kennedy Sch Misinformation Rev* 2020b 1 (2020).

27 Rakoena Maertens, Jon Roozenbeek, Melisa Basol, and Sander van der Linden. “Long-term effectiveness of inoculation against misinformation: Three longitudinal experiments.” *Journal of Experimental Psychology: Applied* 27, no. 1 (2021): 1.; Roozenbeek, Jon, and Sander van der Linden. “Breaking Harmony Square: A game that ‘inoculates’ against political misinformation.” *The Harvard Kennedy School Misinformation Review* (2020).

28 Carl-Anton Werner Axelsson, Mona Guath, and Thomas Nygren. “Learning how to separate fake from real news: Scalable digital tutorials promoting students’ civic online reasoning.” *Future Internet* 13, no. 3 (2021): 60.

29 Nygren, Thomas, Mona Guath, Carl-Anton Werner Axelsson, and Divina Frau-Meigs. “Combating Visual Fake News with a Professional Fact-Checking Tool in Education in France, Romania, Spain and Sweden.” *Information* 12, no. 5 (2021): 201.

Eine Seite mit fragwürdigen Informationen zu verlassen und Text- und Bildersuchen mithilfe verschiedener digitaler Hilfsmittel durchzuführen, sind Fähigkeiten, die alle Bürger\*innen besitzen sollten. Gut gemachte Fake News sind heutzutage unmöglich auf den ersten Blick von richtigen Nachrichten zu unterscheiden. Wer von sich behauptet, ein manipuliertes Video von einem echten unterscheiden zu können, macht sich selbst etwas vor<sup>30</sup>. Stattdessen ist eine Kombination aus kritischem Denken und technischen Fähigkeiten nötig, um Informationen wie professionelle Faktenchecker\*innen zu überprüfen – eine Fähigkeit, die vermittelt werden kann.

Irreführende Informationen stellen also vielfältige Herausforderungen dar, denen durch Bildung begegnet werden kann und sollte. Angesichts der Komplexität dieser Bedrohung für die Demokratie muss jungen Menschen eine breite und gute Bildung vermittelt werden, durch die sie sowohl Sachkenntnisse erlangen als auch Kenntnisse über vertrauenswürdige Quellen. Angesichts der digitalen Kluft in der Gesellschaft ist es wichtig, dass junge Menschen gerade in sozioökonomisch benachteiligten Umgebungen Zugang zu guter Bildung haben, die ihre intellektuellen, emotionalen und digitalen Fähigkeiten fördert. Unglücklicherweise gibt es keine ebenso schnelle wie einfache Lösung für das Problem der digitalen Desinformation, aber Bildung, die eine „impfende“ Wirkung (*Prebunking*) hat und wissenschaftlich fundierte Strategien zur Faktenprüfung vermittelt (*Debunking*), ist ein guter Anfang.



## Weiterführende Materialien zum Prebunking

### Bad News Game

<https://www.getbadnews.com/#intro>

### Breaking Harmony Square

<https://harmonysquare.game/en>

### Go Viral

<https://www.goviralgame.com/books/go-viral/>



## Weiterführende Materialien zum Debunking

### The News Evaluator

<https://newsevaluator.com/>

### YouCheck!

<http://project-youcheck.com/toolkit/>

### Civic Online Reasoning

<https://cor.stanford.edu/>

### Über den Autor

**Thomas Nygren** ist außerordentlicher Professor an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Uppsala. Seine Forschungsinteressen konzentrieren sich auf Geschichte und Staatsbürgerkunde, den digitalen Einfluss auf Bildung, kritisches Denken und Menschenrechtsbildung. Weitere Informationen über Thomas Nygren und seine Arbeit finden Sie [hier](#).

# Fake News verstehen – Einblicke in die Entstehung und Folgen von Falschinformationen

MALIK EMINOGLU

## Entwicklung eines neuen Medienkursformats

Während der Coronapandemie haben wir nicht nur unsere EU-Kompakt-Kurse für Schüler\*innen digitalisiert, sondern auch die Digitalisierung selbst zum Inhalt neuer Kurse gemacht. Im Rahmen des Projekts „Peer Education And Gamification Against Polarisation (PEGAP)“ entwickelten wir gemeinsam mit unseren Projektpartner\*innen Diversion, DROG, Fryshuset, AEGEE und der Universität Uppsala ein neues Online-Kursformat mit Fokus auf die Thematik **FAKE NEWS & DESINFORMATIONEN**.

Bereits in der Vorbereitung wurde deutlich, wie aktuell dieses Thema für alle Mitentwickelnden des Projekts war. So fand jedes Mitglied des Teams schon bei der Recherche mehrere Beispiele für Falschinformationen, mit denen er oder sie zuvor in Kontakt gekommen war. In einigen Fällen waren dies sogar Fakten, die wir selbst für wahr gehalten hatten und über deren Falschheit wir erst durch unsere Recherche aufgeklärt wurden. Würde es den Schüler\*innen genauso gehen?

### KURSE ZU FAKE NEWS UND DESINFORMATION

Das neue Kursformat ist Teil unserer Digitalen Medien Kurse. Mehr Informationen und Buchungsmöglichkeiten finden Sie [hier](#).

## Einbeziehen von persönlichen Erfahrungen

Bereits in den ersten Kursen zeigte sich, dass die Schwerpunktwahl unseres Kursformats ein Volltreffer war. Trotz des digitalen Kursformats zeigten die Schüler\*innen durchweg großes Interesse und eine rege Beteiligung. Den Schüler\*innen ging es genau wie uns, und so gab es zu nahezu jedem Themenblock persönliche Geschichten und Erfahrungen zu teilen. Diese reichten von Promi-Klatsch-News über aus dem Kontext gerissene Bilder bis hin zu politischen Neuigkeiten. Es ließ sich beobachten, dass die Beteiligung und die Aufmerksamkeit der Schüler\*innen nach der ersten geteilten Erfahrung deutlich anstiegen, weshalb wir uns dazu entschieden, dafür besonders viel Zeit einzuräumen.

## Safer spaces

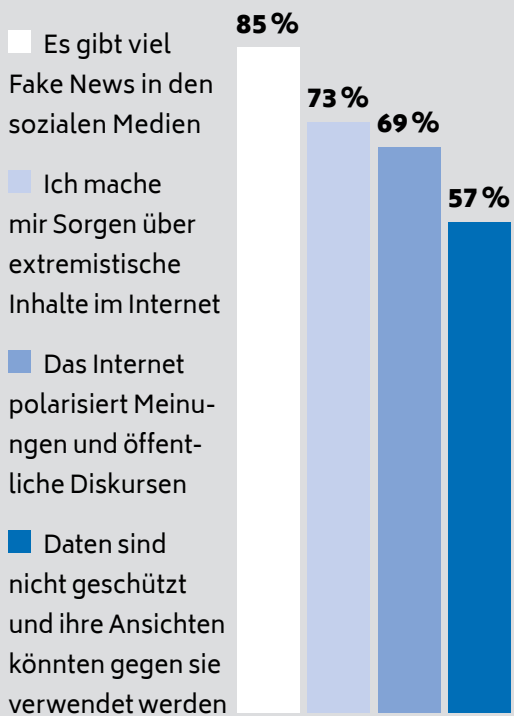
In einigen Kursen waren die Schüler\*innen zu Beginn etwas schüchtern, wenn es um persönliche Bezüge und Erfahrungen ging. Es war in diesen Fällen sehr hilfreich, wenn sich die Trainer\*innen vor dem Kurs Gedanken über ihre eigenen Berührungspunkte mit der Thematik gemacht hatten und diese im Kurs teilen konnten. Dies führte nicht nur zu mehr Beiträgen der Schüler\*innen, sondern auch zu einem wesentlich offeneres Gesprächsklima. So waren die Schüler\*innen danach deutlich häufiger dazu bereit, auch Schwächen und Verständnisprobleme zu teilen.

Um das Teilen von persönlichen Erfahrungen zu vereinfachen, waren wir stets darum bemüht, eine sichere und sensible Atmosphäre zu schaffen und aufrechtzuerhalten. Dazu führten wir zu Beginn einige Regeln ein, wie den respektvollen Umgang mit geteilten Erfahrungen, und machten immer wieder auf diese aufmerksam.

## Deutlich variierendes Vorwissen

Inhaltlich zeigte sich, dass die Schüler\*innen über ein sehr unterschiedliches Niveau an Vorwissen verfügten. Im Durchschnitt besaßen die meisten jedoch einige Kenntnisse im Bereich von Fake News und Desinformationen und hatten viele Begrifflichkeiten zumindest schon einmal gehört. Bei genauerem Hinschauen zeigte sich jedoch, dass ein Großteil des Wissens nur in Ansätzen vorhanden war und es sich lohnte, dieses zu vertiefen. Besonders wichtig war es, die Begrifflichkeiten während des Kurses genau zu definieren, da sie von den Schüler\*innen oft sehr unterschiedlich verwendet wurden. So nutzen z. B. viele den Begriff „Fake News“, um über absichtlich gestreute Falschinformationen zu reden, während andere den Begriff für jegliche Art von Falschinformationen (auch unabsichtlich) verwendeten. Dabei ist es gerade bei diesem Thema wichtig, auf die exakten Begrifflichkeiten zu achten, um die Intentionen und Folgen von Falschinformationen zu verstehen und zu verdeutlichen.

### Vor welchen Herausforderungen stehen junge Aktivist:innen, wenn sie sich online beteiligen und engagieren?



Infografik der UNDP Istanbul Regional Hub „Civic Participation of Youth in a Digital World“ (2021), für die junge gesellschaftliche Akteur\*innen aus Europa und Zentralasien befragt wurden.

60%

31%

60% der Frauen geben an, dass das Geschlecht einen Einfluss darauf hat, wie andere ihre gesellschaftlichen Ansichten beurteilen, im Gegensatz zu Männern.

## Variation der Lehrmethoden

Es stellte sich zudem heraus, dass die angesetzten vier Stunden, trotz der vielen eingeplanten Pausen, für viele Schüler\*innen sehr lang waren. Um dem entgegenzuwirken, war es besonders wichtig, dass wir unterschiedliche Lehrmethoden anwendeten.

Der erste Block des Kurses beinhaltet **EIN SPIEL**, in dem die Schüler\*innen die Rolle von Verbreiter\*innen von Fake News einnehmen, um möglichst viel Reichweite zu erlangen. Dabei lernen sie sowohl verschiedene Motive als auch Praktiken zur Verbreitung von Fake News kennen und verstehen dadurch, wie diese zu erkennen sind. Das Spiel war besonders beliebt bei den Schüler\*innen. Bereits nach der Proberunde waren die meisten von dem Spiel in den Bann gezogen und begannen mit Freude auszuprobieren, wie sie mit Fake-News-Taktiken besonders viel Reichweite erlangen können. Im Feedback zeigte sich, dass ein Spiel wie dieses perfekt geeignet ist, um Inhalte im digitalen Rahmen näherzubringen: Aus dem Spiel hatten die Schüler\*innen am meisten mitgenommen.

Nach dem aufregenden Spiel erwiesen sich die Video-beispiele im zweiten Block als besonders hilfreich, um die Inhalte auf eine persönlichere Ebene zu bringen. Sie zeigten den Schüler\*innen, dass es ganz normal ist, auf Fake News hereinzufallen und dass dies auch erfahreneren Peers passiert. Außerdem boten sie einen guten Anlass, um ähnliche Geschichten zu teilen. Im dritten Block erarbeiteten Schüler\*innen dann Methoden, mit denen sie Fake News schneller und leichter erkennen und damit umgehen können, wenn andere Fake News nicht als solche identifiziert haben. In diesem Block konnten wir feststellen, wie relevant das Thema für die Schüler\*innen tatsächlich ist. Denn trotz des klassischen Lehrformats in diesem Block beteiligten sich die Schüler\*innen rege und erarbeiteten eifrig Methoden, um mit Fake News im Alltag umzugehen.

### BAD NEWS GAME

Das „Bad-News-Game“ kann hier im Single-Player getestet werden.



## Fake News im Klassenraum diskutieren – was zu berücksichtigen ist

TIPP  
**1**

### LASS DICH DURCH DIE KOMPLEXITÄT NICHT VERUNSICHERN

Das Thema „Fake News & Desinformation“ ist sehr komplex. Daher ist es relevant zu verdeutlichen, dass es okay oder sogar normal ist, sich nicht über jeden Sachverhalt im Klaren zu sein und nicht jede Begrifflichkeit genau erklären zu können. Auch ist es normal, dass Begriffe im Kontext von digitalen Medien sehr unterschiedlich genutzt werden und es sich lohnt, diese zu Beginn eines Kurses zu definieren, sodass keine Missverständnisse entstehen.

TIPP  
**2**

### KOMPLEXE THEMEN BRAUCHEN EINEN GESCHÜTZTEN LERNRAUM

Das Schaffen eines sicheren Lernraums und einer vertrauensvollen Gesprächsatmosphäre ist essenziell, wenn mit Lebensweltbezügen der Schüler\*innen gearbeitet werden soll. Schüler\*innen können und wollen ihre persönlichen Erfahrungen nur teilen, wenn sie wissen, dass sie dafür weder ausgelacht noch verurteilt werden. Die persönlichen Erfahrungen wiederum sind essenziell, um das Lernpotenzial voll auszuschöpfen.

TIPP  
**3**

### DIE AUFMERKSAMKEITSSPANNE IM DIGITALEN FORMAT IST DEUTLICH GERINGER

Es empfiehlt sich daher, die Kurse kurz und prägnant zu halten, statt ein Thema zu lange zu behandeln. Dabei ist es zudem wichtig, verschiedene Lehrmedien und Settings zu nutzen, um die Aufmerksamkeitsspanne der Schüler\*innen zu verlängern.

TIPP  
**4**

### LEBENSWELTBEZUG IST ENTSCHEIDEND

Alles in allem zeigte sich, dass in dem Thema „Fake News & Desinformation“ großes Potenzial steckt, da es sowohl für Jugendliche als auch für junge Erwachsene etliche Berührungspunkte bietet. Es lohnt sich, genau diese Ansatzpunkte der Schüler\*innen zu nutzen, um ein erfahrungsbasiertes Lernen auf einem persönlicheren Level zu ermöglichen und somit ein größeres Interesse bei der Zielgruppe zu wecken.

#### Über den Autor

**Malik Eminoglu** ist seit 2017 in der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa als Peer Trainer und in der Konzeption neuer Lehrformate tätig. Er fokussiert sich dabei vor allem auf medienpädagogische Lehrinhalte und arbeitete an nationalen und internationalen Projekten wie „Gute Nachrichten“ in Kooperation mit Spiegel Ed. und „Under Pressure“, einem Projekt des PEGAP Konsortiums, mit. Als Peer Educator bei Understanding Europe engagiert er sich darüber hinaus in der Aus- und Weiterbildung von Trainer\*innen. Malik studiert „IT Management & Consulting“ im Master an der Universität Hamburg.

# Understanding Europe

*Understanding Europe* ist ein europäisches Bildungsnetzwerk von und für junge Menschen, die sich für Demokratie, Vielfalt und Teilhabe in Europa einsetzen. Im Mittelpunkt des Projektes stehen Peers, die zwischen 16 und 27 Jahre alt sind. Sie bilden mit ihren Jugendinitiativen in dreizehn europäischen Ländern das Netzwerk des Projekts und gestalten es in unterschiedlichen Rollen. Das Projekt schafft einen geschützten Lern- und Begegnungsraum, in dem sich junge Menschen ausprobieren und sich und andere Weltbilder kennen und besser verstehen lernen können.

Das pädagogische Angebot besteht aus Workshops zu Europa, Medien und demokratischer Beteiligung, die von den Peers an Schulen und in anderen Bildungskontexten ihres Landes geleitet werden. Aktuell gibt es drei digitale und analoge Workshop-Formate für Schüler\*innen und junge Menschen ab 14 Jahren: den „EU-Kompakt-Kurs“, die „Gute Nachrichten!“-Kurse und verschiedene Kurse zum Thema „Digitale Medien“. Die Formate folgen dem Peer-Education-Ansatz und funktionieren inklusiv und dialogisch. Die Peers agieren dabei als Moderator\*innen und Gesprächspartner\*innen auf Augenhöhe.

Die Peers bereiten sich auf ihren Einsatz in den Klassenzimmern in einem Qualifizierungsprogramm vor. Dort setzen sie sich mit partizipativen, diversitätssensiblen und rassismuskritischen auseinander. Nach dem Konzept der Demokratiebildung werden zudem Wissen und Kompetenzen gefördert, die eine aktive Teilhabe junger Menschen an der Gesellschaft ermöglichen.

Im Rahmen eines Fellowship-Programms entwickeln junge Bildungsmacher\*innen unter Einbindung von Expert\*innen neue Workshopformate für das Netzwerk. Das Bildungsmaterial und die Publikationen des Projekts sind frei verfügbar und richten sich an Peer-Trainer\*innen, Lehrer\*innen und Multiplikator\*innen der schulischen und außerschulischen Bildung.

*Understanding Europe* ist ein Projekt der Schwarzkopf-Stiftung Junges Europa, gefördert durch die Stiftung Mercator.

[www.understanding-europe.org](http://www.understanding-europe.org)

 [understanding\\_europe](https://www.instagram.com/understanding_europe)



# Impressum

## Herausgeberin

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

## V. i. S. d. P.

Mandy Buschina

## Konzept

Thimo Nieselt  
Laura Meijer

## Redaktion

Laura Meijer  
Friedrich Landenberger  
Sean Mackenney

## Autor\*innen

Dr Alicja Pawluczuk  
Ema Gonçalves & Henrique Rosário  
Kansu Ekin Tanca  
Thomas Nygren  
Malik Eminoglu

## Layout

Friederike Schlenz

## Illustration

Burcu Türker

## Übersetzung

Jana Stephan

## 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.

## Wir freuen uns über Ihr Feedback:

info@understanding-europe.org



**Diese Publikation ist entstanden im Rahmen des Projekts Understanding Europe, gefördert durch:**

STIFTUNG  
MERCATOR