

# DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE) Handbuch



Online sein  
Wohlergehen im Internet  
Rechte im Internet

AUSGABE  
2022

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

# DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION (DCE)

## Handbuch

Online sein  
Wohlergehen im Internet  
Rechte im Internet

Englische Ausgabe:  
*Digital Citizenship Education Handbook*  
*Being online, Well-being online,*  
*Rights online* (Edition 2022)  
ISBN 978-92-871-8779-6  
März 2022

Für die in diesem Werk zum Ausdruck  
gebrachten Ansichten tragen  
die Autorinnen und Autoren selbst die  
Verantwortung; sie spiegeln nicht unbedingt  
die offizielle Politik des Europarats wider.

Die Wiedergabe von Auszügen (bis zu 500  
Wörtern) zu nicht-kommerziellen Zwecken  
ist gestattet, vorausgesetzt, die Integrität  
des Textes bleibt gewahrt, der Auszug  
wird nicht aus dem Zusammenhang  
gerissen, enthält keine unvollständigen  
Informationen und ist weder hinsichtlich Art,  
Umfang oder Inhalt des Textes in  
anderer Weise irreführend. Die Quelle ist  
stets in folgender Form anzugeben:

© Council of Europe, 2022. Anfragen  
bezüglich der Wiedergabe/Übersetzung  
des Textes insgesamt oder in Teilen sind an  
das Directorate of Communications, Council  
of Europe (F-67075 Strasbourg Cedex oder  
[publishing@coe.int](mailto:publishing@coe.int)) zu richten.

Sonstiger Schriftverkehr zu diesem  
Dokument ist zu richten an das  
Education Department,  
Council of Europe, Agora Building, 1, Quai  
Jacoutot, 67075 Strasbourg Cedex, France  
[education@coe.int](mailto:education@coe.int).

Illustrationen: iddi fix  
(<https://www.iddifix.lu>).

Layout: Documents and Publications  
Production Department (SPDP),  
Council of Europe.

Council of Europe Publishing F-67075  
Strasbourg Cedex <https://book.coe.int>.

ISBN 978-92-871-9485-5  
© Council of Europe, Januar 2025.  
Nur als Pdf erhältlich.

# Inhalt

---

<b>VORWORT</b>	<b>5</b>
<b>DANKSAGUNG</b>	<b>7</b>
<b>EINLEITUNG</b>	<b>9</b>
Wie wird dieser Leitfaden angewendet?	11
Ein Modellkonzept für Digital Citizenship	11
Digital Citizenship in der Praxis	16
<b>TEIL 1 – ONLINE SEIN</b>	<b>21</b>
Dimension 1 – Teilhabe und Inklusion	25
Merkblatt 1 – Teilhabe und Inklusion	29
Dimension 2 – Lernen und Kreativität	35
Merkblatt 2 – Lernen und Kreativität	41
Dimension 3 – Medien- und Informationskompetenz	47
Merkblatt 3 – Medien- und Informationskompetenz	53
<b>TEIL 2 – WOHLERGEHEN IM INTERNET</b>	<b>57</b>
Dimension 4 – Ethik und Empathie	61
Merkblatt 4 – Ethik und Empathie	67
Dimension 5 – Gesundheit und Wohlergehen	71
Merkblatt 5 – Gesundheit und Wohlergehen	77
Dimension 6 – Online-Präsenz und Kommunikation	81
Merkblatt 6 – Online-Präsenz und Kommunikation	87
<b>TEIL 3 – RECHTE IM INTERNET</b>	<b>91</b>
Dimension 7 – Aktive Partizipation	95
Merkblatt 7 – Aktive Partizipation	99
Dimension 8 – Rechte und Pflichten	103
Merkblatt 8 – Rechte und Pflichten	107
Dimension 9 – Privatsphäre und Sicherheit	111
Merkblatt 9 – Privatsphäre und Sicherheit	119
Dimension 10 – Verbraucherbewusstsein	125
Merkblatt 10 – Verbraucherbewusstsein	129
<b>GLOSSAR</b>	<b>133</b>
<b>ÜBER DIE AUTORINNEN</b>	<b>149</b>



# Vorwort

---

**K**inder leben heute in einer Welt, die sich schnell verändert und ihren Horizont erweitert. Die Technologie verhilft ihnen nicht nur zu neuen Erfahrungen, sondern verleiht ihrem Alltag eine ganz neue Dimension, eine virtuelle „Online-Existenz“. Natürlich steht es auch Erwachsenen frei, sich am virtuellen Leben zu beteiligen, und viele tun das auch. Aber nicht allzu viele sind bereit, die Technologie so in ihr Leben zu integrieren, wie Kinder das tun. Die meisten Erwachsenen sind keine „Digital Natives“ und akzeptieren den virtuellen Raum nicht automatisch als natürliche, elementare und unumstrittene Dimension ihres Daseins.

■ Dafür ist Erwachsenen eher bewusst, welche Gefahren auf Kinder lauern, während sie heranwachsen und sich im Leben vorantasten. Es ist ihre Aufgabe, junge Menschen auf die Herausforderungen vorzubereiten, die unweigerlich auf sie zukommen werden. Nun müssen sie die Kinder nicht nur auf die physische, sondern außerdem noch auf die Welt des Internets vorbereiten: Bildung für das Leben online wie offline.

■ Aus Sicht der Erwachsenen wurde schon viel geleistet, um Kinder im Internet wirksam zu schützen. Diese Vorkehrungen sind sinnvoll und tatsächlich unerlässlich, aber jetzt ist es an der Zeit, Kinder nicht mehr nur zu schützen, sondern sie aktiv zu stärken und zu befähigen. Bislang waren viele dieser Bestrebungen informeller Natur. Jetzt braucht es einen strukturellen Ansatz, um Kindern und jungen Menschen die Kompetenzen zu vermitteln, die sie brauchen, um gesunde und verantwortungsbewusste Bürgerinnen und Bürger der Online-Welt zu werden.

■ Wo sollten Kinder diese Kompetenzen erwerben? Der Europarat sieht es als Aufgabe der formalen Bildung, das Leben von Kindern online und offline als zwei Seiten eines Ganzen zu betrachten. Die Revolution der neuen Medien hat physische Barrieren nicht nur überwunden, sondern zum Verschwinden gebracht. In der Online-Welt spielen Mauern zwischen Klassenräumen oder Schulen keine Rolle und lokale, regionale oder nationale Grenzen werden ignoriert. Kinder bringen ihr Leben und ihre Erfahrungen aus dem virtuellen Raum mit in die Schule und wir müssen diese neue Realität in unsere Bildungssysteme integrieren.

■ Diese Überlegung war der Ausgangspunkt für das Projekt Digital Citizenship Education der Abteilung Bildung des Europarates. Als Leitgedanke wurden drei Aspekte des Online-Lebens herausgearbeitet – Online sein, Wohlergehen im Internet und Rechte im Internet –, die für die Grundprinzipien des Europarates stehen, nämlich Demokratie, Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit. Diese Grundsätze gelten für zwischenmenschliche Beziehungen und das Verhalten in der Online-Umgebung genauso wie in der physischen Welt. Alle Menschen tragen als Bürgerinnen und Bürger dieselbe Verantwortung.

■ Die Online-Welt jedoch bildet einen neuen Kontext für die Herausforderungen der Demokratie und dieses *Handbuch* soll pädagogischen Fachkräften und anderen interessierten Erwachsenen helfen, diese zu verstehen und damit umzugehen. Es baut

auf dem *Referenzrahmen Kompetenzen für eine demokratische Kultur*<sup>1</sup> des Europarates sowie auf unserem langjährigen Programm für politische Bildung auf und ergänzt das Internet Literacy Handbook<sup>2</sup>. Den Rahmen bildet ein umfassender Ansatz zur politischen Bildung für die Gesellschaft der Zukunft.

■ In einer Welt des raschen Wandels ist diese Zukunft weitgehend unbekannt. Die Herausforderungen jedoch, denen wir uns heute mit den neuen Technologien stellen müssen, sind es nicht. Es ist weiterhin unser Ziel, den kommenden Generationen die Kompetenzen zu vermitteln, die sie für ein gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell vielfältigen demokratischen Gesellschaften benötigen, egal in welcher Dimension sie unterwegs sein werden.

**Snežana Samardžić-Marković**  
*Generaldirektorin Demokratie im Europarat*

- 
1. Richardson J., Milovidov E., Schmalzried M. (2017), Internet Literacy Handbook, Council of Europe Publishing, Strasbourg, abrufbar unter <https://go.coe.int/RV690>.
  2. Council of Europe (2018), *Reference framework of competences for democratic culture*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, abrufbar unter <https://www.coe.int/competences>.

# Danksagung

---

## Autorinnen

Das *Handbuch Digital Citizenship Education* wurde von Janice Richardson und Elizabeth Milovidov verfasst.

## Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Die Autorinnen danken ihren Kolleginnen und Kollegen aus der Fachgruppe Digital Citizenship Education des Europarates für ihre wertvollen Beiträge:

- ▶ Divina Frau-Meigs
- ▶ Vitor Tomé
- ▶ Brian O'Neill
- ▶ Pascale Raulin-Serrier
- ▶ Martin Schmalzried
- ▶ Alessandro Soriani

## Abteilung Bildung des Europarates

- ▶ Abteilungsleitung: Sjur Bergan
- ▶ Abteilungsleitung Bildungspolitik: Villano Qiriazzi
- ▶ Projektmanagement: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Assistenz: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin



# Editorische Notiz zur deutschsprachigen Ausgabe des „Digital Citizenship Education Handbook“<sup>3</sup>

**R**echtzeitig zum **European Year of Digital Citizenship Education 2025**<sup>4</sup> liegt mit dieser Publikation eine Übersetzung des Digital Citizenship Education-Handbuchs vor. Das DCE-Handbuch baut unter anderem auf dem **Referenzrahmen: Kompetenzen für eine demokratische Kultur** auf, der bereits 2023 – ebenfalls dank finanzieller Unterstützung aus Deutschland – auf Deutsch erschienen ist.<sup>5</sup>

Die englischsprachige Originalausgabe des „Digital Citizenship Education Handbook“ erschien 2022. Die Übersetzung stellt dementsprechend den damaligen Diskussionstand des DCE-Programms vor, das vom Europarat 2016 initiiert wurde – angepasst wurden allerdings tote Links und Ähnliches.

Für **Digital Citizenship (Education)** als umfassendem Ansatz für Politische Bildung und Medienbildung in einer hochdigitalisierten Welt kommt im deutschsprachigen Raum (noch) keine allgemein gebräuchliche Übersetzung zum Einsatz. Digital Citizenship Education (DCE) wurde fallweise als (Bildung für) digitale Mündigkeit oder Netzpolitischer Bildung, aber etwa auch Digitale (Staats)bürgerschaft übersetzt.

Da es schwierig scheint, eine geeignete Bezeichnung im Deutschen zu finden und zu etablieren, wurde für die Übertragung des vorliegenden Handbuchs die englischsprachige Originalbezeichnung und die entsprechende Abkürzung DCE übernommen. Dies ist auch als Einladung zu verstehen, im **European Year for Digital Citizenship Education 2025** eine Debatte über mögliche Begrifflichkeiten zu führen. Zweifelsohne kann die Übersetzung des Handbuchs dafür Impulse geben. Die Verständigung über eine Terminologie, die im gesamten deutschsprachigen Raum gut anwendbar ist, würde die Zusammenarbeit im Bildungsfeld Digital Citizenship Education sicherlich fördern.

Patricia Hladschik (Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule, EPAN-Mitglied Österreich, österreichische DCE-Promotorin)

Christoph Rost (Projekt „Gewaltprävention und Demokratielernen“, Hessisches Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen, Deutschland)

Sigrid Steininger (Schulische Politische Bildung im österreichischen Bildungsministerium, EPAN-Mitglied Österreich, österreichische DCE-Promotorin)

Anmerkung: deutschsprachige Informationen zum RFDC sowie zum DCE-Programm und weiteren Bildungsinitiativen des Europarats bietet die Website <https://www.politik-lernen.at/site/grundlagen/demokratiekompetenzen>

---

3. <https://rm.coe.int/1680a67cab>.

4. <https://www.coe.int/en/web/education/2025-european-year-of-digital-citizenship-education>.

5. <https://www.politik-lernen.at/referenzrahmen>.

# Einleitung

---

Seit einem Vierteljahrhundert setzt sich der Europarat für den Schutz der Kinderrechte ein und fördert Bildungs- und Kulturangebote für Kinder im Internet. Dieses Arbeitsfeld wird inzwischen durch Initiativen ergänzt, die Kinder als aktive medienkompetente Bürgerinnen und Bürger stärken sollen und eng mit den Kompetenzen für eine demokratische Kultur verknüpft sind. Damit sollen Kinder auf das „gleichberechtigte Zusammenleben in kulturell vielfältigen demokratischen Gesellschaften“ vorbereitet werden.

■ Dazu hat der Lenkungsausschuss für Bildungspolitik und -praxis im Jahr 2016 eine Fachgruppe Digital Citizenship Education gegründet, die aus acht Mitgliedern mit ganz unterschiedlichem Hintergrund aus einem halben Dutzend verschiedener Länder besteht und in den kommenden Jahren mehrere Aufgaben übernehmen soll. Flankiert wurde die Arbeit dieser Gruppe durch eine Literaturrecherche zum Thema Digital Citizenship<sup>6</sup> und die Konsultation unterschiedlicher Interessengruppen,<sup>7</sup> um gute Beispiele zur DCE sowie Lücken und Herausforderungen in formalen und informellen Lernumgebungen zu finden.

■ Eine große Schwierigkeit, auf die im Konsultationsbericht besonders hingewiesen wird, besteht darin, dass pädagogischen Fachkräften kaum bewusst ist, wie wichtig die DCE für das Wohlergehen junger Menschen ist, die in der heutigen hochdigitalisierten Welt aufwachsen, und dass nicht sonderlich viele pädagogische Ressourcen zur Verfügung stehen, die sich für diesen Zweck eignen. Ein genauerer Blick auf Projekte und Ressourcen zur Kompetenzentwicklung zeigt, dass pädagogischen Fachkräften der Unterschied zwischen dem, was allgemein als „Internetsicherheit“ bezeichnet wird, und der mehrdimensionalen, proaktiven Entwicklung demokratischer „Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Wissen und kritischem Verstehen“ anscheinend nicht klar ist. Dies sind die vom Europarat identifizierten vier Felder der Kompetenzen für eine demokratische Kultur und ein maßgeblicher Rahmen für die Förderung der Digital Citizenship.

■ Dieser Kompetenzrahmen übersetzt zwar die Ziele der Digital Citizenship in eine Sprache, die in der pädagogischen Fachwelt, in Familien und der Bildungspolitik begrüßt wird, dennoch fehlen wichtige Elemente für die unterrichtspraktische Umsetzung. Dies soll das *Handbuch Digital Citizenship Education* leisten. Es baut auf dem Rahmenkonzept zur DCE, dem Glossar und den politischen Leitlinien auf, die seit 2016 von der Fachgruppe Digital Citizenship Education entwickelt wurden, und stützt sich auf die von ihr empfohlenen Ressourcen und Vorgehensweisen. Das Handbuch ist als praxistaugliche Anleitung gedacht. Es soll die Bedeutung

---

6. Frau-Meigs D., O'Neill B., Soriani A., Tomé V. (2017), Digital citizenship education – Overview and new perspectives, Council of Europe Publishing, Strasbourg, abrufbar unter <https://rm.coe.int/168077bc6a>.

7. Richardson J., Milovidov E. (2017), *Digital citizenship education – Multi-stakeholder consultation report*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, abrufbar unter <https://go.coe.int/EIQA4>.

der Digital Citizenship für unsere künftige Gesellschaft bewusst machen und Anregungen für die Unterrichtspraxis geben.

■ Zur Erleichterung der Diskussion über die Probleme und Herausforderungen, denen man im Internet begegnet, hat die Fachgruppe Digital Citizenship Education die Online-Aktivitäten in 10 Kompetenzbereichen zusammengefasst. In den „Dimensionen“-Kapiteln werden diese Kompetenzbereiche jeweils unter verschiedenen Aspekten analysiert, wobei besonders auf diejenigen eingegangen wird, die mit politischer Bildung zu tun haben. Ergänzt werden die Dimensionen durch 10 Merkblätter. Diese befassen sich mit ethischen Fragen und geben Orientierungshilfen für die Auseinandersetzung mit kreativen, kooperativen, demokratiebezogenen Ideen und Aktivitäten. Sie sollen pädagogische Fachkräfte unterstützen, junge Menschen stärken und die Lernenden ermutigen, sich online und offline mit den Communities in ihrem Umfeld auseinanderzusetzen.

- ▶ „Es braucht ein ganzes Dorf, um ein Kind zu erziehen.“ Dieses Sprichwort hört man oft in der Welt der Bildung. Es gilt aber auch umgekehrt: Der Wohlstand und das Wohlergehen eines Dorfes oder einer Gruppe lässt sich daran ermessen, inwieweit jedes einzelne Mitglied aktiv dazu beiträgt, in einer demokratischen Kultur gemeinsame Ziele zu verfolgen.

■ Das *Handbuch Digital Citizenship Education* ist der Versuch, diesen Prozess weiter auszugestalten.

## WIE WIRD DIESER LEITFADEN ANGEWENDET?

■ Dieser Leitfaden besteht aus drei Teilen:

- ▶ **Teil 1:** Online sein – Informationen darüber, wie wir im Internet existieren und handeln. Dieser Teil umfasst drei mediale Kompetenzbereiche: Teilhabe und Inklusion, Lernen und Kreativität, Medien- und Informationskompetenz.
- ▶ **Teil 2:** Wohlergehen im Internet – Informationen darüber, wie es uns geht, wenn wir online sind. Auch dieser Teil umfasst drei Kompetenzbereiche: Ethik und Empathie, Gesundheit und Wohlergehen, Online-Präsenz und Kommunikation.
- ▶ **Teil 3:** Rechte im Internet – Informationen über Verantwortung in der Online-Welt mit den abschließenden vier Kompetenzbereichen: aktive Partizipation, Rechte und Pflichten, Privatsphäre und Sicherheit, Verbraucherbewusstsein.

■ Die Kompetenzbereiche in jedem Teil umfassen verschiedene Dimensionen mit Merkblättern. Dimensionen und Merkblätter sollen einander ergänzen. Während die Dimensionen den theoretischen und historischen Hintergrund beisteuern, liefern die Merkblätter Szenarien und Situationen, die im Unterricht oder in der Familie umgesetzt werden können. Die Dimensionen und Merkblätter enthalten Querverweise, um die bereitgestellten Informationen möglichst effektiv zu vermitteln.

■ Die Dimensionen liefern die Grundlagen und sollen helfen, das „Warum“ zu verstehen, bevor anhand der Merkblätter das „Machen“ in den Vordergrund rückt. Die Dimensionen erläutern die Kompetenzbereiche und liefern weitere Definitionen für ein besseres Verständnis des Kompetenzbereichs. Die Dimensionen können einen oder mehrere der folgenden Kernpunkte abdecken:

- ▶ Definition des Themas
- ▶ Wie es funktioniert
- ▶ Persönliche Weiterentwicklung
- ▶ Nutzen für Bildung und Citizenship

■ Die Merkblätter enthalten Aktivitäten für Schulklassen, Familien und andere Szenarien, an denen Kinder außerhalb des Unterrichts mitwirken können. Sie bieten Informationen und Ressourcen und können einen oder mehrere der folgenden Kernpunkte abdecken:

- ▶ Ethische Überlegungen und Risiken
- ▶ Ideen für die Arbeit im Unterricht
- ▶ Gute Beispiele/Digital Citizenship in der Praxis
- ▶ Weiterführende Informationen und Ressourcen

■ Das Glossar am Ende des Leitfadens enthält Querverweise auf Dimensionen und Merkblätter.

## EIN MODELLKONZEPT FÜR DIGITAL CITIZENSHIP

### Digital Citizenship definiert

---

■ Digital Citizenship beruht auf der Entwicklung eines breiten Spektrums an Kompetenzen, mit dem sich Bürgerinnen und Bürger aktiv, konstruktiv und

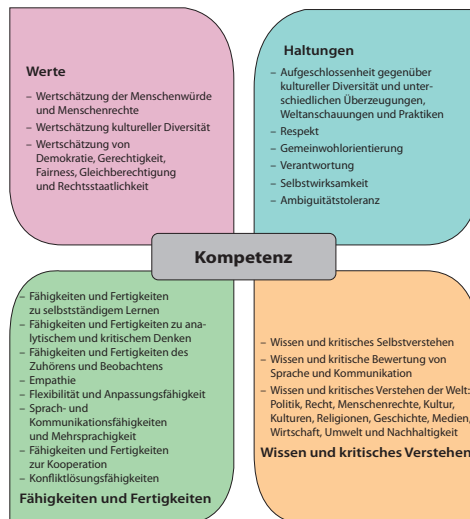
verantwortungsbewusst, online und offline, auf lokaler, nationaler oder globaler Ebene in Gruppen und Communities einzubringen vermögen. Weil die Technologien der neuen Medien tief in unser Leben eingreifen und sich ständig weiterentwickeln, ist der Kompetenzerwerb ein lebenslanger Prozess, der in frühester Kindheit beginnen sollte, zu Hause und in der Schule, in der formalen Bildung ebenso wie in informellen und non-formalen Bildungskontexten.

■ Digital Citizenship und Engagement umfassen ein breites Spektrum an Aktivitäten, von kreativer Tätigkeit, Konsum und Austausch über Spiele und Kontaktpflege bis hin zu Recherche, Kommunikation, Lernen und Arbeiten. Digital Citizenship bedeutet, neue und alltägliche Herausforderungen beim Lernen und Arbeiten, Qualifikation, Freizeit, Inklusion und gesellschaftspolitischer Partizipation bewältigen zu können<sup>8</sup> und dabei die Menschenrechte und kulturelle Unterschiede zu respektieren.

## Kompetenzen für eine demokratische Kultur

■ Die in Abbildung 1 dargestellten Kompetenzen für eine demokratische Kultur (CDC) des Europarates<sup>9</sup> bieten einen vereinfachten Überblick über die Kompetenzen, die sich Bürgerinnen und Bürger aneignen müssen, um erfolgreich an einer Kultur der Demokratie teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden nicht automatisch erworben, sondern müssen gelernt und eingeübt werden, wobei der Bildung eine Schlüsselrolle zukommt. Die 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur, häufig als CDC-„Schmetterling“ bezeichnet, decken vier wichtige Bereiche ab: Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Wissen und kritisches Verstehen.

Abbildung 1: Die 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur



- Ferrari A., Punie Y. and Brecko B. N. (Ed.) (2013), *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, abrufbar unter <https://bit.ly/3Dh3GVN>.
- Barrett M. et al. (2016), *Competences for democratic culture: living together as equals in culturally diverse democratic societies*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, abrufbar unter <https://rm.coe.int/16806ccc07>.

## Von 20 CDC-Kompetenzen zu 10 digitalen Domänen

---

■ Diese Kompetenzen sind in dem virtuellen Umfeld zu verorten, in dem junge Menschen heute aufwachsen. Im Rückgriff auf die wissenschaftliche Arbeit vieler zitatierter Fachkräfte und Organisationen auf diesem Feld<sup>10</sup> wurden deshalb 10 Kompetenzbereiche für den virtuellen Raum ermittelt, die dem Gesamtkonzept der Digital Citizenship zugrunde liegen. Diese verteilen sich auf drei Gebiete, die den drei Teilen dieses Handbuchs entsprechen: Online sein, Wohlergehen im Internet und Rechte im Internet. Die Kompetenzbereiche werden wie folgt beschrieben:

### Online sein

- ▶ **Teilhabe und Inklusion** betrifft den Zugang zur Online-Welt und umfasst mehrere Kompetenzen, die nicht nur mit der Überwindung verschiedener Formen von Ausgrenzung zu tun haben, sondern auch Fähigkeiten und Fertigkeiten einschließen, die künftige Bürgerinnen und Bürger benötigen, um sich in virtuellen Räumen einzubringen, die für alle möglichen Minderheiten und eine große Meinungsvielfalt offen sind.
- ▶ **Lernen und Kreativität** bezieht sich auf die lebenslange Bereitschaft und Einstellung zum Lernen in virtuellen Umgebungen, um Kreativität in vielfältiger Form mit unterschiedlichen Mitteln in verschiedensten Kontexten zu entwickeln und zum Ausdruck zu bringen. Dabei geht es auch um die Entwicklung persönlicher und beruflicher Kompetenzen, mit denen sich Bürgerinnen und Bürger zuversichtlich und innovativ den Herausforderungen technologieaffiner Gesellschaften stellen.
- ▶ **Medien- und Informationskompetenz** betrifft die Fähigkeit, als kritisch denkender Mensch Kreativität in Online-Medien zu interpretieren, zu verstehen und zum Ausdruck zu bringen. Medien- und Informationskompetenz muss durch Bildung und im ständigen Austausch mit unserem Umfeld entwickelt werden. Dazu reicht es nicht, das eine oder andere Medium „benutzen zu können“ oder einfach über etwas „informiert zu sein“. Es braucht eine Haltung, die auf kritischem Denken beruht und als Basis einer sinnvollen und wirksamen Partizipation am jeweiligen sozialen Umfeld fungiert.

### Wohlergehen im Internet

- ▶ **Ethik und Empathie** befasst sich mit ethischem Verhalten im Internet und der Interaktion mit anderen. Grundlage dafür sind bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten, zum Beispiel, die Gefühle und Sichtweisen anderer erkennen und verstehen zu können. Empathie ist unverzichtbar, will man im Internet einen positiven Umgang mit anderen pflegen und die Chancen ergreifen, die sich in der Online-Welt bieten.

---

10. Eine erste Liste der Quellen umfasst Mike Ribble (<https://www.digitalcitizenship.net>), Edutopia (<https://www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources>), Common Sense Media (<https://www.common Sense.org/education/digital-citizenship/curriculum>), Australia NSW government (<https://www.digitalcitizenship.nsw.edu.au>), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) sowie Angaben der französischen Datenschutzbehörde CNIL (<https://www.cnil.fr/en/home>).

- ▶ **Gesundheit und Wohlergehen** hat damit zu tun, dass wir sowohl in der virtuellen als auch in der materiellen Welt leben. Deshalb reichen die Grundfertigkeiten der Internetkompetenz allein nicht aus. Jede Person benötigt außerdem einen Kanon von Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Werten und Wissen, der für Fragen und Probleme im Bereich Gesundheit und Wohlergehen sensibilisiert. Voraussetzung für Gesundheit und Wohlergehen in einer internetaffinen Welt ist ein Bewusstsein dafür, welche Probleme und Chancen das Wohlbefinden beeinflussen können, unter anderem – aber keineswegs nur – Internetabhängigkeit, Ergonomie und Körperhaltung sowie die exzessive Nutzung internetfähiger Geräte.
- ▶ **Online-Präsenz und Kommunikation** bezieht sich auf die Entwicklung der persönlichen und zwischenmenschlichen Eigenschaften, die helfen, eine Online-Präsenz aufzubauen und aufrechtzuerhalten und im Internet einen positiven, kohärenten und konsistenten Umgang mit anderen zu pflegen. Dazu gehören Kompetenzen wie zum Beispiel Online-Kommunikation und Umgang mit anderen in virtuellen sozialen Räumen, aber auch die Kontrolle über die eigenen Daten und Datenspuren.

## Rechte im Internet

- ▶ **Aktive Partizipation** bezieht sich auf die Kompetenzen, derer sich Bürgerinnen und Bürger bei ihren virtuellen Interaktionen in vollem Umfang bewusst sein müssen. Nur so können sie sich jeweils in ihrer demokratischen Kultur aktiv und konstruktiv engagieren und dabei verantwortungsbewusste Entscheidungen treffen.
- ▶ **Rechte und Pflichten** kennen die Menschen aus ihrer materiellen Welt, aber gewisse Rechte und Pflichten haben sie als Bürgerinnen und Bürger auch im Internet. Als solche genießen sie unter anderem die Rechte auf Datenschutz, Sicherheit, Teilhabe, Inklusion und Freiheit der Meinungsäußerung. Mit diesen Rechten gehen aber auch Pflichten einher, die ein sicheres und verantwortungsbewusstes Umfeld für alle gewährleisten sollen, beispielsweise die Pflicht, sich ethisch und empathisch zu verhalten.
- ▶ **Privatsphäre und Sicherheit** umfasst zwei verschiedene Konzepte: Privatsphäre betrifft hauptsächlich den Schutz personenbezogener Daten von sich und anderen im Internet. Sicherheit hingegen bezieht sich eher auf das persönliche Problembewusstsein dafür, wie man online agieren und sich verhalten sollte. Hier geht es um Kompetenzen wie zum Beispiel Informationsmanagement und Sicherheitsvorkehrungen (unter anderem den Einsatz von Navigationsfiltern, Passwörtern, Virenscannern und Software-Firewalls), die helfen, gefährliche oder unangenehme Situationen zu handhaben und zu vermeiden.
- ▶ **Verbraucherbewusstsein** bezieht sich darauf, dass das World Wide Web mit seinen vielen Dimensionen, zum Beispiel sozialen Netzwerken und anderen virtuellen sozialen Räumen, eine Welt ist, in der wir nicht nur medienkompetente Bürgerinnen und Bürger, sondern häufig auch Konsumierende sind. Zu wissen, was es bedeutet, dass viele Orte im Internet auch eine kommerzielle Seite haben, ist eine der Kompetenzen, die wir brauchen, um unsere Autonomie zu wahren.

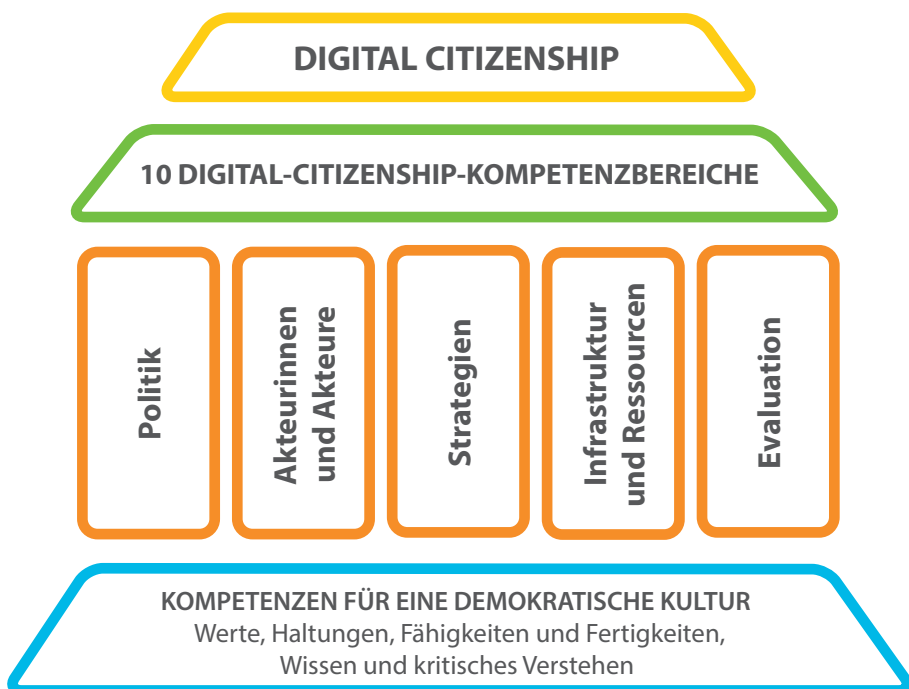
## Entwicklung der Digital Citizenship Kompetenzen in die 10 Kompetenzbereiche

---

■ Fünf Konstrukte sind für eine wirksame Entwicklung von Digital Citizenship in der Praxis unabdingbar. Diese sind in dem tempelartigen Schaubild in Abbildung 2 als Säulen dargestellt. Bilden die Kompetenzen für eine demokratische Kultur das Fundament, so tragen die fünf Säulen die gesamte Entwicklung hin zu Digital Citizenship. Leitbild und Evaluation bilden die beiden Eckpfeiler des Modells. In der Tat werden Bildungsfortschritte weitgehend durch Leitbilder und gute Beispiele geprägt. Dies lässt sich nur durch eine effektive Monitoring- und Evaluationsmethodik analysieren und schließlich reproduzieren.

■ Neben diesen Eckpfeilern sind die Akteurinnen und Akteure – von Lehrkräften und Lernenden bis zu den inhaltlich und politisch Verantwortlichen – sowie die vorhandenen Ressourcen und die verfügbare Infrastruktur wichtige Erfolgsfaktoren. Den Kern des Modells bilden die Umsetzungsstrategien. Sie sollen Lernende aller Altersgruppen befähigen, ihr volles Potenzial als aktive Bürgerinnen und Bürger in den Demokratien von heute und morgen zu entwickeln.

**Abbildung 2: Das Modell des Europarates für die Entwicklung von Digital-Citizenship-Kompetenzen**



### Ein lebenslanger Weg zur Digital Citizenship

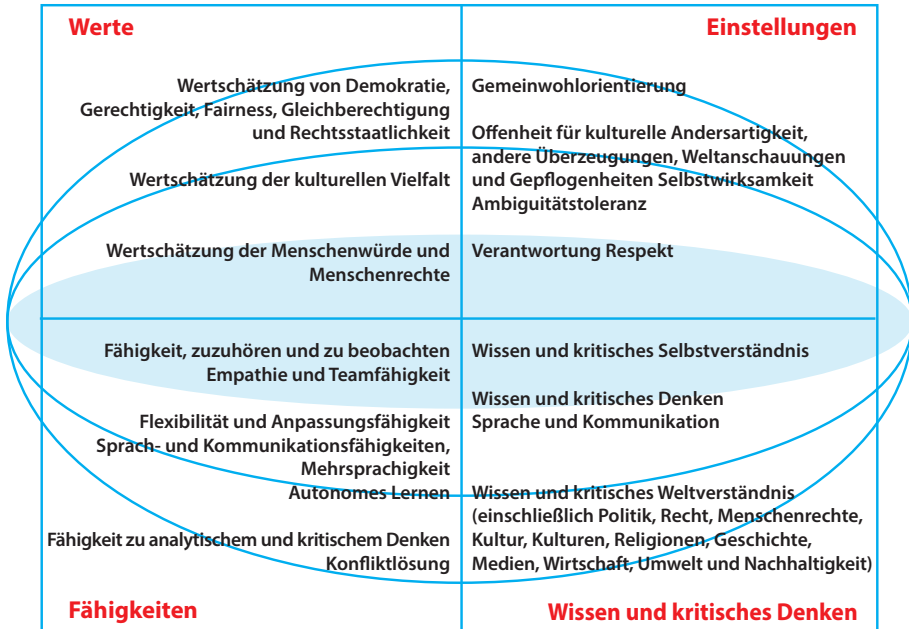
---

■ Auf der Grundlage von Kernkompetenzen wie zum Beispiel Zuhören, Beobachten und Wertschätzen von Menschenwürde und Menschenrechten lernen wir, kulturelle Vielfalt zu schätzen, und entwickeln unser kritisches Denken beispielsweise über



Sprache und Kommunikation, das in Abbildung 3 als Zwischenebene dargestellt ist. Ziel der DCE ist es, jeder einzelnen Person die Chance zu geben, sich das gesamte Spektrum an Citizenship-Kompetenzen anzueignen.

**Abbildung 3: Die Spirale des Kompetenzaufbaus von frühester Kindheit an**



## DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

Wie bereits definiert, befähigt Digital Citizenship dazu, sich aktiv, verantwortungsbewusst und kontinuierlich in das gemeinschaftliche Leben einzubringen. Ein solches Engagement orientiert sich an kontextbezogenen, informationsbezogenen und organisationsbezogenen Kriterien. Diese Kriterien bilden die Leitlinien für die Weiterentwicklung von Gesellschaft und Bildung in Richtung Digital Citizenship. Je nachdem, wie gut verschiedene Akteurinnen und Akteure – von der Familie und lokalen Gruppen online und offline über Lehrkräfte, Schulen und Führungskräfte bis hin zu den Unternehmen, die Online-Tools und Plattformen bereitstellen – dabei mitwirken, wird diese Weiterentwicklung entweder gefördert oder gebremst.

**Tabelle 1: Akteurinnen/Akteure und deren Bedeutung für Leitlinien und Praxis**

Akteurinnen, Akteure	Bedeutung für Leitlinien und Praxis
Lernende	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ bilden und schützen sich</li> <li>▶ organisieren echte Partizipation</li> <li>▶ entwickeln Stärke durch Kompetenz</li> </ul>

Akteurinnen, Akteure	Bedeutung für Leitlinien und Praxis
Eltern	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ beteiligen sich an Diskussionen über das Internet und gesellschaftspolitisches Engagement</li> <li>▶ helfen Kindern, das Internet mit seinen sozialen und zwischenmenschlichen Implikationen ausgewogen zu nutzen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ kommunizieren regelmäßig mit ihren Kindern und der Schule, um die Kinder bei der Entwicklung ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten als engagierte und informierte Bürgerinnen und Bürgern der Online-Welt zu unterstützen</li> </ul>
Lehrkräfte	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ erweitern ihr Wissen und ihre Unterrichtspraxis entsprechend den interaktiven Tools, die von ihren Schülerinnen und Schülern benutzt werden</li> <li>▶ vermitteln anderen Lehrkräften die erforderlichen Kompetenzen zur Umsetzung und Bewertung von CDC</li> <li>▶ überdenken die Rolle der Lehrkräfte im Internetzeitalter</li> </ul>
Schulverwaltung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ prüft alle Optionen für optimale Vorgehensweisen hinsichtlich der Internetrichtlinien</li> <li>▶ berät im Rahmen von Entscheidungsprozessen gemeinsam mit Eltern, Lehrkräften, Lernenden, Verwaltungsangestellten und Schulleitung über die sichere, legale und ethische Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologie im Unterricht</li> </ul>
Wissenschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ erarbeitet pädagogische und didaktische Ressourcen und Forschungsergebnisse im Bereich Digital Citizenship</li> <li>▶ entwickelt, wenn möglich, vor Ort Ressourcen, die ein Höchstmaß an Engagement und Relevanz gewährleisten</li> </ul>
Privatwirtschaftliche Akteure	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ beteiligen sich an neuen Formen der Zusammenarbeit im Rahmen eines medienübergreifenden Multi-stakeholder-Ansatzes, der Nutzerinnen und Nutzer stärkt und Minderjährige schützt</li> <li>▶ unterstützen einen Multistakeholder-Ansatz mit gemeinsamer Verantwortung, um geeignete Bedingungen für wirksame Digital Citizenship zu schaffen</li> <li>▶ müssen ihre allgemeinen Geschäftsbedingungen grundlegend überarbeiten und kinderfreundlich machen und verstärkt Ressourcen für Eltern und Schulen bereitstellen</li> </ul>

Akteurinnen, Akteure	Bedeutung für Leitlinien und Praxis
Zivilgesellschaftliche Akteure	▶ lernen, in der DCE künftig neue Wege zu gehen
Bildungseinrichtungen vor Ort	▶ entwickeln formale, non-formale und informelle Bildungssysteme, um Kinder für ihre Praxis im Internet fit zu machen
	▶ verfolgen das Aufkommen sogenannter „Civic Technology“, technischer Konzepte, die verschiedene Aspekte von Digital Citizenship fördern
Aufsichtsbehörden	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ sorgen in ihrem Zuständigkeitsbereich für die Beachtung der Kinderrechte</li> <li>▶ fordern die Bildungsbehörden aktiv auf, für internetbezogene Weiterbildungsangebote zu sorgen</li> </ul>
Staatliche/ internationale Behörden	▶ fördern Grundrechte und demokratische Werte mittels Multistakeholder-Governance-Strukturen

Alle Initiativen zur Entwicklung von Digital Citizenship orientieren sich an den folgenden neun Leitlinien. Diese lassen sich auch als Anhaltspunkte oder Richtwerte zur Fortschrittsbewertung heranziehen. Es gibt drei Arten von Leitlinien: kontextbezogene, informationsbezogene und organisationsbezogene.

## Kontextbezogene Leitlinien als „Voraussetzungen“ von Digital Citizenship

**1. Der Zugang zu Internettechnologie ist wichtig.** Wenn dieser Zugang fehlt, ist selbst eine analoge Teilhabe an der Demokratie schwierig geworden, weil in der heutigen Gesellschaft die Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) ein integraler Bestandteil des Alltags ist. Auch wenn die meisten Familien versuchen, internetfähige Geräte und Software zu Hause bereitzustellen, so kommt es doch auch auf die ausgewogene Nutzung altersgerechter Technologie an. Und der gleichberechtigte Zugang für alle Kinder hängt weitgehend vom Angebot der Schulen ab.

**2. Funktionale und technische Grundfertigkeiten** sind eine zweite Voraussetzung. Wer darüber nicht verfügt, ist nicht in der Lage, Informationen zu finden, zu lesen, zu schreiben und hochzuladen, sich an Umfragen zu beteiligen oder sich so auszudrücken, dass eine Beteiligung an einer Online-Community möglich ist. Allgemein gilt die Schule als Hauptakteur in diesem Bereich. Aber auch politisch Verantwortliche spielen eine große Rolle. Sie müssen mit dafür sorgen, dass Lehrkräfte die Ausrüstung und Schulungen erhalten, die sie brauchen, dass die Nutzung des Internets beim Lernen durch den Lehrplan gefördert wird und dass ausreichend hochwertige Lernmittel zur Verfügung stehen.

**3. Eine sichere technische Infrastruktur** ist eine weitere Voraussetzung. Damit können Menschen jeden Alters die nötige Selbstsicherheit und Zuversicht gewinnen, um sich an den Aktivitäten ihrer Online-Communities zu beteiligen. Mit dieser dritten Voraussetzung ist die erste Ebene der Digital-Citizenship-Leitprinzipien komplett. Auch wenn Datenschutz mittels geeigneter Software und bewährter Vorgehensweisen zunächst Aufgabe derjenigen ist, die die Geräte besitzen bzw. nutzen oder für die IKT zuständig sind, so sind letzten Endes doch die Plattformanbieter und Mobilfunkbetreiber dafür verantwortlich, Online-Umgebungen sicherer und Sicherheitsvorkehrungen einfacher zu machen.

### Informationsbezogene Leitlinien – Drei weitere Prinzipien

**4. Die Kenntnis von Rechten und Pflichten** ist entscheidend für ein aktives Engagement im Internet. Dieses Wissen prägt Werte und Einstellungen und wird selbst von ihnen geprägt. Erworben wird es implizit und explizit zu Hause, in der Schule und überall dort, wo wir lernen, leben und uns mit anderen austauschen, online wie offline. In Anbetracht der ungeheuer vielfältigen Anwendungskontexte sind sowohl die Wirkkraft als auch die Ergebnisse des Kompetenzaufbaus mit diesem Prinzip nur schwer messbar.

**5. Verlässliche Informationsquellen** sind für eine konstruktive, aktive Partizipation in einer Community unabdingbar. Ohne verlässliche Informationsquellen kann Digital Citizenship in Extremismus kippen, Schmetterlings, von der Beteiligung abschrecken und sogar bestimmte Bevölkerungsgruppen daran hindern, ihre demokratischen Rechte im Internet wahrzunehmen. Kritikfähigkeit wird vor allem in Schulen und Familien durch kritisches Denken und pädagogische Praxis gefördert. Aber auch Internetplattformen und Mobilfunkanbieter spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, die Zuverlässigkeit von Informationsquellen zu gewährleisten.

**6. Partizipationsfähigkeit** beruht auf einer ganzen Reihe kognitiver und praktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten. Deren Entwicklung beginnt in frühester Kindheit im Elternhaus und setzt sich dann zu Hause und in der Schule fort. Zu diesen Fähigkeiten gehören das Wissen, wann und wie man sich zu Wort meldet, Empathie und kulturelles Verständnis, um Bedeutungen in vollem Umfang zu erfassen, kritisches Denken, mündliche und schriftliche Ausdrucksfähigkeit.

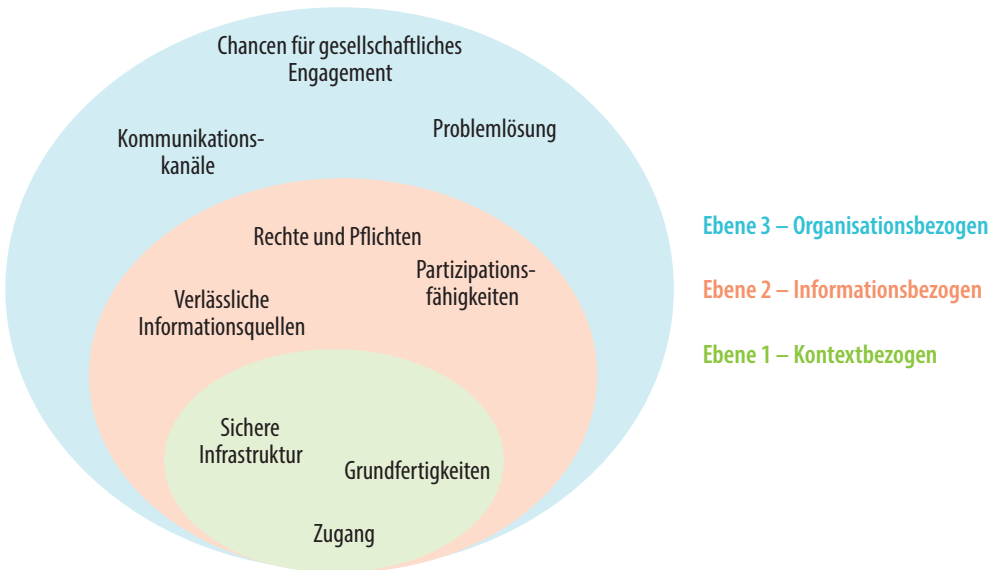
### Organisationsbezogene Leitlinien für „Digital Citizenship in der Praxis“ auf persönlicher und gesellschaftlicher Ebene

**7. Geistige Flexibilität und Problemlösungsfähigkeit** sind höhere kognitive Fähigkeiten und erfordern, mehr als alle oben genannten Prinzipien, die Kombination aller vier Bereiche des CDC-„Schmetterlings“. Problemlösung erfordert das Verstehen der vorliegenden Sachverhalte, Analyse, Synthese, Induktion und Deduktion. Vor allem aber beruht sie auf Lernaktivitäten seit der frühen Kindheit, mit denen die kognitive Entwicklung durch forschende Tätigkeiten gefördert wird. Neben den Lernumgebungen zu Hause und in der Schule spielen auch Anbieter von Internetplattformen und Mobilfunkbetreiber eine immer wichtigere Rolle, weil die Art und Weise des Lernens auch durch die dafür benutzten Mittel geprägt wird.

**8. Kommunikation**, das zweite organisationsbezogene Prinzip, meint sowohl die Fähigkeiten als auch die Mittel, die im sozialen Miteinander sowie zum Senden und Empfangen von Informationen benutzt werden. Insbesondere sind es die Schulen und Familien, die Kinder unterstützen und ihnen helfen, ihre Kommunikationsfähigkeiten von klein auf in der persönlichen Begegnung einzuüben sowie Rechte und Pflichten, Empathie, Privatsphäre und Sicherheit zu verstehen und praktisch umzusetzen, bevor sie beginnen, sich mit internetfähigen Geräten zu beschäftigen. Dies hat beträchtliche Implikationen für die Lehrplanentwicklung und erfordert aufseiten der Industrie mehr Einsatz bei der Zusammenarbeit mit dem Bildungssektor und mehr Fingerspitzengefühl dafür, welche Tools sie für junge Menschen anbietet.

**9. Chancen für gesellschaftspolitisches Engagement** bilden die oberste Leitlinie. Ohne sie können Bürgerinnen und Bürger im Internet ihre Citizenship-Fähigkeiten nicht verbessern und ihre Rechte und Pflichten nicht wahrnehmen. Chancen für gesellschaftspolitisches Engagement erfordern einen flexiblen, offenen, neutralen und sicheren Rahmen mit Open-Source-Algorithmen, der frei gewählt und angepasst werden kann und in dem alle ohne Angst vor Repressalien ihre Meinung sagen können.

**Abbildung 4: Neun Leitlinien für Digital Citizenship**



# TEIL 1 ONLINE SEIN



# Online sein

---

In diesem Teil werden die kontextbezogenen Voraussetzungen von Digital Citizenship erläutert: Zugang zu Internettechnologie, funktionale und technische Grundfertigkeiten sowie eine sichere technische Infrastruktur.

■ 2017 nutzten 79,6 % aller Bürgerinnen und Bürger in Europa das Internet.<sup>11</sup> Das bedeutet zugleich, dass mehr als ein Fünftel der europäischen Bevölkerung noch nicht online ist. Im Weltmaßstab steigt diese Zahl auf mehr als die Hälfte aller Bürgerinnen und Bürger, denn nur 48,0 % aller Menschen auf der Welt nutzten zum Ende des ersten Vierteljahres 2017 das Internet. Von allen Mitgliedstaaten des Europarates liegen fast 20 unter dem europäischen Richtwert. Nach Angaben der OECD (2016)<sup>12</sup> gab es 2014 nur in neun Mitgliedstaaten des Europarates einen gleichberechtigten Internetzugang über das Bildungssystem.

■ Anscheinend gibt es keine neueren Daten darüber, wie viele Schulen über einen Internetzugang verfügen, der für bestimmte Bevölkerungsgruppen die wichtigste Voraussetzung für Chancengleichheit darstellt. Allerdings deuten Erfahrungsberichte aus der Befragung von Jugendlichen darauf hin, dass diese Zahl gering ist. In einem Eurostat-Bericht vom März 2015 heißt es: „Die große Mehrheit der jungen Menschen nutzte das Internet zu Hause, etwa die Hälfte nutzte es bei anderen zu Hause und etwa 40 % nutzten es in einer Bildungseinrichtung.“<sup>13</sup>

■ Was die Grundfertigkeiten betrifft, so kommen selbst in Europa zu viele Kinder aufgrund von Armut, Geschlecht, ethnischer Zugehörigkeit oder Wohnort nicht oder jedenfalls nicht in vollem Umfang in den Genuss einer entsprechenden Grundbildung. So schätzt etwa die OECD (2016), dass in Frankreich 168 000 Fünfzehnjährige bislang nicht über die notwendigen Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten für ein erfolgreiches Leben in modernen Gesellschaften verfügen und dass die Erwachsenen nur in sieben europäischen OECD-Ländern den Richtwert erreichen.<sup>14</sup>

■ Kulturelle und soziale Hindernisse für gleichberechtigte Teilhabe und Inklusion sowie für die Entwicklung funktionaler und technischer Grundfertigkeiten sind gleichermaßen schwer zu überwinden und hängen nicht immer direkt mit dem sozioökonomischen Status der Familie zusammen. Heute ist noch eine ganz andere Art von digitaler Kluft zu beobachten, nämlich die Gefährdung technikaffiner Kinder, oft schon in frühester Kindheit, durch mangelhaft begleiteten und/oder unbeschränkten Zugang zu Technologie zulasten einer altersgerechten sozialen und körperlichen Betätigung. Dies kann dazu führen, dass kleine Kinder frühkindliche Entwicklungsstufen verpassen, was sich langfristig auf ihr Bildungspotenzial auswirkt.

■ Ein Ausgleich zwischen Online- und Offline-Aktivitäten ist für Kinder und Erwachsene aller Altersgruppen wichtig: für die Entwicklung von Empathie, Beobachtungsgabe, Zuhör- und Kooperationsfähigkeit – alles Schlüsselkompetenzen von Digital Citizenship. Auch Wissen und kritisches Selbstverständnis sind eine wichtige Grundlage für die Entwicklung zu aktiven Bürgerinnen und Bürgern und dies beinhaltet heute auch, zu wissen, wann und wie Technologie eingesetzt werden sollte und welche Wirkung und Reichweite unser Handeln und unsere Worte in der Online-Welt entfalten.

---

11. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/70164/umfrage/internetnutzung-in-den-einzelnen-weltregionen/>.

12. OECD (2016), *Education at a Glance 2016: OECD Indicators*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

13. Eurostat, Being young in Europe today – digital world, <https://bit.ly/2Pw2eGr>.

14. OECD (2016), op.cit.



### WAS KINDER SAGEN

„Kinder und junge Menschen brauchen Stärkung und Bildung, damit sie um Hilfe bitten und genügend Rückhalt finden, um sich zu behaupten.“

Olivia, 15, Dänemark



### WAS LEHRKRÄFTE SAGEN

„Lehrkräfte müssen im Leben von Kindern schon sehr frühzeitig – im Baby- und Kleinkindalter – da sein und aktiv werden, denn ein starkes Fundament wird sich später sehr positiv auf ihr Verhalten online und offline auswirken.“

Lehrkraft für kindliche Frühentwicklung, Riga



### WAS ELTERN SAGEN

„Es gibt eine große Schnittmenge zwischen gesellschaftspolitischem Engagement in der ‚physischen Welt‘ und der Digital Citizenship. Wer online protestiert, hat zuweilen das trügerische Gefühl, schon etwas getan zu haben, und geht oft nicht einmal zur Wahl.“

Europäischer Elternverband

„Meiner Ansicht nach sollten intensive Forschungen angestellt werden, um Eltern eine Entscheidungsgrundlage zu liefern, wie viel Zeit sie ihr Kind mit Online-Medien zubringen lassen. Wichtig wäre, dass das schnell geht und wir nicht erst in zehn oder zwanzig Jahren feststellen müssen, wie und wie sehr Online-Medien unsere Kinder verblödet haben.“

Elternteil, Frankreich



## CHECKLISTE MERKBLATT 1: TEILHABE UND INKLUSION



- ▶ Wie wirkt sich Technologie auf soziale Teilhabe und Inklusion aus?
- ▶ Was können Sie in den Bereichen tun, die Ihrem Eindruck nach noch nicht so inklusiv sind, wie sie sein sollten?
- ▶ Wie gut sind unsere Schulen, Lehrkräfte und Lernmittel für das technologische Zeitalter gerüstet?

## CHECKLISTE MERKBLATT 2: LERNEN UND KREATIVITÄT



- ▶ Wie lässt sich Kreativität sinnvoll fördern, wenn selbstbestimmte Forschungs- und Lernziele in Schullehrplänen wenig bis gar keinen Platz haben?
- ▶ Wie wirkt sich die intensive Nutzung von Technologie in früher Kindheit auf Gehirnentwicklung und Kreativität aus?

## CHECKLISTE MERKBLATT 3: MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ



- ▶ Wie können Kinder lernen, die verfügbaren Medien und Informationen selbstständig zu verarbeiten, zu analysieren und gute Entscheidungen zu treffen?
- ▶ Welchen Anteil hat die Medien- und Informationskompetenz an all den Fähigkeiten, die Bürgerinnen und Bürger in der demokratischen Gesellschaft brauchen?

# DIMENSION 1

## TEILHABE UND INKLUSION

„Hilf mir, es selbst zu machen“

Maria Montessori



## WAS SOLLTE TEILHABE UND INKLUSION FÜR MEDIEN-KOMPETENTE BÜRGERINNEN UND BÜRGER BEDEUTEN?

■ Für die Entwicklung von Digital Citizenship ist der Zugang zur Internettechnologie unverzichtbar, reicht aber längst nicht aus. Die Online-Welt ist ein unendlicher Raum der unbegrenzten Möglichkeiten. Sie ist in vieler Hinsicht auch anspruchsvoller als die „Offline“-Welt, nicht zuletzt, weil sie unsere Reichweite exponentiell ausdehnt und ein Gefühl der Anonymität vermitteln kann. Deshalb erfordert Teilhabe nicht nur die technischen Fähigkeiten, uns in den unendlichen Weiten der Online-Welt zurechtzufinden, sondern auch, basierend auf den Grundwerten der Menschenwürde und Menschenrechte, ein verstärktes Gefühl der Verantwortung und des Respekts gegenüber anderen.

■ Der Zugang zur Internettechnologie eröffnet neue Tools für das Lernen, für Kommunikation und Kreativität sowie alle erdenklichen Plattformen. Zu dieser Technologie gehören unter anderem der herkömmliche PC oder Laptop mit Tastatur, Mobiltelefone, Tablets und Spielkonsolen, Apps und heutzutage auch Roboter, das Internet der Spielzeuge und das Internet der Dinge. Wie in jeder Gruppe, in der wir aktiv sind, besteht eine der ersten Pflichten als Bürgerinnen und Bürger der Online-Welt darin, zu gewährleisten, dass diese virtuellen Räume für Angehörige von Minderheiten, Menschen mit Beeinträchtigungen und die Meinungen von Menschen aus allen Gesellschaftsschichten offen bleiben. Aber das ist nur ein Aspekt des Begriffs „Inklusion“.

## DIE GRENZEN VON HEUTE ÜBERSCHREITEN

■ Selbst heute, ein Vierteljahrhundert nach Etablierung des Internets, hat schätzungsweise ein Viertel der Bürgerinnen und Bürger Europas schlicht keinen Zugang dazu. In Bezug auf die Weltbevölkerung steigt diese Zahl auf nahezu jede zweite Person. Chancengleichheit herzustellen und dafür zu sorgen, dass alle Kinder ihr Potenzial voll und ganz ausschöpfen und ihre Rolle als aktive Bürgerinnen und Bürger in unserer Welt der Neuen Medien wahrnehmen können, gilt in vielen Ländern als Aufgabe der Schulen. Doch 2014 meldete die OECD, dass nur in jedem vierten ihrer Mitgliedsländer das Bildungssystem einen gleichberechtigten Zugang für alle bereitstellt.

■ Technologie bleibt überwiegend Beiwerk zu den im Lehrplan vorgesehenen Kernfächern und die politische Bildung in Schulen schneidet anscheinend noch schlechter ab. Manche Länder probieren es mit BYOD (Bring Your Own Device), doch dies wirft selbst wiederum Fragen auf, Gleichheit und Sicherheit betreffend. Inklusion ist wichtig, aber zugleich wird schnell klar, dass auch der Schutz vor Schadsoftware und Ausspähung eine täglich wachsende Herausforderung darstellt (siehe Merkblatt 9 über „Privatsphäre und Sicherheit“).

■ Es stellt sich heraus, dass schlechte Bildungschancen und niedrige Einkommen überall auf der Welt große Hürden für Teilhabe und Inklusion darstellen. Allerdings wird die Technologie kontinuierlich erschwinglicher und leichter zugänglich. Im Jahr 2016 stieg die Zahl der Menschen, die aktiv das Internet nutzen, gegenüber dem Vorjahr um 21 %, <sup>15</sup> während der Anstieg beim Mobilfunk mit nur 5 % überraschend gering ausfiel.

■ Die Inklusion der weltweit größten Minderheit, nämlich Menschen mit Behinderungen, macht hingegen deutlich langsamere Fortschritte. Nach Angaben

---

15. <https://bit.ly/2w3wyCS>.

der Vereinten Nationen leben 80 % aller Menschen mit Behinderungen in Ländern des globalen Südens. Zwar gibt es unbestreitbar große Fortschritte bei der technischen Anpassung von Ein- und Ausgabegeräten, um so vielen Menschen wie möglich den Zugang zum Internet zu ermöglichen, doch bedeutet Inklusion mehr als nur den Abbau physischer Barrieren. Das Internet wird erst dann wirklich inklusiv sein, wenn sich sowohl die Technologie als auch unsere Wahrnehmung von Diversität so weiterentwickelt haben, dass alle Bürgerinnen und Bürger gleichermaßen sowohl an der Online- als auch an der Offline-Welt in all ihren Dimensionen erfolgreich teilhaben können. Inklusion bedeutet, dass alle Menschen in vollem Umfang partizipieren können und ihre sozialen, bürgerlichen und bildungsbezogenen Rechte geachtet werden. Sie beschränkt sich nicht auf die Überwindung körperlicher und kognitiver Behinderungen, sondern muss das volle Spektrum der menschlichen Vielfalt bezüglich Fähigkeiten, Sprache, Kultur, sexueller Identität, Alter und anderer Merkmale umfassen.

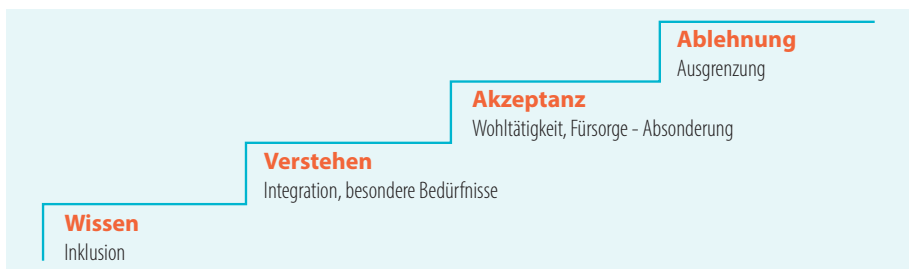


## WIE FUNKTIONIERT DAS?

■ Teilhabe und Inklusion beziehen sich auf Präsenz und Partizipation der Bürgerinnen und Bürger in ihrem sozialen Umfeld, sei es online oder offline, sowie an Aktivitäten, mit denen sie ihr Potenzial in allen Lebensbereichen voll und ganz ausschöpfen können. Teilhabe und Inklusion sind Teil eines immerwährenden gesellschaftlichen Prozesses, mit dem geregelt wird, wie die Menschen leben und sich weiterentwickeln. Dieser Prozess verlangt, dass sie ständig Erkenntnisse und Belege sammeln und analysieren, um festzustellen, welche Hindernisse ihrer Inklusion oder der Inklusion anderer Menschen im Wege stehen, und dass sie ihre Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten einsetzen, um diese Barrieren zu überwinden. Teilhabe und Inklusion sind demnach fortlaufende Evaluierungsprozesse, die wir alle von klein auf in unser Leben integrieren müssen.

■ Um Inklusion auf gesellschaftlicher Ebene zu fördern, müssen sich soziale und bildungspolitische Rahmenbedingungen so verändern, dass Bürgerinnen und Bürger ermutigt werden sich weiterzuentwickeln und dafür genügend Spielraum haben. Eine interessante Darstellung, welche vier Schritte der gesellschaftliche Wandel in diesem Bereich zurücklegen muss, liefert das UNESCO-Aktionsprogramm „Bildung für alle“ (siehe Abbildung 5). Digital Citizenship bedeutet, diesen Prozess in der Gesellschaft mit voranzubringen. Was können Sie in den Bereichen tun, die Ihrem Eindruck nach noch nicht so inklusiv sind, wie sie sein sollten?

**Abbildung 5: Vier Schritte auf dem Weg zur Inklusion** <sup>16</sup>



16. UNESCO (2005), Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All, UNESCO, Paris, abrufbar unter <https://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

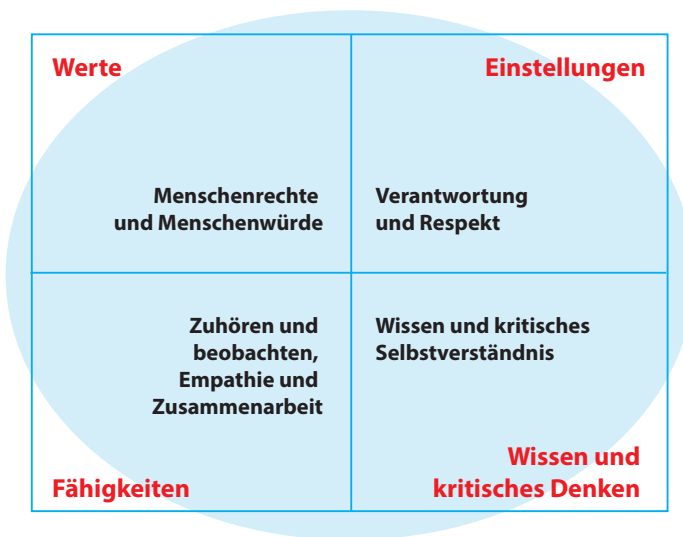


## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

■ Bürgerinnen und Bürger können im Internet auf eine Fülle von Ideen, Ressourcen, Lernangeboten und Dienstleistungen zugreifen. Der Nutzen für die Bildung erweist sich, wenn Menschen ohne Zugang zu herkömmlichen Bibliotheken online recherchieren können oder Personen mit Behinderungen dank Zusatzgeräten oder barrierefreier Software die Online-Welt mit all ihren Vorteilen in Anspruch nehmen können.

■ Inklusion verlangt die Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Wissen und kritisches Verstehen, die in der Entwicklungsspirale der Digital-Citizenship-Kompetenzen genau im Zentrum stehen. Wer im Unterricht oder in lockerer Familienrunde – zum Beispiel bei einem Brettspiel oder in einer anderen Spielsituation – über Inklusion spricht, gibt Kindern aller Altersgruppen eine fabelhafte Gelegenheit, in einem sicheren Umfeld, in dem sie entsprechend ihrer Auffassungsgabe leicht korrigiert werden können, vorgefasste Meinungen auszudrücken und die Reaktionen zu testen. So können sie sich schrittweise darauf vorbereiten, auch in Situationen für Inklusion einzutreten, in denen sie eher auf Widerspruch stoßen, zum Beispiel auf dem Schulhof, im Sportverein oder ganz allgemein in der Gesellschaft.

Abbildung 6: Für Inklusion sensibilisieren – Kernkompetenzen der Digital Citizenship



■ Vor dem Hintergrund der aktuellen Diskussionen über minderjährige Geflüchtete in Europa und mit wachsender Sensibilisierung dafür, dass Kindern/Menschen mit Behinderungen häufig Bildungschancen verwehrt werden, steht die Inklusion auf der europäischen Agenda heute ganz weit oben. Das Thema Inklusion zeigt, wie wichtig es ist, Empathie, sozial-emotionales Lernen, Eintreten gegen Mobbing und dergleichen im Rahmen eines nachhaltigeren Unterrichtskonzepts im schulischen Lehrplan zu verankern.

■ Im Merkblatt 4 über „Ethik und Empathie“ finden sich beispielhafte Aktivitäten, die Kindern helfen können, auf diese Weise nach und nach bestimmte Digital-Citizenship-Kompetenzen zu erwerben.

# MERKBLATT 1

## TEILHABE UND INKLUSION





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

■ Fünf entscheidende Barrieren<sup>17</sup> gilt es zu überwinden, um gleichberechtigte Teilhabe und Inklusion für alle zu gewährleisten – zu Hause, in der Schule und in der Gesellschaft insgesamt.

1. An erster Stelle stehen vorhandene Einstellungen und Werte – Abbildung 5 (Dimension 1) zeigt die vier Schritte auf dem Weg zur Inklusion.
2. Fehlendes Verständnis – Schulen sind oft eine Art Mikrokosmos, gegen die Außenwelt verschlossen. Um ihrem Auftrag nachzukommen, junge Bürgerinnen und Bürger heranzubilden und ihnen die Welt näher zu erklären, müssen Schulen sich für den Rest der Welt öffnen und sie reflektieren. Die Internettechnologie kann sich als hervorragendes Hilfsmittel erweisen, um diesen Prozess einzuleiten.
3. Mangelnde Fähigkeiten – von Cybermobbing über Abhängigkeiten bis hin zur Radikalisierung: Mit der Revolution der Neuen Medien entstanden auch viele neue Mittel und Wege, Menschen aus ihrem sozialen Umfeld oder ihrer Gesellschaft auszugrenzen. Schulen, Unternehmen und die Gesellschaft insgesamt müssen Lehrkräften und Eltern samt ihren Kindern innovative Strategien und pädagogische Ressourcen an die Hand geben, um diesen neuen Herausforderungen zu begegnen.
4. Begrenzte Ressourcen – neue Herausforderungen erfordern neue Lösungen, die oft teuer sind, wobei rationales Denken zuweilen auch Kosten sparen kann, wie Abbildung 5 (Dimension 1) in Schritt 4 zeigt. Doch ein Vierteljahrhundert nach der Öffnung des Internets für die breite Gesellschaft hat anscheinend kein einziges Land seinen Flickenteppich aus selbst gestrickten Hilfestellungen überwunden und den evidenzbasierten Systemwandel herbeigeführt, der es allen Bürgerinnen und Bürgern ermöglichen würde, sich das gesamte Spektrum der Digital-Citizenship-Kompetenzen anzueignen.
5. Untaugliche Organisation – dies ist ein Henne-Ei-Problem. Solange gleichberechtigte Teilhabe und Inklusion eine in Verträgen und Konventionen verankerte Idealvorstellung bleiben und nicht als Grundrecht aller Bürgerinnen und Bürger in alle einschlägigen Gesetze und Vorschriften eingehen, werden unsere Ingenieure, Stadtplanerinnen und andere nicht über die nötigen Mittel und den politischen Rückenwind verfügen, um unsere sozialen und kulturellen Rahmenbedingungen nach dem Grundsatz „Inclusion by design“ (etwa: Inklusion durch Planung) zu gestalten.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ **Eine Inklusionsmatrix erstellen:** Nehmen Sie sich mit Ihrer Klasse die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) vor, abrufbar unter <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals>.

---

17. UNESCO (2005), Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All, UNESCO, Paris, abrufbar unter <https://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

1. Überlegen Sie, welche SDGs mit Teilhabe und Inklusion zusammenhängen.
2. Bitten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, in Kleingruppenarbeit eine Online-Checkliste/Matrix zu erstellen. Dann sollen sie in der Schule entsprechende Informationen zusammentragen und analysieren, inwieweit diese Ziele jeweils verwirklicht sind.
3. Besprechen Sie die Ergebnisse mit anderen Klassen an Ihrer Schule und arbeiten Sie heraus, welche Wirkungen diese Aktivität entfalten kann. Daran werden die Lernenden erkennen, wie wertvoll gesellschaftspolitisches Engagement sein kann.

■ **Recherche in sozialen Netzwerken:** Sehen Sie sich mit Ihrer Klasse eine Social-Media-Plattform an und suchen Sie nach einem Thema, das gerade im Trend ist. Sprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern darüber, wer Zugang zu diesen Informationen hat und wer nicht. Könnte sich das negativ oder positiv auswirken?

■ **Befragen Sie Dienstleister vor Ort und drehen Sie ein Inklusionsvideo:** Aktivität 1 unter „Ideen für den Unterricht“ lässt sich auch auf den ganzen Wohnort ausdehnen. Zur Nachbereitung der Unterrichtsdiskussion

1. überlegen Sie, welche Personen, Dienststellen oder Organisationen auf kommunaler Ebene für die zuvor untersuchten SDG-Themen zuständig sein müssten.
2. lassen Sie die Klasse an einige dieser Personen per Brief oder E-Mail eine Interviewanfrage richten. Das Interview könnte in Ihrer Schule, über VoIP (Voice over Internet Protocol) oder im Büro der angefragten Person stattfinden.
3. helfen Sie den Schülerinnen und Schülern bei der Formulierung der Interviewfragen anhand ihrer Checkliste/Matrix.
4. Bevor die Interviews (mit einem Mobiltelefon oder Tablet) aufgenommen werden, müssen alle Interviewpartnerinnen und -partner ein vorbereitetes Formular unterschreiben und die Aufzeichnung genehmigen.

■ Die entstandene Videosammlung kann online gestellt werden und Schule und Kommune zeigen, wie sie für eine bessere Inklusion sorgen können.

■ **Recherche auf Nachrichtenplattformen:** Die Schülerinnen und Schüler sollen die Aufmacher verschiedener Zeitungen vergleichen und feststellen, welche Zielgruppe damit angesprochen werden soll und wer die Zeitung publiziert. Fragen Sie, welche Bevölkerungsgruppen möglicherweise nicht angesprochen werden. Haben diese Gruppen Zugang zu diesem Inhalt? Werden Sie in die Diskussion einbezogen? Wie ließe sich dieses Versäumnis beheben?

■ **Analog versus digital:** Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen auf. Beide Gruppen sollen dasselbe Thema recherchieren. Eine Gruppe darf nur Bücher aus der Schulbibliothek als Informationsquellen verwenden, die andere nur das Internet und andere elektronische Medien. Vergleichen Sie, was dabei herauskommt und was die Klasse in der Übung gelernt hat. Inwieweit sind Lernende ohne Internetzugang und damit ohne Zugriff auf die dort verfügbaren Ressourcen benachteiligt? Was für Fähigkeiten braucht man, um sowohl online als auch offline Informationen zu finden? Unterscheiden sich Informationen, die man in Büchern findet, in ihrer Qualität von solchen aus dem Internet?





## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

### Evaluierung von Inklusionsinitiativen vor Ort:

1. Erstellen Sie in der Klasse eine Liste der Organisationen, die sich an Ihrem Wohnort für Teilhabe und Inklusion im Internet einsetzen.
2. Suchen Sie dann nach einem Online-Tool, mit dem Ihre Schülerinnen und Schüler zwei oder drei SWOT-Analysen (**S**trengths, **W**eaknesses, **O**pportunities, **T**hreats – auf Deutsch: Stärken, Schwächen, Chancen, Gefahren) durchführen und feststellen können, wie man der Arbeit dieser Organisationen mehr Durchschlagskraft verschaffen könnte.
3. Besprechen Sie Ihre Erkenntnisse mit den betreffenden Organisationen und holen Sie deren Genehmigung ein, diese Erkenntnisse zu benutzen. Sollte die Genehmigung nicht erteilt werden, können die Erkenntnisse auch anonymisiert werden.
4. Besprechen Sie das, was Sie herausgefunden haben, mit anderen Schulen, Fachleuten oder Gruppen, mit denen Sie in Kontakt stehen. Vielleicht können Sie mit Ihren Ergebnissen andere zu weiteren, ähnlichen Projekten inspirieren.

So spielen Sie eine wichtige Rolle in einem laufenden Evaluationsprozess, der die Gemeinschaft für alle verbessern kann.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Im Internet Literacy Handbook hat der Europarat Materialien publiziert, die für dieses Merkblatt relevant sind. Siehe ILH [Fact sheet 1](#), „Getting connected“, [Fact sheet 10](#), „Searching for information“ und [Fact sheet 11](#), „Finding quality information on the Web“.

Materialien zu den Perspektiven von Jugendlichen im Bereich der gesellschaftlichen Inklusion hat der Europarat unter <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion> bereitgestellt.

UNESCO bietet interessante Aspekte zum Thema Teilhabe und Inklusion in „Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All“ (2005), UNESCO, Paris. Abrufbar unter <https://bit.ly/2SCrQ7e>.

Die Zugänglichkeitsrichtlinien für Web-Inhalte (Web Content Accessibility Guidelines, WCAG) sind Bestandteil einer Reihe von Zugänglichkeitsrichtlinien, die von der Web Accessibility Initiative (WAI) des World Wide Web Consortium (W3C), der wichtigsten internationalen Standardisierungsorganisation für das Internet, veröffentlicht wurden. In diesen Richtlinien ist festgelegt, wie Inhalte zugänglich gemacht werden sollen, insbesondere für Menschen mit Behinderungen, aber auch für alle User Agents, unter anderem für Geräte mit starken Einschränkungen wie zum Beispiel Mobiltelefone. Zugänglichkeitsrichtlinien für Web-Inhalte finden Sie unter <https://www.w3.org/TR/WCAG21>.

■ Im Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen ist verankert, was Menschenrechte im Zusammenhang mit Behinderungen bedeuten. Das Übereinkommen schützt die Rechte und Würde von Menschen mit Behinderungen. Es ist in mehreren Sprachen, in Gebärdensprache und in leichter Sprache abrufbar unter <https://bit.ly/37jO0zU>.

■ Der Europarat hat mehrere Veröffentlichungen und Ressourcen ins Netz gestellt, die für Menschen mit Behinderungen sensibilisieren sollen. Abrufbar unter <https://www.coe.int/en/web/disability>.

■ Die Breitbandkommission für nachhaltige Entwicklung ist ein spartenübergreifendes Gremium, das in Zusammenarbeit mit UNESCO ins Leben gerufen wurde, um die SDGs der Vereinten Nationen zu verwirklichen und die derzeit uneinheitlichen regulatorischen Rahmenbedingungen zu überwinden, die zu digitaler Armut führen. Die Kommission befürwortet altersangepasste Datenschutzregeln im Vereinigten Königreich. Dieses Regelwerk soll online bereitgestellt werden und Kinder im Internet gemäß den in der Kinderrechtskonvention (KRK) verankerten Kinderrechten schützen: <https://www.broadbandcommission.org>.

■ Google for Education ist ein Paket von cloud-basierten Google-Tools für Lehrkräfte, die Lernen und Innovation erleichtern sollen. [https://edu.google.com/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/?modal_active=none).

■ Tools für Barrierefreiheit – Nutzerfreundliche Google-Tools für barrierefreien Internetzugang: <https://www.google.com/accessibility>.



# DIMENSION 2

## LERNEN UND KREATIVITÄT

„ Das wahre Zeichen von  
Intelligenz ist nicht das Wissen,  
sondern die Vorstellungskraft“

Albert Einstein



## WAS BEDEUTET LERNEN IM 21. JAHRHUNDERT?

Das Internet hat neue spannende Lernmöglichkeiten für alle Phasen des Lebens eröffnet, zugleich aber auch den Wissenszuwachs enorm beschleunigt. Um 1900 ging man davon aus, dass sich das Wissen der Menschheit alle hundert Jahre verdoppelt (das ist die sogenannte Knowledge Doubling Curve). Heute hingegen verdoppelt sich das Wissen der Menschheit alle 13 Monate. IBM prognostiziert, dass das Internet der Dinge zu einer Verdoppelung des Wissens alle 12 Stunden führen wird.<sup>18</sup>

Wenn es nicht mehr möglich ist, in der Schule alles zu lernen, was man für den Rest seines Lebens braucht, dann wird die Art, wie man lernt, wichtiger als das, was man lernt. Das gilt umso mehr angesichts der rasanten Entwicklungen, mit denen die Internettechnologie unser Leben beeinflusst. Sie hat sowohl die Mittel als auch die Plattformen für das Lernen und den Zugang zum Wissen verändert: Kreide und Vortrag als traditionelle Form der Wissensvermittlung wurden ersetzt durch interaktive Informations- und Kommunikationsmittel, u. a. durch Websites, E-Mails, Chatrooms, Videokonferenzen, Webinare, Apps, Roboter, Drohnen, Virtual Reality und die unterschiedlichsten Kombinationen daraus. Gedruckte Bücher werden durch E-Books und das Lexikon durch Wikipedia & Co. ersetzt.

Durch mobiles Lernen, soziale Netzwerke und Online-Spiele wird den Lehrkräften die Vermittlung von Wissen und bestimmten Fähigkeiten aus der Hand genommen und den Lernenden selbst überantwortet. Angebote für Fernunterricht (zum Beispiel „Massive Open Online Courses“, genannt MOOCs) machen es möglich, alte soziale und materielle Barrieren zu überwinden und neue berufliche Qualifikationen zu erwerben. Unter anderem dank einem verbesserten Zugang zu Lern-Tools (siehe Merkblatt 1 über „Teilhabe und Inklusion“) können heute nur noch 10 % der Weltbevölkerung keinen einzigen Satz lesen oder schreiben. Vor einem halben Jahrhundert waren es noch 25 %.<sup>19</sup>

## LEHRPLAN ÜBERARBEITEN, LERNANSÄTZE MODERNISIEREN

Diese neuen Lernmittel und der rasante Wissenszuwachs haben nicht nur dazu geführt, dass es zu einer stetig wachsenden Herausforderung geworden ist, die unaufhörliche Informationsflut zu durchkämmen und das Richtige vom Falschen zu unterscheiden (siehe Merkblatt 3 über „Medien- und Informationskompetenz“). Durch sie hat sich zwangsläufig auch verändert, was und wann wir lernen. In den 1990er-Jahren schlug der ehemalige Präsident der Europäischen Kommission Jacques Delors eine Neustrukturierung der Bildung vor, um junge Menschen auf die Herausforderungen unserer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten. Vier Säulen sollten die künftige Bildung tragen, nämlich: Lernen zu lernen, lernen zu tun, lernen zu sein und lernen, mit anderen zu leben.<sup>20</sup> Dieser Gedanke wurde auch von anderen pädagogischen Fachkräften vor und nach Delors vertreten. Das Internet bietet eine Fülle von Tools und Plattformen, die Lernen zu jeder Zeit an jedem Ort ermöglichen,

---

18. Schilling D. R. (2013), Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours, Industry tap, abrufbar unter <https://bit.ly/3iHsevR>.

19. <https://literacypolicy.org/wp-content/uploads/2016/09/ild-2016-infographic.jpg>.

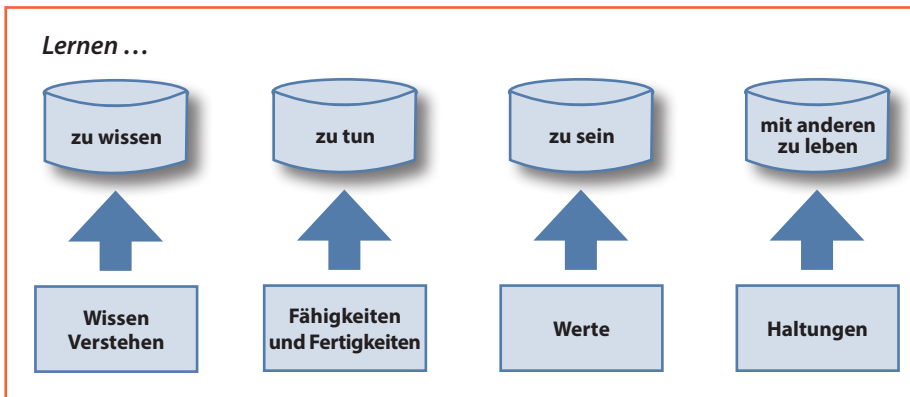
20. Delors J. et al. (1996), Learning: the treasure within UNESCO, Paris.

wenn auch meist eher außerhalb als innerhalb der herkömmlichen Bildungssysteme. Die vier Kompetenzfelder des „Schmetterling“-Modells des Europarates bilden das Fundament der vier Säulen (Abbildung 7).

■ Vor Kurzem hat das IPTS (Institut für technologische Zukunftsforschung) der Europäischen Kommission vorgeschlagen, Lehrpläne sollten auf fünf Schlüsselkonzepten aufgebaut werden, wenn Schulen den wahren Bedürfnissen künftiger Bürgerinnen und Bürger Rechnung tragen sollen: Information, Kommunikation, Kreativität, Problemlösung und Verantwortung. Während noch der Streit um die Schullehrpläne tobt, hat sich scheinbar unbemerkt ein weiterer Störfaktor eingeschlichen und verändert das Lernen: die Technologie. Sie hat ihren Weg in die Hände unserer Kleinkinder gefunden. Schon zu Beginn des Kindergartenalters sind sie schlaue Internetnutzerinnen und -nutzer, verpassen dabei aber wichtige Entwicklungsphasen, was sich gravierend auf ihr künftiges Leben auswirken könnte.

■ Wenn sich Kinder und junge Menschen auf ihrem Werdegang mit einer Realität herumschlagen, in der die Grenzen zwischen Online- und Offline-Welt verschwimmen, wenn sie ihre Freundschaften und Streitigkeiten mittels Tablet oder Mobiltelefon in die Schule mitbringen und abends ihre Ängste und Fantasien vom Schulhof mit ins Bett nehmen, dann ist es umso wichtiger, dass sie „lernen zu sein“ und „lernen mit anderen zu leben“ (d. h. Werte und Einstellungen). Nach und nach dringen auch Kompetenzen der „emotionalen Intelligenz“, wie zum Beispiel „Selbstwahrnehmung“, „soziales Bewusstsein“, und „Beziehungsarbeit“, in die formale Bildung ein. Am anderen Ende der Skala dämmert die Erkenntnis auf, dass Kinder, die programmieren lernen, besser verstehen, welchen Platz die Technologie in ihrem Leben einnimmt und wo sie ihre Grenzen hat. Dadurch wird Programmieren zu einem Muss für medienkompetente Bürgerinnen und Bürger des 21. Jahrhunderts.

**Abbildung 7: Die vier Säulen der Bildung und das Digital-Citizenship-Kompetenzmodell als Fundament**



## UND WO IST PLATZ FÜR KREATIVITÄT?

■ Aktives gesellschaftspolitisches Engagement, sei es in der Schule, im Freundeskreis, in Offline-Gruppen oder Online-Communities, bedeutet, sich einzubringen, Ideen vorzutragen, Meinungen zu formulieren und Debatten mit neuen Sichtweisen zu

bereichern. Dafür müssen medienkompetente Bürgerinnen und Bürger ein ganzes Spektrum anspruchsvoller kognitiver Fähigkeiten beherrschen, unter anderem müssen sie Datenquellen analysieren und Informationen sortieren, reflektieren und interpretieren können. All diese komplexen kognitiven Fähigkeiten werden eher durch forschendes Lernen und Erfahrung entwickelt als durch Wissensvermittlung. Sie beruhen auf einem gewissen Maß an Kreativität, einer wichtigen Komponente der Problemlösungsfähigkeit. Außerdem sind sie davon abhängig, dass junge Menschen sich kohärent ausdrücken und anderen Meinungen zuhören können.

■ Aber wie lassen sich Kreativität, Selbstverwirklichung und Erfahrungslernen in Schulen fördern, wenn das Lernen dort durch 0815-Lehrpläne und undurchsichtige Bewertungsmodelle definiert und von den Lernenden verlangt wird, vorgegebenen Leistungsanforderungen nachzukommen, statt ihre selbst gesetzten Ziele zu verfolgen? Kreativität und sinnstiftender künstlerischer Ausdruck sind seit jeher wichtige Triebfedern des sozialen Fortschritts. Aber wie können wir Kinder ermuntern, ihre Fantasie zu entfalten, wenn rund um die Uhr mit nur einem Mausklick oder einem Wischen über den Bildschirm eine unendliche Palette an Unterhaltungsangeboten auf sie wartet?



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

■ Lernen und Kreativität sind untrennbar miteinander verknüpft. Ebenso wie alle Kreativität, so beginnt auch alles Lernen damit, dass Informationen, Ideen, Gefühle und/oder Empfindungen bei den Lernenden ankommen und von ihnen verarbeitet werden, sei es durch Denken oder durch Handeln, sei es allein oder gemeinsam mit anderen. Und ebenso wie bei kreativen Tätigkeiten werden die besten Ergebnisse dann erzielt, wenn die Lernenden motiviert sind und nicht durch Zeit, Raum, Druck oder Angst eingeschränkt werden. Spielerisches Lernen und selbstbestimmtes, technologiegestütztes Lernen erfüllen diese Anforderungen im Allgemeinen und können daher zu kreativen Ergebnissen führen. Konnten die Lernenden erste Ziele erreichen, werden sie ermutigt, sich ambitioniertere Ziele zu setzen und damit ihren weiteren Bildungsweg selbst zu planen.

■ „Lernen zu lernen“, so die Gemeinsame Forschungsstelle (JRC) der Europäischen Kommission, bedeute „die Fähigkeit, das Lernen beharrlich weiterzuverfolgen und den eigenen Lernprozess sowohl für sich als auch in Gruppen zu organisieren, unter anderem durch sinnvolles Zeit- und Informationsmanagement“<sup>21</sup>. Sowohl in der Pädagogik als auch in der Politik gilt diese Fähigkeit heutzutage als Grundvoraussetzung für den Erfolg in der Informationsgesellschaft. Das Lernen zu lernen ist ein unverzichtbarer Baustein des lebenslangen Lernens und hängt vom persönlichen Verhalten der Lernenden ab, d. h. von ihrer Einstellung zum Lernen und ihrem Engagement für das Lernen. Deshalb muss das Lernen für alle Kinder zu einer positiven Erfahrung werden. Die Beurteilung der Fähigkeit, das Lernen zu lernen, ist eine Herausforderung, weil dabei sowohl kognitive als auch psychologische und sozio-kulturelle Aspekte zu berücksichtigen sind.

21. Hoskins B. and Fredriksson U. (2008), *Learning to learn: What is it and can it be measured?* JRC, European Commission, abrufbar unter <https://bit.ly/2i1Q0rC>.

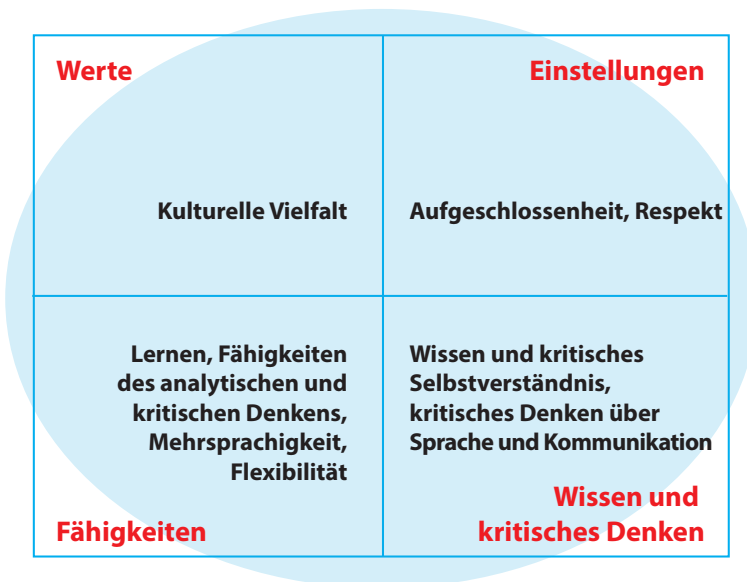


## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

Abgesehen davon, dass das Lernen einen wichtigen Beitrag zum Wissen und kritischen Weltverstehen leistet, können Kinder, die bei Lernaktivitäten in einem günstigen Umfeld Erfolge und/oder Misserfolge erleben, sich selbst, ihre Stärken und Schwächen besser kennenlernen. Kooperatives Lernen, zum Beispiel beim Planen und Bauen von Projekten und Modellen, ist gerade für sehr kleine Kinder sehr wertvoll. Indem sie Materialien gemeinsam nutzen, über Ideen verhandeln und Hilfsmittel abwechselnd verwenden, praktizieren sie demokratische Werte wie Gerechtigkeit und Fairness sowie Einstellungen wie Respekt vor anderen und deren Ideen.

Kreativität hilft, sich angesichts der zunehmenden Komplexität und Unberechenbarkeit unserer schnelllebigen Welt an neue Umgebungen anzupassen, auf veränderte gesellschaftliche Bedürfnisse zu reagieren und Lösungen für die vielen technologiebedingten Herausforderungen zu finden. Daher schafft Kreativität Arbeitsplätze, was wiederum das Wirtschaftswachstum fördert und die Gesellschaft antreibt, ihr menschliches Potenzial zu steigern. Forschungsergebnisse auf der Grundlage des Torrance-Tests für kreatives Denken, seit den 1960er-Jahren der Goldstandard zur Messung von Kreativität, zeigen, dass Kreativität im Kindesalter dreimal stärker mit den kreativen Fähigkeiten über die gesamte Lebenszeit korreliert als der IQ im Kindesalter.<sup>22</sup>

Abbildung 8: Lernen und Kreativität – Kernkompetenzen der Digital Citizenship



22. Runco M. A., Millar G., Acar S. and Cramond B. (2010), Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up, *Creativity Research Journal*, 22 (4). DOI: <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.523393>.





# MERKBLATT 2

## LERNEN UND KREATIVITÄT





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

Die ersten fünf Lebensjahre eines Kindes sind eine entscheidende Entwicklungsphase. In dieser Zeit bilden sich „Architektur“ und Funktionsweise des Gehirns heraus, ein Vorgang, der als Neuroplastizität bezeichnet wird. Daher wirken sich diese ersten Lebensjahre nicht nur darauf aus, wie ein Mensch lernt, sondern beeinflussen auch das spätere soziale und emotionale Wohlergehen. Heutzutage, da viele Eltern außer Haus berufstätig sind, sind Einrichtungen für eine sozial gerechte Kinderbetreuung eine der wichtigsten sozialpolitischen Aufgaben, wenn alle Kinder in den Bereichen Bildung und Kreativitätsentwicklung gleiche Chancen und Möglichkeiten haben sollen.

Eine zweite ethische Frage betrifft die intensive Technologienutzung in früher Kindheit. Anerkannte Quellen wie zum Beispiel das OFCOM, die britische Medienaufsichtsbehörde, weisen darauf hin, dass die Mehrheit der Kinder in Europa schon vor dem zweiten Lebensjahr online ist. Im Vereinigten Königreich verbringen Drei- bis Vierjährige 71 Minuten pro Tag im Internet. Youtube-Videos ansehen steht unter den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen der unter Fünfjährigen an zweiter Stelle, und das in einem Alter, in dem Körper, Geist und sozial-emotionale Fähigkeiten von Kindern durch körperliche Betätigung sowie durch forschendes und spielerisches Lernen geprägt werden sollten. Wie wirkt sich in diesem Alter die massive Technologienutzung auf die Gehirnentwicklung aus und wie können wohlmeinende Eltern bezüglich der wahrscheinlichen Folgeschäden für die Zukunft ihres Kindes und seine kreativen Fähigkeiten sensibilisiert werden?

Wie sind Schulen, Lehrkräfte und Unterrichtsmaterialien für das technologische Zeitalter gerüstet? Verwandelt sich die Schatzkiste der Lernmöglichkeiten, die sich durch die Internettechnologie geöffnet hat, so langsam in eine Büchse der Pandora, weil unsere Bildungssysteme entweder unfähig oder zu langsam sind, um sich daran anzupassen?

Gemäß der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen haben Kinder schon ab frühester Kindheit ein Grundrecht auf gleiche Bildungschancen, die ihren individuellen Bedürfnissen gerecht werden, aber das bleibt bislang noch eine große ethische Aufgabe. Bezahlbare, kindzentrierte Bildung ist eine wichtige Voraussetzung für die Zukunftsgestaltung aller Bürgerinnen und Bürger und schlussendlich auch der Gesellschaft.

Kreativität in der Krise: Standardisierte Testergebnisse aus den USA und anderen Ländern geben in wissenschaftlichen Kreisen Anlass zu der Befürchtung, dass die Gesellschaft, „an verbaler oder emotionaler Ausdruckskraft, Sensibilität und Empathie verliert, kinästhetisch und akustisch weniger ansprechbar ist, über weniger Humor und Vorstellungskraft verfügt, weniger fähig ist, Ideen zu visualisieren und Dinge aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten, weniger unkonventionell und weniger fähig ist, scheinbar irrelevante Dinge miteinander zu verknüpfen und Informationen zusammenzufassen, und dass sie weniger phantasievoll und zukunftsorientiert ist“.<sup>23</sup>

---

23. Powers J. (2015), „The Creativity Crisis and what you can do about it“, *Psychology Today*, abrufbar unter <https://bit.ly/2wmuClT>.

Tun wir als Gesellschaft genug, um Kreativität zu fördern? Und wie kann man den Auswirkungen des wachsenden kulturellen Konsumverhaltens entgegenwirken, wenn so viele Unterhaltungsangebote nur einen Mausklick entfernt sind?

■ Die Cut-paste-copy-download-Mentalität der Online-Welt kann leicht die Existenzgrundlage von Urheberinnen und Urhebern gefährden. Deshalb ist es wichtig, mit Kindern aller Altersgruppen über das Urheberrecht zu sprechen. Man sollte sich auch nicht nur auf bestehende Urheberrechtsgesetze verlassen, sondern neue Geschäftsmodelle ausprobieren, die auf Open Source/Lizenzierung beruhen und über direktes und freiwilliges Crowdfunding, Online-Spendenplattformen oder NFT-Kunstwerke und Web-Inhalte finanziert werden, sodass die Nutzerinnen und Nutzer ihre bevorzugten Kunstschaffenden auf innovativen Kanälen unterstützen können.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ Die Initiative Imagination.org wurde inspiriert von einer „Papp-Spielhalle“, die ein neunjähriger amerikanischer Junge gebaut hat. Seine Geschichte und der Erfinderwettbewerb sind Gegenstand eines Jahresberichts (<https://imagination.org/>). In den Jahresberichten findet sich eine Fülle von Ideen, wie Kinder aus Pappe oder anderen Materialien Sachen bauen können. Schulen auf der ganzen Welt können unter freiwilliger Anleitung ihre eigene „Fantasie-Abteilung“ gründen. Schülerinnen und Schüler können ihre kreativen Fähigkeiten erproben und ihre eigenen Erfindungen einreichen.

■ The Web We Want (zugänglich in einem Dutzend Sprachen, u. a. auch auf Deutsch, unter <https://webwewant.org/>) bietet zahlreiche von Jugendlichen entwickelte Aktivitäten sowie ein „Handbuch für Pädagogen“ für die Integration in den Lehrplan:

- ▶ In Kapitel 2.2 werden Aktivitäten für kreativen Online-Journalismus beschrieben, die sich für die ganze Klasse, für Kleingruppen und für einzelne Schülerinnen und Schüler eignen.
- ▶ In Kapitel 6, „Der Künstler in dir“, geht es um das Urheberrecht. Außerdem gibt es eine Checkliste, anhand derer Jugendliche ihr Verhalten im Internet bewerten können.

■ In Teaching 2 and 3 Year Olds (<https://teaching2and3yearolds.com/activities>) werden Ideen und kreative Aktivitäten für Kinder bis zum Ende des Grundschulalters vorgestellt. Sie passen zu verschiedenen Unterrichtsfächern von Mathe bis Kunst, von Kochen bis Musik. Dort finden sich auch interessante Tipps, wie man mit der Einrichtung und Organisation von Unterrichtsräumen und Spielzimmern forschendes, selbstbestimmtes Lernen fördern kann.

■ Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ein kleines Forschungsprojekt zum Thema „Kreativität gestern und heute“ durchführen. Sie sollen Tagebucheinträge von Kindern aus den 1950er- oder 1960er-Jahren mit Online-Blogs oder Vlogs heutiger Kinder vergleichen. Versteht man unter Kreativität heute immer noch dasselbe wie damals? Verändert sich unsere Kreativität durch die Medien, die wir nutzen, oder weil wir in anderen Zeiten leben?



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Lernen und Citizenship verknüpfen – Verteilen Sie in der Klasse eine Liste der Geistesgrößen, die Bildung mit politischem Denken verbunden haben: zum Beispiel Aristoteles, Sokrates, Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi und Sugata Mitra, wobei die Jugendlichen schon bald selbst eine Liste präsentieren werden. Fordern Sie sie auf, zu diesen Geistesgrößen zu recherchieren und herauszufinden, worin die Verknüpfung zwischen Bildung und politischem Denken jeweils besteht. Mit den Ergebnissen könnten sie ein Quiz entwickeln und es ihren Mitschülerinnen und Mitschülern oder auch anderen Schulen online zugänglich machen.

■ Stellen Sie im Unterricht den Kompetenz-Schmetterling des Europarates vor (siehe Einleitung der vorliegenden Publikation). Lassen Sie die Klasse anhand der vier Kompetenzbereiche des Modells ein eigenes Projekt über Digital-Citizenship-Kompetenzen entwickeln und präsentieren.

■ Lenken Sie das Unterrichtsgespräch gelegentlich auf Sachverhalte, die alle für völlig selbstverständlich halten, zum Beispiel: „Wenn alle Schulen abgeschafft würden, wo könntet ihr dann Unterricht erhalten?“ Damit werden Sie nicht nur die Fantasie Ihrer Schülerinnen und Schüler anregen, sondern sie werden auch darüber nachdenken, wozu Regeln und staatliche Institutionen gut sind.

■ Fragen Sie die Klasse, wer schon mal ein Online-Spiel wie zum Beispiel Minecraft gespielt hat, in dem die Spielenden eine neue Welt erschaffen und darin leben. Fragen Sie nach all den unterschiedlichen Regeln, an die man sich halten muss, wenn man in dieser Online-Welt mitmachen will. Sprechen Sie darüber, welche Art von Werkzeugen die Spielenden benutzen und ob sie in ihrer Spielwelt neue Gegenstände kennenlernen. Überlegen Sie dann, wie kreativ die Spielenden sein müssen, um in dieser Welt bestehen zu können, und inwiefern die Online-Welt und das Online-Spiel durch Kreativität bereichert werden.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem *Internet Literacy Handbook* passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 12](#), „Distance learning and MOOCs“; [Fact sheet 14](#), „Videos, music and images on the Internet“; [Fact sheet 15](#), „Creativity“; [Fact sheet 16](#), „Games“; [Fact sheet 24](#), „Artificial intelligence, automation and disruptive technologies“ und [Fact sheet 25](#), „Virtual and augmented reality“.

■ Auf der globalen Website von Facts for Life finden Sie eine ausführliche Checkliste zu den kindlichen Entwicklungsstufen und den Faktoren, die das Lernen und die Kreativität beeinflussen. Die Website wird von großen internationalen Organisationen wie UNICEF, UNDP, WHO und Weltbank unterstützt: <https://factsforlife.org/03/index.html>.

■ Hodder Education (<https://www.hoddereducation.co.uk>) befasst sich mit interessanten Aspekten verschiedener Lernformen (zum Beispiel des Umgedrehten

Unterrichts) sowie mit Lernmitteln und Plattformen für alle Fächer auf verschiedenen Schulstufen.

■ Die Khan Academy (<https://www.de.khanacademy.org>) bietet nach einer Registrierung kostenlose Online-Module für zahlreiche Fächer, auch in deutscher Sprache. In jedem Modul können die Lernenden ihre Fortschritte erfassen. Außerdem lassen sich die Module beliebig kombinieren, sodass die Kurse genau auf den jeweiligen Bedarf zugeschnitten werden können.

■ Das Werk der Europäischen Kommission *The European Digital Competence Framework for Citizens* (<https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) enthält nähere Erläuterungen zu den fünf curricularen Schlüsselkonzepten des IPTS sowie einen Überblick über den Stand der Umsetzung in zahlreichen EU-Mitgliedstaaten und im Vereinigten Königreich.

■ In *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* wird das UNESCO-Konzept der Digital Citizenship (<https://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>) dargelegt und in *Global Citizenship Education – Topics and learning objectives* (<https://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) werden Inhalte und Lernziele nach Leistungsstufen von K1 bis K12 detailliert aufgeschlüsselt.

■ Tinkering Labs (<https://tinkeringlabs.com>) wurde in indischen Schulen umgesetzt, um Kindern Gelegenheit zum Spielen zu geben. Diese Initiative verbessert die kindliche Kreativität, wobei im gesamten Lernprozess auch das Mentoring eine wichtige Rolle spielt. Die „Innovationsstationen“ finden Platz in einem Bus. Ein Labor kann 32 Schulen versorgen.

■ Das Consortium for School Networking hat in Zusammenarbeit mit dem Center on Technology and Disability ein Digital Accessibility Toolkit entwickelt, das Schulen helfen soll, sich Technologie und Innovationen zunutze zu machen: <https://www.cosn.org/accessibility/>.

■ Google Arts & Culture ermöglicht den Online-Zugang zu Kulturerbestätten auf der ganzen Welt. Interessierte können einige Museen von Weltruf erkunden und Gemälde von Vincent van Gogh und anderen großen Meistern bis hin zum feinsten Pinselstrich studieren. <https://artsandculture.google.com/>.

■ Expeditions ist ein VR-Tool für den Unterricht. Die Lernenden können mit Haien schwimmen, in den Weltraum fliegen, ein Museum durchwandern und anderes mehr, ohne das Klassenzimmer zu verlassen. Es gibt annähernd 500 Expeditionen, weitere sind in Vorbereitung: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.



# DIMENSION 3

## MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ

„Zuweilen wird verkündet, wir seien im Informationszeitalter angekommen, als hätte es früher keine Informationen gegeben. Meines Erachtens war jedes Zeitalter ein Informationszeitalter, jedes auf seine Weise und je nach den vorhandenen Medien“

Robert Darnton





## WIE LAUTET DIE DEFINITION VON MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ HEUTE?

■ Wie für Digital Citizenship gibt es auch für Medien- und Informationskompetenz eine Reihe von Definitionen und verschiedene Terminologien. Ob wir nun von Medienkompetenz, Informationskompetenz, Internetkompetenz sprechen oder einen anderen Begriff wählen, im Kern geht es immer um den sinnvollen Umgang mit Medien und Informationskanälen.

■ Medien, Informationskanäle und das allgegenwärtige Internet könnten den Eindruck erwecken, das Internetzeitalter habe alle Menschen zu Mediennutzerinnen und -nutzern gemacht und die Neuen Medien seien überall präsent, auch in der Schule. Dieser Eindruck ist falsch, mehr noch: Schulen sind die bemerkenswerte Ausnahme. Die Schule ist der eine Ort, an dem künftige Bürgerinnen und Bürger unbedingt lernen müssen, Informationen zu verstehen, zu kritisieren und zu produzieren. Die Schule ist der Ort, an dem Medienkompetenz beginnen und permanentes kritisches Denken eingeübt werden muss, um sinnvoll am eigenen sozialen Umfeld partizipieren zu können.

■ Im 21. Jahrhundert ist Medien- und Informationskompetenz ein ambitioniertes Ziel, denn es ist eine Herausforderung, den Lernenden zu vermitteln, wie sie all die verfügbaren Medien kritisch beurteilen, reflektieren und nutzen können. Sie müssen ihre Medienkompetenz nicht mehr nur hinsichtlich konventioneller Medien und der Wiedergabe von Bildern entwickeln. Heute benötigen sie diese Kompetenz auch für die große Vielfalt neuer Technologien und die Entwicklung von Apps, mit denen Informationen auf völlig neuen Wegen übermittelt werden können.

■ Ohne Medien- und Informationskompetenz bezüglich der unterschiedlichen Arten von Medien, die heute zur Verfügung stehen, können unsere Kinder weder online noch anderswo als verantwortungsbewusste Bürgerinnen und Bürger handeln. Aber die Frage, wer ihnen das vermitteln soll, ist noch nicht beantwortet.

■ Allgemein betrachtet: Wenn die Schulen der Ort sind, an dem kritisches Denken, Analyse- und Urteilsfähigkeit eingeübt werden, muss dann nicht logischerweise die Medien- und Informationskompetenz zum Grundpfeiler der Lehrpläne werden?

## DIMENSIONEN DER MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ

■ Medien- und Informationskompetenz (MIK) ist ein Oberbegriff. Er umfasst drei Dimensionen, die meist klar voneinander abgegrenzt werden: Informationskompetenz, Medienkompetenz und IKT/technische Kompetenz. Laut UNESCO bringt die MIK verschiedene Akteure der Informationsgesellschaft zusammen, unter anderem Einzelpersonen, Communities und Nationen.

■ MIK ist nicht nur das übergreifende Konzept, sondern umfasst ein ganzes Spektrum an Kompetenzen, die klug eingesetzt, herangezogen werden können, um die verschiedenen Facetten der MIK kritisch zu evaluieren.

## WAS BEDEUTET MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ FÜR UNSERE KINDER?

■ Kinder und junge Leute sind heute besonders fit darin, Medien für ihre Unterhaltung und Freizeitgestaltung zu nutzen. Aber wie viele von ihnen können dieselben Geräte einsetzen, um sinnvolle Antworten zu finden, Fakten zu recherchieren, Diskussionen anzustoßen oder die Nachrichten zu verfolgen?

■ Kinder und junge Leute stoßen auf alle möglichen Inhalte und sollten, ja müssen erkennen können, was nützlich ist und was nicht, was stimmt und was nicht. Urteilsvermögen bedeutet mehr, als Fake News zu erkennen. Es ist die Fähigkeit, Informationen zu verarbeiten und zu interpretieren.

■ Derzeit wird das Lernpotenzial vorhandener und neuartiger Kommunikationstechnologien für Kinder im Alter von null bis acht Jahren wissenschaftlich erforscht. Das DigiLitEY-Projekt beruht insbesondere auf der Prämisse, dass „in den ersten Lebensjahren entscheidende Grundlagen für den lebenslangen Kompetenzerwerb gelegt werden. Daher ist es wichtig, Politik und Praxis der Frühförderung in allen Ländern weiterzuentwickeln, um unsere jüngsten Bürgerinnen und Bürger für die neue Medienzukunft fit zu machen.“ Initiativen wie DigiLitEY und das Forschungsprojekt der Joint Research Commission über null-bis-achtjährige Kinder und die Internettechnologie werden voraussichtlich in naher Zukunft interessante Erkenntnisse und Leitgedanken im Bereich der Medien- und Informationskompetenz liefern.

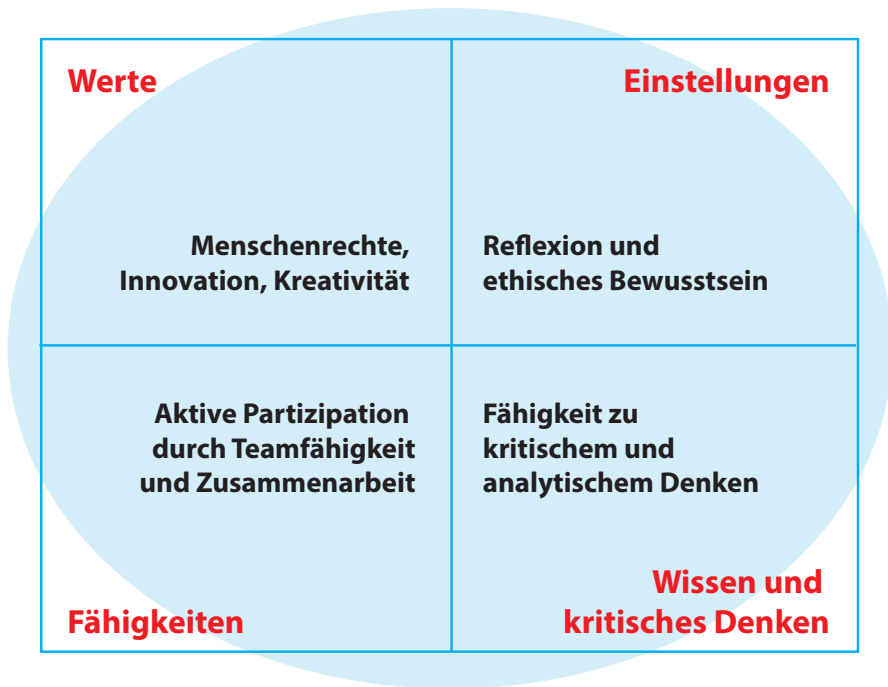
■ Ob Kinder Online-Spiele spielen oder Videos in Dauerschleife schauen – es wäre gut, wenn sie verstünden, welche Risiken und möglichen weiteren Implikationen mit dem jeweiligen Medium verbunden sind. Sie müssen in der Lage sein, Dinge selbstständig zu verarbeiten, zu analysieren und sich richtig zu entscheiden. Medien- und Informationskompetenz kann Kindern helfen, diese Fähigkeiten zu entwickeln.

## DER UNTERSCHIED ZWISCHEN MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ UND DIGITAL CITIZENSHIP

■ Digital Citizenship wird häufig mit Medien- und Informationskompetenz verwechselt, denn die Fähigkeit, Medien und Online-Technologie, -Tools und -Informationen kritisch zu beurteilen, ist eine Facette von Digital Citizenship. Bei der Medien- und Informationskompetenz (MIK) geht es darum, wie wir über all die Medien in unserem Umfeld denken (kritisches Denken). Digital Citizenship hingegen bezieht sich auf die Art und Weise, wie wir mit dem ganzen technologischen Umfeld leben und umgehen. Genau wie die Technologie kommen auch die Medien in vielen verschiedenen Formen daher und können zu einer einzigen Form verschmelzen.

■ Statt einfach nur kognitive, emotionale und soziale Kompetenzen zu nutzen und als Grundlage der MIK zu betrachten, sollten auch andere medienrelevante Kompetenzen aus dem CDC-„Schmetterling“ des Europarates auf das Konzept der Medien- und Informationskompetenz übertragen werden (Abbildung 9).

Abbildung 9: Vier Schritte auf dem Weg zur Inklusion



### WIE FUNKTIONIERT DAS?

Medien- und Informationskompetenz verschafft uns das Rüstzeug, um zu verstehen, wie Medien funktionieren und welche Aufgabe sie in unserer Gesellschaft erfüllen. Außerdem vermittelt MIK wichtige Voraussetzungen für kritisches und analytisches Denken, Selbstverwirklichung und Kreativität – und diese Fähigkeiten wiederum sind in einer demokratischen Gesellschaft unverzichtbar.

Die Bürgerinnen und Bürger können auf Medien und Informationen unterschiedlicher Formate zugreifen, sie analysieren, erstellen und konsumieren, von Druckerzeugnissen bis zu Radiosendungen, von Videos bis zum Internet. Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger müssen unbedingt lernen, wie man mit einer Suchmaschine richtig umgeht. Und wenn die Informationen dann gefunden sind, braucht es Querschnittsfähigkeiten wie zum Beispiel kritisches Denken, um online nach abweichenden Quellen zu suchen und sie miteinander zu vergleichen. Die Fähigkeit, relevante Informationen kritisch zu analysieren, einzuordnen und festzuhalten, ist hilfreich, um sich in zahlreichen Themen- und Fachgebieten weiterzubilden.



## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

■ Bürgerinnen und Bürger, besonders wenn sie noch jung sind und lernen, müssen in der Lage sein, Probleme zu lösen, Informationen zu finden, sich Meinungen zu bilden, Quellen einzuschätzen und vieles mehr. Dabei ist kritisches Denken von unschätzbarem Wert. Angesichts der schiereren Menge an Daten und wahren und falschen Informationen im Internet ist MIK eine zentrale Kompetenz.

■ Eine Mitteilung kann in weniger als einer Stunde viral gehen und Falsches so lange wiederholt werden, bis die Leute glauben, es sei die Wahrheit. Angesichts dieser Verbreitungsgeschwindigkeit werden Menschen mit MIK eher erkennen können, was stimmt, und in der Lage sein, mitten in all dem Online-Wirrwarr Fragen zu stellen und nach Antworten zu suchen.

■ Suchmaschinen haben die Suche nach Inhalten im Internet revolutioniert. Informationskompetenz bedeutet auch zu verstehen, dass Algorithmen womöglich nicht immer neutral sind. Suchmaschinen sind manipulierbar und werden manipuliert, sei es aus politischen oder aus anderen Gründen. Wer nach Informationen sucht, sollte daher nicht nur auf den allerersten Treffer klicken, sondern mit gesundem Menschenverstand auch weiter unten rangierende Websites beachten. Wenn es um Informationen und insbesondere um Weltnachrichten geht, dann liegt der Schlüssel in der Vielfalt. Algorithmen sollten so programmiert sein, dass sie zu einem Ereignis stets unterschiedliche Standpunkte anzeigen.

■ Und last not least: Kinder und generell alle Bürgerinnen und Bürger könnten dem Irrtum aufsitzen, wenn es „Fake News“, also gefälschte Nachrichten, gibt, dann müsse es auch wahre Nachrichten geben. Aber selbst sachlich richtige Nachrichten sind das gefilterte Werk einer Redaktion, die aus den unendlich vielen Ereignissen, die sich überall auf der Welt abspielen, eines auswählt. Weil die Medien sich um die Aufmerksamkeit des Publikums bemühen, muss die Nachricht plakativ, sensationell und einfach sein. Dadurch gerät sie tendenziell immer mehr zum „Infotainment“. Statt eine herzerwärmende Geschichte über Solidarität und Mitmenschlichkeit zu erzählen, bringen Nachrichtenredaktionen lieber Artikel über verheerendes Unheil, Tod und Gewalt. Neben der nach „faktischer Richtigkeit“ wären eher andere Fragen zu stellen: Warum stürzen sich Medien vor allem auf Katastrophengeschichten? Wer hat etwas davon, wenn Menschen in einem Zustand der ständigen Todesangst gehalten werden? Wie werden dadurch politische Meinungen beeinflusst? Welche ideologische Botschaft transportiert der ansonsten faktisch korrekte Artikel unterschwellig?



# MERKBLATT 3 MEDIEN- UND INFORMATIONSKOMPETENZ





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

Der Mensch ist auf Informationen angewiesen, denn erwiesenermaßen „braucht unser Gehirn Informationen, um optimal zu funktionieren“.<sup>24</sup> Sind diese Informationen falsch oder verzerrt, können sie unser Handeln und unsere Reaktionen stark beeinträchtigen. In einer demokratischen Gesellschaft stellen Ehrlichkeit und Integrität ethische Grundwerte dar. Kritisches Denken und Bewerten als Teilkompetenzen von MIK können der Gefahr entgegenwirken, dass unehrliche und falsche Informationen weiterverbreitet werden.

Die Gefahren, die von Fake News und der Verbreitung falscher Informationen ausgehen, werden desto größer, je mehr Menschen weltweit Zugang zu Informationen und Kommunikation erhalten.

Wenn Bürgerinnen und Bürger sich vor allem auf Fake News konzentrieren, dann achten sie unter Umständen weniger auf Propaganda, und die ist ebenso problematisch.

Immer mehr Menschen beziehen ihre Informationen direkt aus Internetquellen. Deren Inhalte verbreiten sich zuweilen rasant, ohne dass die Fakten gründlich überprüft werden.

Manche Bürgerinnen und Bürger verlassen sich auf Informationen, die nicht stimmen. Dies kann für ihr soziales Umfeld und die ganze Gesellschaft katastrophale Folgen haben.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Die Fünf Gesetze der Medien- und Informationskompetenz gehen auf die Fünf Gesetze der Bibliothekswissenschaft zurück, wie sie 1931 von S. R. Ranganathan formuliert wurden. UNESCO betrachtet Medien- und Informationskompetenz als Dreh- und Angelpunkt der Menschenrechte und die Fünf Gesetze fungieren als Leitlinien für Medien, Informationen und alle „Wissenspeicher“.

- ▶ Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, alle fünf Gesetze einzeln zu prüfen und kurze Texte über ihr Leben im Internet und die Gesetze zu verfassen: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/mil-cities?hub=750>.
- ▶ Die Schülerinnen und Schüler sollen anhand dieser grafischen Darstellung der fünf Gesetze darüber sprechen, wo sich Überschneidungen, Verbindungen oder Unterschiede mit ihrem Leben und ihren Communities ergeben: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/mil-cities?hub=750>.

Kommunen und Kampagnen im Internet – Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler ein Forschungsprojekt durchführen, in dem sie sich per Internetrecherche mit Fragen der Kommunal- oder Landespolitik auseinandersetzen. Am Ende sollen sie eine Kampagne planen, um auf bestimmte Online-Communities einzuwirken.

24. <https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>.

Ermuntern Sie die Lernenden, sich über das Thema, ihr Verständnis und ihre Fähigkeit, eigene kreative Sichtweisen online zum Ausdruck zu bringen, ein Urteil zu bilden.

■ Zugang, Suche und kritische Evaluation – Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich ein aktuelles Anliegen vorzunehmen und mit ersten Recherchen zu beginnen. Sie sollen unterschiedliche Quellen prüfen, verschiedene Suchmaschinen einsetzen und dann nach einschlägigen Druckwerken suchen. Stellen Sie Unterschiede und Feinheiten einander gegenüber und vergleichen Sie.

■ Soziale Netzwerke und ihr Wahrheitsgehalt – Die Lernenden sollen die Social-Media-Accounts ihrer Lieblingsstars aus der Sport-, Film- oder Musikwelt untersuchen. Bitten Sie sie, die dort veröffentlichten Informationen kritisch zu beleuchten und herauszufinden, ob die Informationen wahr oder falsch sind oder ob sie vielleicht aufgebauscht wurden, um einen Werbeeffect zu erzielen. Die Schülerinnen und Schüler sollen eine Checkliste mit drei Spalten anlegen und dort eintragen, ob Dinge, die sie lesen, wahr, falsch oder maßlos aufgebauscht sind.

■ Eine Woche Handyverbot? – Die Schülerinnen und Schüler sollen sich ausmalen, was es für sie bedeuten würde, keinen unmittelbaren Zugang zu den Medien zu haben. Wie würde sich das auf ihre Fähigkeit auswirken, die Welt um sich herum kritisch zu bewerten? Würden sie anderweitig recherchieren, wenn sie sich im Internet keine Informationen beschaffen könnten? Oder würden sie sich einfach ausklinken?

■ Rassismus und Nationalismus – Verteilen Sie einen Artikel über ein Gewaltverbrechen in zwei verschiedenen Versionen. Eine davon könnte die „Original“-Version des Artikels sein, in der wie üblich die Nationalität oder ethnische Herkunft der Gewalttäter hervorgehoben wird. Die zweite Version hingegen sollte eher die Herkunft der Opfer in den Mittelpunkt stellen. Sprechen Sie darüber, ob und wenn ja, warum die ethnische oder nationale Herkunft der Gewalttäter genannt werden sollte oder nicht und was derartige Informationen bei den Lesenden bewirken. Verteilen Sie nach der Diskussion im Plenum eine Zusammenfassung der Forschungsergebnisse etwa von Martin Daly, der einen eindeutigen, wissenschaftlich nachgewiesenen Zusammenhang zwischen Gewalt und sozialer Ungleichheit herstellt und zeigt, dass soziale Ungleichheit ein sehr viel besserer Indikator für Gewalt ist als ethnische Herkunft oder Nationalität (<https://www.martindaly.ca/killing-the-competition.html>).



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Medien- und Informationskompetenz mit Digital Citizenship verbinden – Inhalte aus dem Internet sollten stets mit gesunder Skepsis betrachtet und mit kritischem Auge bewertet werden. Suchen Sie immer auch nach abweichenden Meinungen und Informationen, damit Sie keine Mythen verbreiten und nicht auf falsche Behauptungen hereinfließen.

■ Das Center for Media Literacy stellt Schulen praktische Ressourcen zur Verfügung, die für die Entwicklung, Organisation und Strukturierung von Unterrichtsübungen zur Medienkompetenz hilfreich sein können (<https://www.medialit.org/cml-medialit-kit>). Die Schülerinnen und Schüler sollen ausgewählte Online-Artikel und an sie



persönlich gerichtete Mitteilungen anhand der folgenden Fragen untersuchen und dabei Medien- und Informationskompetenz in ihrem Alltag anwenden.

- ▶ Wer hat die Mitteilung verfasst?
- ▶ Mit welchen Methoden wird versucht, Aufmerksamkeit zu gewinnen?
- ▶ Welche Lebensstile, Werte und Standpunkte kommen in der Mitteilung zum Ausdruck und welche nicht?
- ▶ Warum wurde die Mitteilung verschickt?
- ▶ Inwiefern könnten andere diese Mitteilung anders verstehen als sie selbst?

■ MIK-Lehrplan für Lehrkräfte – UNESCO hat einen Medien-und-Informationskompetenz-Lehrplan für Lehrkräfte entwickelt. Dieser soll pädagogischen Fachkräften aus allen Bereichen die Einzelkompetenzen (Wissen und kritisches Verstehen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Haltungen) vermitteln, die für die MIK am wichtigsten sind. Im Mittelpunkt stehen die pädagogischen Ansätze, die Lehrkräfte für die Integration von MIK in ihren Unterricht benötigen (<https://www.unesco.org/en/media-information-literacy/policy-strategy>).



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 6](#), „E-mail and communication“; [Fact sheet 10](#), „Searching for information“; [Fact sheet 11](#), „Finding quality information on the Web“ und [Fact sheet 22](#), „Getting assistance“.

■ UNESCO verfolgt eine umfassende Strategie zur Förderung der Medien- und Informationskompetenz in den Gesellschaften. Neben anderen internationalen Projekten hat die Organisation einen vorbildlichen Lehrplan zur Medien- und Informationskompetenz für Lehrkräfte sowie Leitlinien für die Entwicklung politischer Konzepte und Strategien zur Förderung der MIK auf nationaler Ebene erstellt: <https://bit.ly/2MQT6gS>.

■ Frau-Meigs, D. (2011), *Media matters in the cultural contradictions of the „information society“ - Towards a human rights-based governance*, Council of Europe Publishing, Straßburg. Als PDF abrufbar unter <https://book.coe.int/en/human-rights-and-democracy/4707-media-matters-in-the-cultural-contradictions-of-the-information-society-towards-a-human-rights-based-governance.html>.

■ Bei Media Literacy Now findet sich ein bedenkenswerter Artikel, in dem für eine Verknüpfung von MIK und Digital Citizenship geworben wird, siehe unter <https://bit.ly/2o5p3US>.

■ Bei der Global Digital Citizen Foundation gibt es das Critical Thinking Workbook mit Spielen und Aktivitäten zur Entwicklung des kritischen Denkens. Es kann unter <https://bit.ly/2BGuVO9> heruntergeladen werden. Das bringt den Lernenden mehr, als wenn sie sich nur über ein Thema oder ein Problem auf dem Laufenden halten.

■ UNESCO hat ein Paket zur DCE für Eltern, Lernende, Lehrkräfte und Fachkräfte erstellt. Es bietet einen umfassenden Überblick über die DCE und skizziert Mittel und Wege zu einer stärkeren Partizipation innerhalb der eigenen politischen und kulturellen Kreise: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149278>.

■ Auf Be Internet Awesome ([https://beinternetawesome.withgoogle.com/en\\_us](https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us)) lernen Kinder die Grundlagen von Digital Citizenship und Sicherheit, damit sie voller Selbstvertrauen die Online-Welt erforschen können (9 – 11 Jahre).

# TEIL 2 WOHLERGEHEN IM INTERNET



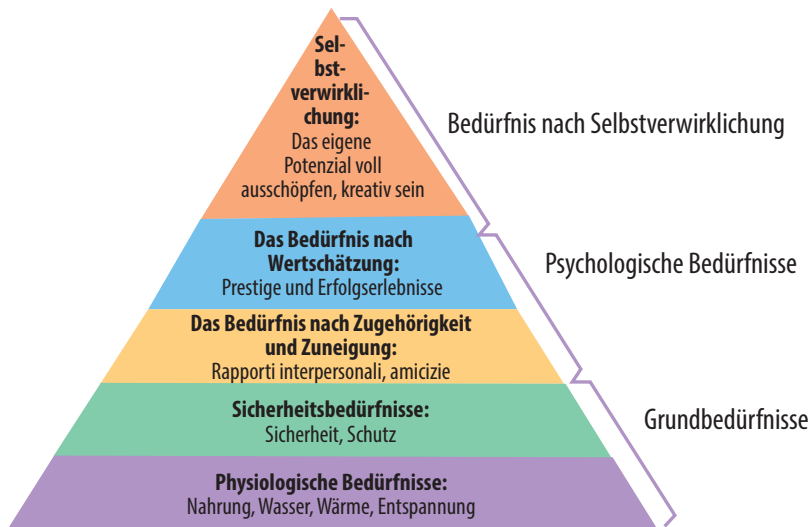
# Wohlergehen im Internet

Wohlergehen ist ein universelles, eng mit Citizenship verknüpftes Konzept, das verschiedene Fähigkeiten umfasst:

- ▶ die Fähigkeit, unser Potenzial voll auszuschöpfen
- ▶ die Fähigkeit, die normalen Belastungen durch unser Umfeld auszuhalten
- ▶ produktiv und nutzbringend zu arbeiten und zu kommunizieren
- ▶ einen sinnvollen Beitrag zu unserem sozialen Umfeld zu leisten

Betrachten wir das Wohlergehen vor dem Hintergrund von Digital Citizenship, dann ist es für Lehrkräfte, Eltern und auch für die Kinder selbst sehr hilfreich, sich eingehender mit der „Maslowschen Bedürfnishierarchie“ auseinanderzusetzen.<sup>25</sup>

Abbildung 10: Die Maslowsche Bedürfnishierarchie



Diese Hierarchie entspricht in vieler Hinsicht dem Kompetenzrahmen des Europarates für Digital Citizenship, denn Kinder können erst dann die nächste Stufe der entsprechenden Fähigkeiten erklimmen, wenn sie die Kompetenzstufe davor bewältigt haben. So bilden beispielsweise die Grundfertigkeiten Zuhören, Beobachten und Teamfähigkeit die Vorstufen zu den kognitiven Fähigkeiten Wissen und kritisches Denken. Gemeinschaftliche Werte und Einstellungen wie etwa Gerechtigkeit, Fairness, Gleichbehandlung und Gemeinwohlorientierung befähigen uns, viele Voraussetzungen zu schaffen, um uns selbst verwirklichen und entfalten zu können.

Die Technologie durchdringt inzwischen fast jede Faser unseres Alltags. Bürgerinnen und Bürger müssen sich daher immer bewusst sein, welche Herausforderung dies bedeutet und dass sie einen Ausgleich brauchen, um den negativen Aspekten der Online-Welt entgegenzuwirken. Manche Regierungen reagieren darauf und haben Initiativen gestartet wie zum Beispiel das National Programme for Happiness and Positivity (<https://bit.ly/3vxa-Pjk>) der Vereinigten Arabischen Emirate, die zugleich ein Staatsministerium für Glück geschaffen haben.

25. Maslow A. H. (1954), *Motivation and personality*, Harper and Row, New York.



” Nach meinem Empfinden brauchen die Leute die Freiheit, ihr Wissen weitergeben und ihre Meinung sagen zu können, ohne dass sie Angst haben müssen, dafür bestraft zu werden. Alle Menschen sollten das Recht haben, sich so zu geben, wie sie wirklich sind. Sie sollten nicht das Gefühl haben, dass diese Freiheit durch die Diskriminierung in der heutigen Gesellschaft eingeschränkt wird.“

Katie, 15, England



” Wichtig ist, wie Digital Citizenship und Kompetenzen in den verschiedenen Altersstufen abgebildet sind. In der frühen Kindheit müssen die Kinder Kompetenzen wie Gemeinwohlorientierung, das Hinterfragen des Status quo und das Infragestellen von Dingen, die sie erleben, sehen oder hören, miteinander kombinieren.“

Lehrkraft, Riga



” Eltern, Lehrkräfte, Gesellschaft – alle, die mit der Bildung von Kindern zu tun haben, müssen ihre Kräfte bündeln und lernen, zusammenzuarbeiten. Gemeinsam bilden wir ein Dreieck und unsere Kinder stehen im Zentrum.“

Europäischer Elternverband

” Ich mache mir Sorgen darüber, wie sich die Medien auf zwischenmenschliche Beziehungen, die Entwicklung der sozialen Kompetenz, die physische und emotionale Gesundheit auswirken, aber auch über das mangelnde Interesse an anderen Beschäftigungen wie zum Beispiel Sport, Outdoor-Aktivitäten, Hobbys, Vereine, Engagement am Wohnort, Schulleistungen und Schularbeiten. Meiner Meinung nach können Medien hilfreich sein, wenn sie richtig genutzt werden, aber man muss das lernen und steuern.“

Elternteil, Frankreich

## CHECKLISTE MERKBLATT 4: ETHIK UND EMPATHIE



- ▶ Wie hängen Ethik und Empathie zusammen?
- ▶ Welche Rolle kann Empathie in der Streitbeilegung und Mediation spielen?
- ▶ Welche Rolle kann Ethik für Digital Citizenship spielen?

## CHECKLISTE MERKBLATT 5: GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN



- ▶ Können sich Technologie und Gesundheit gegenseitig befruchten?
- ▶ Warum ist ein Ausgleich zwischen Technologie und Wohlergehen optimal?

## CHECKLISTE MERKBLATT 6: ONLINE-PRÄSENZ UND KOMMUNIKATION



- ▶ Wie wird sich die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) auf die Online-Präsenz auswirken?
- ▶ Was bedeutet es, dass Nachrichten oder Mitteilungen sowohl über soziale Netzwerke als auch über andere Bereiche des Internets verbreitet werden?
- ▶ Wie können sich Kinder eine positive Online-Präsenz schaffen?

# DIMENSION 4

## ETHIK UND EMPATHIE

„Empathie ist der Sauerstoff, der die Beziehung zwischen dem Individuum und dem anderen belebt“

Heinz Kohut (1977)



**E**thik entsteht aus den moralischen Grundsätzen, an denen Menschen ihr Verhalten und ihre Lebensführung orientieren. Im Allgemeinen geht man davon aus, dass ethische Regeln auf dem basieren, was innerhalb einer bestimmten Gesellschaft oder Gruppe als moralisch gut bzw. schlecht gilt. Im Internet allerdings werden häufig Verhaltensweisen akzeptiert und manchmal anscheinend sogar gutgeheißen, die alles andere als ethisch sind. Ein typisches Beispiel ist Mobbing. Dabei versuchen Kinder (und Erwachsene!), sich gegenseitig mit verletzenden Kommentaren zu übertrumpfen, um den Beifall der anderen Gruppenmitglieder einzuheimsen. Dazu kommt, dass wir in der grenzenlosen Welt der Internettechnologie mühelos von einer sozialen Umgebung oder Community in eine andere wechseln können. Dabei können Verhaltensweisen, die in einer Gruppe als moralisch gut oder schlecht gelten, mit den Erwartungen in einer anderen Gruppe kollidieren.

■ **Empathie** ist die Fähigkeit, das Erleben einer anderen Person aus deren Bezugsrahmen heraus zu verstehen oder nachzuempfinden, also die Fähigkeit, ihre Sichtweise und Wirklichkeit zu verstehen und sich in ihre Lage zu versetzen. Empathie ist eine wichtige Determinante moralischen Verhaltens und ein unentbehrlicher Baustein für die Entstehung von Communities mit einer gemeinsamen Moral, denn sie führt dazu, dass wir die Interessen, Bedürfnisse und Perspektiven anderer Menschen verstehen. Sie ist Triebkraft und Essenz des Perspektivwechsels, die Linse, durch die wir eine Person oder Gruppe betrachten, und sie hat großen Einfluss darauf, wie wir andere Menschen und Lebensereignisse wahrnehmen, verstehen und erwidern. Auf diese Art und Weise „färbt“ Empathie den durch Familie und Gesellschaft vermittelten ethischen Rahmen und befähigt jede Person, mit der Zeit ihren eigenen, fein abgestimmten Filter zu entwickeln, mit dem sie das, was ihr begegnet, analysieren und mit „guten“ oder sinnvollen Maßnahmen bzw. Entscheidungen reagieren kann.

■ Empathie und Ethik stehen beim Kompetenzmodell des Europarates im Zentrum, denn sie beruhen auf den gemeinsamen Werten der Menschenwürde und Menschenrechte und sind durch eine respektvolle Haltung und Verantwortungsbewusstsein gegenüber anderen sowie durch fundiertes Wissen und kritisches Selbstverständnis geprägt. In Verbindung mit den Fähigkeiten Zuhören, Beobachten und Zusammenarbeit befähigen uns diese Kompetenzen, eine multiperspektivische Realität zu erfassen und uns auf die Vielfalt anderer Menschen einzulassen. Daniel Goleman, Autor mehrerer Werke über emotionale Intelligenz, bezeichnet diesen Prozess von Wahrnehmung und Einlassen als „tuning into emotional cues“ (auf Deutsch etwa: sich auf emotionale Signale einstimmen).<sup>26</sup> Er betont, wie wichtig es ist, auf nonverbale Kommunikation zu achten, um die Gefühle und Sichtweisen anderer zu erspüren und sich aktiv für ihre Belange zu interessieren. In der Online-Welt ist es eindeutig schwieriger, sich auf nonverbale Kommunikation einzustimmen. Außerdem zeigen Forschungsergebnisse zur Neuroplastizität des Gehirns, dass die permanente Reizüberflutung durch die unzähligen Töne und schnellen Bilderfolgen, mit denen wir im Internet bombardiert werden, unsere Fähigkeit beeinträchtigt, subtilere nonverbale und andere Zeichen zu verarbeiten, und die Entwicklung unseres präfrontalen Kortex verlangsamt, der uns hilft, die potenziellen Folgen unseres Handelns zu analysieren.<sup>27</sup>

---

26. Goleman D. (2011), *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*, More Than Sound, USA.

27. Carr N. (2010), *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*, W. W. Norton & Co., New York.

## DIE ENTWICKLUNG VON ETHIK UND EMPATHIE IM KINDESALTER

Normalerweise werden Ethik und Empathie zunächst durch die Eltern gelehrt oder vorgelebt. Je mehr die Denkweisen der Eltern mit der vorherrschenden Kultur konform gehen, desto weniger Grund haben die Kinder, sie infrage zu stellen. Aber wenn Kinder in die Kita, den Kindergarten und die Schule eintreten, werden sie durch den Umgang mit anderen Kindern aus ganz unterschiedlichen Milieus schnell mit anderen Realitäten konfrontiert. Dies ist ein wichtiger Aspekt der Sozialisationsfunktion von Bildungseinrichtungen: Dort werden Diversität und Inklusion zu bereichernden und stärkenden Faktoren, während die Kinder anfangen, sich zu aktiven, medienkompetenten Bürgerinnen und Bürgern zu entwickeln.

Ethik und Empathie sind keine linearen Kompetenzen. Sie werden dynamisch, wenn die Menschen versuchen, einander zu verstehen und im gegenseitigen Austausch das Denken und Verstehen der anderen zu beeinflussen. Während die Kinder ihr soziales Umfeld und ihre Informationsquellen immer mehr erweitern, online und offline neue Freundschaften schließen und Social-Media-Tools und -Plattformen nutzen, wächst auch das Spektrum der Perspektiven, denen sie begegnen und die ihre Ethik und Empathiefähigkeit prägen. Besonders wichtig in diesem Prozess ist eine freundliche, unaufdringliche Hilfestellung durch Eltern und Lehrkräfte, die möglichst bis zur frühen Adoleszenz anhalten sollte.

Aufgrund neuerer wissenschaftlicher Forschungsergebnisse haben wir heute ein genaueres Bild davon, welche neuronalen Prozesse die Fähigkeit des menschlichen Geistes beeinflussen, Emotionen zu verstehen und zu verarbeiten. Empathie erklärt sich anscheinend durch die Aktivierung von Spiegelneuronen, die auch dafür verantwortlich sind, dass wir als Menschen „Gedanken lesen“ und Emotionen teilen können.<sup>28</sup> Von klein auf lernen Kinder, im Umgang mit anderen Familienmitgliedern deren Gefühlszustand zu lesen und die emotionale Reaktion zu spiegeln oder nachzuahmen, die sie von anderen unter bestimmten Umständen oder in einem bestimmten Kontext erwarten würden. Auch wenn wir noch nicht sonderlich weit gediehen sind, verlässliche Gradmesser für Empathie zu entwickeln,<sup>29</sup> zeigt die Wissenschaft doch, dass die Spiegelneuronensysteme im Gehirn von Menschen, die als sehr empathisch gelten, besonders aktiv sind. Die Forschung auf diesem Gebiet liefert außerdem wertvolle Erkenntnisse über Autismus.

## WARUM SIND ETHIK UND EMPATHIE FÜR DIGITAL CITIZENSHIP SO WICHTIG?

Mit Empathie lässt sich unethisches Verhalten triggern oder verstärken. Angst und starker Stress zum Beispiel blockieren die Ausschüttung eines bestimmten

---

28. Krznaric R. (2015), *Empathy: Why it matters, and how to get it*, Random House, UK.

29. Der Interpersonal Reactivity Index (IRI) ist die einzige veröffentlichte Messskala, die eine mehrdimensionale Bewertung von Empathie ermöglicht. Sie besteht aus einem Selbstauskunftsbogen mit 28 Items, die gemäß den vier Teilbereichen der affektiven und kognitiven Empathie in vier Subskalen zu je 7 Items aufgeteilt sind. Davis M. (1983), Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach, *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), 113-126, abrufbar unter <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0022-3514.44.1.113>.



Hormons (Oxytocin), wodurch unsere Empathiefähigkeit reduziert wird. Dadurch verändert sich, was wir normalerweise als ethisches Verhalten betrachten würden, und dies erklärt, weshalb stark gestresste oder verängstigte Menschen generell in ihren sozialen Fähigkeiten beeinträchtigt sind. Daher kommt auch der alte Spruch: „fear is the father of prejudice“ (auf Deutsch: Angst ist der Vater des Vorurteils). Einige Wahlen in letzter Zeit haben gezeigt, wie Empathie auch auf andere Art missbraucht werden kann, um andere zu ethisch nicht vertretbarem Verhalten zu verleiten. So haben sich etwa Kandidierende gegenüber Menschen mit rassistischen oder sexistischen Einstellungen empathisch geäußert und sie damit indirekt in ihrer Engstirnigkeit bestärkt, um ihre Unterstützung zu gewinnen. Empathie kann ein wirksamer Scharfmacher für Waffeneinsätze sein und zu Gewalt führen oder diese sogar niederschlagen. Haben Fotos wie das des vietnamesischen Mädchens Kim Phuc auf der Flucht vor einer Napalmbombe aus dem Jahr 1972 und das des am Strand angespülten syrischen Flüchtlingskindes von 2017 dazu beigetragen, einen Krieg abzukürzen bzw. öffentliche Empörung über eine inhumane Situation zu entfachen, so führte das Bild von der Enthauptung James Foleys durch den „Islamischen Staat“ (2014) zu einer Eskalation der militärischen Gewalt.

■ Nachgewiesenermaßen ist ein offener, empathischer Dialog der beste Weg, rassistische oder andere Vorurteile abzubauen. Empathie spielt eine entscheidende Rolle bei der Streitbeilegung und Mediation, denn sie verbessert das gegenseitige Verständnis zwischen den Konfliktparteien und trägt zum Beziehungsaufbau bei. Die Integration von Empathie in pädagogische Strategien sowohl für Kinder als auch für Erwachsene hilft den Lernenden, sich Herausforderungen mit größerer Zuversicht zu stellen und Misserfolg eher als Hilfestellung denn als Hindernis beim Lernen zu begreifen. So verbessert sich auch die Selbstwahrnehmung im Lernprozess. Empathie hilft auch dabei, sich leichter in eine neue Gruppe oder ein neues Umfeld einzufinden, denn sie hilft, die Situation einzuschätzen und sich so zu verhalten, dass man akzeptiert wird, ohne die eigenen Werte aufzugeben. Empathische Menschen sind eher in der Lage, ihr Leben an ihren eigenen ethischen Grundsätzen auszurichten, und müssen nichts Sittenwidriges tun, nur um sich anzupassen.

■ In unserer technikaffinen Gesellschaft begegnen Kinder einer Vielzahl an Chancen, Hindernissen und Einflüssen, die noch vor einer Generation ganz und gar unbekannt waren. Empathie und Ethik zusammen werden ihnen als unverzichtbarer moralischer Kompass dienen, um sich in dieser neuen Realität zu orientieren, denn sie helfen ihnen, die Voreingenommenheiten und Herausforderungen, denen sie unweigerlich begegnen werden, ethisch zu erwidern.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

■ In der Ethik geht es um zwischenmenschliche Beziehungen, Selbstfürsorge, die Sorge für das Wohlergehen unserer Mitmenschen und darum, verstehen zu lernen, was in unserem jeweiligen sozialen Umfeld akzeptabel ist und was nicht. Es geht darum, mit sachlich begründeter Haltung zu dem zu stehen, was wir sind und

wofür wir eintreten. Als dynamisches Konzept basiert Ethik auf der Gesamtheit der Kompetenzen, die im Kompetenzrahmen des Europarates beschrieben sind, und entwickelt sich im Lauf des Lebens weiter, indem wir neue Erfahrungen machen, uns mit schwierigen Fragen auseinandersetzen und neue Perspektiven integrieren.

Die Entwicklung von Ethik und Empathie wird von frühester Kindheit an durch zahlreiche Umweltfaktoren beeinflusst, nicht zuletzt durch den Erziehungsstil und die Erziehungspraxis der Eltern. Es ist davon auszugehen, dass die Warmherzigkeit der Eltern und die Anwendung bzw. der Verzicht auf Körperstrafen dabei besonders wichtig sind,<sup>30</sup> aber was Kinder vor allem brauchen, ist Ermutigung und Anleitung, ihre eigenen Gefühle zu reflektieren und die Perspektiven anderer Menschen zu beobachten und nachzuempfinden, während sie die Welt entdecken. Roman Krznaric, ein renommierter Wissenschaftler, der mit dem Team von Greater Good an der Universität Berkeley in den USA zusammenarbeitet, vertritt die Auffassung, dass empathische Menschen sechs Gemeinsamkeiten haben,<sup>31</sup> die wir bei Kindern in jedem Alter fördern können, damit sie Empathie entwickeln und immer besser verstehen, was Ethik bedeutet. Empathische Menschen

- ▶ können gut zuhören und beobachten
- ▶ sind neugierig auf Fremde
- ▶ suchen nach Gemeinsamkeiten mit anderen und hinterfragen ihre Vorurteile
- ▶ beteiligen sich gern an Spielen und Aktivitäten, bei denen sie das Leben anderer Menschen „anprobieren“ können
- ▶ wollen die Gesellschaft verändern und denken sich gern Gruppenaktivitäten aus, bei denen alle mitmachen können
- ▶ nutzen jede Gelegenheit, ihre Phantasie und Kreativität weiterzuentwickeln.



## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

Ethik und Empathie fungieren als moralischer Kompass, an dem sich junge Menschen bei ihrem Handeln und in Diskussionen über persönliche und gesellschaftspolitische Themen orientieren können. Sie liefern maßgebliche Bezugspunkte für alle Aspekte des menschlichen Lebens und sind deshalb wichtig für die Entwicklung von Selbstwirksamkeit, für die Wertschätzung kultureller Vielfalt sowie für die Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Andersartigkeit und anderen Weltanschauungen, Überzeugungen und Gepflogenheiten. Lernende, die sich bewusst von ethischen Grundsätzen leiten lassen und empathisch genug sind, um die Dinge aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten, verfügen über eine höhere Ambiguitätstoleranz und lassen sich nicht so leicht von Gleichaltrigen, Medien und Trends beeinflussen. Sie können akzeptieren, dass das Nebeneinander

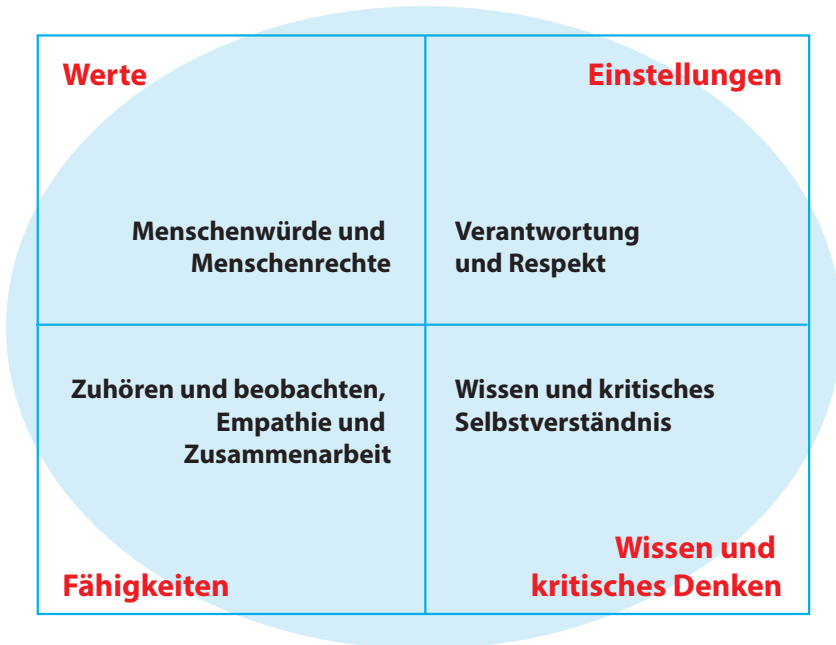
30. Tisot C. (2014), Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children, Hongkong.

31. Krznaric R. (2012), Six Habits of Highly Empathic People, Greater Good Magazine, abrufbar unter <https://bit.ly/2Mtx2K0>.

vieler unterschiedlicher Denkweisen bereichern und stärken kann und andere nicht überzeugt oder bekehrt werden müssen. Auf diese Weise können Ethik und Empathie die Vorstellungskraft anregen und sind eine wertvolle Grundausstattung, um Probleme lösen und selbstständig lernen zu können.

■ Neuere Forschungsarbeiten der Universität Stanford (USA) heben zudem den pädagogischen Nutzen für Lehrkräfte hervor: In drei verschiedenen Experimenten mit insgesamt fast 2000 Kindern verschiedener Schulstufen wurde nachgewiesen, dass sich die Fehlzeiten der Schülerinnen und Schüler um die Hälfte reduzieren lassen, wenn ihnen die Lehrkräfte eher mit Empathie statt mit Strafen begegnen.<sup>32</sup>

Abbildung 11: Ethik und Empathie – Kernkompetenzen der Digital Citizenship



32. Parker B. (2016), Teacher empathy reduces student suspensions, *Stanford News*, abrufbar unter <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

# MERKBLATT 4

## ETHIK UND EMPATHIE





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

■ Schulen und Lehrkräfte neigen dazu, Themen wie zum Beispiel Ethik und Empathie auszuklammern, weil sie finden, dafür seien sie nicht zuständig. Für künftige medienkompetente Bürgerinnen und Bürger kann dies dauerhaft negative Auswirkungen haben. Gehen wir gemäß Merkblatt 2 davon aus, dass Lernen sehr viel mehr ist als nur das Erbringen akademischer Leistungen, sondern dass Kinder darauf vorbereitet werden sollen, „zu sein“ und „mit anderen zu leben“, dann müssen Ethik und Empathie dringend zum integralen Bestandteil des schulischen Lehrplans und ein wichtiger Gegenstand familiärer Gespräche werden.

■ Das Internet begünstigt Begegnungen zwischen Gleichgesinnten und kann sich enorm auf ethische Einstellungen auswirken, wenn etwa Menschen zusammenfinden, die zuvor bestimmte abweichende Verhaltensweisen für sich behalten haben, weil diese gesellschaftlich nicht akzeptiert wurden. Wenn sich solche Gruppen begegnen und untereinander austauschen können, dann sinkt die ethische Hemmschwelle und das eigene problematische Verhalten erscheint akzeptabel, weil ja so viele andere das Gleiche tun. Ein Beispiel dafür ist der überaus lukrative Markt des sexuellen Missbrauchs von Kindern, ein weiteres ist Hetze und Radikalisierung. Medienkompetenten Bürgerinnen und Bürgern muss bewusst sein, wie wichtig es ist, sich an die eigenen ethischen Grundsätze zu halten, sich gut zu informieren und genau darauf zu achten, dass sie ihre Maßstäbe nicht herunterschrauben, weil „andere das auch tun“. Eine neugierige Suche nach gewissen Inhalten lässt sich von den Profiling- und Filtermechanismen der sozialen Netzwerke und Nachrichtenanbieter leicht dazu nutzen, jungen Menschen Begegnungen zu beschermen, die schnell außer Kontrolle geraten können.

■ Gespräche in Schule und Familie müssen darauf eingehen, wie Empathie benutzt werden kann, um Verhalten zu manipulieren, Pöbeleien zu provozieren und Menschen Werte zu vermitteln, die sie normalerweise ablehnen würden.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ My well-being and yours: Respect... begins with me! (<https://www.scoilnet.ie/uploads/resources/26218/25954.pdf>) ist eine neue Ergänzung der von Jugendlichen für Jugendliche erstellten Publikation von WebWeWant.eu. Darin finden sich Aktivitäten für Elf- bis Siebzehnjährige, die das Nachdenken über ihren Umgang mit anderen fördern sollen. Themen sind zum Beispiel Mobbing, Hetze, Radikalisierung und die Entwicklung von Empathie.

■ In Moral Games for Teaching Bioethics (<https://bit.ly/3sNdnqv>) begegnen jüngere Lernende gesellschaftlichen Herausforderungen im Bereich der Bioethik, und zwar anhand von Spielen, die in Kleingruppen oder im Klassenverband gespielt werden können. Die einleitenden Kapitel bieten einen informativen Überblick über die Bildungsziele der Spiele und gehen genauer darauf ein, welche Kompetenzen ihnen zugrunde liegen.

■ PlayDecide (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>) – Suchbegriffe „Umwelt“ und „Technologie“ – bieten nach Registrierung Zugang zu zwei Spielen in deutscher Sprache: Mediterraner Klimawandel und Jugendliche und Medien. Die Spiele regen dazu an, (<https://playdecide.eu/get-started>), ethische Fragen in multiperspektivischen Rollenspielen zu untersuchen und zu diskutieren. Auf der Website von PlayDecide werden weitere Spiele in anderen Sprachen angeboten, die auf denselben Vorlagen basieren und mehr als 30 Themen abdecken, von Krypto-Währungen bis zu Neuro-Enhancement.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Beschäftigen Sie sich genauer mit den Vorlagen, die auf der Website von PlayDecide (<https://www.playdecide.eu>) angeboten werden, und entwickeln Sie zusammen mit einer Kindergruppe selbst ein Spiel zum Thema Digital Citizenship. Helfen Sie ihnen, Themen für die Informations- und Problemkarten zu finden, und besprechen Sie dann, welche unterschiedlichen Perspektiven bei der Erstellung der Story-Karten berücksichtigt werden sollten. Das fertige Spiel können Sie auf die von der Europäischen Kommission geförderte Website von PlayDecide hochladen und so auch anderen zur Verfügung stellen.

■ Dr. Brene Brown zeigt in einem kurzen Animationsfilm, dass wir echte, empathische Beziehungen aufbauen können, wenn wir den Mut haben, uns unseren eigenen Schwächen zu stellen: <https://www.youtube.com/watch?v=1Ewvngu369Jw>



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 21](#) „Online harassment: bullying, stalking and trolling“.

■ *Empathy: Why it matters, and how to get it* von Roman Krznaric (2015, Random House, UK). Der Autor erkennt in der Empathie den Schlüssel für persönliche und politische Veränderung und beschreibt Tools, Plattformen und Barrieren, die dies aktuell unterstützen bzw. erschweren. Dabei stützt er sich auf neueste Forschungsergebnisse und die innovative Arbeit, die weltweit auf diesem Feld geleistet wird.

■ *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains* von Nicholas Carr (2010, W. W. Norton & Co., New York) thematisiert die tiefgreifenden ethischen Probleme „unserer vernetzten Existenz“ und die Auswirkungen des Internets auf alle Aspekte unseres Lebens, von der Funktionsweise unserer Gehirne bis hin zu kulturellen und gesellschaftspolitischen Fragen. Unter [https://www.youtube.com/watch?v=It\\_NwvowMTcg](https://www.youtube.com/watch?v=It_NwvowMTcg) gibt der Autor eine detaillierte Erläuterung dazu und beantwortet Leserfragen.

■ Eine neue Publikation des Europarates bietet interessante Einblicke in Ursachen, Wirkungen und Möglichkeiten zur Bekämpfung von Mobbing online und offline: Richardson J., Milovidov M. und Blamire R. (2016), *Bullying: perspectives, practices and insights*.

■ YouTube Creators for Change unterstützt weltweit Kreative, die auf ihren YouTube-Kanälen soziale Fragen ansprechen und für Problembewusstsein, Toleranz und Empathie eintreten. Die Initiative will soziale Fragen stärker in den Fokus rücken und die Stimmen positiver Rollenvorbilder verstärken, die sich auf ihren YouTube-Kanälen schwierigen sozialen Problemen widmen.

# DIMENSION 5 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN

„Gesundheit ist der  
größte Reichtum“

Virgil





## GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN AUS DER VOGELPERSPEKTIVE

— Gesundheit und Wohlergehen umfassen ein breites Spektrum an Themen und Herausforderungen, vom angemessenen, zeitgemäßen Technologieeinsatz über die Auswirkungen unzuverlässiger oder verfälschter Informationen bis hin zu der Frage, wie sich im Alltag der zwischenmenschliche Umgang in Familie und Gesellschaft durch Technologie verändert. Wir gehen der Frage nach, wie die Fähigkeit, konstruktiv und verantwortungsbewusst zu partizipieren, zu lernen und kreativ zu sein, durch die Internettechnologie beeinflusst wird. Um Verwirrung zu vermeiden, teilen wir die wichtigsten Aspekte in drei verschiedene Bereiche auf:

- ▶ Sozial-emotionale Auswirkungen durch veränderten zwischenmenschlichen Umgang
- ▶ Informationelle Aspekte, die mit dem Sammeln und Verarbeiten von Daten zu tun haben
- ▶ Gesundheitliche Aspekte von der Ergonomie bis hin zu pseudomedizinischen Meldungen aus dem Internet

## WIE WIRKT SICH TECHNOLOGIE AUF DEN ZWISCHENMENSCHLICHEN UMGANG AUS?

— Die Art und Weise, wie wir miteinander umgehen, hat sich durch die Internettechnologie erheblich verändert. Einerseits füttert sie unser Gehirn pausenlos mit einer schnellen Abfolge von Tönen und Bildern, andererseits reduziert sie zugleich unsere Fähigkeit, „zwischen den Zeilen zu lesen“. Nonverbale Signale wie etwa Mimik und Körpersprache sind wichtige Faktoren in der Kommunikation, denn sie erleichtern das Verstehen und reduzieren die Gefahr von Missverständnissen. Einmal abgesehen von Tools wie Voice-over-Internet-Protocol-Plattformen (VoIPs, unter anderem Videoanwendungen wie Skype und WhatsApp),<sup>33</sup> beschränkt sich heute ein Großteil der Interaktion, insbesondere unter Jugendlichen, lediglich auf Töne, Icons und Kürzelsprache.

— So bieten etwa Emoticons kaum Ansatzpunkte, um Bedeutungen oder Kommunikationsmuster zu erfassen, die für die Entwicklung von Digital-Citizenship-Kompetenzen wie zum Beispiel gute Zuhör- und Beobachtungsfähigkeiten sowie Empathie so wichtig sind. In einer Welt ohne Zwischentöne kann ein Witz oder ein Missverständnis sehr leicht eskalieren und in Konflikte, Gewalt und Mobbing münden. Und wenn etwa Kinder eine Situation nicht differenziert erkennen können, dann fällt es ihnen viel schwerer, sich vorzustellen, welche Folgen ihr Handeln hervorrufen könnte. Deshalb ist es ungeheuer wichtig, die Entwicklung des analytischen und kritischen Denkens zu fördern.

---

33. Auch als Over-the-top-Technologien oder OTT bezeichnet.

## INFORMATIONELLE HERAUSFORDERUNGEN AN GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN

Die heutige Reizüberflutung mit Tönen und Bildern hat noch weitere Auswirkungen auf das Wohlergehen von Kindern und jungen Menschen, insbesondere auf ihre Kapazitäten zur Informationsverarbeitung. Häufig stammen Daten aus unzuverlässigen Quellen. Darüber hinaus legen Suchmaschinen ständig Profile von Nutzerinnen und Nutzern an und filtern alle Informationen heraus, die nicht zu deren Profil „passen“ (siehe Merkblatt 9, „Privatsphäre und Sicherheit“). Damit erhalten junge Menschen häufig kaum Gelegenheit, sich mit multiperspektivischen Standpunkten zu bestimmten Fragen auseinanderzusetzen. So lassen sie sich schnell zu extremen Ansichten polarisieren, was sich an der Zunahme von Hetze, Radikalisierung und wenig fundierten Übertreibungen beobachten lässt.

Die Wissenschaft zeigt mithilfe der Magnetresonanztomographie, dass das Problem noch komplizierter ist: Schon eine moderate Nutzung von Internettechnologien kann zur Überentwicklung bestimmter Gehirnareale führen und die Entwicklung anderer Areale verzögern. Die Forschenden weisen darauf hin, dass dadurch der präfrontale Hirnlappen unterentwickelt ist. Es wird angenommen, dass dadurch die Fähigkeit junger Menschen beeinträchtigt wird, Handlungsfolgen vorherzusehen. Auch pädagogisches Personal im Kindergarten sowie kinderpsychologische Fachkräfte äußern sich besorgt, dass sich die Internettechnologie in erheblichem Maße auf die frühkindlichen Entwicklungsphasen auswirkt, was sich vor allem in einer verkürzten Aufmerksamkeitsspanne und einer Entwicklungsverzögerung hinsichtlich bestimmter Fähigkeiten der motorischen Koordination bemerkbar macht.

## ERGONOMIE UND GESUNDHEIT

Abgesehen davon, wie sich Phänomene wie Mobbing,<sup>34</sup> Hetze und Radikalisierung auf Gesundheit und Wohlergehen auswirken, kann der übermäßige Technologieeinsatz auch zu körperlichen Problemen führen, von Haltungsschäden über Bewegungsmangel bis hin zu mangelnder Ausgeglichenheit. Verstärkt werden diese Probleme noch durch die zahllosen, aber oft irreführenden Gesundheitstipps im Internet, die eigentlich besonders ausgeprägtes kritisches Denken erfordern, um Wahres von Falschem unterscheiden zu können. Der aktuelle Fokus auf Schönheit und Körper im heutigen Zeitalter der Selfies und Likes kann junge Menschen schnell dazu verleiten, nach Ernährungstipps zu suchen, die Essstörungen wie zum Beispiel Magersucht verschärfen können, oder sich Gruppen von „Gleichgesinnten“ anzuschließen, die sie zu anderen riskanten Verhaltensweisen animieren. Solche Probleme werden sich sehr wahrscheinlich nachhaltig auf ihr soziales, berufliches und emotionales Leben und damit auf ihre Rolle als aktive Bürgerinnen und Bürger auswirken.

---

34. Copeland W. E., Wolke D., Angold A. und Costello E. J. (2013) präsentieren Forschungsergebnisse zu den langfristigen gesundheitlichen, wirtschaftlichen und sozialen Auswirkungen von Mobbing in „Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence“ (Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study), *JAMA Psychiatry* 70(4), 419-426, abrufbar unter <https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/1654916>.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

Das entscheidende Wort in der medialen Domäne Gesundheit und Wohlergehen lautet Ausgeglichenheit. Diese erfordert die gesamte Palette an Digital-Citizenship-Kompetenzen, von Werten über Haltungen sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten bis hin zu Wissen und kritischem Verstehen. Kinder entwickeln Ausgeglichenheit, in dem sie lernen zuzuhören, zu beobachten, Empathie zu zeigen und zusammenzuarbeiten. Wohlergehen hat sehr viel damit zu tun, wie Kinder sich selbst mit den Augen anderer sehen, beruht also auf dem Umgang mit anderen.

In den vergangenen zweieinhalb Jahren scheinen die europäischen Gesellschaften erkannt zu haben, dass Gesundheit und Wohlergehen wesentliche Elemente von Digital Citizenship sind, und versuchen, ihre Bildungssysteme entsprechend zu modernisieren. Dabei gilt es, nicht nur leistungsbezogene, sondern auch die sozialen, körperlichen, kognitiven und psychologischen Faktoren aufseiten der Lernenden zu berücksichtigen. Dies zeigt, wie wichtig es ist, sowohl das Individuum als auch die Gruppe in den Blick zu nehmen.

Neue pädagogische Konzepte sind in erster Linie darauf ausgerichtet, dass Kinder genügend Raum bekommen, das Zuhören und Nachfragen zu lernen, soziale Muster und systembezogene Vorgehensweisen zu unterscheiden, Empathie aufzubauen, Vielfalt schätzen zu lernen und vieles mehr. In der heutigen Gesellschaft erhält der oft zitierte Satz „Mens sana in corpore sano“ – „ein gesunder Geist in einem gesunden Körper“ (der allgemein dem vorsokratischen Philosophen Thales zugeschrieben wird) – eine neue Bedeutung insofern, als wir immer besser verstehen, wie wichtig es ist, zwischen unserem von Geräten beherrschten Online-Leben und den Herausforderungen des Wohlergehens in der Gesellschaft einen Ausgleich zu finden.

Digital 5 a Day – 2017 startete die Kinderbeauftragte in England eine Kampagne unter dem Titel „Digital 5 a Day“ (<https://www.childrenscommissioner.gov.uk>). Mit dieser Kampagne sollen während der Sommerferien Gesundheit und Wohlergehen von Kindern und Jugendlichen in der Online-Welt gefördert werden. Die fünf einfachen, ausführlich beschriebenen Schritte sind ein guter Ausgangspunkt und können von Familien und Lehrkräften an ihre jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden.

1. Kontakte knüpfen – intelligent, sicher und nicht nur im Internet
2. Aktiv sein
3. Kreativ werden
4. Großzügig sein
5. Achtsam sein



## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

— Gesundheit und Wohlergehen bilden den roten Faden der persönlichen Entwicklung – ein Leben lang. Wie die von den meisten pädagogischen Fachkräften anerkannte Maslowsche Bedürfnispyramide zeigt, werden Kinder, deren Bedürfnisse auf den unteren Ebenen der Pyramide nicht befriedigt werden, nicht in der Lage sein, einen Grad an Selbstverwirklichung zu erlangen, der ausreichen würde, ihr Potenzial als aktive Bürgerinnen und Bürger voll auszuschöpfen, weder online noch anderswo. Gesundheit und Wohlergehen sind abhängig von den Fähigkeiten des Zuhörens, des Beobachtens, der Empathie und Zusammenarbeit, aber sie sind zugleich Einflussfaktoren für diese Fähigkeiten. Diese Kompetenzen sind die Bausteine höhergradiger kognitiver Fähigkeiten wie zum Beispiel Problem- und Konfliktlösung.

— Diese wiederum unterstützen das Verständnis und die praktische Verwirklichung von Grundrechten, Gerechtigkeit, Fairness und Aufgeschlossenheit für kulturelle Vielfalt, Weltanschauungen und Gepflogenheiten, also den Eckpfeilern von Demokratie und Gerechtigkeit. Bürgerinnen und Bürger, denen es an Wohlergehen mangelt und die deshalb mit einer negativen oder beschränkten Weltanschauung unterwegs sind, werden kaum in der Lage sein, einen aktiven Beitrag zur Gesellschaft zu leisten.

Abbildung 12: Gesundheit und Wohlergehen – Kernkompetenzen der Digital Citizenship





# MERKBLATT 5

## GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

Die vielleicht schwerwiegendsten unter den zahlreichen ethischen Bedenken und Risiken im Bereich Gesundheit und Wohlergehen gelten dem verarmten zwischenmenschlichen Miteinander und dem immer enger werdenden „Gesichtsfeld“ aufgrund der Filterblase, die durch das Profiling der Suchmaschinen um eine Person herum geschaffen wird. Beides behindert die Entwicklung von Aufgeschlossenheit für kulturelle Vielfalt und die Fähigkeit, sich mit anderen Überzeugungen und Weltanschauungen auseinanderzusetzen. Als Nebenwirkung droht eine mögliche Radikalisierung, wenn junge Menschen zu wenig analytische und kritische Denkfähigkeiten entwickeln.

Ein weiterer Aspekt, der beachtet werden sollte, ist das Selbstwertgefühl. Soziale Netzwerke beruhen zum Großteil auf dem Selfie-Trend, also auf unserer Neigung, uns überall und jederzeit bei allem, was wir tun, selbst zu fotografieren und die Fotos hochzuladen. Dies führt dazu, dass wir uns selbst immer weniger kennen und verstehen. Wenn wir uns selbst auf eine Art und Weise darstellen, die uns möglichst viele Likes einträgt, verändern wir unser „echtes“ Leben in Richtung populärer Idealvorstellungen und Trends. Damit reduzieren wir die Vielfalt, und statt als Gesellschaft das Internet zu prägen, lassen wir zu, dass das Internet allmählich die Gesellschaft prägt.

Auch Sprachkenntnis, kritisches Sprachverständnis sowie Mehrsprachigkeit erodieren, weil Formulierungen häufig auf 140 Zeichen beschränkt und durch Kürzelsprache zerhackt werden. Dass in manchen Sprachen nur ein sehr geringer Prozentsatz der Inhalte verfügbar ist, führt zu einer weiteren Verarmung sprachlicher Kompetenzen.

Die maßlose Nutzung von Internettechnologie zulasten anderer Aktivitäten und Formen der Beziehungsgestaltung birgt sowohl körperliche als auch mentale Risiken. Wir müssen Familien und Schulen darauf aufmerksam machen, wie sich die Internettechnologie auf verschiedene Stufen der körperlichen und geistigen Entwicklung auswirkt. Und wir müssen darauf hinweisen, dass die hohe Dosis an blauem Licht, das die Computerbildschirme abstrahlen, zu Schlafproblemen führen kann.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Bei diesem Aspekt der Digital Citizenship steht die Entwicklung sozialer und emotionaler Kompetenzen im Vordergrund. Dazu hält die ENABLE-Website (<https://enable.eun.org/resources>) zahlreiche Unterrichtsaktivitäten bereit. Im ENABLE-Archiv finden sich Unterrichtspläne, Fotoserien, ein Quiz und eine Fülle von Informationen für Lehrkräfte.

<https://classroom.kidshealth.org> bietet Materialien für Kinder und jüngere Teenager in Form von Merkblättern, die ein breites Themenspektrum von der

Funktionsweise des Körpers bis hin zu besonderen Bedürfnissen behandeln. Flankiert werden die Aktivitäten durch einen Leitfaden für Lehrkräfte.

■ Ein Medienkonzept für die Klasse ausarbeiten – Denken Sie in der Klasse darüber nach, wie viel Zeit die Kinder im Internet verbringen, sprechen Sie darüber und fragen Sie, was sie bei ihren Aktivitäten lernen oder welchen sozialen Nutzen sie darin sehen. Die Kinder sollen ihre Online-Aktivitäten ein paar Tage lang aufzeichnen. Anschließend erarbeiten sie in Kleingruppen Grundsätze für eine gesunde Technologienutzung, an denen sie sich zu Hause oder in der Schulgemeinschaft orientieren können. Hängen Sie das Konzept an einer gut sichtbaren Stelle im Klassenraum auf und motivieren Sie die Kinder, jeden Monat zu überprüfen, wie gut sie sich an ihre eigenen Grundsätze halten.

■ *Kiko and the Hand* hilft Kindern im Alter von 3 bis 7 Jahren zu verstehen, dass ihr Körper ihnen gehört, dass es gute und schlechte Geheimnisse und gute und schlechte Berührungen gibt: <https://rm.coe.int/eng-kiko-book/1680a22b15>



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Brettspiele sollten nicht vernachlässigt werden, denn sie machen Spaß, sind lehrreich und können das Wohlergehen im engen Familien- und/oder Freundeskreis fördern. Sie geben Kindern die seltene Gelegenheit, in einem Umfeld, in dem sie zumindest für die Dauer des Spiels mit Erwachsenen auf Augenhöhe verhandeln können, mit sozialen Regeln zu experimentieren.

■ Zur Förderung einer freundschaftlichen Atmosphäre im Klassenverband haben sich etablierte Peer-Support-Systeme an der Schule bewährt. Das ENABLE-Projekt (<https://enable.eun.org/resources>) stellt ein umfassendes Trainings- und Beratungsprogramm für die Streitschlichtung zur Verfügung sowie Ideen für Kampagnen und Aktivitäten, die in der Klasse, in der ganzen Schule oder in Jugendgruppen umgesetzt werden können.

■ Kinder, Eltern und Lehrkräfte sollten sich mit den Themen Technologie und Wohlbefinden auseinandersetzen. Angesichts der Flut neuer Geräte, eines verlockender als das andere, bieten sich Eltern neue Möglichkeiten zu beobachten, wie sich ihre Kinder fühlen. Eltern und Lehrkräfte sollten sich bewusst sein, in welchen Aspekten Gesundheit und Wohlbefinden durch eine unausgewogene Technologienutzung beeinträchtigt werden können. Bei der Nutzung von Internet, Technologie und sozialen Netzwerken für Ausgleich zu sorgen und Grenzen zu setzen, sollte helfen, ein gewisses Maß an Wohlbefinden zu schaffen.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 21](#) „Online harassment“:



bullying, stalking and trolling“, [Fact sheet 17](#), „Digital citizenship“ und [Fact sheet 18](#), „Digital parenting: positive and proactive“

■ *Bullying - perspectives, practices, insights*, 2017 vom Europarat veröffentlicht, dokumentiert Forschungsergebnisse und Erfahrungen von Fachkräften zum Thema Mobbing aus einem Dutzend verschiedener Länder. Die Publikation zeigt die breit gefächerten Konzepte, die auf der ganzen Welt erfolgreich umgesetzt werden, und fokussiert dabei auf Kinder, die entweder aufgrund körperlicher oder mentaler Eigenheiten oder aber wegen ihrer Familienverhältnisse für Mobbing besonders anfällig sind.

■ Handschrift, ein Weg zu Gesundheit und Wohlergehen? In Australien wurden unlängst quantitative und qualitative wissenschaftliche Untersuchungen durchgeführt, die zeigen, dass handschriftliches Schreiben erheblichen Einfluss auf das individuelle Wohlergehen hat. In Experimenten mit 2000 Versuchspersonen stellte sich heraus, dass Menschen, die Notizen, Gedanken, Gefühle oder Erinnerungen handschriftlich notierten, sich 2,5 mal häufiger von Angst, Furcht und Sorge entlastet fühlten.

■ Außerdem zeigte die Studie, dass handschriftliche Notizen Eltern dabei helfen, den Kontakt mit ihren Kindern zu verbessern. Wer von Hand schreibt, nimmt die eigenen Gefühle und Gedanken stärker wahr. Dies ist wichtig für eine gesunde mentale Verfassung, denn es hilft, die positiven Seiten des Lebens zu verstärken, und fördert das Nachdenken. Ein weiterer positiver Aspekt ist, dass heutige und künftige Generationen durch regelmäßiges handschriftliches Schreiben ihre Fähigkeit bewahren, die vielen handschriftlichen Dokumente zu sichten, die von historischer Bedeutung sind.

■ Es ist noch nicht vollständig geklärt, wie sich das Schreiben von Hand auf das Gehirn auswirkt. Daher sind noch weitere Studien und Forschungsarbeiten nötig, bevor über dessen Zukunft in der Schule entschieden werden kann.

■ „Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children“ enthält Empfehlungen der American Psychological Association. Diese Empfehlungen sind bereits flexibler geworden, dennoch sollten Eltern und Lehrkräfte sie so gut wie möglich an ihre jeweilige Situation anpassen. Abrufbar unter <https://www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx>.

■ Google hat in Europa, dem Nahen und Mittleren Osten sowie in Afrika (EMEA) Instrumente wie zum Beispiel den Family Link eingeführt, mit denen Eltern Bildschirmzeiten festlegen, die Nutzung von Apps überwachen und Apps erlauben oder sperren können.

# DIMENSION 6

## ONLINE-PRÄSENZ UND KOMMUNIKATION

„Schreib etwas,  
was sich zu lesen lohnt,  
oder tu etwas,  
was sich zu schreiben lohnt“

Benjamin Franklin



**W**eil das Internet in unserem Leben immer mehr Raum einnimmt, wird unsere Online-Identität immer wichtiger. Wie wir mit anderen Menschen umgehen, kann sich sowohl auf uns selbst als auch auf andere positiv oder negativ auswirken. Unter dem Gesichtspunkt von Digital Citizenship ist es eminent wichtig, sich eine gesunde Online-Präsenz zu schaffen, verantwortungsbewusst zu kommunizieren und die Rechte anderer nicht zu missachten.

■ Online-Präsenz war ursprünglich ein Marketinginstrument, um die eigene Person als Marke zu positionieren (Stichwort: Personal Branding), möglichst viele Zugriffe für sich zu generieren und sich nachhaltig ein positives Image im Netz aufzubauen. Zu diesem Marketing-Konzept gehörten Kenntnisse über Suchmaschinenoptimierung, Online-Reputation, die Nutzung sozialer Netzwerke und so weiter. Inzwischen hat es sich auf die persönlichen und zwischenmenschlichen Eigenschaften und die nötigen sozialen und kognitiven Kompetenzen erweitert, die eine Online-Identität ausmachen.

■ Das Thema **Online-Präsenz** behandelt die Frage, wie man im Netz sichtbar bleibt. Dies betrifft auch die persönlichen und zwischenmenschlichen Eigenschaften, an denen man sich mit Blick auf die eigene Reputation und Identität im Internet orientiert. Umfang und Beschaffenheit der eigenen Online-Präsenz lassen sich mit einer Suche nach dem eigenen Namen und/oder anderen personenbezogenen Informationen feststellen. Je nachdem, auf welche Weise jemand im Internet kommuniziert, kann die Online-Präsenz negativ oder positiv ausfallen. Auch die sozialen und kognitiven Fähigkeiten, die eingesetzt werden, um die eigene Online-Reputation zu prägen, können die Online-Präsenz verbessern oder verschlechtern.

■ Unter **Kommunikation** versteht man die Gespräche, Ideen, Bilder, Videos und Informationen, die eine Person in virtuellen sozialen Räumen mit anderen austauscht. Es versteht sich von selbst, dass Kommunikation sowohl offline als auch online stattfinden kann und dass sich Online-Kommunikation außerhalb des Internets fortsetzen kann und umgekehrt. Dieses Merkblatt beschäftigt sich hauptsächlich mit der Online-Kommunikation.

■ Genau wie die Online-Präsenz kann auch die Online-Kommunikation negativ oder positiv sein. Hier jedoch geht es vor allem um die Fähigkeit, sicher und verantwortungsbewusst mit anderen zu kommunizieren und umzugehen. Die für eine positive Online-Kommunikation erforderlichen Fähigkeiten hängen u. a. mit den sozialen und kognitiven Fähigkeiten der Person zusammen, die eine Nachricht verfasst. Angesichts der Beschaffenheit von Online-Kommunikation und der Tatsache, dass sie von Dritten gelesen und weitergeleitet werden oder sogar viral gehen kann, sollte Online-Kommunikation, wenn möglich, für die Gesellschaft und die betreffenden Internet-Communities zuträglich sein.

## **ONLINE-PRÄSENZ UND KOMMUNIKATION VERÄNDERN SICH MIT DER TECHNOLOGIE**

■ Neue Technologien, Social-Media-Plattformen und das Internet entwickeln sich rasant und damit verändern und entwickeln sich auch Online-Präsenzen und Kommunikation. Der unmittelbare persönliche Austausch mag in bestimmten Kontexten abnehmen, aber zahlreiche Webkonferenz-Anbieter können bestätigen, dass viele Menschen für bestimmte geschäftliche Belange immer noch ein persönliches Treffen vorziehen. Ebenso bevorzugen auch viele das direkte Gespräch.

■ Mit dem technologischen Wandel tauchen weitere Kommunikationsformen auf, etwa mittels Virtual oder Augmented Reality. Virtual Reality (VR) versetzt die Nutzerinnen und Nutzer in eine reale oder imaginäre Situation in einer virtuellen Umgebung, in der sie interagieren können. Augmented Reality (AR) hingegen bedeutet die Überlagerung einer physischen Realität mit computergenerierten Elementen, mit denen die Nutzerinnen und Nutzer in Beziehung treten können. Beides kann unsere Kommunikation verändern. Das durch Virtual und Augmented Reality generierte immersive Erlebnis lässt sich modifizieren, sodass jede Person die Realität anders wahrnimmt. Dies ist eine neue Dimension von Kommunikation, die eine maßgeschneiderte persönliche und soziale Erfahrung ermöglicht.

## ONLINE-PRÄSENZ, DATENSCHUTZ UND PRIVATSPHÄRE

■ Alle Bürgerinnen und Bürger sollten wissen, wie sie ihre Online-Identität und ihre personenbezogenen Daten schützen und mit den richtigen Einstellungen ein Mindestmaß an Privatsphäre wahren können. Mit kritischem Verstand und einer einfachen Recherche sollten medienkompetente Bürgerinnen und Bürger in der Lage sein, die Einstellungen zur Privatsphäre auf den meisten Plattformen und Apps so zu ändern, dass ihre Online-Identität nicht beeinträchtigt wird (weitere Informationen zum Schutz der Online-Identität siehe Merkblatt 9).

■ Durch die Datenschutz-Grundverordnung, die 2018 in der gesamten Europäischen Union in Kraft getreten ist, sollten alle mehr Kontrolle über ihre Daten und ihre Privatsphäre bekommen und in der Lage sein, ihre Online-Präsenz so zu gestalten, wie sie es für richtig halten.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

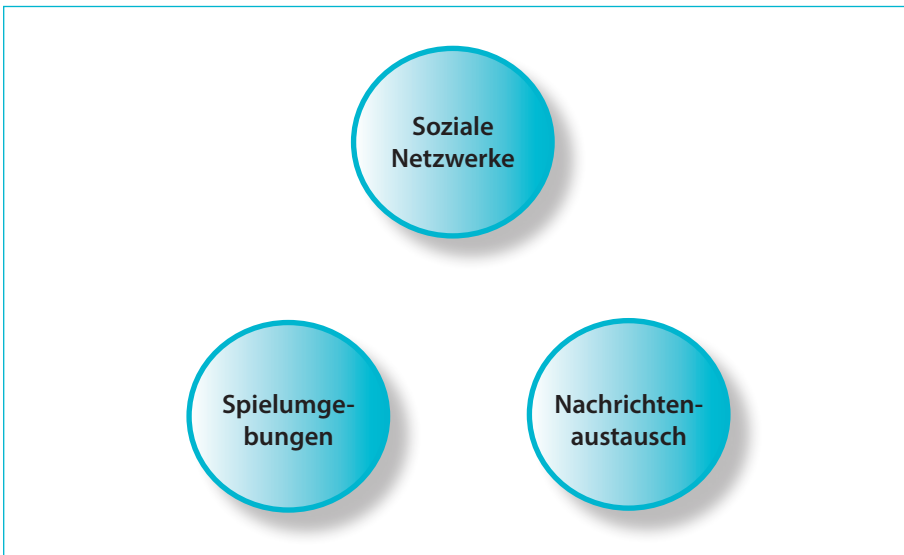
■ Eine Online-Präsenz lässt sich direkt oder indirekt erstellen. Sie können direkt einen Account einrichten und dann Daten, Bilder und Informationen hochladen. Die indirekte Online-Präsenz ist ein Produkt, das andere von Ihnen erstellen, indem sie Sie in Bildern taggen oder Ihre Informationen und Daten oder Daten und Informationen über Sie hochladen. Auf vielen Online-Plattformen werden Sie über neue Tags benachrichtigt und können die betreffende Erwähnung entweder bestätigen oder ablehnen.

■ Die Kommunikationstechnologie hält zahlreiche Kommunikationsmittel und -methoden bereit, manche einfach, andere sehr komplex, und die Online-Medien haben unsere Kommunikationsmöglichkeiten noch mehr erweitert (siehe Abbildung 13). Kommunikation reicht inzwischen weit über persönliche Begegnungen und Offline-Treffen hinaus und nimmt online vielfältige Formen an. Heute kann Kommunikation zwischen zwei Individuen stattfinden, sie kann sich aber auch von einer Person an viele andere richten oder es können sich viele Menschen an nur eine Person wenden. Kommunikationsmethoden gibt es viele, unter anderem:

- ▶ Chats (umgangssprachliche Bezeichnung für interaktive Kommunikation über einen speziellen Diskussionskanal)

- ▶ Sofortnachrichten über Instant Messenger (eine Art Online-Chat, bei dem SMS in Echtzeit übermittelt werden)
- ▶ SMS
- ▶ E-Mails
- ▶ Voice-over-IP-(VoIP)-Gespräche
- ▶ Soziale Netzwerke
- ▶ Podcasts
- ▶ Virtual und Augmented Reality
- ▶ Spielumgebungen

**Abbildung 13: Kommunikationsformen online**



■ Relativ neu ist der Trend, dass Menschen mehrere dieser Methoden und Medien gleichzeitig nutzen, also zum Beispiel chatten, während sie ein Videospiele spielen, oder während eines Spiels in einem sozialen Netzwerk andere per Direktnachricht über den Spielstand informieren.

■ Aus den vielen verschiedenen Kommunikationsmethoden kann sich jeder aussuchen, was gerade die meisten Vorteile bietet. Mögliche Vorteile wären zum Beispiel mehr zwischenmenschliche Nähe, die Möglichkeit, außerhalb des unmittelbaren Umfelds mit anderen Kontakt aufzunehmen, die Möglichkeit, Informationen und Ressourcen zu teilen, und anderes mehr.

### **Hinweise für ein zuträgliches Kommunikationsverhalten**

- ▶ Alles was Sie online posten, versenden oder aufzeichnen, hinterlässt einen digitalen Fußabdruck (ähnlich wie Fußspuren im Sand)
- ▶ Egal worum es geht, denken Sie nach, bevor Sie etwas posten. Was Sie für positiv halten, kann auch missverstanden werden.

- ▶ Behalten Sie alle personenbezogenen Informationen für sich, auch Bilder, die Rückschlüsse auf Ihre Person, Ihren Standort oder Ihr Geschlecht zulassen.
- ▶ Achten Sie auf Ihre Geräte. Denken Sie daran, dass Ihre Kommunikation unter Umständen nicht mehr privat ist, sobald Sie mit dem Server Ihrer Schule oder Ihres Arbeitgebers verbunden sind.
- ▶ Suchen Sie nach Einstellungen, mit denen Sie die Sichtbarkeit Ihres Online-Beitrags zeitlich begrenzen können. Wahrscheinlich werden Ihnen Bilder oder Meinungen, die Sie als zehnjähriges Kind gepostet haben, mit 16 ziemlich peinlich sein.



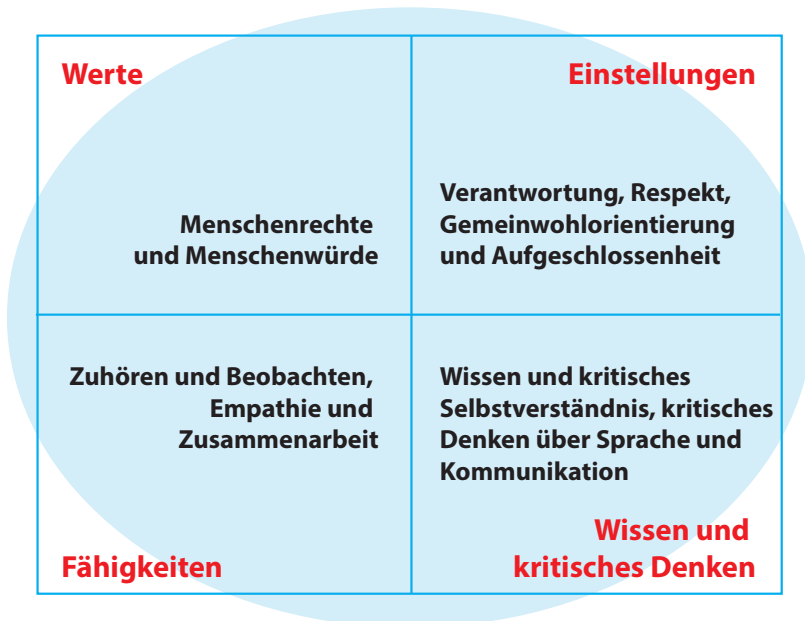
## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

— Kommunikation und Online-Präsenz sind wertvolle Instrumente für den Aufbau und die Pflege einer positiven Online-Reputation.

— Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger müssen wissen, wie sie ihre Online-Identität und ihren digitalen Fußabdruck gestalten können.

— Viele sagen, die Online-Kommunikation könne das Telefon und die persönliche Begegnung nicht ersetzen, sondern sei eher eine Erweiterung der herkömmlichen Kommunikation.

Abbildung 14: Online-Präsenz und Kommunikation – Kernkompetenzen der Digital Citizenship





# MERKBLATT 6

## ONLINE-PRÄSENZ UND KOMMUNIKATION







## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

Online-Präsenz und Kommunikation bieten innovative Möglichkeiten für den zwischenmenschlichen Austausch und gemeinsames Handeln. Doch wie großartig die technologischen Instrumente auch immer sein mögen, so bergen sie doch immer noch gravierende Risiken, mit denen Sie rechnen sollten, unter anderem:

- ▶ Zugriffe von Unbefugten auf Ihre E-Mail-Accounts
- ▶ Missverständnisse aufgrund bestimmter Formulierungen, Bilder, Emoticons oder Emojis, die Sie in ihren Mitteilungen verwendet haben
- ▶ E-Mails werden in großem Umfang von Kriminellen für Betrug, Phishing, Scamming und andere Online-Straftaten eingesetzt
- ▶ Chaträume sollten verantwortungsbewusst und nur für altersgerechte Themen genutzt werden

Zu den unerwünschten Aspekten der Online-Kommunikation gehören schädliche Online-Aktivitäten wie Cybermobbing, Belästigung, Trollen, Cyberstalking, aber auch Phubbing (d. h. ein Gegenüber in einer persönlichen Kommunikationssituation dadurch zu brüskieren, dass man sich ständig mit dem eigenen Mobiltelefon beschäftigt).

**Zur Pflege einer positiven Online-Präsenz** sollten Sie möglichst

- ▶ mehrere E-Mail-Accounts für unterschiedliche Zwecke anlegen, zum Beispiel für die Registrierung in sozialen Netzwerken oder zum Online-Shopping. Mehrere Accounts zu haben ist kein Betrug, sondern eine Methode, die eigene Privatsphäre zu schützen.
- ▶ sich an die „Netiquette“ halten und nicht vergessen, dass Sie unter Beobachtung stehen. Mäßigen Sie sich beim Verfassen von E-Mails, sowohl was den Inhalt als auch was den Umfang betrifft.
- ▶ Dinge, die Sie öffentlich nicht sagen würden, auch nicht in einer E-Mail schreiben oder in einem Online-Forum posten.

**Zur Pflege einer positiven Kommunikation** sollten Sie möglichst

- ▶ daran denken, dass es sich bei Ihrem Austausch mit anderen Spielerinnen und Spielern stets um Online-Kommunikation handelt, auch wenn Sie unterschiedliche Plattformen nutzen oder andere Spiele spielen.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

**Google-Suche und Google-Alerts** – Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ihren Namen googeln. Wenn sie einen Text über sich finden, sollen sie die Bilder anklicken und durch die Seiten scrollen, um sich einen Eindruck zu verschaffen, wie es um Umfang und Qualität ihrer Online-Präsenz bestellt ist. Fordern Sie die Lernenden schließlich auf, alle gefundenen Video-Links anzuklicken, um herauszufinden, wie es um ihre Online-Präsenz in Videos bestellt ist.

■ Je nachdem, was sie finden, werden manche vielleicht die eine oder andere Information löschen wollen, andere werden überlegen, wie sie mehr positive Inhalte generieren können.

■ **Bereinigung sozialer Netzwerke** – Schülerinnen und Schüler, die über Social-Media-Accounts verfügen, sollen diese nacheinander durchgehen und die dort hinterlegten Informationen unter die Lupe nehmen: Vermitteln sie ein korrektes Bild? Ist das die Art von Daten, die sie künftigen Personalagenturen, Unternehmensleitungen oder Familienangehörigen offenbaren wollen? Lautet die Antwort Nein, dann geben Sie ihnen den freundlichen Rat, die unliebsamen Daten zu löschen.

■ **E-Mail-Adressen** – Wer eine E-Mail-Adresse hat, sollte die Sicherheitseinstellungen prüfen, um den Account besser abzusichern und die eigene Online-Präsenz zu schützen. Achten Sie darauf, dass die Lernenden keine personenbezogenen Daten mit ihrer E-Mail-Adresse verbinden, und raten Sie ihnen, wo immer möglich einen sogenannten Nick (Pseudonym), oder einen Avatar zu verwenden.

■ **Verstehen, was der digitale Fußabdruck ist** – Präsentieren Sie jüngeren Schülerinnen und Schülern dieses achtminütige Video über den digitalen Fußabdruck: [https://www.youtube.com/watch?v=Ro\\_LIRg8rGg](https://www.youtube.com/watch?v=Ro_LIRg8rGg). Fragen Sie, welche Möglichkeiten sie sehen, ihren digitalen Fußabdruck zu verringern.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Immer mehr Schülerinnen und Schüler nutzen Chatgruppen, in denen sie gemeinsam Hausaufgaben machen und sich auf dem Laufenden halten, worüber in der Klasse so geredet wird. Lehrkräfte könnten sich dieses schon vertrauten Kommunikationsmittels bedienen und es im Sinne der Bildung bereichern. Zum Beispiel durch

- ▶ Diskussionen in Echtzeit über aktuelle Ereignisse
- ▶ Nachhilfe und Beratung
- ▶ Lernspiele
- ▶ gemeinsame Recherchen
- ▶ Gründung einer Online-Gruppe
- ▶ gemeinsames Entwerfen von Plakaten, Präsentationen oder Schaubildern in Echtzeit

■ Dank der Internettechnologie können sich Lehrkräfte und Lernende auch außerhalb der Schule austauschen. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler in einem Brainstorming zusammentragen, welche technischen Hilfsmittel sie für Kommunikation und Zusammenarbeit bevorzugen. Gehen Sie im Brainstorming auch auf verschiedene Digital-Citizenship-Themen ein.

■ *Through the Wild Web Woods* ist ein Online-Spiel des Europarates, mit dem Kinder bis zum Alter von zehn oder elf Jahren in einem unterhaltsamen und kinderfreundlichen Märchenkontext Grundkenntnisse über Internetsicherheit, Verantwortungsbewusstsein und Gemeinwohlorientierung erwerben können.

Das Spiel gibt es in 14 europäischen Sprachen. Es wurde von der Initiative „Building a Europe for and with children“ unterstützt und in diesem Geist entwickelt: <https://edoc.coe.int/en/educational-tools/5781-through-the-wild-web-woods-an-online-internetsafety-game-for-children.html>

■ Das Internet Literacy Handbook ist ein Ratgeber für Lehrkräfte, Eltern und Lernende, der hilft, das Internet bestmöglich zu nutzen, die eigene Privatsphäre auf Websites und in sozialen Netzwerken zu schützen, und vieles mehr: <https://rm.coe.int/internet-literacy-handbook/1680766c85>.

■ Die *Digital Citizenship Roadshow* ist ein Projekt zur Entwicklung eines europaweiten Modellprogramms für Internetsicherheit und Internetkompetenzen. Es soll jungen Menschen die Fähigkeiten vermitteln, die sie brauchen, um sich im Internet sicher bewegen, sich zu konstruktiven, medienkompetenten Bürgerinnen und Bürgern entwickeln und sich gegen dissoziales Verhalten, Hass und Extremismus im Internet wappnen zu können. Die Workshops werden auf nationaler Ebene von Jugendleiterinnen und -leitern sowie von pädagogischen Fachkräften ortsansässiger Partnerorganisationen durchgeführt und von YouTube-Stars oder anderen Persönlichkeiten moderiert.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH *Fact sheet 2*, „Online presence and the cloud“; *Fact sheet 3*, „Web 2.0, 3.0 and more“; *Fact sheet 4*, „Blogs and vlogs“; *Fact sheet 5*, „Internet on the go“; *Fact sheet 7*, „Chat and messaging media“; *Fact sheet 8*, „Social networking and social sharing“; *Fact sheet 23*, „Internet of things“ und *Fact sheet 26*, „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

■ Die Europäische Kommission stellt ein umfassendes Glossar in englischer Sprache zu den Themen Online-Präsenz und Kommunikation sowie einen Überblick über einschlägige Gruppen in Europa zur Verfügung: <https://ec.europa.eu/eurostat/cros/>.

■ Turkle S. (2015), *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, New York.

■ Boyd, D. (2014), *Es ist kompliziert: Das Leben der Teenager in sozialen Netzwerken*. München, Redline.

■ Project tomorrow (<https://www.tomorrow.org/news-room/blog/>) ist ein Blog mit der Mission, die Lernenden von heute auf ihre künftige Rolle als innovative, führungsstarke und engagierte Bürgerinnen und Bürger vorzubereiten.

■ Write the world (<https://writetheworld.com>) ist eine globale Community junger Menschen, die ihre Texte austauschen und herausfinden wollen, was es heißt, Mensch zu sein, indem sie das Menschsein anderer betrachten.

■ Touchable Earth (<https://www.touchableearth.org>) ist eine App, in der acht- bis elfjährige Kinder von anderen Kindern etwas über die Welt und über Citizenship erfahren können. Touchable Earth ist die erste App, in der Kinder anderen Kindern etwas über die Welt beibringen. Hier unterrichten ausschließlich Schulkinder mit kurzen Videos. So fördert Touchable Earth Toleranz für Geschlecht, Kultur und Identität.

# TEIL 3 RECHTE IM INTERNET



# Rechte im Internet

---

**A**llein in Europa sind heute jeden Tag mehr als 250 Millionen Menschen im Internet unterwegs. Dabei geben sie immer mehr personenbezogene Daten preis – sei es in sozialen Netzwerken, beim Spielen, beim Online-Shopping oder wenn sie Formulare für die Schule oder Behörden ausfüllen.

■ In diesem neuen Medienzeitalter, in dem sich alles so schnell verändert, müssen Bürgerinnen und Bürger mehr denn je ihre Rechte kennen und wissen, wie diese im Internet unter Umständen beeinträchtigt werden. Daten sind eine handelbare Ware geworden. Deshalb gilt es, personenbezogene Daten und Online-Identitäten vor zahlreichen Gefahren zu schützen, unter anderem vor nicht genehmigter Offenlegung, Identitätsdiebstahl oder Missbrauch, um nur einige zu nennen.

■ Der Schutz von Privatsphäre und personenbezogenen Daten ist ein Grundrecht. Seit 2018 die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) der Europäischen Union in Kraft getreten ist, können Bürgerinnen und Bürger besser kontrollieren, was mit ihren personenbezogenen Daten geschieht. Zu Zeiten, als das Internet noch nicht so eine große Rolle in unserem Leben spielte, waren einige in der DSGVO verankerte „Rechte“ entweder nicht relevant oder nicht notwendig, zum Beispiel:

- ▶ „Datenübertragbarkeit“ – das Recht zu verlangen, dass die eigenen personenbezogenen Daten an einen anderen Dienstleistungsanbieter (Provider) weitergegeben werden, wenn man zu einem anderen Mobilfunkanbieter oder Plattformbetreiber wechselt
- ▶ „Vergessenwerden“ – das Recht zu verlangen, dass die eigenen personenbezogenen Daten gelöscht werden, wenn man deren weitere Verwertung verhindern möchte und ein Unternehmen keinen legitimen Grund hat, diese Daten weiterhin zu speichern
- ▶ Das Recht auf klare und verständliche Informationen
- ▶ Kindgerechte Informationen müssen sich einer klaren, verständlichen Sprache bedienen und sollen diese langen, komplizierten Geschäftsbedingungen ersetzen, die sowieso niemand liest.

■ Das Internet hat weitere Menschen- und Kinderrechte erheblich gestärkt. Beispielsweise war es noch nie so einfach, die eigene Meinung frei zu äußern. Jeder Mensch kann heute Texte schreiben und für eine große Leserschaft publizieren. Dies bringt auch eine große Verantwortung mit sich, da wir für alles, was wir sagen oder tun, verantwortlich sind, auch wenn das Internet uns manchmal vorgaukelt, wir könnten uns unter dem Deckmantel der Anonymität verstecken.

■ Artikel 12 des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes (KRK) legt fest, dass Kinder das Recht haben, über ihre Rechte informiert und befähigt zu werden, und Maßnahmen zu ergreifen, um diese Rechte zu wahren und zu schützen. Die folgenden Merkblätter beschäftigen sich genauer mit Ihren Rechten im Internet.



„ Wir wollen gehört werden und mitentscheiden, wenn es um unsere Zukunft geht.“

Joao, 17, Portugal

„ Kinder und Jugendliche werden besonders leicht Opfer von Hackern, weil sie oft viele private Daten in den sozialen Netzwerken preisgeben.“

Sofie, 16, Belgien



„ Die jungen Leute können sich heute ihr Leben ohne das Internet gar nicht mehr vorstellen, es bietet ihnen so unglaublich viele Möglichkeiten. Zugleich wollen sie sich aber sicher fühlen. Ein Sicherheitsfaktor ist die Privatsphäre. Alle, die im Internet unterwegs sind, sollten wissen, wie man dort etwas postet, sich mit anderen austauscht und verantwortungsbewusst handelt.“

Evangelia, Griechenland



„ Wir gehen davon aus, dass Eltern verständig genug sind, ihre Rechte zu kennen und sie ihren Kindern zu erklären. Aber das ist sehr oft nicht der Fall. Eltern brauchen ein paar einfache Anleitungen, die ihnen dabei helfen.“

Europäischer Elternverband

## CHECKLISTE MERKBLATT 7: AKTIVE PARTIZIPATION



- ▶ Wie lässt sich aktive Partizipation im Internet mit Menschenrechten und Grundfreiheiten vereinbaren?
- ▶ Wie können Schulen aktive Partizipation im Internet fördern?

## CHECKLISTE MERKBLATT 8: RECHTE UND PFLICHTEN



- ▶ Wie lautet eine goldene Regel für Rechte und Pflichten auf allen Plattformen, Websites, Apps und Geräten?
- ▶ Inwiefern hilft die DSGVO den Lernenden, ihre Rechte und Pflichten wahrzunehmen?

## CHECKLISTE MERKBLATT 9: PRIVATSPHÄRE UND SICHERHEIT



- ▶ Wie gewinnen Schülerinnen und Schüler die Kontrolle über ihre Privatsphäre?
- ▶ Wie können Akteure die Sicherheit von Online-Umgebungen gewährleisten?

## CHECKLISTE MERKBLATT 10: VERBRAUCHERBEWUSSTSEIN



- ▶ Warum sollten sich Schülerinnen und Schüler an der Internetökonomie beteiligen?
- ▶ Wie können die Lernenden angesichts der wachsenden Bedeutung des Internet-handels dessen Vorteile genießen und sich dabei selbst schützen?

# DIMENSION 7

## AKTIVE PARTIZIPATION

„Eine wahre Demokratie erweist sich daran, dass alle tun können, was sie wollen, solange niemand das Leben oder das Eigentum anderer schädigt“

Mahatma Gandhi





**A**ktive Partizipation umfasst die Kompetenzen, die man braucht, um sich die eigenen Beziehungen zum jeweiligen sozialen Umfeld bewusst zu machen. Dieses Bewusstsein ist notwendig, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen und sich aktiv und konstruktiv in die demokratische Kultur einzubringen, in der man lebt.

■ Aktive Partizipation im Internet kann sich zuweilen als Herausforderung erweisen, denn es gilt, die Vorteile und Risiken gegeneinander abzuwägen, wenn man sagt, was man denkt, sich mit anderen darüber austauscht und die eigenen Ansichten öffentlich macht. Aber alle Menschen haben das Recht, ihre Meinungen und Ansichten frei zu äußern, solange sie damit nicht die Rechte und Freiheiten anderer negieren.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

■ Aktive Partizipation im Internet ist eng mit den Menschenrechten und Grundfreiheiten verknüpft, die der Europarat in seinem Leitfaden zu Menschenrechten für Internetnutzer beschrieben hat:

- ▶ Zugang und Nichtdiskriminierung
- ▶ Meinungs- und Informationsfreiheit
- ▶ Versammlung, Vereinigung und Teilhabe
- ▶ Schutz der Privatsphäre und Datenschutz
- ▶ Bildung und Medienkompetenz
- ▶ Kinder- und jugendgerechte Informationen
- ▶ Wirksame Rechtsbehelfe.

■ Es mag unterschiedliche Beweggründe für aktive Partizipation geben, aber die Begriffe Selbstwirksamkeit, Wertschätzung und Zugehörigkeit geben vielleicht einen Einblick für den Online-Bereich. Viele Nutzerinnen und Nutzer wollen mitmischen, um in ihrem sozialen Umfeld etwas zu bewegen (Selbstwirksamkeit beweisen). Andere haben evtl. das Bedürfnis, ihr Wissen und ihre Ressourcen in der Online-Community beizusteuern (sich die Wertschätzung anderer verdienen). Und wieder andere wollen vielleicht einfach zu einer bestimmten Community dazugehören und tun sich deshalb aktiv mit Gleichgesinnten zusammen.

## MINIMALISTISCHE PARTIZIPATIONSFORMEN IM INTERNET

■ Diese minimalistische Form der „Partizipation“ im Internet hat zu neuen Begriffen wie z. B. „Slacktivism“ geführt, einem Kofferwort aus dem englischen Verb „to slack“ (nichts tun) und dem Begriff „activism“ (Aktivismus). Damit wird eine Auffassung von Partizipation kritisiert, die lediglich darin besteht, dass eine Online-Petition unterzeichnet, der Like-Button unter einer Nachricht mit politischer Botschaft angeklickt oder diese Nachricht weiterverbreitet wird. Mit Slacktivism ist gemeint, dass „Leute,

die ein Anliegen nur per Mausklick unterstützen, in Wahrheit nicht engagiert sind bzw. eigentlich nicht für Veränderungen eintreten.“<sup>35</sup>

■ Wie die Partizipation in der Offline-Welt wird auch die aktive Partizipation im Internet zuweilen von demografischen Faktoren beeinflusst. Im World Wide Web ist Englisch die dominante Sprache und es kann sein, dass die Meinungen der anglofonen Bevölkerung dadurch stärker vertreten sind als die von Menschen aus anderen Ländern. Andere Studien wiederum legen nahe, dass sich im Internet vorwiegend weiße, gebildete Männer aktiv beteiligen. Dies kann dazu führen, dass andere Nutzerinnen und Nutzer wie beispielsweise Frauen, Angehörige von Minderheiten oder Menschen mit Behinderungen ausgegrenzt werden. Andererseits haben heute auch viele soziale Bewegungen das Internet für sich entdeckt und bringen dort ihre Unzufriedenheit mit den herrschenden Verhältnissen zum Ausdruck.

■ Während dieses Buch entsteht, sind #BlackLivesMatter, #MeToo und #autismspeaks nur drei Beispiele aktiver Partizipation im Internet, die gesellschaftliche Veränderungen herbeiführen. Eine Herausforderung der Partizipation im Internet besteht darin, zu vermeiden, dass sich der Zustand der Gesetzlosigkeit und der Herrschaft des Pöbels, der in der Offline-Welt durch unsere Rechtssysteme und Rechtsprechungen mühsam überwunden wurde, im Netz wiederholt. So viele fragwürdige Leute auch im Internet unterwegs sein mögen, es wird keine Gerechtigkeit geben, wenn Interaktionen im Internet zu einer Art virtueller Steinigung geraten.

## PERSÖNLICHE WEITERENTWICKLUNG

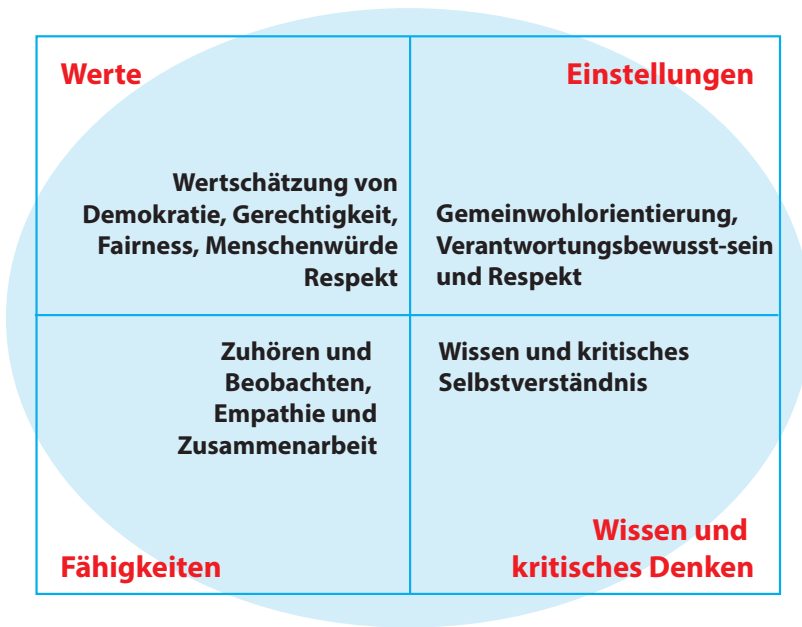
■ Ob offline oder online, die Teilhabe am eigenen sozialen Umfeld ist für ein erfülltes Leben unverzichtbar. Jede Gemeinschaft braucht Menschen für ihre Infrastruktur und im Internet kann Partizipation – aktive Beteiligung – gewährleisten, dass alle von einer Online-Community profitieren. Aktive Partizipation ist außerdem wichtig für die Entwicklung der E-Demokratie, für die demokratische Prozesse mithilfe elektronischer Kommunikation erweitert werden.

■ Aktive Partizipation dient oft auch der persönlichen Weiterentwicklung, denn wer das Internet nutzt, kann Online-Kurse belegen, an Gruppenseminaren teilnehmen oder sich in sozialen Netzwerken in „Ask-me-anything“-Threads einklinken. In früheren Zeiten mussten sich Lernende und alle, die etwas über das Leben herausfinden wollten, in Bibliotheken oder auf abenteuerliche Reisen begeben, um philosophischen Fragen auf den Grund zu gehen oder Debatten zu verfolgen. Heute hingegen können sich wissbegierige Geister einfach online in interessante Diskussionen einmischen.

---

35. [https://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713\\_outlook\\_at aids\\_en.pdf](https://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_at aids_en.pdf).

Abbildung 15: Aktive Partizipation – Kernkompetenzen der Digital Citizenship



# MERKBLATT 7

## AKTIVE PARTIZIPATION





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

■ Durch aktive Partizipation im Internet und die Nutzung sozialer Netzwerke können sich Menschen Gehör verschaffen und „öffentlich“ zu verschiedenen Themen äußern. Dieses unmittelbare Sichtbarwerden kann für manche befriedigend sein, aber anderen, die sich gegen den Mainstream wenden, Probleme bereiten.

■ Soziale Netzwerke können den Einfluss auf politische Prozesse verstärken. Wenn sich jedoch die Mehrheit einer extremistischen Meinung anschließt, sei es unter dem Einfluss eines Politikers mit sehr vielen Followern in den sozialen Netzwerken oder aufgrund gezielter Werbung auf Social-Media-Plattformen, dann geraten unter Umständen demokratische Prozesse in Gefahr.

■ Transparenz und Rechenschaftspflicht lassen sich unterlaufen, wenn Trolle oder andere Personen mit destruktiver Wirkungsmacht per aktiver Partizipation eine Führungsrolle übernehmen.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, eine Kommunalwahl der letzten Zeit zu untersuchen und den Politikerinnen und Politikern sowie den Parteien zu folgen. Sie sollen herausfinden, welche negativen und positiven Botschaften für die Mobilisierung im Internet eingesetzt wurden, und deren Wahrheitsgehalt analysieren.

■ Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für eine beliebige Social-Media-Plattform und analysieren, was die Menschen bewegt, sich dort zu registrieren. Sie sollen herausfinden, wie die Nutzerinnen und Nutzer dort Inhalte und Daten austauschen und wie sie sich sonst noch mit anderen Mitgliedern zusammentun. Anschließend erstellen sie eine Liste, wie man dabei am besten vorgehen kann und was man lieber unterlassen sollte. Sprechen Sie mit den Lernenden darüber, ob sie

- ▶ jeden Artikel, den sie teilen, vorher lesen
- ▶ jeden Kommentar lesen, bevor sie selbst kommentieren
- ▶ jede Antwort auf ihre Kommentare lesen, bevor sie erneut darauf reagieren

■ Es ist nicht leicht, den Umgang im Internet im Griff zu behalten. Das ist ungefähr so, als würden Millionen Menschen gleichzeitig reden und zugleich versuchen, Millionen Artikel und Kommentare zu rezipieren. Deshalb werden Begegnungen in der Offline-Welt, wo der Austausch von Ideen und Meinungen ohne dieses ganze Chaos funktioniert, auf absehbare Zeit wichtig bleiben.

■ Suchen Sie in einer aktuellen Tageszeitung, online oder gedruckt, die Top-Nachrichten heraus. Erstellen Sie einen Hashtag zu der Geschichte, wenn es noch keinen gibt. Lassen Sie die Lernenden auf möglichst vielen verschiedenen Plattformen nach diesem Hashtag suchen. Bitten Sie diejenigen mit Fremdsprachenkenntnissen, auch in anderen Sprachen nach dem Hashtag zu suchen. Ermitteln Sie, ob und wie

sich Meinungsäußerung und Partizipation auf den verschiedenen Plattformen unterscheiden. Welche Themen sind erkennbar? Welche Themen könnten fehlen?

■ Lesen Sie die Publikation der Europäischen Kommission „Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities“ (<https://bit.ly/2PrCsTL>). Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler in einer Liste zusammenstellen, wie sich die Partizipation in ihren Jugend-Communities verbessern ließe.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Ob alle Bürgerinnen und Bürger sachkundig und aktiv an der Online-Welt partizipieren können, hängt davon ab, wie gut ihre Digital-Citizenship-Kompetenzen entwickelt sind. Weil die Internetnutzung inzwischen weit verbreitet ist und Menschen in unterschiedlichen Communities leicht auf Informationen zugreifen können, hängt aktive Partizipation eng mit der Achtung von Rechten und Pflichten im Internet und mit Digital Citizenship ganz allgemein zusammen.

■ Stellen Sie fest, ob es unter den Schülerinnen und Schülern oder an ihrem Wohnort ein Anliegen gibt, das unterstützt werden sollte. Steht das Thema fest, sollen die Lernenden recherchieren, wie sie für den guten Zweck oder für eine Benefiz-Veranstaltung durch Crowdfunding oder mit anderen Mitteln am besten Spenden sammeln könnten. Ziel ist ein Crowdsourcing-Konzept, das für diesen Zweck oder die Veranstaltung geeignet wäre.

■ Werfen Sie einen Blick auf die Projekte und Schulen der Academy of Central European Schools: <https://keep.eu/projects/17532/Academy-of-Central-European-EN/>. Diskutieren Sie, bei welchen Projekten sich die Schülerinnen und Schüler am besten aktiv einbringen könnten. Schlagen Sie ihnen vor, selbst ein Projekt für ihre Schule zu entwickeln oder ggf. ein bestehendes Projekt bei der ACES einzureichen.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt, siehe ILH [Fact sheet 1](#), „Getting connected“; [Fact sheet 10](#), „Searching for information“; und [Fact sheet 11](#), „Finding quality information on the Web“.

■ Europarat, Leitfaden zu Menschenrechten für Internetnutzer, abrufbar unter <https://www.coe.int/de/web/portal/-/new-council-of-europe-guide-to-human-rights-for-internet-users>.

■ Das Manifest für junge Menschen von jungen Menschen ist eine Online-„Erklärung“ der europäischen Jugend für eine bessere Partizipation und ein besseres Internet: <https://www.eun.org/resources/detail?publicationID=602>

■ Die EU-Jugendstrategie findet sich unter [https://youth.europa.eu/strategy\\_de](https://youth.europa.eu/strategy_de).



# DIMENSION 8

## RECHTE UND PFLICHTEN

„ Durch das Internet sind wir jetzt alle miteinander verbunden, wie Neuronen in einem Riesenhirn“

Stephen Hawking





## EINE GERECHTE UND FAIRE COMMUNITY AUFBAUEN

Die virtuelle Umgebung ist komplex geworden und das trifft ganz besonders auf die Rechte und Pflichten der Nutzerinnen und Nutzer zu. Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger müssen ihre Rechte und Pflichten im Internet kennen, damit sie die Rechte und Pflichten anderer nicht schmälern.

Genau wie die Bürgerinnen und Bürger in der Gesellschaft bestimmte Rechte und Pflichten haben, so haben sie auch in der Online-Welt bestimmte Rechte und Pflichten. Wer im Internet unterwegs ist, genießt unter anderem die Rechte auf Datenschutz, Sicherheit, Teilhabe und Inklusion sowie auf Freiheit der Meinungsäußerung. Mit diesen Rechten gehen aber auch gewisse Pflichten einher. Dazu gehören etwa die Pflicht, sich ethisch und empathisch zu verhalten, und weitere Verpflichtungen, die Sicherheit und Verantwortungsbewusstsein für alle in der Online-Welt gewährleisten sollen.

Das Internet kann ein mächtiges Hilfsmittel sein, um Ideen und Communities voranzubringen. Es kann aber auch eine zerstörerische Waffe sein, wenn die Rechte von Nutzerinnen und Nutzern verletzt werden oder wenn sie gar keine Gelegenheit bekommen, überhaupt irgendwelche Rechte geltend zu machen. Individuen, Regierungen, Industrie und öffentliche Einrichtungen haben die Pflicht, die Integrität der Internet-Community zu wahren, und zwar im lokalen ebenso wie im internationalen Kontext.

Die wichtigste Herausforderung für die Zukunft ist die Entwicklung fairer und gerechter Beteiligungsverfahren mit einer optimalen Machtverteilung im Sinne der Nutzerinnen und Nutzer. Dafür gibt es schon gute Beispiele, an denen man sich orientieren kann, etwa Wikipedia oder die Blockchain-Technologie. Sie erlauben die Dezentralisierung von Macht und Kontrolle – damit kann eine „echte“ direkte Demokratie im Internet entstehen.

## RECHTE UND PFLICHTEN: MACHEN SIE DEN ERSTEN SCHRITT

Alle, die sich entschieden haben, Internettechnologien zu nutzen, können ihre Erfahrungen verbessern, indem sie sich über ihre Rechte und Pflichten informieren und sich mit ihnen auseinandersetzen. Mit der goldenen Regel „Behandle andere so, wie du von ihnen behandelt werden willst“ kommt man schon ziemlich weit, aber die Nutzerinnen und Nutzer sollten trotzdem auch versuchen, die Nutzungsbedingungen der von ihnen besuchten Websites, Plattformen und Apps durchzulesen. Für jedes Gerät, jedes Software-System, jede Anwendung, jedes Programm und, was vielleicht noch wichtiger ist, für jede Website, Plattform und App gibt es eigene Rechtsgrundlagen, in denen die Rechte und Pflichten der Nutzerinnen und Nutzer erläutert werden.



### WIE FUNKTIONIERT DAS?

Sie haben das Recht, jede Internettechnologie zu nutzen, und Sie haben die Pflicht, sie sicher und verantwortungsbewusst einzusetzen. Denkt man noch

einen Schritt weiter, bedeutet ein Recht, dass man keinen Zwängen durch andere Nutzerinnen und Nutzer oder durch Institutionen unterliegt. Eine Pflicht hingegen bedeutet, dass man sich selbst auf eine bestimmte Art und Weise verhalten muss.

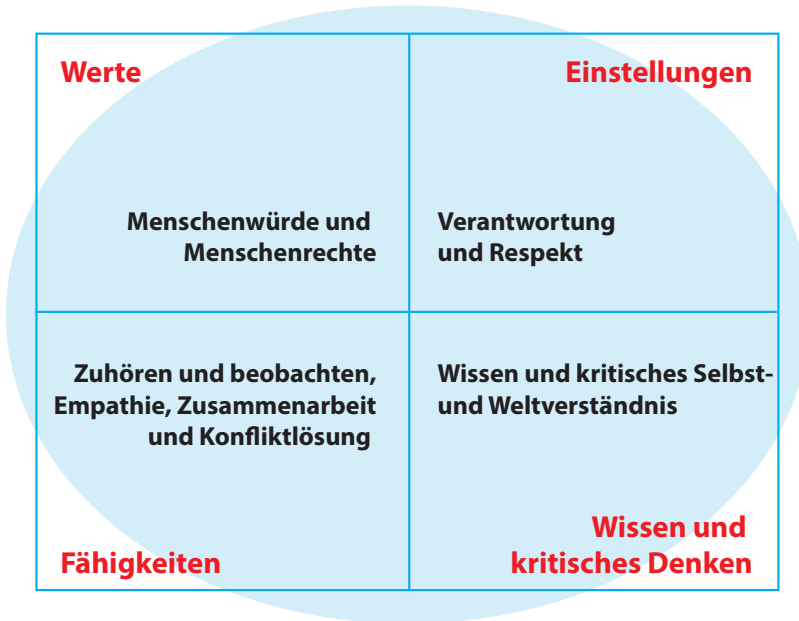
■ Alle demokratischen Gemeinschaften, egal wo, legen besonderes Gewicht auf Gerechtigkeit und Fairness: gerechte und faire Regeln, gerechte und faire Chancen, gerechte und faire Mitsprache. Die Internet-Community bildet da keine Ausnahme und die europäischen Institutionen haben bestimmte Vorstellungen von Fairness und Gerechtigkeit in ihren Grundlagendokumenten verankert.



## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

■ Wer im Internet unterwegs ist, muss die eigenen Rechte kennen und wissen, was zu tun ist, wenn gegen diese Rechte verstoßen wird. Man kann auch zu einer Stellungnahme aufgefordert sein, wenn die Rechte anderer Nutzerinnen oder Nutzer im Internet verletzt werden. Bei Rechtsverletzungen haben Internetnutzerinnen und -nutzer im Wesentlichen drei Möglichkeiten: Sie können den Inhalt ignorieren, sie können die Person, die ausfällig geworden ist, blockieren oder sie können diese Person melden.

Abbildung 16: Rechte und Pflichten – Kernkompetenzen der Digital Citizenship





# MERKBLATT 8

## RECHTE UND PFLICHTEN





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

■ Grundrechte in der Online-Welt wünschen sich wohl alle Bürgerinnen und Bürger einer Community. Aber nicht alle haben den gleichen Zugang zu Informationen. Menschen mit eingeschränktem Zugang könnten ihre Autonomie in Sachen Meinungsäußerung verlieren.

■ Wer beim Informationszugang von anderen abhängig ist, kann durch eine Einschränkung dieses Zugangs Nachteile erleiden, ohne dass dies beabsichtigt war.

■ Mädchen, Frauen und Angehörige ethnischer und anderer Minderheiten haben unter Umständen keinen gleichwertigen Zugang zum Internet und damit auch keinen gleichwertigen Zugang zu ihren Rechten. Organisationen wie die Internationale Fernmeldeunion, die den internationalen „Girls in ICT“-Tag organisiert, setzen sich weltweit dafür ein, dass Mädchen und junge Frauen gestärkt und ermutigt werden, mehr über IKT zu lernen.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ Fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auf, eine Liste aller Websites der Europäischen Union zusammenzustellen, auf denen es um Rechte und Pflichten im Internet geht. Sie sollen eine Übersicht aller Rechtsinstrumente erstellen, anhand derer sie die jeweils aufgeführten Rechte und Pflichten vergleichen und kontrastieren können.

■ Geben Sie jüngeren Lernenden den vom Europarat erstellten Reisepass zu deinen Rechten zu lesen: <https://edoc.coe.int/en/6-10-years/5550-ein-reisepass-zu-deinen-rechten.html>. Bitten Sie sie anschließend, sich mit ihren Rechten und Pflichten im Internet auseinanderzusetzen. Können sie zwischen ihren Rechten und Pflichten ganz allgemein und ihren Rechten und Pflichten im Internet Gemeinsamkeiten oder Unterschiede feststellen?

■ Die Schülerinnen und Schüler suchen online nach Beispielen für den verantwortungsbewussten Technologieeinsatz im Unterricht sowie für tragbare Nutzungsbedingungen. Lassen Sie die Lernenden beides miteinander vergleichen: Wo liegen die wichtigsten Gemeinsamkeiten und Unterschiede? Gibt es an Ihrer Schule weder das eine noch das andere, sollen sie auswählen, was von beidem für ihre Schule am wichtigsten wäre. Entwerfen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern ein Regelwerk, das diese anschließend der Schulverwaltung vorlegen können.

■ Organisieren Sie einen Wettbewerb auf einer Social-Media-Plattform, für den die Lernenden Teilnahmebedingungen formulieren sollen. Welche Rechte und Pflichten haben die Teilnehmenden?

■ Sprechen Sie über die Rechte und Pflichten im Zusammenhang mit der Urheberschaft von Online-Inhalten. Die Schülerinnen und Schüler sollen in Kleingruppen die folgenden Fragen recherchieren und diskutieren:

- ▶ Welche Arten von Inhalten kann man ins Netz stellen (Texte, Bilder, Musik-Sampler, Remixe, Videos usw.)?

- ▶ Wie kann man die eigenen Werke schützen?
- ▶ Wie kann man die Werke anderer nutzen, ohne gegen deren Rechte zu verstoßen?

■ Diskutieren Sie die gefundenen Antworten im Plenum.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Personenbezogene Daten sind gesetzlich geschützt. Das heißt, dass Personen und Organisationen sich an diese Vorschriften halten müssen und Ihre Daten nicht einfach verwerten dürfen, wie es ihnen passt (Verstöße können geahndet werden). So haben zum Beispiel alle Bürgerinnen und Bürger das Recht, über die Verwendung ihrer personenbezogenen Daten zu bestimmen. Dazu müssen sie wissen, welche personenbezogenen Informationen über sie gesammelt wurden. In der Europäischen Union wurde 2018 die Datenschutz-Grundverordnung in Kraft gesetzt, auch um den Bürgerinnen und Bürgern bei der Ausübung dieser und anderer Grundrechte auf Privatsphäre und Datenschutz zu helfen.

■ Lesen Sie nach, welche Rechte darin garantiert werden (<https://bit.ly/3sLPygz>). Finden Sie heraus, wie Sie die aufgeführten Rechte bei der zuständigen Stelle in Ihrem Land einfordern oder wie Sie sich dabei Ihrem Alter entsprechend vertreten lassen können. Wenn Sie die gesuchten Informationen nicht finden können, wenden Sie sich an Ihren Bundesdatenschutz-Beauftragten.

- ▶ Suchen Sie online nach Kursen über Rechte im Internet und melden Sie sich eventuell an.
- ▶ Erwägen Sie, einen Online-Kurs über Digital Citizenship oder zu Rechten im Internet zu belegen. Überzeugen Sie sich, dass das Kursprogramm einige der Fragen behandelt, die in den 10 Digital-Citizenship-Kompetenzbereichen dieses Handbuchs aufgeführt sind.
- ▶ Alle Schülerinnen und Schüler sollen den Zeitplan für den nächsten internationalen „Girls in ICT“-Tag (<https://bit.ly/2o2Gw08>) studieren und dann ihre eigene Agenda für diesen Tag zusammenstellen.
- ▶ Studieren Sie die UNICEF-Listen zu Rechten und Pflichten. Anschließend sollen sich die Lernenden überlegen, welche Social-Media-Plattformen oder anderen Kommunikationskanäle sich am besten eignen würden, um ihre Ansichten zu äußern.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 17](#) „Digital citizenship“; [Fact sheet 9](#) „Privacy and privacy settings“ und [Fact sheet 26](#) „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

- ▶ Informationen über die Datenschutz-Grundverordnung finden sich unter <https://dsgvo-gesetz.de>.
- ▶ Weitere Informationen über die konkreten Rechte auf Auslistung (seit 2014) und auf Datenübertragbarkeit, wie sie mit der DSGVO eingeführt wurde, siehe <https://www.cnil.fr/en/questions-right-delisting>.
- ▶ Weitere Informationen über Online-Rechte in Europa siehe <https://edri.org>.
- ▶ Die Europäische Kommission informiert über die Grundrechtecharta der EU unter [https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/eu-charter-fundamental-rights\\_de](https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/eu-charter-fundamental-rights_de).
- ▶ Weitere Informationen über Kinderrechte finden sich in der [Kinderrechtskonvention](#) der Vereinten Nationen.
- ▶ Eine relevante Veröffentlichung des Europarates ist der „Leitfaden zu Menschenrechten für Internetnutzer“: <https://www.coe.int/de/web/portal/-/new-council-of-europe-guide-to-human-rights-for-internet-users>.
- ▶ Der Kodex der EU-Online-Rechte umfasst die im Recht der Europäischen Union verankerten Rechte und Prinzipien, durch die Bürgerinnen und Bürger beim Zugang und der Nutzung von Netzwerken und Dienstleistungen im Internet geschützt werden: <https://op.europa.eu/de/publication-detail/-/publication/50d06da2-18bb-40b2-9e97-7d19527f2c88>
- ▶ Europäisches Parlament, „Empowering women on the Internet“, abrufbar unter [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document.html?reference=IPOL\\_IDA\(2015\)536473](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/fr/document.html?reference=IPOL_IDA(2015)536473).
- ▶ Rechte und Pflichten der Global Citizenship, abrufbar unter <https://www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/>.

# DIMENSION 9

## PRIVATSPHÄRE UND SICHERHEIT

” Der Schutz der Privatsphäre ist nicht optional. Die Privatsphäre sollte nicht der Preis sein, den wir bezahlen, nur um ins Internet zu kommen“

Gary Kovacs





Im folgenden Kompetenzbereich geht es um Privatsphäre, Identitätsmanagement und Informationssicherheit. Ist mit dem Begriff der Privatsphäre vor allem der Schutz personenbezogener Daten gemeint, so geht es beim Identitätsmanagement darum, die Kontrolle über das eigene Online-Profil zu behalten. Der Begriff der Sicherheit wiederum bezieht sich eher auf die Sensibilität dafür, wie beides durch bestimmte Handlungs- und Verhaltensweisen im Internet gefährdet werden kann. Der Bereich Privatsphäre und Sicherheit umfasst Kompetenzen wie zum Beispiel Umsicht bei der Weitergabe von Informationen im Internet und den Einsatz von Software-Tools (Navigationsfiltern, Passwörtern, Virencannern und Firewalls), um gefährliche oder unerfreuliche Situationen zu vermeiden und ein gewisses Maß an Anonymität zu wahren.

## **PRIVATSPHÄRE UND SCHUTZ – ZWEI SEITEN DERSELBEN MEDAILLE**

Privatsphäre, Datenschutz und Sicherheit hängen untrennbar mit Rechten, Freiheit und Verantwortung zusammen und sollten Kindern nahegebracht werden, sobald sie ihre allerersten Schritte im Internet tun. Wer seine Pflichten und Herausforderungen kennt, ist eher in der Lage, Risiken und Gefahren im Internet zu erkennen und zu umgehen, die eigenen Daten und die eigene Online-Identität zu schützen und Sicherheitsvorkehrungen zu ergreifen, sodass alles, was man selbst und was andere im Internet unternehmen, sicher und nachhaltig ist. Jede Person im Internet hat Anspruch auf Sicherheit, auf Respekt für ihre Ideen und auf einen redlichen Umgang mit den Ressourcen, die sie entwickelt und weiterverbreitet. Ein Recht auf Zugang geht unweigerlich mit Erwartungen und Verantwortung einher. Schulen und Familien fällt die wichtige Aufgabe zu, junge Menschen auf die Übernahme dieser Verantwortung vorzubereiten.

Mit dem Eindringen der Technologie in jeden Winkel unseres Alltags verschmelzen Privatsphäre und Schutz miteinander und werden untrennbar. Internetsicherheit hängt heute nicht mehr nur davon ab, wie wir als medienkompetente Bürgerinnen und Bürger mit unseren eigenen Sicherheitsrisiken umgehen. Wir müssen auch dafür sorgen, dass wir andere durch unser Handeln und Verhalten keinem Risiko aussetzen. Digital Citizenship bedeutet daher zu lernen, wie wir unsere Geräte vor unbefugten Zugriffen schützen, und stets darauf zu achten, dass wir weder unsere eigene Privatsphäre und Sicherheit noch die von anderen in Gefahr bringen. Soll das Internet eine vertrauenswürdige Umgebung sein, in der Grundrechte und Gemeinwohlorientierung die Maßstäbe sind, dann ist es besonders wichtig, Kinder zu verantwortungsbewussten Akteurinnen und Akteuren in der Online-Gesellschaft und Online-Ökonomie heranzubilden.

## **MEINE PRIVATSPHÄRE, DEINE PRIVATSPHÄRE**

Der Schutz der Privatsphäre im Internet erfordert ein breites Kompetenzspektrum. Privatsphäre im eigentlichen Sinne stützt sich auf Wissen und kritisches Denken über sich selbst und andere sowie auf die Wertschätzung von Menschenwürde und Menschenrechten. Das geht nicht ohne solide Kenntnisse über die Funktionsweise der

leistungsstarken modernen Kommunikationsmittel und ein kritisches Bewusstsein dafür, wie Informationen gegen uns verwendet werden können und wie leicht sich selbst kleinste Informationshäppchen oder getaggte Fotos zusammenführen lassen, sodass ein viel genaueres und möglicherweise auch heikleres Bild entsteht als ursprünglich beabsichtigt. Privatsphäre als kultursensibles Konzept erfordert ein fundiertes Verständnis der kulturellen Vielfalt, Respekt für die Überzeugungen, Weltanschauungen und Gepflogenheiten anderer Menschen sowie die Motivation, solche personenbezogenen Informationen vor der Verbreitung im Internet zu schützen.

■ Wir leben im Zeitalter von Big Data – riesiger Datenmengen –, und da sind private Informationen eine Währung für sich. Überall müssen Bürgerinnen und Bürger – und nicht nur Kinder und Jugendliche – bei ihren Aktivitäten im Internet daran denken, dass sie nicht nur die Konsumentinnen und Konsumenten, sondern zugleich auch die Ware sind. Das gilt insbesondere, wenn sie in sozialen Netzwerken unterwegs sind oder Suchmaschinen einsetzen. Sowohl kommerzielle als auch nicht kommerzielle Websites und Plattformen zeigen uns Inhalte an, die auf uns persönlich zugeschnitten sind. Dafür erstellen sie ein Profil auf der Grundlage der Datenspuren, die wir beim Surfen hinterlassen. Selbst Parlamentswahlen und Referenden wurden mutmaßlich dadurch beeinflusst, dass mithilfe von Big Data bedenkenlos Persönlichkeitsprofile von Wahlberechtigten angelegt wurden.

■ Auch wenn es heutzutage fast unmöglich ist, die eigenen personenbezogenen Daten vollständig unter Kontrolle zu halten, kann Bildung hier einen wesentlichen Beitrag leisten. So ist es beispielsweise unabdingbar, dass medienkompetente Bürgerinnen und Bürger die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Informationsanbieter oder den Sinn und Zweck von Cookies verstehen, bevor sie ihnen zustimmen. Sie müssen außerdem beurteilen können, wann sie auf Anforderung Daten zur Verfügung stellen und wann sie das lieber unterlassen sollten. Sie müssen verifizieren können, zu welchem Zweck Daten erhoben und wo sie letztlich gespeichert werden, und sie müssen sich zuverlässig informieren, wie die gesammelten Informationen weiterverarbeitet werden. Sie müssen wissen, wie, wann und wo sie den Zugriff auf personenbezogene Daten akzeptieren, die Datenerhebung ohne Einwilligung nach erfolgter Aufklärung verweigern, die Daten korrigieren, sie aus Trefferlisten streichen oder vollständig löschen lassen sollten. Sie müssen wissen, wie sie bei Rechtsverletzungen mit den Diensteanbietern in Kontakt treten und wie sie sich an den Bundesdatenschutzbeauftragten, ein Gericht (je nach Rechtslage) oder eine Interessenvertretung wenden können.

## IDENTITÄTSMANAGEMENT IM INTERNET

■ Es ist wichtig, dass Kinder ab ihrem ersten Schritt in die Online-Welt den richtigen Umgang mit ihrer Online-Identität erlernen und dabei schnell erkennen, wie leicht sie mehr Informationen preisgeben, als sie eigentlich vorhatten. Sie brauchen ein kritisches Bewusstsein dafür, welche Daten Privatsache sind, welche sie sicher weitergeben können und wie sich dies je nach Kontext verändert, zum Beispiel im Familienkreis, in einer Bildungseinrichtung oder einem Sportverein, in einer Arztpraxis oder bei einem Gesundheitsdienst. Wenn Kinder anfangen, selbstständig Online-Dienste in

Anspruch zu nehmen, dann müssen sie wissen, wann es sicherer – und legal – ist, Pseudonyme oder unterschiedliche Accounts, Profile oder E-Mail-Adressen zu verwenden, um ihre Identität zu schützen. Ein erster Schritt, der schon ganz kleinen Kindern Spaß machen kann, ist zu lernen, wie man Passwörter erstellt, ändert und verwaltet. All das gehört zur Kompetenz „Identitätsmanagement im Internet“, einer Grundfertigkeit der Digital Citizenship, die auf einem ganzen Spektrum an Wissen, Werten und Haltungen basiert.

■ Identitätsdiebstahl ist eine mögliche Folge, wenn Opfer unbeabsichtigt private Informationen preisgeben oder infolge eines Phishing- oder Betrugsversuchs freiwillig personenbezogene Angaben machen. Und das kann sehr gefährlich werden. Der Verlust der Kontrolle über einen relativ unwichtigen Online-Account, etwa den Zugang zu einem Internetforum, lässt sich leicht reparieren. Wird jedoch ein Social-Media-Profil, ein wichtiger E-Mail-Account oder ein Online-Banking-Zugang gehackt, kann das gravierende Folgen haben. Abgesehen von den finanziellen und sozialen Kosten, die auf das Opfer zukommen, können auch personenbezogene Informationen und Daten über eigene Online-Verbindungen auf dem Spiel stehen. Stellen Sie sich nur einmal vor, jemand würde zulasten Ihres Kontos bzw. Ihrer Kreditkarte im Internet Sachen bestellen oder sich mithilfe Ihres Profils oder Ihrer E-Mail-Adresse als Sie ausgeben!

## INTERNETSICHERHEIT – DIE BEDROHUNG WÄCHST

■ Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger müssen heute gemeinsam dazu beitragen, dass die Online-Umgebung sicher bleibt. Hackerangriffe nehmen immer mehr zu. 2017 wurden umfangreiche Krankenhaus-, Banken- und Versandsysteme lahmgelegt. Es geschieht vergleichsweise wenig, um Schulkindern klar zu machen, wie schlimm ein derart unsoziales Verhalten ist, das in einem Offline-Kontext sicherlich vehement kritisiert würde.

■ Auch Spam, Phishing, Viren, Schadsoftware und Bots haben weitreichende Folgen. Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger können sich vor solchen Gefahren schützen, wenn sie wissen, wo sie die richtigen Schutzprogramme herbekommen und wie diese angewendet werden. Unsere mediale Umgebung zu verstehen und zu pflegen ist genauso wichtig wie sich um die eigene Wohnung zu kümmern, vor allem wenn jetzt das Internet der Dinge und das Internet der Spielzeuge in unseren Alltag einziehen. Nachhaltigkeit beruht, online wie offline, auf Wissen und kritischem Denken sowie auf der Wertschätzung von Menschenrechten und Menschenwürde, denn die Nachlässigkeit einer einzigen Person kann die ganze Familie, eine Schule oder ein ganzes Netzwerk gefährden. Wir bringen kleinen Kindern bei, wie sie sich in ihrem Zuhause und an ihrem Wohnort sicher bewegen. Sollten sie also nicht zugleich auch lernen, sich um ihrer selbst und ihrer Mitmenschen willen sicher im Internet zu bewegen?

■ Datenschutz und Sicherheit sind ein wichtiges Feld der DCE, das Regierungen, Bildungsbehörden, Familien und auch die Kinder selbst beackern müssen. Mit einer starken Datenschutz- und Sicherheitspolitik, die in der Gesellschaft mit einem Multistakeholder-Ansatz umgesetzt und in die Schullehrpläne integriert wird, können

sich Kinder und junge Menschen genügend Digital-Citizenship-Kompetenzen aneignen, um als Bürgerinnen und Bürger im Internetzeitalter ihre Rechte zu genießen und ihre Pflichten anzuerkennen. Auch die Blockchain-Technologie könnte in den Lehrplan aufgenommen werden, denn sie ist ein vielversprechendes Instrument, um viele der oben angesprochenen Dilemmata und Herausforderungen in den Bereichen Privatsphäre, Datenschutz, Identitätsmanagement und Informationssicherheit zu lösen.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

Privatsphäre wird in verschiedenen Kulturen und Familien sehr unterschiedlich gesehen und sollte deshalb zu einem ganz normalen Gesprächsthema im Familienalltag werden. Kinder lernen am Beispiel ihrer Eltern, was sie wann erzählen können, und ihr kritisches Weltverständnis beruht zum Teil darauf, dass sie wissen, warum bestimmte Informationen Privatsache sind und warum es wichtig ist, mit den Daten anderer Menschen sorgsam umzugehen.

Gezielter kommerzieller Anzeigenwerbung, Information und Propaganda ist leider nur schwer auszuweichen und besonders junge Leute können dadurch Schaden nehmen. Kinder und Jugendliche müssen erkennen, wie Tracking und Profiling funktionieren und dass sie Datenspuren hinterlassen, wenn sie Suchmaschinen nutzen, Websites besuchen, online einkaufen oder „Likes“ in sozialen Netzwerken anklicken. Sie müssen wissen, dass selbst ihre „Likes“ registriert und verwendet werden, um ihr Profil zu füttern, sodass Werbeanzeigen zielgerichtet auf sie zugeschnitten werden können. Auch Cookies können für Tracking- und Profiling-Zwecke genutzt werden. Aber weil sie auch eine „positive“ Funktion haben und den Zugang zu den bevorzugten oder am häufigsten besuchten Websites erleichtern, kann man sie oft nicht einfach ablehnen. Der tatsächliche Nutzen von Cookies ist umstritten, unbedingt empfehlenswert ist es jedoch, sich vor unerwünschtem Tracking durch Cookies von Drittanbietern zu schützen. Eine weitere Möglichkeit, Tracking zu reduzieren und gezielte Werbung einzudämmen, besteht darin, regelmäßig die Chronik der besuchten Websites im Browser zu löschen.

Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger müssen lernen, kritisch zu denken und zu analysieren, um nicht Opfer von Propaganda, unredlichen Geschäftspraktiken und zeitraubender Informationsüberflutung zu werden. Es gibt zwar Filtersoftware und Adblocker, aber die funktionieren selten hundertprozentig zuverlässig, sodass es hilfreich ist, wenn junge Menschen selbst Checklisten erstellen, was zu tun ist, um unerwünschte Inhalte auszublenden oder schnell zu löschen. Dies zu lernen ist ein wertvoller und wichtiger Schritt in der Entwicklung des kritischen Denkens.

Wer im Internet unterwegs ist, hat eine gesellschaftliche Verantwortung, auf all seinen internetfähigen Geräten für Sicherheit zu sorgen, Einstellungen für Privatsphäre und Sicherheit zu justieren sowie Schutzprogramme gegen Viren/Spam/Schadsoftware sowie weitere Sicherheitssoftware zu installieren. Sicherheitsmängel erleichtern die Verbreitung von Spam, und Spam ist eine sehr häufig eingesetzte

Methode, mit der die Gutgläubigkeit bestimmter Zielgruppen ausgenutzt wird, um falsche oder betrügerische Informationen zu verbreiten, Daten zu sammeln oder Profit zu machen. Jeden Tag tauchen Hunderte neuer Viren und Schadprogramme auf. Daher müssen die Nutzerinnen und Nutzer ihre Sicherheitsvorkehrungen gewissenhaft aktualisieren, sobald neue Programmversionen oder Updates zur Verfügung gestellt werden. Einstellungen zur geografischen Ortung sowie Bluetooth sollten abgeschaltet werden, wenn man sie gerade nicht braucht, denn sie sind ein offenes Tor für Eindringlinge und können weit mehr Informationen über uns preisgeben, als uns lieb sein kann.



## NUTZEN FÜR BILDUNG UND CITIZENSHIP

■ Wenn Kinder etwas über Privatsphäre, Identitätsmanagement und Sicherheit lernen, gewinnen sie daraus zugleich ihre ersten Erkenntnisse darüber, wie die Gesellschaft funktioniert. Was Privatsphäre bedeutet, hat viel mit den allerersten Erfahrungen der Kinder mit der Welt außerhalb ihres Zuhauses zu tun. Damit lernen sie im Idealfall auch etwas über Teilen, Empathie, Vorsicht und die Tatsache, dass sie etwas, was sie einmal weggegeben haben, nicht mehr zurückholen können. Indem sie für sich und ihre Mitmenschen Profile entwickeln, lernen sie, was Vielfalt und Inklusion bedeutet, schärfen ihre Zuhörfähigkeit und Beobachtungsgabe, entwickeln Aufgeschlossenheit für kulturelle Eigenheiten. Wird dies alles pädagogisch begleitet, kann dies ihr Selbstwertgefühl stärken. Älteren Kindern können Eltern oder Lehrkräfte eine wichtige Erkenntnis vermitteln, indem sie sie ab und an auffordern, ihr Social-Media-Profil auszudrucken und an einem öffentlichen Ort aufzuhängen. Ältere Schülerinnen und Schüler merken schnell, dass sie unterschiedliche Maßstäbe anlegen, je nachdem, ob sie ihre Privatsphäre online bzw. offline ausstellen.

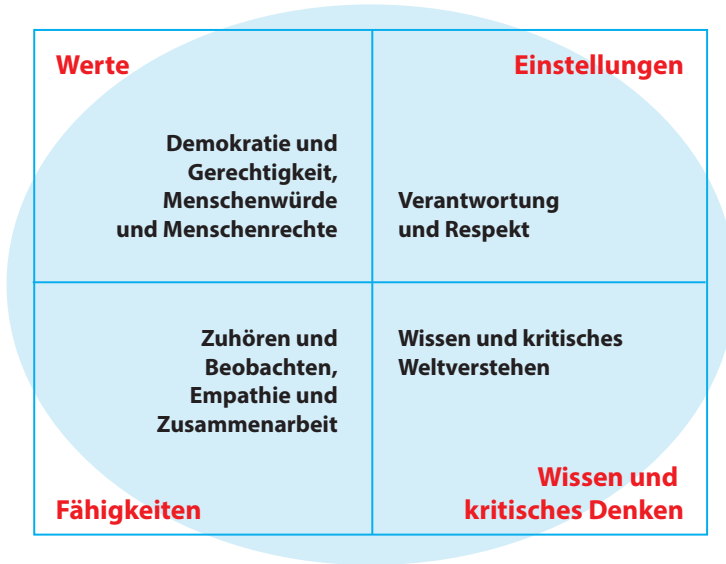
■ Gewissenhafte Eltern bringen ihren Kindern bei, wie sie sich sicher im Straßenverkehr verhalten, und achten darauf, dass sie so lange geschützt werden, bis sie die nötigen Fähigkeiten entwickelt haben, um selbstständig unterwegs zu sein. Aber im Internet, das weitaus größer ist als jede Straße und jede Stadt, streifen oft schon sehr kleine Kinder völlig frei herum. Selbstschutz, Privatsphäre und Sicherheit können und sollten spielerisch und altersgerecht vermittelt werden, und zwar von dem Augenblick an, da Kinder erstmals Zugang zu einem internetfähigen Gerät haben. Dann können sie Schritt für Schritt offline üben, bis sie kognitiv reif genug sind, um auf das Internet zuzugreifen.

■ Sicherheit beinhaltet auch, an andere zu denken und aktiv zum positiven Wandel unserer Umwelt beizutragen. Es ist wichtig, dass Kinder und junge Menschen erkennen, welche Vorteile durch Sicherheit entstehen, dass sie uns nämlich erlaubt, einander zu vertrauen und zu respektieren und uns aktiv für das Wohlergehen anderer einzusetzen.

■ Zudem ist Internetsicherheit ein schnell wachsender, wenn auch lange vernachlässigter Beschäftigungssektor für kommende Generationen. Durch vernetzte Wohnungen und Häuser, Spielzeuge und in naher Zukunft auch Autos und öffentliche

Verkehrsmittel werden Sicherheitsvorkehrungen schon bald zu einem äußerst wichtigen Aspekt unseres Lebens, der bereits heute vielversprechende Chancen für Studium und Beruf eröffnet. Sicherheit ist ein spannendes Thema für das investigative Lernen innerhalb und außerhalb der Schule.

**Abbildung 17: Privatsphäre und Sicherheit – Kernkompetenzen der Digital Citizenship**





# MERKBLATT 9

## PRIVATSPHÄRE UND SICHERHEIT







## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

Ein Grund für viele Herausforderungen und Risiken, die uns im Internet begegnen, ist die Anonymität. Und diese geht unmittelbar mit Rechenschaftspflicht einher. Wenn Menschen davon ausgehen, dass das, was sie im Internet tun, nicht bis zu ihnen selbst zurückverfolgt werden kann, verhalten sie sich tendenziell ganz anders, als sie es ansonsten tun würden. Wer sich in scheinbar anonymen Situationen ethisch verhält, rückt viel stärker die Werte Gerechtigkeit und Fairness in den Vordergrund. Diese Werte wiederum basieren auf der Achtung der Menschenwürde und Menschenrechte, auf Gemeinwohlorientierung und Verantwortungsbewusstsein sich selbst und anderen gegenüber.

Das Datenschutzkonzept entwickelt sich immer weiter. Je mehr wir die allgegenwärtigen Technologien in unser Leben integrieren und damit arbeiten, desto mehr greift eine Art Normalisierungsprozess, der dazu führt, dass wir nach und nach niedrigere oder andere Standards bzw. Werte akzeptieren. Ist es in ethischer Hinsicht beunruhigend, dass viele junge Menschen in George Orwells 1984 heute nur noch einen Unterhaltungsroman sehen? In Artikel 16 der UN-Kinderrechtskonvention (KRR) ist das Recht des Kindes auf eine Privatsphäre verankert. Verletzen wir dieses Recht durch übermäßigen Technologieeinsatz und die fehlende Bildung zum Thema Datenschutz und Kompetenzen für die Medienkultur?

Menschenrechtsanwältinnen und -anwälte haben ethische Bedenken wegen bestimmter internetfähiger Spielzeuge, die jetzt neu auf den Markt kommen. Puppen, Roboter und andere vernetzte Geräte sind in der Lage, die geheimsten Vorstellungen und Gedanken von Kindern aufzuzeichnen, und wenn dann die Sicherheitsvorkehrungen unzureichend sind, können Dritte auf diese Informationen zugreifen und sie weiterverwenden.

Familien müssen stärker darauf achten, was ihre internetfähigen Haushaltsgeräte können, welche Daten sie sammeln und wo diese hingeschickt werden. Um ein anderes Beispiel zu nennen: Wer hätte gedacht, dass unser Mobiltelefon uns nicht nur darüber informiert, wie viele Kilometer wir an einem Tag zurücklegen, sondern auch, wie schnell wir das tun, oder dass ein Babyfon das, was in der Privatsphäre des Kinderzimmers vor sich geht, durchs Internet schickt? Die Politik muss, ebenso wie die Endverbraucherinnen und -verbraucher, Druck auf die datenverarbeitenden Unternehmen ausüben, damit alle Nutzerinnen und Nutzer ihre persönlichen Internetdaten in einer eigenen Cloud oder sogar (zum Beispiel im Fall des Internets der Dinge und der vernetzten Spielzeuge) auf dem eigenen lokalen Netzlaufwerk bzw. Server speichern und verwalten können.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler mit Google nach ihrem Namen suchen und dabei auch die Bilder- und Video-Suche einsetzen. Dann sollen sie einen Google-Alert für ihren Namen erstellen, damit sie benachrichtigt werden, wenn ihr Name

irgendwo im Netz erwähnt wird. Finden sie Informationen, die sie lieber löschen lassen würden? Wie sind diese ins Internet geraten und wie sollten sie am besten vorgehen, um diese Inhalte entfernen zu lassen?

■ Eine unterhaltsame Methode, herauszufinden, was Datenschutzrecht, Urheberrecht und Rede- und Informationsfreiheit über Staatsgrenzen hinweg, für unterschiedliche Altersgruppen und kulturelle Zugehörigkeiten mit sich bringen, ist das Rollenspiel PlayDecide zum Thema Datenschutz und Privatsphäre: <https://playdecide.eu/de/playdecide-kits/1449>.

■ Bitten Sie die Lernenden, sich in Dreier- oder Vierergruppen ein starkes Passwort für einen gefakten Online-Account zu überlegen. Weisen Sie ausdrücklich darauf hin, dass es ein neues Passwort sein muss, also keines, das schon existiert und das sie bereits anderswo verwenden. Dann stellen die Teams ihre Passwörter vor. Die anderen sollen die Vorschläge prüfen und daraus ableiten, wie ein starkes Passwort beschaffen sein muss.

■ <https://webwewant.org/>, eine Website samt Handbuch (in 12 Sprachen) mit Aktivitäten, die Kinder für Kinder entwickelt haben, enthält mehrere Kapitel und Übungen zu diesem Thema. Setzen Sie sich insbesondere mit den Kapiteln 2, „Think before you post“ und 5, „My privacy and yours“ auseinander.

■ Play and learn: Being online enthält mehrere Aktivitäten zum Thema Privatsphäre und Sicherheit für vier- bis achtjährige Kinder sowie für ihre Lehrkräfte und Eltern. Die Veröffentlichung (in 21 Sprachen) ist mit einem Online-Spiel verbunden: <https://www.betterinternetforkids.eu/>.

■ Ressourcen, Plakate, Tutorials und Passwortgeneratoren, mit denen starke Passwörter erstellt und verwaltet werden können, finden sich bei der CNIL: <https://www.cnil.fr/en/media>.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Ein multikultureller Ansatz für die Diskussion über Privatsphäre: Setzen Sie sich in Ihrer Klasse mit dem Konzept der Privatsphäre auseinander und sprechen Sie darüber, inwiefern sich dieses in verschiedenen Kulturen und von Familie zu Familie unterscheidet. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich für eine Diskussion vorab zu informieren und herauszufinden, wie es zu den unterschiedlichen Vorstellungen kommen könnte. Diese Aktivität lässt sich mit dem Geschichts- oder Geografieunterricht verknüpfen und ist ein Vehikel, um Digital Citizenship in diese Fächer einzubinden. Dabei könnte ein Privatsphäre-Kodex für die Klasse entstehen, der dann von der ganzen Schule übernommen werden kann. Nehmen Sie sich den Kodex einige Monate später noch einmal vor und stellen Sie fest, welchen Problemen die Kinder begegnen, wenn sie im Internet unterwegs sind und den Kodex umsetzen wollen.

### Profile erstellen

■ Erstellen Sie gemeinsam mit den ganz jungen Schülerinnen und Schülern deren Profile. Lassen Sie die Kinder als Erstes einige Informationen über sich selbst in einer

Liste zusammentragen (ihre Adresse, ihre Lieblingsspeise, die Telefonnummer ihrer Eltern usw.). Sprechen Sie mit ihnen über den Schutz der Privatsphäre. Anschließend sollen sie private Informationen mit einem roten Kasten umranden, Informationen, die jeder wissen kann, mit einem grünen Kasten, und Informationen, die unter bestimmten Umständen weitergegeben werden können, mit einem orangefarbenen Kasten, wobei sie notieren sollen, was für Umstände das sein könnten, zum Beispiel ein Arztbesuch.

■ Sind die Kinder schon etwas älter, dann untersuchen Sie gemeinsam Nutzerprofile in beliebten sozialen Netzwerken und stellen Sie Vergleiche an (siehe Internet Literacy Handbook des Europarates, [Fact sheet 8](#) über soziale Netzwerke). Welche privaten Informationen werden unabsichtlich preisgegeben? Erstellen Sie eine Checkliste für ein sicheres Nutzerprofil.

■ Informationssicherheit prüfen – Die Kinder sollen ihr Mobiltelefon in den Unterricht mitbringen und gemeinsam herausfinden, welche Sicherheitsvorkehrungen schon eingebaut sind oder per Software installiert wurden, aber auch, welche „offenen Tore“ erlauben, dass ihre Daten nach außen dringen. Auf Websites wie zum Beispiel <https://www.saferinternet.at/themen/handy-internet/die-10-wichtigsten-sicherheitstipps-fuer-smartphones-und-tablets> können sich Lehrkräfte schlau machen, bevor sie diese Übung mit der Klasse durchführen. Sie können auch eine sachverständige Person oder jemanden von einem Mobiltelefonhersteller in den Unterricht einladen, um Fachkenntnisse heranzuziehen und einen Mehrwert zu erzeugen. Unternehmen sind oft sehr daran interessiert, in einem gut begleiteten Umfeld mit jungen Nutzerinnen und Nutzern ins Gespräch zu kommen. Unter <https://epic.org> finden sich Informationen über die Aktualisierung von Sicherheitsvorkehrungen auf anderen internetfähigen Geräten sowie Forschungsergebnisse zu weiteren Tools.

■ Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, welche Folgen der Verlust eines Online-Forschungsprojekts ihrer Ansicht nach hätte und was im Vergleich dazu der Verlust eines ersetzbaren Computers oder Tablets bedeuten würde. Bitten Sie sie, eine Checkliste für Sicherheitsvorkehrungen gegen den Verlust von Inhalten zu erstellen und diese dann mit dem Internet Survival Guide unter <https://www.bee-secure.lu> abzugleichen. Dieser Ratgeber, erstellt vom BEE-SECURE-Projekt der Regierung Luxemburgs, verrät Tipps, Tricks und bewährte Vorgehensweisen.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH Fact sheet 9, „Privacy and privacy settings“; Fact sheet 19, „Cybercrime: spam, malware, fraud and security“; [Fact sheet 20](#), „Labelling and filtering“ und [Fact sheet 26](#), „Are you the product? Big data, data mining and privacy“.

■ Informieren Sie sich auf der Website des Europarates <https://www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection> über dessen Arbeit zum Thema Datenschutz. Fact Sheet 19 im Internet Literacy Handbook des Europarates

widmet sich speziell der Informationssicherheit und verwandten Themen. Hilfreich ist auch die Lektüre der Website über die Datenschutz-Grundverordnung, die im Mai 2018 von den EU-Mitgliedstaaten in Kraft gesetzt wurde: <https://dsgvo-gesetz.de>.

■ Die Datenschutzbehörden mit ihrer Spezialisierung auf den Bereich Privatsphäre und Sicherheit können Lehrkräfte bei der DCE sehr gut unterstützen. Unlängst haben sie einen Unterrichtsrahmen für Schülerinnen und Schüler speziell zum Thema Datenschutz entwickelt. Dieser kann fächerübergreifend in offiziellen Schulprogrammen und in Schulungskursen für pädagogische Fachkräfte eingesetzt werden: „Personal Data Protection Competency Framework for School Students“ (<https://bit.ly/3mAFfwY>).

■ Anfang 2018 veröffentlichte der Council for Child Internet Safety (UKCCIS) des Vereinigten Königreichs einen Rahmenplan für die Vorbereitung von Kindern und jungen Menschen auf das Leben in der Online-Welt. „Education for a Connected World“ soll die Fähigkeiten und Kompetenzen ermitteln, die Kinder und junge Menschen in verschiedenen Alters- und Schulstufen brauchen, damit sie im Internet sicher und verantwortungsbewusst agieren können. Interessant ist, dass sich der Rahmen speziell auf acht verschiedene Bildungsaspekte im Bereich der Internetsicherheit konzentriert, darunter Selbstdarstellung und Identität, Umgang mit Informationen sowie Privatsphäre und Sicherheit (<https://bit.ly/2P2ildz>).

■ Die amerikanische Organisation für Internetsicherheit „iKeepSafe“ hat einen umfangreichen Lehrplan zum Thema Datenschutz mit schulischen und außerschulischen Aktivitäten für ältere Kinder und Jugendliche entwickelt (<https://ikeepsafe.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ Auf How to Geek finden sich konkrete Anleitungen zur Passwörterstellung, die auch gut erklärt werden: (<https://www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it>). Eine britische Organisation, die auf MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik) spezialisiert ist, hat weitere Aktivitäten für ältere Kinder zum Thema Sicherheit veröffentlicht: (<https://www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security>).

■ In *The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools* (Gonzalez Fuster G. und Kloza D. (Hrsg.), 2016) finden sich Unterrichtspläne für jüngere und ältere Schülerinnen und Schüler, eine kurze Liste zu den Rechten auf Privatsphäre und Datenschutz, ein Glossar und eine Literaturliste ([https://www.researchgate.net/publication/305724988\\_The\\_European\\_Handbook\\_for\\_Teaching\\_Privacy\\_and\\_Data\\_Protection\\_at\\_Schools](https://www.researchgate.net/publication/305724988_The_European_Handbook_for_Teaching_Privacy_and_Data_Protection_at_Schools)).



# DIMENSION 10

## VERBRAUCHERBEWUSSTSEIN

„ Sind diese Sachen wirklich besser als die, die ich schon habe? Oder bin ich nur darauf getrimmt, mit dem, was ich habe, unzufrieden zu sein?“

Chuck Palahniuk



**E**s ist sehr wichtig, dass alle Menschen ihre Verbraucherrechte kennen, wenn sie Waren kaufen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen. Verbraucherbildung kann zweierlei bedeuten: die Kenntnis der eigenen Verbraucherrechte und die Anwendung dieser Rechte und Pflichten, wenn mit Waren und Dienstleistungen andere Menschen ausgebeutet und/oder deren Rechte verletzt werden.

Das Internet kann medienkompetenten Bürgerinnen und Bürgern helfen zu verstehen, welche Möglichkeiten sie als Verbraucherinnen und Verbraucher in der heutigen Gesellschaft haben. Und es kann ihnen helfen, ihre Rechte geltend zu machen. Einige Kampagnen zur Verbraucherbildung haben es mithilfe der Medien geschafft, ein größeres Publikum zu erreichen, und heute kann das Internet die Bewusstseinsbildung weltweit in hohem Tempo voranbringen.

Angesichts neuer Technologien, die den Einkauf per Gesichtserkennung, RFID-Chips oder elektronischen Tattoos ermöglichen, sollten Verbraucherinnen und Verbraucher weiterhin wachsam sein. Mehr als 60 % der Menschen in Europa sind täglich im Internet und mehr als zwei Drittel von ihnen haben schon einmal etwas online gekauft.<sup>36</sup> Die Europäische Kommission informiert Privatpersonen (und Unternehmen), was mit dem Erwerb von Waren und Dienstleistungen im Internet verbunden ist (<https://www.evz.de/en/shopping-internet/online-shopping.html>).

Ein weiterer Aspekt des Verbraucherbewusstseins – oder vielleicht besser: dessen Kehrseite – ist das Unternehmertum. Medienkompetente Bürgerinnen und Bürger handeln auch unternehmerisch, wenn sie aktiv Waren und Dienstleistungen an Verbraucherinnen und Verbraucher verkaufen. Dabei nutzen sie soziale Netzwerke für das Marketing, Online-Plattformen für das Hosting, internetbasierte Liefersysteme für den Versand, und vieles mehr. Mehr denn je müssen sie sich heute mit den Rechten und Pflichten ihrer Nutzerinnen und Nutzer, ihrer Kundschaft oder ihrer Follower befassen, denn sie sind Teil einer Internetökonomie, die durch die Datenschutz-Grundverordnung neu reguliert wurde.



## WIE FUNKTIONIERT DAS?

Bürgerinnen und Bürger agieren im Internet häufig als Verbraucherinnen bzw. Verbraucher, ohne genau zu wissen, was das eigentlich bedeutet. Die Stärkung der Online-Kundschaft erfordert ein Regelwerk mit Grundsätzen und Instrumenten, die eine intelligente, nachhaltige und inklusive Ökonomie ermöglichen. Die Aufklärung über diese Grundsätze und Instrumente ist ein zentraler Faktor für eine gelingende Sensibilisierung und Partizipation an der Ökonomie, sei diese nun digitaler oder analoger Natur.

Der Internethandel, auch E-Commerce genannt, hat zweifellos seine Vorteile, denn er macht das Einkaufen leichter und bequemer. Aber E-Commerce-Transaktionen sind nicht risikolos. Neuerdings zeigt sich, dass immer mehr Kinder und Jugendliche

36. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce\\_statistics\\_for\\_individuals](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals).

unter 18 Jahren bzw. ohne eigenes Einkommen durch einen altersgemäßen Nebenjob online einkaufen (oft mit der Kreditkarte ihrer Eltern). In Videospiele und bei anderen elektronischen Unterhaltungsangeboten für Kinder wird oft Spielgeld als Zahlungsmittel eingesetzt. Manche Kinder verstehen nicht, welchen Wert das Geld in Wirklichkeit hat. Das bestätigen viele Eltern, wenn sie die In-App-Käufe ihrer Kinder zu Gesicht bekommen. Wenn Kinder mit „virtuellem“ Geld Geschäfte machen, kann dies Folgen für ihre wirtschaftliche Zukunft haben.

■ Achten Sie bei Online-Käufen und vor der Preisgabe personenbezogener Daten darauf, dass das kleine Vorhängeschloss in der Adresszeile des Browsers zu sehen ist. Es zeigt an, dass Ihre Transaktion über eine sichere Verbindung abgewickelt wird. Prüfen Sie vor jeder Transaktion, dass die URL mit „https“ beginnt. Das „s“ steht im Hypertext Transfer Protocol für „secure“ (sicher). Es authentifiziert die Website und die mit ihr verknüpften Seiten und schützt vor sogenannten Man-in-the-Middle-Angriffen.



## NUTZEN FÜR DIE PERSÖNLICHE WEITERENTWICKLUNG/ BILDUNG/CITIZENSHIP

■ Aufgeklärte Verbraucherinnen und Verbraucher sind fähig zu nachhaltigem Konsum, bei dem Wohlergehen und Sicherheit im Mittelpunkt stehen. Seit viele Menschen ihren Kaufentscheidungen ethische, soziale, ökonomische oder ökologische Überzeugungen zugrunde legen, ist die zunehmende Konsumkritik nicht mehr zu übersehen. Die Inland Norway University of Applied Sciences hat Leitlinien für eine konsumkritische Verbraucherbildung entwickelt.

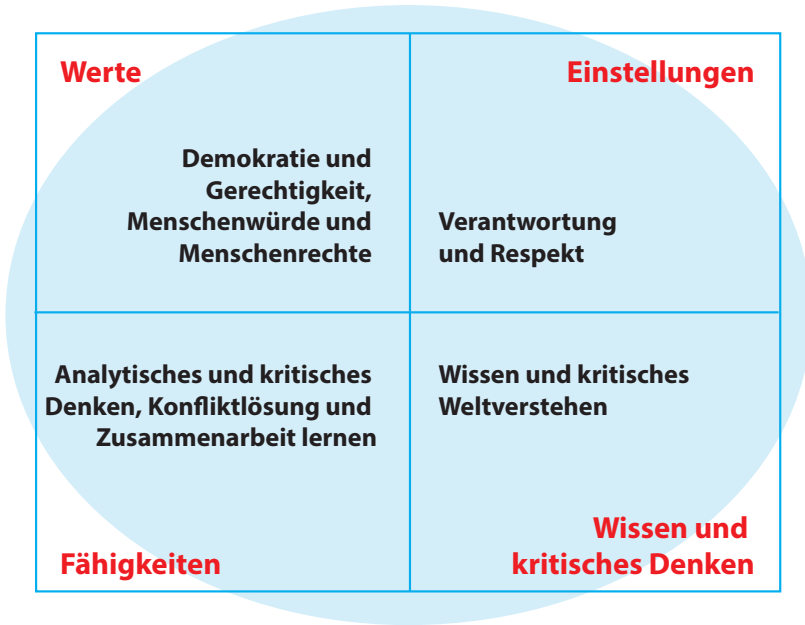
■ Das Konzept des kritischen Konsums, ursprünglich in Kanada entstanden, setzt sich mit den wachsenden Chancen und Risiken der Globalisierung schnell weiter durch, und zwar online wie auch offline. Die wichtigsten Lernergebnisse einer Bildung für nachhaltigen Konsum fügen sich zugleich auch in das Schmetterlingsmodell des Europarates für medienkompetente Bürgerinnen und Bürger ein: Werte, Haltungen, Wissen und kritisches Verstehen. Mögliche Ergebnisse sind:

- ▶ kritisches Bewusstsein
- ▶ ökologische Verantwortung
- ▶ soziale Verantwortung
- ▶ Handeln und Einmischen
- ▶ weltweite Solidarität.

■ Konsumkritisches Verbraucherbewusstsein, auch aufseiten der Online-Unternehmen, bezüglich aller Aspekte einer Ware oder Dienstleistung kann vertrauensbildend wirken, wenn die Kundschaft ihr Wissen in ihre Entscheidungen einfließen lässt.



Abbildung 18: Verbraucherbewusstsein – Kernkompetenzen der Digital Citizenship



# MERKBLATT 10

## VERBRAUCHERBEWUSSTSEIN





## ETHISCHE ÜBERLEGUNGEN UND RISIKEN

- ▶ Verbraucherinnen und Verbraucher sollten wissen, dass beim Online-Shopping zusätzliche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden müssen, nicht nur, damit ihre Finanzdaten sicher sind, sondern auch, damit ihre Identität und ihre Kaufentscheidungen Privatsache bleiben.
- ▶ Auf allen technischen Geräten sollten die Sicherheitseinstellungen auf dem neuesten Stand sein. Verbraucherinnen und Verbraucher sollten daran denken, dass nach Updates von Websites oder Plattformen ihre Einstellungen häufig auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt werden.
- ▶ Es könnte ratsam sein, beim Online-Shopping eine separate Kreditkarte zu benutzen, die man leicht im Auge behalten kann.
- ▶ Überzeugen Sie sich davon, dass der gesamte Zahlungsvorgang stets in verschlüsselter Form abgewickelt wird.
- ▶ Halten Sie sich an seriöse Websites und misstrauen Sie Angeboten, die irgendwie zu gut sind, um wahr zu sein.
- ▶ Informieren Sie sich vor dem Kauf über Ihre Verbraucherrechte: Wird auf der Website eine Rückerstattung („Geld-zurück-Garantie“) oder irgendeine andere Reklamationsmethode angeboten?
- ▶ Achten Sie im Internet auf Geschäftsmodelle, bei denen Sie für genutzte Inhalte/ Dienstleistungen indirekt bezahlen müssen und die keinerlei Verbraucherschutz oder Verbraucherrechte gewähren (anders als bei kostenpflichtigen Inhalten oder Dienstleistungen). Beispiele für indirekte Bezahlung sind die Erlaubnis zur Weitergabe personenbezogener Daten, der Empfang von Werbung oder gar das Schürfen von Kryptowährungen über Ihren Browser, während Sie sich andere Inhalte ansehen. Nichts davon ist per se „schlecht“, aber es muss ein Ausgleich stattfinden, damit Sie nicht in eine Abwärtsspirale geraten (zu viel Werbung).
- ▶ Internetunternehmen sollten ihrer Kundschaft verständlich formulierte Allgemeine Geschäftsbedingungen und Opt-in-Funktionen anbieten.



## IDEEN FÜR DEN UNTERRICHT

■ Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für einen Online-Bezahldienst, beispielsweise PayPal oder Stripe. Dann sollen sie die allgemeinen Geschäftsbedingungen von deren Plattformen studieren und herausfinden, was die Transaktionen kosten und welche sonstigen relevanten Informationen die Nutzerinnen und Nutzer wissen sollten – und zwar, bevor sie etwas kaufen!

■ Planen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern einen Webshop (zum Beispiel für den Verkauf von Schulbedarf). Gibt es an der Schule schon derartige Initiativen, können Sie auch daran weiterarbeiten. Informieren Sie sich, wie ein guter Webshop aufgebaut sein muss.

■ Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in Zweier- oder Dreiergruppen zusammenschließen und die Grundrechtecharta der Europäischen Union studieren (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:12012P/TXT&from=DE>). Steht in diesem Dokument etwas über Verbraucherrechte und -pflichten? Lässt sich das Dokument bearbeiten und durch Inhalte für die künftige Online-Umgebung ergänzen?

■ Die Lernenden sollen mehrere Webshops untersuchen. Was sind die meistverkauften Produkte? Welche Art Garantien oder Rückerstattungen werden angeboten? Werden die Waren weltweit verschickt? Wirkt sich ein weltweiter Vertrieb auf die meistverkauften Produkte aus?

■ Entwickeln Sie ein vergleichendes Forschungsprojekt über Internetunternehmen. Dafür können die Schülerinnen und Schüler verschiedene Unternehmen auf YouTube, Instagram etc. auswählen. Dann sollen sie feststellen, welche Waren und Dienstleistungen von diesen Unternehmen angeboten werden, nach welchen Methoden sie liefern lassen, wie ihre allgemeinen Geschäftsbedingungen gestaltet sind und ob es weitere Verbraucherschutzvorkehrungen gibt.



## GUTE BEISPIELE/DIGITAL CITIZENSHIP IN DER PRAXIS

■ Wenn Sie im Internet etwas kaufen, informieren Sie sich vorher, von wem Sie kaufen. Bei eBay zum Beispiel können sich die Verkäufer anhand ihrer Referenzen und Bewertungen einen Ruf aufbauen.

■ Recherchieren Sie die Geschichte von Amazon, die Entstehung und das stetige Wachstum des Unternehmens. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler eine Debatte darüber vorbereiten, ob Amazon für seine Kundschaft, den Handel und die Kommunen einen Mehrwert geschaffen hat.

■ Achten Sie darauf, dass Sie Ihre personenbezogenen Daten unter Kontrolle behalten, und informieren Sie sich über die Datenschutz-Grundverordnung. Achten Sie auf die Kästchen mit den Einstellungen, ob das Handelsunternehmen Ihre Daten speichern oder Sie zu Marketing-Zwecken kontaktieren darf.

■ Haben Sie auch nur den geringsten Zweifel an der Seriosität einer Website, dann recherchieren Sie vor dem Kauf im Internet über die Firma und suchen Sie nach Aussagen, Bewertungen und Erfahrungsberichten anderer Kundinnen und Kunden.

■ Forschungsprojekt: Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für ihr technisches Lieblingsgerät, zum Beispiel für ein Smartphone, ein Tablet, einen Computer oder eine Spielkonsole. Dann sollen sie die Produktionskette dieses elektronischen Geräts nachverfolgen: Ist irgendetwas daran illegal, z. B. Kinderarbeit o. Ä.? Wissen Verbraucherinnen und Verbraucher, wo, wie und von wem die Komponenten ihrer Geräte produziert und vertrieben werden? Warum oder warum nicht?

■ Erstellen Sie eine Sorgfaltsliste mit Verbraucherrechten und -pflichten, wenn Sie im Internet Waren und Dienstleistungen anbieten. Stellen Sie anschließend sicher, dass Ihr unternehmerisches Unterfangen nicht gegen diese Rechte und Pflichten verstößt.



## WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

■ Der Europarat hat in seinem Internet Literacy Handbook passende Materialien zu diesem Merkblatt zusammengestellt; siehe ILH [Fact sheet 13](#), „Shopping online“ und [Fact sheet 9](#), „Privacy and privacy settings“.

■ Die Richtlinie der Europäischen Kommission über die Rechte der Verbraucher: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=uriserv:OJ.L\\_.2011.304.01.0064.01.DEU](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=uriserv:OJ.L_.2011.304.01.0064.01.DEU).

■ Die Europäische Kommission zum Thema Verbraucherschutz: [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/consumers\\_de](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/consumers_de).

■ Der Aktionsplan Unternehmertum 2020 der Europäischen Kommission: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=CELEX:52012DC0795&qid=1668608106448&from=EN>.

■ Das Erasmus-Programm der Europäischen Kommission für Jungunternehmer: <https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/index.php?lan=de>.

■ Zur Unterstützung von Sozialunternehmen durch das Europäische Parlament: [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS\\_BRI\(2017\)599346](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ TrustArc ist eine unabhängige, globale Non-Profit-Initiative zur Vertrauensbildung bei Transaktionen im Internet: <https://www.trustarc.com>.

■ Informationen über die Datenschutz-Grundverordnung in deutscher Sprache: <https://dsgvo-gesetz.de>.

■ „Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation“, Livingstone S., Lunt P. und Miller L., Sage publications. (<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Eine praktische Anleitung, wie man den Empfang von Werbung, Spam und Benachrichtigungen stoppen und die eigenen Aktivitäten im Internet kontrollieren kann: <https://www.cleanfox.io/de-de/>.

■ Sicherer einkaufen im Internet – 17 gute Tipps aus Dänemark für das Online-Shopping, für sichere Verbindungen und Betrugsvermeidung zur Anwendung im Unterricht oder selbstständig zu Hause: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips>.

■ Do Not Track: eine interaktive Doku-Serie über Tracking und die Internetökonomie: <https://donottrack-doc.com/en/intro>.

# Glossar

---

**D**ieses Glossar enthält Definitionen und Erläuterungen der wichtigsten Begriffe, die in diesem Handbuch verwendet werden. Gegebenenfalls werden diese Begriffe auch auf DCE bezogen und die umstrittenen Punkte und Herausforderungen für Lehrkräfte bzw. für Nutzerinnen und Nutzer angesprochen. Kursivierte Angaben machen auf verwandte und ergänzende Begriffe aufmerksam und verweisen auf einschlägige Merkblätter.

## Account

■ Ein Internet-Account wird mit einem Benutzernamen und einem Passwort eingerichtet. Er ist der Schlüssel für zahlreiche Online-Tools und -Dienste. Damit können sich Nutzerinnen und Nutzer authentifizieren und ihre Berechtigung zur Nutzung von Online-Diensten belegen. Für DCE ergeben sich daraus Diskussionspunkte bezüglich Privatsphäre und Sicherheitseinstellungen.

*Siehe auch: Zugang, Privatsphäre*

*Siehe Merkblatt 9, „Privatsphäre und Sicherheit“*

## App

■ Ursprünglich „ein interaktives Programm zur Informationsübertragung, auf das per Internet-Browser zugegriffen werden kann“. Seit sich das Mobiltelefon zu einem internetfähigen Mini-Computer entwickelt hat, werden beliebte Software-Anwendungen für Endnutzerinnen und -nutzer als Apps bezeichnet. Sie erweitern die Fähigkeiten des Telefons um zahlreiche Aufgaben des Alltagslebens, von Unterhaltung (Reisen, Essen, Spiele oder soziale Netzwerke) bis Informationsbeschaffung (Nachrichten, Landkarten oder Online-Kursen). Aus Sicht der DCE ist die Beherrschung der „App-Kultur“ und ihres allgegenwärtigen Ökosystems wichtig für die Befähigung der Bürgerinnen und Bürger, insbesondere von jungen Menschen und Menschen mit Behinderungen, denn durch die mobile Vernetzung hat sich die Art und Weise verändert, wie Menschen kommunizieren, Informationen austauschen und mittels Online-Bibliotheken und anderer im Internet zugänglicher Materialien lernen.

*Siehe auch: Browser, Nutzungsbedingungen*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Augmented Reality (AR)

■ Auch „Erweiterte Realität“ genannt. Diese Technologie überlagert die menschliche Realitätswahrnehmung mit einem computergenerierten Bild und erzeugt dadurch ein interaktives Erlebnis. Das funktioniert mit einem Mobiltelefon, das in eine Art Box eingebaut ist, oder mit einem speziellen Gerät. Die realen Gegenstände werden durch computergenerierte Daten „erweitert“ (engl.: to augment), die Bilder oder Töne enthalten und sogar Bewegungen oder Gerüche erzeugen können.

Mithilfe der AR können wir uns ansehen, wie etwa antike Ruinen früher ausgesehen haben mögen oder wie Orte und Dinge – zum Beispiel neue Transportwege in einer Stadt – in Zukunft aussehen könnten.

*Siehe auch: App, Künstliche Intelligenz (KI), Big Data, Videospiel, Virtual Reality (VR)*

*Siehe Merkblatt 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## **Big Data**

■ Umfangreiche, komplexe Datenmengen, die mit verschiedenen statistischen Methoden analysiert werden können (um persönliche Profile anzulegen, Verhalten vorherzusagen oder Lernprozesse zu untersuchen). Um solche riesigen Datenmengen bewältigen zu können, werden die Daten oft anhand der „fünf Vs“ heruntergebrochen: Volume, Variety, Velocity, Veracity and Value (deutsch: Volumen, Varianz, Geschwindigkeit, Wahrheitsgehalt und Nutzen). Für DCE erwachsen daraus mehrere Herausforderungen und Kontroversen, wie zum Beispiel Datenintegrität, Datenaustausch, Datenübertragung und Datenschutz.

*Siehe auch: Blockchain-Technologie, Daten, Privatsphäre, Profiling*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **Blockchain-Technologie**

■ Eine Methode zur Archivierung von Daten mittels einer Liste von Einträgen, „Blocks“ genannt. Jeder Block verweist auf den vorhergehenden, sie bilden also eine Kette („chain“), die per Peer-to-Peer-Technologie im Netzwerk weiterverteilt werden kann. Die Blocks bestehen aus streng geschützten hochverschlüsselten Daten, weshalb diese Technologie bislang als eines der sichersten Informationssysteme gilt. Diese Technologie wird auch für die Krypto-Währung „Bitcoin“ verwendet.

*Siehe auch: Big Data, Daten, Privatsphäre*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **Browser**

■ Programm zur Navigation im Internet. Die Nutzerinnen und Nutzer können damit Websites aufrufen, indem sie die richtige URL (eine eindeutige Zeichenfolge, die auf eine bestimmte Website führt) in die Adresszeile eingeben oder einen Link anklicken, der ihnen beispielsweise in der Trefferliste einer Suchmaschine angezeigt wird. Die meisten Browser bieten Funktionen wie Kinderschutzfilter, eine Chronik der besuchten Seiten oder eine Liste der am häufigsten besuchten Websites.

*Siehe auch: Zugang, App, Suchmaschine, Digitaler Fußabdruck*

*Siehe Merkblätter 1 „Teilhabe und Inklusion“ und 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## **BYOD (Bring your own device)**

■ Die Erlaubnis, dass Beschäftigte, Lehrkräfte oder Lernende ihre eigenen Geräte (Laptops, Tablets oder Smartphones) an ihren Arbeitsplatz oder in den Unterricht mitbringen dürfen. DCE kann davon profitieren, weil dadurch mehr Zugang ermöglicht

und die Nutzung von Unterrichtsmaterialien verbessert wird. Zugleich stellen sich aber auch Fragen bzgl. Gleichbehandlung, Inklusion und Sicherheit (Schadsoftware, Viren).

*Siehe auch: Zugang, Virens Scanner, App*

*Siehe Merkblatt 1 „Teilhabe und Inklusion“*

## Chatroom

■ Jede Art von Online-Konferenz. Die Bandbreite reicht von Live-Chats in Echtzeit mit anderen bekannten oder unbekanntem Teilnehmenden (Online-Foren) bis hin zum Instant-Messaging zwischen zwei Personen. Chatrooms werden meist zum Informationsaustausch genutzt und zunehmend auch im Unterricht und für Lernumgebungen im Internet eingesetzt.

*Siehe auch: App, VoIP (Voice over Internet Protocol)*

*Siehe Merkblatt 2 „Lernen und Kreativität“*

## Cloud Computing

■ Ein IT-Modell, bei dem mehrere netzwerkfähige Elemente (Geräte, Server, Service-Plattformen, Datenspeicher etc.) direkt zusammengeschaltet werden können. Damit haben die Nutzerinnen und Nutzer von jedem internetfähigen Gerät aus Zugang zu ihren Online-Diensten (zum Beispiel E-Mail, Arbeitsprogramme, Musik, Datenspeicher oder Filme), ohne Daten herunterladen zu müssen. In der DCE ist Cloud-Computing wegen Sicherheits- und Datenschutzbedenken umstritten, weil Diensteanbieter jederzeit auf die Daten zugreifen und diese unabsichtlich oder willentlich beschädigen oder an Dritte weitergeben können. Weitere Bedenken beziehen sich auf die geistigen Eigentumsrechte an den Daten sowie auf den Schutz von Privatsphäre und Vertraulichkeit, insbesondere wenn man das künftige Potenzial bei der Entwicklung persönlicher KI-Assistenten in Betracht zieht.

*Siehe auch: Zugang, KI, Blockchain-Technologie, Daten, Privatsphäre*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Cookie

■ Eine kleine Datei, die auf dem eigenen Computer gespeichert wird und persönspezifische Daten für die Handhabung der Website enthält. Jedes Mal, wenn die betreffende Person erneut auf die Website zugreift, wird das Cookie an den Server zurückgeschickt, auf dem die Website gespeichert ist. Ein Tracking-Cookie kann mit Werbung von Drittanbietern gekoppelt sein, die persönliche Browser-Chronik auslesen und damit gezielte, maßgeschneiderte Werbung ermöglichen. Wird ein Cookie abgelehnt, kann es sein, dass bestimmte Websites nicht mehr funktionieren. In der DCE ist umstritten, inwieweit Cookies zugelassen oder abgelehnt/gelöscht werden sollten. Da sie ein Profiling erlauben, ohne dass die Nutzerinnen und Nutzer das mitbekommen, können sie als Eingriff in die Privatsphäre angesehen werden. Sie erfordern kritisches Denken, wenn man Propaganda und unlauteren Geschäftspraktiken aus dem Weg gehen will.

*Siehe auch: Zugang, Daten, Privatsphäre*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*



## Cybermobbing

■ Feindselige Schikane mithilfe elektronischer Geräte und Dienste. Das können Drohungen, Gerüchte, sexualisierte Anspielungen, Cyberstalking und Hetze im Internet sein. Für die Opfer kann dies gravierende Folgen haben (es kann beispielsweise zu Angst, Wut und Depression führen oder das Selbstwertgefühl mindern). DCE befasst sich bei diesem Thema mit feindseligen Inhalten und Verhaltensweisen im Internet, mangelnder Empathie sowie mit den Gefahren für die Freiheit der Meinungsäußerung (abschreckende Wirkung) und das Wohlergehen.

*Siehe auch: Online-Reputation, Identitätsdiebstahl, Wohlergehen*

*Siehe Merkblatt 4 „Ethik und Empathie“*

## Daten

■ Deskriptoren der Realität in digitaler Form. Enthalten diese Deskriptoren vertrauliche persönliche Informationen, dann können sie entweder für sich oder in Verbindung mit anderen Informationen benutzt werden, um eine Person zu kategorisieren, zu lokalisieren (Name, Sozialversicherungsnummer, Geburtsdatum und Geburtsort, biometrische Daten usw.) und mittels Verknüpfung ihrer Datenspuren (aus medizinischen, bildungsbezogenen, finanziellen oder beruflichen Quellen) in ihrem Umfeld zu identifizieren. Aus Sicht der DCE liegt die Problematik in der kommerziellen (Sammeln und Verkaufen von Daten) oder kriminellen (Datendiebstahl für illegale Zwecke) Nutzung durch Dritte. Dies kann zu Sicherheitsproblemen und Verletzungen der Privatsphäre führen.

*Siehe auch: Big Data, Blockchain-Technologie, Privatsphäre, Profiling*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Datenspuren

■ Der Verlauf der Aktivitäten einer Person im Internet, der aus ihrer Navigation erwächst. Dabei entstehen drei Arten von Daten: absichtliche Angaben (zum Beispiel der Name), von Dritten gesammelte Informationen (zum Beispiel durch Cookies) und aus Versehen preisgegebene Informationen (zum Beispiel in Kommentaren). Datenspuren werden in riesigen Datenmengen zusammengeführt und mittels Algorithmen ausgewertet. Aus Sicht der DCE werfen sie Probleme im Bereich Privatsphäre und Sicherheit auf.

*Siehe auch: Daten, Online-Präsenz, Digitaler Fußabdruck, Privatsphäre*

*Siehe Merkblatt 9 „Datenschutz und Sicherheit“*

## Digital Detox

■ Verzicht auf die Nutzung elektronischer Geräte (Laptops, Smartphones, Tablets usw.) für eine bestimmte Zeit – eine Möglichkeit zum Stressabbau und zur Konzentration auf das soziale Miteinander außerhalb des Internets. Für die DCE schafft dies eine Gelegenheit, auf die Partizipation in der physischen Welt zu achten, das natürliche Wohlergehen zu verbessern, die Privatsphäre zu stärken sowie Arbeit und Freizeit besser auseinanderzuhalten.

*Siehe auch: Cookie, Privatsphäre, Wohlergehen*

*Siehe Merkblatt 5 „Gesundheit und Wohlergehen“*

## **Digitale Kluft**

■ Das ökonomische, soziale und kulturelle Gefälle im Hinblick auf den Zugang und die Nutzung von IT. Daraus können Ungleichheiten zwischen Personen und zwischen Ländern erwachsen. Für die DCE geht es dabei um Inklusion und soziale Gerechtigkeit, aber auch um Lernen und Wissen. Die digitale Kluft kann zu einer Zweiklassen-Citizenship führen, mit langfristigen Folgen für Partizipation und Wohlergehen in der Demokratie. Sie entsteht, wenn Menschen keinen Zugang zu IT haben oder sie nicht nutzen können, etwa weil es ihnen an den nötigen Fähigkeiten mangelt.

*Siehe auch: Zugang, Wohlergehen*

*Siehe Merkblatt 1 „Teilhabe und Inklusion“*

## **Digitaler Fußabdruck**

■ Die in ihrer Gesamtheit singulären nachvollziehbaren Datenspuren (Textbeiträge oder Zahlungen zum Beispiel), die eine Person im Internet hinterlässt. Es gibt zwei Kategorien von Datenspuren: passive (nicht beabsichtigte) und aktive (absichtliche). Zur ersten Kategorie gehören Daten, die ohne Wissen der Betroffenen gesammelt werden, zur zweiten gehören Daten, die absichtlich preisgegeben werden, um im Internet Kontakt mit anderen Menschen aufnehmen zu können. Aus Sicht der DCE sind hier Fragen der Privatsphäre, der Rückverfolgbarkeit und der Sicherheit tangiert.

*Siehe auch: Browser, Privatsphäre, Sicherheit, Datenspuren*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **Drohne**

■ Unbemanntes Flugobjekt, das teilweise autonom agieren und per Computer gesteuert werden kann. Drohnen wurden ursprünglich für militärische Zwecke eingesetzt, sind inzwischen aber auch im zivilen Bereich weit verbreitet.

*Siehe auch: Roboter*

*Siehe Merkblatt 2 „Lernen und Kreativität“*

## **Emoticons**

■ Satzzeichen, die in Form von Icons die Stimmung oder den Gesichtsausdruck einer Person darstellen. Sie können Gefühle vermitteln und verhindern, dass bestimmte Kommunikationsmuster (beispielsweise Witze, Gags oder Streiche) wegen fehlender visueller Indizien und Gesichtsausdrücke im Internet zu Missverständnissen führen. Aus Sicht der Medienbildung gehören Emoticons zu den Kompetenzen, die man braucht, um Empathie zum Ausdruck zu bringen und Konflikte oder Cybermobbing zu vermeiden.

*Siehe auch: Cybermobbing, Empathie*

*Siehe Merkblätter 4 „Ethik und Empathie“ und 5 „Gesundheit und Wohlergehen“*

## Empathie

Die Fähigkeit, die Gefühle einer anderen Person zu verstehen oder nachzuempfinden, sich in ihre Lage zu versetzen. Dabei geht es auch um indirekte Erfahrungen. Weil man sich im Internet nicht persönlich begegnen kann, braucht man online bestimmte Fähigkeiten und Kompetenzen, um Missverständnissen vorzubeugen. DCE befasst sich zum einen mit Empathiefähigkeiten, die zwischenmenschliche Kommunikation und Anonymität ermöglichen, andererseits mit der Beeinträchtigung von Online-Beziehungen etwa durch Cybermobbing oder Trolle.

*Siehe Cybermobbing, Emoticons, Partizipation, Wohlergehen*

*Siehe Merkblätter 4 „Ethik und Empathie“ und 5 „Gesundheit und Wohlergehen“*

## EuroDIG

Offene europäische Multistakeholder-Plattform für den Meinungsaustausch über das Internet und dessen Verwaltung. 2008 von mehreren Organisationen, Regierungsbeauftragten und Fachkräften gegründet, fördert EuroDIG den Dialog und die Zusammenarbeit mit der Internet-Community zum Thema öffentliche Internetpolitik.

## Fake News

Absichtliche Falschinformationen, die der Irreführung im Internet dienen sollen. Sie werden über herkömmliche Medien und soziale Netzwerke im Internet verbreitet in der Absicht, einer bestimmten Organisation oder Person geschäftlichen, finanziellen oder politischen Schaden zuzufügen. Im Internet werden Fake News auch zur Umsatzsteigerung (durch Clickbait-Schlagzeilen, Einnahmen per Klickzahl oder Werbeanzeigen) eingesetzt. In der DCE wird in diesem Kontext über Informationsqualität, Manipulation der öffentlichen Meinung, das Einsickern in den öffentlichen Raum und die Integrität von Wahlen diskutiert. Das Problem erfordert Kompetenzen des kritisches Denkens sowie zur Überprüfung von Fakten und Quellen. Besonders wichtig sind Teilhabe sowie Medien- und Informationskompetenz.

*Siehe auch: Online-Reputation, Soziale Netzwerke, Virtual Reality*

*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## FOMO

FOMO ist eine Abkürzung für „fear of missing out“, auf Deutsch: die Angst, etwas zu verpassen.

## Geolokalisierung

Die Identifizierung des geografischen Standorts eines Gegenstands, Geräts oder Menschen. Sie hängt eng mit der Nutzung von Ortungssystemen (etwa GPS oder Radar) zusammen. Für die DCE ergeben sich daraus Bedenken bezüglich der unzulässigen Überwachung von Personen sowie der Verletzung der Rechte auf

Privatsphäre und Sicherheit. Andererseits eröffnet die Geolokalisierung auch sehr interessante neue Möglichkeiten für Bildung, Kultur und Tourismus.

*Siehe auch: App, Chatroom, Daten, Privatsphäre, Sicherheit*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“ und 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## Hackerangriff

■ Versuch, die Schutzvorkehrungen eines Computersystems oder Netzwerks zu durchbrechen und dessen Schwachstellen auszunutzen. Die Beweggründe sind vielfältig, zum Beispiel Protest, Profit, Spaß, Spionage und geheimdienstliche Interessen. Sie sind aber auch ein Instrument, um zu testen, wie gut ein System potenziellen Hackerangriffen standhalten kann. DCE sieht Herausforderungen bezüglich Vertrauen und Risiken (zum Beispiel bei Angriffen auf die Systeme von Krankenhäusern oder Banken). Sind Kinder beteiligt, handelt es sich möglicherweise um unsoziales Verhalten, das zu Ausgrenzung führen und das Wohlergehen in der Online-Welt beeinträchtigen kann.

*Siehe auch: Zugang, Virens Scanner, App, Daten, Privatsphäre, Sicherheit, Wohlergehen*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“ und 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## Hashtag

■ In der Sprache der sozialen Netzwerke zeigt ein „hash“ (Raute bzw. Nummernzeichen #) vor einem Wort an, dass es sich um ein Gesprächsthema handelt, genauso, wie man einen Gegenstand markiert, damit man ihn leichter wiederfindet. Die meisten sozialen Netzwerke oder Websites ermöglichen die Durchsuchung des Inhalts nach diesen Hashtags. In der DCE werden mit Hashtags besonders relevante Themen identifiziert, die in den sozialen Netzwerken gerade „tenden“.

*Siehe auch: Soziale Netzwerke, Viralität*

*Siehe Merkblätter 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“ und 7 „Aktive Partizipation“*

## ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

■ Gemeinnütziges Unternehmen mit Sitz in Kalifornien, zuständig für die Bereitstellung von Internetzugängen. Dort befasst man sich mit IP-Adressen, Protokollkennungen, generischen und länderspezifischen Top-Level-Domains (gTLDs und ccTLDs). In der DCE sieht man Herausforderungen hinsichtlich der Unabhängigkeit der ICANN. Grund ist ihre Entwicklung zu einer voll ausgebildeten internationalen Organisation innerhalb der Vereinten Nationen, die mit der Integrität von IT-Diensten und Internetfreiheiten befasst ist.

## Identitätsdiebstahl

■ Vorsätzliche Verwendung der personenbezogenen Daten (zum Beispiel von Kreditkartennummern, PINs oder Passwörtern) einer anderen Person. Um Identitätsdiebstahl handelt es sich, wenn diese Daten für Betrugsdelikte oder andere Straftaten missbraucht werden. Die Opfer haben ihre Daten manchmal versehentlich,

manchmal auch absichtlich infolge eines Phishing- oder Betrugsversuchs preisgegeben. Die Folgen für das Opfer halten oft über lange Zeit an und beschädigen dessen Identität und Reputation. Aus Sicht der DCE entstehen dadurch Probleme in den Bereichen Privatsphäre, Sicherheit und Wohlergehen im Internet.

*Siehe auch: Cookie, Cybermobbing, Online-Reputation, Hackerangriff, Phishing*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

### **Informationssicherheit**

■ Schutz vor Diebstahl und Beschädigung von Computer-Hardware, -Software und Inhalten. Dazu gehört auch der Schutz vor dem Ausfall von Diensten durch vorsätzliche oder versehentliche Übergriffe (Piraterie oder Hackerangriffe). Für die DCE gehören Phishing, Spams, Viren und Schadsoftware zu den Sicherheitsrisiken und -aufgaben. Um die Kontrolle über Hardware und Daten zu behalten, ist es unabdingbar, über diese Herausforderungen und die entsprechenden Schutzvorkehrungen Bescheid zu wissen.

*Siehe auch: Zugang, Wohlergehen, Privatsphäre, Sicherheit*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

### **Internet Governance**

■ Die Entwicklung und Anwendung gemeinsamer Prinzipien, Normen, Regeln, Entscheidungsprozesse und Programme zur Weiterentwicklung und Nutzung des Internets. Akteure der Internet Governance sind, in ihrer jeweiligen Rolle, Regierungen, private Unternehmen und die Zivilgesellschaft.

*Siehe auch: ICANN, Internet of Citizens, Internet Governance Forum, ISOC*

*Siehe Merkblätter 7 „Aktive Partizipation“ und 8 „Rechte und Pflichten“*

### **Internet Governance Forum (IGF)**

■ Multistakeholder-Gruppe für den politischen Dialog über Fragen der Internet Governance. In diesem Forum treffen sich alle beteiligten Akteure (Regierungen, Privatwirtschaft, Zivilgesellschaft, technische und akademische Communities) und wirken gleichberechtigt an einem offenen, inklusiven Entscheidungsprozess mit.

*Siehe auch: ICANN, Internet Governance, Internet of Citizens, ISOC*

*Siehe Merkblätter 7 „Aktive Partizipation“ und 8 „Rechte und Pflichten“*

### **Internet of Citizens**

■ Empfehlung des Europarates zur Förderung der menschlichen und kulturellen Dimension des Internets, die das Internet der Dinge ergänzen soll. Dieses neue Konzept fordert die Ausrichtung des Internets auf die Menschen, um vor allem diejenigen zu stärken, die das Internet im Alltag nutzen und sich darauf stützen.

*Siehe auch: Internet Governance, Internet der Dinge*

*Siehe Merkblatt 7 „Aktive Partizipation“*

## Internet der Dinge

Das Netz aus elektronischen Geräten, Sensoren, Detektoren, Aufnahmegeräten, Fahrzeugen und Haushaltsgeräten, die über IT-Netzwerke miteinander verbunden sind. Über die vorhandene Netzinfrastruktur können diese Geräte ohne menschliches Zutun Daten austauschen und Entscheidungen treffen. Intelligente Anwendungen werden in Wohnhäusern, Städten, Autos, Energienetzen usw. eingesetzt. Aus Sicht der DCE bestehen Herausforderungen in den Bereichen Datenverwaltung, Privatsphäre und Sicherheit sowie insgesamt für die Stärkung gesellschaftspolitischer Handlungsmacht und Fähigkeiten im Verhältnis zu automatisierten Geräten.

*Siehe auch: Daten, Internet of Citizens, Roboter*

*Siehe Merkblätter 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## ISOC (Internet Society)

Eine internationale Nichtregierungsorganisation für globale Zusammenarbeit und Koordination des Internets und dessen Internetworking-Technologien und -Anwendungen. Die Mitglieder der ISOC, Einzelpersonen und Organisationen, verfolgen das gemeinsame Ziel, die Funktionsfähigkeit und globale Reichweite des Internets zu erhalten.

*Siehe auch: ICANN, Internet Governance Forum*

## Künstliche Intelligenz (KI)

Eine IT-Disziplin, die sich mit Theorien und Techniken zur Entwicklung und Gestaltung virtueller Umgebungen und Software befasst. Sie entwickelt zum Beispiel virtuelle „persönliche Assistenten“, die menschliches Verhalten imitieren. Nutzerinnen und Nutzer stellen einer KI normalerweise mündliche oder schriftliche Fragen, die das System entsprechend beantwortet. KI-Technologie findet sich auch in Computerspielen, in der Robotik, in Fahrerassistenzsystemen und überall, wo Systeme durch Zugriff auf große Datenmengen Entscheidungen treffen. DCE muss KI-Entwicklungen im Auge behalten, denn diese werfen Probleme auf, die mit der Nutzung personenbezogener/privater Daten und damit verknüpften Themenbereichen wie Privatsphäre, Würde, Wohlergehen, Politik und öffentlicher Raum zu tun haben.

*Siehe auch: Augmented Reality (AR), Big Data, Roboter*

*Siehe Merkblatt 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## Netizen

Ein Kofferwort aus den Begriffen „Internet“ und „Citizen“ (engl. Bürger, Bürgerin), bedeutet also Bürger bzw. Bürgerin des Internets. Beschreibt eine Person, die sich aktiv in Online-Communities oder allgemein im Internet engagiert. Gemeint sind Personen, die sich aktiv für die Verbesserung des Internets als einer geistigen und gesellschaftlichen Ressource oder der damit verbundenen politischen Strukturen einsetzen, insbesondere hinsichtlich Open Access, Netzneutralität und Redefreiheit.

*Siehe auch: Online-Identität, Online-Präsenz, Partizipation*

*Siehe Merkblätter 7 „Aktive Partizipation“ und 8 „Rechte und Pflichten“*

## Nomophobie

■ Die Angst, keinen Zugang zu einem funktionierenden Mobiltelefon zu haben.

## Nutzungsbedingungen

■ Regeln, denen man zustimmen muss, wenn man einen Online-Dienst nutzen möchte. In vielen Fällen dienen sie lediglich dem Haftungsausschluss, besonders wenn es um die Nutzung von Websites geht.

*Siehe auch: App, Privatsphäre, Soziale Netzwerke*

*Siehe Merkblatt 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Online-Identität

■ Informationen über eine reale Person oder Organisation bzw. über ein physisches Gerät. Darüber können sich Nutzerinnen und Nutzer im Internet ausweisen. Die Online-Identität ermöglicht den automatisierten Zugang zu anderen Computern und erleichtert die Kontaktaufnahme über ein technisches Medium. Mittlerweile bezieht sich der Begriff auch auf bestimmte Aspekte der physischen Identität einer Person und umfasst sämtliche Daten, die sie im Verlauf ihrer Online-Aktionen erzeugt hat (beim Einkaufen, Surfen, Netzwerken). Im Kontext der DCE geht es darum, derartige Datenspuren und Online-Aktivitäten so zu verwalten, dass Vertrauen und Wohlergehen gewährleistet sind und die unzulässige Offenlegung von Informationen verhindert wird.

*Siehe auch: Cookie, Daten, Online-Präsenz, Netizen*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## Online-Präsenz

■ Online-Präsenz war ursprünglich ein Marketinginstrument, um die eigene Person als Marke zu positionieren (Personal Branding), möglichst viele Zugriffe für sich zu generieren und sich ein anhaltend positives Image im Netz aufzubauen. Dafür benötigt man Kenntnisse über Suchmaschinenoptimierung, Online-Reputation, die Nutzung sozialer Netzwerke usw. Inzwischen hat sich der Begriff auf die persönlichen und zwischenmenschlichen Eigenschaften erweitert, für die eine Online-Identität steht, und auf die Frage, welche sozialen und kognitiven Kompetenzen dafür notwendig sind.

*Siehe auch: Online-Identität, Online-Reputation, Empathie, Netizen, Partizipation*

*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“ und 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## Online-Reputation

■ Die Wahrnehmung einer Person, Marke oder Firma durch andere Menschen im Internet. Es handelt sich um eine Marketing-Strategie, die darauf aus ist, Likes und Empfehlungen zu erhalten und das Ranking der eigenen Website oder Online-Dienstleistung zu verbessern. Aus Sicht der DCE besteht die Problematik dabei zum

einen in der Gefahr, dass ein persönliches Image oder eine Marke manipuliert wird, zum anderen in der Monetarisierung der eigenen Online-Präsenz.

*Siehe auch: Cookie, Daten, Identitätsdiebstahl, Online-Präsenz, Selfie*

*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“, 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Partizipation

■ Das Recht auf einen gesunden zwischenmenschlichen Umgang in Online-Communities, etwa per Wikis, Blogs, Spiele und soziale Netzwerke. Für die DCE ist Partizipation mit dem Ausdruck der eigenen Persönlichkeit, dem Aufbau von Gemeinschaften, gesellschaftspolitischem Engagement, Einfluss und Wohlergehen verbunden.

*Siehe auch: Online-Identität, Empathie, Online-Präsenz, Netizen, Soziale Netzwerke*

*Siehe Merkblätter 4 „Ethik und Empathie“, 7 „Aktive Partizipation“ und 8 „Rechte und Pflichten“*

## Phishing

■ Kofferwort aus „Phreaking“ und „Fishing“. Dahinter steckt die Idee, ein Opfer mit einem Köder anzulocken wie einen Fisch. Die Täter versuchen, an sensible personenbezogene Informationen (SPI) zu kommen, indem sie sich als vertrauenswürdige Absender (Bank, Freundin, soziales Netzwerk) ausgeben. Ihr Ziel ist es, die Adressatinnen und Adressaten auf gefakte Websites zu locken, die Schadsoftware verbreiten, oder die SPI für andere illegale Zwecke zu verwenden.

*Siehe auch: Virens Scanner, Informationssicherheit, Schadsoftware, Schutz*

*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“, 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Phubbing

■ Das Kofferwort aus „phone“ und „snubbing“ (deutsch: brüskieren) beschreibt eine Situation, in der jemand während einer persönlichen Begegnung mit seinem Mobiltelefon beschäftigt und damit das Gegenüber brüskiert. Aus Sicht der DCE mindert Phubbing die Qualität des zwischenmenschlichen Umgangs, der für Citizenship unverzichtbar ist.

*Siehe Merkblatt 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## Privatsphäre

■ Das Recht auf eine eigene Privatsphäre bedeutet im Internet die Möglichkeit, Daten zu speichern und weiterzugeben sowie Inhalte darzustellen, die einen selbst betreffen. Für die DCE ergeben sich Herausforderungen durch Offenlegung dieser Daten und Inhalte und der damit verbundenen Risiken bezüglich Wohlergehen, Cybermobbing, Online-Präsenz und kommerzielles Profiling.

*Siehe auch: Daten, Digitaler Fußabdruck, Online-Präsenz, Schutz*



*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“, 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **Profiling**

■ Die Prüfung und statistische Auswertung verfügbarer Daten in einer vorhandenen Datenbank mit dem Ziel, Menschen oder andere Phänomene zu erfassen. Dies verbessert die Datenqualität und ermöglicht die Nutzung von Daten für andere Kontexte und Anwendungen (zum Beispiel für Lernanalysen). Aus Sicht der DCE bestehen Herausforderungen für das Problembewusstsein darüber, dass Daten gesammelt und möglicherweise missbraucht werden, um den Konsum zu steigern und in die Privatsphäre einzudringen.

*Siehe auch: Big Data, Daten, Digitaler Fußabdruck, Privatsphäre*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## **Roboter**

■ Eine computerprogrammierte Maschine, die Aufgaben automatisch ausführt. Sie kann Menschen bei eintönigen oder gefährlichen Arbeiten ersetzen. Ein Internet-Robot oder „Bot“ ist eine Software-Anwendung oder ein intelligentes Programm, das automatisierte Aufgaben im Internet durchführt, beispielsweise die Durchsuchung des World Wide Web, und dabei auf Web-Servern gespeicherte Daten analysiert. Chatbots können in natürlicher Sprache mit Menschen kommunizieren, während Social Bots in sozialen Netzwerken eingesetzt werden, um dort bestimmte Botschaften zu verbreiten. Aus Sicht der DCE bestehen ethische Bedenken im Zusammenhang mit der zunehmenden Autonomie von Robotern, die anstelle von Menschen eingesetzt werden (bei der Arbeit, im Krieg oder im Unterricht).

*Siehe auch: Künstliche Intelligenz, Internet of Citizens, Internet der Dinge*

*Siehe Merkblatt 2 „Lernen und Kreativität“*

## **Schadsoftware**

■ Oberbegriff für verschiedene Arten von Schad- oder Einschleusungsprogrammen, unter anderem Viren, Würmern, Trojanern, Spionage- und Werbeprogrammen. Schadsoftware, auch Malware genannt, wird in böser Absicht programmiert, um die Kontrolle über fremde Computer zu übernehmen. Sie kann zahlreiche Schwachstellen erzeugen und erfordert Kompetenzen zum Selbstschutz mittels Software und Firewalls.

*Siehe auch: Virens Scanner, Daten, Datenspuren*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## **Schutz**

■ Das Recht auf Datenschutz im Internet ist eng mit den Themen Sicherheit und Privatsphäre verwandt und in der Datenschutz-Grundverordnung verankert. Datenschutz bedeutet Verantwortung für die Sicherheit von Online-Aktivitäten, indem man verhindert, dass Daten gestohlen oder durch Dritte ohne Wissen und

Zustimmung der betroffenen Person genutzt werden. Aus Sicht der DCE geht es dabei um Gefahren für Privatsphäre und Sicherheit im nationalen und internationalen Kontext.

*Siehe auch: Verbraucherbewusstsein, Daten, Online-Identität, Privatsphäre, Datenspuren*  
*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“, 9 „Privatsphäre und Sicherheit“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Suchmaschine

■ Programm, das im World Wide Web nach Informationen sucht und diese in einer Trefferliste anzeigt. Die Informationen können aus verschiedenartigen Daten bestehen (unter anderem aus Webseiten und Bildern) und mithilfe spezifischer Algorithmen für Data-Mining-Zwecke genutzt werden. Aus Sicht der Digital Citizenship Education besteht das Risiko, dass Suchergebnisse aus politischen, kommerziellen und anderen Gründen manipuliert werden.

*Siehe auch: Browser, Daten, Digitaler Fußabdruck, Online-Identität, Privatsphäre*  
*Siehe Merkblatt 3 „Medien- und Informationskompetenz“*

## Sicherheit

■ Beim Thema Sicherheit geht es um Prozesse und Praktiken des Umgangs mit personenbezogenen Informationen und Daten sowie um deren Schutz vor dem Zugriff und der Verwendung durch Unbefugte, den Schutz von Computern, Servern und mobilen Geräten, elektronischen Systemen und Netzwerken vor Datenlecks und feindseligen Angriffen. Aus Sicht der DCE ist das Wissen über Sicherheitsanforderungen eine entscheidende Voraussetzung für eine gesunde und ausgewogene Einschätzung der Risiken und Chancen von Online-offline-Beziehungen.

*Siehe auch: Informationssicherheit, Wohlergehen*

*Siehe Merkblatt 9 „Datenschutz und Sicherheit“*

## Selfie

■ Mit einem Smartphone aufgenommenes und über soziale Netzwerke geteiltes Selbstporträt. Herausforderungen aus Sicht der DCE betreffen schädliche Inhalte und selbstschädigendes Verhalten im Zusammenhang mit Cybermobbing, Essstörungen und Auswirkungen auf das Gefühlsleben.

*Siehe auch: Empathie, Online-Präsenz, Online-Reputation*

*Siehe Merkblätter 5 „Gesundheit und Wohlergehen“ und 9 „Datenschutz und Sicherheit“*

## Slackivismus

■ Das Kofferwort aus „slack“ (deutsch: schlaff) und „Aktivismus“ bezeichnet eine minimalistische Form der Online-Partizipation. Damit wird mangelndes Engagement im Internet kritisiert, wenn sich Aktivitäten und Leistungen nur auf Likes und Shares oder das Unterzeichnen einer Petition beschränken.

*Siehe auch: Netizen, Partizipation*

*Siehe Merkblatt 7 „Aktive Partizipation“*

## Soziale Netzwerke

■ Eine Reihe von Anwendungen und Diensten für soziale Interaktion, die auf der gemeinsamen Nutzung von Daten und Inhalten basieren. Der Begriff Soziale Netzwerke, auch Social Media genannt, ist zu einem allgemeinen Oberbegriff für Netzwerkseiten geworden, deren Mitglieder gemeinsame Interessen und Aktivitäten verfolgen. Die Mitglieder müssen zunächst ein Nutzerprofil erstellen und können mithilfe der angebotenen Tools Texte, Bilder oder andere Dateien hochladen, Mitteilungen posten und in Foren diskutieren. Viele soziale Netzwerke sind für Kinder unter dreizehn Jahren nicht zugelassen und richten sich mit ihren Sicherheitseinstellungen für Profile nach COPPA (Children's Online Privacy Protection Act, ein US-amerikanisches Bundesgesetz aus dem Jahr 1998). Für die DCE eröffnen sich zahlreiche Chancen: für Fernunterricht (Online-Kurse) oder für die Überwindung bisheriger sozialer und materieller Hindernisse, um sich beruflich weiterzuqualifizieren. Risiken bestehen im Bereich Privatsphäre und Sicherheit.

*Siehe auch: Empathie, Online-Reputation, Fake News, Selfie, Datenspuren*

*Siehe Merkblätter 1 „Teilhabe und Inklusion“ und 3 „Medien- und Informationskompetenz“*

## Troll

■ Eine Person, die durch provozierende, oft nicht zum Diskussionsthema passende Kommentare in einer Internet-Community (zum Beispiel in einer Newsgroup oder einem Chatroom) Unfrieden stiftet. Dahinter steht die Absicht, eine Community zu zerrütten, andere Teilnehmende zu ärgern und ihnen emotionale Reaktionen zu entlocken, sei es zum Spaß oder aus politischen Gründen.

*Siehe auch: Cybermobbing, Fake News, Soziale Netzwerke, Viralität*

*Siehe Merkblätter 3 „Medien- und Informationskompetenz“, 4 „Ethik und Empathie“ und 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## Verbraucherbewusstsein

■ Das Bewusstsein der Nutzerinnen und Nutzer für ihre Rechte und Pflichten, wenn sie Waren und Dienstleistungen im Internet erwerben. Meistens sind diese Rechte in den „Nutzungsbedingungen“ niedergelegt. Im Hinblick auf DCE betrifft das Thema Verbraucherbewusstsein auch verschiedene Fragen im Zusammenhang mit Rechtsverletzungen sowie der rechtskonformen und altersgerechten Vermittlung von „Nutzungsbedingungen“ in all ihren Dimensionen.

*Siehe auch: Nutzungsbedingungen*

*Siehe Merkblatt 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## Videospiel

■ Ein Spiel, in dem die Teilnehmenden in andere Welten eintauchen und dort aktiv interagieren können. Sie erleben alles aus der Perspektive ihrer Figur (in der 1. Person), in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) auch aus der Kombination mehrerer Perspektiven. Es gibt verschiedene Genres von

Videospielen, die sich weniger durch ihre erzählerische Qualität, sondern mehr durch die Art der spielerischen Interaktion unterscheiden. Die Fortschritte in den Bereichen Virtual Reality und Augmented Reality haben zur Entwicklung von Spielen mit größerer Realitätsnähe geführt, die zum Teil auch als Lernspiele eingesetzt werden. Aus Sicht der DCE bergen Videospiele und andere Online-Unterhaltungsmedien für Kinder Herausforderungen betreffend Sucht, Wohlergehen, Privatsphäre und Verbraucherbewusstsein.

*Siehe auch: Augmented Reality (AR), Verbraucherbewusstsein, Digitaler Fußabdruck, Virtual Reality (VR)*

*Siehe Merkblätter 1 „Teilhabe und Inklusion“, 2 „Lernen und Kreativität“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **Viralität**

■ Ein Verhalten ähnlich dem eines potenziell ansteckenden Virus. Viralität beruht auf der Allgegenwart des Internets und der Geschwindigkeit, mit der sich Informationen verbreiten. Es gibt sie in Form von viralem Marketing (der Verbreitung einer kommerziellen Botschaft über soziale Netzwerke), viralen Videos oder Gerüchten, die enorm populär werden können, auch wenn unklar ist, wer sie in die Welt gesetzt und weiterverbreitet hat. Aus Sicht der DCE stellen sich dabei Herausforderungen in den Bereichen Cybermobbing und Privatsphäre.

*Siehe auch: Virens Scanner, Fake News, Hashtag, Empathie, Privatsphäre, Soziale Netzwerke*

*Siehe Merkblatt 3 „Medien- und Informationskompetenz“*

## **Virens Scanner**

■ Ein Computerprogramm, das versucht, Computerviren und andere Schadprogramme zu identifizieren, zu isolieren, zu blockieren und zu eliminieren. Dies ist für DCE in Bezug auf das Thema Internetsicherheit wichtig, denn mangelnder Schutz kann zu Identitätsdiebstahl, Sicherheitslücken oder anderen Problemen führen, die das Wohlergehen im Internet beeinträchtigen können.

*Siehe auch: Privatsphäre, Schadsoftware, Viralität*

*Siehe Merkblatt 9 „Privatsphäre und Sicherheit“*

## **Virtual Reality (VR)**

■ Auch Virtuelle Realität genannt. Eine Technologie, bei der die Nutzerinnen und Nutzer ein bestimmtes Gerät tragen (ein Headset, das meist aus Kopfhörern und einer Brille mit Mini-Bildschirmen besteht), das ihre Anwesenheit in einer anderen – realen oder imaginären – Situation simuliert, in der sie in einer virtuellen Umgebung interagieren können. Die Technologie wird häufig in Videospielen, Simulationen und für touristische Zwecke eingesetzt.

*Siehe auch: Augmented Reality (AR), Videospiele*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“, 5 „Gesundheit und Wohlergehen“ und 10 „Verbraucherbewusstsein“*

## **VoIP (Voice over Internet Protocol)**

■ Eine IT-Technik zur Übertragung von Sprach- und Multimedia-Kommunikation über das Internetprotokoll (IP). Für die DCE ist VoIP interessant, weil die Interaktion zwischen Jugendlichen heutzutage weitgehend auf Ton, einfache Bilder oder Schrift reduziert ist.

*Siehe auch: App, Chatroom, Soziale Netzwerke*

*Siehe Merkblätter 2 „Lernen und Kreativität“ und 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## **Wohlergehen**

■ Allgemeine Bezeichnung für die Gesundheit einer Person oder Gruppe. Für eine positive Selbstwahrnehmung und einen guten Gemeinschaftssinn ist ein hohes Maß an Wohlergehen wünschenswert. Im Internet bezieht sich Wohlergehen auf Gefühle, Empathie, die Beteiligung an Aktivitäten und in sozialen Beziehungen sowie auf das Erreichen von Zielen. Aus Sicht der DCE bestehen Herausforderungen im Bereich Gesundheit und Wohlergehen, zum Beispiel Cybermobbing und Trollen.

*Siehe auch: Virens Scanner, Informationssicherheit, Empathie, Datenspuren*

*Siehe Merkblätter 5 „Gesundheit und Wohlergehen“ und 6 „Online-Präsenz und Kommunikation“*

## **Zugang**

■ Die Fähigkeit, mit allen geeigneten Geräten (zum Beispiel Computern, Tablets oder Smartphones) eine Internetverbindung herzustellen und jeden beliebigen Dienst zu nutzen (zum Beispiel E-Mail und Apps). Für DCE ist ein Zugang eine Voraussetzung von Digital Citizenship, denn das Internet ist zu einer entscheidenden Ressource geworden und unabdingbar für alle möglichen Online- und Offline-Aktivitäten.

*Siehe auch: Account*

*Siehe Merkblatt 1 „Teilhabe und Inklusion“*

# Über die Autorinnen

---

■ **Janice Richardson** arbeitet seit mehreren Jahrzehnten als Beraterin für Kinderrechte im Internet. Bis 2014 koordinierte sie das Insafe-Netzwerk der Europäischen Kommission, an dem sich 30 Länder beteiligen, und später das Netzwerk ENABLE gegen Mobbing. Janice ist außerdem Mitglied des Sicherheitsbeirats von Facebook.

■ **Dr. Elizabeth Milovidov J. D.** ist Beraterin für Internetsicherheit mit über 20 Jahren Berufserfahrung als Anwältin, Juraprofessorin und Kinderrechtsanwältin. Sie arbeitet für die Stärkung von Eltern und Kindern in den Bereichen Internet, Technologie und soziale Netzwerke. Außerdem hat sie <https://www.digitalparentingcoach.com> gegründet.

**Sales agents for publications of the Council of Europe**  
**Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe**

**BELGIUM/BELGIQUE**

La Librairie Européenne -  
The European Bookshop  
Rue de l'Orme, 1  
BE-1040 BRUXELLES  
Tel.: + 32 (0)2 231 04 35  
Fax: + 32 (0)2 735 08 60  
E-mail: info@libeurop.eu  
<http://www.libeurop.be>

Jean De Lannoy/DL Services  
c/o Michot Warehouses  
Bergense steenweg 77  
Chaussée de Mons  
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW  
Fax: + 32 (0)2 706 52 27  
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com  
<http://www.jean-de-lannoy.be>

**CANADA**

Renouf Publishing Co. Ltd.  
22-1010 Polytek Street  
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1  
Tel.: + 1 613 745 2665  
Fax: + 1 613 745 7660  
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766  
E-mail: order.dept@renoufbooks.com  
<http://www.renoufbooks.com>

**FRANCE**

Please contact directly /  
Merci de contacter directement  
Council of Europe Publishing  
Éditions du Conseil de l'Europe  
F-67075 STRASBOURG Cedex  
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81  
E-mail: publishing@coe.int  
<http://book.coe.int>

Librairie Kléber  
1, rue des Francs-Bourgeois  
F-67000 STRASBOURG  
Tel.: + 33 (0)3 88 15 78 88  
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80  
E-mail: librairie-kléber@coe.int  
<http://www.librairie-kléber.com>

**NORWAY/NORVÈGE**

Akademika  
Postboks 84 Blindern  
NO-0314 OSLO  
Tel.: + 47 2 218 8100  
Fax: + 47 2 218 8103  
E-mail: support@akademika.no  
<http://www.akademika.no>

**POLAND/POLOGNE**

Ars Polona JSC  
25 Obroncow Street  
PL-03-933 WARSZAWA  
Tel.: + 48 (0)22 509 86 00  
Fax: + 48 (0)22 509 86 10  
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl  
<http://www.arspolona.com.pl>

**PORTUGAL**

Marka Lda  
Rua dos Correios 61-3  
PT-1100-162 LISBOA  
Tel: 351 21 3224040  
Fax: 351 21 3224044  
E-mail: apoio.clientes@marka.pt  
[www.marka.pt](http://www.marka.pt)

**SWITZERLAND/SUISSE**

Planetis Sàrl  
16, chemin des Pins  
CH-1273 ARZIER  
Tel.: + 41 22 366 51 77  
Fax: + 41 22 366 51 78  
E-mail: info@planetis.ch

**UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI**

Williams Lea TSO  
18 Central Avenue  
St Andrews Business Park  
Norwich  
NR7 0HR  
United Kingdom  
Tel. +44 (0)333 202 5070  
E-mail: customer.services@tso.co.uk  
<http://www.tsoshop.co.uk>

**UNITED STATES and CANADA/  
ÉTATS-UNIS et CANADA**

Manhattan Publishing Co  
670 White Plains Road  
USA-10583 SCARSDALE, NY  
Tel: + 1 914 472 4650  
Fax: + 1 914 472 4316  
E-mail: coe@manhattanpublishing.com  
<http://www.manhattanpublishing.com>

**Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe**

F-67075 STRASBOURG Cedex

Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – E-mail: publishing@coe.int – Website: <http://book.coe.int>

Digital-Citizenship-Kompetenzen prägen die Art und Weise, wie wir online handeln und interagieren. Sie umfassen die Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie das Wissen und kritische Verstehen, die erforderlich sind, um in der sich ständig weiterentwickelnden Welt der neuen Medien verantwortungsbewusst unterwegs zu sein und Technologien so zu gestalten, dass sie unseren Bedürfnissen entsprechen, statt uns selbst an die Technologie anzupassen. Das Handbuch Digital Citizenship Education enthält Informationen, Werkzeuge und gute Beispiele, um die Entwicklung dieser Kompetenzen zu unterstützen. Es gehört zur Mission des Europarates, Kinder zu stärken, zu schützen und zu befähigen, in den heutigen kulturell vielfältigen, demokratischen Gesellschaften sowohl online als auch offline gleichberechtigt zusammenzuleben.

Das Handbuch Digital Citizenship Education richtet sich gleichermaßen an Lehrkräfte und Eltern, Führungskräfte im Bildungswesen und Plattformanbieter. Es beschreibt ausführlich die vielfältigen Dimensionen aller zehn Kompetenzbereiche der Digital Citizenship. Jeder Kompetenzbereich enthält ein Merkblatt mit Ideen, guten Praxisbeispielen und weiterführenden Informationen. Das Material hilft pädagogischen Fachkräften beim Aufbau von Kompetenzen, die Kindern und Jugendlichen angesichts der Herausforderungen der Medienwelt von morgen zugute kommen werden. Das Handbuch Digital Citizenship Education ist eine Ergänzung des Referenzrahmens zu Kompetenzen für eine demokratische Kultur und mit dem Internet Literacy Handbook kompatibel.

**www.coe.int**

Der Europarat ist Europas führende Organisation für Menschenrechte. Er hat 46 Mitgliedsstaaten, darunter die Mitglieder der Europäischen Union. Alle Mitgliedsstaaten des Europarates haben die Europäische Menschenrechtskonvention unterzeichnet, ein Vertrag zum Schutz der Menschenrechte, der Demokratie und der Rechtsstaatlichkeit. Der Europäische Gerichtshof für Menschenrechte überwacht die Umsetzung der Konvention in den Mitgliedsstaaten.



<http://book.coe.int>  
ISBN 978-92-871-9485-5  
€16 / US\$32

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE