

DIE WISSEN WIRKLICH  
ALLES ÜBER UNS...



4. NETZWERKTAGUNG 2015: »MEDIENKOMPETENZ STÄRKT BRANDENBURG«

## NICHTS ZU VERBERGEN?!

Zum Verhältnis von Datenschutz und Datennutz in der mediatisierten Gesellschaft

DOKUMENTATION

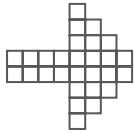
**MEDIENKOMPETENZ  
STÄRKT  
BRANDENBURG**

[www.medienkompetenz-brandenburg.de](http://www.medienkompetenz-brandenburg.de)



## IMPULSE

- # 4 MICHAEL SEEMANN  
Informationelle und allgemeine Selbstbestimmung in Zeiten des Kontrollverlusts
- # 7 LISA ROSA  
Verlust und Neugewinn: Lernen und Lehren im Medienumbruch



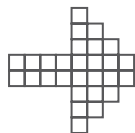
## WORKSHOPS

- # 11 FRANK HOFMANN , JUGENDBILDUNGSSTÄTTE »KURT LÖWENSTEIN«  
Medien bilden, aber wie? Ein Projekt zur vorurteilsbewussten Erziehung
- # 13 AKTION KINDER- UND JUGENDSCHUTZ BRANDENBURG E.V. IN KOOPERATION MIT FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE MULTIMEDIA-DIENSTANBIETER E.V. (FSM)  
Unbedarf im Netz – Wenn Jugendliche Streaming Apps benutzen
- # 15 DANIEL SEITZ, MEDIALE PFADE  
Medien(gegen)kultur – Jugendliche auf YouTube und Co
- # 17 CHRISTINA DINAR, AMADEU ANTONIO STIFTUNG, NONAZI.NET  
Flüchtlingsfeindlichkeit im Netz entgegentreten
- # 20 ANDREAS HACKERT, JIM BRANDENBURG SÜD (LÜBBENAU)  
Medienpädagogische Projekte in der Schule zu Sozialen Netzwerken
- # 22 SUSANNE GRUNEWALD  
Computer entzaubern: IT-Lernformate für Einsteiger\*innen
- # 24 SUSANNE SCHMITT  
Macht Google dumm?
- # 27 RBB – RUNDFUNK BERLIN-BRANDENBURG  
»Der gläserne Mensch« – ein aktuelles Feature
- # 28 DENNIS ROMBERG, TECHNOLOGIESTIFTUNG BERLIN  
Nichts zu verbergen? Das wird teuer!
- # 30 SVENJE MARTEN, ARND MARTENS-GROSSMANN,  
IBI – INSTITUT FÜR BILDUNG IN DER INFORMATIONSGESELLSCHAFT  
Datensicherheit in pädagogischen Einrichtungen
- # 31 JONATHAN SACHSE (REPORTER BEI CORRECT!V)  
Neue Form der Informationsgewinnung
- # 32 TOBIAS FALKE, MAREEN KÖNIGS, MEDIA TO BE M2B E.V.  
Medienexperten – Peerschulungen von Schülern für Schüler
- #34 IMPRESSIONEN
- # 36 IMPRESSUM



IMPULSE

# INFORMATIONELLE UND ALLGEMEINE SELBSTBESTIMMUNG IN ZEITEN DES KONTROLLVERLUSTS



**Wir haben die Kontrolle verloren. Im Zeitalter des Internets und der Digitalisierung lassen sich Informationen immer schlechter kontrollieren. Eine Entwicklung, die zwangsläufig früher oder später mit dem Konzept der informationellen Selbstbestimmung kollidieren musste. Und zwar nicht erst durch die NSA oder den BND, sondern schon vorher.**

Der Kontrollverlust ist bereits in den digitalen Geräten angelegt, mit denen wir uns umgeben haben, und er hat sich so mit zunehmender Beschleunigung in unseren Alltag gefräst. Vorangetrieben wird er von drei Faktoren:

➔ Mittels Sensoren verknüpfen wir die physische Welt immer enger mit der digitalen. Angefangen bei den CCTV-Kameras im öffentlichen Raum, über die mit Sensorik vollgestopften Smartphones, die wir mit uns herumtragen, bis hin zu den neuesten Erscheinungsformen wie »smarten« Thermostat, dem »Internet of Things«, den so genannten »Wearables« - als Kleidung tragbare Computer - bis hin zu dem, was Stadtentwickler SmartCities nennen, wenn also der Mülleimer weiß, wann er voll ist. Überall werden Datenaufzeichnungsgeräte installiert und es ist zunehmend unmöglich, dem zu entgehen. Es gibt kein analoges Leben im digitalen. Ob unser Lebenswandel nun durch unser Smartphone, durch öffentliche Kameras, durch das Tracking unserer Funksignatur oder über die Kreditkartenabrechnung nachvollzogen wird, ist im Ergebnis egal. Wir müssen schon zählen, wie oft und an wie vielen Stellen unser Leben aufgezeichnet wird.

Der erste Treiber des Kontrollverlusts verhindert eine wirksame informationelle Selbstbestimmung, weil wir in der heutigen Welt nicht mehr wissen können, an welcher Stelle welche Daten von uns aufgezeichnet werden.

➔ Die Kapazitäten sowohl der Datenleitungen als auch der Datenträger haben sich seit ihrer Messung alle zwei Jahre verdoppelt. Das heißt, dass Daten nicht nur nicht in entsprechender Weise gesammelt werden können, sondern dass diese Daten auch völlig unkompliziert von A nach B zu kopieren sind. Egal, ob der Sony-Hack, der Hack zur Erlangung von Nacktbildern von Hollywood-Schauspieler/innen von letztem Jahr oder die Mitnahme von Hillary Clintons E-Mailarchiv. All das sind auch Beispiele für die vereinfachte Erlangung und Weiterleitung von Daten durch stetig leistungsfähigere Infrastrukturen. Das 5 Exabyte fassende Datacenter der NSA in Utah ist ein gutes Sinnbild dieser Entwicklung. Wenn auch nicht ihr Endpunkt.

Der zweite Treiber des Kontrollverlusts lässt eine informationelle Selbstbestimmung nicht zu, da wir Informationen nicht mehr an einer Stelle einhegen und uns sicher sein können, dass sie dort auch verbleiben.

➔ Der endgültige Schlag gegen die informationelle Selbstbestimmung jedoch geht von dem dritten Treiber des Kontrollverlusts aus. Denn es ist nicht so, dass die vielen gesammelten Daten die Interessierten vor die unlösbare Aufgabe gestellt hätten, die Nadel im Heuhaufen zu suchen. Vielmehr sind es gerade die Datenauswertungstechniken, die sich von allen am radikalsten entwickelt haben und die gleichzeitig die größten Potentiale des Kontroll-

verlusts bergen. Angefangen bei den Datenverwaltungs- und auswertungstechniken, die die relationale Datenbank möglich machte, über die komplexeren Verfahren verteilter Datenauswertung wie MapReduce bis hin zu den neuesten Entwicklungen bei maschinellen »deep Learning«-Technologien hat sich eine Kraft entwickelt, die aus immer komplexeren Datenmengen immer unvorhersehbarere Schlüsse zieht. Diese Algorithmen können durch intelligente Verknüpfung einzelner Hinweise Schlüsse ziehen, die zum Zeitpunkt der Datenerfassung nicht vorhersehbar waren. Auch die NSA steht mit mächtigen Datenwerkzeugen wie XKeyScore mitten in dem Datenstrom. Wenn im NSA-Untersuchungsausschuss des Bundestages von »Selektoren« die Rede ist, dann ist eine Datentechnologie gemeint, die aus großen Datenmengen gezielt Informationen »selektieren« kann. In der Datenbanksprache nennt man das »Query«. Die Query ist zum Paradigma der Ordnung des Wissens geworden, und zwar nicht nur bei den Geheimdiensten, sondern überall.

Der Kontrollverlust ist also ein dreifacher: Daten, von denen ich nicht wusste, dass es sie gibt, finden Wege, die nicht vorgesehen waren und sagen Dinge aus, auf die ich nie gekommen wäre. Die digitale Technologie ist uns längst über den Kopf gewachsen. NSA hin oder her: In dieser Welt kann niemand mehr von sich behaupten, informationell selbstbestimmt zu sein.

Aber bedeutet das, dass mit der informationellen Selbstbestimmung auch die allgemeine Selbstbestimmung in Gefahr gerät? Also das, was Datenschützer schon seit Anbeginn fürchten? Ohne Privatsphäre gebe es keine persönliche Freiheit mehr, ist der Tenor, der immer wieder zu hören ist.

Von einer Einschränkung persönlicher Freiheit durch den Kontrollverlust ist jedenfalls wenig zu spüren. Im Gegenteil: Man kann leicht zu der Auffassung gelangen, dass das Internet trotz seiner fatalen Wirkung auf die informationelle Selbstbestimmung die allgemeine Selbstbestimmung durchaus befördert hat. Die Menschen haben zu sehr viel mehr Informationsangeboten Zugang, sie kommunizieren mehr und vielfältiger – auch über politische Themen – und sie organisieren sich vielfältig und schlagkräftig zu Kampagnen im Netz oder zur Demonstration auf der Straße. Ein geschwächtes Individuum sieht irgendwie anders aus.

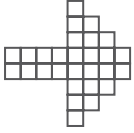
Wenn wir uns die Instrumente genauer anschauen, die diese freiere Organisation von Wissen und Menschen ermöglichen, stoßen wir schnell auf die Services im Netz, die sich in den letzten Jahren unter dem Namen »das Social Web« entwickelt haben. Twitter, Facebook, Youtube geben Individuen neue Ausdrucksformen und Möglichkeiten der Publikation und Reichweite. Zudem ermöglichen sie so ein ganz neues Spektrum an alternativen Möglichkeiten sich zu informieren. Mit Blick auf die letzten Jahre lässt sich zudem feststellen, dass es kaum mehr eine politische Bewegung gegeben hat, deren organisatorische Basis nicht in Social Media Diensten ihren zentralen Ort gefunden hätte.

Interessanterweise werden genau dieselben Social Media Services immer wieder auch mit dem Verlust der Privatsphäre in Zusammenhang gebracht. Diese Sicht ist nicht unbegründet, denn bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass die Entwicklungen, die Social Media Dienste groß gemacht haben, exakt dieselben drei Faktoren sind, die den Kontrollverlust antreiben: Auch die

Social Media Angebote werden zunehmend gefüttert von den Sensoren in unseren Smartphones. Ohne implizite Location-Weitergabe machen viele der Dienste gar keinen Sinn. Die schnelle Übertragung und immer billiger werdende Speicherbarkeit von Daten erlaubt es überhaupt erst, Services wie Google, Facebook oder Youtube kostenlos anzubieten. Und immer wenn wir Google aufrufen, nutzen wir einen enorm weit fortgeschrittenen Datenauswertungsalgorithmus, eines der mächtigsten Querysysteme, die es überhaupt gibt. Doch nicht nur dort. Wann immer ich Facebook oder meine Twittertimeline aufrufe, werden Datenbanken aktiviert, die im Grunde nichts anderes machen, als in einer für mich individuell durchgeführten Query die Daten meiner Freunde zu sammeln und strukturiert auszugeben. Unsere gesamte, durch soziale Netze erlangte Sicht auf die Welt wird mittels hochkomplexer Datenauswertungsalgorithmen generiert. In diesem Punkt unterscheiden wir uns nicht grundsätzlich von der NSA.

Wenn ich also die Zukunft der Informationellen Selbstbestimmung betrachte, bleibt wenig Hoffnung für die Zukunft. Wenn ich mir aber die tatsächlichen - auch politischen - Freiheiten, die Menschen heute genießen, betrachte, stimmt mich das durchaus vorsichtig optimistisch. Meine Sorge wäre, dass wir die neue Selbstbestimmung durch das Netz wieder weggeben im vermeintlichen Tausch der verzweifelt vermissten Privatsphäre. Denn wenn wir das tun - da bin ich mir sicher - werden wir beides nicht mehr haben.

# VERLUST UND NEUGEWINN: LERNEN UND LEHREN IM MEDIENUMBRUCH



Wenn wir anerkennen, dass mit dem Leitmedienwechsel ein Wandel in Gang gesetzt wurde, der die gesamte Gesellschaft bzw. Kultur erfasst, dann kann die Konsequenz für unsere Haltung dazu nur bedeuten, einverstanden zu sein im Sinne Walter Benjamins\*.

Nur das Verstehen dieser neuen Realität ermöglicht wirkliche Teilhabe bei deren Gestaltung.

Die jüngste Geschichte der Massenflucht nach Europa zeigte, dass das Smartphone, das Michael Seemann zu Recht ein Kontrollverlustgerät nennt, zugleich ein Kontrollgewinngerät ist, denn ohne Smartphones wäre der Exodus der Vielen gar nicht möglich gewesen. Auch die Erstbetreuung in deutschen Städten zeigte, dass nur über digitale Vernetzung alle lokalen Freiwilligenkräfte organisiert die Probleme fürs Erste lösen konnten, bei denen die behördlichen Systeme nicht adäquat reagieren konnten.

Wo wir auch hinschauen, überall sehen wir, dass nicht nur das Digitale, sondern auch die Vernetzung im Internet und eben auch »big data« Einzug in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens gehalten haben. Und mehr noch: dass es sich zunehmend als einzige oder zumindest beste Grundlage erweist, Lösungen für vor- oder nicht vorhergesehene Problemlagen zu liefern.

Wenn ohne Smartphone als Zugangsgerät ins Internet und in das WWW relevante Teilhabe an der »Res Publica« immer weniger zu haben ist, dann hat sich die mediale Form und der Zugang zur zeitgenössischen Kultur radikal gewandelt, und wir können vom Smartphone als einem Kulturzugangsgerät sprechen. Die Neuerung ist so tiefgreifend, dass wir sie nicht als Zusatz zum Bisherigen, sondern nur als etwas Anderes begreifen können.

Insofern ist der bei Pädagogen so beliebte Begriff des Mehrwerts irreführend, denn er suggeriert, dass alles bleibt wie es war, nur, dass etwas Neues hinzugekommen ist – das ist dann der Mehrwert. Besser denken wir die Werte im digitalen Zeitalter als Anderswert. Dann können wir auch damit operieren, dass der Wert der Kontrolle neu gedacht werden muss: Was soll unter Kontrolle gebracht werden, und wer soll die Kontrolle haben? Die Vorstellung kann darin Platz haben, dass eine Kontrolle der Vielen über die Probleme, die alle betreffen (Klimawandel, Verteilungsgerechtigkeit national wie global), die bisherige Kontrolle einiger weniger (Eliten?) über die Menschen und über die Sachen (Ressourcen, Eigenschaften sozialer Systeme) ablösen muss.

Nicht nur Kontrolle müssen wir neu verstehen. Auch Lernen ist nicht mehr, was es war. Es muss nicht nur etwas Neues gelernt werden, das Lernen selbst muss neu verstanden werden. Dazu müssen wir zunächst zurück zur allgemeinsten Stufe dessen, was menschliches Lernen (im Unterschied zum Lernen von Tieren, Maschinen, sozialen Systemen) ist: Nach dem Verständnis der kulturhistorischen Schule der Psychologie (Vygotskiĭ, Leont'ev et al.) besteht Lernen ganz allgemein aus den drei Komponenten Interiorisieren (Verinnerlichen), Exteriorisieren (Veräußerlichen, in eine gegenständliche Form bringen) und Dialog (Austausch). Diese drei Elemente sind nicht als Reihenfolge zu verstehen, sondern voneinander abhängig in ständiger Wechselbeziehung. Kein Interiorisieren ohne Dialog, kein Dialog ohne Exteriorisierung.

Als zweites müssen wir uns die konkret historische Erscheinungsform dieses allgemeinen Modells in Aktion anschauen, um zu sehen, was sich von einer Epoche zur anderen an der Formung dieser Komponenten verändert hat: Und wir sehen, dass jede Kulturstufe der Menschheit die Art von Bildung (und Bildungssystem) produziert, die sie braucht, um sich selbst zu erhalten.

Gestern und noch heute war (ist) das öffentlich Bildungssystem bestimmt von der Notwendigkeit, dass alle soweit Literacy (Lesen, Schreiben, Grundrechnen) besitzen, dass sie Aufträge mit Anweisungen verstehen und dann ohne weitere persönliche Anleitung umsetzen können. Das war das Bildungsbetriebssystem für die Massen, das für die Industriegesellschaft nötig war. Selbstständiges (unabhängiges, kritisches) Denken war nicht einmal bei der Mehrzahl der Führungskräfte (»Leistungsträger«) erforderlich und auch nicht erwünscht. Ganz anders heute: Immer mehr Arbeiten und Entscheidungen werden vom Computer und von Künstlicher Intelligenz übernommen. Jeder neu entstehende Arbeitsplatz verlangt immer mehr komplexes Denken und eigenverantwortliches Entscheiden und zugleich immer mehr Beziehungsfähigkeit. Die zu lösenden Aufgaben sind so komplex, dass sie nur noch mit kollektiver Intelligenz bearbeitbar werden. »Du bist nur so gut wie dein Netzwerk« (Harold Jarche). Mehr Dialog also. Und Dialog auf ganz neue Art.

Aber auch vom Einzelnen wird weit mehr gefordert als häufig angenommen. »Kritisches Denken« im Zeitalter der Autoritätenverluste kann sich keineswegs darin erschöpfen, Internetquellen auf ihre Verlässlichkeit zu hinterfragen. Nichts ist mehr verlässlich, und darum bezieht sich »kritisches Denken« in erster Linie auf den Content – nicht auf dessen Urheber oder auf die Form. Zugespitzt gesagt: In der nächsten Demokratie, Stufe Weltgesellschaft, müssen Alle gebildete Selbstdenker werden. Nur so gibt es den Gewinn aus dem Autoritätenverlust. Media Literacy – die Literacy der anbrechenden Epoche ist in erster Linie: Netzwerken können und Big Data handeln können.

\* Walter Benjamin wird das Zitat zugeschrieben: »Nur der Einverständene hat eine Chance, die Welt zu verändern«



## HISTORISCHER VERGLEICH BILDUNGSSYSTEME

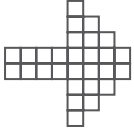
EPOCHE	GEWINNE	VERLUSTE BZW. PROBLEME	VORAUSSETZUNGEN, ERGEBNISSE
<p><b>PRÄMODERNE VORGESTERN</b></p> <p>»learning by doing«</p> <p>Acker, Werkstatt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Persönlicher Lehrer vor Ort</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Wissenschaft + Abstraktes Denken nur für die 0,1%</li> <li>&gt; Kontrolle durch einen Lehrer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Leitmedium: Sprache</b></li> <li>&gt; Sprache verstehen</li> <li>&gt; funktionierende biologische Sinnesapparate</li> </ul>
<p><b>MODERNE GESTERN &amp; HEUTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; systematisches Lernen in Fächern</li> <li>&gt; Lehranstalten, Lehrbücher</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Wenige Lehrer für viele Schüler [Effizienz]</li> <li>&gt; Lernen lernen teilw. möglich</li> <li>&gt; abstraktes Denken für mehr Menschen möglich</li> <li>&gt; Ausdifferenzierung der Wissenschaftsdisziplinen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Entpersonalisierung</li> <li>&gt; vorgegebene Ergebnisse</li> <li>&gt; Anwendung in neuen Kontexten schwierig</li> <li>&gt; Sinnbildung schwierig</li> <li>&gt; Auswendig Lernen statt Verstehen lernen</li> <li>&gt; viel totes Wissen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Leitmedium: Buch</b></li> <li>&gt; Literacy für die Vielen</li> <li>&gt; Standardisierungs-Systeme, Curriculum, Kanon</li> <li>&gt; <b>Didaktik</b></li> <li>&gt; Fremdbewertungssysteme</li> <li>&gt; Kontrolle durch Institution</li> </ul>
<p><b>NEXT SOCIETY HEUTE &amp; MORGEN</b></p> <p>Selbstbestimmt Probleme identifizieren + Lösungsideen prüfen</p> <p>reflexives Lernen</p> <p>1. gesamte phys. Welt 2. das WWW</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Situiert lernen in persönlich bedeutsamen Kontexten</li> <li>&gt; alle Infos immer + überall zugänglich</li> <li>&gt; hoher Grad an Austausch und Zusammenarbeit</li> <li>&gt; potenziell höheres Denken für die 99,9%</li> <li>&gt; Kontrollgewinne bei den Lernenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; höhere Gefährdung durch Datenpreisgabe, Big Data AI</li> <li>&gt; Filterbubble</li> <li>&gt; Information Overload</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Leitmedium: Internet</b></li> <li>&gt; Media Literacy Entstandard./Re-Personalis</li> <li>&gt; Ergebnisoffenheit</li> <li>&gt; Selbstbewertung</li> <li>&gt; Kontroll-Illusions-Verluste beim Lehrer</li> <li>&gt; Kontrollverluste der Institution</li> </ul>



# WORKSHOPS

# MEDIEN BILDEN, ABER WIE?

## Ein Projekt zur vorurteilsbewussten Erziehung



### ZIELGRUPPE DES PROJEKTS

Erzieher\_innen und Sozialassistent\_innen in der Ausbildung und am Anfang der Berufstätigkeit aus Berlin und Brandenburg (Stadt / Land)

### PROBLEMAUFRISS

Es ist immer mehr zu beobachten, dass der organisierte Rechtsextremismus versucht, sich in Alltagsstrukturen der Gesellschaft zu etablieren. Dabei gibt es unterschiedliche Strategien, die Ideologie der Ungleichwertigkeit zu verbreiten. Die Ansprache von bspw. (jungen) Eltern mit Slogans »Todesstrafe für Kinderschänder« oder das Agitieren von sozial benachteiligten Bewohner\_innen eines Stadtteils mit der Parole »Zuerst Deutschen helfen«, wie in der aktuellen Flüchtlingsdiskussion zu beobachten ist, sind verbreitete Vorgehensweisen der Rechtsextremen.

Darüber hinaus muss als neues Problem benannt werden, dass die Kinder von rechtsaffinen bzw. bereits indoktrinierten Rechtsextremisten in Kindertagesstätten in bestimmten Regionen zahlreicher werden. Wenn auch nicht empirisch erhoben, muss gerade diesen Kindern ein Kontrapunkt in der Werteeziehung geboten werden.

Um dem Rechtsextremismus begegnen zu können, müssen Erzieher\_innen auf die inhaltliche Konfrontation vorbereitet sein. Dafür gilt es Handlungsoptionen zu entwickeln und sie mit Argumentationstraining auf diese Aufgabe vorzubereiten.

Dafür muss aber zunächst das Verständnis für die Ideologie der Ungleichwertigkeit (und andere rechtsextreme Ideologeme) vorhanden sein und in seinen Ebenen der strukturellen und individuellen Ausgrenzung unterschieden werden.

Dabei gilt es im Besonderen zu beachten, dass im ländlichen Raum Brandenburgs und im ehemaligen Ostberlin Fremdenfeindlichkeit und Rassismus stark verbreitet sind, obwohl (oder gerade deswegen) es kaum Berührung mit der nichtdeutschen Bevölkerung gibt. Allerdings zeichnen sich auch in den sogenannten alten Bundesländern und dem ehemaligen Westberlin fremdenfeindliche Tendenzen ab, die die Entwicklung zu einer multikulturellen Gesellschaft gefährden (bspw. Pro-Köln).

In diesen Spannungsfeldern bewegen sich Erzieher\_innen und sind darauf meist nicht vorbereitet.

Da die Projektzielgruppe oft nur niedrigschwellig erreicht werden kann, haben wir den Ansatz gewählt, über (kritische) Medienbildung das Thema Rechtsextremismus zu bearbeiten.

Dies hat im einzelnen folgende Gründe:

- ➔ Erzieher\_in und Sozialassistent\_in sind typische Berufe im Niedriglohnbereich. Dementsprechend arbeiten oft viele Frauen zum Teil mit einer sogenannten bildungsbenachteiligten Biographie in diesem Bereich.
- ➔ Die Arbeit mit Kindern setzt reflektiertes Verhalten im Umgang und Sprache voraus. Das ist aber oft nicht gegeben. Tradierte oder unreflektierte Werte schaffen oft ein ausgrenzendes und diskriminierendes Umfeld.

- ➔ Werthaltungen werden zunehmend von Medienbildern geprägt. Die angesprochene Zielgruppe befindet sich in der Regel noch in der Spätadoleszenz. Dabei spielen besonders Fernsehformate wie Deutschland sucht den Superstar, Katzenberger und Das Dschungel-Camp im Rezeptionsverhalten eine große Rolle. Laut der Studie »Hohle Idole« der Otto Brenner Stiftung von 2012 prägen diese Sendungen Verhaltensweisen im zwischenmenschlichen Miteinander. Diese werden dann von der Projektzielgruppe an ihre Schützlinge weitergegeben.
- ➔ Eine fortschreitende Medialisierung des Alltags verändert die Umgangsformen miteinander. Im Bereich der sozialen Netzwerke kommt es immer wieder zu Ausgrenzungen und sogenanntem Cybermobbing. Dabei werden diskriminierende Umgangsformen barrierefreier ausgelebt als im persönlichen Umgang. Die Projektzielgruppe ist teilweise selbst betroffen oder aktiv daran beteiligt.
- ➔ Im Berufsleben werden sie mit gesellschaftlichen Problemlagen konfrontiert, auf welche einige von ihnen auf Grund der eigenen Biographie und Ausbildung nicht vorbereitet sind. Es fehlt in der Regel das Vermögen des komplexen Denkens gesellschaftlicher, politischer und globaler Zusammenhänge.
- ➔ Die Projektzielgruppe hat oft nicht gelernt, sich gesellschaftspolitisch zu artikulieren und ihre Interessen in der Öffentlichkeit zu vertreten.

#### **PROJEKTZIELE**

- ➔ Aufklärung über gesellschaftspolitische Strategien des (mehr oder weniger fest) organisierten Rechtsextremismus zur Erlangung der Meinungsführerschaft, insbesondere durch die Ansprache junger Eltern, die Affinitäten zu rechtsextremen Ideologien aufweisen
- ➔ Sensibilisierung für ausgrenzende Strukturen, Verhaltensweisen und Sprache
- ➔ Reflexion eigener Werthaltungen und deren Bedeutung für den Umgang mit der Zielgruppe Kinder
- ➔ Entwicklung der Fähigkeit zur Medienanalyse und –kritik und Reflexion der Relevanz von Medien für die eigene Werthaltung und bei der Zielgruppe Kinder

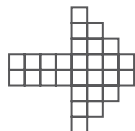
#### **UNTERZIELE**

- ➔ Basiswissen über aktuelle Strategien des Rechtsextremismus zur Erlangung der Meinungsführerschaft in klar abgegrenzten Gemeinwesen
- ➔ Auseinandersetzung mit der Ideologie der Ungleichheit und weiteren ideologischen Versatzstücken des Rechtsextremismus
- ➔ Steigerung der Reflexionsfähigkeit
- ➔ Medienkritisches Verhalten
- ➔ Erlernen von (medialen) Partizipationsmöglichkeiten

#### **MEDIENBEISPIELE IM VORTRAG**

- ➔ Werbespot »Deutschland sucht den Superstar«
- ➔ Jingle »Germanys next Topmodel«
- ➔ Zusammenschnitt: »Berlin Tag und Nacht«

## UNBEDARFT IM NETZ – WENN JUGENDLICHE STREAMING APPS BENUTZEN



**YouNow ist eine Plattform, auf der Menschen Livestream-Videos von sich zeigen bzw. von anderen anschauen und kommentieren können. YouNow wurde 2011 von Adi Sideman gegründet. Seine Vision war es, »allen Menschen die Möglichkeit zu geben, ihr Talent mit anderen zu teilen und sich kostenlos live vor einem Publikum zu präsentieren«. YouNow ist als kostenlose App für Android und iOS sowie als Browser-Version verfügbar. Ähnliche Apps sind Periscope oder Chatroulette. Zu sehen sind [teilweise stundenlange] Videos von Menschen am Schreibtisch, auf dem Sofa oder auf dem Bett oder aus dem Jugendzimmer. Die Zuschauer/innen schreiben per Chat, die Sender [Broadcaster] erzählen oder zeigen etwas vor der Kamera. Anfang 2015 berichteten Medien verstärkt über die Plattform, in der Regel mit einem stark negativen Tenor.**

Die Hauptargumente lauteten:

- ➔ Die Jugendlichen geben zu viel von sich preis.
- ➔ Pädophilen wird Tür und Tor geöffnet, sie verleiten Jugendliche dazu, intime Details über sich zu verraten.
- ➔ Livestreams können mitgeschnitten und weiterverbreitet werden.
- ➔ Urheber- und Persönlichkeitsrechte werden unter Umständen verletzt, etwa beim Abspielen von Musik oder beim Filmen von anderen Personen.
- ➔ Durch die Verknüpfung mit Facebook- oder Instagram-Profilen ist eine eindeutige Identifizierung der Personen möglich.

Prof. Nicola Döring veröffentlichte daraufhin in der Zeitschrift merz (3/2015) eine Kurz-Studie mit Schlussfolgerungen zur pädagogischen Behandlung von YouNow. Döring hat die Plattform eine Woche lang beobachtet und stellt fest:

- ➔ YouNow ist nicht sehr weit verbreitet. Im Kanal #deutsch senden durchschnittlich 50 Nutzer/innen gleichzeitig. Deren Zuschauerzahl lag zumeist zwischen 0 und 200 Personen.
- ➔ Bei N=150 Interaktionen wurde kein einziges Mal Nacktheit oder eine Wohnadresse gefunden. Nacktheit ist auf YouNow verboten.
- ➔ Wohnadressen wurden kein einziges Mal genannt (typische Antwort ist eher: »In der Nähe von Düsseldorf«), gefragt wird nach dem Alter und ob Jemand Single ist oder nicht.
- ➔ Sehr häufig gefragt und angegeben werden andere Social-Media-Profile auf Facebook, Instagram, Youtube oder Twitter.
- ➔ Nur wenige senden unter ihrem Realnamen, vereinzelt werden Handynummern angegeben.

Döring bilanziert: »YouNow dient vor allem dem Zeitvertreib und der Geselligkeit mit Peers. Es handelt sich um eine Form des »gemeinsamen Abhängens«, nur eben medienvermittelt.« In der Diskussion unter Medienpädagogen spielt dieses Argument eine große Rolle. Jöran Muuß-Merholz schreibt im Blog [www.joeran.de](http://www.joeran.de) am 21.6.2015: »Dieses #Abhängen scheint mir ein zentraler Punkt zu sein. Wann immer Erwachsene das nicht verstehen und fragen, warum sich Jugendliche nicht »in echt« treffen können, müssen diese Erwachsenen folgende Frage beantworten: Wo sonst – in einem von ihnen selbstbestimmten Raum – können Jugendliche denn im Alltag abhängen?«

Döring selbst sieht YouNow wegen der offenbar geringen Nutzerzahlen eher als »Nischenmedium« (merz3-2015, S. 55). Der Reiz für Jugendliche sei, dass YouNow

- ➔ als Treffpunkt diene für Zeitvertreib und Geselligkeit,
- ➔ ein Reality-Programm darstelle, mit Banalität und Alltäglichkeit,
- ➔ eine Bühne biete für Selbstdarstellung und Berühmtheit.

Ihre Schlussfolgerungen für die medienpädagogische Praxis lauten:

»Am wichtigsten ist es wie immer, dass Eltern und pädagogische Fachkräfte als wohlwollende und gelassene Ansprechpersonen zur Verfügung stehen, an die Jugendliche sich bei Bedarf mit ihren Fragen und Sorgen (einschließlich negativer YouNow-Erfahrungen) wenden können, ohne befürchten zu müssen, selbst an den Pranger gestellt oder mit Smartphone-Verbot bestraft zu werden. Wenn es um kompetenten Umgang mit YouNow geht, stehen drei Themenkomplexe im Vordergrund, die bei jeglicher Social Media-Nutzung vordringlich sind:

- ➔ Privatsphäre und Datenschutz [...]
- ➔ Prävention vor Belästigung und Mobbing [...]
- ➔ Persönlichkeits- und Urheberrechte (ebenda S. 57).«

YouNow ist seit April 2015 auch Mitglied der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM). Seitdem sind einige Jugendschutzrelevante Veränderungen und erste Maßnahmen zur Nutzer- und Elterninformation auf der Plattform vorgenommen und eingeführt worden. YouNow steht aus Sicht der FSM symbolisch für die aktuelle Herausforderung des Jugendmedienschutzes in Echtzeitangeboten. Für die FSM steht fest, dass medienpädagogische und wissenschaftliche Analysen von Livestream-Plattformen noch fehlen.

Umgesetzt wurden zunächst technische Maßnahmen. Beim ersten Besuch der Plattform wird das Alter abgefragt. Wer hier 12 Jahre oder jünger angibt, dem wird der Zugang auf Dauer (wenn er sich von demselben Gerät anmelden will) gesperrt.

Unangemessene Kommentare können gemeldet werden. Nutzer/innen können blockiert oder »geflaggt« werden, so dass sie nicht mehr in Kontakt treten können und überprüft werden. Die Plattform hat eigene Regeln zum Umgang aufgestellt und publiziert. Ziele der FSM sind

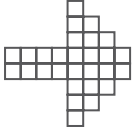
- ➔ eine regelmäßige Überprüfung der Plattform bezüglich Herausforderungen im Jugendmedienschutz,
- ➔ Beratung bei Erweiterung bzw. Überarbeitung des Angebots,
- ➔ als aktuelle Herausforderung die Erhöhung des Sicherheitsangebots auf technischer wie informatorischer Ebene,
- ➔ YouNow auch langfristig als Partner für Medienkompetenz zu gewinnen.

## FAZIT

An YouNow wird zum wiederholten Male deutlich, dass die herkömmlichen Mittel des gesetzlichen Jugendmedienschutzes und des Datenschutzes nicht mehr ausreichen. Umso wichtiger werden Aufklärung und medienpädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche sowie für Eltern und pädagogische Fachkräfte.

Wir bedanken uns bei Björn Schreiber, Referent für Medienbildung (FSM), für die Unterstützung.

# MEDIEN(GEGEN)KULTUR – JUGENDLICHE AUF YOUTUBE UND CO



**Broadcast yourself - Jede/r ist Sender - die Heilsversprechen von YouTube und Co sind riesig, doch wie sieht es aus mit einer Gegenkultur zu den etablierten Medien? Wer schaut wo ab, was entsteht Neues, wer prägt heute Nachrichten und Meinungen?**

Nur oberflächlich betrachtet besteht YouTube aus ein paar wenigen sogenannten YouTubern, den Stars der heutigen Generation. Die künstliche Verknappung auf ein paar wenige Gesichter folgt marktökonomischen Gründen, dem Grundsatz des Netzes, der Digitalität, aber zum Glück nicht. Deswegen ist hinter der zielgruppengerechten Promotion einzelner Stars noch viel Platz für Gegenkultur.

Im Folgenden sollen ein paar Beispiele angeführt werden, welche Perlen – gerade für die politische Bildungsarbeit – sich auf YouTube verbergen:

Schaut man auf politische Bildung auf Youtube, fällt der Blick schnell auf das Genre News und dessen berühmtesten Vertreter einer neuen Generation, LeFlroid. Der ist jedoch längst Mainstream und auch in seiner Form der Recherche und Darstellung mehr Boulevard, als ihm vielleicht selbst lieb ist. Ausführlich dazu hier: <https://medium.com/deutsch/leflroid-f%C3%BCr-die-generati-on-youtube-f8308ecb6562#.bz30vekp1>

Doch auch in diesem Genre gibt es schon zahlreiche junge YouTuber, die ihren eigenen Stil finden, Nachrichten aufzubereiten – und das Wichtigste: die dafür auch ein junges Publikum finden. Ein gutes Beispiel dafür ist BrainFed des beliebten YouTubers Darkvictory. Das Format wird unterstützt von der Bundeszentrale für politische Bildung und produziert von Mesh Collective – auch deren zahlreiche andere Produktionen sollten sich alle anschauen, die sich für politische Bildung auf YouTube interessieren.

Da Hip Hop schon immer ein Medium war, politische Meinungen derer zu artikulieren, die üblicherweise nicht die Feuilletons und andere Meinungsspalten lesen oder gar selbst gestalten, kann dieses Sprachrohr auch auf YouTube punkten: Juice Rap News ist ein tolles Beispiel, wie über lange Zeiträume kompetent Weltgeschehen zielgruppengerecht kommentiert werden kann: <https://www.youtube.com/user/thejuicemedia> – ein Beispiel im deutschsprachigen Raum, weniger brillant, mit geringerer Reichweite ist Blumio – Rap da News: <https://www.youtube.com/user/blumiotv>

Zwischen Comedy und Gaming – den beiden beliebtesten Genres auf YouTube – siedeln sich die Dateltäter an. Das selbsternannte »Satire-Kalifat« nimmt dabei sehr humoristisch zahlreiche Themen auf die Schippe – es stellt z.B. den Umgang mit Geflüchteten mit einem solchen Spin dar, dass dem Zuschauer schwindlig wird – aber auch ISIS und Co. bekommen ihre satirische Aufmerksamkeit in unterhaltenden Videos. Zahlreiche Videos auf dem Channel lohnen sich deshalb: [https://www.youtube.com/channel/UCF\\_oOFgq8qwi7HRGTJSsZ-g](https://www.youtube.com/channel/UCF_oOFgq8qwi7HRGTJSsZ-g)

Wenngleich im Eingangsteil die großen YouTube-Stars ein wenig über einen Kamm geschoren wurden, muss einigen dort auch Engagement zugestanden werden. So nutzt gerade Gronkh immer wieder seine Reichweite und seine aktive Community, um Spenden einzusammeln. Nachdem er z.B. auf

Einladung und bezahlt durch einen Publisher in Nepal war, um ein Game zu promoten, hat er sich kurz darauf auch nach dem Erdbeben engagiert und einen Stream zum Spendensammeln organisiert. <http://lets-plays.de/gronkh-spendet-20-000-euro-an-die-erdbebenopfer-in-nepal-150953>

Natürlich sind auch weniger schöne Dinge im Sinne von Gegenkulturen auf YouTube zu finden. Gerade ein Video unter dem Titel »ISIS - for the sake of Allah«, das aufwändig produziert Werbung für den Krieg von ISIS in Musik-Video-Ästhetik, unterlegt mit Bildern des Krieges, darunter erschossenen Menschen, ist ein gutes Beispiel, in welcher Qualität hier kommuniziert und wie versucht wird, Jugendliche in ihren Genres und Codes anzusprechen. Für das Video gibt es eine explizite Trigger-Warnung, es wird immer wieder gelöscht, taucht aber auch immer wieder an unterschiedlichen Orten im Netz auf.

Gerade dem Genre »Beauty & Lifestyle« lässt sich leicht Oberflächlichkeit vorwerfen. Doch auch hier gibt es grandiose Ausnahmen. So hat sich z.B. Daaruum vom reinen Lifestyle-Channel emanzipiert und erprobt mit dem neuen Channel »Ellevant« alternative Erzählformate, darunter z.B. mit dem großartigen feministischen Magazin »Edition F« die YouTube-Serie »She's Got it«: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLcOKXI\\_YNO\\_nIICJ8wMaf2RVZ7hA07-ut](https://www.youtube.com/playlist?list=PLcOKXI_YNO_nIICJ8wMaf2RVZ7hA07-ut)

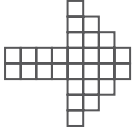
Die beiden YouTuberinnen von »Riotschminke« bleiben in ihrem Genre, nutzen dieses aber immer wieder bewusst, um aus den häufig sehr geschlechtererwarteten Mustern auszubrechen und z.B. eine ganze Folge zu »critical whiteness« zu produzieren: <https://www.youtube.com/watch?v=-8kOhMIKbre4>

Dies waren nur ein paar wenige Beispiele, die das Potential von Mediengegenkulturen auf YouTube aufzeigen. Leider begünstigt weder der Algorithmus von YouTube noch das Ökosystem aus Multi-Channel-Networks um die großen Channels herum das Auffinden solcher Perlen. Umso wichtiger ist es, Bildungsnetzwerke und Austausch zu organisieren, um diese wertvollen Inhalte sichtbar zu machen und zu verbreiten. Ein Ansatz dazu liefert [bewegtbildung.net](http://bewegtbildung.net), eine Kooperation der Bundeszentrale für politische Bildung und mediale pfade - auf der Website finden sie demnächst regelmässige Beispiele und zahlreiche weitere Inhalte.



# FLÜCHTLINGSFEINDLICHKEIT IM NETZ ENTGEGENTRETEN

Wie kann Gegenrede in eine pädagogische Praxis übersetzt werden?



**Als im Sommer 2015 vermehrt Geflüchtete im deutschsprachigen Raum Schutz suchen, beginnen auch die User\*innen Sozialer Netzwerke (z.B. Facebook, Twitter und Youtube) sich in Postings und Kommentaren darüber auszutauschen. In vielen Formen treffen Jugendliche und junge User\*innen in diesem Kontext auf explizit rassistische und flüchtlingfeindliche Aussagen und Kommentare oder beteiligen sich selbst daran. In dieser Situation, in der viele menschenverachtende, flüchtlingfeindliche Postings im sozial offenen Raum des Web 2.0 stehen, ist die pädagogische Praxis gefordert, angemessen darauf zu reagieren. Was genau kann ich in einer solchen Situation als Pädagog\*in/Lehrer\*in tun? Wie kann ich in meiner Arbeit mit jungen Menschen die digitale soziale Lebenswelt mitbedenken und sie in eine Arbeit einbeziehen, die sich Vorurteilen und ihrer Verstärkung und Verbreitung entgegenstellt?**

Häufig beziehen Vorurteile sich auf gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (wie Rassismus, Homophobie, Antisemitismus, Sexismus). Solche Vorurteile können sich durch Onlineaustausch verstärken und dazu einladen, Gruppen weiter zu diskriminieren. Solche Vorurteile können sich verfestigen, radikalieren und zu antidemokratischen Weltbildern werden.

Sogenannte Counterspeech (»Gegenrede«) mit Betroffenen und aktiv beteiligten Schüler\*innen zu entwickeln, kann eine Möglichkeit sein, sich aktiv mit dem Verbreiten rassistischer, homophober, islamfeindlicher Vorurteile in Sozialen Netzwerken auseinanderzusetzen und Menschen auf ihrem Weg zu unterstützen, sich menschenrechtsorientiert in die Onlinedebatte einzubringen.

Counterspeech ist Gegenrede: Sie spricht sich direkt oder indirekt gegen Hass-Erzählungen aus, arbeitet mit (ideologischer) Überzeugung, Logik, Fakten oder Humor und bemüht sich um alternative Erzählungen zu leider allzu eingängigen Hassreden z.B. gegenüber Flüchtlingen. Hassrede im Netz (auch Hatespeech genannt) ist sprachlicher Ausdruck von Hass gegen Personen oder Gruppen, insbesondere durch die Verwendung von Ausdrücken, die der Herabsetzung und Verunglimpfung dieser Bevölkerungsgruppen dienen. Diesem entschieden mit positiven Geschichten über soziale Werte wie Toleranz, Vielfalt, Freiheit, Demokratie statt Radikalisierung, Hass, Gewalt entgegen zu treten und möglicherweise zu erklären, wie Demokratie und Politik funktionieren, eventuell auch einzelne politische Entscheidungen zu Stande kommen, kann Teil einer aktiven Gegenrede sein.

Counterspeech geht davon aus, dass es in einer Onlinedebatte nicht nur diejenigen gibt, die diskriminierend handeln, sowie die davon Betroffenen, sondern auch jene, die still mitlesen und sich einbrächten, würde man sie dazu einladen. Die Gegenrede versucht also nicht nur aktiv gegen die im Sozialen Netzwerk geposteten Vorurteile und den Rassismus vorzugehen, sondern alle im digitalen Raum mitzubedenken, auch die stillen Mitlesenden.

Diskriminierungen nicht einfach stehen zu lassen sondern sie gemeinsam mit Schüler\*innen oder Jugendlichen aufzuarbeiten, sie sichtbar zu machen und sich durch Counterspeech in öffentlichen Onlinedebatten in den sozialen Netzwerken einzubringen, ist eine Art der Möglichkeit, die Dimension Web 2.0 zu nutzen.

Folgende Aspekte sollten bei dem Einsatz von Counterspeech im pädagogischen Feld beachtet werden:

### **DEN DIGITALEN LEBENSRAUM VON JUGENDLICHEN ERNST NEHMEN**

➔ Das Web 2.0 ist ein Sozialraum, der Teil der Lebenswelt von jungen Menschen und Jugendlichen ist. Nehmen sie ihn als Pädagog\*in/Lehrer\*in ernst und besonders dann, wenn dort Diskriminierung oder auch Mobbing untereinander stattfinden.

### **QUELLEN UND FAKTENCHECK**

➔ Handelt es sich um ein Posting, das evtl. in Bezug auf Geflüchtete eine Quelle nutzt, wie z.B. ein Bild, eine Zahl, einen Artikel mit einer Argumentation? Dann prüfen sie die Quelle gemeinsam mit den Schüler\*innen und Jugendlichen. Lassen sie das Bild z.B. durch eine Google-Bildersuche laufen und schauen sie, wo es noch verwendet wird. Lassen sie ganz «klassisch» in den Quellen nach stichhaltigen Fakten recherchieren, möglicherweise auch die genannten Zahlen. Erarbeiten sie mit den Jugendlichen/ Schüler\*innen mögliche andere Fakten bzw. Alternativquellen. Suchen sie nach dem Kontext der Quelle und nach dem Zusammenhang, in dem sie genannt wird.

### **NACHFRAGEN**

➔ Auch einfaches Nachfragen kann hilfreich sein und bringt manchmal eine schnelle Lösung. Verständnisfragen decken häufig schnell kommunikative Missverständnisse auf und geben dem/der User\*in die Chance, das Posting selbst zu überprüfen und zu reflektieren. Möglicherweise kann das Nachfragen durchaus eine Gegenargumentation befeuern. Wenn nach dem Nachfragen weitere größere Themen und Diskriminierungen benannt werden, ist es besonders wichtig zu überlegen, ob die diskriminierende oder vorurteilsbehaftete Position dazu da ist, nur den Raum zu nutzen, um der Mitleserschaft noch deutlicher zu zeigen, wie legitim solche Meinungsäußerungen sind.

### **DISKRIMINIERUNGEN UND STRATEGIEN ENTLARVEN UND BENENNEN**

➔ Es ist wichtig, Diskriminierung und menschenverachtende Äußerungen im Netz als solche zu benennen, vor allem um sie nicht als etwas Normales und vermeintlich Legitimes erscheinen zu lassen. Bei einem rassistischen Posting die Strategien benennen: »Ist Ihnen klar, dass das rassistisch war?«. Erfolgt ein Themenhopping durch das Gegenüber (viele verschiedene Themen werden auf einmal angesprochen) sollten sich Gesprächspartner auf **ein** Thema festlegen und dies auch kommunizieren (»Du hast jetzt viele Themen angesprochen, aber ich möchte hier mit dir nur über dieses Thema diskutieren, z.B. den rassistischen Aspekt«). Bei Debatten über Flucht kann es hilfreich sein, sich inhaltlich zum Thema Menschenrechte und Gleichwertigkeit zu äußern und dabei zubleiben, anstatt Nützlichkeitsdiskurse über »gute« und »schlechte« Migrant\*innen zu beginnen.

### **ORGANSIERTE RECHTSEXTREME IM NETZ IN DER DISKUSSION ERKENNEN**

➔ Verschiedene rechtsextreme Strömungen und Aktivist\*innen glauben an eine Ideologie der Ungleichwertigkeit und wollen sie aktiv in den Sozialen Netzwerken verbreiten. Für sie sind soziale Netzwerke Orte der Verbreitung von Ideologie und Propaganda sowie auch der Rekrutierung aus der politisch-gesellschaftlichen Mitte durch die Ansprache an eine »besorgte Bürgerschaft«. Diese wird bei ihren vermeintlichen Sorgen um emotionale Themen »abgeholt«, wenn z. B. Geflüch-

tete plötzlich in ihrer Nachbarschaft untergebracht werden sollen. Emotionale Themen wie diese, aber auch Kindesmissbrauch oder Umweltschutz, Positionen »gegen« die sich Einzelne selbst sehr schlecht stellen können, werden als Scharnierposition genutzt, um Ungleichwertigkeit und rassistische Ideologie als legitim darzustellen und als berechtigtes Anliegen zu propagieren. An dieser Stelle wird versucht, User\*innen zu mobilisieren. Strategisch organisierte, rechtsextreme Urheberchaften solcher Seiten/Diskussionen sind für eine »besorgte Bürgerschaft« zunächst nicht ersichtlich.

In ihrer verschleierte Darstellung sind oft die rechtsextrem, strategisch organisierten Urheberchaften solcher Seiten/Diskussionen zunächst einer »besorgten Bürgerschaft« nicht ersichtlich. Eine besondere Rolle spielen auch rechtsextreme weibliche User\*innen, die sich über Themen wie Kindererziehung, Familie und Sexualität auslassen, die als Eintrittsportale in die rechte Szene fungieren und durch rassistische Vorurteile bedingte, verengte Weltbilder der Ungleichwertigkeit transportieren. Achten sie darauf, ob eine solche Strategie genutzt wird, um die Thematisierung ungleichwertiger, rassistischer Argumente legitim erscheinen zu lassen.

#### **RECHTLICHE UND JURISTISCHE DIMENSIONEN MITDENKEN**

➔ Die großen Onlineplattformen wie Facebook und Youtube haben Communitystandards, die sich entschieden gegen Formen der Diskriminierung wie z.B. Rassismus stellen. Hasskommentare kann in jedem Fall durch Löschung mithilfe eines Meldeverfahrens begegnet werden. Wie schnell die Plattformen und bei welchen Dingen genau sie reagieren, bleibt jedoch häufig, besonders in Bezug auf Rassismus, intransparent. Erfahrungen haben gezeigt, dass der Aufruf an viele Beteiligte, vermehrt zu melden, funktionieren kann, da das problematische Posting durch zahlreiche Meldungen prioritär behandelt wird. Prinzipiell werden jedoch Postings, die direkt und klar gegen gesetzliche Bestimmungen in Deutschland verstoßen (wie z. B. das Benutzen von verfassungsfeindlichen Symbolen nach § 86a StGB oder auch die Leugnung des Holocaust nach § 130 StGB Volksverhetzung), schnell bearbeitet und gelöscht. Wichtig ist auch, dass beteiligte Jugendliche Meldeverfahren von ihrer genutzten Plattformen kennen und anwenden können. Probieren sie einfach mal praktisch mit den Jugendlichen aus, wie eine Meldung funktionieren kann.

#### **BEREITEN SIE PLAN B VOR**

➔ Bereiten sie die Schüler auf Widerspruch vor, überlegen sie schon im Vorfeld, was passieren könnte und wie man sich in der Gruppe gegenseitig unterstützen und sich Feedback geben kann. Diskutieren sie mögliche Gegenargumente und spielen sie die verschiedenen Möglichkeiten der Gegenrede durch.

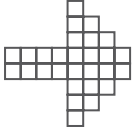
Um eine Zivilgesellschaft zu stärken, die Online deutlicher sichtbar werden muss, ist es wichtig, Jugendliche dazu zu befähigen, bei Onlinedebatten in Sozialen Netzwerken durch Gegenrede/ Counterspeech flüchtlingsfeindlichen Postings zu widersprechen. Aktive Zivilgesellschaft muss auch ihre digitale Dimension mitbedenken.

#### **WEITERE LINKS**

Unterrichtsmaterial zur Anwendung in der Schule:

<http://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/hass-in-der-demokratie-begegnen/>

# MEDIENPÄDAGOGISCHE PROJEKTARBEIT IN DER SCHULE ZU SOZIALEN NETZWERKEN



**Im Rahmen des Workshops wird das Projektspiel »MeinProfil« vorgestellt.**

Mein Profil ist ein ausgesprochenes Mitmachspiel, es findet im Rahmen eines Stationsbetriebes statt. Es geht um Identitäten im Netz, dabei werden Profile auf Papier erstellt und ausgewertet. Das Spiel gibt die Möglichkeit, sich offline mit den Themen Veröffentlichung eigener Daten im Internet, Datenschutz, aber auch Recht am eigenen Bild und Selbstdarstellung zu beschäftigen.

Auch der Aspekt Mobbing/Cybermobbing lässt sich verknüpfen. Das Spiel mit medienpädagogischer Begleitung wird in der Regel an einem Projekttag durchgeführt und kann danach vertiefend durch einen Lehrer nachbereitet werden.

Eines vorweg: Das Spiel ist von der Logistik und Umsetzung her anspruchsvoll. In der vollumfänglichen Umsetzung benötigt man fünf Räume sowie auch 5 mitwirkende Teamer. Nicht jede Schule/Einrichtung kann dies im laufenden Schulbetrieb realisieren. Allerdings ist das Spiel durchaus anpassbar auf vorhandene Gegebenheiten, sowohl räumlich, personell als auch vom Zeitumfang. Die Teamer der anderen Stationen können durchaus auch ältere Schüler, Eltern oder Praktikanten sein – es geht eher an diesen Stationen um Aufsicht als um pädagogische Fachlichkeit.

Wichtigster Raum ist ein großer Raum, in dem sowohl Einführung, Arbeit an den Profilen als auch Auswertung stattfinden. Dies ist der Raum für die Anmeldung. Die SchülerInnen und Schüler erstellen in diesem Raum auf A2-Papier die Grundstruktur ihres Profils in einem Sozialen Netzwerk. Diese Bögen werden an die Wände des Raumes gepinnt/geklebt, damit sie erstens gut sichtbar und zweitens gut erreichbar sind.

Ausgehend von diesem zentralen Raum befinden sich in den anderen Räumen weitere Spielstationen. Es gibt die Räume/Stationen:

- ➔ Freunde
- ➔ Mitteilungen
- ➔ Persönliche Daten
- ➔ Fotos

Im Raum Anmeldungen bekommen die SchülerInnen und Schüler eine Art Laufzettel, auf dem der Besuch der jeweiligen Stationen vermerkt wird, sowie eine Zugangskarte. Beide Dokumente enthalten identische Informationen: Nickname (gleich Benutzernamen), E-Mail-Adresse und Passwort. Die Zugangskarten verbleiben beim Betreuer der Station Anmeldung, die Laufzettel verbleiben bei den SchülerInnen und Schülern. Nach Besuch jeder der anderen Stationen MUSS die Station Anmeldung aufgesucht werden, um entweder in den anderen Stationen erspielte Informationen an das eigene Profil zu kleben oder auch an andere Profile zu posten. Am Eingang der Station Anmeldung werden wie beim Einloggen in ein Profil Nutzernamen und Passwort verglichen. Erst dann wird Zutritt gewährt.

In den anderen Stationen wird durch Beantwortung von Fragen oder durch freie kreative Gestaltung um Freunde gespielt, persönliche Daten werden notiert, Fotos und Situationen für das eigene Profil ausgewählt.

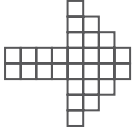
Im Verlauf des Spiels füllen sich so nach und nach die Profile der Schülerinnen und Schüler. In der Regel sind nun 2,5-3 Stunden um und es ist Mittagspause. Diese Zeit nutzen die Medienpädagogen zur Sichtung und Auswertung der Profile. Anhand der Inhalte lässt sich nun wunderbar in die Diskussion mit den Schülern treten zu den Themen: Eigene Daten, Urheberrecht, Recht am Bild, Selbstdarstellung. Hieran knüpft der Übergang zu den Themen Mobbing und Cybermobbing an.

Gut macht sich der Einsatz des Filmes »Lets fight together«, da sich hier sämtliche theoretischen Ausführungen zu Entstehung, Erkennen, Konsequenzen, Lösung und Vermeidung von Mobbing/Cybermobbingsituationen anhand entsprechender Szenen nachvollziehen lassen. Weiterführende Informationen zur rechtlichen Situation bei Mobbing/Cybermobbing sowie zu real auftretenden physischen Symptomen runden den Informationsteil ab.

Die fertigen Profile verbleiben bei den Schülern bzw. der Lehrkraft und können in späteren Vertiefungen herangezogen werden.

Das Projektspiel selbst ist ein fertiges Modul, zu dem es Arbeitsblätter und didaktische Hinweise gibt. Bezug des Arbeitsheftes zum Preis von 18,60€ ist möglich über den Verlag unter <http://drei-w-verlag.de/137-mein-profil.html>

## COMPUTER ENTZAUBERN: IT-LERN- FORMATE FÜR EINSTEIGER\*INNEN



**Aus der fortschreitenden Digitalisierung des Alltags folgt, dass ein technisches Grundverständnis wichtig ist, um die eigene Umwelt kritisch bewerten und aktiv mitgestalten zu können. Die Medienbildung nimmt das mittlerweile zur Kenntnis und es gibt eine wachsende Anzahl von Tools und Konzepten. Aber wer vermittelt dieses Wissen und wie?**

Das Thema stößt bisher auf wenig Resonanz in der (medien)pädagogischen Praxis. Um das zu ändern, ist es wichtig, nach den Gründen zu fragen. Vermutet werden kann eine Mischung aus negativen Erfahrungen, Berührungsängsten, hohen Zugangsschwellen und einem alten Ressentiment: Programmieren und Elektronik sind schwierig und langweilig, interessieren nur Wenige, sind an ein bestimmtes Geschlecht gebunden, haben nichts mit der eigenen Lebenswelt zu tun und machen einsam. Ein weiterer Grund könnte sein, dass das Thema nur im Sinne der Anwendungskompetenz verstanden wird, also die Reflexion der gesellschaftspolitischen Dimension nicht mitgedacht wird.

Dieses Bild zu hinterfragen, nach wirkungsvollen Zugängen zu suchen und einen Überblick über existierende Formate zu geben, war der Anspruch des Workshops.

An fünf Thementischen konnten beispielhaft die vielfältigen Möglichkeiten einer spielerischen und kreativen Vermittlung erschlossen und der Nutzen für die eigene Praxis reflektiert werden: von der Auseinandersetzung mit Hardware, der Verwendung von Mikrocontrollern, der plastischen Beschäftigung mit Informatik-Grundlagen ohne Computer und einfachen Lernspielen bis zu grafischen Programmiersprachen, die eine freie Gestaltung ermöglichen.

Die Zugänge sollten hierbei nicht getrennt als entweder/oder, sondern als sich ergänzende Perspektiven auf das gleiche Thema mit fließenden Übergängen oder sogar Kombinationsmöglichkeiten wahrgenommen werden. Außerdem gab es Anregungen zu anschlussfähigen Themen wie kapitalistische Produktionsweise, Umweltschutz, Ethik, freier Zugang zu Wissen und Daten etc., in die die Beschäftigung mit Technik eingebettet werden kann.

Dazu kamen Hinweise auf weiterführende Materialien, die frei zugänglich sind, sowie Beispiele von inspirierenden Initiativen, die Anprecher\*innen zur Entwicklung oder Umsetzung eigener Projekte sein können.

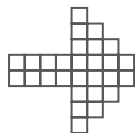
Die vorgestellten Formate eignen sich zum Teil schon für Kinder ab 4 Jahren, mit 10-jährigen lassen sich grundsätzlich alle Ansätze umsetzen. Für die Wahl des Schwierigkeitsgrades ist aber neben dem Alter auch die Vorbildung der Kinder ein wichtiges Kriterium, die durch die Gewohnheiten im Erziehungsumfeld sehr unterschiedlich sein kann. Viele Ansätze eignen sich darüber hinaus für Einsteiger\*innen jeden Alters, also auch für Multiplikator\*innen, die mit dem Thema bisher keine Berührung hatten, oder für die Erwachsenenbildung.

Viele Tools sind nur lernbegleitend sinnvoll, manche bieten aber auch die Möglichkeit, schöpferisch-kreativ tätig zu werden und so ein Türöffner für eine vertiefende Auseinandersetzung zu sein. Ebenso unterscheiden sich die Formate stark in dem vorausgesetzten Vorwissen der Vermittelnden. Teilweise wird Hintergrund- und Lehrmaterial für Pädagog\*innen mit angeboten.

In der Kürze der Zeit konnten viele Themen lediglich angerissen werden. Ziel des in die Breite konzipierten Inputs war, die Zugangshürden zu verringern, sich dem Thema lustvoll anzunähern, den Horizont des Themenkomplexes zu erweitern und einen Anstoß für die Anwendung im eigenen Arbeitsbereich zu geben.

Im Feedback ist klar geworden, dass ein positiver Zugang durch entsprechende Aufbereitung und eigene praktische Erfahrungen geschaffen werden kann. Aber gerade der Einstieg bedarf mehr Zeit für die Auseinandersetzung, um sich selbstständig im Thema bewegen zu können. Aufgrund der starken Berührungängste vor allem bei weiblich sozialisierten Personen könnten hier angeleitete, geschlechtersensible Multiplikator\*innen-Fortbildungen zu einer besseren Implementierung in die Medienbildung beitragen.

## MACHT GOOGLE DUMM?



**Macht Google dumm? Natürlich nicht. Google macht zunächst einmal schlauer. Aber zeigt Google wirklich immer die besten Ergebnisse für meine Suchanfrage? Welchen Teil der Welt präsentiert mir die Suchmaschine, und gibt es nicht doch Alternativen, die unter Umständen zu besseren Ergebnissen führen? Welche Kompetenzen benötigen wir, um diese Aufgabe zu bewältigen?**

Neben Medienkompetenz wird zunehmend Informationskompetenz (engl. Media Literacy) als eine der wichtigen Kompetenzen in der Wissensgesellschaft genannt. Der Begriff Informationskompetenz wird entweder anstelle oder als Unterbegriff von Medienkompetenz verwendet.

### ZWEI DEFINITIONEN

Der Deutsche Bibliotheksverband sagt, Informationskompetenz sei die »Fähigkeit, die es ermöglicht, bezogen auf ein bestimmtes Problem, Informationsbedarf zu erkennen, Informationen zu ermitteln und zu beschaffen sowie Informationen zu bewerten und effektiv zu nutzen.«

Medienpädagogen gehen noch einen Schritt weiter: Informationskompetenz sei die »Fähigkeit, die es ermöglicht, Informationen effizient und in geeigneten Medientypen zu ermitteln, zu selektieren und zu beschaffen, zu verarbeiten, umzuwandeln und zu erzeugen sowie über geeignete Kanäle zu kommunizieren« (NANDO STÖCKLIN ; ERSCHIENEN IN »MERZ« GEFUNDEN IN WIKIPEDIA).

Also nicht nur Informationen zu finden, zu nutzen und zu bewerten ist ausschlaggebend, sondern auch, wo ich die Informationen finde (Medienauswahl) und wie ich sie weiterverbreite (Kommunikation). Hier wird der interaktive Charakter des Webs deutlich. Wesentliches Instrument der Informationssuche im Netz ist eine Suchmaschine.

Die Suchmaschine Google wurde 1998 von den beiden Studenten Larry Page und Sergey Brin veröffentlicht. Aufgrund der einfachen Darstellung der Ergebnisse sowie der damals im Vergleich zu anderen Suchmaschinen bedeutend besseren Relevanzbewertung von Webseiten u.a. aufgrund deren Verlinkung (PageRank) hat sich Google schnell im Netz etabliert und ist mittlerweile unumstrittener Marktführer.

In Europa und weltweit:

### Die beliebtesten Suchmaschinen in Europa (Oktober 2015)

Google	96.61%	[+1.05]
Bing	2.18%	[-0.35]
Yahoo	0.94%	[-0.42]
Ask.com	0.16%	[+0.01]
T-Online	0.12%	[+/-0]
AOL	0.08%	[-0.02]
Yandex	0.06%	[+/-0]

Quelle: SEO United



Weltweit sieht es nicht viel anders aus. Neben einigen nationalen Suchmaschinen wie z.B. Yandex mit 60% Marktanteil in Russland oder Baidu in China mit 56% (dort spielt Google so gut wie keine Rolle) kommt Google auf einen Weltmarktanteil von 71 %. In Afrika, Europa, Lateinamerika und Nordamerika ist Google jeweils die größte Suchmaschine, in Asien gibt es nur auf einzelnen lokalen Märkten Wettbewerber. Die Gründer von Yandex hatten sich angeblich schon vor Google den Besonderheiten des kyrillischen Alphabets angenommen und beschäftigen mittlerweile mehr als 5000 Mitarbeiter und sind seit 2014 auch mit einer Niederlassung in Berlin vertreten.

### WIE SUCHEN SCHÜLER?

Laut MPFS (JIM-Studie 2014) fragen 55% der 13 bis 19-Jährigen erst mal ihre Mitschüler, 44% benutzen eine Suchmaschine, 59% der 16- bis 17-Jährigen benutzen Suchmaschinen. Die DIVSI-Studie hat das Suchverhalten im Netz von Kindern untersucht, und hier gaben 93% der Sechs- bis Acht-jährigen an, dass sie eine Suchmaschine benutzen. Davon nutzen 18% Google, 20% immerhin kennen die Kindersuchmaschine FragFinn. Der Kontakt mit Suchmaschinen beginnt also schon sehr früh. Sie sind unser Einfallstor in das Weltweite Netz.

### WAS TUN STUDENTEN?

In einem Experiment der Universität Mainz (AUFERMANN/SIEBERTZ 2014) sollten Teilnehmer einer Studie verschiedene Suchaufgaben mit Google lösen, wie »Finden sie heraus, wie viel 350 € in Dollar sind« oder »Suchen sie nach dem Text ›beaches of the world‹ und übersetzen sie eine Seite ins Deutsche.« Das Ergebnis stimmt nachdenklich:

- ➔ Bei fast allen Aufgaben wurden nur die ersten 5 Ergebnisse oder nur die 1. Seite angesehen.
- ➔ Nur rund 5% der Teilnehmer blättern weiter.
- ➔ Alle haben zu Beginn des Experiments ihre Kompetenz überschätzt, benutzten keine Operatoren, gingen indirekte Wege.
- ➔ Nur wenige kennen die genaue Funktionsweise von Suchmaschinen.

### WIE ALSO SUCHT GOOGLE BZW. WIE BEWERTET DIE SUCHMASCHINE SEITEN IM NETZ?

Das Hauptkriterium für das Ranking einer Seite ist die Zahl der Links, die zu ihr hinführen und die sie selbst gesetzt hat. Google aber schaut nicht nur, ob man über sie (und Ihre Website) spricht, sondern auch, wer das tut. Also Links von wichtigen Seiten, die oft verlinkt werden, zählen mehr als Links von weniger wichtigen Seiten. Das bedeutet aber auch, dass neue und aktuelle Sites oft schlechter gerankt sind, weil sie in Googles Augen nicht so bedeutend sind. Google sieht also neue Sites nicht schnell genug, und die Ergebnisse sind bei weitem nicht vollständig. Die Maschine durchsucht ca. 26 Milliarden Quellen. Man schätzt, dass Google nur etwa 25 Prozent der im Web öffentlich verfügbaren Quellen findet.

Google kommt eine zentrale Rolle in der Informationssuche weltweit zu. Menschen bemühen Suchmaschinen in der Regel, wenn sie ein Problem lösen wollen, eine Frage haben, ein Bedürfnis befriedigen wollen. Auf den Google-Servern lagert also ein wahrer Datenschatz, der Auskunft gibt über die Probleme und Bedürfnisse der Menschen weltweit. Angesichts der mangelnden Transparenz ist der gewaltige Einfluss Googles höchst problematisch. Niemand weiß, wo und wie Google die Infor-

mationen speichert und verwendet. Es wird vermutet, dass Google Informationen hierarchisiert und Möglichkeiten durch Suggestion einschränkt.

### **DIE ALTERNATIVE?**

Unterschiedliche Suchmaschinen (Liste im Anhang) benutzen, denn diese finden unterschiedliche Seiten. Aber brauchen wir denn so viele Informationen? Auch hier gibt es einen Weg: Metasuchmaschine benutzen (Suchmaschine, die andere Suchmaschinen durchsucht).

### **EINIGE BEISPIELE**

**ECOSIA:** nutzt Yahoo und Bing, Einnahmen werden zu 80% für ökologische Zwecke gespendet.

**UNBUBBLE:** Anonyme europäische Suchmaschine. Hoher Datenschutz und neutrale Ergebnisse . Schutz gegen Überwachung und Manipulation. Gehostet mit Ökostrom in Deutschland.

**IXXQUICK:** Europäisches Datenschutz-Gütesiegel – offiziell nach EU-Datenschutzrecht geprüfte und zertifizierte Suchmaschine, nach eigenen Angaben die einzige Suchmaschine, die IP-Adressen nicht speichert.

**WOLFRAM ALPHA:** Bei Wolfram Alpha wird das Internet im Gegensatz zu anderen Suchmaschinen nicht nach bereits vorhandenen Ergebnissen durchsucht, stattdessen werden die Ergebnisse gezielt zu den getätigten Anfragen berechnet und als Antwort ausgegeben. Wolfram Alpha dürfte aufgrund der Komplexität der Ergebnisse wohl etwas für Wissenschaftler, weniger etwas für den normalen Internetnutzer werden.

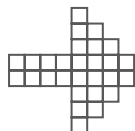
### **LINKS UND VERWEISE**

- ... <http://www.seo-united.de/suchmaschinen.html> Suchmaschinenverteilung in Deutschland mit einer kommentierten Liste zu alternativen Suchmaschinen zu Google
- ... <http://www.luna-park.de/blog/9907-suchmaschinen-marktanteile-weltweit-2014/> Suchmaschinen Marktanteile weltweit 2014
- ... AUFENANGER/SIEBERTZ: Informationskompetenz als notwendige Voraussetzung zur Nutzung von Suchmaschinen; in: STEFAN AUFENANGER (HG.), DIETER DÖRR (HG.), BIRGIT STARK (HG.); Die Googleisierung der Informationssuche - Suchmaschinen zwischen Nutzung und Regulierung, Berlin 2014
- ... Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI); DIVSI U9-Studie: Kinder in der digitalen Welt, 2015 [www.divsi.de](http://www.divsi.de)
- ... HENK VAN ESS, Der Google-Code; München 2011
- ... Informations- und Kommunikationskompetenz – das »Lesen und Schreiben« der ICT-Kultur
- ... NANDO STÖCKLIN, in merz 6/2012 über [www.medienpaed.com](http://www.medienpaed.com)
- ... Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), JIM-Studie 2015, Jugend-Information-Medien [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

Für die Unterstützung und die Vorbereitung und Durchführung des Workshops bedanke ich mich ganz herzlich bei Anne Ludwig und Kirsten Wiedemann von der Stadt- und Landesbibliothek Potsdam.

# »DER GLÄSERNE MENSCH«

Ein aktuelles Feature vom rbb



**Im Mittelpunkt des Workshops stand der Film »Der gläserne Mensch. Datenfluss ohne Grenzen«, der am 23.11.2015 um 22:15 Uhr im rbb Fernsehen zu sehen war.**

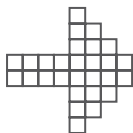
Der Film zeigt, wie die Vernetzung von Mensch und Computer weiter voranschreitet. Dabei reflektiert er das Ringen von Wissenschaftlern um völlig neue Kommunikationsansätze. Er lässt ebenso Experten zu Wort kommen, die die scheinbar ungebremste Datenflut mit Blick auf die Datensicherheit hinterfragen.

In der lebhaften Diskussion, die sich im Anschluss an die Vorführung des Films zwischen den Teilnehmer/innen des Workshops und dem Moderator Sven Oswald entspannt, wurde schnell deutlich, dass die Mehrheit den vorgestellten technischen Neuheiten aufgeschlossen gegenüber steht. Z. B. dann, wenn sie uns den Alltag erleichtern wie der Rollstuhl, der durch Gedanken gesteuert wird. Oder auch dann, wenn die Technik zur Optimierung des Lebens beiträgt wie das Trackingarmband am Handgelenk. Nicht nur im Film, sondern auch vom Workshop-Moderator Sven Oswald wurde dabei immer wieder die Frage des Datenschutzes thematisiert. Sollen die Krankenkassen unsere Daten auswerten können, um – wie ein Vertreter im Film anführt – Aussagen über die Entwicklung unserer Gesundheit zu machen? Oder versteckt sich hinter der Weiterleitung der Daten an Krankenkassen oder auch Kreditinstitute eine Art »Gesundheitsschufa«, wie ein IT-Sicherheits-Experte vermutet?

Wenn die Interaktion zwischen Mensch und Computer virtuelle Welten erschaffen kann, kann das hilfreich sein für den Architekten, der sich das zu entwerfende Haus plastischer vorstellen kann. Es kann auch zu einem spannenden Zeitvertreib werden, wenn ich mir einen virtuellen Boxkampf liefere. Demgegenüber werfen technische Innovationen wie das in Finnland entwickelte Face-Payment-System - Zahlungssystem mit Gesichtserkennung - Fragen nach dem sicheren Umgang damit auf. Denn anhand der dabei gewonnenen Daten lassen sich genaue Profile über unser Konsumverhalten erstellen. Die Wirtschaft kann diese Daten nutzen, um uns spezielle Angebote zukommen zu lassen, sie kann sie aber auch nutzen, um für uns individuelle Preise festzulegen.

Die Runde nahm die Risiken, die in dem Film aufgezeigt wurden, zur Kenntnis. Der Moderator fasste die Diskussion jedoch in dem Satz zusammen: Wir haben so viel Spaß an den technischen Innovationen, dass wir bei ihrer Anwendung die Datensicherheit aus dem Blick verlieren.

## NICHTS ZU VERBERGEN? DAS WIRD TEUER!



**Es gibt Menschen, die nehmen die Überwachung und das Tracking im Internet schulterzuckend hin und sagen: »Ich habe doch nichts zu verbergen« – doch diese Haltung kann direkt ans Geld gehen. Denn gleicher Preis für gleiche Ware gilt online nicht mehr. Der Workshop »Nichts zu verbergen – das wird teuer« des Projekts »Smarte Bürger« zeigt, wie Preise online entstehen und verändert werden, wie Profilbildung funktioniert und vor allem, wie man sich dagegen schützen kann.**

Zum Einstieg in das Thema werden im Datenschutz-Parcours (<https://smarte-buerger.de/parcours-web.html>) scheinbar harmlose Alltagssituationen simuliert: Ungelesen die AGB akzeptieren, einer App Zugriff aufs komplette Telefon geben und ohne Trackingblocker durchs Internet surfen. Die Teilnehmenden lernen dann in den nächsten Stationen, was dabei oft im Hintergrund passiert: Profilbildung, um Preise anzupassen. Das Praktische am Parcours: Man kann ihn auch ohne Workshop ausprobieren und er kann bequem selbst aufgehängt werden – wie schon in zahlreichen Schulen oder Bildungseinrichtungen geschehen.

Angepasste Preise sind im Internet längst Realität. Online-Shops haben durch Cookies, Werbenetzwerke und Trackingmethoden die Möglichkeit zu verfolgen, wofür wir uns im Internet interessieren – welche Seiten haben wir besucht, wo wohnen wir ungefähr, welche Produkte haben wir uns angesehen, welche Werbung haben wir angeklickt? All das weiß ein Online-Shop häufig bereits, wenn wir vorbeikommen.

Diese Information ist viel wert. Denn durch Profilbildung kann der Shop seine Preise anpassen und uns einen Preis zeigen, den wir gerade noch bereit sind zu zahlen. Für das Computerspiel zahlt derjenige, der sich durch seine Internetspuren als Hardcore-Gamer zu erkennen gegeben hat, mehr als ein Gelegenheitskäufer, und die Weinliebhaberin zahlt mehr als jemand, der nur hin und wieder mal einen Wein kauft. Auch wenn wir von einer Preisvergleichsseite auf einen Online-Shop gelangen, kann es passieren, dass wir einen anderen Preis zahlen als jemand, der direkt zum Online-Shop kommt.

Das Datensammeln schafft außerdem ein Ungleichgewicht zwischen Käufer und Verkäufer. Online-Shops können ihre Preise auch tageszeitlich ausrichten oder ans Wetter anpassen. Ein stabiler Preis für dasselbe Produkt für alle ist damit längst passé.

Was online gilt wollen viele Märkte auch offline umsetzen. Supermärkte führen gerade elektronische Preisschilder ein. Damit kann sich der Preis viel schneller ändern; Verbraucherschützer befürchten ein Preischaos, abhängig von der Tageszeit. Zwar spricht der Handel bisher davon, dass Verhältnisse wie an der Tankstelle nicht gewollt sind. Möglich wäre es aber, kurz vor der Rush-Hour zu Büroschluss die Preise zu erhöhen oder zwei Stunden vor dem Fußballspiel Chips und Bier teurer zu machen. Auch das wäre sehr zum Nachteil der Verbraucherinnen und Verbraucher, denn stabile Preise eine Solidargemeinschaft. Viele Menschen können nicht flexibel sein und nur nach Büroschluss oder als Familie am Samstagmorgen einkaufen.

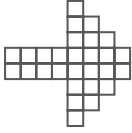
### **WAS KÖNNEN VERBRAUCHERINNEN UND VERBRAUCHER NUN ALSO TUN?**

Im Workshop werden praktische Tipps vorgestellt und ausprobiert: Wie blockiert man das Tracking, wie hält man die gesammelten Daten möglichst gering und wie verhindert man Profilbildung? Damit will der Workshop dem Ungleichgewicht zwischen Händlern und Verbrauchern etwas entgegensetzen und leistet so einen Beitrag zur Verbraucherbildung.

Mehr Informationen gibt es auch auf [smarte-buerger.de](https://smarte-buerger.de) und auf [technologiestiftung-berlin.de](https://technologiestiftung-berlin.de). »Smarte Bürger« ist eine Informationskampagne der Technologiestiftung Berlin, der Open Knowledge Foundation Deutschland und der Senatsverwaltung für Justiz und Verbraucherschutz.

# DATENSICHERHEIT IN PÄDAGOGISCHEN EINRICHTUNGEN

## Wünsche für die Zukunft



- ➔ Es gibt Alternativen zu den großen kommerziellen Anbietern, z.B. Google, Facebook und Microsoft. Man muss den Menschen diese Alternativen erklären und ihnen helfen, ihre Gewohnheiten zu ändern. Das gilt sowohl für Lehrer/innen als auch für Eltern.
- ➔ Die Bedeutung von Fortbildung darf nicht überschätzt werden. Diese kann nur helfen, wenn das Wissen sofort in der Praxis angewandt wird. Man sollte Medienkompetenzschulungen z.B. schulintern anbieten, damit die eigene Schulpraxis gleich als Übungsbeispiel genutzt werden kann.
- ➔ Änderung der Kultur in den entsprechenden Einrichtungen hin zu einer kritischen, reflektierten Haltung.
- ➔ Schüler/innen mit ihrer Medienexpertise auch als Multiplikator/innen einsetzen, da sie oft eine wichtige Funktion in ihren Familien haben und ihr Wissen weitergeben können (Mama, weißt du eigentlich, wem die Bilder gehören, die wir uns bei Whatsapp schicken?).
- ➔ Aufregertum und unkritische Medienverweigerung vermeiden.
- ➔ Smartphones gehören zur Alltagsrealität von Jugendlichen, die man kaum verbieten kann. Schulen sollten lernen, die mobilen Geräte als Instrumente mit in ihre Arbeit einzubinden.

### HERAUSFORDERUNGEN

- ➔ Finanzielle, personelle und zeitliche Ressourcen sind zu knapp, um sich mit dem Thema zu beschäftigen.
- ➔ Es gibt kaum qualifizierte Kolleginnen und Kollegen, daher passiert es, dass jemand, der nur wenig mehr Wissen als die anderen hat, zum IT-Verantwortlichen gemacht wird.
- ➔ Es fehlt Faktenwissen rund um Mediennutzung und Medienrecht. Beispielsweise gibt es Eltern, die die Veröffentlichung von Kinderbildern auf der Homepage verbieten, aber dennoch dieselben Bilder auf Facebook veröffentlichen und per Whatsapp versenden.

### UNTERSTÜTZUNGSBEDARF

Man kann sich nicht 100% absichern, aber...

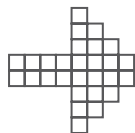
- ➔ es braucht Zeit und Raum, um sich mit den Themen auseinanderzusetzen, am besten in regionalen, einrichtungsbezogenen Kontexten, nicht zu groß und zu allgemein;
- ➔ man braucht kompetente Unterstützung bei der Sensibilisierung von Kolleginnen und Kollegen, Eltern und Kindern.

### MEDIENTIPPS

- ➔ Webschule Online-Verwaltungssystem. Ein gutes Produkt mit gutem Support, das in Brandenburg angewandt wird
- ➔ Mediengalaxie
- ➔ CCC macht Schule

# NEUE FORM DER INFORMATIONSGEWINNUNG

Leser\_innen werden zu Journalist\_innen



## WER IST CORRECT!V?

CORRECT!V existiert seit rund anderthalb Jahren. Wir sind ein gemeinnütziges Recherchezentrum mit mittlerweile rund 20 fest angestellten Journalisten. Das Besondere an CORRECT!V ist, dass wir extrem unabhängig arbeiten. Wir können uns Zeit nehmen für langfristige Recherchen, die strukturelle Missstände in unserer Gesellschaft angehen. Wir finanzieren uns über Spenden von Stiftungen und Bürgern. Wenn sie unsere Arbeit unterstützen wollen, werden sie Mitglied:

<https://correctiv.org/mitglied-werden/>

## WIE ERZÄHLEN WIR GESCHICHTEN?

Wir möchten das Interesse für Geschichte wecken bei Leuten, die wir durch eine klassische Berichterstattung gar nicht erreichen würden. Vier Beispiele, wie wir durch neuartiges Erzählen andere Zielgruppen erreichen.

- [1] [weisse-woelfe-comic.de](http://weisse-woelfe-comic.de): Eine grafische Reportage über die Naziszene in Deutschland
- [2] [correctiv.org/recherchen/ttip/](http://correctiv.org/recherchen/ttip/): Basiswissen als Grafikserien zum Freihandelsabkommen TTIP
- [3] [spendengerichte.correctiv.org](http://spendengerichte.correctiv.org): Das einzigartige Tool für mehr Transparenz im deutschen Justizwesen

## WIE WIR MIT BÜRGERN ZUSAMMENARBEITEN

Wir möchten dem Leser transparent machen, woher wir Informationen bekommen. Dadurch stärken wir die Medienkompetenz der Nutzer. Wenn die Leser verstehen, wie Recherche funktioniert, können sie besser einordnen, ob Geschichten frei erfunden sind oder seriös recherchiert wurden. Bei einer Recherche haben wir herausgefunden, dass die Buchhaltung der Organisation Transparency International lückenhaft ist. Die Ergebnisse der Recherche haben wir als klassische Geschichte aufgeschrieben und zusätzlich Texte veröffentlicht, in denen wir genau zeigen, wie wir bei der Recherche vorgegangen sind und welche Quellen es dafür gab:

### TEIL 1:

<https://correctiv.org/blog/2015/10/29/fleckige-weste/>

### TEIL 2:

<https://correctiv.org/blog/2015/11/05/intransparency-transparent-machen/>

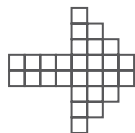
Einen Schritt weiter gehen wir auf der neuen Plattform <https://crowdnewsroom.org/>. Auf dieser Seite analysieren wir systematisch die aktuelle Lage der über 400 Sparkassen in Deutschland. Wir sammeln und werten große Datenmengen aus – und das gemeinsam mit Bürgern.

Alleine könnten wir nur in einzelne Sparkassen reinschauen, aber nie das große Bild darstellen. Gemeinsam mit anderen Journalisten und interessierten Bürgern können wir Missstände bei den 414 Sparkassen aufdecken. Wir bringen den Besuchern von [Crowd. Newsroom](https://crowdnewsroom.org/) das journalistische Handwerk bei und recherchieren dann gemeinsam.

Indem wir die Situation der Sparkassen transparent machen, fördern wir den Wettbewerb. Bürger können besser bewerten, wo sie die besten Angebote bekommen. Für die Kommunen ist Transparenz wichtig, damit Gefahren frühzeitig erkannt und gebannt werden können.

# MEDIENEXPERTEN – PEERSCHULUNGEN VON SCHÜLERN FÜR SCHÜLER

## Abstrakt



Neben den Eltern als klassischer Sozialisationsinstanz können auch Jugendliche eine wichtige Rolle bei der Förderung von Medienkompetenz spielen, denn im Jugendalter übernehmen die Gleichaltrigen (Peers) eine wichtige Sozialisationsfunktion. In der wissenschaftlichen Diskussion wird die Auffassung vertreten, dass Familie und Schule beim Erlernen der Mediennutzung mit zunehmendem Alter der Jugendlichen an Relevanz verlieren. Beim Peer-Konzept werden Jugendliche in ihrer Selbstbestimmung, Mitbestimmung und Solidarität bestärkt, denn Jugendliche vermitteln in diesem Prozess anderen Jugendlichen Inhalte. Die unterrichtende Person [Tutor] und die unterrichtete Person [Tutee] übernehmen spezifische Rollen. Zu den Rahmenbedingungen gehört, dass im Prozess einer sinnvollen Umsetzung von Peer Education/Peer Tutoring der Selbstreflexion der Rollenverständnisse aller Beteiligten viel Zeit eingeräumt wird. Darüber hinaus sollten Tutoren möglichst früh und auch intensiv ins Projekt einbezogen werden, um selbstbestimmt die Gestaltung der Methodik und Didaktik zu fördern. Zu den Herausforderungen in diesem Prozess gehören Bereitschaft und Befähigung der Tutoren. Sie müssen bereit sein, Verantwortung zu übernehmen und sich zu befähigen, Lern- und Gruppenprozesse inhaltlich und methodisch zu gestalten. Pädagogen hingegen müssen bereit sein, das Projekt zusammen mit den Jugendlichen partizipativ zu erarbeiten und umzusetzen, Kontrolle abzugeben und offen zu sein für Handlungsspielräume und autonome Lernprozesse der Jugendlichen.

Der gemeinnützige Verein Media To Be | M2B e.V. initiierte Anfang des Jahres 2015 ein Projekt namens »Die Medienexperten«. Zielgruppe des Projektes waren Cottbuser Schüler der 9. Klasse des Max-Steenbeck-Gymnasiums und Schüler der 5. und 6. Klasse der UNESCO Projekt-Schule 21. Grundschule. Ziel dieses Peer-Projektes ist die Förderung der Medienkompetenz der beteiligten Kinder und Jugendlichen. Aber nicht nur diese Kompetenzen stehen im Fokus des Projekts, sondern auch die Förderung des Selbstbewusstseins und die Stärkung des Klassenverbandes, insbesondere bei den Gymnasiasten.

Das Projekt wurde in Cottbus als Pilotprojekt durchgeführt und ist den Recherchen nach in Brandenburg einzigartig. Kern des Projektes ist die im Rahmen einer Projektwoche an einem externen Ort durchgeführte Ausbildung von Schülern [Gymnasiasten], die anschließend als Multiplikatoren mit Schülern der Grundschule rund um das Thema Medien vielfältige Workshops durchführen. Unter der Moderation eines erfahrenen Medienpädagogen erarbeiteten die Gymnasiasten ein Schulungs- bzw. Veranstaltungskonzept.

### TEILPAKET 1:

#### VORBEREITUNG: FEBRUAR - APRIL 2015

Der im Projekt als Honorarkraft arbeitende Medienpädagoge stellt das Projekt und dessen Herausforderungen im Rahmen eines Zukunftstages der Brandenburgischen Technischen Universität (BTU) Cottbus-Senftenberg den Schülern des Max-Steenbeck-Gymnasiums, den beteiligten Studierenden und den Lehrern sowie der Schulsozialarbeiterin der am Projekt beteiligten Grundschule vor. Im Rahmen dessen wurde intensiv über Medien, Mediennutzung und Medienkompetenz diskutiert. Als Ergebnis dieser Veranstaltung wurden die Themen für die an der Grundschule durchzuführenden Workshops verteilt und es wurde ein Grundgerüst für den Ablauf der Arbeitsgruppen erstellt. Um die Projektaktivitäten zu finanzieren, wurden durch den Vorstand des Vereins Media



To Be | M2B e.V. Fördermittel für die Durchführung der Projektwochen beantragt. Finanziert wurden die Projektaktivitäten durch das Deutsche Kinderhilfswerk und das Bundesprogramm über das Programm »Partnerschaft für Demokratie« des Lokalen Aktionsplans Cottbus.

### **TEILPAKET 2:**

#### **AUSBILDUNG DER MEDIENEXPERTEN PROJEKTWOCHE IN LEUPOLDISHAIN VOM 06.07. – 10.07.2015**

Die Ausarbeitung der Themen erfolgte mit Unterstützung eines Medienpädagogen und zweier Studierenden der BTU Cottbus-Senftenberg. Um den Zusammenhalt der Klasse zu fördern, den Schülern wenig individuelle Ablenkung zu bieten, wurde dieser Workshop in einer Berghütte des Vereins Bergfreunde Cottbus durchgeführt. Begleitet wurden die Schüler auch durch einen Erlebnispädagogen, der die verschiedenen Freizeitaktivitäten (z.B. Baden, Klettern, Outdoor-Aktivitäten, Übernachtung im Freien) organisierte.

In verschiedenen Arbeitsgruppen erarbeiteten die Schüler innerhalb der fünf zur Verfügung stehenden Tage die Inhalte der Workshops. Für den Workshop »Alles rund ums Handy« wurde ein Spiel namens »Welches Handy passt zu mir?« entwickelt. Im Workshop »Suchen und Finden« wurden Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene recherchiert, Suchstrategien herausgearbeitet und eine Vorstellung von Wikipedia erstellt. Aber auch die Glaubwürdigkeit von Medien und die Beurteilung von Informationen sollen in diesem Workshop thematisiert werden. Der Workshop »Computerspiele« soll den Umgang und das Verhalten mit Computerspielen thematisieren, aber auch über die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) soll aufgeklärt werden. Im Workshop »Soziale Netzwerke« sollen Merkmale, Datensicherheit und Nutzungsmöglichkeiten dargestellt und kritisch hinterfragt werden. Die Inhalte des Workshops »Safe Surfer- Internet & Sicherung« sollen durch ein selbst gestaltetes Memory vermittelt werden. Pop-Ups, Phishing, Spam werden so spielerisch kennengelernt und hinterfragt. Das selbstausedachte und interaktive Brettspiel »Internetz« soll spielerisch über das Urheberrecht und den Datenschutz informieren.

### **TEILPAKET 3:**

#### **DURCHFÜHRUNG DER PEERSCHULUNGEN IN DER UNESCO GRUNDSCHULE 28.09. – 02.10.2015**

Im dritten Teilpaket wurden die fünf Workshops für die Schüler der 5. und 6. Klasse durchgeführt. Die einzelnen Workshops wurden in einem rotierenden System angeboten, jeder Schüler besuchte für einen Tag einen Workshop. Koordiniert wurde die Workshopwoche durch zwei Schüler des Gymnasiums. Sie waren u.a. für den reibungslosen Ablauf und die Einteilung der Schüler in die jeweiligen Workshops zuständig, darüber hinaus erhielten sie von der Projektleitung den Auftrag, die teilnehmenden Grundschüler mittels eines Fragebogens zu befragen. Eine weitere Gruppe, bestehend aus zwei Schülern, dokumentierte per Video und Foto den Prozess und verfasste Pressemitteilungen, die über die Aktivitäten berichteten.

Im Rahmen dieser Projektwoche erarbeiteten die Schüler und die Studierenden aus den gewonnenen Erfahrungen ein Handlungskonzept, nach dem weitere Schulklassen ausgebildet werden können.

# IMPRESSIONEN NETZWERKTAGUNG 2015





## Impressum

Die Netzwerktagung »**MEDIENKOMPETENZ STÄRKT BRANDENBURG**« ist ein Leitprojekt der gleichnamigen Landesinitiative von Bildungsministerium und Medienanstalt Berlin-Brandenburg. Der Landesverband Medienbildung Brandenburg setzt die Tagung konzeptionell und organisatorisch um.

Gestaltung: Haberkern-Design / Bildnachweis: Ina Will, mabb (Fotos), Tim Posern (Cartoon) / Lektorat: Klaus-Peter Arnold

**MEDIENKOMPETENZ  
STÄRKT  
BRANDENBURG**

[www.medienkompetenz-brandenburg.de](http://www.medienkompetenz-brandenburg.de)

