

Handreichung

Teil 2: Mitmischen im Netz – Was kann ich mit Apps & Social Media bewegen?

Medienkompetenzen

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen,
- in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen,
- als selbstbestimmte Bürger/-innen aktiv an der Gesellschaft teilhaben,
- Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen und präsentieren,
- Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen,
- Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen und reflektieren.

Nach: Kultusministerkonferenz (2017), Kompetenzen in der digitalen Welt¹

Bezüge zu Fächern und Inhaltsfeldern

Politik & Gesellschaft

- Beteiligungs- und Gestaltungsmöglichkeiten von Bürgern/-innen beschreiben, insbesondere von Kindern und Jugendlichen,
- die eigene Position (im öffentlichen Raum) vertreten,
- die eigene Mitwirkung an politischen Aktionen begründen,
- die Rolle der Medien im Hinblick auf Mitwirkungsmöglichkeiten in der Demokratie bewerten.

Voraussetzungen

Lernniveau / Altersgruppe: einsetzbar ab Klassenstufe 7/8

¹ Kompetenzen in der digitalen Welt: Kompetenzbereiche. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. Dezember 2016. Online unter: [Externer Link: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html) (Stand: 15.06.2022)

Technische Ausstattung

- Mobile Geräte für alle Gruppen / Partner; eigene Geräte nutzbar (BYOD)
- Präsentationstechnik (Beamer o.Ä.)
- Internet für alle Gruppen / Partner
- Optional: (webbasierte) Software für Abstimmungen (z.B. Edkimo, Mentimeter oder Pingo)

Unterrichtsverlauf

Einstieg	Plenum, Präsentation, Diskussion
<p><u>Ergebnis:</u> Liste / Mindmap: Möglichkeiten, sich im Netz für die eigenen Anliegen einzusetzen</p> <p><u>Materialien:</u> Beispiele für Beteiligung im Netz (Screenshots), Beamer, Whiteboard, Pinnwand o.Ä</p>	<p>Lehrkraft stellt Ziel für den Unterricht vor: Möglichkeiten der Beteiligung und Mitsprache über das Internet bzw. mithilfe von Apps herausfinden und ggf. für eigenes Anliegen nutzen. (Mögliche Formulierung: "Wie kann ich mit Apps und im Internet etwas in der 'realen Welt' bewegen und mich für mein Anliegen einsetzen?")</p> <p>Es bietet sich an, die Fragen am Beispiel eines konkreten Anliegens zu behandeln, das die SuS im eigenen Interesse selbst gern durchsetzen würden. Geeignet sind zum Beispiel Anliegen in der Schule, im direkten Umfeld oder im eigenen Stadtteil (siehe Hinweise zur Arbeitsphase).</p> <p>Lehrkraft stellt Beispiele für das (politische) Engagement im Netz vor, zum Beispiel Petitionen oder Aktionsaufrufe aus sozialen Netzwerken, Meinungsbeiträge sowie spezielle Beteiligungs-Plattformen (siehe Materialien).</p> <p>Lehrkraft fordert SuS auf, weitere Beteiligungsmöglichkeiten zu nennen, die sie kennen. Ergänzungen der SuS werden festgehalten (Stichworte, ggf. Screenshots).</p> <p>Die Beispiele werden im Plenum diskutiert. Fragen bzw. Aufträge:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benennt das Thema des jeweiligen Beispiels. • Bei Aktionsaufrufen in sozialen Netzwerken: Beschreibt, was die Beispiele von anderen Inhalten – z.B. unterhaltenden Beiträgen – der jeweiligen Plattform unterscheidet.

	<ul style="list-style-type: none"> • Beschreibt jeweils das Ziel, das verfolgt wird. • Analysiert, ob - und falls ja, in welcher Form - Gegenmeinungen genannt werden. <p>Die wichtigsten Möglichkeiten werden für alle sichtbar notiert (Liste oder Mindmap mit Kurzbezeichnungen bzw. Stichworten. Übersicht siehe Materialien sowie Hintergrundtext).</p>
Arbeitsphase 1	Partner- / Gruppenarbeit
<p><u>Ergebnis:</u> (digitale) Doku</p> <p><u>Materialien:</u> Recherchetipps, Fragebogen, Endgeräte für SuS, Netzzugang</p>	<p>Lehrkraft nennt Ziel der Arbeitsphase: Verschiedene Beispiele für Möglichkeiten kennenlernen, sich mit Apps und im Internet für bestimmte Anliegen einzusetzen.</p> <p>SuS führen Online-Recherchen durch.</p> <p>Die Aufträge für die Arbeitsphase lauten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beispiele untersuchen und erste Bewertung notieren. Zur Unterstützung dienen Recherchetipps und ein Fragebogen, siehe Materialien), • Ergebnisse dokumentieren (Screenshots und Kommentare)
Austausch	Plenum, Präsentation
	SuS stellen die Ergebnisse der Arbeitsphase 1 im Plenum vor.
Arbeitsphase 2	Partner- / Gruppenarbeit
<p><u>Ergebnis:</u> (digitale) Skizzen bzw. Mockups</p>	<p>Lehrkraft nennt Ziel der Arbeitsphase: Möglichkeiten der Beteiligung im Netz daraufhin bewerten, inwiefern sie sich für eigene Anliegen eignen.</p>

<p><u>Materialien:</u> Endgeräte für SuS, Netzzugang, ggf. Abstimmungs-Tool</p>	<p>SuS formulieren ein gemeinsames Anliegen. Geeignet sind zum Beispiel konkrete Änderungswünsche in der Schule und in deren Umfeld (z.B. Gestaltung des Schulhofes o.Ä.).</p> <p>(Möglichkeit zur Differenzierung: Lehrkraft gibt eine Auswahl oder ein bestimmtes Anliegen vor, z.B. sichere Radwege zur Schule schaffen, mehr Klimaschutz an der eigenen Schule, Mitsprache für Jugendliche im Stadtteil, in der Kommunalpolitik etc.)</p> <p>Ein Anliegen finden: möglicher Ablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming im Plenum ("Was möchtet ihr ändern/verbessern?") • Abstimmung über die Vorschläge: Welche Anliegen sind der Klasse besonders wichtig? Z.B. mithilfe von Umfrage-Werkzeugen wie Edkimo, Mentimeter oder Pingo [Link: http://trypingo.com/de/]. <p>Rahmenbedingungen für das Anliegen werden geklärt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming zu den Fragen: Wie werden Entscheidungen getroffen, welche Akteure spielen eine Rolle, wer entscheidet? Ergebnisse werden für alle sichtbar festgehalten. • Differenzierung: Lehrkraft nennt Akteure / Entscheidungsträger/-innen. <p>Die zuvor gesammelten Möglichkeiten der Beteiligung werden in Bezug auf das eigene Anliegen untersucht und bewertet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS bearbeiten in Teams verschiedene Möglichkeiten. • Bei Zuteilung können Wünsche berücksichtigt, einzel-
---	---

	<p>ne Möglichkeiten auch durch mehrere Teams bearbeitet werden. Es sollten jedoch möglichst viele verschiedene Möglichkeiten untersucht werden.</p> <p>Die Teams erhalten den Auftrag zu überlegen, inwiefern das jeweilige Format der Beteiligung für das eigene Anliegen genutzt werden könnte. Zur Veranschaulichung der Ergebnisse fertigen sie (digitale) Skizzen bzw. Mockups an. (Hinweise für SuS siehe Materialien)</p>
<p>Bewertung / Abschluss</p>	<p>Plenum, Präsentation, Diskussion</p>
	<p>SuS stellen ihre Ergebnisse vor.</p> <p>Lehrkraft fordert die SuS auf, die Ergebnisse zu diskutieren und die Möglichkeiten der Beteiligung zu bewerten. Mögliche Fragen für die Diskussion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitet heraus, welche Voraussetzungen die jeweiligen Formate erfordern. Zum Beispiel: Welche Technik und welche Fähigkeiten sind nötig? • Analysiert die Möglichkeiten, mithilfe der einzelnen Beteiligungsmöglichkeiten etwas zu erreichen. Berücksichtigt dabei, welche Akteure einbezogen werden und welche Rolle sie im Entscheidungsprozess spielen. • Erörtert, welche Faktoren die Chancen auf Erfolg beeinflussen. Was würde sie verbessern, was würde sie ggf. verschlechtern? <p>Bewertet, welche der Möglichkeiten für unsere eigenen Anliegen besonders erfolgversprechend scheinen.</p>

Optional	<ul style="list-style-type: none">• ggf. anschließendes Projekt: "Konzept für digitale Jugendbeteiligung" für die eigene Stadt vorschlagen (Vereinfacht: Wie sollte die Politik mit Jugendlichen sprechen? z.B. Mockups für Social-Media-Kanäle erstellen oder auch ein alternatives Veranstaltungsformat wie ein Mini-Barcamp organisieren)• Ausführliche Informationen zur Durchführung eines Barcamps und anderer Beteiligungsformate gibt es bspw. in der Broschüre "Curriculum Praxis digitale Jugendbeteiligung" von der Initiative jugend.beteiligen.jetzt. Online abrufbar unter: https://jugend.beteiligen.jetzt/wissen-qualifizierung/glossar/barcamp
-----------------	--