



Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

### **Alle Bestandteile des OER-Pakets „Unser digitales Leben gestalten“:**

- Infotexte - als Arbeitsmaterialien und für die Selbstreflexion. Verfügbar für die Sekundarstufen I und II;
- Projektideen wie diese: Vorschläge für Abläufe und Materialien für die Projektarbeit;
- Videos: Kurze Erklärvideos zu den Themen der Infotexte;
- Begleitbroschüre: Hintergrundinformationen für Lehrkräfte.

Das gesamte Paket ist als Download verfügbar unter → [lpb.nrw/udg-oerpake](https://lpb.nrw/udg-oerpake)

### **Ziele:**

Diese Bildungsmaterialien zielen darauf, im Sinne der Teilhabe an der demokratischen Gesellschaft und des Gelingens von digitalen Diskursen Möglichkeiten der konstruktiven Nutzung und aktiven Mitgestaltung des digitalen Raums zu vermitteln.

### **\*Nutzen erlaubt!**

OER steht für Offene Bildungsmaterialien (Open Educational Resources). Die hier enthaltenen, von der **Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen** erstellten Inhalte dürfen kostenlos genutzt und verbreitet werden. Die Texte dürfen darüber hinaus verändert werden, zum Beispiel für eigene Arbeitsmaterialien. Es muss jedoch immer die Landeszentrale als Lizenzgeber genannt werden. Für die Abbildungen auf den Seiten 13 und 14 gelten abweichende Regeln. Bitte beachten Sie die Nutzungsbedingungen auf Seite 21.

## Inhalt

### **Mach deine Lieblings-App noch wundervoller** ..... 3

Viele Apps arbeiten mit Psycho-Tricks, die den digitalen Alltag anstrengender machen. Die Lernenden untersuchen App-Einstellungen und produzieren Anleitungen, um „übergreifende“ Funktionen abzustellen. Optional skizzieren sie ein Re-Design für ihre Lieblings-App.

Für Sekundarstufe I / ab circa 14 Jahren

### **Mein Bot & ich**..... 7

Die Lernenden reflektieren ihre positiven Eigenschaften, um ihre Resilienz gegenüber Herausforderungen im Netz zu stärken. Sie gestalten einen Steckbrief und einen Avatar für einen „persönlichen Bot“, der diese Eigenschaften verkörpert und sie im Netz begleitet.

Für Sekundarstufe I / ab circa 10 Jahren

### **Der Info-Mixer** ..... 11

Wie hängen typische Formate im digitalen Raum mit dem Verständnis und der Einordnung von Informationen zusammen? Die Lernenden diskutieren Beispiele und produzieren selbst Nachrichten in verschiedenen Varianten, z.B. für TikTok oder für Instagram.

Für Sekundarstufe II / ab 16 Jahren

### **Detox für Social Media-Diskussionen**..... 17

Was steckt hinter Provokationen und misslingender Kommunikation im Netz? Die Lernenden diskutieren Beispiele. Sie simulieren mit verteilten Rollen Diskussionen zu kontroversen Themen und entwickeln Ansätze für den konstruktivem Umgang mit toxischem Verhalten.

Für Sekundarstufe II / ab 16 Jahren

# Mach deine Lieblings-App noch wundervoller

## Worum geht es?

Der digitale Alltag ist anstrengend. Die meisten Jugendliche erhalten laufend Nachrichten auf den verschiedensten Kanälen, und sehr viele haben Mühe, ihren Medienkonsum auf ein verträgliches Maß zu begrenzen (vielen Erwachsenen geht es genauso).

Im Projekt gehen die Lernenden folgenden Fragen nach:

- Wie Apps mit bestimmten Funktionen helfen können, nichts Interessantes zu verpassen, uns zu motivieren und etwas Neues zu lernen.
- Wie diese Funktionen psychologische Effekte ausnutzen und warum das übermäßigen Medienkonsum und Sucht auslösen kann.
- Wie wir unsere Mediennutzung reflektieren und bewusst steuern können.

## Zielgruppen

- Sekundarstufe I, Klassen 8 bis 10
- Altersstufe circa 14 bis 16 Jahre

## Ablauf und Methoden

Einstieg: Die Lernenden beobachten sich im Alltag und dokumentieren ihre Interaktionen mit Apps. Sie tauschen sich über ihre Erfahrungen und die relevanten Funktionen aus.

Projektarbeit: Zwei Varianten

1. Die Lernenden untersuchen App-Einstellungen und produzieren Anleitungen, um „übergreifige“ Funktionen abzustellen (z.B. Kurzvideo oder Infografik)
2. Die Lernenden entwerfen ein Re-Design für eine App (Skizzen/Mock Up).

## Materialien

- Infotexte, Kapitel „Ohne Sucht“, ggf. kombiniert mit „Kein Stress durch zu viel Infos“
- Anleitung für Selbstbeobachtung: Das App-Tagebuch
- Tipps und Tools für das App-Design

## Kompetenzen / Verknüpfung mit Curriculum

Medienkompetenzrahmen NRW:

- 4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

## Umsetzung: Möglicher Ablauf

<p>Einstieg im Plenum: Diskussion Brainstorming</p>	<p>Lehrkraft stellt Thesen auf und nennt Leitfrage:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viele Menschen verbringen mehr Zeit mit Handy/Apps, als sie eigentlich wollen.</li> <li>• Viele Apps sind absichtlich so programmiert, dass wir sie möglichst lang und oft benutzen.</li> <li>• Wie schaffen es Apps, unser Verhalten zu beeinflussen?</li> </ul> <p>Lehrkraft fordert zum Brainstorming auf: Nennt Beispiele für „Einmischungen“ von Apps, die euch zu etwas bewegt haben, was ihr rückblickend nicht wolltet/unnützlich fandet. Überlegt, was der Auslöser dafür war.</p> <p>Als Impuls können erste Beispiele vorgegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nach Push-Nachricht Messenger geöffnet und es war nur ärgerlicher Spam; TikTok-Videos geschaut und die Zeit vergessen; in einem Game zu viel Geld ausgegeben</li> </ul>
<p>Beobachtung und Dokumentation</p> <p>Einzel- oder Partnerarbeit</p>	<p>Auftrag: Über einen bestimmten Zeitraum möglichst alle Interaktionen mit einer bestimmten App dokumentieren (1 bis max. 3 Tage)</p> <p>Lernende wählen eine relevante App aus, die sie bereits sehr oft nutzen. (Empfehlung: Social Media, Messenger, Multiplayer-Games)</p> <p>Ausführliche Anleitung: siehe Materialien</p>
<p>Auswertung der Ergebnisse</p> <p>Plenum</p>	<p>Im Plenum werden Erfahrungen ausgetauscht und die These diskutiert: Welche Formen von Manipulation wurden beobachtet?</p>
<p>Projektarbeit</p>	<p>Zwei Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einstellungen der Apps und der eigenen Handys genauer untersuchen und Wege finden, um „nervendes“ Verhalten der App abzustellen. Anschließend How Tos gestalten (z.B. Kurzvideo oder Infografik)</li> <li>• Auftrag: Ein Re-Design für eine oft benutzte App entwerfen (Mock Up). Die App soll immer „fair“ zu ihren Nutzerinnen und Nutzern sein und ihnen helfen. Gruppen entwickeln Präsentationen mit Mock Ups</li> </ul>
<p>Abschluss in Plenum: Reflexion und Transfer</p>	<p>Bewertung: Würde ein anderes Design helfen?</p> <p>Wer ist verantwortlich?</p>



## Tipps und Tools für das App-Design

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, digitale Designs zu entwerfen. Das geht bereits mit einfachen, bekannten Mitteln wie z.B. mit Präsentationssoftware (Powerpoint, LibreOffice u.Ä.).

Nutzen Sie bevorzugt Möglichkeiten, mit denen Ihre Lerngruppe vertraut ist, um unnötigen Aufwand und Frust zu vermeiden.

Wägen Sie ab, ob Sie den Schwerpunkt auf die inhaltliche Auseinandersetzung legen möchten oder auf die Anwendung digitaler Werkzeuge.

### Einfache Re-Mixe mit Präsentationssoftware

Mit Software wie Powerpoint, LibreOffice sowie mit Bildbearbeitungsprogrammen lassen sich unkompliziert ansprechende Ergebnisse erzielen.

1. Screenshots der App erstellen (von allen benötigten Ansichten und Bildelementen)
2. Screenshots in Präsentations- bzw. Bildbearbeitungssoftware laden.
3. Screenshots bearbeiten / anpassen. Z.B. Bildelemente ausschneiden und neu zusammensetzen. Ggf. neue Text- und Bildelemente gestalten und in die vorhandene Gestaltung einfügen / darüberlegen.

### Vorlagen verwenden

Im Netz sind Grafik-Vorlagen für typische Funktionen und Gestaltungselemente von Apps verfügbar. Sie können heruntergeladen und in Präsentations- bzw. Bildbearbeitungssoftware verwendet werden. Suchbegriffe: „App Design Templates“ bzw. „App Design Vorlagen“

### Skizzen und Prototypen mit speziellen Apps erstellen

Es gibt zahlreiche Tools für die Erstellung von Gestaltungsskizzen und Prototypen für Apps. Viele sind online zugänglich und kostenlos nutzbar (in der Regel nach Einrichtung eines Nutzerkontos und mit eingeschränktem Funktionsumfang).

Die Tools erfordern eine Einarbeitung, sind aber auch für Nicht-Profis gut nutzbar.

Suchbegriffe: „App Design Mockups“, „App Prototyping“, „App Wireframes“

# Mein Bot & ich

## Worum geht es?

Die Risiken digitaler Kommunikationsräume – wie Mobbing oder Cybergrooming – sind bekannt. Andererseits bieten sie Kindern und Jugendlichen Chancen. Messenger und Social Media sind Teil ihres sozialen Raums. Sie sind wichtig, um Freundschaften zu pflegen und eine Identität zu entwickeln. Die digitale Vernetzung kann Jugendlichen helfen, die im persönlichen Kontakt Nachteile haben oder Diskriminierung erfahren. Im Projekt reflektieren die Lernenden ihr Selbstbild, ihre Stärken und positiven Eigenschaften, um ihre Resilienz gegenüber Herausforderungen im digitalen Raum zu stärken.

Sie gehen folgenden Fragen nach:

- Wie schlechte Gefühle mit der Mediennutzung zusammenhängen können, zum Beispiel Erschöpfung und Frustration mit Medienzeiten, Angst mit belastenden Inhalten, belastete Beziehungen mit misslingender Chat-Kommunikation.
- Wie wir uns im digitalen Raum sicher und selbstbestimmt bewegen können.

### Zielgruppen

- Sekundarstufe I, Klassen 5 bis 8
- Altersstufe circa 10 bis 14 Jahre

### Ablauf und Methoden

Einsteig: Reflexion im Plenum über Herausforderungen im Netz anhand von Beispielen.

Projektarbeit: Die Lernenden erstellen einen Steckbrief und ein digitales Bild (Avatar) ihres „persönlichen Bots“, der sie wie eine/einen Superheld:in im Netz begleitet und unterstützt, Herausforderungen zu bestehen. Basis für die Fähigkeiten des Bots sind die eigenen Ressourcen. In Kleingruppen sammeln die Lernenden positive Eigenschaften für jedes Mitglied der Gruppe („Warme Dusche“).

### Materialien

- Handreichung: Impulse / Beispiele für Herausforderungen
- Tipps und Tools: Avatare gestalten

### Kompetenzen / Verknüpfung mit Curriculum

Medienkompetenzrahmen NRW:

- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Gesellschaftslehre bis Klasse 6

- Inhaltsfeld 4, Innovation, Digitalisierung und Medien: SuS setzen sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinander

## Umsetzung: Möglicher Ablauf

<p>Einstieg im Plenum: Impuls (kurzer Vortrag und Beispiel)</p>	<p>Die Lehrkraft stellt das Projekt vor. Anlass: Oft wird vor Gefahren im Internet und in Chats gewarnt, aber im Alltag kommen wir ohne nicht aus. Ziel des Projekts ist, uns zu stärken für Herausforderungen und selbst zu einem besseren Miteinander im Netz beitragen. Dafür machen wir uns unsere guten Eigenschaften bewusst. Wir gestalten einen „persönlichen Bot“, der diese Eigenschaften verkörpert, und der uns im Netz begleitet. (Form: digitales Bild / Avatar und Steckbrief).</p> <p>Die Lehrkraft kann ggf. auf die Idee des „Patronus“ in den Harry Potter-Geschichten verweisen und/oder Bilder von Superheld:innen zeigen.</p> <p>Impuls: Die Lehrkraft reflektiert eigene Herausforderungen. Beispiel (Anleitung und weitere Beispiele siehe Materialien):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Für mich ist es eine Herausforderung, bei Streaming-Serien aufzuhören und nicht den ganzen Sonntag durchzuschauen.“</li> <li>• „Dabei sagt meine Familie, dass ich gute Ideen für Ausflüge habe und dass ich dabei selbst viel Spaß habe.“</li> <li>• „Mir würde ein „Bot“ guttun, der mich nach einer Folge daran erinnert, das Tablet wegzulegen und rauszugehen.“</li> </ul> <p>Lehrkraft zeigt ein vorbereitetes Bild ihres „Bots“ (Avatars).</p>
<p>Plenum: Brainstorming</p>	<p>Lehrkraft nennt 2-3 weitere Beispiele für relevante Herausforderungen. Aufforderung zum Brainstorming (Beiträge werden sichtbar notiert):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was könnten weitere Herausforderungen sein?</li> <li>• Welche persönlichen Eigenschaften können dabei helfen?</li> </ul>
<p>Projektarbeit in Kleingruppen</p>	<p>Die Lernenden bilden Kleingruppen. Jedes Mitglied bekommt von den anderen eine „warme Dusche“<sup>1</sup>: Alle notieren positive Dinge, die ihnen zu der Person einfallen. (Stärken, sympathische Eigenschaften etc.)</p> <p>Alle erstellen einen Steckbrief ihres „Bot“, der diese guten Eigenschaften verkörpert (Vorlage siehe Materialien). Die Mitglieder stellen sich gegenseitig ihre Entwürfe vor und geben sich ggf. Tipps.</p> <p>Sie gestalten dann einen digitalen Avatar. (Möglichkeiten siehe Materialien, z.B. Montage in Präsentationssoftware, spezielle Apps)</p>
<p>Abschluss in Plenum: Reflexion und Transfer</p>	<p>Die „Bots“ werden im Plenum präsentiert (z.B. Galerie-Rundgang mit Ausdrucken der Steckbriefe und Avatare, alternativ Präsentation).</p> <p>„Blitzlicht“ im Plenum: Lehrkraft verweist auf die Herausforderungen, die zu Beginn notiert wurden. Sie fordert die Lernenden auf, jeweils eine Herausforderung auszuwählen und zu beschreiben, wie sie diese mit Unterstützung ihres „Bots“ bewältigen können.</p>

<sup>1</sup> <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/warme-dusche/> - [url.nrw/udg-projekte-01](http://url.nrw/udg-projekte-01)



# Arbeitsmaterial

## Herausforderungen: Beispiele und Anleitung für die Reflexion

### Welche Herausforderungen kommen infrage?

Im Projekt geht es darum, die Resilienz der Lernenden zu stärken, indem sie sich ihrer vorhandenen Ressourcen bewusst werden. Ressourcen sind zum Beispiel Fähigkeiten, aber auch Freundschaften, Interessen und Hobbies oder persönliche Eigenschaften wie Sinn für Humor. Konkretes Ziel ist, dass sie zukünftig in herausfordernden Situationen im Netz richtig reagieren.

Die als Impuls gewählten Beispiele sollten zu diesem Ansatz passen. Das bedeutet:

- Die Herausforderungen müssen zu bewältigen sein. Die Beispiele dürfen nicht ausweglos sein.
- Es muss möglich sein, aus eigener Entscheidung Lösungen zu suchen bzw. einen Ausweg zu nehmen. Das kann auch bedeuten, sich zu entscheiden, Hilfe zu holen.
- Die Auswege sollten sinnvoll mit persönlichen Ressourcen verknüpft sein.

Beispiele aus dem Themenfeld „Herausforderungen im Netz“:

<b>Herausforderung</b>	<b>Persönliche Ressourcen und Lösungsansätze</b>
Übermäßige Mediennutzung, „nicht loskommen vom Handy“	Interessen und Hobbies, die nichts mit Medien zu tun haben; Freundschaften und Familie  Lösungsansätze: sich entscheiden, sich mit dem Hobby zu beschäftigen oder sich zu verabreden; sich entscheiden, Eltern um Unterstützung zu bitten
Missverständnisse und Streit in Chats / bei Messenger-Nachrichten	Freundschaften, gute persönliche Eigenschaften wie Freundlichkeit, Sinn für Fairness  Lösungsansätze: sich entscheiden, eine Klärung im persönlichen Gespräch zu versuchen/sich zu entschuldigen
Wut oder Ungeduld gegenüber anderen in Chats / in Messenger-Nachrichten	Geduld in anderen Lebensbereichen, Neugier sowie (s.o.) Freundschaften, gute persönliche Eigenschaften wie Freundlichkeit, Sinn für Fairness  Lösungsansätze: sich entscheiden, durchzuatmen/nicht sofort zu reagieren, nachfragen, persönliche Gespräche vorschlagen, sich entschuldigen
Erlebnisse, die Angst auslösen wie unheimliche Nachrichten oder Gewaltdarstellungen	Freundschaften und Familie; gute Beziehungen zu Lehrkräften; Wissen über Gefahren im Netz und Wissen über Möglichkeiten, Hilfe zu holen  Lösungsansätze: sich entscheiden, mit anderen darüber zu sprechen / Erwachsene um Hilfe bitten

## Anleitung: Avatare gestalten

Avatare sind Stellvertreter:innen im digitalen Raum. Sie sind zum Beispiel als Profilbilder in sozialen Netzwerken verbreitet. Auch in Smartphones lassen sich oft Avatare erstellen, die dann zum Beispiel im Adressbuch Freund:innen verkörpern.

Möglichkeiten zum Gestalten eines „Bots“ / Avatars:

1. Mit speziellen Apps oder Online-Tools: Empfehlungen für Tools finden sich mit Suchbegriffen wie „Avatar online erstellen“, „Avatar Generator App“ u.Ä.
2. Mit KI-Bildgeneratoren erstellen: Beschreibung des Avatars eingeben.
3. Collage in Präsentations- oder Bildbearbeitungssoftware: Bildelemente aus dem Internet herunterladen, in der Software neu zusammensetzen und ggf. durch gezeichnete Elemente ergänzen.

## Steckbrief: Mein Bot

<b>Name:</b>	
<b>Besondere Fähigkeiten:</b>	
<b>Werkzeuge:</b>	
<b>Das machen wir im Internet gerne gemeinsam:</b>	
<b>Dabei hilft mir mein Bot:</b>	

# Der Info-Mixer

## Worum geht es?

Beiträge in Social Media oder Push-Nachrichten von News-Apps werden oft nur kurz überflogen. Wenn diese Form der Nachrichten-Rezeption vorherrscht, hat das Folgen für die Kultur der öffentlichen Kommunikation.

Die Lernenden gehen folgenden Fragen nach:

- Wie mediale Formate im digitalen Raum mit dem Verständnis und der Einordnung von Informationen zusammenhängen.
- Warum die digitale Kommunikation beim Verständnis und beim Austausch über komplexe Themen oft weniger gut funktioniert.
- Warum bestimmte Mediennutzungsgewohnheiten als Risiko für die Demokratie wahrgenommen werden.

### Zielgruppen

- Ab Sekundarstufe II
- Für Gruppen, die einfache digitale Formate selbst erstellen können (Video-Postings in Social Media sind eine ausreichende Vorerfahrung).

### Ablauf und Methoden

Einstieg: Anhand von Beispielen wie Video-Reels oder Sharepics diskutieren die Lernenden die Eignung verschiedener Formate für die Informationsvermittlung.

Projektarbeit: Die Lernenden erstellen in verschiedenen medialen Formaten Darstellungen derselben Nachricht.

Abschluss: Übertragung auf die gesellschaftliche Ebene in Form eines Gedankenspiels: Was wäre, wenn Nachrichten ausschließlich in den diskutierten Formaten verfügbar wären?

### Materialien

- Übersicht: Typische Formate
- Tipps: Beispiele zusammenstellen
- Tipps und Werkzeuge für die Umsetzung

### Kompetenzen / Verknüpfung mit Curriculum

Medienkompetenzrahmen NRW:

- 4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
- Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren

Sekundarstufe II, Sozialwissenschaften, Einführungsphase:

- Inhaltsfeld 2, Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten: SuS erläutern soziale, politische, kulturelle und ökonomische Desintegrationsphänomene und -mechanismen als mögliche Ursachen für die Gefährdung unserer Demokratie.

## Umsetzung: Möglicher Ablauf

<p>Einstieg im Plenum: Präsentation Impuls-Beispiele, Diskussion, Brainstorming</p>	<p>Die Lehrkraft nennt das Thema, indem sie eine These aufstellt: Manche Formate in Social Media bzw. im Netz werden zwar als Informationsmedium genutzt, zum Beispiel für News/aktuelle Nachrichten, sind aber nicht immer angemessen für den Inhalt. Sie präsentiert Beispiele für verschiedene mediale Formate, z.B. Video-Reels/TikToks, Sharepics, „Clickbait“-Ausschnitte aus News-Websites bzw. -Apps (siehe Materialien: Übersicht und Tipps zur Zusammenstellung von aktuellen Beispielen).</p> <p>Die Lehrkraft fordert die Lernenden auf, zu diskutieren und Erfahrungen auszutauschen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angenommen, die Nachrichten stehen im Zusammenhang mit umstrittenen Themen oder komplexen politischen Fragen. Wie gut geeignet sind die gezeigten Beispiele? Begründen Sie.</li> <li>• Haben Sie Erfahrungen gemacht mit Darstellungen im Netz, die unangemessen für den Inhalt waren? Beschreiben Sie.</li> <li>• Benennen Sie mögliche Gründe, warum die Absender:innen die Nachrichten in dieser Form verbreiten.</li> </ul> <p>Die Beiträge werden in Form von Mindmaps für alle sichtbar notiert. Bezeichnungen der Beispiele stehen in der Mitte, Bewertungen und deren Begründungen werden herum angeordnet.</p> <p>Die Lehrkraft fordert auf, Ideen für Kriterien zu nennen: Was ist nötig ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ... um News/Informationen zu verstehen,</li> <li>• ... um das Thema selbst beurteilen zu können.</li> </ul> <p>Die Beiträge werden für alle sichtbar notiert.</p>
<p>Projektarbeit: digitale News- Formate produzieren</p>	<p>Die Lernenden erstellen in Gruppen verschiedene mediale Formate zu derselben Nachricht. (Das Thema kann vorgegeben oder von den Lernenden vorgeschlagen werden.) Je nach verfügbarer Zeit und Vorwissen der Gruppe kann der Aufwand gesteuert werden, indem bestimmte Formate und Werkzeuge gewählt werden.</p>
<p>Abschluss: Präsentation, Diskussion, Transfer</p>	<p>Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse.</p> <p>Die Lehrkraft fordert die Lernenden zur Diskussion über ein Gedankenspiel auf: Was könnte es für unsere Demokratie bedeuten, wenn Nachrichten ausschließlich in einem der Formate verfügbar wären? (Sie verweist ggf. neben den Projektarbeiten auch auf die Beispiele vom Einstieg.)</p> <p>Im Rahmen der Diskussion werden die zu Beginn notierten Kriterien angepasst bzw. ergänzt: Was ist nötig, um News/Informationen zu verstehen und selbst beurteilen zu können?</p>

# Arbeitsmaterial

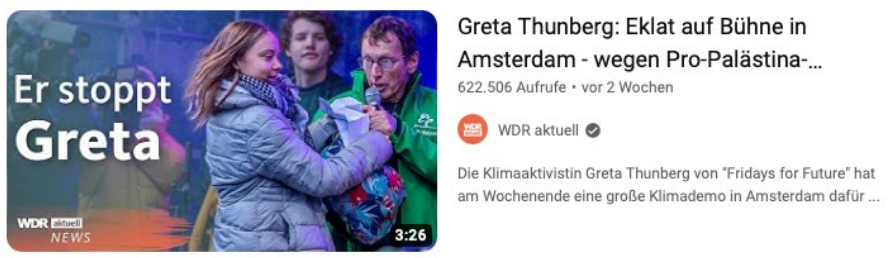
## Übersicht: Typische Formate

Viele Formate auf Websites und in Social Media sind dadurch gekennzeichnet, dass sie in einem Strom von Inhalten Aufmerksamkeit auf sich ziehen sollen. Text- und Bildelemente sollen möglichst auf den ersten Blick eine Botschaft vermitteln.

Hinweis: Die folgenden Screenshots stehen *nicht* unter einer offenen Lizenz und dürfen *nicht* frei verwendet werden. Sie werden hier gemäß den Regelungen des Zitatrechts veröffentlicht.\*

### 1. Kurzvideos

z.B. Instagram Reels, TikToks, YouTube Shorts



Screenshot/Bildzitat, Quelle: WDR Aktuell bei YouTube<sup>2</sup>

Beispiel a) Vorschau eines Beitrags von WDR Aktuell zu einem YouTube-Video. Das Vorschau-Bild enthält das Foto eines Handgemenges, ergänzt sind wenige Worte. Text und Bild wirken dramatisch und lassen gleichzeitig wesentliche Fragen offen. Wer stoppt „Greta“, und warum?



Screenshot/Bildzitat, Quelle: WDR Aktuell bei YouTube<sup>3</sup>

Beispiel b) Das Vorschau-Bild eines Beitrags von BR24 zu einem YouTube enthält ein Foto aus einer Bundestagsdebatte. Im Mittelpunkt ist der Abgeordnete Anton Hofreiter zu sehen, der sichtlich aufgebracht wirkt. Das Foto ist um wenige Worte ergänzt: „AfD-Rede: Hofreiter wütend“. Bild und Text vermitteln den Eindruck, dass etwas Dramatisches passiert sein könnte. Völlig unklar bleibt, wer Hofreiter ist, warum er wütend ist und warum das wichtig sein könnte.

<sup>2</sup> Letzter Abruf am 21.12.2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=WYimf41ctT0> - [url.nrw/udg-projekte-02](http://url.nrw/udg-projekte-02)

<sup>3</sup> Letzter Abruf am 21.12.2023, URL: [https://www.youtube.com/watch?v=0zingR\\_KhPA](https://www.youtube.com/watch?v=0zingR_KhPA) - [url.nrw/udg-projekte-03](http://url.nrw/udg-projekte-03)

## 2. Sharepics

verbreitet z.B. bei Instagram, Facebook, X (ehemals Twitter)



Screenshot/Bildzitat,

Quelle: @Welt bei Instagram<sup>4</sup>

Beispiel a) Der Screenshot zeigt die Bildvorschau eines Video-Beitrags (Reel) von Die Welt bei Instagram. Das Foto zeigt Friedrich Merz während einer Rede. Seine Haltung im Bild lässt auf einen sehr engagierten Vortrag schließen. Der kurze Text verweist auf einen dramatischen Vorgang: „Merz attackiert Scholz hart“. Inhalt, Hintergrund und Kontext bleiben völlig offen.



Screenshot/Bildzitat,

Quelle: @Welt bei Instagram<sup>5</sup>

Beispiel b) Der Screenshot zeigt die Bildvorschau eines Video-Beitrags (Reel) von Die Welt bei Instagram. Darauf ist eine Aussage montiert, die offenbar ein Zitat der dargestellten Person ist: „Der Islam gehört zu Deutschland und der Islamismus genauso“. Dieses Zitat ist somit Teil der kontroversen Debatte über mögliche Zusammenhänge zwischen Islam und Islamismus. In dieser Debatte erhalten öffentliche Stellungnahmen häufig große Aufmerksamkeit, viele lösen emotionale Reaktionen aus. Das Zitat ist sehr kurz, kann aber in zwei Teilaussagen gegliedert

<sup>4</sup> Letzter Abruf am 21.12.2023, URL: <https://www.instagram.com/reel/C0MbDhzcAI/> - [url.nrw/udg-projekte-04](http://url.nrw/udg-projekte-04)

<sup>5</sup> Letzter Abruf am 21.12.2023, URL: <https://www.instagram.com/reel/Cz82xDTI60q/> - [url.nrw/udg-projekte-05](http://url.nrw/udg-projekte-05)

werden: „Der Islam gehört zu Deutschland“ und „der Islamismus gehört zu Deutschland“. Beide Aussagen werfen viele Fragen auf, und der Zusammenhang zwischen ihnen ist unklar.

### 3. News-Teaser

z.B. Nachrichten-Websites, Push-Nachrichten von Apps, Google- Suchergebnisse

**Hannover**

## **In der Sackgasse**

In der niedersächsischen Landeshauptstadt lässt die SPD die rot-grüne Koalition platzen. Schuld sind Pläne für eine autofreie Innenstadt - aber nicht nur.

Screenshot/Bildzitat, Quelle: Startseite von sueddeutsche.de<sup>6</sup>

Der Screenshot ist ein Ausschnitt der Startseite von sueddeutsche.de. Es ist ein Verweis auf einen ausführlicheren Beitrag, ein sogenannter Teaser. Thema des Beitrags ist demnach ein kommunalpolitischer Streit in Hannover, unter anderem wegen Plänen für eine autofreie Innenstadt. Somit steht der Beitrag im Kontext der kontroversen gesellschaftlichen Diskussion über die Rolle des Autoverkehrs. Die Wortwahl wirkt dramatisch („Sackgasse“, „lässt platzen“, „Schuld“). Wesentliche Fragen bleiben offen, und das absichtlich: Der Text endet mit einem Hinweis, dass es weitere wichtige Informationen gibt, die hier aber nicht genannt werden.

---

<sup>6</sup> Letzter Abruf am 28.11.2023, URL: <https://www.sueddeutsche.de/politik/hannover-koalition-gruene-spd-belit-onay-1.6310621> - [url.nrw/udg-projekte-06](http://url.nrw/udg-projekte-06)

### **Tipps: Beispiele zusammenstellen**

Geeignete Beispiele finden sich auf verschiedenen Plattformen (siehe Anmerkungen unten). Wenn Sie eine bestimmte Plattform selbst häufig nutzen und mit ihren Funktionen vertraut sind, recherchieren Sie zunächst dort.

Gute Anlaufstellen sind die Präsenzen von Nachrichtenmedien, die sich an ein Massenpublikum richten (z.B. Tageszeitungen, Nachrichtensendungen).

Suchen Sie die Präsenzen verschiedener Nachrichtenmedien auf den Plattformen und rufen Sie dort die Übersicht der aktuellen Beiträge der Medien auf. In der Regel finden sich dort einige geeignete Beispiele.

Tipps zu ausgewählten Formaten und Plattformen:

- Sharepics finden sich insbesondere bei Instagram. Sie sind per Webbrowser ohne Account zugänglich. Auch bei Facebook sind Sharepics verbreitet. Dort ist ein Account erforderlich, um die Inhalte einzusehen.
- Kurzvideos sind gut zugänglich bei YouTube bzw. als YouTube Shorts (ohne Account nutzbar). TikTok wird ebenfalls von Nachrichtenmedien genutzt, die Videos sind aber ohne Account nur schwer zugänglich.
- News-Teaser finden sich auf den Internetseiten von Nachrichtenmedien oder in deren Apps. Auf den Internetseiten finden sich üblicherweise verschiedene Varianten. Sichten Sie die Startseite beziehungsweise die Übersicht der aktuellen Beiträge. In der Regel finden sich dort geeignete Beispiele.

### **Tipps und Werkzeuge für die Umsetzung**

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, digitale Info-Formate selbst umzusetzen. Nutzen Sie bevorzugt Möglichkeiten, mit denen Ihre Lerngruppe vertraut ist, um unnötigen Aufwand und Frust zu vermeiden. Wägen Sie ab, ob Sie den Schwerpunkt auf die inhaltliche Auseinandersetzung legen möchten oder auf die Anwendung digitaler Werkzeuge.

- Kurzvideos: Die mobilen Apps von Plattformen mit hohem Video-Anteil bieten in der Regel eingebaute Editoren. Sie sind gut geeignet, um die Plattform-typischen Formate zu produzieren. Es ist in der Regel möglich, Videos zu erstellen, ohne sie zu veröffentlichen. Die Bedienung ist schnell erlernbar, es existieren zahlreiche Anleitungen im Netz.
- Alternativ können zahlreiche weitere kostenlose Apps genutzt werden. Per Suchmaschine finden sich Empfehlungen und Anleitungen, z.B. „Beste Video-Editoren für Instagram“, „Welche App ist die beste für Reels“ etc.
- Sharepics: Einfache Bilder lassen sich in den Apps der Plattformen erstellen. Besser geeignet sind spezielle Apps. Im Netz finden sich Empfehlungen mit Suchbegriffen wie „Sharepic Generator“, „Bilder für Social Media erstellen“.
- Infografiken: Zahlreiche kostenlose Online-Editoren sind auf Infografiken spezialisiert. Sie bieten oft Vorlagen, mit denen schnell ansprechende Ergebnisse erzielt werden können. Empfehlungen finden sich z.B. unter „Infografik online gestalten“
- News-Teaser: Die typische Gestaltung lässt sich unkompliziert z.B. mit Infografik-Tools nachahmen oder mit Standard-Präsentationssoftware für den PC. Anspruchsvollere Nachahmungen von Websites sind mit Webdesign-Werkzeugen umsetzbar. Es gibt kostenlos nutzbare Online-Tools („Website-Mockup“, „Web Prototyping“).



# Detox für Social Media-Diskussionen

## Worum geht es?

Kommunikation im Netz bietet viele Chancen. Doch das raue Klima auf Social Media und in Chats schreckt viele Menschen ab, sich selbst einzubringen. Konstruktiver Austausch ist oft nicht möglich. Was können wir tun gegen aggressives Verhalten und toxische Kommentare? Die Lernenden gehen folgenden Fragen nach:

- Welche sozialen Faktoren toxisches Verhalten im Netz fördern.
- Wie die Mechanismen sozialer Netzwerke dazu beitragen.
- Was wir für ein konstruktives Miteinander im Netz tun können.

### Zielgruppen

- Ab Sekundarstufe II / Jugendarbeit und Erwachsenenbildung
- Für Gruppen, die selbst Social Media nutzen bzw. relevante Erfahrungen haben.

### Ablauf und Methoden

Einstieg: Beispiele aus Social Media als Impuls für Erfahrungsaustausch. Brainstorming: typische Verhaltensweisen im Netz, Hypothesen zur Motivation für toxisches Verhalten.

Rollenspiel: In Gruppen simulieren die Lernenden Online-Diskussionen in eigens eingerichteten Messenger-Gruppen. Sie halten sich dafür an vorgegebene Rollen.

Abschluss: Auswertung der Diskussionen und Analyse der Verläufe. Ansätze zur Deeskalation bzw. zum Umgang mit toxischem Verhalten werden festgehalten.

Optionales Medienprojekt: Die Ansätze werden in Form von Chat-Mock Ups veranschaulicht.

### Materialien

- Tipps: Relevante Themen finden, Beispiele zusammenstellen
- Tools für Chat-Mock Ups
- Typische Verhaltensweisen in Online-Diskussionen: Beispiele

### Kompetenzen / Verknüpfung mit Curriculum

Medienkompetenzrahmen NRW:

- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie gesellschaftliche Normen beachten

Sekundarstufe II, Sozialwissenschaften, Einführungsphase:

- Inhaltsfeld 2, Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten: SuS erläutern soziale, politische, kulturelle und ökonomische Desintegrationsphänomene und -mechanismen als mögliche Ursachen für die Gefährdung unserer Demokratie.
- Inhaltsfeld 3: Individuum und Gesellschaft: SuS analysieren alltägliche Interaktionen und Konflikte mithilfe von strukturfunktionalistischen und interaktionistischen Rollenkonzepten und Identitätsmodellen.

## Umsetzung: Möglicher Ablauf

<p>Einstieg im Plenum: Beispiele als Impuls, Erfahrungsaustausch, Brainstorming</p>	<p>Die Lehrkraft präsentiert Beispiele für toxisches Verhalten im Netz in Form von Screenshots oder Zitaten (Tipps für die Zusammenstellung siehe Materialien).</p> <p>Sie fordert die Lerngruppe auf, eigene Erfahrungen bzw. Beobachtungen zu ergänzen.</p> <p>Im Anschluss fordert sie die Lerngruppe auf, ihre Eindrücke zu sammeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind typische Anlässe, die toxisches Verhalten nach sich ziehen? (z.B. bestimmte Themen oder bestimmte Situationen in der Kommunikation)</li> <li>• Welche typischen Rollen lassen sich bei den Beteiligten beobachten? (Beispiele siehe Materialien)</li> <li>• Was sind mögliche Motive für toxisches Verhalten?</li> </ul> <p>Die Beiträge werden für alle sichtbar notiert.</p>
<p>Rollenspiel in Gruppen: Diskussionen werden simuliert</p>	<p>Die Lernenden bilden Gruppen und führen Rollenspiele durch. In eigens eingerichteten Messenger-Gruppen diskutieren sie zu einem oder mehreren der zuvor genannten Themen. Die Teilnehmenden übernehmen dafür verschiedene der zuvor genannten Rollen (von „Troll“ bis „Deeskalierend“). Ablauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Gruppen erhalten eins der genannten Themen zugeteilt, innerhalb der Gruppen werden Rollen verteilt (ggf. per Los).</li> <li>• Die Gruppen lesen die Infotexte im Kapitel „Fair bleiben“ und ggf. im Kapitel „Guter Austausch“.</li> <li>• Die Gruppen diskutieren für eine vorgegebene Zeit (z.B. 5 Minuten).</li> <li>• Ggf. werden weitere Diskussionsrunden durchgeführt.</li> <li>• Auswertung der Diskussion(en): Die Gruppenmitglieder erklären reihum, wie sie ihre Rolle verstanden haben und welche Motive hinter ihren Beiträgen standen. Ggf. werden Schlüsselmomente des Verlaufs identifiziert.</li> </ul>
<p>Abschluss im Plenum: Präsentation der Gruppen, Reflexion, Formulierung von Best practises</p>	<p>Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor (kurze Beschreibung des Diskussionsverlaufs und der Auswertung).</p> <p>Anschließend Diskussion: Was sind geeignete (konstruktive) Ansätze der Deeskalation bzw. zum Umgang mit toxischem Verhalten? Die Ansätze werden dokumentiert.</p> <p>Optional werden die Ansätze beispielhaft in Form von Chat-Mock Ups veranschaulicht (Tools und Vorlagen siehe Materialien).</p>

# Arbeitsmaterial

## Tipps: Relevante Themen finden

Zunächst sollten Themenbereiche identifiziert werden, die für die Lerngruppe relevant sind. Es kommen sowohl kontroverse politische/gesellschaftliche Themen infrage als auch typische Konfliktthemen des Jugendalters.

In den vergangenen Jahren häufen sich in Social Media Konflikte unter anderem im Zusammenhang mit den folgenden politischen/gesellschaftlichen Themen: Klimaschutz, Migration, Geschlechterrollen/Feminismus/„Gendern“, vegane/vegetarische Ernährung, Auto- vs. Fahrradfahren.

Übergriffige Einmischungen und herabwürdigende Kommentare unter Jugendlichen beziehen sich unter anderem häufig auf Aussehen/Körper („Warum ziehst du sowas an?“, „Mach mal Sport“), Geschlechterrollen oder sozialen Status („sei nicht so faul“, „Opfer“).

## Tipps: Beispiele zusammenstellen

Toxisches Verhalten findet sich überall. Wenn Sie eine bestimmte Plattform selbst häufig nutzen und mit ihren Funktionen vertraut sind, recherchieren Sie zunächst dort. Es empfiehlt sich nachzufragen, welche Plattformen die Lerngruppe nutzt. Die Unterschiede zwischen den Altersgruppen sind enorm. Während z.B. vor einigen Jahren niemand an Facebook vorbeikam und viele Lehrkräfte dort noch aktiv sind, wird das Netzwerk heute von Jüngeren weitgehend ignoriert.

Unabhängig von der Plattform sind die jeweiligen Präsenzen von Nachrichtenmedien mit großer Reichweite eine gute Anlaufstelle. Insbesondere eignen sich Medien, die ein gemischtes politisches Spektrum ansprechen (z.B. Tageszeitungen, Nachrichtensendungen). Dort jeweils Postings zu den oben genannten Themen suchen und die Kommentare sichten.

Leider ist die Recherche auf den Plattformen – insbesondere in den Kommentaren zu einzelnen Beiträgen – in der Regel nur mit einem Account möglich. Eine Ausnahme ist YouTube. Dort ist zudem der Anteil von jungen Nutzer:innen sehr hoch. Mittels Suchfunktion finden sich Videos zu allen Themen, sowohl Politik als auch Jugendkultur. Kommentare sind frei zugänglich.

## Tools für Chat-Mock Ups

Es gibt viele Möglichkeiten und Tools, Chat-Verläufe grafisch im Stil von Messenger-Apps und Chats umzusetzen: Apps und Online-Tools sowie Vorlagen für Gestaltungs- und Präsentationssoftware (z.B. für Verwendung in Powerpoint).

Apps, Tools und Vorlagen finden sich per Suchmaschine z.B. mit Suchbegriffen wie: Fake Chat Generator, Messenger Generator, Chat Mockup, Chat Simulation.

Um gezielt Vorlagen für Gestaltungssoftware zu finden, können die Suchbegriffe kombiniert werden mit Begriffen wie Vorlage, Templates, Download. Für Apps und Online-Tools entsprechend Begriffe wie App/iOS/Android bzw. Web/Online/Browser verwenden.

Hilfreich ist es, die Suchbegriffe mit dem Namen eines Messengers / eines sozialen Netzwerks zu kombinieren.

### Typische Verhaltensweisen in Online-Diskussionen: Beispiele

Es ist hilfreich für die Analyse von Diskussionsverläufen, anschauliche Begriffe für bestimmte Verhaltensweisen zu finden. Dabei sollte darauf geachtet werden, nicht die Teilnehmenden auf bestimmte Verhaltensweisen zu *reduzieren*. Menschen nehmen in unterschiedlichen Zusammenhängen unterschiedliche Rollen ein.

Rolle	Verhaltensweisen	Mögliche Motivation
„Troll“	Verhält sich <i>absichtlich</i> störend, beleidigend etc. Lässt sich durch Protest nicht aufhalten, sondern wird dadurch bestärkt bzw. zufrieden.	Will wahrgenommen werden. Geht daher auf Reaktionen ein. Die Wirkung ist u.U. wichtiger als das Thema.
„Überkorrekt“	Weist sehr direkt auf Fehler in den Beiträgen bzw. im Verhalten anderer hin und hat kein Verständnis dafür. Verwendet keine Höflichkeitsfloskeln, verweist auf Regeln.	Großes Bedürfnis nach Kontrolle. Kann am Thema interessiert sein, muss aber nicht. Hat Schwierigkeiten mit unübersichtlichen Situationen.
„Verpeilt“	Hat das Thema nicht richtig verstanden und/oder die bisherige Diskussion nicht verfolgt. Mischt sich trotzdem plötzlich intensiv ein. Fühlt sich bei Nachfragen falsch verstanden und verschwindet wieder.	Möchte Teil der Gruppe sein und wahrgenommen werden. Kann am Thema interessiert sein, muss aber nicht. Ist möglicherweise überfordert von unübersichtlichen Situationen.
„Checker“	Findet sich cool und schlagfertig. Verwendet Floskeln und Sprüche. Haut steile Thesen raus oder „Facts“. Ist stolz, wenn diese nicht „Mainstream“ sind.	Möchte wahrgenommen werden, aber fühlt sich nicht angewiesen auf die Gruppe. Wirkung ist u.U. wichtiger als das Thema.
„Authentisch“	Bemüht sich ernsthaft um eine konstruktive Diskussion. Fragt nach, wenn etwas missverständlich ist. Räumt ein, nicht alles zu wissen. Geht auf Beiträge anderer ein. Verweist freundlich auf Regeln und fordert Fairness.	Ist am Thema interessiert und hat ein ernsthaftes Bedürfnis an tragfähigen sozialen Beziehungen.
„Hilflos“	Hat viele Fragen. Kann der Diskussion oft nicht folgen, weil sie zu schnell ist oder Fachbegriffe o.Ä. verwendet werden. Fühlt sich verunsichert und ausgeschlossen. Wirkt erschüttert, wenn andere streiten.	Ist am Thema interessiert, aber überfordert von unübersichtlichen Situationen und unsicher in sozialen Beziehungen.
(...)	(...)	(...)

# \*Nutzen erlaubt! Die Lizenzbedingungen

OER steht für offene Bildungsmaterialien (Open Educational Resources).

## Texte

Sie dürfen die Texte für beliebige Zwecke nutzen, verändern, vervielfältigen und weiterverbreiten.

Sie müssen bei Verbreitung der Infotexte jeweils den Urheber und die Lizenz nennen:

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen, CC BY 4.0

Details zur Lizenz siehe → [url.nrw/udg-lizenz-01](http://url.nrw/udg-lizenz-01)

## Screenshots

Die Screenshots auf den Seiten 13 und 14 stehen *nicht* unter einer offenen Lizenz und dürfen *nicht frei* verwendet werden. Es handelt sich um Ausschnitte aus YouTube und aus den Internetseiten verschiedener Medien. Sie werden hier gemäß den Regelungen des Zitatrechts veröffentlicht. Demnach ist die Veröffentlichung hier erlaubt, weil sich diese Broschüre inhaltlich mit den Abbildungen auseinandersetzt. Sie belegen und veranschaulichen die Aussagen dieser Broschüre.