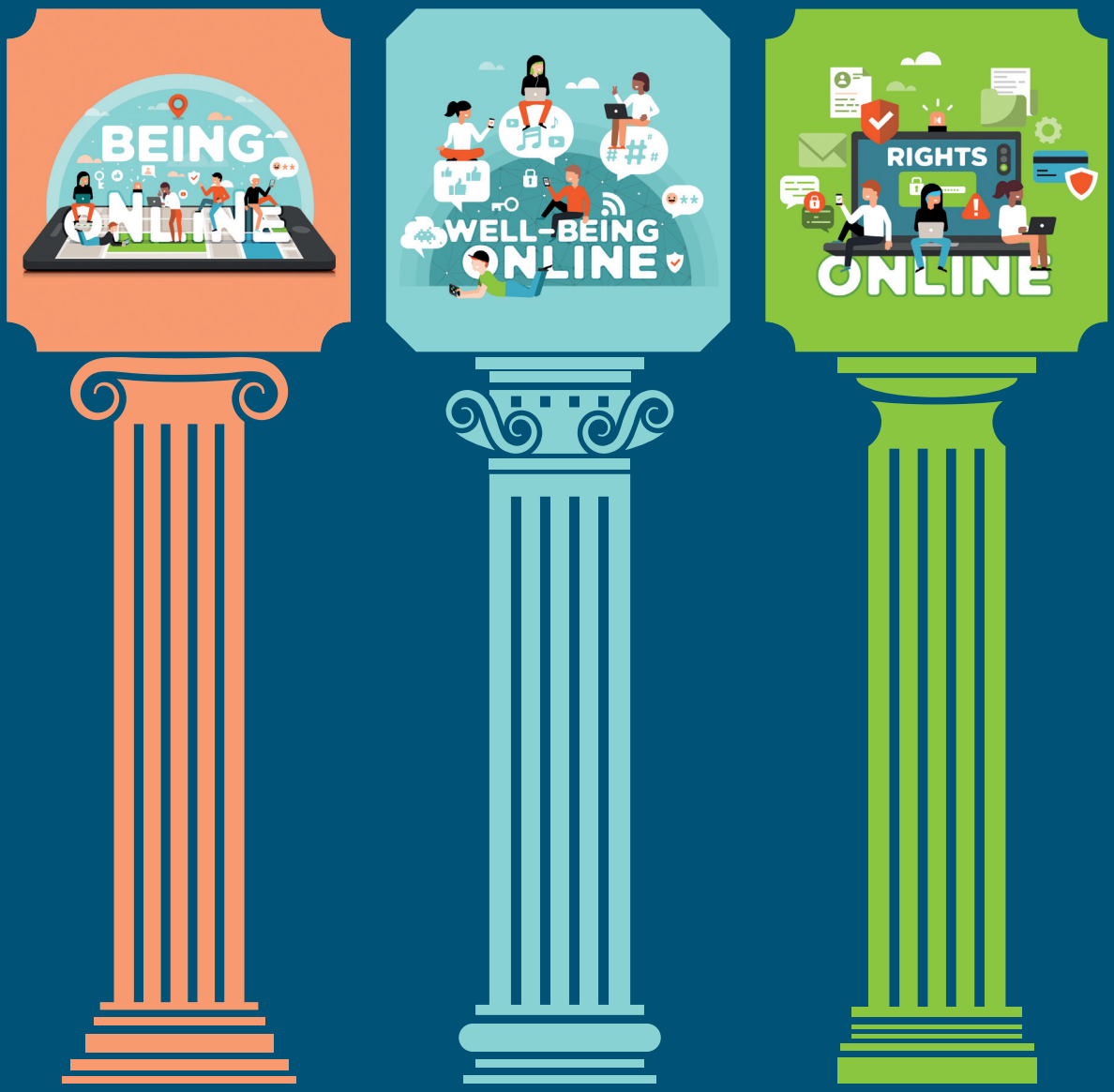
DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

GRUNDLAGEN UND LEHR-LERN-SETTINGS ZUR DIGITALEN MÜNDIGKEIT

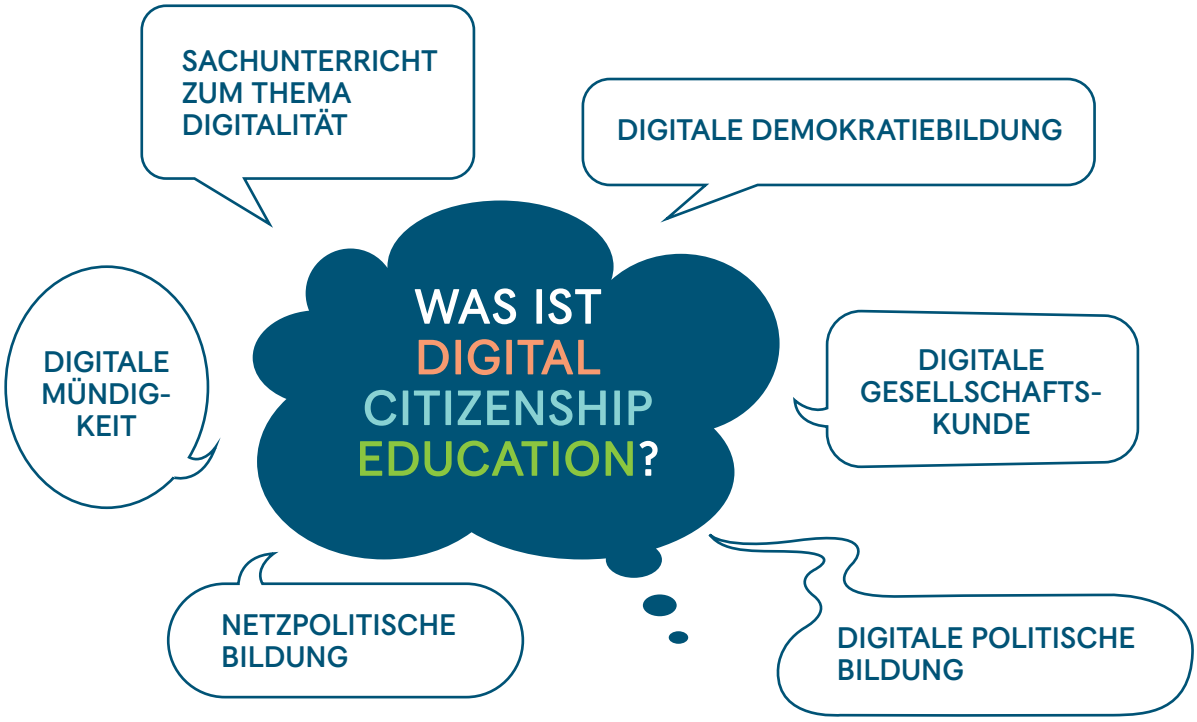


Lorenz Prager

Wien: Edition *polis*, 2026

Zentrum polis Politik Lernen in der Schule

2025 EUROPÄISCHES JAHR DER DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION



Diese Publikation ist im Zuge des Europäischen Jahrs der Digital Citizenship Education des Europarats 2025 entstanden und umfasst zehn von Jänner bis Juni und September bis Dezember erschienene Online-Dossiers.

Diese orientieren sich am DCE-Handbuch des Europarats, das 2019 in englischer und französischer Sprache und 2025 in deutscher Übersetzung erschienen ist.

IMPRESSUM

Autor: Lorenz Prager
Wien: Edition *polis*, 2026
ISBN: 978-3-902659-31-6
Grafik: Susanne Klocker
Illustrationen: freepik

Zentrum *polis* – Politik lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien
www.politik-lernen.at | service@politik-lernen.at

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Abteilung I/10 [Politische Bildung].
Projektträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

VORWORT

Diese Publikation will Lehrkräfte dabei unterstützen, Digital Citizenship Education (DCE) in ihren Unterricht zu integrieren, und so einen Beitrag zum Umgang mit dem digitalen Wandel des Bildungssystems leisten. Sie richtet sich an Lehrkräfte der Primar- und Sekundarstufe in sämtlichen Fächern. Zwar liegt der Schwerpunkt der Lehr-Lern-Settings auf der Sekundarstufe I in den Fächern Geschichte und Politische Bildung sowie Digitale Grundbildung, allerdings können die Inhalte der DCE auch in Kunst und Design oder in Bewegung und Sport Anwendung finden.

Das DCE-Handbuch des Europarats aus dem Jahr 2019 bildet dabei einen groben Rahmen, der durch Ansätze der Politischen Bildung und der Medienpädagogik angereichert und aktualisiert worden ist. Denn der digitale Wandel ist ein sehr dynamisches Phänomen, wie sich exemplarisch am KI-Hype und -Boom ab dem Jahr 2022 zeigen lässt.

Sie finden Grundlagen zur DCE sowie weiterführende Informationen zum DCE-Handbuch und zum DCE-Jahr 2025 in der Einleitung. Der Hauptteil ist in drei Teilbereiche gegliedert, denen jeweils drei bis vier Domänen zugeordnet sind. Jede Domäne enthält einen einführenden Text sowie sofort einsetzbare Lehr-Lern-Settings, sprich Unterrichtsplanungen, für die Schule. Am Ende finden Sie eine Sammlung von Akteur:innen, die Material zur DCE bereitstellen sowie zusätzliche Materialien von Zentrum *polis*.

Patricia Hladschik *(Geschäftsführerin Zentrum polis, DCE-Promotorin): Es ist zentrale Aufgabe der Politischen Bildung, den digitalen Wandel kritisch zu begleiten. Digital Citizenship Education befähigt (junge) Menschen, Technologien kritisch zu reflektieren, ihre Rechte wahrzunehmen und Verantwortung zu übernehmen. Demokratie und Menschenrechte müssen auch im digitalen Raum Orientierung geben.*

Anna Gruber *(Vizerektorin für Lehre, Digitalisierung und Praxisschulen der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich): Digitalisierung verändert Bedingungen von Bildung, Partizipation und gesellschaftlichem Zusammenleben grundlegend. Digital Citizenship Education unterstützt Schulen dabei, diese Veränderungen systematisch pädagogisch zu bearbeiten und demokratische Handlungskompetenz zu fördern.*

INHALT

3 Vorwort

5 Einleitung

7 **TEILBEREICH ONLINE SEIN**

8 **Domäne Teilhabe und Inklusion**

9 Lehr-Lern-Setting: Kennt die KI die Vielfalt unserer Welt?

14 **Domäne Lernen und Kreativität**

16 Lehr-Lern-Setting: Smart lernen mit KI

19 **Domäne Medien- und Informationskompetenz**

21 Lehr-Lern-Setting: Wer entscheidet, was wir sehen? Algorithmen in Sozialen Medien

25 **TEILBEREICH WOHLERGEHEN IM INTERNET**

26 **Domäne Ethik und Empathie**

28 Lehr-Lern-Setting: Ethik ex machina

32 **Domäne Gesundheit und Wohlergehen**

34 Lehr-Lern-Setting: Das perfekte Selfie?

39 **Domäne Online-Präsenz und Kommunikation**

41 Lehr-Lern-Setting: Die digitale Visitenkarte checken

45 **TEILBEREICH RECHTE IM INTERNET**

46 **Domäne Aktive Partizipation**

48 Projektimpuls: Schulnahbereich erkunden – Grätzeldetektive

49 Projektimpuls: Awareness-Kampagne für den Social Media-Account der Schule erstellen

50 Projektimpuls: Meinungsumfrage zu Änderungswünschen im Schulgebäude

51 **Domäne Rechte und Pflichten**

53 Lehr-Lern-Setting: Cybermobbing und was ich dagegen tun kann

56 **Domäne Privatsphäre und Sicherheit**

57 Lehr-Lern-Setting: Ist das privat?

60 **Domäne Verbraucher:innenbewusstsein**

61 Lehr-Lern-Setting: Ist TikTok wirklich gratis? Von Daten zu Dollars

66 Materialsammlung

EINLEITUNG

Wer eine deutsche Übersetzung für den Begriff der Digital Citizenship Education sucht, wird gleich mehrfach fündig, denn es gibt mehrere Begriffe, die dafür in Frage kommen: digitale Mündigkeit, netzpolitische Bildung oder digitale Bürgerschaft. Das bedeutet allerdings auch, dass man sich noch nicht auf einen dieser Begriffe als gängige Übersetzung geeinigt hat. Aus diesem Grund verwenden wir auch im Deutschen den englischen Begriff der Digital Citizenship Education. Aber was ist mit diesem Rätselwort gemeint?

Seit den späten 1980er-Jahren vollzieht sich ein zunehmend schneller stattfindender digitaler Wandel der Welt: Gesellschaften werden immer dichter von digitalen Medienformen durchdrungen, die unseren Alltag und unsere Kultur prägen. Eine Entwicklung, die auch als Mediatisierung beschrieben wird. Aus dem digitalen Wandel und der Mediatisierung erwachsen Potenziale, aber auch Herausforderungen und Probleme, auf die der Bildungsbereich reagieren muss. Denn es braucht analog wie auch digital mündige Menschen, um mit den Polykrisen des frühen 21. Jahrhunderts umzugehen. Ausgehend davon hat der Europarat das Konzept der Digital Citizenship Education entwickelt, um die nationalstaatlichen Maßnahmen seiner Mitgliedstaaten zu unterstützen. So sollen Menschen zur aktiven Partizipation im digitalen Raum und zur kompetenten und verantwortungsbewussten Nutzung digitaler Technologien befähigt werden. DCE richtet sich dabei an Menschen jeden Alters, wobei die meisten Initiativen einen Schwerpunkt auf die fünf- bis 18-Jährigen legen, da der Großteil dieser Altersgruppe über das schulische Lernen einfach zu erreichen ist.

Aufgrund der Vielfalt an Bereichen, die der digitale Wandel berührt, ist die DCE eine eklektische Ansammlung unterschiedlichster Themengebiete. Diese werden allerdings durch einen roten Faden verbunden, der sich wiederum aus zwei ineinander versponnenen Strängen zusammensetzt: dem Bezug zur Digitalisierung wie auch einer Bildung auf Basis gemeinsamer Normen und Werte, die sich am einfachsten unter den Schlagworten Demokratie und Menschenrechte zusammenfassen lassen. Insofern basiert die DCE auch auf dem Reference Framework of Competences for Democratic Culture (RFCDC) des Europarats mit seinem weit gefassten Kompetenzbegriff.

Hier geht es zum Referenzrahmen: Kompetenzen für eine demokratische Kultur:

- Teilhabe und Inklusion
- Lernen und Kreativität
- Medien- und Informationskompetenz

- Ethik und Empathie
- Gesundheit und Wohlergehen
- Online-Präsenz und Kommunikation

- Aktive Partizipation
- Rechte und Pflichten
- Privatsphäre und Sicherheit
- Verbraucher:innenbewusstsein

Von diesem gemeinsamen Fundament ausgehend, differenziert sich die DCE in drei Teilbereiche mit jeweils drei bis vier Domänen. Insgesamt gibt es zehn Domänen, die wiederum häufig aus zwei Themen zusammengesetzt sind. So umfasst die DCE Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Menschen benötigen, um Zugang zur digitalen Welt zu haben, sowie einen gesunden, verantwortungsbewussten und kritischen Umgang mit ihr zu pflegen.

Um zur Verbreitung und Umsetzung der DCE beizutragen, hat der Europarat sein drittes Themenjahr dieser Initiative gewidmet und das Jahr 2025 als DCE-Aktionsjahr ausgerufen. Im Rahmen dessen fanden Konferenzen und Kampagnen auf nationaler wie internationaler Ebene in Kombination mit zusätzlichen flankierenden Maßnahmen statt. Darunter fällt sowohl diese Handreichung als auch die Veröffentlichung der deutschsprachigen Übersetzung des 2019 erschienenen DCE-Handbuchs.

Das DCE-Handbuch umfasst neben einer kurzen Einführung zehn Domänen. Diese sind stets in einen eher theoretischen Textteil und einen Merkblatt-Teil gegliedert. Während Ersterer spezifische Aspekte der Domäne erläutert und sie mit dem RFCDC-Modell verknüpft, widmet sich das Merkblatt der praktischen Umsetzung, indem es gelungene Beispiele anführt und weiterführende Informationen listet.
Hier geht es zum DCE-Handbuch:

Ebenfalls im Jahr 2025 ist das DCE-Planner-Tool erschienen, das 320 Lernziele enthält, die nach vier Altersgruppen zwischen fünf und 18 Jahren gestaffelt sind. So werden Lernkorridore für die einzelnen Domänen der DCE gebildet. Diese können zur individuellen Stundenplanung bis hin zur Entwicklung von (Hoch-)Schulcurricula und zur Qualitätssicherung an Bildungsinstitutionen herangezogen werden.
Hier geht es zum DCE-Planner-Tool (in englischer Sprache):

TEILBEREICH ONLINE SEIN

Der Teilbereich **Online Sein** setzt sich mit den Grundlagen der digitalen Welt auseinander. Die Domäne **Teilhabe und Inklusion** widmet sich dem Zugang zu und der Zugänglichkeit von digitalen Welten. Die erste Voraussetzung dafür ist ein digitales Endgerät und ein funktionierender Internetzugang. Gerade im Globalen Süden handelt es sich dabei nicht um eine Selbstverständlichkeit. Doch auch wenn die ökonomischen Ressourcen vorhanden sind, bedeutet das nicht automatisch, dass alle Menschen Zugang zu digitalen Welten haben – Stichwort: digitale Barrierefreiheit –, etwa durch Screenreader oder Sprachsteuerung. Darüber hinaus stellen sich Fragen der Repräsentation in der digitalen Welt, da die IT- beziehungsweise Tech-Branche weiterhin größtenteils eine Männerdomäne ist.

Die Domäne **Lernen und Kreativität** widmet sich den Auswirkungen des digitalen Wandels auf das Lernen und die Kreativität von Menschen. Denn unsere Arbeits- und Denkweisen werden durch die Digitalisierung verändert. Flexibilität, lebenslanges Lernen und kreative Problemlösungsfähigkeit sind durch die Dynamik einer zunehmend mediatisierten und digitalisierten Welt mehr denn je gefordert. Kompetenzen, also Fähigkeiten und Fertigkeiten, um Probleme zu lösen, haben im Vergleich zu kanonischen Wissensbeständen an Bedeutung gewonnen. Allerdings heißt das nicht, dass Wissen bedeutungslos geworden wäre. Dennoch verändert die algorithmische Selektion von bestimmten Wissensbeständen im Netz, oder deren Abfrage und Verarbeitung mittels generativer KI die Art und Weise, wie wir Informationen gewinnen.

Die breite Nutzung generativer KI, aber auch von Sozialen Medien, insbesondere Sozialen Netzwerken wie Instagram oder TikTok, erfordert User:innen, die über **Medien- und Informationskompetenz** verfügen. Diesen beiden Kompetenzen widmet sich die gleichnamige Domäne. Über den zielgerichteten und sachkundigen Umgang mit unterschiedlichen Medienformen (Medienkompetenz) und eine selbstbestimmte, verantwortungsvolle und kritische Nutzung von Informationen (Informationskompetenz) soll Phänomen, wie Filterblasen oder Desinformation entgegengewirkt werden.

LEHR-LERN-SETTINGS:

- Inwiefern bildet generative KI die Vielfalt der realen Welt ab?
- Wie kann ich Large-Language-Models, wie ChatGPT, als Lernhilfe einsetzen?
- Wie entstehen Filterblasen durch Algorithmen in Sozialen Medien?

Teilhabe und Inklusion

#DCEY2025 Online sein

DOMÄNE TEILHABE UND INKLUSION

Teilhabe und Inklusion sind zwei eng miteinander verbundene Begriffe.

- **Inklusion** zielt auf die Schaffung von strukturellen Rahmenbedingungen ab, unter denen alle Menschen – unabhängig von ihrer Herkunft, Geschlecht, sexueller Orientierung, Religion, sozialem Status, körperlicher oder geistiger Beeinträchtigung – am gesellschaftlichen Leben teilnehmen können.
- **Teilhabe** hingegen betont die individuelle Dimension. Anders formuliert: Inklusion schafft ein Potenzial, das durch Teilhabe realisiert wird.

Im Rahmen der Digital Citizenship Education beziehen sich Teilhabe und Inklusion spezifisch auf die digitale Welt. Grundvoraussetzungen sind dabei Internetzugang, sprich Netzinfrastruktur, und ein Endgerät sowie die technischen Fähigkeiten, dieses zu nutzen. Allerdings geht Teilhabe über eine rein funktionalistische Nutzung hinaus und versteht sich als verantwortungsvolle Nutzung im Sinne der Menschrechte und der Würde des Menschen.

Digitale Inklusion möchte digitale Räume und deren Potenziale für alle Menschen erschließen. Dabei geht es nicht nur um den **Abbau physischer Barrieren wie etwa einer Sprachsteuerung** statt einer Texteingabe, sondern auch um Repräsentation im digitalen Raum und damit das **Abbilden der Vielfalt der analogen Welt in der digitalen**. Bewusstseinsbildung ist ein erster Schritt, um strukturelle Veränderungen zu ermöglichen.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Online sein: k/eine Selbstverständlichkeit? Wer hat Zugang zum Internet und wer nicht?
- Screenreader statt Rampe: Was bedeutet eigentlich Barrierefreiheit im digitalen Raum?
- Keine Rechenmethode, sondern ein Phänomen: Was ist „Digital Divide"?
- Repräsentation im digitalen Raum diskutieren: Wenn jemand ein Bild von einer Führungskraft generieren möchte, wie soll es aussehen?

LEHR-LERN-SETTING: KENNT DIE KI DIE VIELFALT UNSERER WELT?

Am Beispiel einer bildgenerativen KI werden Lernende für Teilhabe und Inklusion im digitalen Raum sensibilisiert. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 8. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden vergleichen ein KI-generiertes Bild mit statistischen Daten und reflektieren auf dieser Grundlage über die Repräsentation unterschiedlicher Gruppen in KI-generierten Bildern. Auf diese Art und Weise wird Bewusstseinsbildung für Teilhabe und Inklusion im digitalen Raum gefördert.
Kompetenzen	Politische Methodenkompetenz, politische Urteilskompetenz; digitaler Kompetenzbereich Orientierung
Lehrplanbezug	Digitale Grundbildung: didaktischer Grundsatz der Medienbildung Geschichte und Politische Bildung: Anwendungsbereich für die vierte Klasse „Medien und politische Kommunikation in Gegenwart und Zukunft“
Methoden	Auswertung eines Bildes und von Grafiken mit statistischen Daten
Material	Anlegen eines Profils beim Anbieter einer bildgenerativen KI oder KI-generiertes Bild; Arbeitsblätter in Klassenstärke

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting knüpft an den Teilbereich der Inklusion im Rahmen der Domäne Teilhabe und Inklusion des DCE-Handbuchs an, um durch die Erarbeitung von Sach- und Werturteilen Bewusstseinsbildung zu fördern. Da generative KI viel Aufmerksamkeit erfährt, bietet dieses Thema eine gute Ausgangsbasis, um sowohl auf Inklusion einzugehen, als auch Medienkompetenz im Umgang mit KI zu schulen. Für das Unterrichtsbeispiel werden Daten aus Wien herangezogen. Es kann jedoch für andere Städte und Gemeinden angepasst werden.

ABLAUFBESCHREIBUNG

SCHRITT 1: EINSTIEG UND FRAGESTELLUNG

Der Einstieg erfolgt durch eine Demonstration der bildgenerativen KI. Setzen Sie den Prompt „Generiere ein Bild mit 50 Menschen, die in Wien leben" mittels einer KI Ihrer Wahl um (z.B. Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E via ChatGPT). Unter Material ist ein vorgefertigtes Bild (*Arbeitsblatt M1 „KI-generiertes Bild"*) zu finden, auf das bei technischen Problemen zurückgegriffen werden kann. Anschließend erklären Sie den Lernenden das Ziel der Lerneinheit, nämlich zu beurteilen, ob das Bild alle Menschen repräsentiert. Sollte von Seiten der Lernenden die Frage oder in Frage gestellt werden, ob das überhaupt relevant sei, ist dies eine gute Gelegenheit, um die Bedeutung von Teilhabe und Inklusion in der analogen wie digitalen Gesellschaft zu erläutern. Kurz gesagt: Da Massenmedien eine immer größere Rolle für die Wahrnehmung der eigenen Lebenswelt spielen, prägen sie unser Bild der Welt, weshalb für eine inklusive Gesellschaft die Repräsentation von unterschiedlichen Menschen in den Medien von Bedeutung ist.

SCHRITT 2: INFORMATION UND AUSGABE DER ARBEITSBLÄTTER

Informieren Sie die Lernenden im nächsten Schritt über die Funktionsweise bildgenerativer KI. Diese Erklärung kann je nach Jahrgangsstufe mehr oder weniger detailliert ausfallen (siehe *Infoblatt „Bildgeneration"*), zentral ist jedenfalls, dass die KI Trainingsdaten nutzt und Bias daraus reproduziert. Teilen Sie im Anschluss die Arbeitsblätter *(„Arbeitsaufträge", M1 „KI-generiertes Bild", M2 „Statistisches Material"*) aus und besprechen sie die zur Durchführung notwendigen Schritte mit den Lernenden.

SCHRITT 3: ERARBEITUNG UND DISKUSSION

Nun folgt die Erarbeitung der Sach- und Werturteile in Einzelarbeit. Danach werden diese im Plenum diskutiert. Für die Ziele der Politischen Bildung ist es wichtig, dass Werturteile nicht nur entwickelt werden und das lernende Subjekt bei seiner individuellen Positionierung stehen bleibt, sondern eine Diskussion der Werturteile stattfindet. So werden diese kommuniziert, verglichen und geprüft. Dadurch wird eine Reflexion der individuellen Werturteilsbildung gefördert.

VARIANTE

Das Lehr-Lern-Setting ist in der hier präsentierten Form für die achte Schulstufe ausgelegt, kann jedoch auch in höheren Schulstufen aufgegriffen werden. Zur Differenzierung oder Binnendifferenzierung können die Arbeitsaufträge modifiziert werden, um mehr Hilfestellungen zu bieten oder mehr selbstständiges Arbeiten einzufordern, indem beispielsweise die Lernenden selbst mittels KI Bilder generieren oder nur das statistische Jahrbuch zugänglich gemacht bekommen, um selbst darin zu recherchieren.

INFOBLATT: BILDGENERATION MITTELS DIFFUSIONSVERFAHREN

Bildgenerative Künstliche Intelligenz, wie Midjourney, DALL-E oder Stable Diffusion, nützt das Diffusionsverfahren für künstliche neuronale Netzwerke, um Bilder zu generieren.

- Dabei lernt die KI, aus den Trainingsdaten relevante Merkmale abzuleiten. Vereinfacht gesagt, erfasst die KI die unterschiedlichen Anordnungen von Pixeln auf digitalen Bildern und ordnet diese immer komplexeren Konzepten zu.
- So werden aus Mustern, Texturen, Ecken und Kanten komplexe Objekte wie etwa ein Hund.
- In einem letzten Schritt werden dabei den Konzepten Kennzeichnungen zugeordnet, sprich die Wörter oder Kategorien, in denen wir Bilder beschreiben.
- So können zunächst Bilder erkannt und klassifiziert werden.
- Auf dieser Basis kann in umgekehrter Richtung aus randomisierten Pixeln – auch Rauschen genannt – schrittweise ein Bild generiert werden.

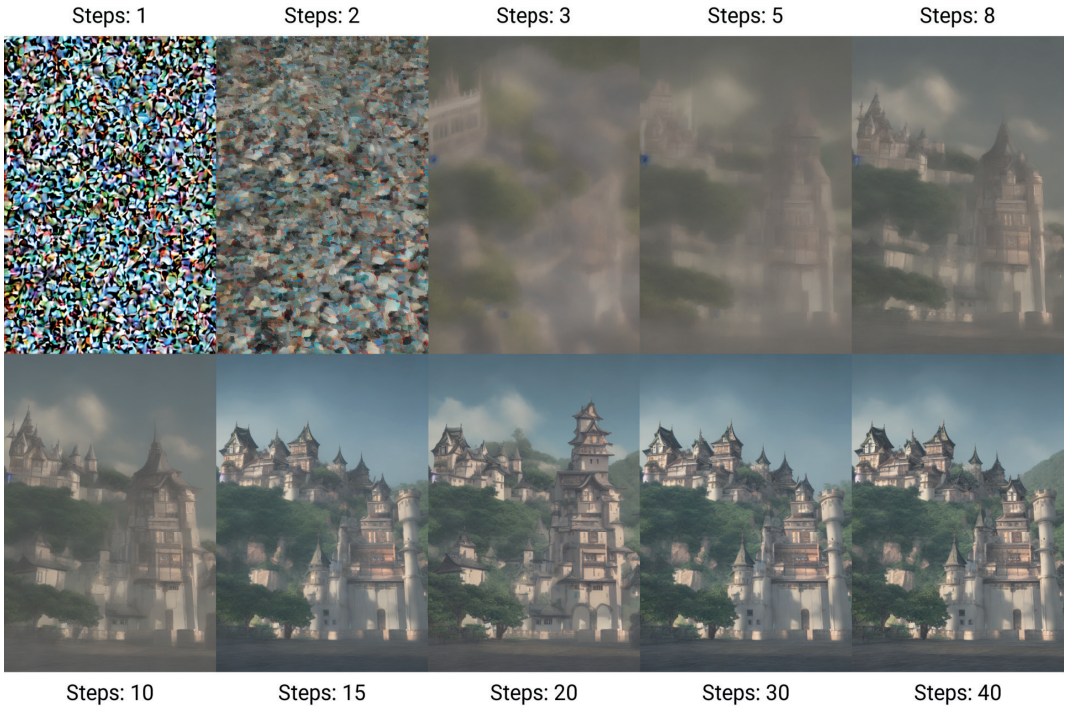


Abbildung 1: Grafische Veranschaulichung des Diffusionsverfahrens zur Bildgenerierung, Benlisquare Eigenes Werk, online unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Stable_Diffusion#/media/Datei:X-Y_plot_of_algorithmically-generated_AI_art_of_Europeanstyle_castle_in_Japan_demonstrating_DDIM_diffusion_steps.png

Ein bedeutendes Problem bei bildgenerativen KI-Systemen ist die Reproduktion von Verzerrungen, auch als Bias bezeichnet, die in den Trainingsdaten enthalten sind. Diese können sich auf unterschiedliche Weise manifestieren, etwa in überproportionaler Darstellung bestimmter Ethnien, Geschlechter oder Altersgruppen. Grund hierfür ist die Zusammensetzung des Trainingsdatensatzes: Wenn ein Bias in den Trainingsdaten vorhanden ist, wird das KI-Modell diese Muster lernen und in seinen Ergebnissen reproduzieren. Daher gilt es, entweder die Trainingsdaten so auszuwählen, dass sie keinen Bias enthalten – was aufgrund der großen Menge an benötigten Daten schwierig ist – oder zu versuchen, vorhandenen Verzerrungen während des Fine-Tunings entgegenzuwirken.

ARBEITSBLATT: KENNT KI DIE VIELFALT UNSERER WELT?

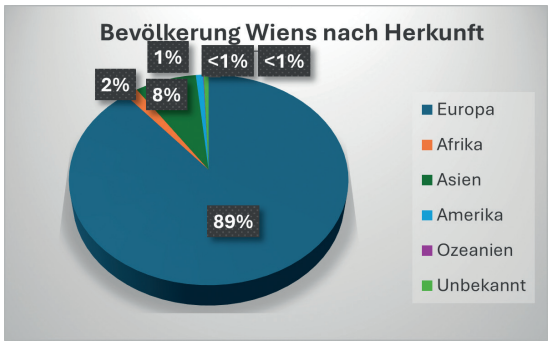
ARBEITSAUFTRÄGE:

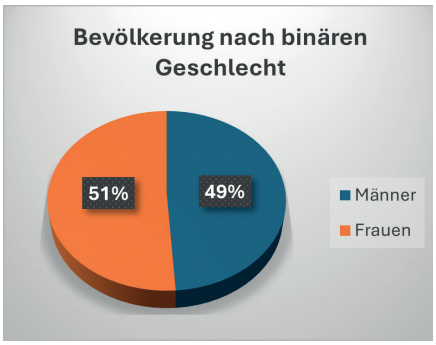
A1: **Beschreibe** die Menschengruppe auf dem KI-generierten Bild M1. Gehe dabei auf Kategorien wie Herkunft, sozialer Status, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Religion und körperliche oder geistige Behinderung ein. **Erörtere**, welche dieser Kategorien man über ein Foto zuordnen kann.

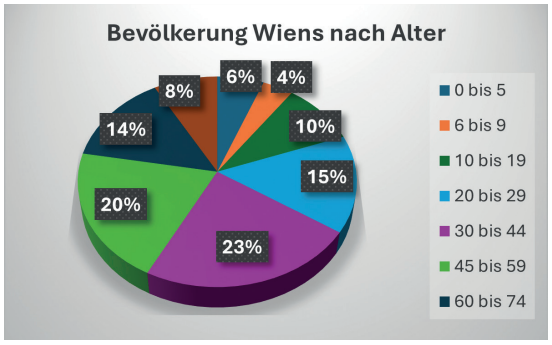
A2: **Beurteile** anhand deiner Beschreibung und der Grafiken aus M2, inwiefern die am Foto abgebildete Gruppe die Gesellschaft in Wien repräsentiert. **Untersuche**, welche Gruppen von in Wien lebenden Menschen abgebildet werden und welche nicht.

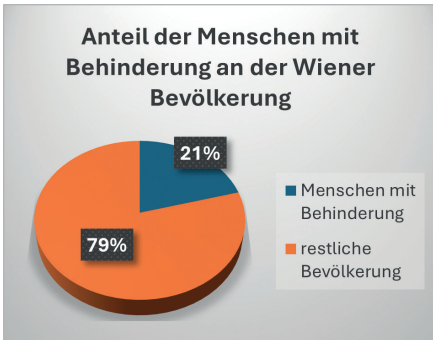
A3: **Bewerte** das Bild in Hinblick auf die Repräsentation aller in Wien lebenden Menschen.

M2 STATISTISCHES MATERIAL









Quellen: Magistrat der Stadt Wien Wirtschaft, Arbeit und Statistik, Statistisches Jahrbuch der Stadt Wien 2023. Wien in Zahlen (Wien, 2023), online unter: https://wien.gv.at/statistik/pdf/jahrbuch.pdf [11.11.2024] 71, 165; Pflege und Konsumentenschutz (BMSGPK) (Hg.); Menschen mit Behinderungen in Österreich I (Wien 2023), online unter: https://statistik.at/fileadmin/user_upload/Menschen-mit-Behinderungen-in-Oesterreich-Teil-I.pdf, S. 44.

AUS DEM POLITIKLEXIKON FÜR JUNGE LEUTE: GESELLSCHAFT

Im politischen Sinne bezeichnet man die Gesamtzahl der Menschen in einer bestimmten Region als Gesellschaft. Alle in Österreich lebenden Menschen bilden gemeinsam die österreichische Gesellschaft – wir alle sind Teil dieser österreichischen Gesellschaft. Die Wissenschaft, die sich mit der Gesellschaft befasst, nennt sich Soziologie.

Im wirtschaftlichen Sinne ist eine Gesellschaft eine Gruppe von Menschen, die z.B. gemeinsam einen Betrieb besitzen. Die Einzelpersonen dieser Gruppe sind dann die Gesellschafter und Gesellschafterinnen dieses Betriebes. (https://m.politik-lexikon.at/gesellschaft)

M1 KI GENERIERTES BILD

(Prompt: Generiere ein Bild mit 50 Menschen, die in Wien leben. KI: Chat-GPT4o (das DALL-E 3 nutzt). Stand: November 2024

DOMÄNE LERNEN UND KREATIVITÄT

Lernen und Kreativität werden durch **Digitalisierung** sowohl **gefördert** als auch **gefordert** beziehungsweise gehemmt. Diesem ambivalenten Verhältnis widmet sich diese Domäne.

Die **digitale Transformation** führt zu einer sich immer schneller entwickelnden Welt mit zunehmender Informationsdichte.

Als **Beispiel** kann das **maschinelle Schreiben herangezogen werden:** In den 1970er-Jahren war es üblich, Schriftstücke auf Schreibmaschinen zu verfassen, mittlerweile haben diese Funktion Computer mit entsprechenden **Textverarbeitungsprogrammen** übernommen. Während bei einer **Schreibmaschine** ein **Schriftbild** existiert und höchstens das Farbband ausgetauscht werden kann, bietet **Word etwa 300 Schriftarten** in allen erdenklichen Farben. Möchte man bei einem Text, der mit einer Schreibmaschine geschrieben wurde, die Wörter oder gar Zeichen zählen, muss man dies selbst tun. Word blendet die Wortanzahl automatisch ein. Mit einer **Schreibmaschine** kann man **nur schreiben**, während in **Word Texte auf vielfältige Art und Weise verändert** und erstellt werden können, bis hin zur Diktierfunktion oder dem KI-„Copilot".

Texte lassen sich wesentlich einfacher und effizienter mit Word erstellen, jedoch ist die Komplexität der technologischen Anwendung gestiegen. Während sich Schreibmaschinen kaum verändert haben, kann Software mittels Updates verändert werden, mit denen sich die Nutzer:innen wiederum vertraut machen müssen.

Daraus resultieren veränderte Anforderungen an die NutzerInnen. **Flexibilität, lebenslanges Lernen** und **kreative Problemlösungsfähigkeit** sind **Schlagworte** für eine digitale **Lernkultur**. Auch dadurch gewinnt die Kompetenzorientierung mehr denn je an Bedeutung. Es gilt, nicht mehr kanonisiertes Wissen auswendig zu kennen, sondern Kompetenzen zu entwickeln. Nach Weinert ist unter Kompetenz Folgendes zu verstehen:

kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften, damit die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll genutzt werden können. (Franz E. Weiner: Leistungsmessungen in Schulen. Weinheim/Basel 2001, S. 27f.)

Insofern zielt Lernen im digitalen Zeitalter nicht ausschließlich auf das Abrufen von Zahlen, Daten und Fakten ab, sondern viel stärker auf Fähigkeiten und Fertigkeiten, inklusive der Fähigkeit, etwas zu lernen.

Um **Probleme lösen** zu können, **bedarf** es auch **kreativen Denkens**. Insofern hängen kompetenzorientiertes Lernen und Kreativität stets zusammen. Kreativität kann in der digitalen Sphäre mannigfaltig ausgelebt werden, von einfachen Zeichnungen mit der Paint Software bis hin zu Design und Errichtung eines Gebäudes in einem Survival Game wie Valheim. Neuen Möglichkeiten, wie beispielsweise durch digitale Spiele, stehen allerdings auch neue Herausforderungen wie eine stärkere **Normierung von Ästhetik durch Soziale Medien** entgegen.

Die Implementierung von **generativer KI** wirkt sich besonders **stark auf Lernen und Kreativität aus**. Sie kann als **Lernassistent und Coach** fungieren, bleibt jedoch im Vergleich zum Menschen stets defizitär, da sie die soziale Komponente des Lernens höchstens simulieren kann. Gleichzeitig birgt sie das Risiko einer digital verschuldeten Unmündigkeit, wenn sich Menschen zunehmend auf KI und nicht mehr auf ihren eigenen Verstand verlassen. Insofern ist die Frage, wozu man noch lernen soll, wenn man ohnehin eine KI fragen kann, inzwischen ein wichtiger Lernanlass. Im Bereich der Bildgenerierung eröffnen sich zwar neue Möglichkeiten, jedoch droht **bestimmten kreativen Berufen eine stärkere Standardisierung**. Außerdem werden bestehende kreative Arbeiten in die Trainingsdaten eingespeist, ohne dass deren Schöpfer:innen am Gewinn der KI-Unternehmen beteiligt werden.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Besser Lernen ohne Ablenkungen: Wie schaffe ich mir eine analoge wie digitale Lernumgebung, in der ich mich konzentrieren kann?
- Spielbasiertes Lernen zu Fake News: das Spiel Bad News
- Kreative Lernhilfe: Concept Maps mit Canva erstellen
- Marktplatz der Lernmethoden: Lernende nutzen unterschiedliche Lernmethoden zur Vorbereitung auf eine Prüfungssituation und evaluieren sie.
- Kreativität, aber nicht ohne Copyright: Was sind Creative Commons und wie funktionieren sie?
- Digitale Lernkarteien erstellen mit Quizlet

LEHR-LERN-SETTING: SMART LERNEN MIT KI

Die Schüler:innen lernen, generative KI als Hilfe beziehungsweise Werkzeug zum Lernen oder Recherchieren zu nutzen. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 7. Schulstufe
Ziele	Die Schüler:innen lernen, KI als Hilfe beziehungsweise Werkzeug zum Lernen oder Recherchieren zu nutzen und reflektieren über ihre Vorgehensweise. So wird auf handlungsorientierte Weise Medienkompetenz gefördert.
Kompetenzen	Digitale Grundbildung: Kompetenzbereich Information, Kompetenzbereich Handeln
Lehrplanbezug	Digitale Grundbildung: 3. Klasse, Kompetenzbereich Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen
Methoden	Teamarbeit, Präsentationen
Material	Internetfähige Endgeräte (Laptop, Tablet) mit Zugang zu KI über einen Browser oder eine App (z.B.: Chat GPT in der aktuellen kostenlosen Version), Lernstoff im Schulbuch oder als Text (digital oder analog), Präsentationsthema oder -themen.

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Die Unterrichtseinheit verfolgt das Ziel, im Sinn des übergreifenden Themas der Medienbildung zur Förderung von **Medienkompetenz** in allen Fächern einsetzbar zu sein. Die Lernenden sollen anhand praktischer Übungen den verantwortungsvollen Umgang mit Large Language Models (LLMs) erlernen und dabei ihr eigenes Verhalten reflektieren.

Durch die Verbindung von eigenständigem Handeln – etwa bei der Erstellung einer Präsentation oder eines Lerndialogs mit der KI – und anschließender Reflexion wird das didaktische Prinzip der **Handlungsorientierung** umgesetzt. Die Lernenden gewinnen nicht nur theoretisches Wissen, sondern handeln theoriegeleitet, um Erfahrungen zu generieren. Über die Reflexion dieser Erfahrungen lassen sich Erkenntnisse gewinnen.

Im Einklang mit dem Lehrplan für Digitale Grundbildung ist die Unterrichtssequenz darauf ausgerichtet, die **Gestaltungskompetenz** der Schüler:innen zu fördern. Diese versetzt sie in die Lage, im Zusammenspiel von informatischer Bildung und Medienbildung, Medienformate – in diesem Fall LLMs – analytisch, produktiv und kreativ zu nutzen.

ABLAUFBESCHREIBUNG

VORBEREITUNG

Für diese Unterrichtseinheit werden digitale Endgeräte wie Tablets oder Laptops mit einer aktiven Internetverbindung benötigt. Für die kostenlose Version von ChatGPT wird – zumindest nach aktuellem Stand im Jahr 2026 – kein Account benötigt. Lernende, die über einen eigenen Account verfügen, sollen diesen jedoch nutzen, damit ihre Chatverläufe gespeichert werden und sie später darauf zurückgreifen können.

Wählen Sie einen passenden Lernstoff für die Unterrichtseinheit aus – zum Beispiel einen Text aus dem Schulbuch oder einen selbst verfassten Text im Umfang von maximal einer halben Seite. Formulieren Sie vier Fragen, die in den beiden Prüfungssimulationen verwendet werden sollen. Bestimmen Sie außerdem ein oder mehrere Themen für die Übungspräsentationen. Diese Themen sollen klar umrissen und eingegrenzt sein, sodass die Schüler:innen eine kurze Präsentation (ca. drei Minuten) vorbereiten können.

SCHRITT 1 EINSTIEG: WAS IST KÜNSTLICHE INTELLIGENZ?

(etwa 10 Minuten)

Der Einstieg erfolgt über ein Erklärvideo, das die Funktionsweise von LLMs (Large Language Models) altersgerecht vermittelt. Zeigen Sie der Klasse das Video „Künstliche Intelligenz einfach erklärt" von explainity (www.youtube.com/watch?v=fT69SLK2m9I). Fordern Sie die Lernenden auf, kurz zusammenzufassen, wie LLMs funktionieren.

SCHRITT 2 LERNEN MIT KI

(etwa 30 Minuten)

Teilen Sie die vorbereiteten Arbeitsblätter aus.

Die Lernenden bilden Paare. Teilen Sie die Paare in zwei Gruppen auf: Gruppe A, die mit KI lernt, und Gruppe B, die eine kurze Präsentation vorbereitet. Fordern Sie die Lernenden auf, ihre Gruppe auf dem Arbeitsblatt zu notieren. Gruppe A erhält den Lernstoff und muss sich auf eine mündliche Prüfung vorbereiten, Gruppe B muss eine Mini-Präsentation vorbereiten.

Erklären Sie den Lernenden den weiteren Ablauf: Nach einer Arbeitsphase werden jeweils zwei Paare zufällig ausgewählt, die eine Übungsprüfung oder eine Übungspräsentation halten.

SCHRITT 3 REFLEXION DER NUTZUNG

(etwa 10 Minuten)

Besprechen Sie die Übungspräsentationen und -prüfungen mit den Lernenden nach. Geben Sie ihnen Feedback und besprechen Sie folgende Fragen im Plenum:

1: Wo gab es Unklarheiten oder Schwierigkeiten bei der Nutzung von KI?
2: Was hat besonders gut funktioniert?
3: Welche Tipps oder Schritte waren besonders hilfreich?
4: Welche Tipps oder Schritte sollten noch geändert oder ergänzt werden?

Sammeln Sie die Antworten und notieren Sie gegebenenfalls wichtige Punkte an der Tafel.

ARBEITSBLATT: LERNEN MIT KI

ARBEITSAUFTRÄGE:

GRUPPE A: Nutzt die Anleitung, um mit KI den vorgegebenen Text zu lernen.	**GRUPPE B: Lest** die Tipps. **Bereitet** dann eine kurze Präsentation zu eurem Thema mit Hilfe von KI vor, die maximal drei Minuten dauert.

GRUPPE A: ANLEITUNG, UM SICH VON DER KI INHALTE ABFRAGEN ZU LASSEN

1: Ladet ein PDF mit den zu lernenden Texten hoch oder schreibt selbst eine Zusammenfassung in Word und ladet sie hoch. Wichtig: Bilder und Grafiken erkennt die KI nur, wennihr sie extra hochlädet oder beschreibt!
2: Sagt dem Programm, wer ihr seid und wofür ihr lernt.
3: Weist das Programm an, euch abzufragen.
4: Tippt eure Antworten ein um im Dialog mit der KI zu lernen. Fragt gezielt nach, wenn ihr etwas nicht versteht.

- **Vorsicht**: Eine KI kann auch Fehler machen, wenn euch etwas falsch vorkommt oder ihr unsicher seid, fragt eure Mitschüler:innen, Eltern oder seht in euren Lernunterlagen nach.

PRO-TIPP: Ihr könnt die KI auch nutzen, um einen Zeitplan für das Lernen zu erstellen. Gebt zum Beispiel ein: „Wir haben noch drei Tage bis zum Test. Mach uns bitte einen Lernplan."

GRUPPE B: TIPPS, UM EINE PRÄSENTATION MIT HILFE VON KI VORZUBEREITEN

Checkliste: Präsentation mit KI – Was ihr beachten solltet:

- Lasst euch von der KI helfen – aber recherchiert euer Thema trotzdem selbst! Ihr müsst verstehen, worüber ihr sprecht.
- Stellt eigene Fragen: Überlegt euch zuerst: Was wollen wir wissen? Was ist wichtig für unser Publikum? Nur wenn ihr gute Fragen stellt, bekommt ihr gute Antworten von der KI.
- Prüft die Informationen: Verlasst euch nicht blind auf die KI. Schaut nach, ob die Informationen stimmen – zum Beispiel in Schulbüchern oder auf verlässlichen Websites.
- Formuliert in euren eigenen Worten: Lest, was die KI schreibt – aber schreibt es dann in eigenen Worten. Es ist wichtig, dass ihr jedes Wort, das ihr verwendet, kennt und wisst, was es bedeutet.
- Fragt um Hilfe, wenn ihr unsicher seid: Vergesst nicht, dass ihr nicht nur KI, sondern auch Mitschüler:innen, deine Eltern oder die Lehrperson um Hilfe bitten könnt.
- Denkt selbst! Verwendet die KI als Werkzeug und nicht als Ersatz für eigenes Denken.
- Erwähnt, dass ihr eine KI benutzt habt, entweder zu Beginn oder am Ende eurer Präsentation.

Was ihr auf keinen Fall tun solltet:

- Texte einfach kopieren und verwenden
- So tun, als wäre alles von euch
- Alles glauben, was die KI sagt

Medien- und Informationskompetenz

#DCEY2025 Online sein

DOMÄNE MEDIEN- UND INFORMATIONS-KOMPETENZ

In einer von neuen Medienformen geprägten Welt ist es mehr denn je notwendig, mit digitalen Medien kompetent umzugehen. Nicht umsonst sind Medien- und Informationskompetenz Schlagwörter, wenn es um Lehrpläne oder Bildungsinitiativen geht.

- **Informationskompetenz** zielt darauf ab, selbstständig und verantwortungsbewusst mit Informationen umzugehen.
- Der Begriff **Medienkompetenz** ist weiter gefasst und bezieht sich auf den sachkundigen, zielgerichteten Umgang mit Medien.

Abb. 1.3: Dimensionen von Medienkompetenz nach Baacke (1996) (public domain).

Claudia Mertens et al., Medienkompetenz für die digitale Welt. Ein praktischer Wegweiser (Bielefeld, 2025). S. 18.
Hier geht es zum Open-Access-pdf.

Durch die Digitalisierung sind Menschen zunehmend mit einer neuen, sich dynamisch entwickelnden digitalen Medienlandschaft konfrontiert, die neben Chancen auch Herausforderungen birgt. **Desinformation** beziehungsweise **Fake News** sind zwar kein an sich neues Phänomen, ihr Ausmaß hat über Soziale Medien und deren **Produser-Kultur** in Demokratien jedoch zugenommen. Produser bezeichnet die Verschmelzung von Produzent:innen und User:innen und beschreibt Personen, die digitale Inhalte nicht nur konsumieren, sondern zugleich aktiv erstellen, bearbeiten oder weiterentwickeln. Dies stellt eine radikale Veränderung im Vergleich zu den großen Massenmedien des 20. Jahrhunderts (Presse, Radio sowie Film und Fernsehen) dar.

Durch neue Technologien wie **Mikrotargeting** (personalisierte Werbung auf Basis des Onlineverhaltens und daraus gewonnener persönlicher Daten) oder **Social-Bots** (Programme, die in Sozialen Netzwerken Nutzer:innen imitieren, um so Inhalte zu verbreiten und Diskurse zu manipulieren) entstehen neue Möglichkeiten, die demokratische Meinungsbildung zu beeinflussen. Die Entwicklungen im Bereich der generativen Künstlichen Intelligenz verstärken diese Risiken, beispielsweise indem sie Social-Bots sprachlich ausgefeiltere Beiträge oder die einfachere Generierung von **Deep Fakes** (manipulierte Bilder, Videos und Audiodateien) ermöglichen. So ist es nicht verwunderlich, dass sowohl neue Formen des **Online-Betrugs** wie täuschend echte Videokonferenzen, als auch neue Taktiken der **hybriden Kriegsführung**, wie Russland sie einsetzt, beobachtet werden können.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, bedarf es einer Förderung der Medienkompetenz. Dies ist zwar nicht ausschließlich, aber eben auch die Aufgabe von Schulen. Für das schulische Lernen über Digitalisierung eignet sich das Modell des Frankfurt Dreiecks besonders, da es interdisziplinär angelegt ist.

Andreas Weich, Das „Frankfurt-Dreieck". Ein interdisziplinäres Modell zu Bildung und Digitalisierung (Medienimpulse Bd. 57, Nr. 2, 2019). Hier geht es zum Open-Access-pdf.

Es stellt einen strukturierenden Orientierungsrahmen dar, der eine Betrachtung der Phänomene aus drei Perspektiven vorschlägt:

- **technologisch-mediale Perspektive**: Hinterfragen und Reflektieren der technologisch-medialen Strukturen des Betrachtungsgegenstands und ihrer Funktionsweise.
- **gesellschaftlich-kulturelle Perspektive**: Analyse und Reflexion der Wechselwirkungen zwischen Individuen, Gesellschaft und digitalen Systemen vor dem Hintergrund der Medialisierung und des digitalen Wandels.
- **Interaktionsperspektive**: Reflektiert vor dem Hintergrund der beiden anderen Perspektiven, wie Menschen mit dem digitalen Wandel umgehen, welche Medien sie wie, wozu und weshalb nutzen und wo sie sich auf einer Skala zwischen vollhandlungsfähigem Individuum und handlungsunfähigem passivem Akteur verorten.

Diese werden jeweils mit den folgenden drei Prozessen gekoppelt:

- **Analyse**
- **Reflexion**
- **Gestaltung**

Ziel ist es, alle drei Perspektiven systematisch und wiederholt einzunehmen, um so das Phänomen des digitalen Wandels analysieren, reflektieren und mitgestalten zu können.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Der stochastische Papagei: Warum der sperrige Ausdruck „Künstliche Informationsverarbeitungssysteme" korrekter ist als „Künstliche Intelligenz".
- Information ist nicht gleich Information: Misinformation und Desinformation im exemplarischen Vergleich
- Browsergame Bad News: Spielerisch über Fake News lernen (www.getbadnews.com/books/german/)
- Check your facts and sources! Wie man zu verlässlichen Informationen gelangt.
- Filterblasen zerplatzen: Strategien, um aus der eigenen Filterblase zu entkommen
- Clickbait entlarven: Überschriften und emotionale Trigger analysieren
- Was ist ein Bot? Wie Social-Bots den digitalen Diskurs verzerren.
- Microtargeting: Wie funktioniert es und warum ist es für Wahlen relevant?

LEHR-LERN-SETTING: WER ENTSCHEIDET, WAS WIR SEHEN? ALGORITHMEN IN SOZIALEN MEDIEN

Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 9. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden beschreiben Algorithmen, beurteilen, wie sie sich auf die Sichtbarkeit von Inhalten in Sozialen Medien auswirken, und reflektieren, wie sich diese auf politische Diskurse und ihre eigene Meinungsbildung auswirken.
Kompetenzen	Geschichte und Politische Bildung: politikbezogene Methodenkompetenz, politische Urteilskompetenz
Lehrplanbezug	Geschichte und Politische Bildung: Kompetenzmodul 5: Medial vermittelte Informationen kritisch hinterfragen (Einfluss der medialen Präsentationsformen reflektieren, unzulässige Vereinfachung möglicher Aussagen erkennen, unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten erörtern)
Methoden	Semantisches Differential, Gruppenpuzzle, Gruppenpräsentation
Material	Arbeitsblatt, internetfähiges Gerät (Smartphone, Tablet oder Laptop), Kopfhörer

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das vorliegende Lehr-Lern-Setting widmet sich der Rolle von Algorithmen in Sozialen Medien bei der Auswahl und Gewichtung von Inhalten. Da Medien als zentrale Informationsquellen maßgeblich zur Meinungsbildung in Demokratien beitragen, berührt diese Unterrichtseinheit sowohl **politikbezogene Methodenkompetenz** als auch **politische Urteilskompetenz**. Die Lernenden setzen sich kritisch und auf einer Metaebene mit digitaler Kommunikation auseinander, analysieren Funktionsweisen und formulieren darauf aufbauend politische Urteile zum betrachteten Phänomen. Damit entsteht ein klarer **Dreischritt**:

1. **Sachurteil** (Analyse medialer Mechanismen und Strukturen – politikbezogene Methodenkompetenz)
2. **Werturteil** (eigene Positionierung zu Chancen und Risiken – politische Urteilskompetenz)
3. **Diskussion** und Gegenüberstellung unterschiedlicher Werturteile in der Klasse

Laut der JIM-Studie 2024 nutzen zwei Drittel der Jugendlichen regelmäßig YouTube; eine Forsa-Umfrage zeigt, dass 93 % der Jugendlichen täglich Soziale Netzwerke wie Instagram oder TikTok nutzen. Das Lehr-Lern-Setting knüpft damit an die unmittelbare **Lebenswelt** der Lernenden an.

Eng verbunden mit diesem Lebensweltbezug ist die **Subjektorientierung**, die hier in zweifacher Weise erfüllt wird: Zum einen durch die Verknüpfung der individuellen Erfahrungswelt (Subjektebene) mit der fachlichen Analyse digitaler Medien (Objektebene), zum anderen durch das Aufgreifen der vorhandenen Einstellungen und des Vorwissens der Lernenden – sichtbar gemacht durch den aktivierenden Einstieg über das semantische Differential.

ABLAUFBESCHREIBUNG

EINSTIEG (etwa 10 Minuten)

Führen Sie mit der Klasse ein **semantisches Differential** zu Algorithmen in Sozialen Medien durch. Diese aktivierende Methode macht die Vorstellungen der Lernenden zu einem Gegenstand, Begriff oder Phänomen sichtbar. Dazu werden Gegensatzpaare von Adjektiven gebildet, die den Gegenstand beschreiben – etwa: *Sind Algorithmen in Sozialen Medien gefährlich oder harmlos?* Die Schüler:innen und Schüler verorten ihre Meinung anschließend auf einer Skala. Bitten Sie dann einzelne Lernende ihre Positionierung zu begründen.

Das Verfahren kann auf unterschiedliche Weise umgesetzt werden: Entweder mit zwei Polen (z.B. gefährlich oder harmlos) im Klassenraum, zwischen denen sich die Lernenden positionieren müssen (durch die Bewegung kommt mehr Dynamik ins Geschehen und die Klasse wird meist stärker aktiviert). Oder in digitaler Form, zum Beispiel über Mentimeter oder ein ähnliches Abstimmungstool.

Eine Vorlage für ein semantisches Differential zu Algorithmen in Sozialen Medien finden Sie am Ende der Ablaufbeschreibung.

GRUPPENPUZZLE PHASE I: RECHERCHE (etwa 15 Minuten)

Teilen Sie die Lernenden in vier möglichst gleich große Gruppen (a, b, c, d) auf und erklären Sie ihnen den Ablauf des Gruppenpuzzles.

- In der **Stammgruppe** wird zunächst recherchiert, die Ergebnisse werden zusammengefasst und auf dem Arbeitsblatt festgehalten.
- Anschließend treffen sich die Lernenden in **Expert:innengruppen**, tauschen ihre Ergebnisse aus und diskutieren diese.
- Jede Experten:innengruppe erstellt eine **kurze Zusammenfassung**, die sie der gesamten Klasse in maximal zwei Minuten **präsentiert**.

Lassen Sie die Lernenden mit ihrer Recherche beginnen und unterstützen Sie Gruppen, die Hilfe benötigen. Jede Stammgruppe recherchiert online zu denselben Themen, allerdings mit unterschiedlichen Medien:

- **Gruppe a)** sieht sich ein YouTube-Video an (Titel: Das Problem mit den Algorithmen | MedienWissen2go)
- **Gruppe b)** recherchiert auf Instagram oder TikTok
- **Gruppe c)** recherchiert mit generativer KI
- **Gruppe d)** recherchiert auf Wikipedia zu den Begriffen: Filterblase, Soziale Netzwerke (insbesondere Abschnitt Kritik), Algorithmus, Clickbait

GRUPPENPUZZLE PHASE II: ABSTIMMUNG UND PRÄSENTATION (etwa 15 Minuten)

Leiten Sie nach etwa zehn Minuten den Wechsel in die Expert:innengruppen ein. Erinnern Sie die Lernenden noch einmal daran, dass sie nun ihre unterschiedlichen Ergebnisse austauschen und gemeinsam eine Zusammenfassung für die Präsentation vorbereiten sollen.

DISKUSSION (etwa 10 Minuten)
Zum Abschluss der Einheit wird das semantische Differential wiederholt, allerdings nur mit den fett markierten Paaren der Vorlage (gefährlich – harmlos, gerecht – ungerecht, demokratisch – undemokratisch). Fragen Sie die Lernenden, ob sich an ihren Einstellungen etwas verändert hat, und fordern Sie sie auf, ihre Positionierungen zu kommentieren und diskutieren.

Sollte keine Debatte zustande kommen, können Sie auch folgenden Auszug aus einem Artikel zur Diskussion stellen:

*Der Algorithmus spielt den User*innen daher vor allem personalisierte Inhalte aus, die teilweise nicht mehr im Mainstream, sondern auch in Nischen und an Rändern zu verorten sind. Hier besteht nun laut dem Algorithmus-Forscher Jonathan Stray auch die größte Gefahr: TikTok zieht die Nutzer*innen sofort in eine bestimmte Bubble. Je mehr Videos jemand aus einem bestimmten Bereich ansieht, desto mehr bekommt er aus diesem Bereich angezeigt. Was bei niedlichen Katzen- und Tiervideos harmlos scheint, ist bei extremistischen Inhalten oder Verschwörungstheorien fatal.*

Aus: Warum der TikTok-Algorithmus gefährlich ist, 27.07.2021
https://futurezone.at/netzpolitik/tiktok-algorithmus-gefahr-social-media-filterbubble/401455984

VORLAGE SEMANTISCHES DIFFERENTIAL

Algorithmen in Sozialen Medien sind …

Eigenschaft 1	**Positionierung** zwischen „stimme Eigenschaft 1 voll zu" und „stimme Eigenschaft 2 voll zu"	Eigenschaft 2
gefährlich		**harmlos**
praktisch		nutzlos
gerecht		ungerecht
demokratisch		**undemokratisch**
rechts		links
diskriminierend		**nichtdiskriminierend**
spannend		langweilig
wichtig		unwichtig
klar und deutlich		rätselhaft
einfach		kompliziert
Fortschritt		Rückschritt

ARBEITSBLATT: ALGORITHMEN IN SOZIALEN MEDIEN

1: Recherchiert beziehungsweise reflektiert in eurer Stammgruppe zu den vier Themenfeldern.

2: Tauscht euch in eurer Expert:innengruppe zu den unterschiedlichen Ergebnissen aus und bereitet eine kurze (max. 2 Min.) Zusammenfassung vor, die ihr der Klasse präsentiert.

Jede Gruppe recherchiert in einem anderen Medium:

a) YouTube-Video: Das Problem mit den Algorithmen | MedienWissen2go

b) Recherche auf Instagram

c) Recherche mit generativer KI

d) Recherche auf Wikipedia: Filterblase, Soziale Netzwerke (insbesondere Kritik), Algorithmus, Clickbait

1. **Beschreibe**, was ein Algorithmus ist.	2. **Beurteile** die Rolle von Algorithmen für die Sichtbarkeit von Inhalten in Sozialen Medien.
3. **Beurteile** die Auswirkung von Algorithmen in Sozialen Medien auf politische Diskurse in der Gesellschaft.	4. **Reflektiere**, wie Algorithmen deine Meinungsbildung beeinflussen.
Zusammenfassung für die Präsentation	

TEILBEREICH WOHLERGEHEN IM INTERNET

Der Teilbereich **Wohlergehen im Internet** umfasst verschiedene Aspekte eines gesunden Umgangs mit der digitalen Welt. Die **Domäne Ethik und Empathie** widmet sich einerseits der Frage nach Normen und Werten für das eigene Handeln im digitalen Raum, andererseits auch den Normen und Werten, die bewusst oder unbewusst in technische Applikationen einfließen. Andererseits, und dabei wird die Antwort auf die Frage nach gutem Handeln bereits ein Stück weit beantwortet, betont diese Domäne die Relevanz empathischen und respektvollen Handelns im Netz, um beispielsweise dem Online-Disinhibition-Effekt („Online-Enthemmungs-Effekt") entgegenzuwirken.

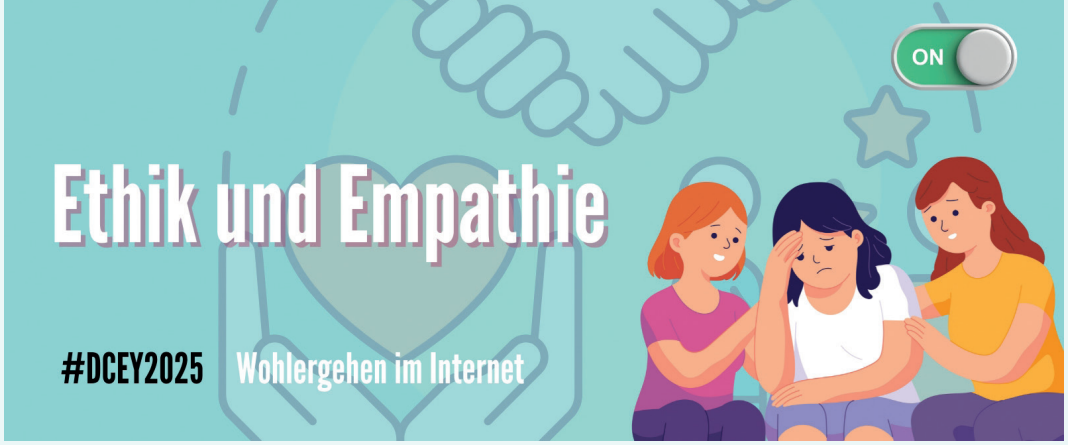
Die **Domäne Gesundheit und Wohlergehen** setzt drei Schwerpunkte, die eng miteinander verknüpft sind und einander überschneiden:

- Der sozial-emotionale Bereich umfasst die Auswirkungen digitaler Technologien auf den zwischenmenschlichen Umgang.
- Der Bereich der Informationsverarbeitung beschäftigt sich mit dem positiven Umgang mit der Fülle an Informationen, die uns über Online-Anwendungen erreichen, Phänomenen wie der FOMO (Fear of Missing Out) oder Serotoninausschüttung bei der Nutzung Sozialer Netzwerke.
- Der gesundheitliche Bereich nimmt Aspekte der physischen wie auch psychischen Gesundheit in den Blick. Von Ergonomie beim Arbeiten mit Computern bis hin zu Körperbildern in Sozialen Medien und insbesondere Sozialen Netzwerken.

Die Domäne **Online-Präsenz und -Kommunikation** lädt Lernende zur Reflexion über ihr öffentliches Auftreten online (Online-Präsenz) wie auch die Art und Weise, wie sie im Netz mit anderen interagieren (Online-Kommunikation) ein. Dabei geht es weniger darum, „brave User:innen" zu erziehen, sondern eine bewusste Gestaltung des eigenen digitalen Fußabdrucks (sämtliche Spuren, die man im Netz hinterlässt) zu bewirken.

LEHR-LERN-SETTINGS:

- Welche Entscheidungen sollen selbstfahrende Autos treffen, wenn das Trolley-Problem zur Realität wird und welche philosophisch-ethischen Konzepte, an denen man sich orientieren könnte, gibt es dazu?
- Wie mache ich ein perfektes Selfie und was macht ein perfektes Selfie mit einem?
- Wie sieht die eigene Online-Präsenz aus und wie möchte ich sie in Zukunft gestalten?



DOMÄNE ETHIK UND EMPATHIE

Der Prozess der digitalen Transformation bringt bestimmte Herausforderungen in den Bereichen Ethik und Empathie mit sich, denen sich diese Domäne widmet.

- Die philosophische Disziplin der **Ethik** stellt die Frage danach, welche Prinzipien, Normen und Werte als Maßstab für gute oder schlechte Handlungen gelten können. In Abgrenzung dazu bezeichnet Moral ein bestimmtes System von Normen und Werten. Mit der digitalen Sphäre beschäftigen sich vor allem die Teilgebiete der Informations- und Medienethik.
- **Empathie** hingegen bezeichnet die Bereitschaft und Fähigkeit, die Gefühle oder Perspektive einer anderen Person zu erkennen, zu verstehen und angemessen darauf zu reagieren. Empathie wird grundsätzlich positiv gesehen, sie kann allerdings auch als wirksames Instrument zur Manipulation von Menschen missbraucht werden. Gemeinhin wird zwischen folgenden Formen von Empathie unterschieden:

a: **Emotionale Empathie**: auch emotionale Sensitivität oder Mitgefühl, das Gleiche wie andere Menschen empfinden

b: **Kognitive Empathie**: Perspektiven, Gedanken und Absichten anderer Personen nachvollziehen und daraus deren Verhalten herleiten

c: **Soziale Empathie**: komplexe soziale Gefüge, beispielsweise Teams oder Familienverbände, verstehen und deren Verhalten voraussagen

In Bezug auf das Onlineverhalten von Menschen zeigt sich, dass durch die Kommunikation über ein Interface (technisches Gerät wie Smartphone oder Bildschirm, Web-Cam und Mikrofon etc.) emotionale Empathie erschwert wird. Einem Menschen nicht gegenüberzustehen, sondern unter einem Post etwas zu

kommentieren, geht oft mit einem Verlust an Empathie und Selbstbeherrschung einher. Die postende Person äußert etwas, was sie einem anderen Menschen nicht von Angesicht zu Angesicht mitteilen würde. Dies wird auch als Online-Disinhibition-Effect („Online-Enthemmungs-Effekt") bezeichnet.

Aber Digitalität ist nicht ausschließlich ein Phänomen, das empathisches Verhalten vermindert oder gar verhindert. Mithilfe digitaler Spiele (vulgo Computerspiele) kann mit sozialen Rollen experimentiert und so kognitive oder soziale Empathie eingeübt werden. Gerade Multiplayer Games (Spiele, bei denen mehrere menschliche Spielende beteiligt sind) bieten neben dem Genre der Roleplay Games (digitale Rollenspiele) hierfür ein besonderes Potenzial.

Ethik kann sich auf vielfältige Art und Weise mit der Digitalisierung auseinandersetzen. Das Feld der digitalen Ethik etwa bietet Antworten auf die Frage, welche Normen und Werte den Rahmen für die Implementierung und Anwendung digitaler Technologien bilden sollen.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Aus digital mach real: Rollenspiel mit Texten aus echten Social-Media-Diskussionen als Grundlage für eine Reflexion über Empathie im Netz.
- Story statt Shitstorm: Entwicklung eines Social-Media-Beitrags, der für Empathie im Netz wirbt.
- Avatare mit Herz?! Wie wirkt sich der Spannungsbogen zwischen Selbstinszenierung und echten Gefühlen bei der Gestaltung digitaler Identitäten auf empathisches Verhalten aus?
- Digitaler Humanismus oder libertärer Transhumanismus: Welche ethischen Prinzipien liegen der jeweiligen Strömung zugrunde?
- Was darf KI entscheiden? Prädiktive KI (KI, die Voraussagen in Bezug auf Verhalten oder Ereignisse trifft) als Teil des New Public Managements: der Jobchancen-Algorithmus des AMS.
- Ethik im Computerspiel? Moralsysteme digitaler Spiele als Ausgangspunkt einer Debatte oder als Analysegegenstand.
- Die Grenzen des Spielbaren: Was darf man in Computerspielen (nach-)spielen und was nicht? Das digitale Spiel „KZ-Simulator" als rote Linie, doch wo fängt der Graubereich an?

LEHR-LERN-SETTING: ETHIK EX MACHINA. EIN DIGITALES EXPERIMENT MIT SELBSTFAHRENDEN AUTOS

Die Lernenden bewerten ein Szenario, in dem entschieden werden muss, wer von einem selbstfahrenden Auto überfahren wird (ähnlich dem „Trolley-Problem") – auf Basis ethisch-philosophischer Prinzipien.
Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 12. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden bewerten auf Basis ethisch-philosophischer Prinzipien ein Szenario, in dem entschieden werden muss, wer von einem selbstfahrenden Auto überfahren wird (ähnlich dem „Trolley-Problem") .
Kompetenzen	Ethik: Kompetenzbereich Argumentieren und Urteilen; Digitale Grundbildung: Kompetenzbereiche Orientierung und Handeln
Lehrplanbezug	Ethik: 8. Klasse, Kompetenzmodul 7: Technik und Wissenschaft Digitale Grundbildung: 4. Klasse Kompetenzbereich Orientierung: die Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz reflektieren, Anwendungsgebiet Mobilität (z.B. selbstfahrende Autos)
Methoden	Gruppenpräsentationen
Material	Klassenraum mit Beamer, Zugang zu generativer KI, Laptops oder Tablets mit Internetzugang, Arbeitsblatt digital oder ausgedruckt

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting zielt darauf ab, eine konkrete – durch Digitalisierung bedingte – ethische Fragestellung (Wen soll das selbstfahrende Auto überfahren?) unter Rückgriff auf klassische ethisch-philosophische Konzepte zu beantworten. So soll die Brücke zwischen bestehenden ethischen Überlegungen, Theorien und Konzepten sowie neuen Fragestellungen geschlagen werden.

Dabei werden die Lernenden zur Formulierung eines **Werturteils** in Bezug auf die Antwort der KI angeleitet. Da dieses Werturteil auf ihren subjektiven Norm- und Wertmaßstäben basiert, folgt diese Aktivität dem didaktischen Prinzip der **Subjektorientierung**. Dabei sollen die Vorstellungen, Normen, Werte und Lebenswelten der lernenden Subjekte in den Unterricht miteinbezogen oder überhaupt zu dessen Gegenstand werden.

Der ethikdidaktische Grundsatz der **Diskursorientierung** wurde zur Planung dieses Lehr-Lern-Setting herangezogen. Dieses besagt, dass Probleme entweder diskursiv zu erarbeiten oder über die kritische Untersuchung vorgeschlagener Antworten zu erschließen seien. Genau das tun die Schüler:innen mit den Antworten der KI, die sich auf ethisch-philosophische Konzepte der jeweiligen Person beziehen.

ABLAUFBESCHREIBUNG

SCHRITT 1 EINSTIEG: Der Einstieg ist als aktivierender und provokanter Einstieg konzipiert. Öffnen Sie die Website moralmachine.net und klicken Sie auf „Beurteilung beginnen". Projizieren Sie das Bild, erklären Sie die Situation und fordern Sie die Klasse auf, dazu Stellung zu beziehen. Dabei geht es nur um die Erhebung eines schnellen Stimmungsbilds, eine Minute Zeit für die Entscheidung ist ausreichend. Die Schüler:innen können ihre Entscheidung entweder mit Handzeichen oder indem sie sich auf eine Seite des Klassenraums begeben kundtun. Projizieren Sie weiter die Situation und halten Sie das Ergebnis schriftlich fest.

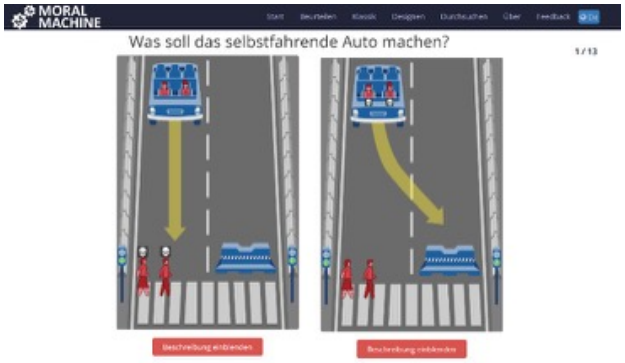


Abbildung: Screenshot einer Beispielsituation von moralmachine.net

SCHRITT 2 PLANUNGSPHASE: Besprechen Sie mit den Lernenden, dass sie sich in dieser Stunde mit ethischen Konzepten, die hinter solchen Entscheidungen stehen, beschäftigen werden. Sie werden sich mit den Positionen von berühmten Philosoph:innen beziehungsweise Ethiker:innen beschäftigen und diese bewerten. Nämlich indem sie eine KI befragen, wie sich ihr:ihre Kandidat:in entscheiden würde. Die Entscheidung muss mit philosophischen beziehungsweise ethischen Konzepten begründet werden. Fordern Sie die Schüler:innen auf, bei der KI nachzufragen, wenn sie etwas nicht kennen, sowie eine Entscheidung für die Situation mit dem selbstfahrenden Auto einzufordern, falls die KI diese nicht bereitstellt.

Das Ergebnis der Recherche wird in Form einer kurzen Präsentation dargelegt, wobei ein:e Gruppensprecher:in die Antwort der KI zusammenfasst. Danach wird das in der Gruppe formulierte Werturteil verkündet.

SCHRITT 3 ARBEITSPHASE: Teilen Sie das **Arbeitsblatt** aus und lassen Sie die Lernenden Gruppen (zu je zwei bis drei Personen) bilden. Mit Hilfe der **Liste M1** können Sie entweder Lernenden Philosoph:innen zuweisen oder die Schüler:innen auswählen lassen. Gehen Sie nun mit den Lernenden den epistemologischen Disclaimer auf dem Arbeitsblatt durch, damit klar wird, dass die KI nur eine auf Statistik beruhende Antwort auf Grundlage von Texten in den Trainingsdaten liefert. Beginnen Sie jetzt die Arbeitsphase. Diese sollte etwa zehn Minuten dauern, damit genug Zeit für die Präsentationen bleibt.

SCHRITT 4 PRÄSENTATIONSPHASE: Nach dem Ablauf der Arbeitszeit präsentieren die Lernenden die Antworten der KI: Zuerst wird die von der KI vorgeschlagene Entscheidung bekannt gegeben, dann die Begründung dafür. Abschließend äußern die Schüler:innen ihr Werturteil zu dieser Entscheidung. Falls es dazu Fragen aus der Klasse gibt, können diese am Ende der Präsentation gestellt werden.

SCHRITT 5 ABSCHLUSS: Falls noch Zeit übrig ist, fordern Sie die Lernenden erneut auf, Stellung zum Szenario zu beziehen. Fragen Sie, ob jemand seine Position geändert hat, und falls ja, weshalb.

VARIANTE

Etwas mehr Abwechslung für den Preis von etwas weniger Strukturiertheit bietet die Variante, in der alle Gruppen ein unterschiedliches Szenario über die Website moralmachine.net bekommen. Dann muss zu Beginn der Präsentation das Szenario dargelegt werden, der Rest bleibt unverändert.

ARBEITSBLATT: ETHIK EX MACHINA

A1: Ihr beschäftigt euch mit einem ethischen Dilemma und müsst euch zu einer von der KI vorgeschlagenen Lösung positionieren. Erledigt folgende Arbeitsaufträge und präsentiert eure Ergebnisse. Macht euch zumindest stichwortartige Notizen.

1: **Gebt** euren Prompt ein und stellt Rückfragen, um eine eindeutige und begründete Antwort von dem Programm zu erhalten.
2: **Fasst** die Antwort der KI in eigenen Worten zusammen.
3: **Erklärt** den Zusammenhang zwischen der von der KI vorgeschlagenen Entscheidung des:der Philosoph:in und seinen:ihren ethisch-philosophischen Konzepten.
4: **Bewertet** die Vorgehensweise des:der Philosoph:in, indem ihr ein Werturteil dazu formuliert. Begründet euer Werturteil mit eigenen Werten, Normen oder Konzepten.

Name des:der Philosoph:in: _____

Prompt-Vorlage *(kursiv gesetztes variiert je nach Szenario)*: Ich bin eine Schülerin in einer *(Schulstufe). Klasse in einem österreichischen Gymnasium*. Ich habe folgende Frage: Wie würde der *Philosoph Immanuel Kant* in folgender Situation entscheiden? Ein selbstfahrendes Auto hat ein Bremsversagen. Entweder überfährt es *einen Hund und eine alte Dame, die bei Rot über die Ampel gehen*. Oder es könnte die Spur wechseln und *einen athletischen Mann und eine weibliche Führungskraft überfahren, die bei Grün über die Straße gehen*. Für welche Option wäre *Kant* und weshalb?

Epistemologischer Disclaimer: Das, was die KI als Ergebnis ausgibt, ist nicht das, was die Philosoph:innen zu der Fragestellung geantwortet hätten. Es ist das Ergebnis eines auf Wahrscheinlichkeit beruhenden Prozesses, bei dem die Trainingsdaten, also bekannte Schriften von ihnen oder über sie, ausgewertet werden. Es handelt sich also um eine Annahme oder Spekulation auf Basis eines technischen Prozesses und nicht um gesichertes Wissen!

Hilfe beim Formulieren eines Werturteils: Ein gutes Werturteil ist ein Urteil, bei dem im Hinblick auf eine Leitfrage stringent argumentiert wird. Dabei werden nicht nur die eigene Perspektive dargelegt, sondern auch andere Perspektiven abgewogen, um zu einem Urteil zu gelangen. Es dient dazu, etwas zu bewerten und dabei die dazu herangezogenen Normen und Werte transparent zu machen.

STRUKTUR EINES WERTURTEILS

Teil	Wortbaustein(e)	Notizen
Einleitung	Im Folgenden geht es um die Bewertung der folgenden Frage: ...	
Argumentation und Perspektive	Ausgehend von Wert/Norm X, folgt, dass ... Das stichhaltigste Argument ist meiner Meinung nach ..., weil ... Aus der Sichtweise von X, kommt man sicherlich zu einer anderen Einschätzung, weil ...	
Conclusio	Insgesamt lässt sich die Leitfrage dahingehend beantworten, dass ...	

M1: LISTE MIT PHILOSOPH:INNEN

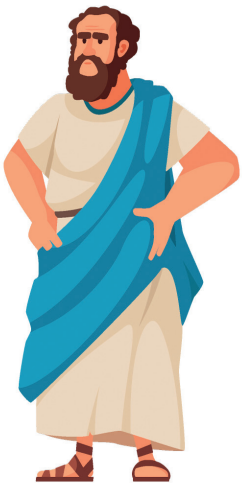
1: Platon
2: Sokrates
3: Augustus
4: Augustinus
5: Christine de Pizan
6: Voltaire
7: Immanuel Kant
8: Olympe de Gouges
9: Simone de Beauvoir
10: Friedrich Nietzsche
11: Karl Marx
12: Martin Heidegger
13: Rosa Mayreder
14: Theodor W. Adorno
15: Jürgen Habermas
16: Michel Foucault
17: Hannah Arendt
18: Chantal Mouffe

PLATO

IMMANUEL KANT

FRIEDRICH NIETZSCHE

MICHEL FOUCAULT

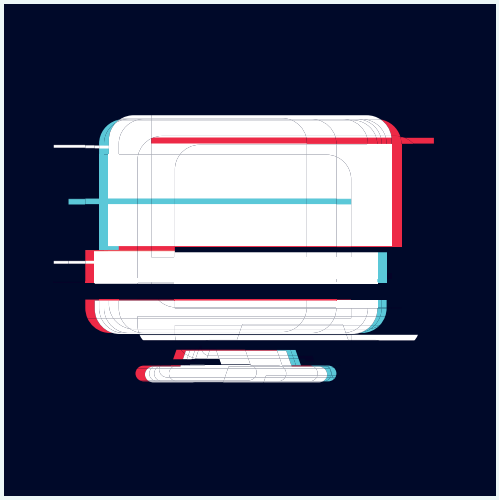


SOCRATES

DOMÄNE GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN

Diese Domäne widmet sich der **Förderung der physischen, psychischen und sozialen Gesundheit** sowie dem individuellen **Wohlbefinden in einer durch Digitalisierung veränderten Welt**. Dahinter steckt die Überlegung, dass die Grundbedürfnisse von Menschen befriedigt sein sollten, damit sie ihr Potenzial als aktive Bürger:innen voll und ganz ausschöpfen können. Um dies zu gewährleisten, werden drei Bereiche von Gesundheit und Wohlergehen im Netz und in Verbindung mit Digitalisierung in den Blick genommen:

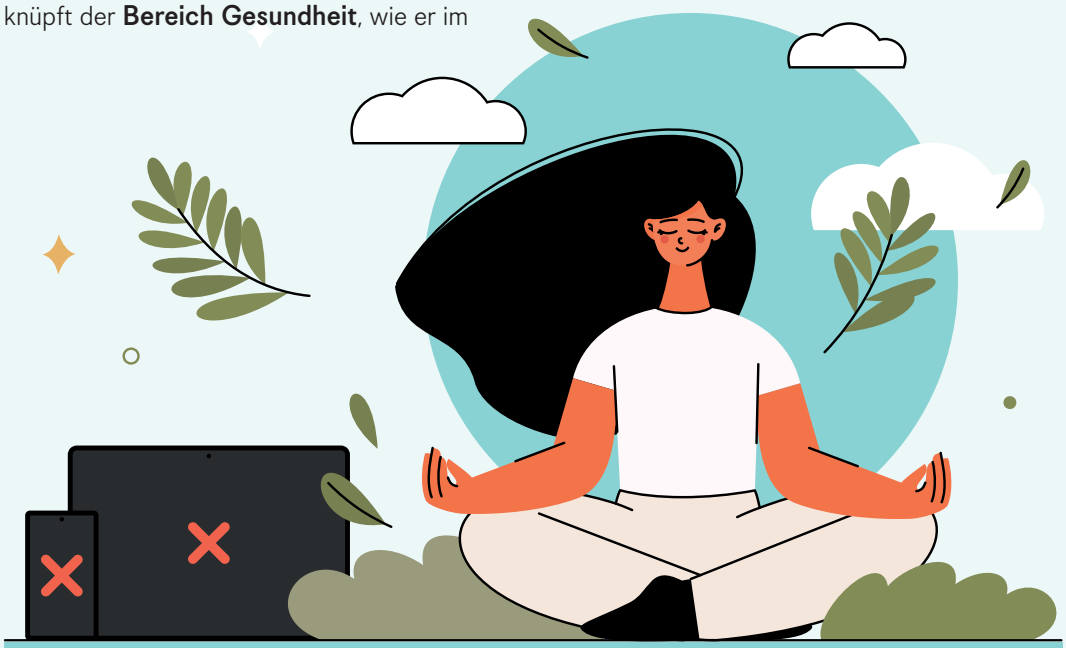
- **Sozialer Bereich**: Auswirkungen von digitaler Technologie auf den zwischenmenschlichen Umgang
- **Bereich der Informationsverarbeitung**: Benachrichtigungsmanagement statt Reizüberflutung
- **Gesundheitlicher Bereich**: Ergonomie; Körperbilder und (nicht) vertrauenswürdige Quellen für Gesundheits-Tipps



Der **soziale Bereich** beschäftigt sich mit den Auswirkungen digitaler Technologie auf den zwischenmenschlichen Umgang. Hierbei sind vor allem Messenger-Dienste und Soziale Medien von Bedeutung. Kommunikation über kurze Texte, Voice-Messages, Emoticons, Videos, Bilder etc. erfordert andere Vorgehensweisen und Deutungsmuster als mündliche Kommunikation, da (meist) Signale wie Körpersprache oder Mimik ausgeklammert werden oder schwieriger zu interpretieren sind. Diese Unterschiede müssen bewusst gemacht werden und je nach Situation der richtige Kommunikationskanal beziehungsweise das richtige Medium gewählt werden.

Im **Bereich der Informationsverarbeitung** geht es um die schnelle Taktung von Reizen, der Menschen vor allem durch diverse App-Benachrichtigungen auf Smartphones ausgesetzt sind. So kommt es schnell zu einer Reizüberflutung, die Aufmerksamkeitsspannen verkürzt und es erschwert, sich detailliert mit den erhaltenen Informationen auseinanderzusetzen. Um einer solchen Überreizung vorzubeugen, können beispielsweise Ruhezeiten eingestellt oder Benachrichtigungen deaktiviert werden. Auch hier gilt: Ein bewusster Umgang macht den Unterschied zwischen Belastung und Bereicherung.

Zu viel Bildschirmzeit kann sowohl körperliche als auch psychische Probleme verursachen, wie Haltungsschäden, Bewegungsmangel, Essstörungen und emotionale Unausgeglichenheit. Gleichzeitig bietet die Digitalisierung jedoch auch Chancen, einen gesunden Lebensstil zu pflegen, beispielsweise mit Hilfe von Fitness-Apps oder Online-Workouts. Hier knüpft der **Bereich Gesundheit**, wie er im DCE-Handbuch beschrieben wird, an. Dieser fokussiert auf Themen wie Ergonomie, einen kritischen Blick auf Körperbilder sowie Schönheitsstandards und die Frage, wie man vertrauenswürdige Quellen für Gesundheitstipps erkennt.



KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Wie hängen Bildschirmhelligkeit und Probleme beim Einschlafen zusammen?
- Welche Apps können mich bei einem gesunden Lebensstil unterstützen und sind dabei vertrauenswürdig?
- Welche Schönheitsideale werden durch Soziale Medien kolportiert und welche Rolle spielen Bildbearbeitungsmethoden dabei?
- Was sind AI-Influencer und inwiefern tragen sie zur Verstärkung unrealistischer Körperbilder bei?
- Wie helfen mir Ruhezeiten und Benachrichtigungseinstellungen, Freiräume für konzentriertes Arbeiten oder Entspannung zu schaffen?
- Gibt es so etwas wie Handy- oder Online-Sucht und ab wann ist man süchtig?
- Schritte, Kalorien, Flüssigkeitszufuhr, Puls und vieles mehr messen. Hilft es mir, möglichst viele Daten über meinen Körper zu sammeln?
- Wie verhalte ich mich bei Cybermobbing oder Hass im Netz? Welche Anlauf- beziehungsweise Meldestellen gibt es?

LEHR-LERN-SETTING: DAS PERFEKTE SELFIE?

Die Lernenden reflektieren die Auswirkung der Vielzahl an bearbeiteten Bildern im Netz im Hinblick auf Schönheitsideale sowie Körperbilder und entwickeln Strategien für einen gesunden Umgang mit diesen.
Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 8. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden reflektieren die Auswirkung der Vielzahl an bearbeiteten Bildern im Netz im Hinblick auf Schönheitsideale sowie Körperbilder und entwickeln Strategien für einen gesunden Umgang damit.
Kompetenzen	Geschichte und Politische Bildung: Politische Urteilskompetenz Digitale Grundbildung: Kompetenzbereich Orientierung
Lehrplanbezug	✕ Geschichte und Politische Bildung über den Anwendungsbereich für die vierte Klasse „Medien und politische Kommunikation in Gegenwart und Zukunft" ✕ Unterrichtsprinzip Gesundheitsförderung ✕ Digitale Grundbildung über den Kompetenzbereich Orientierung für die vierte Klasse „die Normativität von digitalen Technologien (z.B. Filterblase) und Medieninhalten (z.B. Stereotype, Klischees) erkennen und diese kreativ durchbrechen"
Methoden	Online-Recherche
Material	Arbeitsblatt, gegebenenfalls Klebepunkte zum Abstimmen

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Dieses Lehr-Lern-Setting widmet sich **Körperbildern und Schönheitsidealen im digitalen Raum** und zielt auf Bewusstseinsbildung für die Konfrontation mit einer Vielzahl an bearbeiteten Bildern in Sozialen Medien ab, die oftmals nicht als solche erkannt werden und so zu unrealistischen Erwartungen an den eigenen Körper führen können. Im Sinne des Subjektorientierten Lernens wird an die Vorerfahrungen und die Lebenswelt der Lernenden über den Einstieg und das Thema Selfies angeknüpft.

ABLAUFBESCHREIBUNG

SCHRITT 1

Thematisieren Sie zum Einstieg die Vorerfahrungen der Lernenden mit Selfies. Fragen Sie, wer Selfies von sich macht, ob die Schüler:innen Lieblingsposen haben und wie sie dabei vorgehen (per Handykamera oder per App, ob sie Filter oder andere Möglichkeiten der Bildbearbeitung nutzen). Als Abschluss des Einstiegs erheben Sie, wer sich zutraut, gute Selfies zu machen. Im Anschluss werden Kleingruppen (drei bis vier Lernende) gebildet, wobei sich die Selfie-Expert:innen möglichst auf alle Gruppen verteilen. Klären Sie den Arbeitsauftrag A1 mit den Gruppen ab. Falls eine Recherche nicht erwünscht ist oder zu wenig Zeit zur Verfügung steht, kann auch die Anleitung zum perfekten Selfie **M1** herangezogen werden.

SCHRITT 2

Diskutieren Sie im Plenum mit den Gruppen ihre jeweiligen Ergebnisse sowohl in Bezug auf die Selfie-Tipps als auch auf den **Unterschied zwischen dem Blick auf das eigene Spiegelbild und einem Selfie**. Für die nächste Sequenz ist es wichtig, dass die automatische oder manuelle Bildbearbeitung als Unterschied zwischen Selfie und Spiegelbild deutlich gemacht wird.

SCHRITT 3

Geben Sie den Lernenden den Arbeitsauftrag **A2** für den Infotext **M2**. Die Schüler:innen erschließen den Text in Partnerarbeit und präsentieren anschließend ihre Ergebnisse. Diese werden nach Kategorien (individuell/ich, kollektiv/Gesellschaft und strukturell/Betreiber von Sozialen Medien) an der Tafel gesammelt und im Plenum diskutiert. Falls am Ende der Stunde noch Zeit ist, können die drei besten Strategien gekürt werden. Dazu kann entweder direkt per Handzeichen abgestimmt werden oder mittels kleiner Sticker, die an die Tafel geklebt werden.

Erwartungshorizont zu A2 beziehungsweise mögliche Strategien: Überlegen, inwiefern bearbeitetes Bild- beziehungsweise Videomaterial vorliegt, Kennzeichnung von AI-Influencer:innen einfordern, vielfältige Vorbilder fördern, Bewusstseinsbildung zu Schönheitsidealen, offen mit Vertrauenspersonen über Unsicherheiten sprechen.

VARIANTE

Aus den abgegebenen Schaubildern werden die drei besten gekürt, indem die Schaubilder in einer Folgestunde an die Tafel gepinnt werden.

- In einer ersten Runde können alle Schüler:innen mit Post-Its Feedback zu den einzelnen Schaubildern geben. Anschließend erhalten die Gruppen die Möglichkeit, sie zu überarbeiten.
- In einer zweiten Runde werden die besten drei Schaubilder mit Klebepunkten ermittelt. So bekommt z.B. jeder:jede Schüler:in sechs Wertungspunkte und kann ein, zwei oder drei Punkte pro Bild vergeben.
- Die gekürten Schaubilder können in der Klasse oder im Schulhaus ausgestellt werden.

Im Zuge dieser Einheit kann das Schaubild als Medium zur grafischen Aufbereitung von Informationen reflektiert werden, um es in die Lernstrategien der Schüler:innen zu integrieren.

ARBEITSBLATT: DAS PERFEKTE SELFIE?

A1: **Nutzt** entweder die Anleitung **M1** oder **recherchiert** kurz online, um ein möglichst perfektes Selfie einer Person aus der Gruppe zu machen. Notiert eure Schritte (Bildgestaltung, Perspektive, Licht, Einstellungen am Handy, evtl. Bildbearbeitung, Filter). **Beschreibt** nun den Unterschied zwischen dem Selfie und dem Bild, das man sieht, wenn man in einen Spiegel blickt. Macht euch dazu auch Notizen.

M1: ANLEITUNG ZUM PERFEKTEN SELFIE

1: **Wähle** den Porträtmodus deiner Handykamera **aus**.
2: **Suche** in den Einstellungen nach dem Weichzeichner, „Beauty-Modus" oder ähnlichem und stelle ihn auf die mittlere Stufe (hier kannst du etwas experimentieren, welche Einstellung am besten ist).
3: **Wähle** den Bildausschnitt so, dass der Hintergrund etwa 1/3 des Bildes und dein Gesicht 2/3 ausmachen.
4: **Stelle** dich vor eine Lichtquelle (z.B. Fenster, Lampe), damit dein Gesicht gut beleuchtet ist.
5: **Positioniere** dich so, dass sich die Kamera mittig vor deinem Gesicht befindet, nicht darüber oder darunter. So erzeugst du keine harten Schatten, die im Bild stören.

A2: **Lest** den Text und entwickelt Strategien zum Umgang mit der Vielzahl an bearbeiteten Bildern, die man online präsentiert bekommt. **Nutzt** folgende Satzanfänge und **formuliert** damit drei Strategien.

a: Ich kann …
b: Als Gesellschaft können wir …
c: Die Betreiber von Sozialen Medien könnten …

M2: BILDBEARBEITUNG UND SCHÖNHEITSIDEALE

Bilder im Internet, insbesondere in Sozialen Medien, werden immer häufiger mithilfe digitaler Werkzeuge bearbeitet, bevor sie hochgeladen werden. Man kann zum Beispiel die Haut glatter erscheinen lassen oder Farben, Gesichtszüge bis hin zu Körperformen verändern. Dadurch sehen manche Menschen auf den Fotos viel perfekter aus, als sie eigentlich sind. So entstehen **Schönheitsideale**, die weit von der Realität entfernt sind.

Ein wichtiger Trick dabei ist der **Weichzeichner**, ein spezieller Filter, der Falten und Pickel einfach verschwinden lässt und so eine makellose Haut vorgaukelt. Wenn wir solche bearbeiteten Bilder sehen, vergleichen wir uns oft automatisch damit und bekommen ein schlechtes Gefühl, weil wir glauben, nicht gut genug auszusehen.

Ein neuer Trend sind die **AI-Influencer:innen**. Das sind künstlich erstellte Persönlichkeiten, die in Sozialen Medien mit echten Menschen interagieren. Weil sie nicht echt sind, kann man ihre Bilder noch stärker verändern und anpassen. Das kann dazu führen, dass wir uns einem unrealistischen Schönheitsideal gegenübersehen, das wir nie erreichen können.

In den letzten Jahren ist eine Zunahme der sogenannten körperdysmorphen Störung zu beobachten. Menschen mit dieser psychischen Krankheit sind davon überzeugt, dass bestimmte Körperteile oder ihr ganzes Aussehen fehlerhaft sind, auch wenn andere das gar nicht so wahrnehmen. Dies kann zu großem Leid führen und den Alltag stark einschränken.

GLOSSAR:

Schönheitsideale	Schönheitsideale sind Vorstellungen davon, was in einer Gesellschaft als besonders schön oder attraktiv angesehen wird. Sie können sich zum Beispiel auf Körperform, Haare, Haut oder Kleidung beziehen. Diese Vorstellungen werden unter anderem von Medien, Kultur und der Meinung anderer Menschen beeinflusst und können sich mit der Zeit verändern.
Weichzeichner	Eine Form der Bildbearbeitung, die Unterschiede in einem Bildausschnitt verschwinden lässt. So sieht zum Beispiel eine etwas unebene Oberfläche nach der Bearbeitung mit einem Weichzeichner am Foto glatt aus.
AI-Influencer:in	Künstliche Personen, die von Künstlicher Intelligenz erstellt wurden. Sie sind auf Social Media schwer von echten Personen zu unterschieden. Ihr Erscheinungsbild kann besonders stark bearbeitet werden.

ERWEITERUNG UNTERRICHTSSKIZZE „SCHÖNHEITSIDEALE IM WANDEL DER ZEIT“

Um Schönheitsideale als Konstruktion sichtbar zu machen und damit als kulturelle Phänomene zu reflektieren, eignet sich ein historischer Zugang, der den Wandel von Schönheitsidealen im Lauf der Zeit deutlich macht. Ein historischer Vergleich, der sowohl auf die Inhalte als auch die technische Produktion von Schönheitsdarstellungen abzielt, bietet sich für den Geschichts- und Politikunterricht an. Im Sinne des fächerübergreifenden Unterrichts kann auch im Fach Kunst und Gestaltung dazu gearbeitet werden. Hierzu werden Darstellungen aus der frühen Neuzeit mit Fotos von Fitness-Influencer:innen verglichen:

Für **Männerkörper** Michelangelos „Adam“ (Datierung auf das Jahr 1511) mit beispielsweise Simeon Panda.
Für **Frauenkörper** das Gemälde „Die drei Grazien“ von Rubens (Datierung in den Jahren 1630-1635) zum Beispiel mit Jen Selter.

- Beschreibe, wie Frauen- beziehungsweise Männerkörper auf den beiden Bildern dargestellt werden.
- Vergleiche die Bilder und untersuche, welche Eigenschaften jeweils als schön gelten.
- Beurteile welche Darstellung einem echten Körper näher kommt und berücksichtige dabei die Art des Mediums (gemaltes Bild, digitales Foto) und dessen Herstellungsweise.

E1 SCHÖNHEITSIDEALE IM ZEITRAFFER

Was als schön gilt, hat sich über die Jahrhunderte stark gewandelt. In der Antike (ca. 800 v. Chr. bis 600 n. Chr.) galten harmonische Körperproportionen als Ideal. Frauen sollten weiche, runde Formen haben, mit einer natürlichen, femininen Figur. Männerkörper wurden durchtrainiert und muskulös dargestellt, mit breiten Schultern und definierten Muskeln.

Im Mittelalter (ca. 600 bis 1500) waren bei Frauen blasse Haut, schmale Schultern und ein hoher Haaransatz gefragt. Die Körperform war eher schlank und zierlich, mit wenig betonter Taille (schmalste Stelle des Oberkörpers zwischen Brust und Hüften). Männerkörper traten optisch in den Hintergrund und körperliche Merkmale wurden weniger idealisiert.

In der frühen Neuzeit (ca. 1500 bis 1800) änderten sich die Vorstellungen erneut. Frauen mit breiten Hüften, vollen Brüsten und weichen Rundungen galten als Inbegriff der Schönheit. Die Taille wurde durch Kleidung oft betont. Männer sollten einen kräftigen, aber nicht übermäßig muskulösen Körper haben, der Wohlstand und gute Ernährung widerspiegelte.

Online-Präsenz und Kommunikation

#DCEY2025 Wohlergehen im Internet

DOMÄNE ONLINE-PRÄSENZ UND -KOMMUNIKATION

Wann immer wir online sind, hinterlassen wir Spuren. Die Gesamtheit dieser Spuren wird als **digitaler Fußabdruck** bezeichnet. Er umfasst aktiv hinterlassene Spuren wie Videos, Bilder oder Posts in Sozialen Netzwerken wie auch passive Spuren in Form von automatisch gesammelten Daten über uns wie IP-Adressen und deren Standorte, Geräteinformationen oder Suchverläufe.

- Die **Online-Präsenz** bezeichnet das gesamte Auftreten und die Sichtbarkeit einer Person, Organisation oder Marke im Internet – also die aktiven Spuren, die von uns selbst oder anderen hinterlassen werden.
- Die **Online-Kommunikation** hingegen beschreibt die Praxis, wie wir im Moment online interagieren.

Man könnte sagen: Die Online-Präsenz umfasst die Spuren, die wir hinterlassen, während die Online-Kommunikation den Weg beschreibt, den wir dabei einschlagen.

In einer analogen Welt, die zunehmend von der digitalen strukturiert wird, sind Online-Präsenz und -Kommunikation von großer Bedeutung. Nicht umsonst ist häufig von der **digitalen Visitenkarte** die Rede. Gerade im Hinblick auf das Berufsleben können unbedachte Posts in sozialen Netzwerken oder frei zugängliche private Fotos weitreichende Konsequenzen haben. Dieses Problem wird dadurch verstärkt, dass es oft schwierig ist, Inhalte endgültig zu löschen – denn das Internet vergisst nicht. Ob durch Reposts von Bildern oder Videos, durch Screenshots, die andere anfertigen und veröffentlichen, oder durch Webarchive wie die Wayback Machine: Je mehr Aufmerksamkeit ein Inhalt erzeugt, desto schwieriger lässt er sich entfernen.

Dazu kommt, dass Inhalte in Sozialen Netzwerken, die bei Nutzer:innen Empörung hervorrufen, schnell sehr viel Aufmerksamkeit bekommen können. Denn wenn sich diese Emotion in negativen Kommentaren entlädt, bringt die hohe Interaktionsquote den Algorithmus dazu, den Inhalt mehr Menschen anzuzeigen. Dadurch entsteht mehr Empörung und eine selbstverstärkende Dynamik kommt in Gang. Dieses Phänomen einer Flut negativer Kommentare nennt man einen **Shitstorm**.

Beispielhaft für eine fatale Online-Kommunikation und -Präsenz ist die kontroverse Figur des „Drachenlords": Rainer Winkler, alias Drachenlord, ein deutscher YouTuber, wurde durch den Konflikt mit einer großen Zahl an Online-Trollen und seine Selbstdarstellung im Internet bekannt. Nachdem er im Jahr 2014 in einem Video seine Adresse veröffentlicht hatte, kursierte diese trotz Löschung des Videos nach wenigen Stunden weiterhin im Netz. Immer wieder versammelten sich Personen vor seinem Haus, um ihn zu belästigen. Selbst im Jahr 2025 als Rainer Winkler nicht mehr an dieser Adresse wohnte, versammelten sich bis zu 4 000 Menschen an der Ortsgrenze. Winklers Fehler im Jahr 2014 führte zu jahrelangem Cybermobbing, realer Belästigung und wiederkehrender Medienberichterstattung.

Solche drastischen Fälle führen vor Augen, wie wirkmächtig die eigene Online-Präsenz ist, da die Reichweite von Inhalten im Netz bei entsprechender Aufmerksamkeit extrem hoch werden kann. Auch wenn diese eher die Ausnahme als die Regel sind, zeigen sie, dass gewisse Grundregeln in der Online-Kommunikation beachtet werden sollten. Unter anderem deshalb, weil sich Beleidigungen wesentlich leichter auf einer Tastatur schreiben lassen, als sie von Angesicht zu Angesicht auszusprechen.

Aufgrund der zunehmenden digitalen **Mediatisierung**, das heißt der Durchdringung unserer Gesellschaft durch digitale Medien, und dem damit einhergehenden Wandel unserer Kommunikationsgewohnheiten sollte ein bewusster, reflexiver und sozial kompetenter Umgang mit eben diesen Medien gefördert werden. Dies stellt eine **gesamtgesellschaftliche Aufgabe** dar, die nicht nur durch schulisches Lernen bewältigt werden kann und deren Zielgruppe außerdem nicht **ausschließlich junge Menschen** sind. Allerdings kann die Schule einen Beitrag leisten, um eine bewusste und verantwortungsvolle Online-Kommunikation zu fördern.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Wie Medienformen Kommunikation formen: Vergleich zwischen Schrift, Schrift mit Emojis und Memes
- Würdest du das Jemandem ins Gesicht sagen? Szenische Lesung von hitzigen Debatten in Sozialen Medien als Ausgangspunkt für eine Reflexion über Unterschiede im offline und online Kommunikationsverhalten
- Was teile ich mit wem? Lernende ordnen fiktionale Posts oder Fotos verschiedenen Kategorien zu: öffentlich, Freunde, Familie oder Datensafe
- Privatsphäre-Challenge: Die Lernenden prüfen, wie viele private Informationen sie in öffentlich zugänglichen Online-Quellen über sich finden. Danach werden Strategien zum Schutz der Privatsphäre umgesetzt.
- Das Internet vergisst nicht: Digitale Zeitreise ins Internet der 1990er-Jahre mit der Wayback Machine

LEHR-LERN-SETTING: DIE DIGITALE VISITENKARTE CHECKEN

Die Lernenden analysieren und reflektieren ihre Online-Präsenz und zukünftige Online-Kommunikation. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	8. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden analysieren die Online-Präsenz ihrer Partner:innen und werten diese in Hinblick auf zukünftige Bewerbungen aus. Darauf aufbauend formulieren sie eine Beurteilung der Online-Präsenz im Rahmen eines Rollenspiels. Abschließend reflektieren die Lernenden gemeinsam über ihre Online-Präsenz und zukünftige Online-Kommunikation.
Kompetenzen	Digitale Grundbildung: Information, Kommunikation, Handeln
Lehrplanbezug	Digitale Grundbildung: Kompetenzbereich Kommunikation: verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren
Methoden	Online-Recherche, Rollenspiel
Material	Arbeitsblatt mit Leitfragen für die Recherche und Auswertung sowie Rollenkarten für das Rollenspiel

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das vorliegende Lehr-Lern-Setting orientiert sich am **Frankfurt-Dreieck** für Bildung in der digital vernetzten Welt. Es stellt einen multi- und transdisziplinären Zugang zum Phänomen des digitalen Wandels dar, der darauf abzielt, eine gemeinsame Reflexionsbasis über disziplinäre Grenzen hinweg zu schaffen. Dabei fokussiert das Lehr-Lern-Setting auf die **Dimension der gesellschaftlich-kulturellen Wechselwirkungen** der Online-Präsenz und -Kommunikation der Lernenden, indem es durch die Analyse und Reflexion der eigenen Online-Präsenz und -Kommunikation in Bezug auf die Anforderungen der Arbeitswelt die Frage nach deren weiterer Gestaltung stellt.

Die Stundenplanung weist einen **Lebensweltbezug** auf, da sie einen Bezug zwischen der eigenen Nutzung Sozialer Medien – einem inhärenten Bestandteil der Lebenswelt vieler Jugendlichen – und den Auswirkungen dieser Nutzung auf die Arbeitswelt herstellt.

Darüber hinaus soll mit Hilfe eines Rollenspiels spielerisches Lernen erfolgen. Dabei sind – neben dem Spiel selbst – vor allem Vor- und Nachbereitung wichtig, um einerseits ein gelungenes Spiel zu ermöglichen und andererseits über dieses Spiel zu reflektieren. Die Frage danach, was nun aus dem Spiel gelernt werden kann, ist zentral. Diese stellt eine Form der Reflexion bis hin zur Metareflexion dar (Was können wir überhaupt aus Rollenspielen lernen?).

ABLAUFBESCHREIBUNG

EINSTIEG (etwa 10 Minuten)
Halten Sie einen kurzen Impulsvortrag, indem Sie die Begriffe Online-Präsenz und Online-Kommunikation erläutern. Sie können sich dazu am einführenden Text auf den Seiten 39 und 40 orientieren. Fragen Sie die Lernenden nach Assoziationen und Kommentaren zu den beiden Begriffen und sammeln Sie diese mit einer Mind-Map auf der Tafel oder in digitaler Form.

ANALYSE UND AUSWERTUNGSPHASE (etwa 15 Minuten)
Teilen Sie das Arbeitsblatt aus und gehen Sie mit den Lernenden den ersten Arbeitsauftrag durch. Zuerst suchen sich die Schüler:innen jeweils einen Buddy, dessen oder deren Online-Präsenz sie analysieren. Sollte jemand übrigbleiben, weil die Anzahl der Lernenden ungerade ist, kann auch eine Dreiergruppe gebildet werden. Dann werten sie gegenseitig ihre Online-Präsenz aus.

Sobald etwaige Fragen zum Ablauf geklärt sind, lassen Sie die Schüler:innen ihre Geräte holen (Handys, Tablets oder PCs), Paare bilden und mit der Analyse und Auswertung der Profile ihrer Buddies beginnen.

ROLLENSPIEL (etwa 15 Minuten)
Nach Abschluss der Analyse- und Auswertungsphase besprechen Sie den zweiten Arbeitsauftrag mit den Lernenden. Erklären Sie Ihnen das Setting und weisen Sie sie darauf hin, dass nur der Teil des Gesprächs, der die Online-Präsenz betrifft, nachgespielt wird. Machen Sie die Schüler:innen darauf aufmerksam, dass es sich um ein Spiel handelt und hier nicht berücksichtigt wird, dass unterschiedliche Arbeitgeber unterschiedliche Perspektiven auf die Online-Präsenz ihrer potenziellen wie auch tatsächlichen Mitarbeiter:innen haben. So gelten für Diplomat:innen wesentlich strengere Regeln als für Angestellte in einer Werkstätte. Leiten Sie dann den Beginn der Spielphase ein.

NACHBEREITUNGS- UND DISKUSSIONSPHASE (etwa 10 Minuten)
Bereiten Sie das Rollenspiel im Plenum mit der Klasse nach. Greifen Sie dazu auf die Leitfragen auf dem Arbeitsblatt unter dem Punkt Nachbereitung zurück und lassen Sie diese von Ihren Lernenden diskutieren. Die Diskussion kann in Kleingruppen oder im Plenum stattfinden. Wichtig ist dabei, dass es zu Austausch und Diskussion kommt und nicht nur zum Aufzählen von Antworten auf die Fragen ohne Bezug zueinander.

GEGEBENENFALLS NACHFOLGEEINHEIT

Sollten im Zuge des Checks der Online-Präsenz und -Kommunikation rassistische, sexistische, homophobe, antisemitische oder ableistische Inhalte zutage treten, empfehlen wir, die zugrunde liegenden Phänomene – etwa Rassismus, Sexismus oder Antisemitismus – in einer anschließenden Unterrichtseinheit gezielt zu thematisieren und kritisch zu reflektieren, damit solche Inhalte nicht unwidersprochen bleiben.

ARBEITSBLATT: DIE DIGITALE VISITENKARTE CHECKEN

A1: ÖFFENTLICHE ONLINE-PRÄSENZ

Sucht euch einen Buddy und arbeitet zu zweit! **Analysiert** jeweils die öffentliche Online-Präsenz eures Buddies und **wertet** sie mithilfe der Liste problematischer Inhalte **aus**. Damit ihr nur die Informationen findet, die öffentlich zugänglich sind, nutzt Google als Suchmaschine und Social-Media nur dann, wenn ihr ohne Login oder über einen nicht befreundeten Account zugreifen könnt.

Problematische Inhalte	Ja/Nein	Beschreibung/Anmerkungen
Beleidigende, herabwürdigende oder hasserfüllte Äußerungen		
Rassistische, sexistische, homophobe oder ableistische[1] Aussagen		
Extreme, polarisierende oder beleidigende politische Aussagen		
Unterstützung von Verschwörungstheorien oder radikalen Gruppen		
Inhalte, die Gewalt, Waffen oder Vandalismus verherrlichen		
Übermäßiger Alkoholkonsum, Drogen, exzessives Feiern		
Offenlegung von Familienkonflikten, Liebesbeziehungen oder psychischen Problemen		
Nacktfotos, freizügige Selfies oder sexualisierte Darstellungen		
Veröffentlichung von vollständigem Namen, Adressen, Telefonnummern		

A2: ROLLENSPIEL BEWERBUNG UM EIN PRAKTIKUM BEI PFC

Führt das Rollenspiel **durch**, sodass jede beziehungsweise jeder einmal Abteilungsleiter:in ist. Nehmt euch kurz Zeit zur Vorbereitung, **lest** euch das Setting, die Rollenkarten und die Gesprächshilfen **durch**. Der:die Abteilungsleiter:in geht vor dem Gespräch noch einmal die Liste durch und **beurteilt**, was er oder sie ansprechen möchte. Die Nachbereitung der Rollenspiele erfolgt im Klassenverband.

1 Gegen Menschen mit Behinderung gerichtete Aussagen

Setting

Dein E-Buddy bewirbt sich um ein Praktikum bei der fiktiven Unternehmensberatung Price Firehouse Copper (pfc). Du bist ein:eine Abteilungsleiter:in, der:die Bewerbungsgespräche mit potenziellen Praktikant:innen führt. Dein E-Buddy ist fachlich geeignet. Da pfc seine gute Reputation behalten möchte, werden jedoch auch die im Netz verfügbaren Informationen zu Kandidat:innen gesammelt. Ihr spielt nur den Teil des Gesprächs nach, in dem es um die Online-Kommunikation des oder der Kandidat:in geht. Befragt die Person zu ihrer Online-Kommunikation und sprecht mögliche Missstände an.

ROLLENKARTE ABTEILUNGSLEITER:IN:

Dein Ziel ist es zu prüfen, ob die Person, die sich bewirbt, verantwortungsvoll mit der eigenen Online-Präsenz umgeht. Sprich ruhig, professionell und respektvoll. Achte darauf, dass es kein Verhör, sondern ein Gespräch ist. Stelle eine Frage, lass die Person sprechen und stelle anschließend interessierte Nachfragen. Falls du problematische Inhalte gefunden hast, sprich diese an und frage konstruktiv nach, was die Person zu tun bereit wäre, damit diese in Zukunft nicht mehr auffindbar sind.

ROLLENKARTE BEWERBER:IN:

Dein Ziel ist es, den Job zu bekommen. Versuche, dich in möglichst gutem Licht zu präsentieren, bleib dabei aber ehrlich. Du spielst dich selbst in einem Bewerbungsgespräch, brauchst dir also keine künstliche Rolle zurechtzulegen.

Gesprächshilfen:

- Einstiegsfrage: Wir bei pfc achten auf eine professionelle Online-Präsenz all unserer Mitarbeitenden. Wenn Sie an Ihre Social-Media-Profile denken, welchen Eindruck würde ein Kunde gewinnen, der zu Ihnen recherchiert?
- Um problematische Inhalte anzusprechen: Ich habe auf Ihrem Profil auf … folgenden Inhalt gefunden … . Dieser Inhalt ist aus Sicht von pfc problematisch, weil … . Was würden Sie tun, damit dieser Inhalt nicht mehr auffindbar ist und wie gedenken Sie solche Dinge in Zukunft zu verhindern?
- Schlussfrage: Wie könnten Sie Ihre Online-Präsenz verbessern, wenn Sie möchten, dass man Sie als zuverlässig wahrnimmt?

NACHBEREITUNG/REFLEXION

Diskutiert folgende Fragen:

- Welche der Situationen, die während des Spiels auftraten, könnten in der realen Welt so oder so ähnlich stattfinden und welche waren unrealistisch?
- Was kann aus dem Rollenspiel gelernt werden?
- Was würdet Ihr an eurer Online-Präsenz oder -Kommunikation in Zukunft verändern? Weshalb?

TEILBEREICH RECHTE IM INTERNET

Der Teilbereich **Rechte im Internet** befasst sich mit Rechten und Pflichten im Netz auf unterschiedlichen Ebenen und unter verschiedenen inhaltlichen Schwerpunkten. Die **Domäne Aktive Partizipation** nimmt digitale Partizipationsformen und deren Verschränkung mit analogen Formen in den Blick und soll Menschen dazu befähigen, ihre eigenen Interessenslagen zu erkennen und sich im Sinne dieser zu beteiligen. Darüber hinaus stellt sie die Frage nach den Voraussetzungen, wie Menschenrechten und Grundfreiheiten, und dem Status quo von Partizipation im digitalen Raum.

Die **Domäne Rechte und Pflichten** zielt darauf ab, dass Menschen im Sinne von digitaler Bürgerschaft ihre Rechte kennen und einfordern sowie ihre Pflichten erfüllen. Dies soll zu einer fairen und gerechten digitalen Welt beitragen, wodurch die Verantwortung nicht mehr nur bei den Subjekten oder Individuen, sondern auch bei Strukturen, die beispielsweise durch Unternehmen oder Staaten geprägt werden, liegt.

Die **Domäne Privatsphäre und Sicherheit** widmet sich Fragen des Schutzes eigener personenbezogener Daten, der eigenen Online-Identität und damit den vielfältigen und sich verändernden Formen von Online-Betrug und -Kriminalität.

Die **Domäne Verbraucher:innenbwusstsein** wirft ein Schlaglicht auf die ökologischen, ökonomischen und ethischen Implikationen des Konsumverhaltens in der digitalen Sphäre. Sie analysiert und reflektiert Phänomene wie Plattformökonomie, digitalen Kapitalismus beziehungsweise Überwachungskapitalismus oder Lootboxen.

LEHR-LERN-SETTINGS:

- Drei Impulse zu digitaler Partizipation im schulischen (Um-)Feld
- Was kann ich gegen Cybermobbing tun?
- Was sind personenbezogene Daten oder anders ausgedrückt: Ist das privat?
- Was ist unter dem Begriff „Überwachungskapitalismus“ zu verstehen?

Aktive Partizipation

#DCEY2025 Rechte im Internet

DOMÄNE AKTIVE PARTIZIPATION

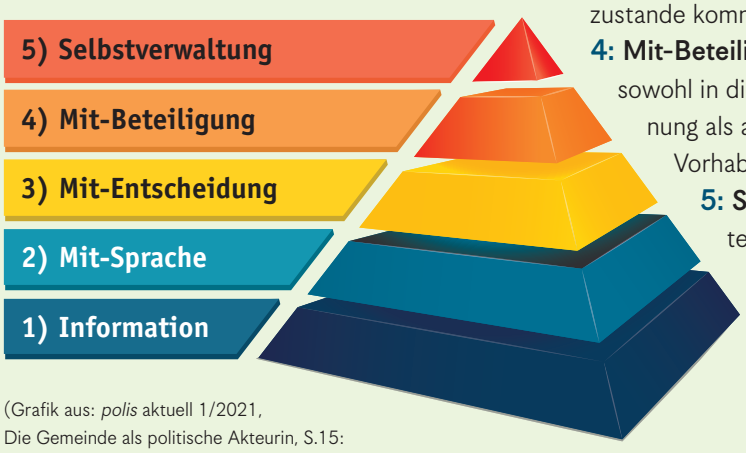
> *Demokratie heißt, sich in seine eigenen Angelegenheiten einzumischen.*
> Max Frisch

Das Wort Partizipation stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Teil („Pars") nehmen („capere"). **Politische Partizipation** ist ein **wesentlicher Bestandteil von Demokratien**, sie umfasst die aktive Beteiligung der Bürger:innen an unterschiedlichsten politischen Prozessen auf verschiedenen Ebenen. Hierzu zählen sowohl konventionelle Formen wie Wahlen als auch unkonventionelle Formen wie zivile Proteste oder individualisierte Formen wie individuelles Konsumverhalten. Es gibt allerdings auch einige wenige demokratiegefährdende Formen der Partizipation, etwa das Ausüben von politischer Gewalt.

Das **Phänomen der E-Partizipation, auch digitale Partizipation**, kann **seit den 1990er-Jahren** in zunehmendem Ausmaß beobachtet werden. Dabei fällt die große Dynamik auf, mit der sich Instrumentarien und Strategien der digitalen Partizipation entwickeln beziehungsweise verändern. Während die 1990er- und frühen 2000er-Jahre noch von vereinfachter Kontaktaufnahme per E-Mails oder durch Kommunikation in Foren und dem World Wide Web als Informationsquelle geprägt waren, waren es später Online-Petitionen, Social Media und letztlich in Kombination damit Smartphones, die Online-Partizipation wesentlich beeinflussten. Die Zunahme digitaler Partizipationsformen macht analoge Partizipationsformen jedoch nicht weniger wichtig, denn gerade die Verschränkung beider Formen zeigt großes Potenzial: beispielsweise die Mobilisierung für eine Demonstration über Social Media und Messenger-Dienste sowie deren anschließende Abhaltung.

Trotz der vielen unterschiedlichen Facetten und Formen von Partizipation verfügen sie über eine Gemeinsamkeit. Sie sind Teil eines individuellen Erfahrungsprozesses. Die Partizipierenden nehmen sich als selbstwirksam wahr und lernen, dass durch ihre eigene Beteiligung Veränderungen in ihrem Sinne erreicht werden können. Es handelt sich bei **Partizipation** – unabhängig davon, ob sie analog oder digital stattfindet – also um ein **„learning by doing"**. Anders formuliert: **Partizipieren lernt man durch Partizipation**. Was bisweilen eine Herausforderung für schulische beziehungsweise formelle Lehr-Lern-Prozesse darstellt, da Partizipation nicht als Trockentraining an der Tafel durchexerziert werden kann. Dennoch gibt es vielfältige Möglichkeiten, Partizipation im Unterricht umzusetzen (siehe Projektimpulse).

Um Partizipation tatsächlich umzusetzen und nicht in die Falle eines simulierten Partizipationsprozesses (Scheinpartizipation) zu tappen, können Stufenmodelle wie das nachfolgende eine Orientierungshilfe bieten. So stellt sich beispielsweise die Frage, ob die Beteiligten tatsächlich die Möglichkeit haben, eigene Entscheidungen zu treffen oder nur ihre Meinungen äußern können. Dies gilt es, vor allem für die Beteiligten, transparent zu machen!



(Grafik aus: *polis* aktuell 1/2021, Die Gemeinde als politische Akteurin, S.15: www.politik-lernen.at/pa_gemeinde)

1: **Information**: Die Beteiligten werden über ein Vorhaben in Kenntnis gesetzt oder informieren sich selbst.

2: **Mit-Sprache**: Die Beteiligten haben die Möglichkeit, eigene Meinungen, Bedürfnisse, Wünsche etc. zu äußern. Gegebenenfalls beeinflussen diese das Vorhaben, aber die Letztentscheidung liegt nicht bei den Beteiligten.

3: **Mit-Entscheidung**: Die Beteiligten können mitentscheiden, ob und wie ein Vorhaben zustande kommt oder nicht.

4: **Mit-Beteiligung**: Die Beteiligten sind sowohl in die Entscheidungen zur Planung als auch in die Umsetzung des Vorhabens eingebunden.

5: **Selbstverwaltung**: Die Beteiligten führen das Vorhaben in Eigenregie durch.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Schulmitbestimmung durch Software? Implementierung des Mitbestimmungstools AULA.
- Was ist alles Partizipation? Möglichkeiten und Strategien zu online Partizipation ausloten und ausprobieren. Von Diskussionen auf Social Media bis hin zu Beteiligungstools wie der App Sag's Wien.
- Kreative Partizipation: Digitale politische Diskurse mit selbsterstellten Memes beeinflussen
- Partizipation auf europäischer Ebene: Der EU-Jugenddialog unter https://jugenddialog.at
- Echte Partizipation oder Slacktivism? Online-Petitionen unterzeichnen und reflektieren
- Schulische Partizipation auf allen Ebenen: Was können Eltern beitragen? Ideensammlung, Umfrage, Projekterstellung

PROJEKTIMPULS 1: SCHULNAHBEREICH ERKUNDEN - GRÄTZELDETEKTIVE

Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	2-4 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	ab der 7. Schulstufe (aufgrund von Aufsichtspflicht und Verlassen des Schulgebäudes; siehe dazu §44a SchUG)
Ziele	Die Lernenden partizipieren aktiv auf kommunaler Ebene
Kompetenzen	Partizipationsstufe: Mit-Sprache
Lehrplanbezug	Übergreifendes Thema Politische Bildung
Methoden	Beobachtung, empirische Daten erheben
Material	Smartphones mit mobilen Daten; App Google Maps; aktiver Google-Account

ABLAUFBESCHREIBUNG

1: **Briefing**: Die Lernenden erhalten einen kurzen Input der Lehrkraft zum Ablauf des Projekts, der Dokumentation von Anliegen und den Zuständigkeiten einer Gemeinde, damit sie wissen, welche Dinge sie während der Erkundungstour in den Blick nehmen (beispielsweise: Flächennutzung und Verkehrspolitik).

2: **Erkundungstour**: Die Schüler:innen erkunden in Gruppen den Nahbereich der Schule. Wenn sie Änderungswünsche haben, beispielsweise einen Fahrradständer vor der Schule möchten oder sich die Begrünung einer Straße wünschen, fotografieren sie den Ort und speichern die GPS-Position über Google Maps.

3: **Präsentation und Abstimmung**: Die Lernenden bereiten in ihren Gruppen eine Präsentation ihrer drei dringlichsten Änderungswünsche vor und präsentieren diese vor der Klasse. Nachdem alle Gruppen präsentiert haben, wird über die Vorschläge abgestimmt. Dazu kann ein digitales Tool (z.B. Mentimeter) oder eine analoge Methode (z.B. Markierungspunkte, die neben Vorschläge geklebt werden) verwendet werden.

4: **Ausarbeitung und Übergabe**: Die drei Vorschläge oder Änderungswünsche, die die meisten Stimmen erhalten haben, werden arbeitsteilig weiter aufbereitet und an die zuständige Kommunalverwaltung übergeben. Dabei kann ein persönlicher Termin mit dem:der Bürgermeister:in oder Bezirksvorsteher:in organisiert werden oder es können, falls vorhanden, Online-Tools wie die App Sag's Wien (mehr Infos unter: www.wien.gv.at/sagswien) benutzt werden.

5: **Debriefing**: Der gesamte Prozess wird zunächst in den Gruppen und anschließend im Plenum besprochen und reflektiert. Der Zeitpunkt kann unterschiedlich gewählt werden: Entweder direkt nach der Übergabe der Anliegen oder nachdem eine Antwort oder Reaktion der betreffenden Kommune erfolgt ist. Dabei sollte sowohl auf die inhaltliche Ebene (z.B.: Was konnten wir bewirken? Was ist passiert oder wird passieren?) als auch auf die emotionale Ebene (Was war erfreulich? Was war frustrierend oder ärgerlich?) eingegangen werden. Als Abschluss der Reflexion bietet sich eine Blitzlicht-Runde zur Frage „Was konnten wir daraus lernen?" an.

PROJEKTIMPULS 2: AWARENESS-KAMPAGNE FÜR DEN SOCIAL MEDIA-ACCOUNT DER SCHULE ERSTELLEN

Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	2 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	ab der 8. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden partizipieren aktiv im digitalen Raum
Kompetenzen	Partizipationsstufe: Mit-Beteiligung
Lehrplanbezug	Übergreifendes Thema Politische Bildung
Methoden	Gruppenarbeit,
Material	Smartphones, Abstimmungstool, Rest nach Bedarf

ABLAUFBESCHREIBUNG

1: **Einstieg**: Die bisherigen Erfahrungen der Lernenden zu Awareness-Kampagnen in Sozialen Medien werden von der Lehrkraft in Form einer Concept Map auf der Tafel erhoben.

2: **Gruppenbildung**: Die Lernenden bilden Kleingruppen, in denen sie ein Thema mit einer Kernbotschaft für eine Awareness-Kampagne erstellen.

3: **Themenfindung**: Die Themen werden präsentiert und es wird abgestimmt, um sich auf ein Thema zu einigen. Dabei können unterschiedliche Abstimmungsmethoden zum Einsatz kommen, von einem einfachen Mehrheitsentscheid mit Punkten oder Konsens durch minimalen Widerstand (jeder darf eine gewisse Anzahl an Widerstandspunkten vergeben, die Option mit den wenigsten Punkten gewinnt).

4: **Redaktionelle Arbeit**: Die Schüler:innen bekommen durch die Lehrkraft einen Redaktionsplan vorgelegt, in dem die Zeitpunkte (zum Beispiel: jeweils um 18 Uhr an fünf aufeinanderfolgenden Tagen) und Ziele der fünf Postings (zum Beispiel: Einstieg/Interesse wecken, Diskussion anregen, Wissen vermitteln, zu Handlung motivieren, optimistischer Abschluss) festgelegt sind. Die Lernenden arbeiten in Gruppen an einem zugewiesenen Post und legen Botschaft/Subthema, Format (Video mit Musik, Meme, Textslides, Fotostory), Textentwurf/Bildentwurf/Videoentwurf fest. Dabei sollen sich die Gruppen untereinander abstimmen, damit möglichst unterschiedliche Formate zustande kommen und nicht fünf Mal in Folge ein Meme gepostet wird. Sobald der Redaktionsplan vorliegt, werden die Posts einzeln vorbereitet, Bilder gespeichert, Videos produziert und in einem Sammelordner gespeichert.

5: **Lancieren der Kampagne**: Dieser Ordner wird schließlich für das Social-Media-Team der Schule zugänglich gemacht und die Kampagne lanciert.

PROJEKTIMPULS 3: MEINUNGSUMFRAGE ZU ÄNDERUNGSWÜNSCHEN IM SCHULGEBÄUDE UND PETITION AN DEN SCHULGEMEINSCHAFTSAUSSCHUSS (SGA)

Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	2-3 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	ab der 5. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden partizipieren aktiv an der Gestaltung des Schulalltags
Kompetenzen	Partizipationsstufe: Mit-Beteiligung bis Selbstverwaltung für die Petition
Lehrplanbezug	Übergreifendes Thema Politische Bildung
Methoden	Umfrage
Material	Laptops oder Standrechner; Umfragetool wie beispielsweise GoogleForms

ABLAUFBESCHREIBUNG

1: **Vorbereitung**: Ablauf und Zielsetzung des Projekts werden mit den Lernenden besprochen. Ziel ist es, in der Schule über einen gewissen Zeitraum eine Online-Umfrage zu Wünschen von Schüler:innen zur Gestaltung des Schulhauses durchzuführen.

2: **Umfrageerstellung und Plakatgestaltung**: Mittels eines gängigen digitalen Umfragetools (z.B. Google Forms) wird eine Umfrage mit offenen Fragen erstellt. Ziel der Umfrage ist, dass Schüler:innen Änderungswünsche zum Schulgebäude möglichst einfach deponieren können. Um andere Schüler:innen auf die Umfrage aufmerksam zu machen, werden Plakate oder Flugzettel gestaltet und gedruckt. Diese sollten zumindest einen QR-Code zur Umfrage, den Zeitraum der Umfrage sowie eine Kurzbeschreibung des Projekts enthalten.
Wie frei die Lernenden bei der Gestaltung sind, bleibt der Lehrkraft überlassen. Das selbstorganisierte Durchführen des gesamten Projekts, wobei die Lehrkraft eine Beratungs- und Kontrollfunktion übernimmt, ist für Oberstufenklassen durchaus denkbar.

3: **Aufhängen der Plakate und Start der Umfrage**: Im nächsten Schritt werden die Plakate im Schulgebäude aufgehängt und die Flugzettel verteilt. Für den Umfragezeitraum (z.B. eine Woche) sollen die Lernenden ihre Mitschüler:innen darauf hinweisen.

4: **Auswertung und Aufbereitung**: Nach dem Ablauf der Umfrage werden die Ergebnisse gemeinsam ausgewertet. Dabei nehmen die Schüler:innen Moderator:innen-Rollen ein und können nicht sinnvolle oder unpassende Wünsche streichen, sofern sie die Streichung begründen können. Ziel des Auswertungsprozesses ist, eine Petition mit klaren und umsetzbaren Wünschen an die Schulsprecher:innen/Schülervertreter:innen im Schulgemeinschaftsausschuss zu übergeben. Diese Petition soll außerdem öffentlich gemacht werden, damit sie auch für andere Mitschüler:innen transparent ist.

5: **Petitionsübergabe**: Die Petition wird den Schülervertreter:innen überreicht, die diese im SGA vorbringen.

6: **Nachbereitung und Reflexion**: Der gesamte Prozess wird gemeinsam mit der beteiligten Klasse nachbereitet und reflektiert. Gegebenenfalls können die Schülervertreter:innen eingeladen werden, um von der SGA-Sitzung, der Reaktion von Lehrer- und Elternvertreter:innen sowie der Schulleitung sowie dem weiteren Vorgehen zu berichten.

Rechte und Pflichten

#DCEY2025 Rechte im Internet

DOMÄNE RECHTE UND PFLICHTEN

Eine mündige Nutzung digitaler Medien umfasst auch die Kenntnis von Rechten und Pflichten, der eigenen wie auch jener anderer Akteur:innen. **Denn der digitale Raum ist kein rechtsfreier Raum**. Wo rechtliche Grenzen liegen und was getan werden kann, wenn diese überschritten werden, ist Teil von Medienkompetenz, sei es bei der Nutzung Sozialer Netzwerke, der privaten Kommunikation über Messenger-Dienste oder beim Online-Shopping. Im Rahmen einer kritischen Politischen Bildung ist das Ziel allerdings nicht nur eine pragmatisch orientierte, affirmative Einübung von Rechten und Pflichten, sondern umfasst auch die **Reflexion und Kritik des Status quo durch die Lernenden**. Denn diese bilden den Ausgangspunkt für gesellschaftspolitische Entscheidungen auf Basis der Interessenlagen der lernenden Subjekte.

Die Domäne „Rechte und Pflichten" überschneidet sich mit vielen anderen Domänen. Beispielsweise mit der Domäne Online-Präsenz und -Kommunikation im Hinblick auf das Phänomen Hatespeech. Denn **Hatespeech**, also Hassrede, ist in Österreich zwar kein Straftatbestand, fällt allerdings oft unter einen der beiden folgenden Tatbestände:

- **Verhetzung**: der öffentliche Aufruf zu Gewalt oder die Aufstachelung zu Hass gegen eine bestimmte Gruppe, etwa wegen ihrer Herkunft, Religion, sexuellen Orientierung oder anderen Merkmalen

- **Üble Nachrede**: der Vorwurf unehrenhaften Verhaltens einer einzelnen Person gegenüber Dritten

Anhand der Betrachtung realer Fälle wie der Klage des Journalisten Armin Wolf gegen die Plattform X, die sich weigerte, Postings, in denen Wolf beleidigt wurde, zu löschen, zeigt sich, wie schwierig es sein kann, geltendes Recht gegen internationale Plattformen durchzusetzen.

Ebenfalls in den Bereich der Online-Kommunikation fällt sogenanntes **„Cyberflashing"**, das unverlangte Zusenden von Bildern, auf denen Genitalien zu sehen sind („dick pics"). Seit dem 1. September 2025 ist dies nach § 218 Abs. 1b StGB in Österreich ausdrücklich strafbar. Darüber hinaus stellt der Umgang mit **Sexting** und intimen Fotos, insbesondere bei Jugendlichen, ein komplexes juristisches Feld dar. Einvernehmliches Versenden solcher Inhalte ist nicht verboten; strafrechtlich

relevant wird es jedoch, wenn Bilder ohne Zustimmung weitergegeben werden. In solchen Fällen kann rasch der Tatbestand der Kinderpornographie erfüllt sein, unabhängig vom Alter der Weitergebenden.

Eine weitere strafbare Handlung ist **Cybermobbing**, das unter dem etwas sperrigen Wortlaut „Fortgesetzte Belästigung im Wege einer Telekommunikation oder eines Computersystems" seit 2016 Eingang in das österreichische Strafgesetzbuch gefunden hat. Der Tatbestand beschreibt absichtliches und wiederholtes Beleidigen, Bedrohen oder Bloßstellen einer Person über digitale Medien.

Darüber hinaus lassen sich jedoch eine Reihe an Domänen identifizieren, die Schnittmengen mit „Rechten und Pflichten" bilden. Um nur zwei von vielen weiteren Beispielen anzuführen: die Domäne „Sicherheit und Privatsphäre" im Zusammenhang mit der Datenschutzgrundverordnung oder die Domäne „Verbraucher:innenbewusstsein" mit Themen wie Rücktrittsrecht von Käufen und Streitschlichtung bei Online-Shopping.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Künstliche Intelligenz und geistiges Eigentum: Urheberrecht im KI-Zeitalter
- Digitale Intimität: Umgang mit Nacktfotos, Grenzen und Handlungsmöglichkeiten
- Ungefragt und unzulässig: Cyberflashing und seine strafrechtlichen Folgen
- Wo liegen die Grenzen der freien Meinungsäußerung: Österreichisches vs. US-Recht
- Cybergrooming erkennen und verhindern
- Was die DSGVO verlangt – und was Nutzer:innen wissen müssen
- Von Rücktritt bis Internet-Ombudsstelle: Durchsetzbare Ansprüche im digitalen Einkauf

LEHR-LERN-SETTING: CYBERMOBBING UND WAS ICH DAGEGEN TUN KANN

Die Schüler:innen lernen anhand von Fallbeispielen, was Cybermobbing ist und was sie dagegen tun können. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 4. Schulstufe
Ziele	Die Schüler:innen lernen, was Cybermobbing ist, wie sich Cybermobbing von Konfliktsituationen unterscheidet und welche Handlungsstrategien sie anwenden können, wenn sie Opfer oder Zeug:in von Cybermobbing werden.
Kompetenzen	Politische Sachkompetenz, digitale Information, Sozialwissenschaftlicher Kompetenzbereich
Lehrplanbezug	Sozialwissenschaftlicher Kompetenzbereich des Lehrplans für Sachunterricht. 4. Schulstufe: Situationen und Handlungen hinterfragen, sachlich beurteilen und Standpunkte dazu begründet vertreten [...] den Umgang mit analogen und digitalen Informationen und Medien kritisch reflektieren.
Methoden	Exemplarisches Lernen
Material	Arbeitsblatt in Klassenstärke

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting verbindet Elemente der Digitalen Grundbildung mit sozialem Lernen, indem es die Lernenden für das Phänomen Cybermobbing sensibilisiert und ihnen einfache, aber wirksame Handlungsstrategien gegen Cybermobbing aufzeigt. Durch exemplarisches Lernen an drei Fallbeispielen wird der Unterschied zwischen Streit und Cybermobbing dargelegt und aufgezeigt, dass auch uneindeutige Situationen auftreten können. Dabei soll für die Kinder klar werden, dass sie höflich und respektvoll miteinander umgehen sollen, dabei aber auch Grenzen ziehen.

ABLAUFBESCHREIBUNG

EINSTIEG (etwa 15 Minuten):
Besprechen Sie mit den Lernenden Vorerfahrungen in der Kommunikation mit digitalen Medien, indem Sie ihnen folgende Fragen stellen:

- Wer von euch hat ein Smartphone?
- Wer nutzt es, um Nachrichten zu schreiben?
- Wer nutzt damit Soziale Medien wie Snapchat, Instagram oder TikTok?

Leiten Sie dann behutsam zum Thema Cybermobbing über, beispielsweise indem Sie fragen, ob jemand schon einmal Nachrichten bekommen hat, durch die man sich schlecht gefühlt hat.

Erklären Sie den Lernenden den Begriff Cybermobbing. Sie können dazu entweder das etwa zweiminütige You-Tube-Video „Cybermobbing: Gewalt im Internet – einfach erklärt"von SRF Kids nutzen oder den Begriff selbst erklären. Eine gute Grundlage dazu finden Sie auf Seite 6 des Materials „Aktiv gegen Cybermobbing" von Saferinternet.

ARBEITSPHASE (etwa 20 Minuten)
Teilen Sie nun das Arbeitsblatt aus und erklären Sie den Kindern den Arbeitsauftrag. Die Lernenden sollen in Einzel- oder Partnerarbeit beurteilen ob in den Beispielsituationen Cybermobbing stattfindet. Je nachdem sollen sie auf der Skala weiter links (eher kein Cybermobbing) oder weiter rechts (eher Cybermobbing) ein Kreuz setzen. Damit soll verdeutlicht werden, dass es auch Situationen gibt, in denen unklar ist, ob Cybermobbing vorliegt.

Lassen Sie die Lernenden das Arbeitsblatt ausfüllen und besprechen Sie anschließend die Ergebnisse mit ihnen.

- Bei der **ersten Situation mit Mark und Chiara handelt es sich klar um Cybermobbing**: Mark fotografiert Chiara ungefragt, stellt das Bild online und macht sie damit vor anderen lächerlich. Zudem beleidigt er sie bereits seit einiger Zeit regelmäßig im Internet.
- Die **zweite Situation** mit Sveta und Marko soll den Lernenden verdeutlichen, dass es einen Unterschied zwischen Konflikten und Mobbing gibt. Denn es handelt sich **klar nicht um Cybermobbing**, wenn Marko von Svetas vielen Nachrichten genervt ist.
- Die **dritte Situation mit Lea, Amir, Aylin und Yussuf ist unklar und erfordert mehr Kontextinformationen**, beispielsweise den Grund, weshalb die drei Yussuf nicht in der Chatgruppe haben möchten. Erklären Sie den Lernenden, dass es unklare Situationen geben kann, in denen man dennoch andere um Hilfe oder Rat fragen kann. Wenn sie ausreichend Zeit haben, können Sie mit den Kindern gemeinsam erläutern, wann hier Cybermobbing vorliegen würde (z.B. wenn die drei sich in der Chatgruppe über Yussuf lustig machen).

Gehen Sie anschließend mit den Lernenden die vier Tipps bei Cybermobbing durch und machen Sie sie darauf aufmerksam, dass man auch als Zeug:in eingreifen oder Hilfe holen kann.

REFLEXIONSPHASE (etwa 15 Minuten)
Reflektieren sie am Schluss der Stunde mit den Kindern noch einmal, wo der Unterschied zwischen Konflikten und Cybermobbing liegt und was man als betroffene Person und als Zeug:in von Cybermobbing tun kann. Wenn noch Zeit bleibt, können Sie mit den Kindern besprechen, wie sie online miteinander umgehen wollen. Dieses Thema eignet sich auch als Folgeeinheit, um über analoge wie digitale respektvolle Kommunikation zu lernen.

ARBEITSBLATT: CYBERMOBBING UND WAS ICH DAGEGEN TUN KANN

Lies den Text und schau dir das Bild genau an. Überlege dir dann, ob in dieser Situation Cybermobbing passiert.

- Wenn du sicher bist, dass es **kein Cybermobbing** ist, mach dein Kreuz **links**.
- Wenn du sicher bist, dass es **Cybermobbing** ist, mach dein Kreuz ganz **rechts**.
- Wenn du dir **nicht sicher bist**, mach dein **Kreuz in die Mitte**.

Mark und Chiara sind am Spielplatz. Als Chiara beim Spielen in eine Pfütze fällt, macht Mark ein Foto von ihr und postet es auf Instagram. Dazu schreibt er: „Chiara ist sogar zu dumm zum Gehen." Letzte Woche hat Mark auch schon gemeine Dinge über Chiara gepostet.

Kein Cybermobbing ← → Cybermobbing

↓ Ich bin mir nicht sicher.

Sveta möchte sich mit Marko im Park treffen. Sie schreibt ihm eine Nachricht. Marko antwortet aber nicht gleich. Er ist genervt, weil Sveta ihm sehr viele Nachrichten schickt. Außerdem hat er heute keine Zeit, um mit ihr in den Park zu gehen.

Kein Cybermobbing ← → Cybermobbing

↓ Ich bin mir nicht sicher.

Lea, Amir und Aylin haben eine Chatgruppe. Sie lassen Yussuf nicht mitmachen. Das macht Yussuf traurig, weil er auch gerne dabei wäre.

Kein Cybermobbing ← → Cybermobbing

↓ Ich bin mir nicht sicher.

VIER TIPPS BEI CYBERMOBBING:

- Antworte nicht auf die Nachrichten oder Posts.
- Mache ein Foto davon (Screenshot).
- Hol dir Hilfe von deinen Eltern oder Rat auf Draht (Telefonnummer 147).
- Melde die Inhalte bei der Plattform oder blockiere die Person, die gemein zu dir ist. Gemeine Inhalte melden kann man auch, wenn man Zeuge oder Zeugin von Cybermobbing wird.

Privatsphäre und Sicherheit

#DCEY2025 Rechte im Internet

DOMÄNE PRIVATSPHÄRE UND SICHERHEIT

Bei der **Schutz der Privatsphäre** sowie der **Cyber- und Informationssicherheit** handelt es sich um ein sehr breites Themenfeld.

Es umfasst den Schutz personenbezogener Daten und Accounts sowie das Management der eigenen Online-Identität. Vom Erstellen eines sicheren Passworts bis hin zu den Regulierungen des Datenschutzes, etwa der Datenschutz-Grundverordnung, fallen hier individuelle wie gesellschaftliche Fragen und Problemlagen an.

Nahezu jede Online-Aktivität hinterlässt Spuren in Form von Daten. So werden beispielsweise Cookies (kleine Textdateien, die man mit einem Logbuch vergleichen könnte) genutzt, um das Nutzungsverhalten einzelner Nutzer:innen auf bestimmten Homepages zu dokumentieren. Ursprünglich sollten sie den Service verbessern, mittlerweile werden allerdings auch von externen Diensten Daten erhoben („Third-Party-Cookies").

Daten haben sich seit den 1990er-Jahren von einer Grundlage zur Verbesserung des eigenen Services hin zu einer gewinnbringenden Ressource im Wirtschaftssystem des **Überwachungskapitalismus** entwickelt. Sie werden genutzt oder an Dritte verkauft, damit Verhalten vorhergesagt oder sogar modifiziert werden kann, beispielsweise indem personalisierte Werbung geschaltet wird.

„Wenn das Produkt nichts kostet, bist du das Produkt", lautet daher ein Leitsatz der digitalen Ökonomie. Oft stellt sich allerdings auch die Frage, was Personen **freiwillig** über Soziale Medien von sich **preisgeben** und wie gut so mancher Post altert. Darüber hinaus entwickeln sich mit dem rasanten technischen Fortschritt auch **neue Praktiken des Betrugs**, wie beispielsweise Anrufe mit KI-generierten Stimmen von nahen Verwandten.

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Wie erstelle und verwalte ich sichere Passwörter und Accounts?
- Welche Inhalte poste ich auf Plattformen mit welchen Sichtbarkeits-Einstellungen?
- Wie gehe ich mit privaten Inhalten wie beispielsweise intimen Fotos um?
- Wer sammelt zu welchem Zweck Online-Daten?
- Welche Risiken birgt die Nutzung eines öffentlichen WLAN-Netzwerks?
- Welche digitalen Betrugsstrategien gibt es (Phishing-E-Mails, Malware, Fake-Websites)?
- Was sind Smart Toys und wie geht man sicher damit um?
- Was ist das Grundrecht auf Datenschutz und wie wird es angewandt (DSGVO)?

LEHR-LERN-SETTING: IST DAS PRIVAT?

Die Schüler:innen lernen, zwischen privaten/personenbezogenen und allgemeinen Informationen zu unterscheiden. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 bis 2 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	3./4. Schulstufe
Ziele	Die Schüler:innen lernen, zwischen privaten/personenbezogenen und allgemeinen Informationen zu unterscheiden.
Kompetenzen	Politische Sachkompetenz, digitale Information, Sozialwissenschaftlicher Kompetenzbereich
Lehrplanbezug	Sozialwissenschaftlicher Kompetenzbereich des Lehrplans für Sachunterricht. 4. Schulstufe: den Umgang mit analogen und digitalen Informationen und Medien kritisch reflektieren.
Methoden	Exemplarisches Lernen
Material	Arbeitsblatt in Klassenstärke

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting nimmt den **Schutz der Privatsphäre** in den Fokus und zielt darauf ab, bei den Lernenden das Konzept der Privatsphäre in der analogen wie digitalen Welt zu vermitteln. Im Sinne des konzeptuellen Lernens leistet es somit Grundlagenarbeit, um eine spätere Ausdifferenzierung zu ermöglichen. Darüber hinaus betont es, dass **Politische Bildung und Digital Citizenship Education (DCE)** auch in der **Primarstufe** anwendbar sind, auch wenn hier der Fokus auf die digitale Welt zugunsten einer gesamtheitlichen Perspektive in den Hintergrund rückt.

ABLAUFBESCHREIBUNG

SCHRITT 1

Erklären Sie den Lernenden den Unterschied zwischen privaten und nicht privaten (also allgemeinen) Informationen mit Hilfe der Infobox auf dem Arbeitsblatt.

SCHRITT 2

Die Lernenden entscheiden daraufhin in Partnerarbeit, ob sie die jeweilige Information in der Tabelle A1 für privat halten und kreuzen dementsprechend an. Nachdem sie damit fertig sind, wird im Plenum verglichen und es können eventuelle Fragen geklärt werden.

SCHRITT 3

Leiten Sie die Lernenden an, jetzt in Einzelarbeit A2 zu bearbeiten. Die Kinder entscheiden zunächst, ob die Information, nach der in der jeweiligen Situation gefragt wird, privat ist und kreuzen die ihrer Meinung nach richtige Antwort an. Danach schreiben sie ihre Antwort/Reaktion in der konkreten Situation auf. Sobald das erledigt ist, wird verglichen. Fragen Sie die Lernenden nach Begründungen für ihre Antworten, um den situativen Kontext hervorzuheben.

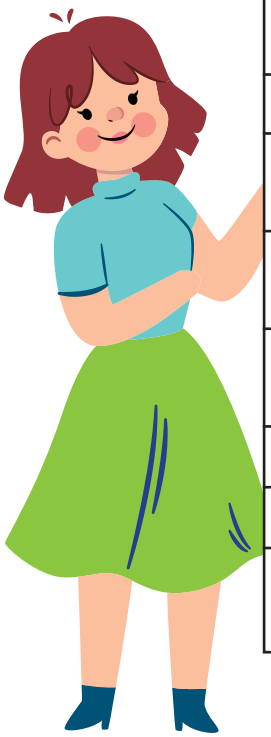
Variante:
A2 kann, je nachdem wie viel Zeit zur Verfügung steht, auch als Rollenspiel gelöst werden. Die Lernenden bekommen zu zweit ein Beispiel zugeteilt und spielen es nach einer kurzen Vorbereitung nach. Danach kann die Klasse nachfragen, warum sie so geantwortet haben.

ARBEITSBLATT: WAS SIND PRIVATE INFORMATIONEN

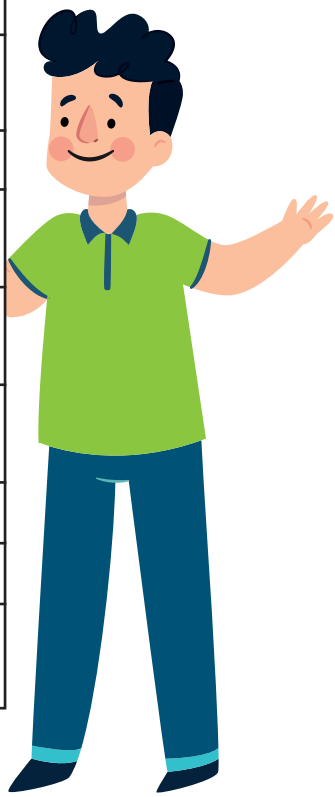
INFO-BOX: PRIVATE INFORMATIONEN

Private Informationen sind Dinge über dich oder andere Menschen, die nicht jeder wissen soll. Dazu gehören zum Beispiel dein Name oder wo du wohnst. Diese Informationen solltest du nur mit Menschen teilen, die du gut kennst und denen du vertraust. Zum Beispiel deine Familie oder gute Freunde und Freundinnen. Wenn jemand, den du nicht gut kennst, nach privaten Dingen fragt, ist es okay, „Nein" zu sagen, und eine erwachsene Person, die du gut kennst, um Hilfe zu bitten.

A1: Das sind Paula und Paul. Helft ihnen, herauszufinden, was privat ist und was nicht. Kreuzt dazu an, ob es sich bei den Informationen in der Liste um eine private Information handelt oder nicht.



Informationen	privat ✕	nicht privat ✕
Wo ich wohne		
Wo die nächste Busstation ist		
Wie spät es ist		
Wann ich Geburtstag habe		
Ob ich Krankheiten habe		
Wohin ich gehe		
Von welcher Marke meine Schultasche ist		
Wie ich mit vollem Namen heiße		
Wie meine Telefonnummer lautet oder die meiner Eltern		
In welcher Stadt der Stephansdom steht		
Wie das Passwort für das Tablet oder den Computer zuhause lautet		
Die Kontonummer meiner Eltern		
Wie viele Räder ein Auto hat		
Wenn jemand ein Foto von mir macht		



A2: Überlege für die drei Beispiele auf diesem Blatt, ob die Information, nach der gefragt wird, privat ist. Kreuze dann „privat“ oder „allgemein“ an. Danach schreibe auf, wie du die Frage beantwortest.

A) Im Restaurant: Der Kellner fragt dich, was du essen willst. Diese Frage ist:

◯ **privat** ◯ **nicht privat**

Antwort/Reaktion:

B) Auf der Straße: Eine Frau fragt dich, wohin du gehst. Diese Frage ist:

◯ **privat** ◯ **nicht privat**

Antwort/Reaktion:

C) Am PC: Beim Computerspielen schreibt dich jemand, den du nicht kennst, an. Die Person fragt nach deiner Telefonnummer und Wohnadresse. Diese Frage ist:

◯ **privat** ◯ **nicht privat**

Antwort/Reaktion:

Verbraucher:innenbewusstsein

#DCEY2025 Rechte im Internet

DOMÄNE VERBRAUCHER:INNENBEWUSSTSEIN

Verbraucher:innenbewusstsein umfasst Informationen zu und das **Reflektieren über die ökologischen, ökonomischen und ethischen Auswirkungen von Konsumverhalten**. Im Zentrum steht das **eigene Konsumverhalten**, wobei stets sowohl die individuellen Entscheidungen als auch die Strukturen, innerhalb derer sie getroffen werden, reflektiert werden sollen.

Ausgehend von eigenen **Rechten und Pflichten als Konsument:in** wird Verbraucher:innenbewusstsein über Fragen nach **nachhaltigen und fairen Praktiken** auf Seiten von Verbraucher:innen wie auch Anbieter:innen gebildet. Darüber hinaus soll das Konzept des kritischen Konsums gefördert werden, das sich auf fünf Säulen stützt:

1: **kritisches Bewusstsein**
2: **ökologische Verantwortung**
3: **soziale Verantwortung**
4: **Handeln und Einmischen**
5: **weltweite Solidarität**

Als Domäne der Digital Citizenship Education (DCE) befasst sich das Verbraucher:innenbewusstsein und die Verbraucher:innenbildung mit dem digitalen Konsum. Dies reicht von analog-digitalen Schnittstellen wie E-Commerce-Anbietern bis hin zu rein digitalen Geschäften wie dem Verkauf von Lootboxen in Computerspielen.

Eine Lootbox ist eine glückspielähnliche Mechanik, bei der in einem Spiel Pakete aus mutmaßlich zufällig ausgegebenen virtuellen Gegenständen erworben werden können. Wortwörtlich übersetzt bedeutet das „Beute- oder Schatzkiste". Über sie können rein kosmetische oder sich auf den Spielerfolg positiv auswirkende Gegenstände für Geld gekauft werden. Um die tatsächlichen Kosten zu verschleiern, wird meist erst Geld in eine In-Game-Währung umgetauscht und diese dann für den Kauf im Spiel genutzt. Es handelt sich um einen Blindkauf: Was gekauft wird, ist erst nach Abschluss des Kaufs klar. Lootboxen sind Teil des Free-to-Play-Geschäftsmodells, bei dem digitale Spiele kostenlos spielbar sind, weil die Umsätze über In-Game-Käufe, Werbung, den Verkauf von Nutzerdaten oder Bonus-Abonnements generiert werden

KONKRETE ANKNÜPFUNGSPUNKTE:

- Was ist Plattform-Ökonomie?
- Was versteht man unter dem Begriff Überwachungskapitalismus?
- Was sind Lootboxen und weshalb werden sie als verstecktes Glücksspiel kritisiert?
- Wie verwalte ich ein Online-Bankkonto?
- Welche Vorteile und Risiken bergen Online-Bezahlservices wie PayPal?
- Worum handelt es sich bei Kryptowährungen und was ist Blockchain-Technologie?

LEHR-LERN-SETTING: IST TIKTOK WIRKLICH GRATIS? VON DATEN ZU DOLLARS

Das Unterrichtsbeispiel fördert das kritische Bewusstsein und den Umgang mit Sozialen Medien und unterstützt dabei ein Werturteil über die Praxis des Digitalen Kapitalismus/Überwachungskapitalismus abzugeben. Der QR-Code am Rand führt zur digitalen Version des Materials.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	ab der 11. Schulstufe
Ziele	Die Schüler:innen können den Digitalen Kapitalismus beziehungsweise den Überwachungskapitalismus als soziales und ökonomisches Phänomen beschreiben, diesen anhand des Beispiels TikTok erklären und das Geschäftsmodell bewerten.
Kompetenzen	Politische Urteilskompetenz
Lehrplanbezug	Geschichte und Politische Bildung, Geografie und wirtschaftliche Bildung sowie Deutsch; über die übergreifenden Themen: Medienbildung, Politische Bildung
Methoden	Textarbeit, Erstellen eines Schaubilds, Positionslinie
Material	Arbeitsblatt, internetfähiges Gerät für die online Recherche

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Das Lehr-Lern-Setting zielt darauf ab, **kritisches Bewusstsein und Medienkompetenz** zu bilden beziehungsweise zu fördern. Lernende sollen verstehen, dass Online-Plattformen (Soziale Medien miteingeschlossen) kommerzielle Interessen verfolgen, indem sie persönliche Informationen sammeln, analysieren und monetarisieren.
Dem didaktischen Prinzip der Handlungsorientierung folgend wird ein Schaubild produziert und auf Basis dessen ein **Werturteil über die Praxis des Digitalen Kapitalismus/Überwachungskapitalismus** gefällt.

ABLAUFBESCHREIBUNG

SCHRITT 1

Erheben Sie zu Beginn der Stunde, welche Schüler:innen die App TikTok nutzen. Fragen Sie dann, welche Art von Daten nach Meinung der Schüler:innen TikTok von ihnen sammelt/auswertet (zum Beispiel Standortdaten, Bilder und Videos am Gerät, Kontaktdaten). Die Antworten werden an der Tafel oder am Board gesammelt.

SCHRITT 2

Recherche 1 „Erhobene Daten": Besprechen Sie den **Arbeitsauftrag A1**, der in Partnerarbeit erledigt werden soll. Wichtig ist hierbei, dass die Schüler:innen nicht die gesamte Datenschutzrichtlinie durcharbeiten müssen, sondern nur den ersten Unterpunkt „Von uns erfasste Informationen". Nach Abschluss der Recherche vergleichen Sie gemeinsam mit der Klasse die Ergebnisse mit den Vermutungen, die sie zu Beginn der Unterrichtseinheit gesammelt haben.

SCHRITT 3

Recherche 2 „Digitaler Kapitalismus/Überwachungskapitalismus": Die Frage, wofür diese Daten vom chinesischen Unternehmen ByteDance verwendet werden, bildet die Überleitung zur Erschließung des Phänomens des Digitalen Kapitalismus beziehungsweise des Überwachungskapitalismus. Die Schüler:innen bearbeiten den **Arbeitsauftrag A2** in Gruppenarbeit (3 bis 4 Schüler:innen pro Gruppe). Weisen Sie die Schüler:innen darauf hin, dass die erarbeiteten Schaubilder am Ende der Stunde abgegeben werden sollen. Alternativ dazu können, falls ausreichend Zeit zur Verfügung steht, zwei bis drei Schaubilder präsentiert und erklärt werden.

VARIANTE

Aus den abgegebenen Schaubildern werden die drei Besten gekürt, indem die Schaubilder in einer Folgestunde an die Tafel gepinnt werden.

- In einer ersten Runde können alle Schüler:innen mit Post-Its Feedback zu den einzelnen Schaubildern geben. Anschließend erhalten die Gruppen die Möglichkeit, sie zu überarbeiten.
- In einer zweiten Runde werden die drei besten Schaubilder mit Klebepunkten ermittelt. So bekommt z.B. jede:r Schüler:in sechs Wertungspunkte und kann einen, zwei oder drei Punkte pro Bild vergeben.
- Die gekürten Schaubilder können in der Klasse oder im Schulhaus ausgestellt werden.

Im Zuge dieser Einheit kann das Schaubild als Medium zur graphischen Aufbereitung von Informationen reflektiert werden, um es in die Lernstrategien der Schüler:innen zu integrieren.

ARBEITSBLATT: DIGITALER KAPITALISMUS/ÜBERWACHUNGS-KAPITALISMUS

A1: **Erarbeite**, welche Arten von Informationen beziehungsweise welche Daten TikTok erfasst.

- Analysiere dazu die Datenschutzrichtlinie von TikTok (www.tiktok.com/legal/page/eea/privacy-policy/de). Für die Arbeitsaufgabe relevant ist der Unterpunkt „Von uns erfasste Informationen".
- Liste deine Ergebnisse und achte darauf, dass du sie möglichst klar und deutlich, in eigenen Worten wiedergibst.

A2: **Gestaltet** ein Schaubild, das die Wertschöpfung im Digitalen Kapitalismus/Überwachungskapitalismus beschreibt. Nutzt dazu M1. Hier findet ihr:

- eine Hilfestellung zum Gestalten von Schaubildern
- Schlagworte, die im Schaubild enthalten sein müssen
- einen Erklärungstext zum Digitalen Kapitalismus mit Glossar. Nutzt ChatGPT oder eine herkömmliche online Recherche, um Aspekte oder Worte, die ihr nicht versteht, zu klären.

A3: **Bewerte** den Digitalen Kapitalismus im Hinblick auf den Handel mit persönlichen Daten von Nutzer:innen. Inwiefern handelt es sich dabei um ein legitimes, faires und transparentes Geschäftsmodell? **Begründe** dein Werturteil.

M1: Grundlage Schaubild: Ein Schaubild ist eine bildhafte Darstellung von Informationen, Daten oder Zusammenhängen. In wissenschaftlichen und schulischen Kontexten dienen Schaubilder dazu, komplexe Sachverhalte vereinfacht darzustellen, sodass Betrachter:innen die wesentlichen Inhalte schnell erfassen können. Typische Beispiele für Schaubilder sind Diagramme (z.B. Balken-, Linien-
oder Kreisdiagramme), Tabellen, Flussdiagramme, Mindmaps oder thematisch angeordnete Grafiken.

TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG:

- Geeignete Darstellungsform auswählen: Für Prozesse oder Konzepte wie Digitalen Kapitalismus/Überwachungskapitalismus eignen sich Flussdiagramme oder Strukturdiagramme.
- Klare und logische Gliederung: Ordne die Informationen in einer sinnvollen Reihenfolge zum Beispiel zeitlich. Nutze Farben Linien und Abstände, um die Grafik übersichtlich zu gestalten.
- Beschriftung und Legende: Verwende aussagekräftige Überschriften und Beschriftungen. Achte darauf, dass Farben und Abkürzungen in einer Legende erklärt werden.

  Schlagworte: User:innen, menschliche Erfahrung, Verhaltensüberschuss, maschinelle Intelligenz, Vorhersageprodukte, Geld, Verhaltensterminkontraktmärkte

WAS IST ÜBERWACHUNGSKAPITALISMUS? [2]

Seit Langem schon sind wir uns einig über die Entwicklungsmechanismen des Kapitalismus – dass er aus Dingen Waren macht, die zu einem Preis gehandelt werden. Bisher waren dies Güter wie Arbeitskraft, Land oder Rohstoffe. Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus hat seinen Ursprung in einer noch verblüffenderen Erfindung: Der Überwachungskapitalismus erklärt Erfahrungen von Privatmenschen zum kostenlosen Rohstoff für Produktion und Verkauf.

Ist menschliche Erfahrung erst einmal für den Markt beansprucht, wird sie zur Berechnung in Verhaltensdaten übertragen und analysiert. Und auch wenn ein Teil dieser Daten der Verbesserung von Produkten oder Dienstleistungen dienen mag, der Rest wird zum *proprietären* **„Verhaltensüberschuss"** erklärt. Dieser Überschuss umfasst Daten, die für die Vorhersage von menschlichem Verhalten genutzt werden können. Ihren Ursprung hatten diese Operationen in dem Verhaltensüberschuss, der aus unserem Online-Verhalten – Browsing, Social Media – gewonnen wurde, sie erfassen heute jedoch jede Bewegung, jedes Gespräch, jeden Gesichtsausdruck, jeden Laut, jeden Text, jedes Bild, das der *ubiquitären*, rund um die Uhr arbeitenden *Extraktionsarchitektur* zugänglich ist oder künftig zugänglich sein wird.

In dieser digitalen Umklammerung wird jedes „smarte" Gerät, jedes *Interface*, jeder Touchpoint zum Knotenpunkt eines unermesslichen Nachschubnetzes, das einzig dem Aufspüren, Verfolgen, Herbeiführen und Extrahieren von weiterem Verhaltensüberschuss dient. In einer Welt jederzeit verfügbarer Produkte und Dienstleistungen wenden sich Unternehmen dem Verhaltensüberschuss als lang ersehnte Erfolgsroute zu höheren Gewinnen zu. Ergebnis dieser Entwicklung sind ganze Systeme von Verhaltensüberschusslieferanten, da Unternehmen aller Sektoren Mittel und Wege suchen, von dieser universellen Enteignung privater Erfahrung zu profitieren.

In diesen wachsenden Beständen von proprietärem Verhaltensüberschuss finden Sie Ihre Tränen, Ihre zornige Miene, die Geheimnisse, die Ihre Kinder mit ihren Puppen teilen, unsere Frühstücksunterhaltung, unsere Schlafgewohnheiten, den Lärmpegel in unserem Wohnzimmer, die Anordnung der Möbel darin, Ihre zerschlissenen Joggingschuhe, Ihr Zögern beim Anblick eines Pullovers auf einem Ladentisch und die Ausrufezeichen in Facebook-Postings, die man früher einmal völlig arglos und voll Hoffnung in die digitale Entwicklung schrieb. Diese neuen Versorgungsketten sind der Nachschubweg für ein neues *„Produktionsmittel"*, das uns als **„Maschinenintelligenz"** bekannt ist. Diese verarbeiten den Verhaltensüberschuss zu etwas, was ich als **„Vorhersageprodukte"** bezeichne: Kalkulationen, die ahnen, was wir jetzt, bald oder irgendwann tun. Diese Vorhersageprodukte werden schließlich in rasantem Tempo vom Marktleben absorbiert und in eigens für Verhaltensvorhersagen konstituierten Märkten gehandelt, die ich **„Verhaltensterminkontraktmärkte"** nenne. Aufgrund der Zahl der Unternehmen, die darauf aus sind, Wetten auf unser künftiges Verhalten abzuschließen, haben Überwachungskapitalisten es mittels dieser Handelsoperationen zu immensem Reichtum gebracht.

Vergessen Sie das Klischee: „Wenn es nichts kostet, bist Du das Produkt". Sie sind mitnichten das Produkt, sondern lediglich die kostenlose Quelle für den Rohstoff, der zu marktfähigen Produkten verarbeitet wird.

2 Stark überarbeiteter und vereinfachter Auszug aus: https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/292337/surveillancecapitalism-ueberwachungskapitalismus-essay/ Autorin des Texts: Shoshana Zuboff

GLOSSAR ZUM TEXT

proprietär	Bezeichnet etwas, das einem bestimmten Unternehmen gehört und nur unter eingeschränkten Bedingungen verwendet oder weitergegeben werden darf. Ubiquitär bedeutet „allgegenwärtig" und beschreibt das Vorkommen eines Phänomens, Gegenstands oder Konzepts an nahezu jedem Ort.
Extraktionsarchitektur	Bezieht sich auf die strukturelle und organisatorische Gestaltung von Prozessen, bei denen etwas extrahiert wird – d.h., dass bestimmte Bestandteile aus einem Gesamtgefüge herausgelöst oder gewonnen werden.
Interface	Ein Berührungspunkt zwischen zwei Systemen, an dem diese miteinander kommunizieren können, zum Beispiel zwischen Benutzer:in und Computer oder zwischen verschiedenen Softwarekomponenten.
Produktionsmittel	Sammelbegriff aus der marxistischen Theorie für materielle oder immaterielle Güter, die zur Herstellung von Waren oder Dienstleistungen benötigt werden.
Maschinenintelligenz	Ein Überbegriff für Systeme oder Programme, die mithilfe komplexer Algorithmen selbstständig Aufgaben ausführen und dabei eigene „intelligente" Entscheidungen treffen können.

MATERIALSAMMLUNG

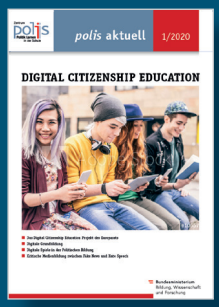
AKTEUR:INNEN:

- Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn (https://bpb.de)
- Chaos Computerclub Wien (https://c3w.at/impressum/)
- epicenter.works – Plattform Grundrechtspolitik (https://epicenter.works/)
- Europarat (https://coe.int/en/web/education/dce-for-educators)
- Internet Service Providers Austria (https://ispa.at)
- Mimikama – Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch (https://mimikama.education)
- Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (https://oiat.at)
- Saferinternet (https://saferinternet.at)

WEITERFÜHRENDES MATERIAL VON ZENTRUM *POLIS*:

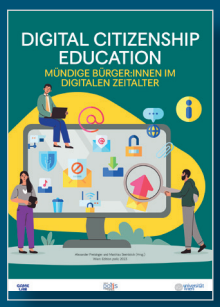
- *polis* aktuell 3/2025: Ethische und menschenrechtliche Aspekte der Digitalisierung (https://politik-lernen.at/pa_digitalerechte)
- *polis* aktuell 1/2020: Digital Citizenship Education (https://politik-lernen.at/pa_digitalcitizenshipeducation)
- Edition *polis*, 2025: Minecraft als politische und gesellschaftliche Lern- und Erlebniswelt (https://politik-lernen.at/minecraft)
- Edition *polis*, 2024: Press Play. Newsgames für den Unterricht (https://politik-lernen.at/pressplay)
- Edition *polis*, 2023: Digital Citizenship Education. Game-based learning als Beitrag zur digitalen BürgerInnenschaft (https://politik-lernen.at/dce_und_game-based_learning)
- Edition *polis*, 2022: Digitale und analoge Politiksimulatoren (https://politik-lernen.at/digitaleundanalogepolitiksimulatoren)
- Edition *polis*, 2020: Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung (https://www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht)
- Edition *polis*, 2020: Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte (https://www.politik-lernen.at/digitalespieleimhomelearningbetrieb)
- Edition *polis*, 2019: Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele (https://www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen)
- Edition *polis*, 2018: Klimawandel im digitalen Spiel (https://www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalesspiel)

polis aktuell
3/2025
ETHISCHE UND MENSCHENRECHTLICHE ASPEKTE DER DIGITALISIERUNG


polis aktuell
1/2020
DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

MINECRAFT
ALS POLITISCHE UND GESELLSCHAFTLICHE LERN- UND ERLEBNISWELT

PRESS PLAY
NEWSGAMES FÜR DEN UNTERRICHT
NEWS


DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION
MÜNDIGE BÜRGERINNEN IM DIGITALEN ZEITALTER

DIGITALE UND ANALOGE POLITIKSIMULATOREN

DIGITALE SPIELE
IM GESCHICHTSUNTERRICHT UND DER POLITISCHEN BILDUNG

DIGITALE SPIELE
FÜR DISTANCE LEARNING IN POLITISCHER BILDUNG UND GESCHICHTE

POLITISCHE BILDUNG UND DIGITALES LERNEN
INSTITUTIONEN, TOOLS UND SPIELE

KLIMA-WANDEL IM DIGITALEN SPIEL
THEMENHEFT FÜR LEHRKRÄFTE

- Teilhabe und Inklusion
- Lernen und Kreativität
- Medien- und Informationskompetenz

- Ethik und Empathie
- Gesundheit und Wohlergehen
- Online-Präsenz und Kommunikation

- Aktive Partizipation
- Rechte und Pflichten
- Privatsphäre und Sicherheit
- Verbraucher:innenbewusstsein