

# DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION



- Das Digital Citizenship Education Projekt des Europarats
- Digitale Grundbildung
- Digitale Spiele in der Politischen Bildung
- Kritische Medienbildung und digitale Selbstverteidigung

## LIEBE LESERIN, LIEBER LESER!

Digitale Mündigkeit und netzpolitische Bildung werden in der Arbeit von Zentrum *polis* zunehmend wichtiger. Denn Digitalisierung und medialer Wandel sind zutiefst politisch, weil sie die Formen unseres Zusammenlebens auf grundlegende Art und Weise verändern. Gleichzeitig wandelt sich auch die Art und Weise, wie wir Unterricht gestalten und denken.

Beide Aspekte sind für die Politische Bildung gleichermaßen von Bedeutung. Es gilt, die Chancen der Digitalisierung ebenso in den Blick zu nehmen wie die Risiken und mögliche neue Ausschlussmechanismen.

Digitale Angebote sind seit Jahren Bestandteil des *polis*-Portfolios (z.B. der Erste Wiener Protestwanderweg, das Politiklexikon für junge Leute, die Online-Datenbank mit Stundenbildern, Broschüren zu digitalen Tools und Spielen in der Politischen Bildung) und auch thematisch wird die Digitalisierung, etwa im Bereich der No-Hate-Speech-Kampagne, angesprochen.

Im Jahr 2019 fand eine intensive Auseinandersetzung mit den Aktivitäten des Europarats im Bereich „Digital Citizenship Education“ (DCE) statt. *polis*-Leiterin Patricia Hladschik nahm von 2. bis 5. April an einem DCE Train-the-Trainer-Workshop in Strasbourg teil. *polis* ist seither Mitglied der DCE-Promoters des Europarats. Das umfassende Konzept wird in diesem Heft vorgestellt.

Auf nationaler Ebene ist die Digitale Grundbildung seit dem Schuljahr 2018/19 verpflichtend an Österreichs Schulen verankert. Wir zeigen die Bezüge zur Politischen Bildung auf.

Weitere Themen: digitale Spiele in der Politischen Bildung, kritische Medienbildung, digitale Selbstverteidigung. Damit ist das Feld keinesfalls umfassend abgesteckt. Wir tangieren weder das Thema der künstlichen Intelligenz noch beschäftigen wir uns mit Chancen und Risiken der Digitalisierung im Hinblick auf Partizipation

und Mitbestimmung. „Digitalisierung und Politische Bildung“ wird uns also weiterhin beschäftigen.

Wir wünschen Ihnen spannende und kontroverse Diskussionen und freuen uns wie immer über Ihr Feedback!

Ihr Team von Zentrum *polis*

> [service@politik-lernen.at](mailto:service@politik-lernen.at)

### DER INTERNATIONALE RAHMEN

2018 und 2019 wurden drei Policy-Dokumente verabschiedet, die den aktuellen Rahmen für die Arbeit von Zentrum *polis* in diesem Bereich setzen.

Am 21. November 2019 hat das Ministerkomitee des Europarats die „Recommendation CM/Rec(2019)10 of the Committee of Ministers to Member States on developing and promoting digital citizenship education“ angenommen.

> <https://rm.coe.int/090000168098de08>

Am 26. November 2019 wurde beim Treffen der BildungsministerInnen in Paris von den UnterzeichnerInnen der European Cultural Convention eine Ministerial Declaration verabschiedet: „Citizenship education in the digital era“.

> [https://rm.coe.int/168098f44b#\\_ftn3I](https://rm.coe.int/168098f44b#_ftn3I)

Vom 4. Juli 2018 stammt die Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to Member States on „Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment“.

> <https://rm.coe.int/16808d881a>

### ERSTER WIENER PROTESTWANDERWEG

Auf den Spuren von Menschenrechten, Solidarität, Zivilcourage und Widerstand im Wiener Stadtbild.

Inzwischen gibt es 18 reale und digitale Stationen vom Parlament über die Arena und das WUK bis zur Rosa Lila Villa und zu 05 am Stephansplatz.

> [www.politik-lernen.at/pww](http://www.politik-lernen.at/pww)

### POLITIKLEXIKON FÜR JUNGE LEUTE

Mehr als 600 Stichwörter zur österreichischen und europäischen Politik sowie aus angrenzenden Bereichen wie Geschichte, Wirtschaft und Soziologie. Die Einträge sind kurz gehalten und komplexe Sachverhalte einfach und allgemein verständlich erklärt.

> [www.politik-lexikon.at](http://www.politik-lexikon.at)

### BOOKMARKS

250-seitiges Handbuch des Europarats zur Bekämpfung von Hate Speech im Internet durch Menschenrechtsbildung. 24 Übungen für Jugendliche von 13 bis 18 Jahren und viele Hintergrundinformationen sowie ein Anhang mit wichtigen Grundlagendokumenten.

> [www.politik-lernen.at/bookmarks](http://www.politik-lernen.at/bookmarks)

# 1 DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION

Wir verwenden bewusst den englischsprachigen Begriff „Digital Citizenship Education“ (DCE). Eine Übersetzung ins Deutsche erscheint schwierig. Je nach Kontext kann fallweise von „digitaler Mündigkeit“ bzw. netzpolitischer Bildung – auch wenn das Digitale nicht nur im Netz Anwendung findet – gesprochen werden. Diese Begriffe decken jedoch nicht gut ab, dass Digital Citizenship Education mehrere Dimensionen umfasst und sich an der Schnittmenge von Politischer Bildung, Medienbildung und Digitaler Grundbildung bewegt. Die Digitale Grundbildung gibt einen Rahmen vor. Digitale Orientierungskompetenzen, digitale Urteilskompetenzen und digitale Partizipationskompetenzen brauchen aber jedenfalls die politische Komponente.

Wichtige Themen für die Politische Bildung sind dabei u.a.: der Wandel von Öffentlichkeit und Privatheit in der digitalen Welt, die Neudefinition des öffentlichen Raums, neue Zugangsbarrieren und neue Formen von Ungleichheit (neue Herrschaftsstrukturen und Eliten, Gender- und Generationenfragen).

Klassische Medienbildung fokussierte sehr stark auf die VerfasserIn eines Texts. Genügt das heutzutage noch? Ist die Frage danach, warum ein bestimmter Text in meiner Timeline auftaucht, nicht genauso relevant



wie die Frage, wer den Text geschrieben hat?

An der Schnittstelle zwischen Medienbildung und Politischer Bildung steht das Thema (politische) Meinungsbildung durch technische Mittel – die Macht der Algorithmen, das Verstärken eigener Positionen und das Verfestigen von Vorurteilen durch Filter Bubbles. Das Internet wird damit einerseits zu einer Art Wohlfühlplatz, an dem uns immer nur das serviert wird, was wir gerne hören, lesen oder sehen möchten. Umgekehrt geht es heftig zu – Shitstorms, Hate Speech und Fake News erreichen teilweise eine höhere Intensität als in der analogen Welt.

Es gibt aber auch neue Freiheiten, neue soziale Bewegungen sind agiler und emanzipieren sich von klassischen Organisationsformen wie Vereinen, neue Arten von Demokratisierungs- und Beteiligungsprozessen entstehen. Auch hier stellt sich die Frage nach den unterschiedlichen Zugangsvoraussetzungen.

Für die Politische Bildung ist die zentrale Frage, wie eigenständiges Denken und kritisches Weltverstehen erhalten bleiben können und wie Partizipation weiterhin ermöglicht werden kann, ohne neue, noch stärker abgegrenzte Eliten und Ausschlüsse zu produzieren. Es geht also auch in der „Digital Citizenship Education“ um die Kerndimensionen der Politischen Bildung.

## VWA BHS-DIPLOMARBEIT.AT

### Themenvorschläge für vorwissenschaftliche Arbeiten und Diplomarbeiten

- Digitalisierung der Arbeitswelt – wie haben sich einzelne Berufe in den letzten 30 Jahren verändert (Vor- und Nachteile, Chancen, Herausforderungen)?
- Kulturgut digitale Spiele: Wer spielt welche Spiele? Wie viel Zeit verbringen wir mit Spielen und wie verändern sie unseren Alltag? Wie groß ist der Markt und in welche Richtung entwickelt er sich? Vor- und Nachteile, Chancen, Herausforderungen.
- Digitalisierung an unserer Schule – eine Analyse: Welche digitalen Werkzeuge benutzen wir an der Schule? Welche Daten werden erfasst? Wie handhaben wir den Datenschutz? Gibt es digitale Elemente im Unterricht? Wird die Digitalisierung selbst zum Thema im Unterricht gemacht?



### BEITRAG ZUR LESEFÖRDERUNG

**Nina Horaczek, Sebastian Wiese: Informiert euch! Wie du auf dem Laufenden bleibst, ohne manipuliert zu werden.** Wien: Czernin Verlag, 2018. 256 Seiten. ISBN 978-3-7076-0632-4.

Kritischer Wegweiser durch die Medienwelt zu Themen wie Urheberrecht, Presse- und Meinungsfreiheit, Social Media, Fake News, Cybermobbing etc. für Jugendliche ab 14.

**Tobias Schrödel: It's A Nerd's World. Die Brains hinter YouTube, Smartphone, Computer und Co.** Würzburg: Arena Verlag, 2019. 160 Seiten. ISBN 978-3-401-60436-7.

Anekdoten und Lebensläufe wichtiger PionierInnen der IT-Branche, Zeitstrahl, Glossar und Sicherheitstipps für Jugendliche ab 12.

## 2 DAS „DIGITAL CITIZENSHIP PROJECT“ DES EUROPARATS

Das „Digital Citizenship Project“ des Europarats wurde 2016 ins Leben gerufen und will junge Menschen zur informierten Teilhabe an der digitalen Gesellschaft befähigen.<sup>1</sup> Aus Sicht des Europarats beinhaltet „digitale BürgerInnenschaft“ mehrere Komponenten:

- die kompetente und bejahende Auseinandersetzung mit digitalen Technologien (Produzieren, Arbeiten, Teilen, Sozialisieren, Erforschen, Spielen, Kommunizieren und Lernen),
- aktives und verantwortungsbewusstes Mitwirken (Werte, Fähigkeiten, Einstellungen, Wissen) in Gemeinschaften (lokal, national, global) in allen Bereichen (politisch, wirtschaftlich, sozial, kulturell und interkulturell),
- lebenslanges Lernen (in formellen, informellen und nicht-formellen Umgebungen),
- anhaltende und nachhaltige Verteidigung der Menschenwürde.

Ein erstes umfassendes Produkt des Programms ist das „Digital Citizenship Education Handbook“. Das Handbuch ist eigentlich ein Schubert, der aus 25 Broschüren und Faltblättern in einem Umfang von jeweils zwischen vier und 20 Seiten besteht (in der PDF-Version sind alle Einzelteile in einem 144-seitigen Dokument zusammengefasst). Dargestellt werden die zehn wichtigsten Dimensionen der „Digital Citizenship Education“. Diese sind in drei Blöcke gegliedert: „being online“, „well-being online“ und „rights online“.<sup>2</sup>

Das Handbuch ist bislang nur in englischer Sprache erhältlich (eine deutschsprachige Übersetzung ist in Planung): > <https://rm.coe.int/168093586f>

Die zehn Dimensionen werden im Folgenden vorgestellt, weil sie einen umfassenden Einblick in die unterschiedlichen Teilbereiche geben, die eine ganzheitliche „Digital Citizenship Education“ umfassen sollte.

Zur Vertiefung gibt es auch einen Online-Kurs des Europarats in englischer Sprache: Modul 1 führt in die zehn Dimensionen ein, Modul 2 enthält Werkzeuge für Reflexion und Unterrichtsplanung.<sup>3</sup>

### 2.1 BEING ONLINE – ONLINE SEIN



#### Access and Inclusion – Zugänglichkeit

Betrifft den Zugang zur digitalen Welt und umfasst eine Reihe von Kompetenzen, die sich nicht nur auf die Überwindung verschiedener Formen der digitalen Ausgrenzung beziehen, sondern auch auf die Fähigkeiten zur Teilhabe in digitalen Räumen, die für alle Minderheiten und Meinungsvielfalt offen sind.

#### Learning and Creativity – Lernen und Kreativität

Zielt auf die lebensbegleitende Bereitschaft zum Lernen in digitalen Umgebungen, um die eigene Kreativität auf möglichst vielfältige Art und in unterschiedlichen Kontexten zu entwickeln und zu entfalten. Der Bereich umfasst auch persönliche und berufliche Kompetenzen, die darauf vorbereiten, den Herausforderungen technologieintensiver Gesellschaften mit Zuversicht, Kompetenz und auf innovative Weise zu begegnen.

#### Media and Information Literacy –

##### Medien- und Informationskompetenz

Betrifft die Fähigkeit, sich kritisch und kreativ mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Medien- und Informationskompetenz ist ein lebensweltbezogener Bildungsprozess, der über bloße Mediennutzung, -anwendung und Informiertheit hinausgeht. Digitale BürgerInnenschaft stützt sich auf kritisches Denken als Grundlage für eine sinnvolle und effektive Teilnahme an der Gemeinschaft.

1 Vgl. Digital Citizenship Education, das Webportal des Projekts: [www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home](http://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home)

2 Da es noch keine offizielle Übersetzung ins Deutsche gibt, werden die englischsprachigen Bezeichnungen jeweils ebenfalls angeführt. Vgl. dazu das Faltblatt „Digital Citizenship Education (DCE) – 10 Domains“: <https://rm.coe.int/10-domains-dce/168077668e>

3 [www.onlinelearninghub.gnomio.com/course/view.php?id=17](http://www.onlinelearninghub.gnomio.com/course/view.php?id=17)

## 2.2 WELLBEING ONLINE – WOHLBEFINDEN ONLINE



### **Ethics and Empathy – Ethik und Empathie**

Betrifft ethisches Online-Verhalten, das auf Kompetenzen wie der Fähigkeit, Gefühle und Perspektiven anderer zu erkennen und zu verstehen, basiert. Einfühlungsvermögen ist eine wesentliche Voraussetzung für wertschätzende Online-Interaktion und -Kommunikation.

### **Health and Wellbeing – Gesundheit und Wohlbefinden**

Digitale BürgerInnen bewegen sich sowohl in virtuellen als auch in realen Räumen. Über die digitale Grundbildung hinaus benötigen sie Einstellungen, Fähigkeiten, Werte und Kenntnisse, die für Gesundheit und Wohlbefinden umfassend sensibilisieren; dies beinhaltet ein Bewusstsein für mögliche Auswirkungen auf das Wohlbefinden, einschließlich Online-Sucht, Ergonomie sowie die exzessive Nutzung digitaler und mobiler Geräte.

### **ePresence and Communication – Online-Präsenz und Kommunikation**

Bezieht sich auf die Entwicklung persönlicher und zwischenmenschlicher Kompetenzen, die bei Aufbau und Nutzung einer Online-Präsenz und -Identität unterstützen, sowie auf wertschätzende, kohärente und konsistente Online-Interaktion (Verhalten in virtuellen sozialen Räumen, Verwaltung eigener Daten und Spuren).

## 2.3 RIGHTS ONLINE – RECHTE ONLINE



### **Active Participation – Aktive Teilhabe**

Bezieht sich auf die erforderlichen Kompetenzen für reflektierte Interaktionen in der digitalen Umgebung, die verantwortungsvolle Entscheidungen sowie positive und aktive Teilhabe in der Demokratie ermöglichen.

### **Rights and Responsibilities – Rechte und Pflichten**

Auch in der Online-Welt haben Menschen Rechte und Pflichten, etwa im Hinblick auf Privatsphäre, Sicherheit, Zugang, Inklusion und Meinungsfreiheit. Damit gehen bestimmte Verpflichtungen einher, beispielsweise ethisches Verhalten und Empathie sowie Verhaltensweisen, die ein sicheres und verantwortungsgestütztes digitales Umfeld für alle sicherstellen.

### **Privacy and Security – Datenschutz und Sicherheit**

Datenschutz betrifft vor allem den Schutz der eigenen Online-Informationen und der anderer; Sicherheit hingegen bezieht sich auf das Bewusstsein für das eigene Online-Verhalten (Verwalten und Teilen von Informationen; Online-Sicherheit, z.B. Navigationsfilter, Passwörter, Antivirus- und Firewall-Software).

### **Consumer Awareness – KonsumentInnenbewusstsein**

In der digitalen Welt sind BürgerInnen häufig auch VerbraucherInnen und benötigen spezifische Kompetenzen, um sich in der kommerziellen Realität des Online-Raums zurechtzufinden.

# 3 DIGITALE GRUNDBILDUNG UND POLITISCHE BILDUNG

Im Schuljahr 2018/19 wurde die Digitale Grundbildung als Verbindliche Übung in der Sekundarstufe I (NMS & AHS) eingeführt.

Digitale Grundbildung umfasst digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen. Diese sind – vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung von Medien und der über Medien vermittelten Wirklichkeit für die Gesellschaft – grundlegend für die Bildung junger Menschen. Digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen bedingen bzw. ergänzen einander.

Aus: Bundesgesetzblatt BGBl. II Nr. 71/2018. Der gesamte Text ist abrufbar unter: [www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419](http://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419)

Innerhalb von vier Jahren und im Umfang von zwei bis vier Wochenstunden erwerben die Schüler und Schülerinnen Kompetenzen aus folgenden acht Bereichen:

- Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
- Informations-, Daten- und Medienkompetenz
- Betriebssysteme und Standardanwendungen
- Mediengestaltung
- Digitale Kommunikation und Social Media
- Sicherheit
- Technische Problemlösung
- Computational Thinking

Für die Politische Bildung scheint zunächst v.a. Punkt 1 relevant, wobei allen Teilbereichen eine politische Komponente innewohnt. Die „Gesellschaftlichen Aspekte“ umfassen drei Unterkapitel mit jeweils mehreren Lernzielen sowie schulautonomen Vertiefungslehrstoff.

## Digitalisierung im Alltag

- SchülerInnen können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Umfeld gestalten.
- SchülerInnen reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld.
- SchülerInnen beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag.

## Schulautonomer Vertiefungslehrstoff

- SchülerInnen kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell).
- SchülerInnen wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.

## Chancen und Grenzen der Digitalisierung

- SchülerInnen kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologischer Berufe.
- SchülerInnen sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst.
- SchülerInnen können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten.

## Schulautonomer Vertiefungslehrstoff

- SchülerInnen erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen.

## Gesundheit und Wohlbefinden

- SchülerInnen reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann.
- SchülerInnen vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien.

## Schulautonomer Vertiefungslehrstoff

- SchülerInnen kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insbesondere von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.

## > TIPP

Saferinternet.at hat die Module der Digitalen Grundbildung übersichtlich dargestellt und zu jedem Lernziel Unterrichtsvorschläge angeführt. Eine PowerPointPräsentation erklärt Inhalte und Aufbau der Digitalen Grundbildung:

> [www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung-sek1](http://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung-sek1)

**Saferinternet.at**  
Das Internet sicher nutzen!

Beispielhaft wird hier eine Übung zum Lernziel „SchülerInnen können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten“ aus der Zusammenstellung von Saferinternet.at abgedruckt.

# Die Kontroversen-Checkliste

ÜBUNG  
9

<b>Alter:</b>	ab der 6. Schulstufe
<b>Unterrichtsfächer:</b>	Geographie und Wirtschaftskunde, Geschichte und Sozialkunde, politische Bildung, Sprachen
<b>Digitale Kompetenzen digikomp8:</b>	3.1. Dokumentation, Publikation und Präsentation, 3.3 Suche, Auswahl und Organisation von Information
<b>Dauer:</b>	je nach gewähltem Aufwand, ab zwei Unterrichtseinheiten möglich

## Ziel

→ Meinungen zu gesellschaftlich umstrittenen Themen sammeln und bewerten können

## Ablauf

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wählt ein Thema, das in Medien umstritten ist, zu dem es viele widersprüchliche Meinungen gibt und das die Schüler/innen auch persönlich interessiert.



**Achtung!** Achten Sie darauf, dass die Schüler/innen sich für die vertretene Meinung nicht verachten oder schlechtmachen und dass es bei sachlichen Diskussionen bleibt. Fungieren Sie als Lehrkraft gegebenenfalls als Vermittlung.

### Phase 1

Die Gruppe benennt ihr Thema, diskutiert in der Gruppe die Meinungen der Gruppenmitglieder und teilt sich in zustimmende und nicht-zustimmende Mitglieder auf.

Das Thema wird immer als Behauptung formuliert, z. B.:

- „Computerspiele machen Jugendliche gewalttätig.“
- „Handystrahlen sind gesundheitsschädlich.“
- „Impfen schadet mehr, als es nützt.“

Nun recherchieren die Gruppenmitglieder Meinungen zu ihrem Thema. Jede Gruppe erstellt ein Best of der unglaublichsten Behauptungen zum Thema als Collage, Fotostory, Podcast...

### Phase 2

Nun versuchen die Schüler/innen sich ein Bild über den tatsächlichen Sachverhalt zum Thema zu machen. Lassen sich glaubhafte Informationen finden? Welchen Expert/innen kann man eher glauben? Wie kann man sich zu einem so komplexen Thema überhaupt ein objektives Bild machen?

### Phase 3

Als Output wird eine Checkliste erstellt: Wie erkennt man verlässliche Informationen zu diesem Thema? Welche Kriterien zur Überprüfung einer Website können hier angewendet werden?

Aus „Wahr oder falsch im Internet? Informationskompetenz in der digitalen Welt“.

> [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Wahr\\_oder\\_falsch\\_im\\_Internet.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Wahr_oder_falsch_im_Internet.pdf)

## 4 DIGITALE SPIELE IN DER POLITISCHEN BILDUNG



Alexander Preisinger  
bei Arbeit und Spiel.  
Foto: AP

Alexander Preisinger ist Senior Lecturer an der Universität Wien im Bereich Fachdidaktik Geschichte und unterrichtet an einer Handelsakademie und Handelsschule in Wien. Für Zentrum *polis* hat der begeisterte Gamer bereits zwei Publikationen zum Thema angestoßen und federführend herausgegeben: „Klimawandel im digitalen Spiel“ und „Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele“. Er forscht zu den Themen „Gamification“ und der Anwendbarkeit von digitalen Spielen im Geschichtsunterricht/der Politischen Bildung und betreibt, dank einer Kooperation mit Nintendo, das „GameLab“. Im Frühjahr 2020 werden zwei Publikationen mit dem Titel „Digitale Spiele im Geschichtsunterricht“ im Wochenschau Verlag erscheinen. Patricia Hladschik hat mit ihm über den aktuellen Stand der „Game Studies“ gesprochen.

Instagram: > [gamelab\\_digital\\_public\\_history](#)

*Digitale Spiele sind Teil des Alltags von Jugendlichen und Erwachsenen. Wie wichtig ist das Kulturgut digitale Spiele und wie schätzt du die zukünftige Entwicklung ein? Wird sich der Trend zur sogenannten Gamification fortsetzen?*

Der Spielemarkt wächst weiter und wird weiterhin an Relevanz gewinnen. 5,5 Mrd. Euro werden in Deutschland pro Jahr umgesetzt, beinahe 50 Prozent aller Deutschen spielen zumindest ab und an. Spiele sind, seit den Smartphones, zum Massenphänomen geworden. Ich bin oftmals überrascht, wie viele Leute spielen, wenn man ihnen, etwa in der Straßenbahn, in die Smartphones

blickt. Digitale Spiele sind längst kein Randphänomen, sondern Teil unserer Alltagswirklichkeit geworden und damit Teil unserer Kultur.

Und weil Gaming mittlerweile so weit verbreitet ist, wird sich auch der Trend zur Gamification fortsetzen. Das ist einerseits zu begrüßen, weil das damit ausgelöste Erfahrungslernen sehr intuitiv ist. Gleichzeitig werden gamifizierte Elemente aber auch verwendet, um menschliches Verhalten zu beeinflussen. Die Jö-Karte ist momentan das wohl umstrittenste Beispiel einer rudimentären Form von Gamification.

*Du setzt digitale Spiele in deinem Geschichts-, Deutsch- und Politikunterricht ein. Was sind deine Beweggründe dafür bzw. wo siehst du das didaktische Potenzial? In welcher Altersgruppe setzt du die Spiele ein?*

Ich verwende digitale Spiele in der Sekundarstufe II im Rahmen der Handelsakademie. Digitale Spiele erregen von selbst die Aufmerksamkeit der Schüler und Schülerinnen, motivieren intrinsisch, wecken ihre Neugierde. Im forschend-entdeckenden Lernen liegt auch ihr Potenzial. Digitale Spiele zu spielen bedeutet, mit einer Handlungsmacht ausgestattet zu sein. Gerade im Bereich der politischen Didaktik ist diese Erfahrung wichtig: Ich kann handeln, meine Entscheidungen haben Konsequenzen. Was die Geschichte anbelangt, so sind digitale Spiele neben dem Reenactment die einzige Form, mittels der Geschichte als aktiv-handelndes Subjekt erlebt werden kann. Anstatt sie als Abfolge von Ereignissen prä-

sentiert zu bekommen, lässt sich in digitalen Spielen, wie in einem Labor, Geschichte „testen“.

Das Potenzial liegt darüber hinaus darin, dass digitale Spiele quasi automatisch zum Kompetenzerwerb führen: Spielen heißt, handlungs-, produktions- und problembasiert zu lernen. Politische Kompetenzen wie Multiperspektivität, politische Urteilsfähigkeit oder simulierte Partizipation sind Folgen jener oben erwähnten Handlungsmächtigkeit im digitalen Spiel.

*Was sind deine Lieblingsspiele für die Politische Bildung und welche Spiele eignen sich deiner Meinung nach am besten für den Unterricht? Welche Themen decken sie ab?*

Je nach Kontext: Für das Thema Flucht und Vertreibung lässt sich das ARTE France-Spiel „Begrabe mich, mein Schatz“ gut einsetzen. In einer Smartphone-Ansicht muss der Spieler seine Ehefrau während ihrer Flucht von Syrien nach Europa beraten. Das spricht eher an, als trockene Texte, die rein kognitiv wahrgenommen werden. Bei „Lost Phone Stories“ handelt es sich ebenfalls um zwei tolle Spiele: Der Spieler/die Spielerin findet ein Smartphone, das jemand verloren hat und rekonstruiert aufgrund von Fotos, Adressbüchern und Chat-Nachrichten den Hintergrund der Besitzerin/des Besitzers. Das Spiel zeigt damit die Konsequenzen von Datendiebstahl und unserer elektronischen Kultur auf. Nebenbei gibt es handfeste Gründe, warum die Personen ihr Smartphone verloren haben. Es gäbe noch so viele andere tolle Spiele. Prinzipiell kann ich mir aktuell nicht vorstellen, dass ein politisch brisantes Thema nicht von irgendeinem Spieletitel abgedeckt wird – von Klimawandel bis zu LGBT.

*Wie sind die Reaktionen der Jugendlichen auf digitale Spiele im Unterricht?*

Prinzipiell sehr positiv. Da digitale Spiele sehr immersiv sind, sind Motivationsprobleme für die meisten Jugendlichen kein Thema. Die Neugierde treibt den Spielprozess an. Allerdings spielen nicht alle Jugendlichen gleich gern. Das ist eigentlich auch verständlich: Digitale Spiele benötigen Einarbeitungszeit, damit man die Regeln versteht. Spielen ist dem Arbeiten nicht unähnlich: Man muss Routinen entwickeln, Lösungswege suchen und lernen, auch mal zu scheitern.

*Verändert sich der Umgang der Jugendlichen mit digitalen Spielen durch die Integration in den Unterricht? Werden Reflexionsprozesse angestoßen?*

Ob sich die private Nutzung der Jugendlichen ändert, kann ich nicht beantworten. Vorstellen kann ich mir, dass der analytische Umgang mit digitalen Spielen auch die private Medienreflexion verändert. Ähnlich wie bei Spielfilmen, Dokumentationen etc. sollte, im Idealfall,

der Konsum dann reflektierter erfolgen. Wichtig ist im Sinne der Kompetenzmodelle, zur Medienreflexion und Dekonstruktion anzuleiten: Weder Filme noch digitale Spiele bilden „die“ Geschichte oder „die“ Politik ab – es sind Konstrukte einer spezifischen Wahrnehmung.

*Was kann schief gehen bzw. gibt es Fallstricke in der Arbeit mit digitalen Spielen in der Politischen Bildung?*

Auch hier zeigen Studien sehr gut, was ich persönlich schon im Unterricht erlebt habe: Spielerisches Lernen ist ein non-instruktionales, implizites und erfahrungsbasiertes Lernen. Damit es nachhaltig wird, muss der Transfer vom Spiel in die reale Welt erfolgen. Und dieser Transfer muss didaktisch vielleicht sogar besser vorbereitet sein, als bei „konventionellem“ Unterricht. Es muss gelingen, vom spielerischen Vorgang zu abstrahieren und diesen in basal wissenschaftliche Begriffe und Konzepte zu übertragen. Das gelingt aber sogar oftmals Studierenden, meiner Ansicht nach, nicht zufriedenstellend.

*An welchen Forschungsfragen arbeitest du gerade?*

Momentan geht es im Rahmen der beiden Publikationen (s.u.) darum, Ideen für den unkomplizierten und produktiven Umgang mit digitalen Spielen im Unterricht zu finden. Das ist gar nicht so einfach, da viele Schulen nicht über die entsprechende Ausstattung verfügen.

*Gibt's Forschungsergebnisse, die dich verblüfft haben?*

Auf alle Fälle: Nicht immer sind digitale Spiele lernerfizzienter. Das tut einem überzeugten Gamer zwar weh, zeigt sich aber durchwegs auch in Studien. Guter, konventioneller und aufgabenzentrierter Unterricht ohne digitale Spiele erzielt mitunter bessere Ergebnisse als mit diesen.

*Wenn ich als Lehrkraft noch nie ein digitales Spiel in der Politischen Bildung eingesetzt hab:*

*Welchen Tipp hast du?*

Verwende niederschwellige und kurze Spiele, die sich mit einem Smartphone spielen lassen. Im Bereich der Fake News-Thematik gibt es da mittlerweile einiges, etwa „Moderate Cuddlefish“ oder „Bad News“. Zwei andere Spiele, die ich auch im Unterricht gern einsetze, sind „Ayiti“ und „Third World Famer“. Beide Serious Games behandeln die Lebensbedingungen in Entwicklungsländern und stellen den Teufelskreislauf der Armut in diesen Ländern dar.

Demnächst erscheinen im Wochenschau Verlag zwei Titel von Alexander Preisinger zu „Digitale Spiele und historisches Lernen“. Mit Stephan Mai in der Reihe Geschichte unterrichten. Mit Florian Aumayr in der Reihe Methoden historischen Lernens.

## 5 DIGITALE SELBSTVERTEIDIGUNG

Der selbstbestimmte Umgang mit den eigenen Daten muss erlernt werden. Neben dem Wissen um die sich schnelle verändernden Rahmenbedingungen braucht es auch Fähigkeiten.

**epicenter.works** hat eine kleine Liste mit nützlichen Hinweisen zur digitalen Selbstverteidigung erstellt:  
> [www.epicenter.works/crypto](http://www.epicenter.works/crypto)

Die deutsche Schwesterorganisation **digitalecourage** hat ebenfalls eine Seite zur digitalen Selbstverteidigung mit einer Sektion zu digitaler Mündigkeit sowie „Infos für Kids“, „Tipps für Eltern“ und „Tipps für Schulen“.  
> [www.digitalcourage.de/digitale-selbstverteidigung](http://www.digitalcourage.de/digitale-selbstverteidigung)

Inzwischen gibt es eine Community von Menschen, die sich gegenseitig beraten. Sie treffen sich zu sogenannten **Cryptoparties**. > <https://cryptoparty.at>

**Saferinternet.at** unterstützt Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.  
> [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

### SAFER INTERNET DAY

Der Safer Internet Day ist ein Aktionstag für mehr Internetsicherheit, der jährlich am zweiten Tag der zweiten Woche des zweiten Monats stattfindet. Ziel ist die Bewusstseinsbildung rund um den sicheren Umgang mit digitalen Medien. In Österreich wird der Aktionstag von Saferinternet.at durchgeführt und durch den Safer Internet Monat für Schulen ergänzt.

### UNTERRICHTSIMPULS: THEMA PRIVATSPHÄRE

Die Jugendlichen suchen sich einen Dienst aus, den sie häufig nutzen (z.B. WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook, Facebook Messenger, TikTok, Google, YouTube) und überprüfen anhand der Leitfäden von Saferinternet.at ihre Privatsphäre-Einstellungen. Für jeden Teilschritt gibt es ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Die Jugendlichen notieren, welche Änderungen sie vornehmen bzw. welche sie nicht vornehmen. Vergleichen Sie die Ergebnisse und schließen Sie die Übung mit einer Reflexion darüber, warum es wichtig ist, über die Privatsphäre-Einstellungen nachzudenken.

> [www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden](http://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden)

## 6 KRITISCHE MEDIENBILDUNG

Medienkompetenz in der Informationsgesellschaft ist umfassend, es geht um die Bewertung von Inhalten und den Umgang mit Quellen (Stichwort Fake News) genauso wie um das selbstständige Produzieren und Verbreiten von Inhalten. Und es geht, etwa im Fall von Hate Speech, auch um digitale Zivilcourage und Grundhaltungen.

### mediamanual

Das Projekt betreibt eine Onlineplattform zur Medienbildung, entwickelt Unterrichtsmaterialien (u.a. eine Sektion mit Ideen für prototypische Aufgaben), veranstaltet Wettbewerbe wie den media literacy award und bietet Lehrkräften Fortbildung und Beratung im Hinblick auf Medienkompetenzförderung und Qualitätsentwicklung in der Schule. > [www.mediamanual.at](http://www.mediamanual.at)

### NO HATE SPEECH MOVEMENT

Das No Hate Speech Movement wurde 2013 auf Initiative des Europarats ins Leben gerufen. Seitdem setzen sich AktivistInnen in über 40 Ländern gegen Hassrede im Internet und für ein respektvolles Miteinander ein.

> [www.nohatespeech.at](http://www.nohatespeech.at)

> [www.twitter.com/NoHateSpeechAT](https://www.twitter.com/NoHateSpeechAT)

### UNTERRICHTSIMPULS: ONLINE-QUELLEN BEWERTEN

Die SchülerInnen machen eine Liste von Internetseiten, die sie häufig benutzen. Danach arbeiten sie in Kleingruppen. Jede Gruppe untersucht zwei Websites und prüft diese auf ihre Glaubwürdigkeit. Leitfragen sind:

- Wer steckt hinter der Seite?
- Wie ist die Seite aufbereitet?
- An wen richtet sich die Seite?
- Stimmen die Inhalte?

Danach erstellen die SchülerInnen ein Plakat mit Kriterien zum Beurteilen einer Seite.

### Tipps für eine ausführlichere Beschäftigung:

- Video von Saferinternet.at mit Tipps dazu:  
> [www.youtube.com/watch?v=Avy8oyM1KkI&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Avy8oyM1KkI&feature=youtu.be)
- Wahr oder falsch im Internet? Informationskompetenz in der digitalen Welt. Wien: Saferinternet.at, 4. Aufl. 2019. 52 Seiten.  
> [www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/safer-internet-im-unterricht](http://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/safer-internet-im-unterricht)

# 7 MATERIALIEN, LINKS, TIPPS

## ■ The WebWeWant

Transnationales Projekt von Insafe, dem Netzwerk der europäischen Safer-Internet-Initiativen. Die Website stellt Handbücher für Jugendliche und PädagogInnen sowie Stundenbilder zur Verfügung. Die Themen umfassen u.a.: Rechte und Pflichten im Internet, digitale BürgerInnenschaft, Identität(en), Privatsphäre, Urheberrecht. Die Unterlagen sind in vielen Sprachen erhältlich und damit auch für den Sprachunterricht geeignet.

> [www.webwewant.eu/de](http://www.webwewant.eu/de)

## ■ Digi4family

Eine Initiative zur Steigerung der Medienkompetenz in Familien (gestaltet von Saferinternet.at und WerdeDigital). Webinare, eBooks, Workshops u.v.m. für Väter und Mütter, Jugendliche, Großmütter und Großväter sowie MultiplikatorInnen. Ziel ist es, die Medienerziehungskompetenz von Eltern zu stärken, altersgerechte und gute Medienangebote für Kinder und Jugendliche zu fördern sowie den kreativen und eigenverantwortlichen Umgang mit Medien sicherzustellen.

> [www.digi4family.at](http://www.digi4family.at)

## ■ WerdeDigital.at

Wissensplattform: eBooks, Webinare und Newsletter rund um digitale Kompetenzen in Bildung, Arbeitswelt und Gesellschaft.

> [www.werdedigital.at](http://www.werdedigital.at)

## ■ BMBWF: Digitale Bildung

Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen mit drei Handlungsfeldern (Hardware, Software, Aus-, Fort- und Weiterbildung für Lehrkräfte).

> [www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html](http://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html)

## ■ Digitale Helden

Mentoringprogramm für SchülerInnen und Webinare für Eltern und Lehrkräfte zum kompetenten Umgang mit dem Internet in Schule und Familie. Die Webinare und der Whatsapp-Kurs sind auch für österreichische UserInnen zugänglich, ebenso der Newsletter mit praktischen Tipps für den digitalen Alltag.

> [www.digitale-helden.de](http://www.digitale-helden.de)

## ■ Digitales und Digitalisierung

Dossier der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung zu Themen wie „Big Data und politische Bildung“, digitale Desinformation, Open Source, Open Data, Datenschutz, Persönlichkeitsrechte, digitale Spiele u.v.m.

> [www.bpb.de/gesellschaft/digitales](http://www.bpb.de/gesellschaft/digitales)

## ■ Klimawandel im digitalen Spiel. Andreas Endl, Alexander Preisinger. Wien: Edition polis, 2018.

12 Seiten. ISBN 978-3-902659-15-6



Das Themenheft für Lehrkräfte wurde mit SchülerInnen erarbeitet, stellt eine Reihe von digitalen Spielen zum Klimawandel vor und prüft sie auf ihre Einsetzbarkeit im Unterricht.

> [www.politik-lernen.at/klimawandel-digitalenspiel](http://www.politik-lernen.at/klimawandel-digitalenspiel)

## ■ Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele. Alexander Preisinger, Christine Ottner. Wien: Edition polis, 2019. 28 Seiten. ISBN 978-3-902659-17-0



Ideen für den Einsatz digitaler Angebote: Institutionen, Tools und digitale Spiele. Bei der Auswahl wurde auf gute Einsetzbarkeit im Unterricht, leichte Anwendbarkeit und den nach Möglichkeit kostenlosen Zugang geachtet.

> [www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen](http://www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen)

## ■ Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ), die Zeitschrift der Bundeszentrale für politische Bildung

■ Bildung und Digitalisierung. APuZ 27-28/2019:

> [www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/293136/bildung-und-digitalisierung](http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/293136/bildung-und-digitalisierung)

■ Gaming. APuZ 31-32/2019:

> [www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294451/gaming](http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294451/gaming)

■ Datenökonomie. APuZ 24-26/2019:

> [www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/292353/datenoeconomie](http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/292353/datenoeconomie)

## ■ Global Lernen 2/2019: Digitalisierung

Hrsg. von Brot für die Welt, November 2019. 24 Seiten. Unterrichtsimpulse (Sekundarstufe I) zu Themen wie: Digitalisierung und Bildung, Ressourceneffizienz durch digitale Innovationen, Energieverbrauch digitaler Daten, digitale Welternährung, faire Digitalisierung.

> [www.brot-fuer-die-welt.de/global-lernen](http://www.brot-fuer-die-welt.de/global-lernen)

## ■ C3-Bibliothek zum Thema Digitalisierung

Medien zum Thema Digitalisierung, die soziale, ökonomische und ökologische Aspekte beleuchten. Weiters ein Schwerpunkt zu Digitalisierung und Bildung.

> [www.centrum3.at/bibliothek/bestand/thema-imblick/digitalisierung](http://www.centrum3.at/bibliothek/bestand/thema-imblick/digitalisierung)



Das Institut für Digitale Ethik der Hochschule der Medien Stuttgart hat gemeinsam mit Masterstudierenden überlegt, wie wir gut im Web miteinander leben können. Postkarten, Booklet in deutscher und englischer Sprache sowie ein Poster stehen zum Download bereit.  
 > [https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10\\_gebote](https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote)

**polis aktuell 1/2020:  
Digital Citizenship Education**

Autorin dieser Ausgabe:  
Patricia Hladschik

Titelbild: Adobe Stock  
Grafische Elemente: freepik

Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich:

Zentrum *polis* –  
Politik Lernen in der Schule  
Helferstorferstraße 5, 1010 Wien  
T 01/42 77-274 44

- > [service@politik-lernen.at](mailto:service@politik-lernen.at)
- > [www.politik-lernen.at](http://www.politik-lernen.at)
- > [twitter.com/Zentrum\\_polis](https://twitter.com/Zentrum_polis)
- > [www.facebook.com/zentrumpolis](https://www.facebook.com/zentrumpolis)

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung]. Projektträger: Ludwig Boltzmann Institut für Menschenrechte-Forschungsverein

Monatlicher Newsletter:  
> [www.politik-lernen.at/newsletter](http://www.politik-lernen.at/newsletter)

Die letzten Ausgaben auf einen Blick:

