



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# KRITISCHES DENKEN, GESCHICHTEN UND DIGITALES WISSEN

Ein Toolkit für die  
Nachbarschaftsarbeit



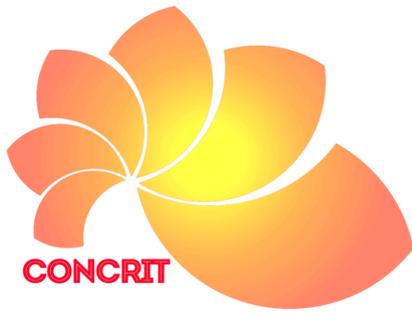
COMPARATIVE RESEARCH NETWORK:  
**stand129**



Senatsverwaltung  
für Bildung, Jugend  
und Familie

**be** Berlin





Community Narrations 4 Critical Thinking

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Disclaimer

This publication was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership CONCRIT Community Narration 4 Critical Thinking - 2019-1-DE02-KA204-006140.

Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Open Educational Resources



# Inhalt

EINFÜHRUNG ..... 2

Modul 1: Einführung in die Medienkompetenz  
und digitales Geschichtenerzählen in der politischen  
Bildung ..... 3

Modul 2: Entwicklung digitaler Kompetenzen und  
Nutzung digitaler Werkzeuge ..... 24

Modul 3: Identifizierung spezifischer  
Medienkompetenzen und die Bedürfnisse des digitalen  
Geschichtenerzählens ..... 32

Modul 4: Sichere und verantwortungsvolle Praxis .. 44

# EINFÜHRUNG

## **EINFÜHRUNG**

Dieses Toolkit bietet einen Lernpfad, der es den Menschen ermöglicht, Medienkompetenzen und digitale Fähigkeiten in der politischen Bildung zu kultivieren und zu entwickeln. Diese neuen Fähigkeiten und das Verständnis geben Praktikern das Selbstvertrauen und die Fähigkeit, sie in ihre Praxis einzubinden und diese Fähigkeiten weiterzugeben, damit sie den Menschen und Gemeinschaften, mit denen sie arbeiten, zugutekommen.

## **FÜR WEN IST DIESER LERNPFAD?**

Dieser Lernpfad richtet sich an Erwachsenenbildner, Praktiker und Moderatoren, die verschiedene Methoden der Medienkompetenz und des digitalen Geschichtenerzählens in ihrer Arbeit erkunden möchten. Er befasst sich speziell mit der Frage, wie diese Themen in Bereichen der politischen Bildung mit Einzelpersonen und Gruppen von Menschen, die am Rande der Gesellschaft stehen, angewendet werden können. Infolgedessen werden Einzelpersonen und Gruppen ermutigt und befähigt, Teil einer digitalen Gesellschaft zu werden. Diese neuen Fertigkeiten und Kenntnisse werden den Praktikern das Vertrauen und die Fähigkeit geben, sie in ihre Praxis einzubinden und sie weiterzugeben, damit sie den Menschen und Gemeinschaften, in denen sie arbeiten, zugute kommen.

## **WORAUS BESTEHT DER LERNPFAD?**

Der Lernpfad besteht aus vier benutzerfreundlichen Modulen mit verständlichen Erklärungen und praktischen Aufgaben, die Sie durch die verschiedenen Facetten der Medienkompetenz und des digitalen Geschichtenerzählens führen.

Diese sind:

Modul 1: Eine Einführung in die Medienkompetenz und das digitale Geschichtenerzählen in der politischen Bildung.

Modul 2: Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Nutzung digitaler Werkzeuge

Modul 3: Identifizierung spezifischer Anforderungen an Medienkompetenz und digitales Geschichtenerzählen in unterschiedlichen Communities.

Modul 4: Sichere und verantwortungsvolle Praxis.

# MODUL 1 - EINFÜHRUNG IN DIE MEDIENKOMPETENZ UND DIGITALE GESCHICHTEN IN DER POLITISCHEN BILDUNG

Medien gibt es in vielen Formen und Ausprägungen< von Fernsehen, Film, Zeitungen oder Werbung bis hin zu Social-Media-Plattformen und Apps. All diese Kommunikationsmittel wirken unbewusst auf die Menschen ein und beeinflussen Meinungen, Verhalten und Beziehungen.

Medienkompetenz ist wichtig, weil sie die Menschen zu kritischem Denken anregt, was den Bürgern hilft, sich vor Manipulation, Ausbeutung oder Ausnutzung zu schützen, und ihnen gleichzeitig hilft, bewusste und informierte Entscheidungen zu treffen.

Dieses Modul konzentriert sich auf die Rolle, die kritisches Denken und Medienkompetenz in der Gesellschaft spielen, und untersucht, warum kritisches Denken und Medienkompetenz in der politischen Bildung wichtig sind. Die kritische Medienkompetenz wird aufgeschlüsselt, und es werden Fragen gestellt wie: Was bedeutet Medienkompetenz? Welche Rolle spielen kritisches Denken und Medienkompetenz in der politischen Bildung?

In den Sitzungen dieses Moduls geht es um Medienkompetenz und die Fähigkeit, Informationen zu finden, zu interpretieren, zu bewerten, zu bearbeiten, weiterzugeben und aufzuzeichnen.

## **Weitere Lektüre**

<https://www.thefactual.com/blog/media-literacy-why-its-more-important-than-ever/>

<https://www.canva.com/learn/10-creative-methods-to-teach-media-literacy/>

<https://edtechreview.in/trends-insights/insights/5438-how-to-teach-media-literacy-to-kids>

<https://www.medialit.org/reading-room/language-media-literacy-glossary-terms>

# MODUL 1 - EINFÜHRUNG IN DIE MEDIENKOMPETENZ UND DIGITALE GESCHICHTEN IN DER POLITISCHEN BILDUNG

Modul 1	Zie	Zielsetzungen	Ergebnisse	Ressourcen
<p>Einführung in die Medienkompetenz und das digitale Geschichtenerzählen in der politischen Bildung.</p>	<p>Entdecken, warum kritisches Denken, Medienkompetenzen und digitales Geschichtenerzählen wichtig für die politische Bildung sind.</p>	<p>Erkennen, wie kritisches Denken eingesetzt wird.</p> <p>Beispiele wie kritisches Denken und Medienkompetenz in der politischen Bildung eingesetzt werden.</p> <p>Beispiele für digitales Geschichtenerzählen.</p> <p>Werkzeuge und Methoden die am besten verwendet werden und die zugänglich sind.</p>	<p>Erkennen und Überprüfen von Medienkompetenzen und Narrativen erkennen, wie kritisches Denken allgemein in der politischen Bildung eingesetzt werden kann.</p> <p>identifizieren wie kritisches Denken genutzt werden kann speziell in ihrem Bereich.</p> <p>Identifizieren der am zugänglichsten digitalen Storytelling-Tools Methoden.</p> <p>Erkennen wie sie eingesetzt und verwendet werden.</p>	<p>Beispiele von Medienkompetenztrainings</p> <p>Beispiele für digitales Geschichtenerzählen (Community Reporting, etc)</p> <p>Fallstudien in der Concrit Broschüre.</p> <p><a href="https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies">https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies</a></p>

# MODUL 1 /Sitzung 1: Medien zählen!

## Übersicht

Um die Welt um uns herum zu verstehen, müssen wir immer mehr in der Lage sein, die Medien zu verstehen, die überall vorhanden sind. Medienprodukte gibt es in vielen verschiedenen Formen - schriftlich, mündlich, akustisch oder visuell. Viele Botschaften, die Medienprodukte vermitteln, scheinen selbstverständlich zu sein, aber es wird eine komplexe audiovisuelle "Sprache" verwendet, um unsere Reaktionen in die eine oder andere Richtung zu beeinflussen.

## Wichtige Konzepte

Wenn die Menschen in der Lage sein sollen, gut informierte Entscheidungen zu treffen, müssen sie in der Lage sein, diese komplexe audiovisuelle "Sprache" zu verstehen, und dazu müssen sie anfangen, kritisch darüber nachzudenken, was sie sehen, lesen und hören. Es ist wichtig, dass die Menschen verstehen, dass es mehrere Schlüsselkonzepte gibt, die ihnen helfen können, Medienbotschaften zu entschlüsseln.

1. Alle Medienbotschaften sind "konstruiert".
2. Medienbotschaften werden in einer kreativen Sprache mit eigenen Regeln verfasst.
3. Verschiedene Menschen erleben dieselbe Medienbotschaft unterschiedlich.
4. Medien haben eingebettete Werte und Standpunkte.
- 5.

Die meisten Medienbotschaften sind darauf ausgerichtet, Profit und/oder Macht zu gewinnen.

## Dekodierung von Medien

Beim Lesen einer Medienquelle wie einer Anzeige oder eines Nachrichtenartikels ist es wichtig zu erkennen, welche Details wichtig sind und wie jedes Detail zur Gesamtbotschaft und zum Ziel beiträgt. Wenn Sie die Teilnehmer dazu bringen, über die folgenden Punkte nachzudenken, können sie das Medienprodukt hinterfragen und kritisch über Folgendes nachdenken:

- Autorität
- künstlerische Entscheidungen
- Zielpublikum
- unterschiedliche Interpretationen
- Zweck hinter der Botschaft.

# MODUL 1/Sitzung 1: Medien zählen!

## **Ziele**

Die Teilnehmer üben das "Entschlüsseln" von Medientexten, um ein Verständnis für Medienkompetenz zu entwickeln.

Die Teilnehmer werden herausfinden, wie sie dies bei den Teilnehmern, mit denen sie arbeiten, anwenden können.

## **Ressourcen**

Medienquellen - das können Titelseiten von Zeitungen oder Zeitschriften sein, Lebensmittelverpackungen, Anzeigen, Werbung in sozialen Medien.

Laptops/Computer/Tablets

Stifte und Papier

**Dauer:** 45 Min. pro Aktivität

## **Hintergrund- und Referenzmaterial**

<https://literacytoday.ca/primary/reading/reading-strategies/reading-media-texts>

<https://mediasmarts.ca/media-literacy-101>

<https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/media-literacy-fundamentals#key> <http://www.medienabc.org/page5/page20/page20.html> <https://study.com/learn/lesson/media-literacy-examples-skills.html>

# MODUL 1/Sitzung 1: Medien zählen!

## Sitzungsplan Aktivität 1

Kritische Fragen stellen

Bitten Sie die Teilnehmer, sich in Paaren zusammenzufinden

Bringen Sie sie dazu, diesen Link aufzurufen <https://www.bbc.co.uk/news/blogs-the-papers-60397153> oder wählen Sie Ihre eigenen aus. Dies können

Zeitungsartikel/Schlagzeilen, Anzeigen oder Beiträge in sozialen Medien sein.

Bitten Sie die Teilnehmer, die folgenden Fragen zu beantworten. (15 Min.)

### Schlüsselfragen:

1. Autorität: Wer hat die Nachricht, die gesendet wird, verfasst? Inwieweit ist diese Person, dieses Unternehmen oder diese Organisation vertrauenswürdig oder glaubwürdig? Wer gewinnt Macht und/oder profitiert von den gewählten Medienquellen?

2. Künstlerische Entscheidungen: Welche Techniken wurden eingesetzt, um meine Aufmerksamkeit zu erregen? Wie prägen diese wichtigen Details die Botschaft des Mediums und die Reaktion des Verbrauchers darauf? Welche Sprache wird verwendet?

3. Zielgruppe: Wer ist die Zielgruppe für diese Botschaft? Menschen eines bestimmten Geschlechts, einer bestimmten Rasse, eines bestimmten Alters, einer bestimmten sozioökonomischen Klasse, einer bestimmten politischen Zugehörigkeit usw. Gibt es Lebensstile, Werte oder Standpunkte, die in dieser Botschaft nicht vertreten sind oder ausgelassen werden?

4. Interpretationen: Wie könnten andere Menschen diese Nachricht anders verstehen oder interpretieren als ich? Gibt es in den Quellen eingebettete Werte oder Standpunkte?

5. Zweck: Warum wurde diese Nachricht verschickt? Wurde die Quelle zur Unterhaltung, zum Verkauf oder zur Gewinnerzielung, zur Überredung, zur Provokation oder zur Information/Aufklärung erstellt?

# MODUL 1/Sitzung 1: Medien zählen!

## Aktivität 2

### Identifizierung von Zielgruppen

Bitten Sie die Teilnehmer, sich in kleine 3er-Gruppen aufzuteilen. Gehen Sie in die ARD/ZDF Mediathek und bitten Sie sie, sich die Seite für jeden Sender anzusehen. ARD, Phoenix, Kika, 3SAT. (15 Minuten)

- a. Wer ist die Zielgruppe?
- b. Woran können Sie das erkennen?
- c. Welche Techniken werden eingesetzt, um dieses Publikum anzuziehen?
- d. Welche Wörter, Bilder, Farben, Grafiken werden verwendet?

Feedback an die Hauptgruppe. (30 Min.)

### Lernergebnisse

Die Teilnehmer haben

- verschiedene Arten von Sprache zur Erzeugung von Bedeutung erkannt und ein Bewusstsein für audiovisuelle "Sprache" entwickelt
- begonnen, kritisch über das, was sie sehen, lesen und hören, nachzudenken...
- verschiedene Wege gefunden, ein Publikum zu erreichen
- ein Bewusstsein für audiovisuelle "Sprache" entwickelt
- begonnen, kritisch darüber nachzudenken, was sie sehen, lesen und hören.
- Fragen zu Schlüsselkonzepten des kritischen Denkens beantwortet
- Fragen beantwortet, die bei der Entschlüsselung von Medientexten helfen
- ihre persönlichen Beobachtungen darüber, wie Medienkompetenz das Leben der Menschen beeinflussen kann diskutiert.
- spezifische Fragen beantwortet, die sie dazu anregen, zu untersuchen, wie Medienprodukte auf bestimmte Zielgruppen ausgerichtet sind
- die Art und Weise, wie Medienproduzenten bestimmte Zielgruppen durch eine spezifische Bild- und Tonsprache ansprechen erkennen.

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## Übersicht

Sprache und Tonfall sind wichtig, um Menschen zu beeinflussen, insbesondere in den Medien. Persuasive Sprache soll Menschen zum Handeln bewegen. Unabhängig davon, ob die Sprache positiv oder negativ ist, müssen sich die Leser darüber im Klaren sein, wie sie die Absicht des Autors offenbaren.

Das Erkennen von überzeugender Sprache kann den Menschen helfen, die zugrunde liegenden Botschaften und subjektiven oder voreingenommenen Standpunkte zu verstehen und Inhalte verantwortungsvoll zu gestalten.

## Ziel

Die Teilnehmer werden verschiedene Wörter in Medientexten identifizieren, um zu untersuchen, wie Sprache einflussreich und gefühlsbetont sein kann.

## Lernergebnisse

Die Teilnehmer haben

1. verschiedene Arten von Sprache zu identifizieren, um Bedeutung zu erzeugen
2. ein Bewusstsein für audiovisuelle "Sprache" entwickelt
3. begonnen , kritisch darüber nachzudenken, was sie sehen, lesen und hören.

## Ressourcen

Laptops

Mobiltelefone

Zeitungsartikel

Zeitungsschlagzeilen

Liste der positiven

Wörter Liste der

negativen Wörter

Stifte und Papier

## Dauer

Aktivität 1 - 30 Min.

Aktivität 2 - 60 Min.

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## Sitzungsplan

### Aktivität 1

Ein schneller Einstieg: Wortsortierung

Verteilen Sie Listen mit Wörtern, die positiv, negativ oder neutral konnotiert sind. Bitten Sie sie in Zweiergruppen, ihre Wörter in positive, negative und neutrale Gruppen einzuteilen. (5 Min.)

Geben Sie den Gruppen einen Artikel und bitten Sie sie, die Wörter in dem Artikel entweder durch positive oder negative Wörter zu ersetzen. (10 Min.)

Feedback an die Gruppe (10 Min.)

### Aktivität 2

Aufgeladene Sprache

Verteilen Sie in kleinen Gruppen von 3 Personen einen positiven, einen negativen und einen neutralen Artikel über ein einzelnes Nachrichtenereignis.

Bitten Sie , einzeln positive, negative oder neutrale Wörter aufzulisten. (5 Min.)

Dann suchen sie gemeinsam nach Gemeinsamkeiten, Unterschieden und potenziell belasteter Sprache. Bitten Sie, Wörter einzukreisen, von denen sie glauben, dass sie eine emotionale Konnotation haben.

Bitten Sie, zu diskutieren, sich Notizen zu machen und dann die folgenden Fragen zu beantworten:

1. Wer ist die Zielgruppe der einzelnen Artikel?
2. Wer sind die Verfasser des Artikels?
3. Was ist der Zweck der einzelnen Artikel?

Inwiefern wurde ihr Verständnis des Ereignisses durch die Lektüre aller drei Stücke beeinflusst und inwiefern wurden sie möglicherweise eingeschränkt, wenn sie nur ein Stück gelesen haben? (20 Min.)

Geben Sie in der ganzen Gruppe wieder was sie entdeckt haben. (30 Min.)

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## **Weitere Hintergründe/Referenzen**

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/jun/27/brexit-racism-eu-referendum-racist-incidents-politicians-media>

<https://www.theguardian.com/uk-news/2015/jul/30/david-cameron-migrant-schwarm-sprache-verwandt>

<https://resilienteducator.com/classroom-resources/persuasive-language/>

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## positive Wörter

akzeptiert	bravo	frei	ekstatisch
anerkannte	brillant	frisch	effektiv
Leistung	sprudelnd	freundlich	sprudelnd
Leistung	ruhig	lustig	effizient
Aktion	gefeiert sicher	großzügig	müheles
aktiv	Champion	genial	elektrisierend
bewundern	charmant	echt	elegant
liebenswert	fröhlich	gebend	bezaubernd
Abenteuer	klassisch	glamourös	ermutigend
bestätigen	sauber	leuchtend	gebilligt
wohlhabend	empfehlen	gut	energetisch
angenehm	komponierte	hinreißend	energisch
erstaunlich	Glückwünsche	anmutig	engagiert
engelhaft	konstant	großartig	enthusiastisch
ansprechend	cool	grün	wesentlich
genehmigen	mutig	grinsen	geschätzt
Eignung	kreativ	wachsen	ethisch
attraktiv	niedlich	hübsch	exzellent
großartig	schillernd	glücklich	aufregend
strahlen	entzückend	harmonisch	exquisit
schön	vornehm	heilend	fabelhaft
glauben	göttlich	gesund	vertraut
wohltuend	ernsthaft	herzhaft	berühmt
Glückseligkeit	leicht	himmlisch	phantastisch
freigiebig	Idee	ehrlich	vorteilhaft
mutig	ideal	ehrentvoll	florierend
instinktiv	einfallsreich	geehrt	glücklich
intelligent	eindrücklich	umarmen	leicht
intuitiv	unabhängig	eifrig	lebendig
erfinderisch	innovativ	freundlich	lieblich
jovial	sofort	wissend	
Freude	jubelnd	streichelnd	
		lachen	

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## positive Wörter (2)

Glück	angenehm	sicher	transformieren
leuchtend	reichlich	zufriedenstellend	vertrauensvoll
wunderbar	beliebt	sicher	wahrhaftig
meisterhaft	positiv	scheinbar	unwirklich
bedeutsam	stark	einfach	unerschütterlich
verdienstvoll	vorbereitet	geschickt	oben
wundervoll	hübsch	gekonnt	fröhlich
motivierend	fortschrittlich	gefühlvoll	aufrecht
bewegend	prominent	besonders	wertvoll
natürlich	geschützt	temperamentvoll	vibrierend
schön	stolz	spirituell	siegreich
neuartig	Qualität	mitreißend	kraftvoll
jetzt	schnell	atemberaubend	tugendhaft
nährend	ruhig	erfolgreich	vital
nahrhaft	bereit	sonnig	lebensfroh
Okay.	beruhigend	super	wohlhabend
Hundertprozentig	raffiniert	superb	willkommen
offen	erfrischend	unterstützend	ganz
optimistisch	erfreulich	überraschend	gesund
Paradies	zuverlässig	grandios	willig
perfekt	bemerkenswert	gründlich	wundervoll
phänomenal	widerhallend	aufregend	wundersam
angenehm	blühend	respektiert	würdig
	beschaulich	wiederhergestellt	wow
	transformativ	belohnend	
		richtig robust	

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## negative Wörter (1)

abgründig	verrückt	krank	anstößig
ungünstig	gruselig	unreif	abscheulich
alarmierend	kriminell	unvollkommen	verwerflich
ärgerlich	grausam	unmöglich	böse
ängstlich	weinen	dumm	versagen
apathisch	beschädigen	unelegant	fehlerhaft
erschreckend	schädigen	infernalisch	Angst
grausam	verderblich	verletzen	schwach
schrecklich	tot	verletzend	Kampf
schlecht	verfallen	wahnsinnig	schmutzig
banal	deformiert	heimtückisch	verdorben
widerspenstig	verleugnen	träge	erschrecken
streitlustig	bedauernswert	eifersüchtig	furchterregend
beklagen	deprimiert	Junkie	schlaksig
langweilig	beraubt	verliert	grässlich
gebrochen	verachtenswert	lausig	grausam
gefühllos	nachteilig	bösartig	gierig
ungeschickt	schmutzige	gemein	grimmig
grob	Krankheit	bedrohlich	grotesk
kalt	ekelhaft	unordentlich	grausam
kaltherzig	zerzaust	unförmig	schuldig
Zusammenbruch	unehrlich	fehlend	schwer
verwirrt	unehrenhaft	unverstanden	gezeichnet
widersprüchlich	düstere Not	Stöhnen	hartherzig
konträr	verletzend	schimmelig	schädlich
ätzend	wütend	kleinlich	hässlich
korrumpierend	erodierend	einfach	schrecklich
naiv	ignorant	giftig	feindlich
böse	Ignoranz	arm	verletzt
ungezogen	nie	Vorurteil	Schmerz
verneinen	niemand	fragwürdig	pessimistisch
negativ	underfinierbar	Ausstieg	problematisch
schädlich	Unsinn	zurückweisen	

# MODUL 1/Sitzung 2: Der Ton macht die Musik

## negative Wörter (2)

abweisend	dumm
abstoßend	minderwertig
reptilisch	Verdächtiger
abstoßend	verdächtig
rachsüchtig	angespannt
abweisend	schrecklich
verkommen	bedrohlich
rücksichtslos	hässlich
traurig	untergraben
grausam	unfair
erschrecken	ungünstig
gruselig	unglücklich
schreien	ungesund
schwer	ungerecht
schockierend	unangenehm
schäbig	unbefriedigend
krank	unansehnlich
krankhaft	unerwünscht
unheimlich	unwillkommen
schleimig	unheilsam
stinkend	unhandlich
schluchzend	unklug
leidend	verärgert
stürmisch	lasterhaft
stressig	niederträchtig
feststeckend	schurkisch
müde	rachsüchtig
traurig	Null
wertlos	schreien
Wunde	

# MODUL 1/Sitzung 3: Erkenne Vorurteile

## Übersicht

Es ist wichtig, sich der Voreingenommenheit bewusst zu sein, da voreingenommene Informationen Folgendes bewirken können

Fehlinformationen

- die Menschen zu falschen Schlussfolgerungen
- veranlassen, die Menschen zu schlechten Entscheidungen führen.

## Zu berücksichtigende Faktoren

Voreingenommene Informationen sind von einem bestimmten Standpunkt aus beeinflusst. Bei der Analyse von Informationen auf Voreingenommenheit gibt es bestimmte Faktoren, auf die man achten sollte:

Quelle - wer hat die Information erstellt? Informationen, die von einer maßgeblichen, bekannten Organisation oder Person stammen, sind wahrscheinlich wertvoll. Informationen aus Wikis und Blogs sind möglicherweise weniger wertvoll, da sie nicht verbindlich sind - jeder kann ein Wiki aktualisieren oder einen Blog schreiben. Daher können sie Vorurteile oder Ungenauigkeiten enthalten. Und Unternehmen und Organisationen geben möglicherweise zu viel über ihre Produkte oder Dienstleistungen an, während sie die ihrer Konkurrenten herunterspielen.

Meinung oder Tatsache - enthält die Website Fakten oder Meinungen?

Meinungen sind Standpunkte, keine Fakten. Auch wenn Meinungen berücksichtigt werden sollten und interessant sein können, haben sie als Informationen weniger Wert als Fakten.

Aussagen ohne Fakten - enthält die Website Aussagen, die nicht durch Fakten untermauert werden können? Solche Aussagen sind Meinungen und haben wenig Wert.

Datum der Veröffentlichung - wann wurde die Website zuletzt aktualisiert?

Websites, die seit langem nicht mehr aktualisiert wurden, sind möglicherweise nicht mehr aktuell.

# MODUL 1/Sitzung 3: Erkenne Vorurteile

## **Schritte zur Verbesserung der Medienkompetenz**

### **1. Bedenken Sie die Quelle.**

Dies ist sowohl für Schüler in Schulen als auch für ältere Generationen wichtig, die sich in den sozialen Medien bewegen. Woher stammen die Informationen? Hat der Autor dieser Informationen ein bestimmtes Interesse an der Sache? Verfügt er über Fachwissen zu dem Thema? Kann man überhaupt einen Autor finden? Dies sind die Fragen, die wir uns stellen müssen.

### **2. Bestimmen Sie die Aktualität der Informationen.**

Je nach Thema kann etwas, das vor drei Jahren zuverlässig war, heute nicht mehr relevant sein, da sich die Daten ständig ändern und wir neue Schlussfolgerungen ziehen können. Ich bringe meinen Schülern bei, dass fünf Jahre in den meisten Fällen die Grenze für relevante Informationen sind. Ein Ausreißer könnte zum Beispiel ein Artikel sein, der die physischen Merkmale eines Tieres beschreibt. In diesem Fall war es unwahrscheinlich, dass sich die Informationen im Laufe der Zeit ändern.

### **3. Prüfen Sie den Ton.**

Wir sind alle schuldig, voreingenommen zu sein, aber versucht der Autor, seine Voreingenommenheit so weit wie möglich einzuschränken? Spricht er über seine Voreingenommenheit, ermutigt er Sie aber, sich Ihre eigene Meinung zu bilden? Sie können dies an der Sprache erkennen, die sie verwenden. Emotionale Ausdrücke wie "verheerend", "peinlich" oder "das Beste" zeigen die Haltung des Autors zu einem Thema.

### **4. Nutzen Sie Ihr Urteilsvermögen.**

Wir sollten nach Quellen suchen, die uns nicht vorschreiben, was wir denken sollen. Wenn der Autor Fakten oder ein gut recherchiertes Argument vorlegt, sollten wir den Raum haben, uns unsere eigene Meinung zu bilden. Nehmen Sie alles, was Sie sehen, mit Vorsicht auf und verlassen Sie sich nicht immer auf die beliebteste Google-Suche als Evangelium zu einem Thema.

### **5. Es ist in Ordnung, sich Hilfe zu holen!**

Der Prozess des Aufbaus von Medienkompetenz ist komplex und vielschichtig. Wir müssen damit beginnen, Fragen zu den Informationen zu stellen, die uns präsentiert werden. Indem wir ein gesundes Maß an Skepsis bewahren, fordern wir die Medien heraus, besser informiert und weniger überzeugend zu sein. Skepsis sollte uns davon

# MODUL 1/Sitzung 3: Erkenne Vorurteile

abhalten, uns bei all unseren Informationen auf eine bestimmte Quelle zu verlassen, und uns dazu bringen, mehrere Perspektiven in Betracht zu ziehen, bevor wir unsere eigene bestimmen. Dieser Prozess braucht Zeit und ist bei der Menge an Artikeln, die täglich veröffentlicht werden, ein unmögliches Unterfangen.

# MODUL 1/Sitzung 3: Erkenne Vorurteile

## **Ziel**

Die Teilnehmer werden verschiedene Wörter in Medientexten identifizieren, um zu untersuchen, wie Sprache einflussreich und gefühlsbetont sein kann.

## **Lernergebnisse**

Die Teilnehmer haben

1. Perspektiven beim Schreiben betrachtet
2. Kriterien für die Wahrnehmung von Voreingenommenheit in schriftlichen Texten aufgestellt
3. die Bedeutung der Überprüfung von Quellen festgestellt
4. das Konzept der Rechtzeitigkeit bei der Bewertung der Zuverlässigkeit verstanden hat
5. die Macht der schriftlichen und visuellen Daten verglichen

## **Ressourcen**

Handys/Ipads mit Internetzugang  
Stifte und Papier

## **Dauer**

Tätigkeit 1 - 60 Min.

Aktivität 2 - 45 Min.

# MODUL 1/Sitzung 3: Erkenne Vorurteile

## Sitzungsplan

Aktivität 1 - Unterschiedliche Perspektiven (60 Min.)

Bilden Sie kleine Gruppen oder Paare und bitten Sie sie, ein bestimmtes Ereignis oder eine Nachricht auszuwählen, das/die von internationaler Bedeutung sein sollte. Sie können dann eine Suchmaschine benutzen, um verschiedene Informationsquellen über dieses Ereignis aufzurufen, hoffentlich aus verschiedenen Ländern. Sie sollten sich Notizen darüber machen, wie die Fakten in diesen verschiedenen Quellen berichtet werden, und sich die Quelle, die Aktualität, den Tonfall und insbesondere die Signale, die sie hinsichtlich der Glaubwürdigkeit der Quellen wahrnehmen, notieren.

Anschließend können sie sich in der gesamten Gruppe über die Unterschiede in der Perspektive und die möglichen Verzerrungen in den Texten austauschen.

Aktion 2 - Was macht eine wahre Geschichte aus? (45-60 Min.)

Lesen Sie diesen wichtigen Bericht des Times-Journalisten George Steer über die baskische Stadt Gernika aus dem Jahr 1937 <http://poieinkaiprattein.org/kids-guernica/picasso-s-guernica/news-report-by-george-steer-for-the-times-about-guernica-1937/>.

Diskutieren Sie die folgenden Fragen in Paaren oder Kleingruppen:

1. Was fühlen Sie bei diesem Stück Journalismus?
2. Wie glaubwürdig ist das Stück und warum?
3. Warum, glauben Sie, wurde dieser Text zu einem für seine Zeit berühmten Werk?
4. Welche Vergleiche können Sie mit heutigen Ereignissen ziehen?
5. Betrachten Sie ein Bild von Picassos Gernika. Wie ist die Macht des Bildes im Vergleich zur Macht des geschriebenen Wortes?

# MODUL 1/Sitzung 4

## die Macht der Bilder

### Übersicht

Wie wir in der letzten Aktivität gesehen haben, können Bilder genauso effektiv, wenn nicht sogar noch effektiver als geschriebene Worte eingesetzt werden. Schriftsteller und Journalisten verwenden Bilder, um dem Leser eine breite Palette von Botschaften zu vermitteln. Sie können das Leseerlebnis abwechslungsreicher und interessanter machen, sie können die Realität einer Situation auf eine Art und Weise vermitteln, wie es geschriebene Worte nicht können, insbesondere in der heutigen Informationsgesellschaft, aber vor allem können sie eine Botschaft vermitteln, die der Autor vermitteln möchte. Wir neigen dazu, das zu glauben, was wir mit unseren eigenen Augen sehen, aber ist das, was wir sehen, tatsächlich ein Spiegelbild der Realität?

### Lernergebnisse

Die Teilnehmer haben

1. erörterte die Macht der visuellen Bilder
2. erforscht, wie man Bilder im Detail betrachtet, um Informationen zu sammeln
3. gelernt, unmittelbare Vorstellungen von der "Wahrheit" von Bildern zu hinterfragen
4. Informationen aus den Details eines Bildes ableiten
5. die Macht von Bildern zu verstehen, die ein breites Publikum für eine bestimmte Sichtweise einnehmen können

### Ressourcen

Handys/Ipads mit Internetzugang Stifte und

Papier

Kopien der Fotos und Fragen

### Dauer

Aktivität 1 - 30 Min.

Aktivität 2 - 30 Min.

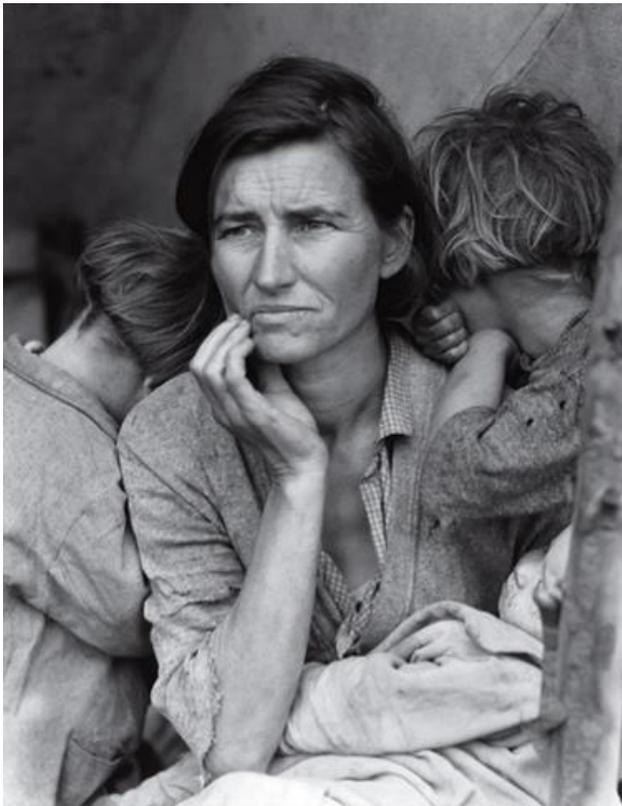
Aktivität 3 - 30 Min.

# MODUL 1/Sitzung 4

## die Macht der Bilder

### Aktivität 1 (30 Min.)

Visuelle Bilder haben oft die Kraft, starke emotionale Reaktionen hervorzurufen. Ein genauerer kritischer Blick auf ein Foto oder ein Bild kann mehr über das Thema verraten. Betrachten Sie in Zweier- oder Kleingruppen dieses Foto einer Frau mit zwei an sie geschmiegt Kindern und beantworten Sie diese Fragen.



1. Was könnte der Ausdruck auf dem Gesicht der Frau verraten?
2. Warum, glauben Sie, haben ihre Kinder den Fotografen nicht angesehen?
3. Wie fühlen Sie sich bei diesem Bild?

Vierundzwanzig Jahre später schrieb die Fotografin Lange darüber, wie sie zu diesem Bild kam:

Ich sah die hungrige und verzweifelte Mutter und ging auf sie zu, wie von einem Magneten angezogen", erinnerte sie sich 1960 in einem Interview mit der Zeitschrift Popular Photography. Thompson hatte gerade die Reifen ihres Autos verkauft, um Lebensmittel für ihre Familie zu kaufen. Ich weiß nicht mehr, wie ich ihr meine Anwesenheit oder meine Kamera erklärte, aber ich weiß noch, dass sie mir keine Fragen stellte. Sie saß mit ihren Kindern um sie herum in dem schäbigen Zelt", erinnert sich Lange, "und schien zu wissen, dass meine Bilder ihr helfen könnten, und so half sie mir. Es war eine Art von Gleichberechtigung."

# MODUL 1/Sitzung 4

## die Macht der Bilder

### Aktivität 2 (30 Min.)

Diskutieren Sie zu zweit oder in kleinen Gruppen, wer die junge Mutter auf dem Bild sein könnte. Mit welchen Schwierigkeiten hat sie eurer Meinung nach zu kämpfen? Wo könnte sie eurer Meinung nach leben? Was hat sie eurer Meinung nach dorthin geführt, wo sie jetzt ist?



Teilen Sie dann Ihre Gedanken dem Rest der Gruppe mit.

Treffen wir aufgrund unserer eigenen Vorurteile oder unserer Erfahrungen Annahmen über Bilder? Welche unterschiedlichen Perspektiven gibt es in der Gruppe und was glauben Sie, hat diese Perspektiven geprägt?

# MODUL 1/Sitzung 4

## die Macht der Bilder

### Aktivität 3 (30 Min.)

Schauen Sie sich in Zweier- oder Dreiergruppen das erste Bild an und versuchen Sie herauszufinden:

- Wer diese Personen sind
- Woher sie kommen
- Warum sie unterwegs sind

Diskutieren Sie, aus welcher Art von Berichterstattung dieses Bild stammt.

Glauben Sie, dass der Reporter eine Voreingenommenheit gegenüber den auf dem Bild gezeigten Menschen hat?



Betrachten Sie nun das zweite Bild und diskutieren Sie die Ähnlichkeiten/Unterschiede zwischen den beiden Bildern.

Diskutieren Sie, was auf dem Bild passiert und welche Beziehung zwischen dem Text und dem Bild besteht. Wie verstärkt das Bild den Text? Können sie irgendwelche Vorurteile im Bild oder im Text erkennen?



# Modul 2 - Entwicklung digitaler Kompetenzen

## Übersicht

Dieses Modul beginnt damit, das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie sehr wir uns auf digitale Werkzeuge und digitale Fähigkeiten verlassen, um in der modernen Welt zurechtzukommen. Und es ermutigt die Teilnehmer, darüber nachzudenken, warum digitale Werkzeuge genutzt werden sollten und wie digitale Fähigkeiten in Projekte der politischen Bildung eingebettet werden können.

Es werden verschiedene Medien (Fotografie, Werbung, Fernsehen, Film, Radio, Podcasts usw.), digitale Anwendungen (i-movie, we-transfer, audacity) und Social-Media-Plattformen (Facebook, Twitter, Instagram usw.) erkundet.

Ein Teil dieses Moduls ist ein praktischer Ansatz, der die Verwendung verschiedener digitaler Geräte, Telefone, Tablets und Computer erfordert, um eine kurze digitale Geschichte zu erstellen und sie zu teilen.

Dieses Modul wird den Teilnehmern auch helfen zu verstehen, warum es wichtig ist, dass Einzelpersonen und Gruppen von Menschen, die am Rande der Gesellschaft stehen, jede Möglichkeit haben müssen, Inhalte zu erstellen und ihre Geschichten zu teilen. Und welche Rolle die politische Bildung spielt, wenn es darum geht, Menschen zu ermutigen, sich zu vernetzen und zusammenzuarbeiten, das Bewusstsein für ein Thema oder eine Sache zu schärfen, eine Geschichte zu erzählen, populäre Meinungen herauszufordern und Plattformen zu schaffen, auf denen sich Repräsentation und Identität frei entfalten können.

In diesem Modul wird die Bedeutung des Einsatzes und der Entwicklung digitaler Fähigkeiten in der staatsbürgerlichen Bildung aufgezeigt. Es gibt Hinweise darauf, wie digitale und Computer-Kenntnisse die Lebenschancen des Einzelnen erheblich verbessern können. Es richtet sich an Moderatoren/Praktiker aus verschiedenen Bereichen, wie z. B. Gemeindeentwicklung, informelle Bildung, Gesundheits- und Sozialfürsorge usw., die digitales Geschichtenerzählen in ihrer Arbeit mit Gruppen und/oder Einzelpersonen einsetzen möchten.

# Modul 2 - Entwicklung digitaler Kompetenzen

Modul 2	Zie	Zielsetzungen	Ergebnisse	Ressourcen
Entwicklung digitaler Fähigkeiten und Nutzung digitaler Werkzeuge.	Erkundung verschiedener digitaler Erzählmethoden und digitaler Werkzeuge zur Entwicklung digitaler Fähigkeiten.	<p>Verschiedene digitale Werkzeuge, Software und digitale Plattformen kennen und die Vor- und Nachteile jeder einzelnen herausfinden.</p> <p>Vergleiche verschiedene Methoden des digitalen Geschichtenerzählens und wähle eine aus, mit der es üben kannst.</p> <p>Entscheide dich für eine digitale Plattform zum Teilen der Geschichten.</p>	<p>Erkennen und Analyse von digitalen Tools und Plattformen.</p> <p>Praxis und Entwicklung von digitalen Geschichtenerzähl Methoden und Kompetenzen.</p> <p>Eine digitale Geschichte in der digitalen Welt teilen.</p>	Handys. Tablets. Computer. Internetverbindung. Projektor.

# Modul 2/ Sitzung 1: Was sind digitale Kompetenzen und wie nutzen wir sie?

## **Tätigkeit: Audit der digitalen Fähigkeiten**

### **Zielsetzung:**

- Ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie wichtig digitale Fähigkeiten in unserem Alltag sind. Verstehen, warum die Entwicklung digitaler
- Kompetenzen und die Fähigkeit, bestimmte digitale Werkzeuge zu nutzen, für alle zugänglich sein sollte.

### **Lernergebnisse**

Die Teilnehmer haben

- anhand einer Liste feststellten, wie häufig sie digitale Werkzeuge in ihrem Alltag nutzen
- ein Bewusstsein dafür entwickelt, wie wichtig es ist, über die Fähigkeiten zur Nutzung digitaler Werkzeuge zu verfügen, indem sie die Bedeutung der von ihnen genutzten digitalen Interaktionen bewerten
- kategorisiert haben, welche Fähigkeiten sie für die Nutzung der Tools benötigen
- erkannten und diskutierten mögliche Qualifikationsdefizite und Herausforderungen, die sich in ihrem spezifischen Arbeitsumfeld ergeben könnten.
- ihre eigene Nutzung digitaler Werkzeuge auflisten
- ihr eigenes Qualifikationsniveau zu ermitteln.
- diskutierten über die alltägliche Nutzung digitaler Werkzeuge und ihr eigenes Kompetenzniveau
- spezifische Fragen zu beantworten, die sie ermutigen, die Bedeutung des Erwerbs digitaler Kompetenzen für sich selbst und für andere zu erkunden
- mögliche Lernhindernisse identifiziert und begonnen, Möglichkeiten zu deren Überwindung zu finden.

### **Ressourcen**

Flipchart oder Whiteboard.

Post-it-Zettel.

Papier und Stifte

### **Dauer**

30 - 40 Minuten, je nach Größe der Gruppe

# Modul 2/ Sitzung 1: Was sind digitale Kompetenzen und wie nutzen wir sie?

## Sitzungsplan

1. Bitten Sie zunächst die Gruppe, eine Liste digitaler Hilfsmittel (Telefone, Computer, Tablets, Kameras, Laptops, technische digitale Hilfsmittel wie digitale Maßbänder usw.) auf Post-it-Zetteln zu erstellen und die Post-it-Zettel am Flipchart oder Whiteboard anzubringen, damit alle die Liste sehen können. 2 Minuten
2. Bitten Sie dann die TeilnehmerInnen, ihre eigene Liste der von ihnen verwendeten digitalen Werkzeuge zu erstellen, indem sie aufschreiben, welche digitalen Werkzeuge sie heute verwendet haben. Bitten Sie sie, die Liste ab dem Aufwachen bis heute zu erstellen. Notieren Sie, welches digitale Tool oder welche App sie benutzt haben und wofür sie es verwendet haben. 2 Minuten
3. Listen Sie die Wichtigkeit jeder Interaktion auf. Zum Beispiel - Ebay nach einem zu kaufenden Artikel durchsuchen - geringe Bedeutung oder eine Arbeits-E-Mail auf dem Telefon lesen - hohe Bedeutung. 1 Minute
4. Bitten Sie nun die Teilnehmer, ihre Notizen zu ergänzen und zu erkennen, wie sie die einzelnen Interaktionen empfunden haben. Geben Sie an, wie einfach oder schwierig die Nutzung war und erklären Sie, was sie als einfach und was als schwierig empfanden. 1 Minute
5. Bitten Sie sie, genau aufzuschreiben, welche Fähigkeiten sie benötigen, um das Werkzeug zu benutzen - z. B. müssen sie lesen können, über motorische Fähigkeiten verfügen, um ihre Hände zu benutzen, usw.
6. Ermitteln Sie das Niveau der Fähigkeiten jedes Einzelnen, indem Sie jede digitale Interaktion mit einer Punktzahl von 1 bis 5 bewerten. 1 ist niedrig und 5 ist hoch. 1 min
7. In Zweiergruppen werden Listen, Fähigkeiten und Beobachtungen verglichen. 5 Min.
8. Diskutieren Sie in der Gruppe, wie wichtig diese digitalen Fähigkeiten für alle sind. Gehen Sie herum und geben Sie allen die Möglichkeit, ihre eigenen Beobachtungen über die Nutzung digitaler Werkzeuge und ihre eigenen digitalen Fähigkeiten zu äußern. 5 Min.

# Modul 2/ Sitzung 1: Was sind digitale Kompetenzen und wie nutzen wir sie?

9. Teilen Sie die Gruppe in Kleingruppen auf und bitten Sie sie, über die Umgebung, in der sie arbeiten, und die Menschen, mit denen sie zusammenarbeiten, nachzudenken und herauszufinden, welche digitalen Werkzeuge und Fähigkeiten die Menschen nutzen. Bitten Sie sie, Lücken in den Fähigkeiten oder große Herausforderungen für die Menschen, mit denen sie arbeiten, zu identifizieren und die Möglichkeiten aufzulisten, wie digitale Fähigkeiten und Werkzeuge den Menschen in ihrem Arbeitsumfeld helfen können, sowie mögliche Wege zur Überwindung der Hindernisse. 10 Min.
10. Zurück in der Hauptgruppe bitten Sie jede Kleingruppe, darüber zu berichten, wie digitale Fähigkeiten und Werkzeuge den Menschen in ihrem Arbeitsumfeld helfen können, welche Herausforderungen und Hindernisse es gibt und wie man diese überwinden kann. 10 Min.

# Modul 2/ Sitzung 2: Was sind digitale Werkzeuge?

## **Aktivität: Social Media Me - Digitale Werkzeuge nutzen**

**Ziel:** Die TeilnehmerInnen identifizieren und prüfen digitale Tools, die sie möglicherweise nutzen könnten oder die sie bereits bei ihrer Arbeit einsetzen.

### **Lernergebnisse**

- Die TeilnehmerInnen haben digitale Werkzeuge identifiziert und erforscht, wie sie eingesetzt werden können, indem sie Fragen beantwortet haben
- die Vor- und Nachteile verschiedener Apps in einer Gruppe zu diskutieren und eine Aktivität zu entwerfen, die digitale Werkzeuge nutzt
- Verwendung digitaler Apps (Flinga und Miro Board) zur
- Darstellung ihrer Arbeit Überprüfung einer Aktivität, die digitale Werkzeuge verwendet
- Nutzung digitaler Apps (Flinga und Miro Board) zur Überprüfung von Aktivitäten.
- Vergleich von Notizen zu den Vor- und Nachteilen bestimmter sozialer Medienplattformen,
- Nutzung von "Flinga" und Miro Board zum Austausch ihrer Ideen.
- eine Aktivität für eine Gruppe entworfen haben, die soziale Medienplattformen und/oder Apps nutzt, und die anderen Gruppen überprüft und ihnen Feedback gegeben haben

### **Ressourcen**

Flipchart

Papier und Stifte

Social Media Me

Blätter Liste der

Anwendungen

Handys Tablets

Computer.

Internetverbindung.

Flinga-Link

### **Dauer**

60 - 90 Minuten, je nach Größe der Gruppe

# Modul 2/ Sitzung 2: Was sind digitale Werkzeuge?

## Sitzungsplan

1. Beginnen Sie zunächst mit dem Eisbrecher "Social Media Me" (zum Herunterladen unter [https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/socialmediame\\_3.pdf](https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/socialmediame_3.pdf)). Dadurch werden die Teilnehmer zum Nachdenken über Social-Media-Plattformen angeregt, und die Teilnehmer lernen sich gegenseitig kennen.

Dabei werden verschiedene Social-Media-Plattformen vorgestellt.

- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Linked In
- 

2. Diskutieren Sie die verschiedenen Social Media Plattformen. Führen Sie eine kurze Fragerunde in der Gruppe durch und bitten Sie die TeilnehmerInnen, ihre Lieblingsplattform zu wählen und zu erklären, warum.

3. Bitten Sie die SchülerInnen in Zweiergruppen, eine Liste mit verschiedenen Apps zu erstellen, die sie nutzen oder kennen. Diese Liste wird wahrscheinlich recht umfangreich sein. Bitten Sie sie, die Vor- und Nachteile der einzelnen Anwendungen zu nennen. Es gibt eine Liste von Anwendungen in den Ressourcen, die ergänzt werden kann.

Versenden Sie einen "Flinga"-Link, über den die Paare ihre Liste hinzufügen können. ([flinga.fi](https://flinga.fi))

4. Bilden Sie aus den Paaren kleine Gruppen von 4 Personen und bitten Sie sie, eine Aktivität mit digitalen Werkzeugen zu entwerfen, die sie mit einer Gruppe von Menschen, mit denen sie arbeiten könnten, durchführen könnten. Bitten Sie sie, anzugeben, wie sie die Apps verwenden werden und ob sie ein Mobiltelefon, ein Tablet und/oder einen Computer benutzen werden.

5. Schicken Sie einen Link zum "Miro-Board" an die Gruppen, damit sie ihre Aktivitäten in das Board eintragen können ([miro.com/online/whiteboard](https://miro.com/online/whiteboard))

6. Anschließend geben sie die von ihnen entworfene Aktivität an eine andere Gruppe zur Überprüfung weiter. Diese geben dann ein Feedback auf der "Miro-Tafel".

Zurück in der Hauptgruppe wird der Gruppe Raum gegeben, um zu reflektieren und Beobachtungen auszutauschen.

## Weitere Hintergründe/Referenzen:

<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-software-and-application/>

<https://stephane-castellani.com/everything-you-need-to-know-about-digital-plattformen/>

# Modul 2/ Sitzung 3: Experimentieren mit digitalem Storytelling

## **Aktivität: Digitale Geschichten**

### **Übersicht**

Community Reporting ist eine Methode des digitalen Geschichtenerzählens, bei der

Technologien für die Hosentasche, wie z. B. Smartphones, eingesetzt werden, um Bürgerinnen und Bürgern die Möglichkeit zu geben, ihre Geschichten zu erzählen und ihre Stimme zu finden.

Dies kann manchmal dazu führen, dass die etablierte Sichtweise auf diese Themen

in Frage gestellt wird und schließlich zu positiven Veränderungen führt. Dieses Modul gibt einen Einblick, wie digitale Werkzeuge als Kanal für alltägliche Geschichten genutzt werden können, die mit den richtigen Methoden so aufbereitet werden können, dass sie zu starken Kräften für den Wandel werden.

### **Ziele:**

- Orientierung der Teilnehmer bei der Erkundung digitaler
- Geschichten Erkunden, wo und zu welchem Zweck digitale Geschichten geteilt werden können

### **Lernergebnisse**

Die Teilnehmer haben

- die Macht der gelebten Erfahrung erforscht
- digitale Methoden des Geschichtenerzählens identifiziert
- eine digitale Methode des Geschichtenerzählens praktiziert
- eine digitale Geschichte überprüft und geteilt

### **Ressourcen**

Mobiltelefone oder Tablets mit Video-/Audioaufnahmekapazität

Flipchart-Papier

Post-It Notes

Stifte

**Dauer:** 60 - 90 Minuten Sitzung

# Modul 2/ Sitzung 3: Experimentieren mit digitalem Storytelling

## **Aktivität: Digitale Geschichten Sitzungsplan (90 Minuten+)**

1. Der Trainer unterstützt die Teilnehmer bei der Präsentation einer digitalen Beispielgeschichte von der Community Reporter-Website. Sie sollten diskutieren, was sie aus der Geschichte über das Leben dieser Person erfahren.
2. Der Trainer sollte die Frage stellen: Wie ist das Leben dort, wo Sie leben? Die Teilnehmer sollten dann mit mobilen Geräten eine Audio- oder Videogeschichte aufnehmen, die diese Frage beantwortet. Die Antworten sollten kurze "Schnappschuss"-Geschichten sein.
2. Jeder Teilnehmer hat dann 3 bis 5 Minuten Zeit, seine Geschichte vorzustellen.
3. Im Anschluss an die Präsentationen können die Teilnehmer ihre Antworten auf Post-it-Notizen zu den folgenden Fragen, die auf Flipcharts im Raum verteilt sind, notieren:
  - a. Welche Formen können Geschichten annehmen?
  - b. Was können wir aus Geschichten über Menschen/Gesellschaften lernen?
  - c. Wie können Geschichten genutzt werden, um Veränderungen zu bewirken/beeinflussen?Hinweis: Die Lehrkraft(en) sollte(n) die Antworten gruppieren, während sie auf den Flipchartblättern eingetragen werden.
4. Die Teilnehmer sollten dann recherchieren, wo und wie sie ihre Geschichten hochladen und teilen können, z. B. auf der Community Reporter Website, YouTube usw. Der Trainer sollte eine Diskussion darüber führen, wie verschiedene Plattformen und Sharing-Kontexte verschiedene Zielgruppen erreichen können.

## **Weitere Referenzen**

<https://communityreporter.net>

<https://peoplesvoicemedia.co.uk>

# Modul 3: Erkennen von Bedürfnisse in unterschiedlichen Kontexten

## Übersicht

Der Schwerpunkt dieses Moduls liegt auf den Bedürfnissen der Gruppe und wie sich diese Bedürfnisse auf die Anwendung von kritischem Denken, Medienkompetenz und digitalem Geschichtenerzählen in der Praxis auswirken. Die wichtigste Erkenntnis dieses Moduls ist, wie wichtig es ist, die Bedürfnisse der einzelnen Gruppenmitglieder zu verstehen und dann geeignete Wege und Methoden zu finden, um kritisches Denken, Medienkompetenz und digitales Geschichtenerzählen anzuwenden.

Sicherstellen, dass die verwendeten Methoden relevant und angemessen sind. Praktische Mittel zur Bedarfsermittlung werden untersucht und bewertet, und die Studierenden werden verschiedene Möglichkeiten zur Beurteilung von Personen und zur Erbringung von Leistungen prüfen.

# Modul 3: Erkennen von Bedürfnisse in unterschiedlichen Kontexten

Modul 3	Ziele	Zielsetzungen	Ergebnisse	Ressourcen
Identifizieren von spezifischen Medienkompetenzen Bedürfnissen in verschiedenen Gemeinschaften	Möglichkeiten zu erforschen um Methoden zu identifizieren, die spezifische Bedürfnisse einer Gruppe helfen kritisches Denken, Medienkompetenz und digitales Geschichten erzählen einzusetzen.	<p>Untersuche die unterschiedlichen Bedürfnisse von Gruppen</p> <p>Identifiziere alle Barrieren, die bei der Nutzung von Methoden des kritischen Denkens, der Medienkompetenz und des digitalen Geschichtenerzählens behindern</p> <p>Identifiziere die Stärken und Schwächen der einzelnen Methoden. Wähle die am besten geeigneten Methoden für jede Gruppe.</p>	<p>Identifizierung von Lernbedürfnissen und Barrieren bei Einzelpersonen und in verschiedenen Gruppen.</p> <p>Abwägung der am besten geeigneten und angemessenen Methoden und Techniken, für den Einzelnen und/oder Gruppe.</p>	Case Studies in Concrit brochure Group needs assessment sheet.

# Modul 3/Sitzung 1: Warum das Digitale wichtig ist

## **Aktivität: Digitale Angelegenheiten**

### **Zielsetzung:**

Diese Sitzung soll die Rolle hervorheben, die die politische Bildung beim Erwerb und der Nutzung digitaler Werkzeuge und Fähigkeiten in verschiedenen Umfeldern spielt, indem

- Förderung des Verständnisses dafür, warum der Erwerb und die Entwicklung digitaler Kompetenzen und die Fähigkeit, digitale Werkzeuge zu nutzen, für alle zugänglich sein müssen
- Förderung des Verständnisses dafür, wie die Lebenschancen der Menschen durch die Nutzung und den Erwerb digitaler Fähigkeiten und den Einsatz digitaler Werkzeuge erheblich verbessert werden können
- Untersuchung, warum Repräsentation und Identität wichtig sind zu untersuchen, wie wichtig politische Bildung und Gemeinschaftsprojekte für den Erwerb von digitalen Fähigkeiten und Medienkompetenz für Einzelpersonen und Gruppen von Menschen sind, die als marginalisiert gelten.
- über die Bedeutung des Einsatzes digitaler Werkzeuge und der Entwicklung digitaler Kompetenzen in verschiedenen Bereichen der politischen Bildung nachzudenken.
- 

### **Ressourcen**

Digital Matters PowerPoint Präsentation

Papier und Stifte.

Internetverbindung.

Projektor

**Dauer:** 2 Stunden

# Modul 3/Sitzung 1: Warum das Digitale wichtig ist

## Sitzungsplan

Verwenden Sie die PowerPoint-Präsentation in den Ressourcen als Leitfaden für die Sitzung. Sie können die Präsentation herunterladen unter <https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Module-3-Session-1Digital-Matters.pptx>

Folie 1 - Überblick über die Sitzung und die zu untersuchenden Bereiche.

Aktivität 1 - Folie 2 - Bitten Sie die TeilnehmerInnen, in Zweiergruppen aufzulisten, wie sie digitale Werkzeuge genutzt haben um ihre eigenen Lebenschancen zu verbessern. (10 Min.)

Folie 3 - Bitten Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, einzeln zu antworten: Wie können digitale Fähigkeiten die Dinge integrativer und zugänglicher machen? Erstellen Sie eine Liste und diskutieren Sie dann in der Gruppe. (5 Min.) oder verwenden Sie Audit Digitale Fähigkeiten Sitzung 1.

## Aktivität 2

Folie 4 - Warum sind Repräsentation und Identität wichtig? Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um über die Aussage auf der Folie nachzudenken.

Gruppendiskussion über die Frage, warum dies der Fall ist? Wie können wir dieses Ungleichgewicht beheben? (10 - 15 Min.)

Folie 5 - Identität - schauen Sie sich diese Folie an und denken Sie darüber nach. (5 Min.)

Folie 6 - Wie und wo sehen Sie sich repräsentiert?

Bitten Sie die Teilnehmer in Kleingruppen, herauszufinden, wo und wie sie sich selbst repräsentiert sehen oder nicht. Und fragen Sie die Gruppe, warum das wichtig ist. Notieren Sie Ihre Überlegungen auf dem Flipchart. 15 Min.

Folie 7 - Representation Matters - sehen Sie sich diese Folie an und überlegen Sie es sich. (1 Minute)

Gruppendiskussion anhand der von den Teilnehmern erstellten Überlegungen (Folie 7) (10 Min.)

# Modul 3/Sitzung 1: Warum das Digitale wichtig ist

## Aktivität 3

Folie 8 - Fragen Sie die Gruppe, ob sie Beispiele für Projekte kennt, bei denen die Teilnehmer ihre eigenen digitalen Inhalte erstellt haben.

Bilden Sie Gruppen, um die Projekte zu besprechen.

Bitten Sie sie aufzulisten, welche digitalen Werkzeuge verwendet wurden. Was waren die Themen (worum ging es)? Wer waren die Teilnehmer? Was war das Ergebnis des Projekts? Was ist gut gelaufen? Was hätte man noch verbessern können? (20 Min.)

ODER, wenn sie keine Beispiele haben - geben Sie ihnen eine Fallstudie aus der Broschüre, die sie sich ansehen können, und stellen Sie ihnen die gleichen Fragen wie oben.

## Aktivität 4

Folie 10 - Diskutieren Sie in Kleingruppen über das Umfeld, in dem die Teilnehmer arbeiten, und darüber, wie sie sich vorstellen, dass digitale Werkzeuge und die Entwicklung von Fähigkeiten in diesem Umfeld funktionieren könnten. (15 Min.)

Die Gruppen wählen einen Vertreter, der der Hauptgruppe ein Feedback gibt. (15 - 20 Min.)

Folie 11 - Diese letzte PPT-Folie zeigt, warum es wichtig ist, dass ALLE Bürger Zugang zu Ressourcen und Wissen haben.

Nehmen Sie sich etwas Zeit für Fragen und Antworten, bevor Sie die Sitzung beenden. (5-10 Min.)

## **Lesen Sie weiter:**

[https://www.civiced.org/papers/articles\\_role.html](https://www.civiced.org/papers/articles_role.html)

<https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/the-need-for-civic-education-in-21st-Jahrhundert-Schulen/>

# Modul 3/Sitzung 1: Warum das Digitale wichtig ist

## Lernergebnisse

Die Teilnehmer haben:

- ein Verständnis dafür erlangt, wie die Lebenschancen der Menschen durch die Nutzung und den Erwerb digitaler Fähigkeiten erheblich verbessert werden können:
- erkennen und auflisten, wie digitale Fähigkeiten ihre persönlichen Lebenschancen verbessert haben
- ein Verständnis dafür entwickelt, warum die Entwicklung digitaler Fähigkeiten und die Fähigkeit, bestimmte digitale Werkzeuge zu nutzen, integrativ und für alle zugänglich sein muss, indem sie Methoden zur Verbesserung der Zugänglichkeit ermitteln und auflisten

Sie werden es erforscht haben:

- warum Repräsentation und Identität wichtig sind wie wichtig politische Bildung und Gemeinschaftsprojekte für den Erwerb von
- digitalen Fähigkeiten und Medienkompetenz für Einzelpersonen und Gruppen von Menschen sind, die als marginalisiert gelten.

Sie werden auch:

- Methoden zur Verbesserung der Zugänglichkeit identifizieren und auflisten
- Rückmeldung und Diskussion über Methoden zur Verbesserung der Zugänglichkeit bekommen
- Fragen zu konkreten Projekten, bei denen digitale Werkzeuge und Fähigkeiten eingesetzt wurden beantworten

In kleinen Gruppen werden die Teilnehmer

- diskutieren, warum Repräsentation und Identität in der politischen Bildung wichtig sind
- erörtern, wie wichtig politische Bildung und Gemeinschaftsprojekte für den Erwerb digitaler Kompetenzen sind
- Meinungen über die Vor- und Nachteile des Erwerbs digitaler Kompetenzen in verschiedenen Sektoren vergleichen

# Modul 3/Sitzung 2: digitale Kompetenzen in der Projektarbeit

**Überblick:** Digitale Fertigkeiten sind für Werkzeuge notwendig, die in einer Vielzahl von Umgebungen arbeiten, und eine dieser Umgebungen ist die Entwicklung von Projektarbeit fast jeder Art. In dieser Sitzung werden Sie anhand einer PowerPoint- Präsentation, die Sie hier abrufen können, Schritt für Schritt durch die digitalen Fähigkeiten im Projektbereich geführt:  
[https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Module-3-Session-2- Projects.pptx](https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Module-3-Session-2-Projects.pptx)

## **Zielsetzung:**

Die Teilnehmer werden darüber nachdenken:

- die Bedeutung des Einsatzes digitaler Werkzeuge und der Entwicklung digitaler Fähigkeiten in der politischen Bildung erkunden,
- wie sie die Nutzung digitaler Fähigkeiten und Werkzeuge in ihrem spezifischen Umfeld anwenden und einbinden können.

## **Ressourcen**

PowerPoint

Papier und Stifte.

Internetverbindung.

Projektor.

**Dauer:** 1,5-2 Stunden

# Modul 3/Sitzung 2: digitale Kompetenzen in der Projektarbeit

## Sitzungsplan

Verwenden Sie die PowerPoint-Präsentation in den Ressourcen als Leitfaden für die Sitzung. Dies ist ein Vortrag mit Raum für Fragen und Antworten. Am Ende der PowerPoint-Präsentation gibt es Aktivitäten, an denen die Teilnehmer teilnehmen können.

Folie 1 - Einführung in die Sitzung und Aufforderung an die Teilnehmer, sich mit einem kurzen Eisbrecher vorzustellen, wenn Sie nur ein digitales Tool auswählen könnten, welches wäre das und warum? 10 Minuten

Folie 2 - Überblick über die Vorteile der Nutzung digitaler Fähigkeiten. Fragen Sie nach Beispielen, wie digitale Werkzeuge -

- die Eingliederung und/oder Zugänglichkeit zu verbessern?
- ein besseres Verständnis für Medienkompetenz zu entwickeln
- Menschen verbinden
- die Lebenschancen der Menschen verbessert. (5 - 10 Min.)

Folie 3 - Erläuterung der Fähigkeiten, die entwickelt werden können. (2 Min.) Folie 4 - Erläuterung mit einer Frage und Antwort

Warum ist es gut, "Peer-to-Peer"-Methoden zu verwenden?

Wie kann "digitales Storytelling" effektiv sein? (5 - 10 Min.)

Folie 5 - Bitten Sie die Teilnehmer, in Zweiergruppen Projekte aufzulisten, von denen sie wissen, dass sie für die Teilnehmer von Bedeutung sind und/oder nützlich sein könnten. Fragen Sie sie, inwiefern sie für die Teilnehmer sinnvoll und/oder nützlich sind?

Lernen die Teilnehmer irgendwelche Fähigkeiten? Wenn ja, welche? (10 Min.)

Folie 6 - Bitten Sie dieselben Paare, sich zu überlegen, wie digitale Werkzeuge eingesetzt werden könnten. Wenn die Paare Gruppen identifiziert haben, die bereits digitale Werkzeuge nutzen, fragen Sie sie, wie diese eingebettet werden. (5 - 10 Min.)

# Modul 3/Sitzung 2: digitale Kompetenzen in der Projektarbeit

Folie 7 - Erläuterung und Fragen und Antworten:

\*Warum ist es wichtig, eine Bedarfsanalyse durchzuführen?

\*Welche Faktoren müssen Sie berücksichtigen, wenn Sie Menschen Fragen zu ihren digitalen Bedürfnissen stellen? (10 Min.)

Folie 8 - Einführungsfolie - Fallstudien

Folie 9 - Kurze Erklärung (1 Minute)

Folie 10 - Beispiel einer Fallstudie, bei der digitale Werkzeuge und Fähigkeiten sowie digitales Storytelling eingesetzt wurden.

Folie 11- Beispiel für eine Fallstudie Beispiel für eine Fallstudie, bei der digitale Werkzeuge und Fähigkeiten sowie digitales Storytelling eingesetzt wurden.

Teilen Sie die Gruppe in 3 Kleingruppen auf und stellen Sie die Frage, wie digitale Fähigkeiten und Werkzeuge in ein solches Projekt eingebracht werden können.

Geben Sie ihnen

Folie 12 - MOPS - Escape World,

Folie 13 - Map Me Happy - CRN und

Folie 14 - Senat Berlin - Active Parents als Beispiele.

Wenn mehr Klarheit erforderlich ist, geben Sie dieses Beispiel an

Nehmen Sie ein Gemeindecafé, das von älteren Mitbürgern gut angenommen wird. Ziel des Projekts ist die Bekämpfung der sozialen Isolation und die Schaffung von Gemeinschaftsbeziehungen. Die Menschen treffen sich gerne und knüpfen Kontakte.

## **Wie passen digitale Fähigkeiten hier hinein?**

Folie 15 - Jede Gruppe gibt ein Feedback zu ihren Ideen, wie sie digitale Fähigkeiten in die von ihnen untersuchten Fallstudien einbinden können. (15 - 30 Min.)

Dies ist auch eine Gelegenheit für allgemeine Fragen und Antworten. (10 Min.)

## **Zusätzliche Ressourcen**

CONCRIT Broschüre: [https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/CASESTUDY\\_Neu.pdf](https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/CASESTUDY_Neu.pdf)

CONCRIT Bedarfsanalyse: <https://peoplesvoicemedia.co.uk/wp-content/uploads/2022/07/Digital-Storytelling-Needs-Assessment.docx>

# Modul 3/Sitzung 2: digitale Kompetenzen in der Projektarbeit

## Lernergebnisse

Teilnehmer:

- über die Bedeutung des Einsatzes digitaler Werkzeuge und der Entwicklung digitaler Kompetenzen in der politischen Bildung nachzudenken
- zu erkunden, wie sie die Nutzung digitaler Fähigkeiten und Werkzeuge in ihrem spezifischen Umfeld anwenden und verankern können.
- Projekte zu identifizieren und aufzulisten, die einen Sinn haben und/oder nützlich sein könnten,
- die Bedeutung der Begriffe "sinnvoll" und "nützlich" zu erörtern und Gruppen zu identifizieren, die bereits digitale Werkzeuge nutzen
- Projekte zu ermitteln, die digitale Kompetenzen beinhalten.
- untersuchen, wie digitale Fähigkeiten und Werkzeuge in die Projektarbeit eingeführt und eingebettet werden können
- erörtern, welche digitalen Hilfsmittel sie für sinnvoll halten
- zu entscheiden, welche(s) Konzept(e) sie für das jeweilige Projekt für am besten geeignet halten
- In den Hauptgruppendifkussionen werden die Teilnehmer Fragen zu Zugänglichkeit, Verbindungen, Lebenschancen, Peer-to-Peer-Ansatz", digitalem Geschichtenerzählen und Medienkompetenz beantworten
- Beantwortung von Fragen über die Bedeutung der Durchführung einer Bedarfsanalyse
- Beantwortung von Fragen darüber, was zu beachten ist, wenn man Menschen Fragen über ihre digitalen Bedürfnisse stellt
- Feedback zu einer bestimmten Arbeit geben
- ihre eigenen Ideen, Beobachtungen und Überlegungen einbringen.

# Modul 3/Sitzung 3: Lernen durch Geschichten

## **Aktivität: Erkundung des Erzählens im Kontext**

### **Überblick**

Die Berichterstattung der Gemeinschaft kann ein nützliches Instrument sein, um Aspekte ans Licht zu bringen, die sich auf die Gemeinschaft auswirken und von den Behörden oft unbemerkt bleiben. Soziale Medien können auch zur Verbreitung von Nachrichten genutzt werden, die von Anwohnern ans Licht gebracht werden, und die Art und Weise, wie Sie diese Informationen verbreiten, kann ihre Wirkung verändern.

### **Zielsetzung:**

Unterstützung der Lernenden bei der Überlegung, wie bestimmte Methoden des Geschichtenerzählens auf ein bestimmtes Thema angewendet werden können, um es zu verbreiten.

### **Lernergebnisse**

Die Teilnehmer werden:

- mehr über Schnappschussgeschichten erfahren
- eine Reihe von Berichten zu einem Thema entwerfen, das die lokale Gemeinschaft betrifft, und anfangen, über verantwortungsbewusstes Geschichtenerzählen nachzudenken
- verschiedene Perspektiven auf eine einzige Geschichte berücksichtigen

### **Ressourcen**

Flipchart-Papier und Stifte

Projektionsmöglichkeiten für den Zugriff auf die Website [communityreporter.net](http://communityreporter.net)

**Dauer:** 1,5 - 2 Stunden

# Modul 3/Sitzung 3: Lernen durch Geschichten

## Sitzungsplan

1. Schauen Sie sich Beispiele für Kurzgeschichten auf der Website [communityreporter.net](http://communityreporter.net) an (10 Min.)

Finden Sie die Teilnehmer in Paaren oder kleinen Gruppen zusammen.

2. Bitten Sie sie, ein Thema zu finden, das für ihre lokale Gemeinschaft von Bedeutung ist, und Recherchen dazu anzustellen. aus verschiedenen Quellen (20 Min.)

3. Erklären Sie den TeilnehmerInnen, dass sie eine Reihe von Berichten mit Hilfe digitaler Werkzeuge über das von ihnen gewählte Thema und Schnappschüsse erstellen werden.

Um dies zu tun, sollten sie:

- Definieren Sie das Ziel.
- Entwerfen Sie den Inhalt des Berichts: Wer ist z. B. die Zielgruppe? Wo wird er ausgestrahlt? Was ist das gewünschte Ergebnis?
- Skizzieren Sie die zu ergreifenden Maßnahmen
- Festlegung der verschiedenen Stimmen, die sie sammeln wollen
- Sicherstellen, dass sie eine verantwortungsvolle Praxis ausüben (Sie können einen kurzen Blick auf Modul 4 werfen) (45 Min.)

4. Stellen Sie Ihren Plan und seine Ziele der Gruppe vor, um ein Feedback zu erhalten. (30 Min.)

# Modul 4 - Sichere und verantwortungsvolle Praxis

## Übersicht

In diesem Modul wird untersucht, wie digitale Sicherheit und Online-Wohlbefinden verantwortungsbewusst in die politische Bildung integriert werden können, und es werden Wege erkundet, wie Vermittler dies in ihrer Arbeit anwenden können.

Der Schwerpunkt liegt auf der Anwendung verantwortungsvoller Praktiken bei der Nutzung des digitalen Geschichtenerzählens, um Geschichten über gelebte Erfahrungen zu sammeln oder zu erzählen, und die Methodik der Community Reporters wird dies untermauern.

Dabei werden auch die Bedürfnisse der Gruppe und mögliche Schwachstellen berücksichtigt, die sich auf die sichere Nutzung der Online-Technologie auswirken können.

Im Folgenden werden einige der möglichen Risiken im Zusammenhang mit der Online-Nutzung aufgeführt, die in diesem Modul untersucht werden:

- Sicherheit - Viren, Spam, Hackerangriffe
- Belästigung und Mobbing
- Identifizierung des Diebstahls
- Betrug
- Urheberrecht und Piraterie
- Ungesetzliches oder unangemessenes Verhalten
- Abuse
- Exposition gegenüber unangemessenen Inhalten

## Weitere Lektüre

<https://www.cifas.org.uk/insight/fraud-risk-focus-blog/internet-safety-tips-for-students> <https://staysafe.org/10-tips-to-stay-safe-online/>

# Modul 4 - Sichere und verantwortungsvolle Praxis

Modul 4	Ziele	Zielsetzungen	Ergebnisse	Ressourcen
Sichere und verantwortungsvolle Praxis	Bestimmen, erforschen und umzusetzen von Sicherheit/Wohlbefinden und verantwortungsvolle Praxis.	Beispiele für verantwortungsbewusstes und ethisches Handeln.  Gründe für verantwortungsvolle Praxis in der politischen Bildung und bei der Arbeit mit digitalen Instrumenten.  Suche nach praktischen Möglichkeiten für Lehrende digitale Sicherheit zu beachten.	Entwerfen und Erstellen eines Leitfadens für sichere und verantwortungsvolle Arbeitsweisen	<a href="https://www.dhs.gov/sites/default/files/publications/digital_media_literacy_1.pdf">https://www.dhs.gov/sites/default/files/publications/digital_media_literacy_1.pdf</a>  Community Reporters Responsible Practice.

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

## **Aktivität: Verantwortungsbewusstes Geschichtenerzählen**

Responsible Storytelling ist ein Ansatz, der von People's Voice Media als Teil der Community Reporting-Methodik entwickelt wurde und Menschen und Gemeinschaften dabei unterstützt, auf verantwortungsvolle Art und Weise mit Erfahrungsberichten zu arbeiten. Er bietet ihnen einen Rahmen, in dem sie ihre eigenen Geschichten und die anderer Menschen auf eine Weise erstellen und weitergeben können, die ethisch vertretbar ist und die Gemeinschaften, in denen das Geschichtenerzählen stattfindet, unterstützt.

Verantwortungsbewusstes Geschichtenerzählen erforscht:

- wie wir Geschichten und Geschichtenerzähler behandeln und schätzen
- die Art der Inhalte, die in den Geschichten der Menschen enthalten sein sollten und nicht enthalten sein sollten,
- Genehmigungen und Zustimmung wie Menschen sich selbst und andere in Online- und Offline-Umgebungen schützen können

Der Trainer verwendet vorgegebene Szenarien und Karteikarten, die in Kleingruppen diskutiert und anschließend an die gesamte Gruppe weitergegeben werden.

## **Ziele:**

Die Teilnehmer werden:

- über verantwortungsvolle Praktiken nachzudenken
- einen Leitfaden für bewährte Praktiken zu erstellen

## **Ressourcen**

Verantwortungsbewusstes Geschichtenerzählen  
Flashcards und Aufgabenkarten Papier und Stifte

.

**Dauer:** 45 - 60 Min.

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

## **Sitzungsplan:**

Die Teilnehmer arbeiten in 4 kleinen Teams, um die Fragen zu beantworten und die Aufgaben an vier verschiedenen 'Task Stations' zu erfüllen (stellen Sie 4 Tische in verschiedenen Teilen des Raumes auf, an denen jedes Team arbeiten wird). Jedes Team erhält die Flashcards für verantwortungsbewusstes Erzählen und Aufgabenkarten zur Diskussion. (15 Min.)

Die Aktivität erfordert, dass die Teilnehmer die folgenden Punkte berücksichtigen.

- Respekt vor den Meinungen und Gefühlen der Menschen
- Genauigkeit
- Unparteilichkeit und Fairness
- Kommunikation
- Praktische Sicherheit
- Identität
- Sichere Pflege der Ausrüstung Sprache
- Perspektiven
- Bildsprache
- Zweck und Botschaft

Die Aktivität wird mit einer Feedback-Diskussion auf der Grundlage der Aufgaben und Antworten an den verschiedenen Stationen abgeschlossen, in der die Teilnehmer einen Leitfaden für bewährte Verfahren erstellen. (45 Min.)

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

<p><b>Respect</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Treat</b> people with respect</li><li>• Respect my right to make an <b>informed choice</b></li><li>• Respect my right to <b>withdraw</b></li></ul> 	<p><b>Accuracy</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Give <b>accurate</b> information</li><li>• <b>Check</b> facts carefully</li><li>• <b>Distinguish</b> between facts and opinions</li></ul> 
<p><b>Impartiality</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Don't take <b>sides</b></li><li>• <b>Listen</b> to each <b>opinion</b></li><li>• <b>Acknowledge</b> other people's views</li></ul> 	<p><b>Fairness</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Non-judgmental</b> approach</li><li>• Free from <b>discrimination</b></li></ul> 

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

<h3>Communication</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• Who knows that you are out capturing stories?</li><li>• How could you <b>stay in touch</b> with them?</li></ul> 	<h3>Practical Safety</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• What <b>locations</b> may be unsafe or problematic?</li><li>• What <b>clothing</b> should you take with you?</li></ul> 
<h3>Your Identity</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• How are you <b>representing</b> yourself <b>online and offline</b>?</li><li>• What <b>information</b> are you sharing with others?</li></ul> 	<h3>Equipment</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• What <b>equipment</b> are you taking with you and where should you keep it?</li><li>• What other <b>items</b> could you take with you?</li></ul> 

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

<p><b>Language</b></p> <p>What <b>types of words</b> could cause offence?</p>	
<p><b>Perspectives</b></p> <p>What <b>viewpoints</b> would not be acceptable in Community Reporter stories?</p>	
<p><b>Imagery</b></p> <p>What <b>types of images</b> could upset other people?</p>	
<p><b>Purpose &amp; Message</b></p> <p>What <b>purposes or messages</b> may not be right for Community Reporter stories?</p>	

# Modul 4/Sitzung 1 - Wie erzählt man verantwortungsbewusst Geschichten?

## **Lernergebnisse:**

- ein Verständnis dafür entwickeln, wie man sich und andere in Online- und Offline-Umgebungen schützen kann
- zu erkennen, was unangemessene und angemessene Inhalte sind.
- Fragen der Erlaubnis und Zustimmung zu untersuchen
- ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie man sich und andere in Online- und Offline-Umgebungen schützen kann.
- Wege zu finden, wie sie verantwortungsvolle Praktiken umsetzen können
- spezifische Fragen zu beantworten, die sie dazu anregen, darüber nachzudenken, was verantwortungsvolles Handeln bedeutet
- verschiedene Szenarien erwägen und mögliche Lösungen erörtern und auflisten
- Methoden zur Umsetzung einer verantwortungsvollen Praxis vorstellen
- anderen Teilnehmern zuhören und ihre Ideen und Ansätze zur Umsetzung einer sicheren und verantwortungsvollen Praxis berücksichtigen
- mögliche Methoden zur Umsetzung einer sicheren und verantwortungsvollen Praxis diskutieren

## **Weitere Hintergründe/Referenzen**

<https://communityreporter.net>

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion?

## **Aktivität: Wer hat den Krug geschüttelt?**

### **Ziele:**

Die Teilnehmer identifizieren wahre und falsche Zitate, um ein Verständnis für die

Bedeutung von Genauigkeit zu entwickeln.

Die Teilnehmer nutzen Faktenchecker im Internet, um ihr Verständnis für die Möglichkeiten zur Überprüfung von Fakten zu erweitern.

### **Ressourcen**

Computer, Tablets oder Mobiltelefone mit Internetzugang. Stifte und Papier

3 auf Papier ausgedruckte Zitate x 3

**Dauer:** 45 - 60 Min.

### **Weitere Hintergründe/Referenzen**

<https://pvlegs.blog/2020/08/06/fakequotes/>

<https://writingcooperative.com/7-inspirational-quotes-by-famous-people-that-are-actually-fake-57583dc00b2d>

<https://www.truthorfiction.com/david-attenborough-ants-in-a-jar/>

<https://guides.stlcc.edu/fakenews/factchecking>

<https://www.wired.co.uk/article/fake-news-full-fact-checking-news>

<https://www.techlearning.com/how-to/fact-checking-sites-for-students>

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion?

## Sitzungsplan

### Aktivität - Faktenüberprüfung

Teilen Sie sich in 3 kleine Gruppen auf und geben Sie jeder Gruppe 3 Zitate (eine Mischung aus wahren und falschen Zitaten) und fragen Sie sie, ob sie diese für wahr oder falsch halten. Sie können dann das Internet nutzen, um ihre Antworten zu überprüfen - geben Sie ihnen diese Websites zur Hilfe:

hilfreiche Websites:

<https://fullfact.org/>

<https://www.factcheck.org/>

<https://commonplacefacts.com/2021/06/13/famous-quotes-that-most-people-get-falsch/>

<https://innovativewealth.com/puppet-show/famous-misquotes/>

## Fragen

Wer hat das gesagt?

Woher wissen Sie das?

Was haben Sie getan, um die Wahrheit herauszufinden?

Geben Sie den Lernenden 15 Minuten Zeit, um in der Gruppe zu diskutieren, 30 Minuten, um die verschiedenen Websites zu erkunden und die Wahrheit herauszufinden und 15 Minuten, um der Gruppe ein Feedback zu geben. (60 Min.). Als zusätzliche Aktivität können Sie die Teilnehmer auffordern, Zitate zu erfinden oder wahre Zitate zu nennen und die anderen raten lassen, ob sie wahr sind oder nicht.

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion? (Zitate)

Behalten Sie diese drei Fragen im Hinterkopf:

Wer hat das gesagt?

Woher wissen Sie das?

Was haben Sie getan, um die Wahrheit herauszufinden?

"Kreativität ist Intelligenz, die Spaß macht"

Einstein

"Liebe, Liebe, Liebe, das ist die Seele des Genies".

Mozart

"Erfolg ist, sich selbst zu mögen, zu mögen, was man tut, und zu mögen, wie man es tut." - Maya Angelou

"Das Leben ist das, was uns passiert, während wir andere Pläne machen."

John Lennon

"Sie werden weiterhin leiden, wenn Sie auf alles, was Ihnen gesagt wird, emotional reagieren. "

Bruce Lee

"Manche Leute sagen, dass die Klimakrise etwas ist, das wir alle verursacht haben. Aber das ist nur eine weitere bequeme Lüge. Denn wenn alle schuldig sind, kann niemand etwas dafür."

Greta Thunberg

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion? (Zitate)

"Wir sind, was wir immer wieder tun. Exzellenz ist kein Akt, sondern eine Gewohnheit." Aristoteles

"Wenn Sie 100 schwarze Ameisen und 100 Feuerameisen sammeln und in ein Glasgefäß geben, wird nichts passieren. Aber wenn man das Glas nimmt, es heftig schüttelt und auf dem Tisch stehen lässt, fangen die Ameisen an, sich gegenseitig zu töten. Rot glaubt, dass Schwarz der Feind ist, während Schwarz glaubt, dass Rot der Feind ist, obwohl der wahre Feind die Person ist, die das Glas geschüttelt hat.

Das Gleiche gilt für die Gesellschaft.

Männer vs. Frauen, Schwarz vs. Weiß, Glaube vs. Wissenschaft, Jung vs. Alt etc. Bevor wir uns gegenseitig bekämpfen, müssen wir uns fragen: Wer hat den Krug geschüttelt? "

David Attenborough

"Ich bin für die Wahrheit, egal, wer sie sagt. Ich bin für Gerechtigkeit, egal für oder gegen wen sie ist. Ich bin in erster Linie ein Mensch, und als solcher bin ich für jeden und alles, was der Menschheit als Ganzes nützt."

Malcolm X

"Lebe so, als würdest du morgen sterben. Lerne, als ob du ewig leben würdest."

Mahatma Gandhi

"Es gibt Dinge, für die es sich zu sterben lohnt, aber keine, für die es sich zu töten lohnt".

Albert Camus

"Ich missbillige, was du sagst, aber ich werde dein Recht, es zu sagen, bis zum Tod verteidigen". Voltaire

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion? (Antworten)

"Kreativität ist Intelligenz, die Spaß macht"

Einstein FAKE

"Liebe, Liebe, Liebe, das ist die Seele des Genies".

Mozart FAKE

"Erfolg ist, sich selbst zu mögen, zu mögen, was man tut, und zu mögen, wie man es tut."

- Maya Angelou WAHR

"Das Leben ist das, was uns passiert, während wir andere Pläne machen".

- John Lennon FAKE

"Sie werden weiterhin leiden, wenn Sie auf alles, was Ihnen gesagt wird, emotional reagieren.

Bruce Lee FAKE

"Manche Leute sagen, dass die Klimakrise etwas ist, das wir alle verursacht haben. Aber das ist nur eine weitere bequeme Lüge. Denn wenn alle schuldig sind, kann niemand etwas dafür."

Greta Thunberg WAHR

"Wir sind, was wir immer wieder tun. Exzellenz ist kein Akt, sondern eine Gewohnheit." Aristoteles FAKE

Wenn Sie 100 schwarze Ameisen und 100 Feuerameisen sammeln und in ein Glasgefäß geben, wird nichts passieren usw.

Bevor wir uns gegenseitig bekämpfen, müssen wir uns fragen: Wer hat den Krug geschüttelt?

~ David Attenborough ~ FAKE

"Ich bin für die Wahrheit, egal, wer sie sagt. Ich bin für Gerechtigkeit, egal für oder gegen wen sie ist. Ich bin in erster Linie ein Mensch, und als solcher bin ich für jeden und alles, was der Menschheit als Ganzes nützt."

- Malcolm X WAHR

# Modul 4/Sitzung 2 - Fakt oder Fiktion? (Antworten)

"Es gibt Dinge, für die es sich zu sterben lohnt, aber keine, für die es sich zu töten lohnt". - Albert Camus (wahre Quelle unbekannt)

"Lebe so, als würdest du morgen sterben. Lerne, als ob du ewig leben würdest." - Mahatma Gandhi (wahre Quelle unbekannt)

"Ich missbillige, was Sie sagen, aber ich werde Ihr Recht, es zu sagen, bis zum Tod verteidigen. - Voltaire (richtige Antwort: Evelyn Beatrice Hall)

# Modul 4/Sitzung 3 - Online-Sicherheit

## **Aktivität: Was ist mit Whats App?**

Die TeilnehmerInnen betrachten den What's App-Betrug aus dem Jahr 2021 als Beispiel für einen Internet-Betrug, der Identitätsdiebstahl nutzt, um Menschen um Geld zu bringen. Sie untersuchen die Richtlinien zur Online-Sicherheit und wählen Methoden, um die Teilnehmer, mit denen sie arbeiten, zu schützen.

In dieser Sitzung wird untersucht.

- Sicherheit
- Betrug und Hackerangriffe
- Identifizierung des Diebstahls
- Betrug

## **Ziele:**

Die Teilnehmer werden:

- verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie man online sicher bleiben kann.
- ihre eigenen Leitlinien zu erstellen, die sie mit ihren Teilnehmern an der politischen Bildung verwenden können

## **Ressourcen**

Computer, Tablets oder Mobiltelefone mit Internetzugang. Stifte und Papier

What's Up What's App Ressourcenblatt...

**Dauer:** 1 Stunde

# Modul 4/Sitzung 3 - Online-Sicherheit

## **Sitzungsplan**

Gehen Sie in 3er-Gruppen oder zu zweit die Ressourcen durch (siehe Ressourcen), schauen Sie sich jede Website an und nehmen Sie die wichtigsten Punkte heraus. ... oder verteilen Sie zugewiesene Gruppen IO2?

Erstellen Sie dazu eine Ressource und fügen Sie die unten stehenden Links hinzu. Lesen Sie das Beispiel durch und diskutieren Sie darüber (15 Min.)

Lesen Sie die Websites durch und erstellen Sie einen Online-Sicherheitsleitfaden speziell für soziale Medien wie Whats App. (45 Min.)

## **Weitere Hintergründe/Referenzen**

<https://www.theguardian.com/money/2022/feb/20/online-victim-blaming-and-the-emotional-price-of-falling-for-a-scam>

<https://www.vpncompare.co.uk/avoid-whatsapp-scams/>

<https://conversation.which.co.uk/scams/whatsapp-impersonation-family-friends-new-number/>

<https://payback-ltd.com/blogs/5-most-popular-whatsapp-scams/>

<https://www.vpncompare.co.uk/ultimate-guide-online-privacy/>

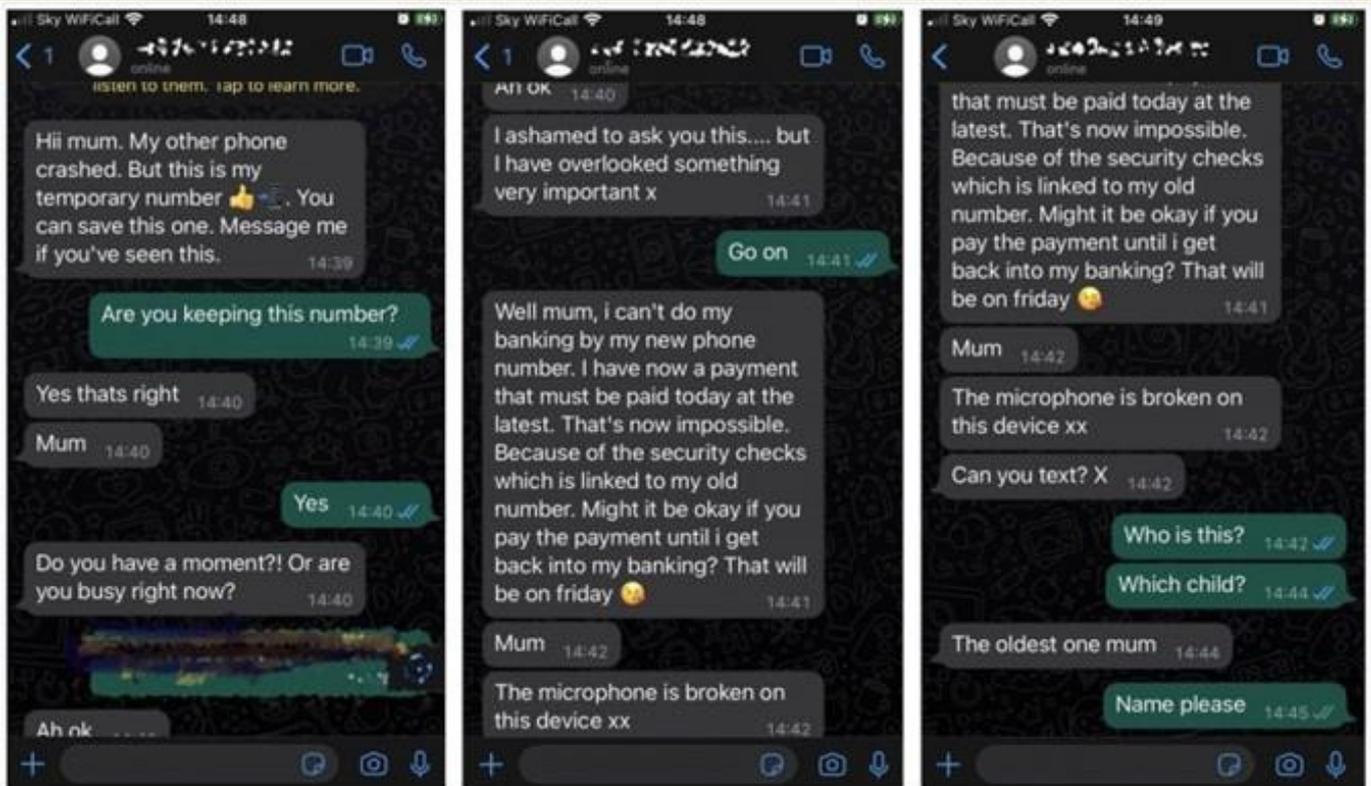
<https://staysafe.org/10-tips-to-stay-safe-online/>

<https://www.cifas.org.uk/insight/fraud-risk-focus-blog/internet-safety-tips-for-students>

<https://www.ageuk.org.uk/information-advice/work-learning/technology-internet/internet-security/>

<https://www.avonandsomerset.police.uk/news/2021/12/safety-tips-from-a-fraud-protect-officer/>

# Modul 4/Sitzung 3 - Online-Sicherheit



Read this article about What's App impersonation scams.

<https://conversation.which.co.uk/scams/whatsapp-impersonation-family-friends-new-number/>

Then put together a helpful safety guideline resource for participants in civic education to use.

Look through these websites to give you some ideas of what to include.

<https://payback-ltd.com/blogs/5-most-popular-whatsapp-scams/>

<https://www.vpncompare.co.uk/avoid-whatsapp-scams/>

<https://www.vpncompare.co.uk/ultimate-guide-online-privacy/>

<https://www.ageuk.org.uk/information-advice/work-learning/technology-internet/internet-security/>

<https://www.avonandsomerset.police.uk/news/2021/12/safety-tips-from-a-fraud-protect-officer/>