



**FAKE
OFF!**

DIDAKTISCHES KONZEPT

FÖRDERUNG DER INFORMATIONEN- UND
MEDIENKOMPETENZ JUNGER MENSCHEN
MIT FOKUS AUF „FAKE NEWS“



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979



www.fake-off.eu

Erstellt von

Barbara Buchegger (OIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (OIAT/Saferinternet.at)
Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)

Beiträge von

Ulrike Maria Schriefl (LOGO jugendmanagement)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)
Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vítor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungcenter)
David Kargl (bit schulungcenter)
Laura Reutler (bit schulungcenter)

Grafikdesign von

Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979



INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	02
Die Geschichte von Fake News	04
Was sind "Fake News"?	06
Fakten und Meinungen	07
Fehler und Lügen	07
Fehl- und Desinformation: Die verschiedenen Arten	08
Was sind "Fake News"?	09
Die Verbreitung von Fake News	12
Fake News und junge Menschen	14
Kanäle und Dimensionen von Fake News	16
Wie kann man Fake News erkennen?	18
Wie kann man gegen Fake News vorgehen?	20
Wie man keine Fake News produziert	21
Förderung digitaler Kompetenzen	22
Die Europäische Initiative DigComp 2.0	22
Der Europäische Referenzrahmen	23
Kritisches Denken als Kernkompetenz	24
Kritisches Denken und Medienkompetenz	24
Digitale Kompetenz	25
Bedeutung des digitalen Wohlbefindens	28
Neue Skillsets in zeitgemäßen Bildungsansätzen	29
Jugendarbeit als Raum für nichtformales Lernen	30
Digitale Kompetenzen durch nichtformales Lernen	32
Bildungsansätze transformieren	33
Formen des Lernens	34
Warum nichtformales Lernen?	35
Digitales Lernen / E-Learning	36
Herausforderungen des nichtformalen Lernens	38
Validierung	39
Europass	40
Jugendpass	41
Game-Based Learning (GBL) - Spielebasiertes Lernen	42
Gamification beim Lernen und in der Bildung	46
Beispiele für spielebasiertes Lernen in der Jugendarbeit	48
Pädagogisches Konzept	50
Schritt 1: „Informationskompetenz“ trainieren	54
Schritt 2: Neue Gewohnheiten schaffen	56
Schritt 3: Neu erworbenen Skills im täglichen Leben anwenden	58

EINFÜHRUNG



Kinder und Jugendliche bewegen sich wie selbstverständlich in der digitalen Welt und nutzen täglich Smartphones, Online-Medien und elektronische Geräte. Trotzdem fehlt vielen oft ein tieferes Verständnis dafür. Besonders die technische Medienkompetenz – also wie z.B. das Smartphone bedient werden kann – ist bei den Jugendlichen sehr hoch. Wenn sie jedoch auf Inhalte stoßen, die nicht für sie geeignet sind, oder eine inhaltliche Diskussion des Themas erfordern, sind sie oft überfordert.

Ein Begriff, der in diesem Zusammenhang häufig fällt, ist „Fake News“. Es geht grundsätzlich darum, dass Kinder und Jugendliche zunehmend zum Ziel von Informationskampagnen werden, die einerseits Propaganda betreiben, andererseits aber auch finanzielle Ziele verfolgen. Insbesondere in sozialen Netzwerken – dem Hauptinformationskanal von Jugendlichen – ist die Dichte an falschen Informationen aufgrund entsprechender Algorithmen sehr hoch.

Um junge Menschen bei der Bewältigung dieser großen Herausforderung bestmöglich zu unterstützen, hat sich das Projekt FAKE OFF! zum Ziel gesetzt, die Internet- und Medienkompetenz mithilfe verschiedener Werkzeuge zu fördern.

Das vorliegende didaktische Konzept wurde speziell für Personen geschrieben, die sich mit diesen Themen in der außerschulischen Jugendarbeit beschäftigen: LehrerInnen, TutorInnen und JugendarbeiterInnen. Ziel ist es, sie dabei zu unterstützen, das Wissen über das Thema zu diskutieren, zu festigen und für den Alltag anwendbar zu machen. Das Dokument ist in folgende Abschnitte unterteilt:

- Hintergrundinformationen zu „Fake News“ (Kapitel 1–2): Hier wird das Thema Fake News sowohl historisch als auch inhaltlich definiert. Es geht darum zu verstehen, was Fake News sind und welche Art von falschen Informationen es gibt. Darüber hinaus wird darauf eingegangen, mit welchen Formen von Fake News junge Menschen konfrontiert sind und über welche Kanäle sie diese erreichen.
- Allgemeine Bedingungen zu digitalen Kompetenzen und kritischem Denken (Kapitel 3): Dieses Kapitel befasst sich mit der europäischen Haltung zu diesem Thema und der Prüfung der Begriffe „kritisches Denken“ und „Medienkompetenz“.
- Nichtformales Lernen (Kapitel 4): Ein Schwerpunkt des didaktischen Konzepts ist die Anwendbarkeit in der außerschulischen Jugendarbeit. Da es dabei häufig an festen Rahmenbedingungen wie Schulstunden oder Anwesenheitspflicht mangelt, werden Werkzeuge benötigt, die außerhalb dieser Rahmenbedingungen funktionieren. Ein Schwerpunkt dieses Kapitels ist daher die Auseinandersetzung mit der Frage, wie Gamification in der außerschulischen Jugendarbeit eingesetzt werden kann und welche konkreten Beispiele es dafür gibt.
- Pädagogisches Konzept (Kapitel 5): Wie können junge Menschen am besten unterstützt werden, wenn es um Fake News geht? Das pädagogische Konzept liefert Antworten und Praxisbeispiele in den drei Schritten „Informationskompetenz trainieren“, „Neue Gewohnheiten schaffen“ und „Neu erworbene Skills im Alltag anwenden“.

Dieses didaktische Konzept ist Teil des DIGITAL LEARNING PACKAGE, das eine App für den Umgang mit Fake News und eine RESOURCE TOOLBOX-WEBSITE beinhaltet.

Wir wünschen allen JugendarbeiterInnen, LehrerInnen und anderen Personen, die mit Jugendlichen zu tun haben, viel Spaß beim Lesen dieses Dokuments und freuen uns auf Ihr Feedback unter:

www.fake-off.eu/contact

DIE GESCHICHTE VON FAKE NEWS



Die Geschichte ist voll von Beispielen von **Falschinformationen, die sich unter Menschen verbreiteten, die daran glaubten**. Entweder aufgrund von Unwissenheit, fehlender wissenschaftlicher Beweise, vorsätzlicher Verwendung zur Manipulation von Menschen aus politischen und wirtschaftlichen Gründen oder aufgrund von religiösen Überzeugungen, oder kulturellen Traditionen. Von der Hexenjagd im Mittelalter über den Glauben, dass die Erde eine Scheibe wäre, bis hin zu spirituellen Praktiken zur Kur diverser Krankheiten. Die Zahl der Beispiele von Gerüchten oder Ansichten, die auf Fehlinformationen oder ungenauen Tatsachen beruhen, ist groß. Beispiele sind in vielen Bereichen der Gesellschaft verfügbar und reichen weit in die Geschichte zurück. Viele dieser Geschichten beruhten nicht unbedingt auf absichtlichen Lügen, sondern darauf, was die Menschen und die Wissenschaft zum jeweiligen Zeitpunkt wussten.

Die Technologie von heute und die Entwicklung der Massenmedien haben den Informationsfluss und die Geschwindigkeit von Informationen revolutioniert, so wie auch die Art und Weise, wie Menschen über Ereignisse und Probleme in Gesellschaft, Wirtschaft, Wissenschaft, Gesundheit, Kultur, Spiritualität und in allen anderen Bereichen des Lebens informiert werden.

In traditionellen **Massenmedien wie Fernsehen oder Radio gab es aus politischen und kommerziellen Interessen ebenso immer falsche Informationen oder tendenziöse Inhalte**, aber das Internet hat sicherlich neue Dimensionen in die Art und Weise gebracht, wie Menschen informiert – und desinformiert – werden.

Ein wichtiger Aspekt, der sowohl die moderne Kommunikationstechnologie als auch die Medien verändert hat, war das Internet 2.0. Während traditionelle Massenmedienkanäle und sogar die erste Generation des Internets (Web 1.0) nur unilateral informierten – also ein Sender viele Informations-EmpfängerInnen erreichte – setzt das Web 2.0 zusammen mit den Social-Media-Inhalten auf benutzergenerierte Inhalte und ermöglicht BenutzerInnen, Informationen auszutauschen sowie miteinander zu interagieren und zu kooperieren. Der Social-Media-Dialog speist sich aus nutzergenerierten Inhalten in einer virtuellen Community. **Diese Entwicklung des Internets bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten: Sie befähigt die BenutzerInnen dazu, ihre Meinungen und Ansichten zu äußern**. Gleichzeitig stellt dies eine Reihe von **Risiken und Bedrohungen dar, da der Inhalt potentiell gefährlich** (Gewaltszenen, Pornografie usw.) oder schlichtweg **falsch** sein kann (wie Fake News).* **Falschnachrichten werden absichtlich erstellt und unter NutzerInnen verbreitet.**

* <http://www.connectsafely.org/fakenews/>

WAS SIND „FAKE NEWS“?

Es gibt eine Vielzahl von Definitionen für Fake News. Die meisten Definitionen umfassen **„falsche Informationen oder Nachrichten, die absichtlich erstellt wurden, um Ansichten und Meinungen zu beeinflussen, oder als Scherz gemeint sind, und die in den Medien, insbesondere im Internet, verbreitet werden“**.

Ursprünglich wurde der Begriff „Fake News“ in den USA verwendet, um Programme zu kategorisieren, die der **politischen Satire** gewidmet waren, wie beispielsweise The Daily Show mit Jon Stewart oder The Colbert Report in den USA (deutschsprachige Pendanten dazu wären z.B. das Neo Magazin Royale von Jan Böhmermann oder das österreichische Magazin Willkommen Österreich mit Stermann und Grissemann). In jüngerer Zeit ist der Begriff zu einem geflügelten Ausdruck geworden, der hauptsächlich zur Beschreibung von **Social-Media-Inhalten verwendet wird, die keine sachliche Grundlage haben, aber als Nachrichten dargestellt werden**. Fake News sind Nachrichtenartikel, Videos usw., die absichtlich und nachweislich falsch sind und die LeserInnen in die Irre führen könnten. Diese Definition schließt jedoch keine unbeabsichtigten Berichterstattungsfehler, Verschwörungstheorien oder Satire mit ein, welche unwahrscheinlich als Tatsachen missverstanden werden.

Der Begriff „Fake News“ wird jedoch auch immer häufiger von Politikern und Politikerinnen verwendet. Ein bekanntes Beispiel ist US-Präsident Donald Trump, der bestimmte Medien und Nachrichten generalisierend als „Fake News“ bezeichnet, nur weil sie seine Ansichten ablehnen oder in Frage stellen.

Das Cambridge Wörterbuch definiert Fake News als „false stories that appear to be news, spread on the internet or using other media, usually created to influence political views or as a joke“, der Duden als „in den Medien und im Internet, besonders in den Social Media, in manipulativer Absicht verbreitete Falschmeldungen“. Doch die Dimensionen, in denen Fake News Meinungen und Überzeugungen zu beeinflussen versuchen, **gehen weit über den politischen Bereich hinaus und berühren sämtliche Aspekte der Gesellschaft**.*

Bevor wir uns mit den verschiedenen Bereichen und den verschiedenen Arten von Desinformation und Fehlinformation auseinandersetzen, sollten wir die Unterschiede zwischen Fakten und Meinungen, sowie zwischen Fehlern und Lügen genauer betrachten.

FAKTEN UND MEINUNGEN

Der US-Senator Daniel Patrick Moynihan sagte einmal: **„Jeder hat das Recht auf eine eigene Meinung, aber niemand hat das Recht auf eigene Fakten.“** Fakten und Meinungen sind wichtig, um das Leben, die Welt und die Ereignisse um uns herum zu verstehen. Während **Tatsachen genaue Berichte über Ereignisse und Aspekte der Gesellschaft** wie Wirtschaft, Politik oder Kultur sind, sind **Meinungen ehertendziös** und basieren auf Interpretationen, Perspektiven und persönlichen Ansichten der Menschen sowie auf ihrem Background, ihrer Erfahrung oder ihrer Lebenssituation. Auch wenn Meinungen wichtig sind, um unterschiedliche Sichtweisen zu verstehen, sollten sie sich immer auf Fakten stützen und nicht auf ungenaue Informationen.

FEHLER UND LÜGEN

Das Schreiben von Artikeln und Berichten auf Basis von falschen Informationen als Profi oder das Posten oder Teilen in sozialen Medien in dem Wissen, dass die Informationen nicht genau sind, ist prinzipiell verwerflich. Es gibt jedoch Unterschiede zwischen den Arten von „Lügen“, zwischen denen man differenzieren sollte. Die verschiedenen Typen sind: **offensichtliche Lügen**, bei denen Menschen Fakten erfinden oder wissentlich über falsche Fakten berichten; **partielle Lügen**, bei denen Berichte auf einer wahren Tatsache beruhen, Menschen diese aber übertreiben oder falsche Informationen hinzufügen; und schließlich gibt es auch Lügen, in denen Menschen über wahre Ereignisse oder Tatsachen berichten, aber **Teile der Informationen wissentlich weglassen** und daher die Wahrheit manipulieren, um ihr Publikum auf bestimmte Weise zu beeinflussen.

In den traditionellen Medien entscheiden die RedakteurInnen in der Regel darüber, welche Informationen, Ereignisse und Fakten zu berichten oder zu fokussieren sind und welche Geschichten behandelt werden sollen. Diese Auswahl basiert darauf, was sie für wichtig halten oder was ihr Publikum braucht oder will. Selbst im professionellen Journalismus gibt es aber immer gewisse Tendenzen. Es können auch immer Fehler passieren und sich falsche Informationen einschleichen, die unbeabsichtigt gemeldet oder veröffentlicht werden. Aber Fehler in den Medien können und sollten immer korrigiert werden, wenn sie entdeckt werden, wodurch sie sich von vorsätzlichen Lügen und Manipulation der Wahrheit unterscheiden. Was zählt, ist die Absicht des Autors oder der Autorin. Beim Medienkonsum ist es also essentiell, die Zuverlässigkeit der Quelle sowie die mögliche Motivation hinter einer Information oder Nachricht zu hinterfragen.*

* <http://www.connectsafely.org/fakenews/>

FEHL- UND DESINFORMATION: DIE VERSCHIEDENEN ARTEN

In ihrem Artikel „Fake News. Es ist kompliziert“ beschreibt Claire Wardle die Komplexität gefälschter Nachrichten und des heutigen Informations-Ökosystems sowie die verschiedenen Arten von **Fehlinformationen (unbeabsichtigtes Teilen falscher Informationen) und Desinformation (absichtliches Erstellen und Teilen falscher Informationen)**. Um das Informations-Ökosystem zu verstehen, unterscheidet sie drei Hauptelemente: 1) verschiedene Arten von Informationen, die erstellt und geteilt werden, 2) die Motivation hinter der Erstellung und 3) die Art und Weise, wie die Informationen geteilt werden.

Wie bereits erwähnt, bestand die Tatsache, dass Medien oder JournalistInnen Fehlinformationen veröffentlichen oder dass Personen unabsichtlich falsche Informationen weitergeben, immer schon und ist beunruhigend genug. Die Tatsache, dass falsche Informationen absichtlich in großen Mengen erstellt werden, um die öffentliche Meinung in allen Bereichen der Gesellschaft zu beeinflussen, indem Web 2.0 und Social-Media-Plattformen als Peer-to-Peer-Netzwerke verwendet werden, **ist sicherlich eines der größten Probleme im heutigen Medien- und Informations-Ökosystem**. Social Media machen es möglich, Desinformation rasend schnell unter einer Vielzahl von Nutzern und Nutzerinnen zu verbreiten. Die Art der gefälschten Nachrichten ist ausgefeilter geworden, sodass die Verbreitung dieser Nachrichten einfach und schnell geworden ist. Infolgedessen ist es für UserInnen ziemlich schwierig geworden, zu erkennen, was wahr, falsch oder teilweise erfunden ist.

Wardle unterscheidet sieben Arten von Fehl- und Desinformation:*

- **Satire oder Parodie:** Inhalte wurden nicht erstellt, um zu schaden, können aber irreführend sein.
- **Falsche Verknüpfungen:** Überschriften, Grafiken oder Bildunterschriften stimmen nicht mit dem Inhalt überein.
- **Irreführende Inhalte:** Informationen, die auf irreführende Weise verwendet werden, um einem Thema oder einem Individuum etwas anzuhängen.
- **Falsche Zusammenhänge:** Authentische Inhalte, die mit falschen Informationen in Zusammenhang gesetzt und weiterverbreitet werden.
- **Betrügerische Inhalte:** Quellen, die lediglich vorgeben, authentisch zu sein.
- **Überarbeitete Inhalte:** Authentische Inhalte oder Bilder, die überarbeitet wurden, mit der Absicht zu täuschen.
- **Erfundene Informationen:** Neue Inhalte, die überwiegend falsch sind und mit der Absicht erstellt wurden, zu täuschen oder Schaden zu verursachen.

* <https://de.firstdraftnews.org/fake-news-es-ist-kompliziert/>

WARUM WERDEN SOLCHE INHALTE ERSTELLT?

Ein wichtiger Aspekt beim Verstehen von Fake News und beim Finden von Lösungen für dieses Problem besteht darin, zu verstehen, welche Motivationen dahinterstehen und warum Menschen solche Informationen erstellen.

Während der Internetjournalist und Fakten-Checker Eliot Higgins* bei der Analyse der treibenden Kräfte hinter Fake News die „vier Ps“ – Passion, Politics, Propaganda und Payment unterscheidet, erweitert Wardle diese vier Ps auf acht Ps. Die Gegenüberstellung dieser Motivationskräfte gegen die sieben oben genannten Arten von Inhalten zeigt in interessanten Zusammenhängen, wie die verschiedenen Arten von Desinformation für bestimmte Zwecke verwendet werden.



* <https://www.bellingcat.com/author/eliot Higgins/>

Die 8 Ps zeigen die Antriebskräfte hinter Fake News

- **Schlechter Journalismus (Poor Journalism):** Wenn Fehlinformation und Desinformation aufgrund mangelnder Nachforschungen, Fakten- oder Quellenprüfung vorliegen.
- **Parodie:** Oft sind die Schlagzeilen oder der Inhalt übertrieben und höchst ironisch, um sich über eine Person oder ein Thema lustig zu machen.
- **Provokation:** Die Informationen sollen Reaktionen des Publikums hervorrufen.
- **Passion:** Wenn Schlagzeilen, Bilder und Inhalte sehr explizit und bunt sind, wird der Inhalt eher von Passion als von präziser Recherche bestimmt.
- **Parteilichkeit:** Wenn klare Tendenzen und Vorurteile gegenüber einem Fall oder einem Problem bestehen.

- **Profit:** Nachrichtenartikel, die in sozialen Medien „viral“ verbreitet werden, können erhebliche Werbeeinnahmen generieren, wenn BenutzerInnen auf die Ursprungswebsite klicken.
- **Politischer Einfluss oder politische Macht:** Politische Werbung ist zu einer anspruchsvollen und zielgenauen Branche geworden, die auf riesige Pools personenbezogener Daten bei Facebook und Google zurückgreift. Das bedeutet, dass Kampagnen personalisierte Anzeigen für Einzelpersonen erstellen.
- **Propaganda:** Viele staatlich kontrollierte Nachrichtenanbieter haben Ressourcen für den Aufbau einer starken Webpräsenz ausgegeben, bei der die Kontrolle oder das Herkunftsland verdeckt gehalten wird, wodurch sie „sanfte Macht“ (soft power)

DESINFORMATIONEN CHECKLISTE								
MOTIVATIONEN	SATIRE ODER PARODIE	FALSCHER VERKNÜPFUNGEN	IRREFÜHRENDE INHALTE	FALSCHER ZUSAMMENHÄNGE	BETRÜGERISCHE INHALTE	ÜBERARBEITETE INHALTE	ERFUNDENE INHALTE	MOTIVATIONEN
SCHLECHTER JOURNALISMUS		✓	✓	✓				SCHLECHTER JOURNALISMUS
PARODIE	✓				✓		✓	PARODIE
PROVOKATION					✓	✓	✓	PROVOKATION
PASSION				✓				PASSION
PARTEILICHKEIT			✓	✓				PARTEILICHKEIT
PROFIT		✓			✓		✓	PROFIT
POLITISCHER EINFLUSS ODER POLITISCHE MACHT			✓	✓		✓	✓	POLITISCHER EINFLUSS ODER POLITISCHE MACHT
PROPAGANDA			✓	✓	✓	✓	✓	PROPAGANDA

Abbildung 1: Desinformationen Checkliste nach Claire Wardle**

* <https://www.euronews.com/2017/01/24/everything-you-always-wanted-to-know-about-fake-news-but-were-afraid-to-google>

** <https://de.firstdraftnews.org/fake-news-es-ist-kompliziert/>

DIE VERBREITUNG VON FAKE NEWS

Die Verbreitung von Fake News in einem Informations-Ökosystem, in dem die Hauptwährung Aufmerksamkeit ist, ist ziemlich einfach. Das hohe Volumen und die schnelle Verbreitung von Falschnachrichten werden durch die Features von Social-Media-Plattformen ermöglicht. UserInnen können Inhalte auf schnellste und simpelste Weise „liken“ oder teilen und merken dabei oft genug gar nicht, ob Inhalt, Kontext oder die gesamte Information vielleicht manipuliert oder erfunden sind. Die Einfachheit solcher Funktionen sowie das hohe Volumen und die Kurzlebigkeit von Texten, Bildern und Videos, mit denen Benutzer und Benutzerinnen tagtäglich konfrontiert sind, führen dazu, dass kaum jemand die Zeit und Mühen auf sich nimmt, Gelesenes nachzurecherchieren oder die Quellen des Inhalts zu überprüfen.

Die große Flut an Informationen und deren Geschwindigkeit sowie die vorsätzlichen und organisierten Bemühungen, Fake News mithilfe verfügbarer Technologien und visueller Reize zu verbreiten, machen die Menschen weniger kritisch und leichter beeinflussbar, insbesondere wenn es sich um Inhalte handelt, die ihre Meinungen bestätigen. Wenn ein Bild oder bestimmte Inhalte wiederholt verwendet werden, wird das vom überlasteten Gehirn abkürzend als zuverlässig eingestuft.

Im journalistischen Bereich trägt der Druck, Nachrichten und Updates immer häufiger und in Echtzeit bereitzustellen, auch zur Verbreitung von Fehlinformation bei. Quellen werden in weniger qualitativen Medien oft nicht ausreichend geprüft, oder manche JournalistInnen sind zur Sensationsmache verleitet und wollen die News vor der Konkurrenz herausbringen, was zur Veröffentlichung und Verbreitung ungeprüfter Inhalte führen kann.

Ein weiterer Aspekt sind die sozialen Netzwerke. Menschen, die über soziale Medien vernetzt sind, können absichtlich falsche oder nur teilweise erfasste Informationen verbreiten, um die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Fortschrittliche technologische Werkzeuge wie Bot-Netzwerke oder Troll-Fabriken oder sogenannten Meme-Shells* verstärken die manipulative Kraft von Netzwerken noch. Bei der Analyse des heutigen Informations-Ökosystems und bei der Suche nach Lösungen zur Enttarnung von Fake News und ihrer Mechanismen sehen wir schnell, dass wir „gegen Maschinen ankämpfen“, die mit künstlicher Intelligenz und Algorithmen arbeiten.



* <https://de.firstdraftnews.org/fake-news-es-ist-kompliziert/>

FAKE NEWS UND JUNGE MENSCHEN



Verschiedene internationale Studien, zum Beispiel die deutsche JIM-Studie zum Thema „Jugend, Information und (Multi-)Media“,* belegen, dass **Kinder und Jugendliche immer mehr Zeit online verbringen**. Ihre Aktivitäten reichen von der Kommunikation über Social-Media-Plattformen bis hin zum Streaming von Video- und Musikinhalten. Eine der Hauptaktivitäten junger Menschen ist das Sammeln von Informationen für verschiedene Zwecke, von Schulaufgaben bis hin zur Unterhaltung. Informationsquellen sind Online-Enzyklopädien wie Wikipedia, aber auch Nachrichtenseiten und Social-Media-Plattformen. Junge Menschen nutzen ihre Smartphones für die Suche und den Download von Inhalten, doch sie können laut einer Stanford-Studie aus dem Jahr 2016 weder zwischen verschiedenen Inhalten, d.h. Hard Facts und Fake News, unterscheiden, noch die Glaubwürdigkeit der Quelle beurteilen.**

* http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf

** <https://ed.stanford.edu/news/stanford-researchers-find-students-have-trouble-judging-credibility-information-online>

Diese Studie hat die folgenden Hauptprobleme identifiziert:

- Die meisten MittelschülerInnen können nicht zwischen „Native Advertising“ und echten Artikeln unterscheiden.
- Die meisten SchülerInnen akzeptieren Fotos als Fakten, ohne sie zu verifizieren.
- Viele MittelschülerInnen konnten nur bei Facebook zwischen echten und gefälschten Nachrichtenquellen unterscheiden.
- Viele College-StudentInnen hatten nicht den Verdacht einer potenziellen Verzerrung eines Tweets aus einer AktivistInnen-Gruppe.
- Die meisten StudentInnen in Stanford konnten den Unterschied zwischen einer Mainstream- und einer Alternativquelle nicht erkennen.

In Anbetracht des über zehnjährigen Beobachtungszeitraums ist es überraschend, dass sich die Internetkompetenz junger Menschen nicht verbessert hat. Aufgrund des ständig zunehmenden Volumens von Online-Informationen und der hohen Verbreitungsrate fällt es den Jugendlichen sogar immer schwerer, zwischen verschiedenen Informationen zu unterscheiden und den Grad der Authentizität und Glaubwürdigkeit einer Quelle zu bestimmen.

Auch die österreichische Studie „Gerüchte im Netz – Wie bewerten Jugendliche Informationen aus dem Internet“* zeigt die gleichen Ergebnisse. Obwohl soziale Netzwerke der Hauptinformationskanal für junge Menschen sind, gelten sie als weniger vertrauenswürdig. 85 % der jungen Befragten der Studie sind unsicher, ob die Informationen im Internet richtig oder falsch sind. Wenn es um die Überprüfung der Quelle geht, sind auch die meisten von ihnen sehr schnell überfordert.

Ironischerweise lehnen viele junge Menschen sogar die Grundidee journalistischer „Objektivität“ ab, und versuchen durch Blogs, Facebook-Posts, YouTube-Videos, Fake News und andere nicht traditionelle Nachrichtenquellen ein ausgewogeneres Verständnis zu erlangen. In diesem Zusammenhang dienen soziale Medien häufig als „Echokammern“ für BenutzerInnen, also Orte, wo junge Menschen nur jene Standpunkte zu hören kriegen, die ihren eigenen ähneln. Diese Art des Umgangs mit Online-Informationen zeigt zwar einen Bereich potenzieller Verbesserungen für die allgemeinen Nachrichtenmedien sowie für soziale Medien auf, bedeutet jedoch tatsächlich eine beträchtliche Zeitverschwendung für den Konsum von Fehlinformationen. Ohne eine Strategie, Fake News zu erkennen und zu vermeiden, sind junge Menschen folglich in einem Dschungel von **Desinformation** – absichtlich falscher oder ungenauer Information – sowie **Fehlinformation** – unbeabsichtigt falscher Information – verloren. Infolgedessen werden verfälschte Fakten geteilt und vervielfacht, was letztendlich auch eine potenzielle Gefährdung demokratischer Werte darstellt.

* <https://www.saferinternet.at/news-detail/aktuelle-studie-zum-thema-geruechte-im-netz-jugendliche-verunsichert-durch-fake-news/>

KANÄLE UND DIMENSIONEN VON FAKE NEWS

Während Fake News im öffentlichen Diskurs häufig als politisch motivierte Desinformation bezeichnet werden, nutzen junge Menschen zunehmend alternative Social-Media-Kanäle wie Instagram, Snapchat und YouTube (Influencer und Vlogger). Im Jahr 2012 waren laut einer von Regina Marchy durchgeführten Studie viele junge Menschen nicht an traditionellen Nachrichten interessiert, sie fänden sie langweilig und irrelevant für ihr Leben. Vielmehr interessieren sie sich für Themen, die für ihren Alltag relevant sind, und in einem Format präsentiert werden, das ansprechend ist und Spaß macht.*

Die verschiedenen Kategorien und Themen, an denen junge Menschen interessiert sind, und in denen sie Fake News ausgesetzt sind:

• Gesundheit

Was ist gesund? Was ist ungesund? Wie kann ich mit schweren Krankheiten umgehen? Was empfehlen Influencer? Wie soll mein Körper sein/funktionieren?

• Sport

Welche Sportarten sind gut für mich? Welche Diät für welche Sportart? Wie viel Sport kann ich machen? Wie auf Probleme reagieren? Was empfehlen Influencer?

• Ernährung und Diäten

Welche zusätzlichen Nahrungsergänzungsmittel oder Medikamente konsumieren? Welche Diät ist gut für mich? Welche Diät funktioniert? Was empfehlen Influencer und Werbung?

• Körperbild

Wie sieht ein gesunder Körper aus? Was sind Geschlechterstereotypen? Bin ich zu dick? Ist mein Haar zu kurz?

• Drogen

Welche Droge verursacht welche Wirkungen? Wo bekomme ich Drogen? Welche Drogen sind harmlos und machen nicht abhängig?

• Propaganda und Politik

Welchen politischen Parteien/Ideen folgen? Wessen Schuld ist ein bestimmtes Problem (z.B. Flüchtlingsdebatte)? Förderung von Stereotypen, hate speech usw.

• Einwanderung und Flüchtlinge

Wie verändern sie unser Leben? Verursachen sie politische Instabilität?

• Zivilgesellschaft

Welche NGOs und Organisationen richten Schaden an? In welcher Sache sollte ich mich engagieren und in welcher nicht?

* <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0196859912458700>

• Stars und Gesellschaft

Klassische Boulevard-Themen wie: Welches berühmte Paar hat sich getrennt?

• Gruppenzwang

YouTube-Challenges, die selbstverletzend sind usw.

• Sexualität

Pornografie als Referenz für das Sexualleben von Erwachsenen oder als sexuelle Aufklärung

• Umgang und Kommunikation mit anderen

„Anonymes“ Feedback von anderen Personen durch Apps wie Tellonym oder ask.fm
Unterschied zwischen Online- und Face-to-Face-Kommunikation

• Cyber-Mobbing

„Gründe“, warum eine Person gemobbt wird.

• Gerüchte über andere Personen

Wer ist der größte Idiot/die größte Bitch? Darstellung von privaten und manchmal sexuell expliziten Bildern

• Streiche/Gewalt

Reale oder inszenierte Gewalt. Wer wird wirklich reingelegt, wer ist SchauspielerIn? Wird falsches oder echtes Blut gezeigt?

• Spiele, Hacks, Cheats

Wie kann man cheaten, was funktioniert? Hilfsprogramme zum Diebstahl von Passwörtern oder Accounts.

• Werbung

Wie funktioniert sie? Warum bekomme ich diese Art von Anzeigen?

• Produktplatzierung

Wie kann ich sie in Online-Inhalten erkennen? Wer wird für was bezahlt?

• Lebensstil

Was ist durch welche Maßnahmen zu erreichen? Was anziehen und welcher Mode folgen? Welches Make-up tragen und wie?

• Life-Hacks

Was funktioniert, was funktioniert nicht? Sogenannte „Großmutter-Rezepte“, Tipps zum Selbermachen (DIY)

• Spirituelles Leben

Welche „Werte“ zählen? Welchen religiösen Bewegungen oder Ideen folgen? Was ist nützlich oder schädlich?

• Kulte

Wie erkennt man Kulte? Was ist nützlich oder gefährlich?

WIE KANN MAN FAKE NEWS ERKENNEN?

Es gibt eine Reihe von Tools, mit denen Fake News aufgedeckt werden können. Es ist wichtig, die Quelle der Informationen zu kennen und die Fakten zu überprüfen. Sie können die acht Punkte nach Wardle (schlechter Journalismus, Parodie, Provokation, Passion, Parteilichkeit, Profit, politischer Einfluss oder Propaganda) heranziehen, um herauszufinden, ob ein Artikel, ein Bild oder ein Video von diesen Kräften angetrieben wird.

Hier finden Sie einige Tipps zum Überprüfen der Quellen und Fakten in einer Nachricht.

Die Quelle:

Klingt die **Quelle richtig**? Klingt die **URL legitim**? Skepsis ist angebracht bei **Website-Namen** wie „.lo“ oder „.com.co“, bei anderen fragwürdigen URLs sowie bei Nachrichtenmarken, von denen Sie noch nie etwas gehört haben. Sie sollten die **Quell-Website und ihr Profil (Über uns) überprüfen**. Wie transparent sind die BetreiberInnen? Was ist ihre redaktionelle Richtlinie? Seit wann veröffentlichen sie?

Wichtig ist auch, den **Autor oder die Autorin zu überprüfen**. Wird ein/e VerfasserIn erwähnt? Gibt es einen Beweis dafür, dass es sich um eine echte Person handelt? Kann diese Person kontaktiert werden? Sie können überprüfen, was der Autor oder die Autorin und die Quelle sonst veröffentlicht haben und ob es sich um eine „ernstzunehmende“ Quelle handelt.

Der Inhalt:

Klingt die **Nachricht voreingenommen oder einseitig**? Klingt es **übertrieben oder extrem**? Will sie eine starke Reaktion hervorrufen? Prüfen Sie, ob andere Mainstream-Medien dieser Quelle folgen, wenn nicht, seien Sie skeptisch und vorsichtig.

Sie können auch einen Teil eines Artikels oder Titels kopieren und in Suchmaschinen recherchieren, ob diese Story von anderen als Fake News eingestuft wurde. Manchmal finden Sie so jedoch auch Websites, die die Falschnachrichten einfach nur wiederholen. In vielen Ländern gibt es Faktencheck-Websites, die dabei helfen können, herauszufinden, ob eine Geschichte wahr oder falsch ist.

Das ist ein internationales Netzwerk von sogenannten Fact-Checker-Organisationen: <https://ifcncodeofprinciples.poynter.org/signatories>

Fact-Checker Webseiten	Sprache
www.theJournal.ie	Englisch (Irland)
www.snopes.com/	Englisch (USA, UK)
www.factcheck.org	Englisch (USA)
www.channel4.com/news/factcheck	Englisch
www.bbc.com/news/topics/cp7r8vgl2rgt/reality-check	Englisch
https://www.mimikama.at/	Deutsch
https://correctiv.org/	Deutsch
https://hoaxmap.org/	Deutsch
www.tjekdet.dk	Dänisch
www.konspiratori.sk/	Slowakisch
www.davidpuente.it/blog/	Italienisch
www.faktabaari.fi	Finnisch
http://www.maldita.es/malditobulo/	Spanisch

Wie bereits erwähnt, nehmen sich junge Menschen (aber auch Erwachsene) meist nicht die Zeit, Fakten oder Quellen der Nachrichten zu überprüfen, denen sie ausgesetzt sind. Zwar gibt es Möglichkeiten, „offensichtliche“ Fake News zu erkennen, das Thema ist jedoch viel komplexer. Es gibt eine Vielzahl von Arten an Des- und Fehlinformationen mit anspruchsvoller Ästhetik (visuelle Elemente, Bilder, Videos usw.) und technologischen Mitteln und Strategien (Algorithmen, Troll-Fabriken usw.) zur Verbreitung von Fake News. Die Möglichkeiten, junge Menschen zu beeinflussen, werden kreativer und oft überzeugender: Influencer und Vlogger mit Tausenden bis Millionen von Followern und AbonnentInnen verbreiten Des- und Fehlinformation in großem Stil.*

Der Grund dafür, dass Fake News ein so breites Publikum erreichen, liegt nicht nur an jenen Menschen, die diese erstellen. Es ist hauptsächlich auf die Nutzer und Nutzerinnen zurückzuführen, die solche Inhalte massenhaft teilen. Nicht nur der Mangel an Medienkompetenz, kritischem Denken und Fähigkeiten, Fake News zu erkennen, trägt dazu bei, sondern auch ein Mangel an Verantwortungsbewusstsein und Moral der UserInnen.**

Um eine weitere „Verschmutzung des Informations-Ökosystems“ zu vermeiden, wo Fake News gedankenlos ohne Tatsachenprüfung ausgetauscht werden, müssen die UserInnen sozialer Medien (egal welchen Alters) sich eigenmächtig Medien- und Informationskompetenz aneignen. Sie müssen zu aktiv Handelnden und zu einem Teil der Lösung werden, anstatt in der Opferrolle als Geschädigte dieses Phänomens zu verharren.

* <https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf>

** <http://www.euronews.com/2017/01/24/everything-you-always-wanted-to-know-about-fake-news-but-were-afraid-to-google>

WIE KANN MAN GEGEN FAKE NEWS VORGEHEN?

Der erste Schritt, um aktiv zu handeln und nicht passives Opfer zu bleiben, besteht darin, **mehr Bewusstsein zu erlangen**: über die Phänomene gefälschter Nachrichten und deren Komplexität sowie über verschiedene Trends und Mechanismen des Informations-Ökosystems. Die Entwicklung von **kritischem Denken und Medienkompetenz**, um zu verstehen, wie und von wem Inhalte erstellt werden und wie sie in den Medien und insbesondere in den sozialen Medien verbreitet werden, sollte ein wichtiger Teil der persönlichen Entwicklung junger Menschen und Erwachsener sein. Besonders im aktuellen technologischen Zeitalter, in dem die Geschwindigkeit und die Menge der verschiedenen Arten von Informationen ständig zunehmen.*

Neben der Medienkompetenz besteht ein weiterer wichtiger Aspekt darin, **emotionale Intelligenz** zu entwickeln und unsere eigenen emotionalen Reaktionen auf Medieninhalte zu hinterfragen. Viele Fake News sind emotional getrieben oder dazu bestimmt, starke Gefühle auszulösen. Wenn wir also Artikel, Bilder oder Videos entdecken, die uns sehr ärgerlich machen oder uns in unseren Überzeugungen bestätigen, sollten wir uns dieser Wirkung bewusst sein und die Fakten prüfen, bevor wir sie teilen.

Wenn der erste Schritt ist, das **Bewusstsein zu schärfen** sowie Medienkompetenz und emotionale Intelligenz zu entwickeln, kann und sollte der nächste Schritt darin bestehen, **aktiv gegen die Verbreitung von Falschnachrichten vorzugehen**, indem man es sich zweimal überlegt, bevor man eine Nachricht teilt. Wenn wir etwas Verdächtiges sehen, ist das **Überprüfen von Fakten und Quellen** und ein wenig Recherche der nächste Schritt, um herauszufinden, ob die Quelle vertrauenswürdig ist oder ob eventuell Informationen verfälscht wurden.**

Sobald wir wissen, dass ein Artikel, ein Bild oder ein Video auf Satire, falschen Verknüpfungen, Zusammenhängen oder irreführenden Inhalten basiert oder einfach für Propaganda und politische oder kommerzielle Zwecke erfunden und verwendet wird, können wir eingreifen. Wir können den Kommentar- oder Antwortabschnitt verwenden, um die Benutzer und Benutzerinnen darauf aufmerksam zu machen, dass der Inhalt manipuliert oder gefälscht wurde. So können Userinnen und User den Inhalt von ihrer Seite nehmen, wenn sie ihn freigegeben haben. Und wir können sie so dazu bringen, das nächste Mal, wenn sie Content teilen möchten, kritischer zu sein und es sich zweimal zu überlegen.

In der Medienkultur des 21. Jahrhunderts und in der Fake-News-Ära sind kritisches Denken zusammen mit Medienkompetenz und digitalem Wohlbefinden entscheidende Kompetenzen – nicht nur für junge Menschen, sondern auch für Erwachsene. Diese Kompetenzen tragen zu einem besseren Verständnis dieser modernen Debatten bei. Außerdem verleihen sie uns Individuen ein Gefühl der Menschenwürde sowie der Teilhabe an der demokratischen Gesellschaft als aktiver Bürger oder Bürgerin.

WIE MAN KEINE FAKE NEWS PRODUZIERT

Da junge Menschen häufig mit Falschnachrichten konfrontiert sind, ist der Schritt, solche auch selbst zu produzieren, oft ein kleiner. Das eigene Leben in den sozialen Medien übertrieben darzustellen, mit Erfolgen zu prahlen und irreführende Bilder online zu posten, all das ist manchmal einfach zu verlockend. Kritisches Denken muss also auch für die jungen Leute als Produzierende von Medien gelten, nicht nur als Konsumierende digitaler Inhalte.

Da Jugendliche online regelmäßig mit irreführenden Beispielen konfrontiert sind, wird die ethische Frage, ob das Lügen im Netz in Ordnung sei, nur mehr selten gestellt. Ist es in Ordnung zu lügen oder zu übertreiben, um mehr Likes oder Follower zu bekommen?



* <https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf>

** <https://de.firstdraftnews.org/fake-news-es-ist-kompliziert/>

FÖRDERUNG DIGITALER KOMPETENZEN

DIE EUROPÄISCHE INITIATIVE DIGCOMP 2.0

Der europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen der Bürgerinnen und Bürger (DigComp 2.0) gibt strategische Ziele zur Verbesserung des digitalen Wissens unter den europäischen BürgerInnen vor. Kritisches Denken und Informationskompetenz sind ein wichtiger Bestandteil dieses Kompetenz-Portfolios.

In vielen europäischen Ländern wurden ähnliche Kompetenzen für junge Menschen definiert. Europäische Bildungsministerien haben ihre eigenen Strategien zur Verbesserung des digitalen Wissens in der europäischen Jugend. Wie diese Strategien umgesetzt werden, das Alter beim Unterrichtsbeginn und die Ziele sind in ganz Europa unterschiedlich, das allgemeine Ziel, das kritische Denken zu verbessern, ist jedoch ähnlich.

DER EUROPÄISCHER REFERENZRAHMEN*

Überblick. **Informations- und Datenkompetenz:** Zur Artikulation von Informationsbedarfen; Lokalisierung und Zugriff auf digitale Daten, Informationen und Inhalte; Beurteilung der Relevanz der Quelle und ihres Inhalts; Speicherung, Verwaltung und Organisation von digitalen Daten, Informationen und Inhalten.

1.2 Auswertung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten
Die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Daten-, Informationsquellen und digitalen Inhalten analysieren, vergleichen und kritisch bewerten. Die Daten, Informationen und digitalen Inhalte analysieren, interpretieren und kritisch bewerten.

Der Umgang mit Fake News wird im Allgemeinen in diesem Kompetenzfeld gesehen: Wie beurteilt man die Relevanz von Daten und deren Inhalt? Dazu gehören auch die Quellen des Inhalts und die Notwendigkeit, Informationsbedarf zu artikulieren.

Wie man auf Fake News reagieren soll, und wie man mit den eigenen Emotionen umgehen kann, wird in anderen Abschnitten definiert. Dieser Bereich wird jedoch nicht so ausführlich behandelt, wie der Bereich des kritischen Denkens.

2.2 Weitergabe durch digitale Technologien Teilen von Daten, Informationen und digitalen Inhalten über geeignete digitale Technologien. Als Vermittlungsperson agieren und über Verweise, geteilte Informationen und Zuschreibungen Bescheid wissen.

2.5 Netiquette Kenntnis von Verhaltensnormen und Know-how bei der Verwendung digitaler Technologien und der Interaktion im digitalen Umfeld. Kommunikationsstrategien an das jeweilige Publikum anpassen und sich der kulturellen und generationenbezogenen Vielfalt in digitalen Umgebungen bewusst sein.

4.3 Gesundheit und Wohlbefinden schützen Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und psychische Wohlbefinden beim Einsatz digitaler Technologien vermeiden können. Sich und andere vor möglichen Gefahren in digitalen Umgebungen (z.B. Cyber-Mobbing) schützen können. Kenntnis digitaler Technologien für soziales Wohlergehen und soziale Inklusion.

5.3 Kreative Nutzung digitaler Technologien Nutzung digitaler Werkzeuge und Technologien zur Schaffung von Wissen und zur Innovation von Prozessen und Produkten. Sich individuell und gemeinsam mit der kognitiven Verarbeitung beschäftigen, um konzeptionelle Probleme und Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu verstehen und zu lösen.

5.4 Ermittlung digitaler Kompetenzlücken Um zu verstehen, wo die eigene digitale Kompetenz verbessert oder aktualisiert werden muss. Um andere bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenz unterstützen zu können. Nach Möglichkeiten zur Selbstentwicklung suchen und bei der digitalen Entwicklung auf dem Laufenden bleiben.

* <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

KRITISCHES DENKEN ALS KERNKOMPETENZ

Im Europäischen Eurobarometer (9/2017 Flash Eurobarometer 455) wurden Jugendliche zu ihren Ansichten zu Europa befragt. Fast 50 % gaben an, dass der Umgang mit Fake News ein wichtiges Zukunftsthema ist („Förderung des kritischen Denkens und der Suche nach Informationen, um Fake News und Extremismus zu bekämpfen“* Besonders junge Menschen aus Österreich und Deutschland sehen dieses Thema als prioritär an. Dies bezieht sich auf die Kompetenzen in Bezug auf Informations- und Datenkompetenz.

KRITISCHES DENKEN UND MEDIENKOMPETENZ

Eine gängige Definition für Medienkompetenz ist die **Fähigkeit des kritischen Denkens beim Konsumieren und Erzeugen von Informationen**. Das beinhaltet die Fähigkeiten, Informationen abzurufen, zu analysieren, auszuwerten und zu erstellen. Außerdem geht es darum, **den Unterschied zwischen Fakten und Meinungen zu verstehen und die treibenden Kräfte hinter der Manipulation** verschiedener Informationsformen innerhalb des Informations-Ökosystems zu kennen.

Es geht also genauso um die EmpfängerInnen und ihr **Verständnis der Medien**, deren verschiedenen Formen und deren Rolle in der Gesellschaft, wie auch um die SenderInnen als NutzerInnen von Medientools und Möglichkeiten der Selbstdarstellung. Dies ist wichtig, weil es nicht nur darum geht, (junge) Menschen zu schützen und sie wie potenzielle Opfer zu behandeln, sondern darum, sie als aktive, kritische, achtsame und verantwortungsbewusste Mediennutzerinnen und -nutzer zu befähigen.**

Gemäß einem Artikel des Zentrums für Medienkompetenz geht es darum, kompetent in allen Medienformen zu werden, sodass die Menschen die Interpretation dessen kontrollieren können, was sie **sehen, hören oder womit sie interagieren**, anstatt dass **sich von der Interpretation kontrollieren lassen**. Es geht darum, für sich selbst zu denken und die richtigen Fragen darüber zu stellen, was Sie sehen, lesen, hören oder kommentieren, anstatt Fakten oder Statistiken über die Medien auswendig zu lernen.***

Das Bedürfnis nach Medienkompetenz ist wichtiger denn je in einer Zeit, in der jeder und jede sogenannter "Graswurzel-Journalist" sein kann, also eine Privatperson, die in Eigenregie Inhalte veröffentlicht oder erstellt und Themen in jedem Bereich der Gesellschaft kommentiert. Zwar hat dieses Phänomen sicherlich ein breiteres Spektrum an Meinungen hervorgebracht und die MediennutzerInnen dazu ermächtigt, sich zu äußern, es hat es jedoch auch schwieriger gemacht, zwischen Fakten, Meinungen und (nicht)-vertrauenswürdigen Quellen zu unterscheiden.sources.

* <http://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/instruments/FLASH/surveyKy/2163>

** <https://www.connectsafely.org/wp-content/uploads/Media-Literacy-Fake-News.pdf>

*** <http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more>

DIGITALE KOMPETENZ

Digitale Kompetenz ist eine Komponente der Medienkompetenz. Die Arbeitsgruppe „Digitale Kompetenz“ der American Library Association bietet folgende Definition: Digitale Kompetenz ist die Fähigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien zu nutzen, um Informationen zu finden, zu bewerten und zu kommunizieren, was sowohl kognitive als auch technische Skills erfordert.* Die folgende Grafik aus der englischsprachigen Studie „Digital Literacy across the Curriculum“ von Future Lab zeigt die Komponenten digitaler Kompetenz als notwendiges Skill-Set.**

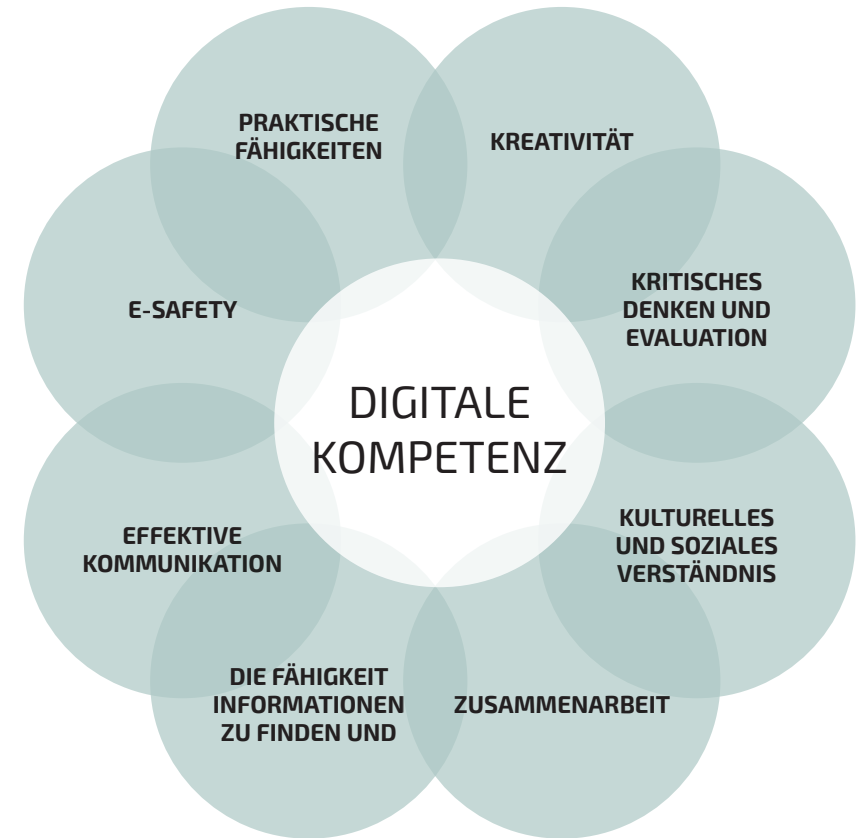


Abbildung 2: Digital Literacy across the curriculum***

* <https://www.edweek.org/ew/articles/2016/11/09/what-is-digital-literacy.html>

** <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>

*** Digital Literacy across the Curriculum, p. 19. Future Lab 2010: www.futurelab.org.uk

Der von der Europäischen Kommission veröffentlichte digitale Aktionsplan für das Bildungswesen beschreibt die aktuellen Herausforderungen im Bereich der digitalen Kompetenz:

Der digitale Fortschritt stellt auch die europäischen SchülerInnen, Studierenden und Lehrenden vor neue Herausforderungen. Algorithmen, die von Social-Media-Plattformen und Nachrichtenportalen verwendet werden, können Vorurteile oder Fake News befeuern, während der Datenschutz in der digitalen Gesellschaft zu einem zentralen Anliegen geworden ist. Jugendliche wie Erwachsene sind anfällig für Cyber-Mobbing und Belästigung, rücksichtsloses Verhalten oder verstörende Online-Inhalte. Der tägliche Umgang mit digitalen Daten, die weitgehend auf undurchschaubaren Algorithmen beruhen, birgt klare Risiken und erfordert mehr denn je kritisches Denken und die Fähigkeit, sich kompetent mit seiner digitalen Umgebung auseinanderzusetzen. Wir haben ein ständig wachsendes Bedürfnis nach Medienkompetenz und einen breiten Mix an digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen, einschließlich Datensicherheit und Privatsphäre. Es ist jedoch immer noch eine Herausforderung, diese Skills der breiten Bevölkerung und verschiedenen Branchen zugänglich zu machen.*

Maßnahmen zur Steigerung der Medienkompetenz junger Menschen müssen die Antwort auf diese Herausforderungen sein. Eine Umgestaltung des Schulsystems und andere pädagogische Maßnahmen müssen diese Herausforderungen miteinbeziehen.

Das Vereinigte Königreich hat mit der Einführung solcher Initiativen mit einem 5-Ressourcen-Modell für **kritische digitale Kompetenzen** begonnen. Das 5-Ressourcen-Modell, das unten in der Grafik dargestellt ist, ist eine aktualisierte Abbildung eines etablierten Modells schriftsprachlicher Kompetenzen, und spiegelt die sich verändernde digitale Landschaft wider. Es zeigt notwendige Bestandteile digitaler Kompetenzen auf und klärt, welche davon wirklich notwendig sind, um Fake News erkennen und entsprechend handeln zu können. Eine solche Anpassung schafft die Grundlage dafür, dass junge Menschen sich beim Umgang mit Nachrichtenquellen sicher fühlen können, neue Perspektiven und Informationen erlernen und diese Fähigkeiten in ihren Schulaufgaben oder in Gesprächen mit MitschülerInnen, Familienmitgliedern und Lehrenden einsetzen können.**

In Großbritannien baut der Lehrplan der „secondary school“ (von 11 bis 16 Jahre) auf diesen grundlegenden Fähigkeiten auf und baut den Erwerb spezifischer Fähigkeiten zum kritischen Denken in verschiedenen Fächern wie Englisch, Geschichte, politische Bildung, PSHE* ein, bzw. in die Fächer Philosophie und Soziologie in den letzten zwei Schuljahren, also auf A-Level-Niveau (Abitur-Niveau). Im „Key-Stage-4“-Lehrplan (im 10. und 11. Schuljahr) zielt Geschichtsunterricht beispielsweise darauf ab, sicherzustellen, dass SchülerInnen lernen, wie sie perzeptive Fragen stellen, kritisch denken, Beweise abwägen, Argumente aussieben sowie eine Perspektive und ein eigenes Urteil entwickeln. Der politische Bildungsunterricht hingegen soll SchülerInnen die Skills vermitteln, politische und soziale Fragestellungen kritisch zu erkunden, Beweise abzuwägen und eine Debatte anhand begründeter Argumente zu führen.***

* <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/digital-education-action-plan.pdf>
 ** <https://literacytrust.org.uk/policy-and-campaigns/all-party-parliamentary-group-literacy/fakenews/>
 *** <https://literacytrust.org.uk/policy-and-campaigns/all-party-parliamentary-group-literacy/fakenews/p18>

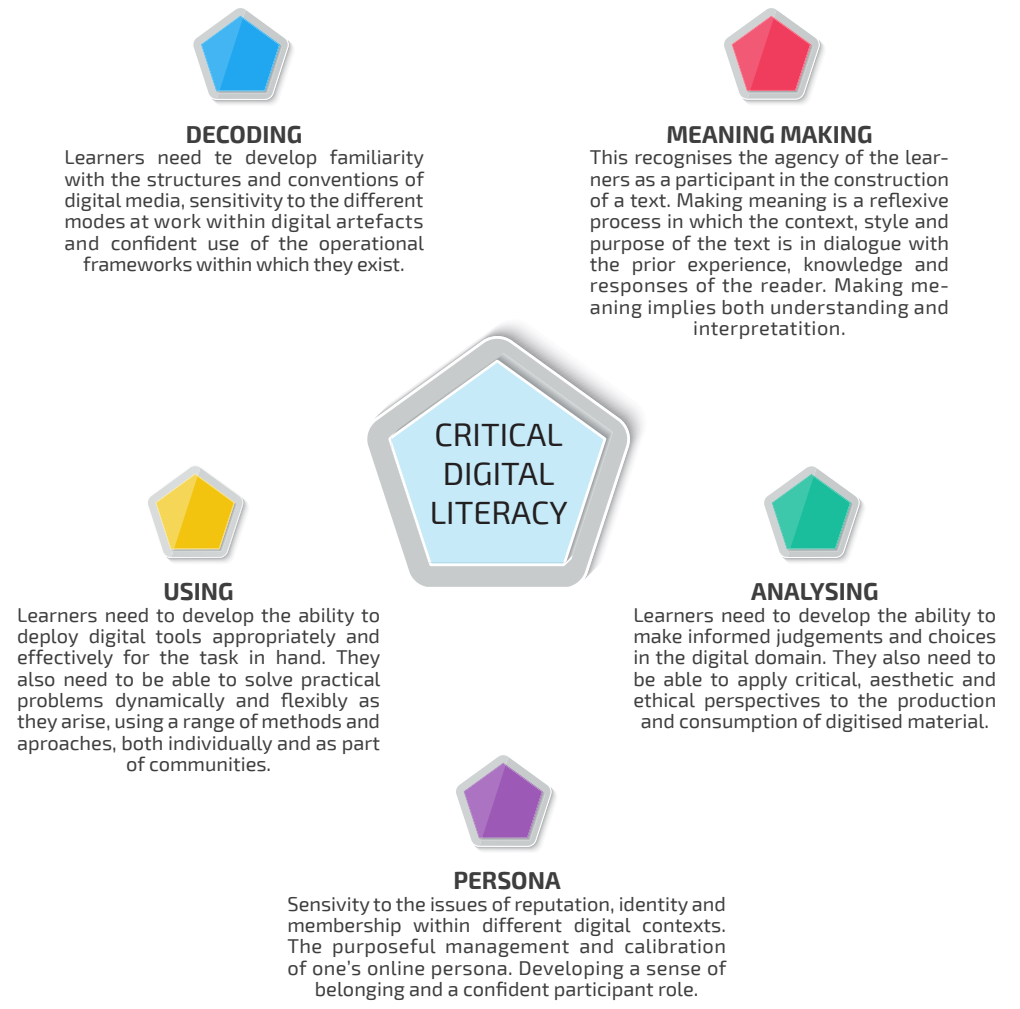


Abbildung 3: Das 5-Ressourcen-Modell unverzichtbarer digitaler Kompetenzen*

* Fake News and Critical Literacy. Final report of the Commission on Fake News and teaching of critical literacy in schools, p.17. National Literacy Trust 2017, www.literacytrust.org.uk; (CC-BY-NC-ND 2.0 UK Hinrichsen and Coombs)

BEDEUTUNG DES DIGITALEN WOHLBEFINDENS

Mit digitalen Geräten erfassen Menschen verschiedenste Daten und teilen und verbreiten diese über vielfältige Wege. Digitale Technologien durchdringen das Leben der Menschen und ihre digitalen und physischen Identitäten überschneiden sich permanent. Die Arbeit und das persönliche Leben der Menschen, ihre Beziehungen zu anderen sowie Körper und Geist werden durch diesen Prozess stark beeinflusst und verändert.

Wie im Aktionsplan für digitale Bildung dargelegt, umfasst unser persönliches Wohlbefinden auch digitales Wohlbefinden, das „durch Fehlinformation, Cybermobbing und Datenschutzprobleme bedroht sein kann“.* Kritisches Denken ist daher nicht nur ein wichtiger Bestandteil einer guten Arbeitsperformance, sondern auch ein wichtiger Teil des **persönlichen Wohlbefindens und der Gesundheit**.

Oft wird der Begriff „digitales Wohlbefinden“ als sogenanntes „Detox“, also dem „Entgiften“, von zu viel Zeit am Smartphone oder von einer anderen Technologie-Sucht verstanden. Aber digitales Wohlbefinden meint genauso positive Effekte auf die Fähigkeit, sich um die persönliche Gesundheit, Sicherheit, Beziehungen und Work-Life-Balance in einer digitalen Welt zu kümmern, z.B. durch die Nutzung von digitalen Technologien wie (Körper-)Sensoren oder Monitoring-Apps, um mehr über die eigene Gesundheit und Bedürfnisse zu erfahren, und um Gesundheitskosten senken zu können.***

Für junge Menschen, die viel Zeit online verbringen, sind folgende Bereiche des digitalen Wohlbefindens relevant:

Digitales Wohlbefinden

- Datenschutzfragen, welche Daten über eine Person erfasst oder verbreitet werden, Online-Identität (eigene oder von anderen Personen)
- Körperbild, Gewicht, Ernährung und Lebensmittel
- Online- und Offline-Zeit – „Technologie-Sucht“
- Work-Life-Balance und verschwimmende Grenzen zwischen Beruf und Privatleben
- Wie man mit psychischen Belastungen individuell umgeht
- Menschliches Verhalten und Beziehungen, respektvoller Umgang miteinander

* <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/factsheet-digital-education-action-plan.pdf>

** <https://www.wired.com/story/google-and-the-rise-of-digital-wellbeing/>

*** <https://www.eitdigital.eu/newsroom/digital-wellbeing/>

NEUE SKILL-SETS IN ZEITGEMÄSSEN BILDUNGSANSÄTZEN

Die Bedeutung neuer Skill-Sets im Gegensatz zu dem einen lebenslangen Job wurde 2016 durch den Bericht „Die Zukunft der Arbeit“ des Weltwirtschaftsforums verstärkt. „Einer gängigen Schätzung zufolge werden 65 % der Kinder, die heute in die Grundschule gehen, später in völlig neuen, noch nicht existierenden Berufstypen arbeiten. In einer sich rapide entwickelnden Job-Landschaft ist die Fähigkeit essentiell, zukünftige Qualifikationsanforderungen, Jobinhalte sowie die konsequente Bedeutung davon für die Arbeitswelt zu antizipieren und sich entsprechend vorzubereiten. Das gilt sowohl für Unternehmen, Regierungen als auch für Einzelpersonen, damit alle Beteiligten die sich aus diesen Trends ergebenden Chancen voll auskosten können, und dabei unerwünschte Ergebnisse abmildern können“.

Ein Video für das Russische Bildungsforum 2018 zeigt, dass 77 % der ArbeitgeberInnen glauben, dass Soft Skills mindestens genauso wichtig sind wie Hard Skills und in neuen Kombinationen und durch Lebenslanges Lernen erworben werden müssen, um den Anforderungen des zukünftigen Arbeitsmarktes gerecht zu werden. „400 bis 800 Millionen Menschen werden ihren Arbeitsplatz verlieren, weil sie bis 2030 durch Roboter ersetzt werden. 57 Berufe werden verschwinden, z.B. FahrscheinkontrollleurIn, FremdenführerIn, ÜbersetzerIn, FremdenverkehrsagentIn, dafür werden bis 2020 aber 186 neue Berufe in 25 Branchen entstehen“. Stabilität wird schwinden, aber zugunsten von Flexibilität und Freiheit. Die zehn wichtigsten Fähigkeiten, die laut dem Weltwirtschaftsforum bis 2020 am meisten benötigt werden, sind: komplexe Problemlösungs-Skills, kritisches Denken, Personalmanagement, Interaktion, emotionale Intelligenz, Entscheidungskompetenz, Kreativität, Dienstleistungsorientierung, Verhandlungsgeschick und kognitive Flexibilität. ***

Die von der EU-Kommission am 10. Juni 2016 verabschiedete Kompetenz-Agenda für Europa betont ebenfalls die Bedeutung von Kompetenzbildung und die Notwendigkeit einer Zusammenarbeit von Unternehmen mit Regierungen, Bildungsanbietern und anderen, um einen bedarfsorientierten Lehrplan des 21. Jahrhunderts zu entwickeln. ****

* http://www3.weforum.org/docs/WEF_FOJ_Executive_Summary_Jobs.pdf

** <https://www.youtube.com/watch?v=fdEySpup8PY>

*** <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/>

**** <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC03816-from=EN>

JUGENDARBEIT ALS RAUM FÜR NICHTFORMALES LERNEN

Für junge Menschen gibt es viele „Räume“, in denen nichtformales Lernen stattfindet. Einer davon ist Jugendarbeit. Um diesen Raum auch für Themen rund um die digitale Welt zur Verfügung zu stellen, brauchen Jugendarbeiter und Jugendarbeiterinnen selbst digitale Kompetenzen. Eine Gruppe von Fachleuten entwickelte diese im Rahmen des EU-Arbeitsplans für die Jugend 2016-2018 im folgenden Kontext:*

COMPETENCES FOR DIGITAL YOUTH WORK FOR...

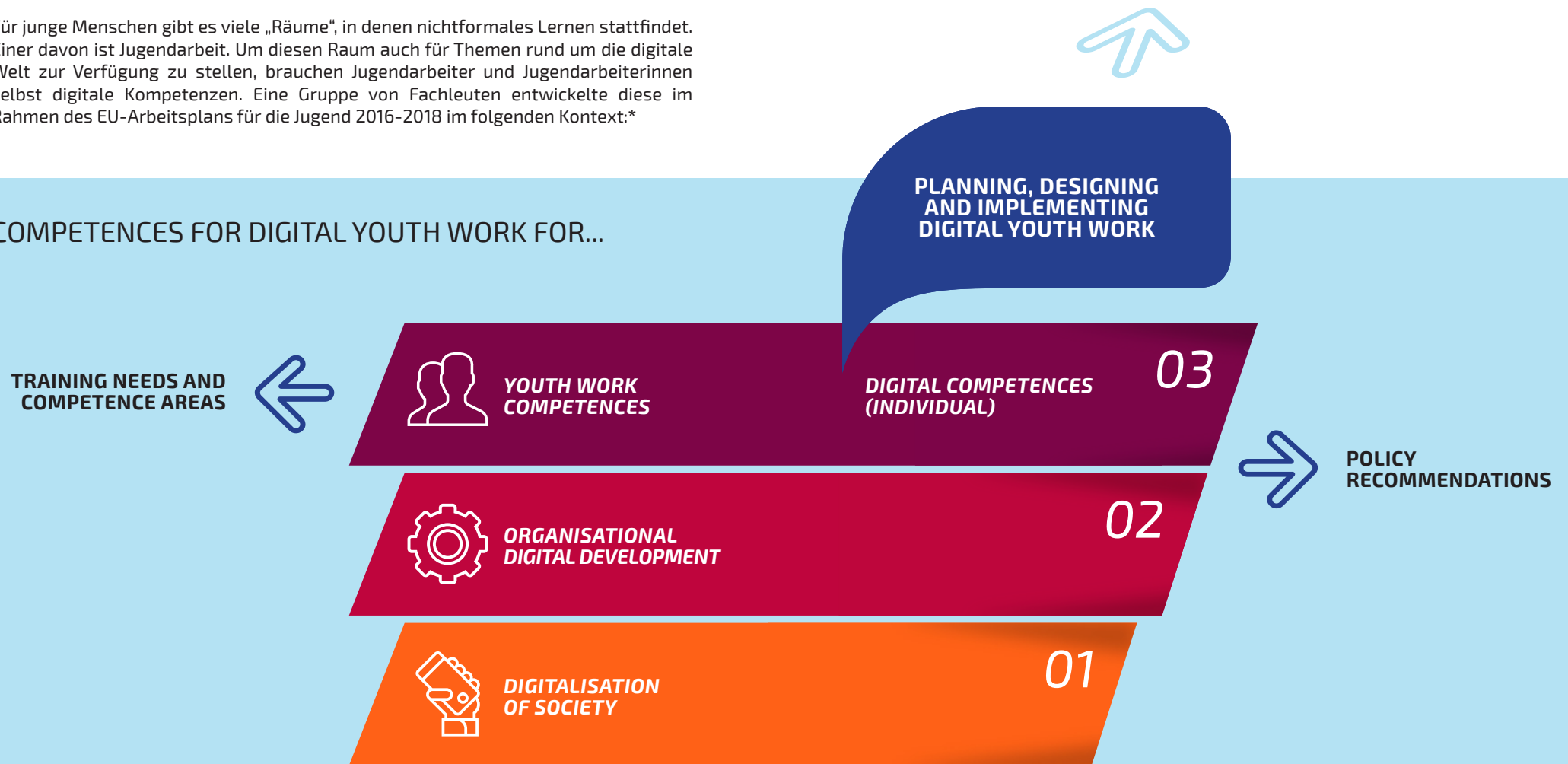


Abbildung 4: Kompetenzen für die digitale Jugendarbeit**

Jugendarbeit ist also ein Setting, in dem Lernen wie folgt stattfinden kann: in Face-to-Face-Situationen, aber auch in Online-Umgebungen oder in einer Kombination aus beidem.

* <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-77829916>

** *Developing digital youthwork. Policy recommendations and training needs for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018, p 10* <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f01e8eee-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-77829916>

DIGITALE KOMPETENZEN DURCH NICHTFORMALES LERNEN



Damit junge Menschen sich ihrem Nutzerverhalten in sozialen Medien bewusster werden, und neue Gewohnheiten und Fähigkeiten entwickeln können, was zeitaufwändig und nicht immer einfach ist, muss eine entsprechend hohe Motivation vorhanden sein. Am Weg dorthin kann ein nichtformaler Lernprozess ein hilfreiches Instrument sein. Während die Schule ein wichtiger Ort ist, um zu lernen, wie mit Fehlinformationen und Fake News umgegangen wird, kann ein nichtformales oder spielebasiertes Lernen dazu beitragen, junge Menschen zu motivieren. Dieser Ansatz wurde im Projekt FAKE OFF! gewählt. Im folgenden Abschnitt wird die Geschichte des nichtformalen Lernens umrissen und die Vorteile und aktuellen Herausforderungen in der Praxis beschrieben.

BILDUNGSANSÄTZE TRANSFORMIEREN

*„Die Welt verändert sich – also muss sich auch die Bildung verändern. Unsere Gesellschaft durchläuft überall einen tiefgreifenden Wandel. Das verlangt nach neuen Formen der Bildung [...]“ (Unesco 2015).**

Das Lernen an einer Schule oder Universität wurde lange als soziale Norm angesehen. Der höchste Wert wurde auf eine vom Staat unterstützte Struktur gelegt, in der eine Person Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben konnte, die ihr später eine Garantie auf einen Arbeitsplatz und somit ein sicheres Leben geben können. „In die Schule gehen oder versagen“ war ein allgemeingültiger Glaubenssatz. 1973 wurde das erstmals von den Anthropologen Scribner und Cole hinterfragt, die behaupteten, dass die **meisten Dinge im Leben besser durch informelle Prozesse gelernt werden, und dass komplexes Lernen immer noch in Gemeinschaften außerhalb der formellen Institutionen stattfindet.**** So hat die Debatte über den Wert des Lernens im Alltag begonnen, die zu einer Neubewertung der Begriffe Bildung und Lernen, der Rolle öffentlicher und privater Institutionen und Initiativen in diesem Bereich sowie zu alternativen Bildungswegen geführt hat.

Einige bedeutende politische Entwicklungen von einer Reihe von Institutionen, die den Wert des Lernens außerhalb des formalen Bildungswesens erhöht haben, sind folgende:

- 1996: Erklärung der OECD zum „Lebenslangen Lernen für alle“*** by OECD. Lernen wurde als „fortlaufendes, freiwilliges und selbstmotiviertes Streben nach Wissen aus persönlichen oder beruflichen Gründen“ definiert. Die Erklärung führte drei Lernstile ein: formales, nichtformales und informelles Lernen.

- 1999: Bericht des Europarates über die nichtformale Bildung. Darin heißt es, dass die formalen Bildungssysteme allein nicht auf den schnellen und ständigen technologischen, sozialen und wirtschaftlichen Wandel in der Gesellschaft reagieren können und daher durch nichtformale Bildungspraktiken unterstützt werden sollen.****

- 2001: Mitteilung der Kommission zum Lifelong Learning – Lebenslangen Lernen: formales, nichtformales und informelles Lernen mit Leitlinien für die Definitionen und Schwerpunkt auf der Notwendigkeit, nichtformales und informelles Lernen zu identifizieren, zu bewerten und zu zertifizieren, insbesondere am Arbeitsplatz.*****

Im Laufe der Jahre haben europäische Institutionen und Forschende sowohl die Begriffe nichtformale Bildung als auch nichtformales Lernen verwendet. Wie unterscheiden sich diese beiden Begriffe?

* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246481/PDF/246481ger.pdf.multi>

** https://en.wikipedia.org/wiki/Nonformal_Learning

*** <http://www.oecd.org/fr/education/apprendre-au-dela-de-l-ecole/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm>.

**** <http://www.assembly.coe.int/nw/xml/XRef/X2H-Xref-ViewHTML.asp?FileID=8807&lang=en>

***** [http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com\(2001\)678_en.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com(2001)678_en.pdf)

Der Europarat weist darauf hin, dass Lernen das Ziel und das Ergebnis aller Bildungsaktivitäten ist. Nicht-formale Bildung wird im EU-Bildungspolitikprojekt Young Adult definiert als „jede Art von strukturiertem und organisiertem Lernen, die institutionalisiert, beabsichtigt und von einem Bildungsanbieter geplant ist, jedoch nicht zu einem formalen und von relevanten nationalen Bildungsbehörden anerkannten Qualifikationslevel führt“.* Nichtformale Bildung ist daher eine strukturiertere Art und Weise, nichtformales Lernen zu definieren. Diese kann durch Kurse, Workshops und Seminare vermittelt werden und steht Menschen aller Altersgruppen offen.

Da der Wert des lebenslangen Lernens zugenommen hat und die Formen des Lernens, beeinflusst durch den technologischen Fortschritt und die erhöhte Mobilität von Individuen, immer unterschiedlicher werden, wird der Begriff „nichtformales Lernen“ verwendet, um den Erwerb von Fähigkeiten und Kompetenzen in jedem Setting oder Umfeld zu definieren, das sich nicht nur auf einen Ort und eine Zeit beschränkt. Aus diesem Grund ist nichtformales Lernen der Begriff, der im Projekt FAKE OFF! verwendet wird.

FORMEN DES LERNENS

In der Mitteilung der Europäischen Kommission zum lebenslangen Lernen von 2001 werden folgende Kernbegriffe definiert:**

- 1. Formales Lernen**, das üblicherweise in einer Bildungs- oder Ausbildungseinrichtung stattfindet, (in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernförderung) strukturiert ist und zur Zertifizierung führt. Formales Lernen ist aus der Sicht des Lernenden zielgerichtet
- 2. Nichtformales Lernen**, das nicht in Bildungs- oder Berufsbildungseinrichtungen stattfindet und üblicherweise nicht zur Zertifizierung führt. Gleichwohl ist es systematisch (in Bezug auf Lernziele, Lerndauer und Lernmittel). Aus Sicht der Lernenden ist es zielgerichtet.
- 3. Informelles Lernen**, das im Alltag, am Arbeitsplatz, im Familienkreis oder in der Freizeit stattfindet. Es ist (in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernförderung) nicht strukturiert und führt üblicherweise nicht zur Zertifizierung. Informelles Lernen kann zielgerichtet sein, ist jedoch in den meisten Fällen nichtintentional (oder „inzidental“, also beiläufig).

Diese Definitionen unterstreichen die Bedeutung des Kontextes und der Absicht des Lernens. Für den Zweck des Projekts FAKE OFF! ist es nützlich zu beurteilen, wie ein Lernprozess geplant oder strukturiert werden kann, um das Lernen in Bezug auf Ziele, Zeit und Förderung zu ermöglichen und wie die Lernergebnisse zu bewerten sind.

* http://www.young-adult.eu/glossary/listview.php?we_objectID=193

** [http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com\(2001\)678_de.pdf](http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/committees/cult/20020122/com(2001)678_de.pdf)

WARUM NICHTFORMALES LERNEN?

Es herrscht großer Druck auf das formale Bildungssystem, die Bedürfnisse des Einzelnen und der Gesellschaft auf allen Ebenen wirksam zu befriedigen und mit der aktuellen technologischen Entwicklung in Einklang zu stehen. Das verlangt nach Alternativen zum Lernen und zum Zugang zu Qualifikationen – was dem nichtformalen Lernen zu seinem Aufschwung verhalf.

Nichtformales Lernen findet **außerhalb eines formalen Bildungssystems** statt und bietet einige geplante Lernaktivitäten und Lernunterstützung. Beispiele sind Arbeitsfähigkeitsprogramme für SchulabbrecherInnen, Betriebspraktika, Onlinelernen, Sprachtandems, Sportvereine, Diskussionsvereine, Amateur-Chöre und -orchester. Die meisten Angebote sind in NGOs (Nichtregierungsorganisationen) zu finden, die in der Jugend- und gemeinnützigen Arbeit tätig sind.

Im Gegensatz zum formalen System entscheidet eine Person selbst, was, wo und wann sie lernen möchte, und übernimmt die Verantwortung für die Bewertung der Lernergebnisse. Ein weiteres herausragendes Merkmal des nichtformalen Lernens ist die Möglichkeit, das Wissen mit Praxiserfahrung zu kombinieren und so „hard skills“ zu erwerben – also Fähigkeiten eines bestimmten Berufs, die leicht quantifizierbar sind, z.B. Kenntnisse in einer Fremdsprache für die Arbeit eines Dolmetschers oder einer Dolmetscherin und „soft skills“, z.B. interkulturelle Kompetenzen. Wie im Bericht des Europarates 1999 über nichtformale Bildung dargelegt, handelt es sich hierbei um Fähigkeiten, die generell mit den Anforderungen der Beschäftigungsfähigkeit und des lebenslangen Lernens der einzelnen Person zusammenhängen.*

Die aktuelle Forschung zu modernen Bildungs-Trends befasst sich mit 50 verschiedenen Lernansätzen, darunter kompetenzbasierte Bildung, geheimer Unterricht, Blended Learning, problemorientiertes Lernen, der „School of the Air“ in Australien und E-Learning.** Es ist offensichtlich, dass jede erfolgreiche Lernform inklusiv und erschwinglich sein sollte und zum digitalen Zeitalter passen sollte. Für das Projekt FAKE OFF! wurde die Lernform des E-Learning gewählt. Diese Lernform wird im Folgenden beschrieben.

* <http://www.assembly.coe.int/nw/xml/XRef/X2H-Xref-ViewHTML.asp?FileID=8807&lang=en>

** <https://www.teachthought.com/pedagogy/modern-trends-education-50-different-approaches-learning/>

DIGITALES LERNEN/E-LEARNING

Es gibt verschiedene Begriffe, die computergestütztes Lernen beschreiben: „E-Learning“, „Blended Learning“, „virtuelle Lernumgebung“, „medienbasiertes Lernen“, „Online-Lernen“. Die Verwendung von Technologien, die Teil unseres Alltags werden, trägt dazu bei, neue Räume und Lernumgebungen zu schaffen, in denen die Lernenden durch interaktive, visuelle und spielerische Elemente motiviert werden.

Eine besondere E-Learning-Methode nennt sich **Gamification**, die **Anwendung von Spieldesigenelementen in spiefremden Kontexten**, um die Motivation der NutzerInnen zu fördern. Gamification kann die Fähigkeit von Einzelnen verbessern, digitale Inhalte und bestimmte Fachgebiete besser zu begreifen. Aus diesem Grund ist das spielebasierte Lernen ein Lernwerkzeug für Jugendliche, die am Projekt FAKE OFF! beteiligt sind.

Das Goethe-Institut verwendet in seinem Unterricht zunehmend Online-Lernelemente. Es klassifiziert aktuelle medien- und computergestützte Lernkonzepte in vier Arten: 1) Offene und 2) Geschlossene Lernplattformen (E-Learning), 3) Lernen auf mobilen Endgeräten wie Tablets und Smartphones (M-Learning) und 4) Online Material zur Ergänzung von Lehrbüchern und Präsenzunterricht. Offene und geschlossene Lernplattformen basieren auf Learning-Management-Systemen (LMS): Sie ermöglichen den Online-Austausch von Unterrichtsmaterialien, sowie die Kommunikation zwischen Studierenden (üblicherweise schriftlich) und die Durchführung einfacher und komplexer Lernaufgaben. Mobiles medienbasiertes Lernen (M-Learning) ist ein relativ neues Segment, das auf interaktive Übungen und Spiele setzt. Obwohl sich die Qualität der Tools erheblich unterscheidet, können sie das Lernen attraktiver machen. Das Angebot an Online-Material zur Lehrbuch-Ergänzung reicht von Überprüfungen des Lernfortschritts über Handouts, interaktive Online-Lernplattformen, elektronische Adaptionen von Lehrbüchern bis hin zu audiovisuellen Dateien. Hybride Formen des Lernens gewinnen im formalen Bildungsumfeld zunehmend an Beliebtheit, was bedeutet, dass einige Elemente des nichtformalen Lernens im offiziellen Bildungssystem aufgenommen werden, wodurch die beiden Formen des Lernens miteinander verschmelzen.

Erfolgreiches Lernen ist durch die Versuche junger Menschen geprägt, ihre Neugier und soziale Bedürfnisse zu befriedigen. Es vermittelt ihnen Fähigkeiten, die sie auf verschiedene Bereiche übertragen können, und resultiert aus ihrer Teilnahme am Prozess.

* <https://www.goethe.de/en/spr/mag/sta/20475253.html>

Vorteile des nichtformalen Lernens

- Es geht von den **Grundbedürfnissen** der SchülerInnen aus.
- Es ist offen für **Menschen jeden Alters**.
- Es fördert den **gleichberechtigten Zugang zu Bildung** für Einzelpersonen und Gruppen, die sich außerhalb der Reichweite von formeller Bildung befinden, z.B. Jugendliche mit geringeren Chancen, MigrantInnen, Frauen, Menschen mit Behinderungen.
- **Mehrere gesellschaftliche AkteurInnen** werden in den Lernprozess einbezogen – Familien, Eltern, Gemeinschaftsmitglieder, die zu Multiplikatoren und Begünstigten werden, was den sozialen Zusammenhalt fördert.
- Es bestärkt **bürgerliches Engagement** dadurch, dass die Person frei wählen kann, was und wie sie lernen und mit wem sie zusammenarbeiten möchte. Auch das Engagement in Gemeinschaftsangelegenheiten und das Üben demokratischer Entscheidungsfindung und von Verhandlungsgeschick trägt dazu bei.
- Das **Selbstvertrauen der Lernenden** wird gesteigert, da in einer relativ sicheren Umgebung experimentiert wird und Erfahrungen durch „Versuch und Irrtum“ gesammelt werden können, ohne befürchten zu müssen, mit strengen Vermerken bestraft zu werden, wie das im formalen Bildungssystem oft der Fall ist.
- Es ermöglicht den Lernenden, **Verantwortung für ihr eigenes Lernen** und auch für die Bewertung ihrer Lernergebnisse zu übernehmen, was eine ermutigende Erfahrung ist.
- Es bietet jungen Menschen **Flexibilität und Freiheit**, selbst zu entscheiden, wo, wann und in welchem Tempo sie lernen möchten, um ihre aufkommenden Interessen zu erkunden. Es bietet ihnen die Möglichkeit, Entscheidungsfähigkeiten zu entwickeln, da sie ihre Programme und Projekte selbst gestalten können. Es hilft auch beim Aufbau von zwischenmenschlichen Fähigkeiten, wenn sie lernen, mit Gleichaltrigen außerhalb der Klasse sowie mit Erwachsenen in der Gemeinschaft zu interagieren.
- Es kann **komplexe Fächer** aufgreifen, wie z.B. Mathematik oder Geographie, und diese **auf motivierende Art** vermitteln, die authentische Quellen, Animationen, Illustrationen und spielerische Elemente einbaut.
- Es **fördert Soft Skills und Qualitäten** wie Engagement, Hingabe, Verantwortung, Solidarität, demokratisches Bewusstsein, Motivation, Initiative, Emanzipation und Empowerment, Kreativität, Respekt, Toleranz, interkulturelles Bewusstsein, Kritikfähigkeit, intellektuelle Unabhängigkeit und Selbstvertrauen: Fähigkeiten, die allesamt die Beschäftigungsfähigkeit steigern.
- Es unterstützt Peer-Learning – ein endloser gegenseitiger Austauschprozess, der sich durch große Freiheiten und die Abwesenheit mentaler Einschränkungen auszeichne.*

* “Young people like learning with their peers, sometimes in an endless seeming sharing process, in structured or non-structured contexts. The main affecting element is the feeling of freedom that allow them to open their individual with almost no filter. To be natural they do not have any ‘affective filter’ (as we call in linguistic sphere) elevated. This means no stress, no stage fright, no judgement, etc. nothing that can ‘block’ them.” Alice Trevelin (2018) in feedback on this paper.

HERAUSFORDERUNGEN DES NICHTFORMALEN LERNENS

Während formale Bildung quantifiziert und beschrieben werden kann, ist es **bei nichtformalen Lernaktivitäten schwieriger, den Erfolg zu bewerten**. Diese können, müssen aber nicht notwendigerweise eine Struktur, einen Lehrplan und definierte Lernziele haben. Die Ergebnisse können je nach Inhalt, Schwierigkeitsgrad und Lernsetting variieren.

Die Schwierigkeit mit der Bewertung führt zu einem Mangel an Informationen und Statistiken über den Erfolg nichtformalen Lernens und damit zu einer Herausforderung für die Validierung und Finanzierung. Die europäischen Institutionen und Organisationen wie die Europäische Kommission, der Europarat und das Europäische Jugendforum fordern die nationalen BildungsplanerInnen auf, Ressourcen und Zeit zur Verfügung zu stellen, um nichtformale Bildung als Mittel zur Steigerung der Fähigkeiten und zur Zertifizierung von Wissen zu fördern.

Während der Fokus auf nichtformales und informelles Lernen die politische Aufmerksamkeit für das Lernen außerhalb von Schulen erhöht hat, wurde der unpräzise Charakter der Konzepte von Forschenden kritisiert, die behaupten, es gebe keine absolute Grenze zwischen formellem, nichtformalem und informellem Lernen. Dies erhöht die Komplexität der Ansätze.

Bei „digitalen“ Lernherausforderungen gegenüber „analogem“ Lernen erweisen sich nicht alle technischen Neuerungen und Nutzungsformen der neuen Medien als nützlich. Der Erfolg hängt in beiden Fällen von der Motivation, der Verfügbarkeit von Unterrichtsmaterialien und Unterrichtsformen ab, die auf die Anforderungen der Lernenden zugeschnitten sind. Darüber hinaus braucht es geeignete methodische und didaktische Konzepte, vielfältige und interessante Lernumgebungen sowie individuelle Unterstützung und Anleitung beim Lernen.

VALIDIERUNG

Ein zentrales Element in der europäischen Bildungspolitik für die Validierung von nichtformalem und informellem Lernen ist das Europäische Inventar der Validierungspraktiken nichtformal und informell erworbenen Lernergebnissen. Dieses beruht auf der Empfehlung des Rates von 2012 zur Validierung nichtformalen und informellen Lernens* und entspricht den europäischen Leitlinien für die Validierung nichtformalen und informellen Lernens – ein von CEDEFOP entwickeltes Instrument zur Unterstützung der Länder bei der Entwicklung und Umsetzung von Validierungsvereinbarungen.**

Laut einer CEDEFOP-Studie*** aus dem Jahr 2005, in der die nationalen Strategien und Praktiken bei der Validierung untersucht wurden, ist das außerhalb formaler (Aus-)Bildungseinrichtungen erworbene Lernen zu einem Kernelement nationaler Strategien für lebenslanges Lernen geworden. Diese umfassen drei zentrale Ziele:

Das erste Ziel besteht darin, **auf die individuellen Lernbedürfnisse einzugehen** und zu **betonen, dass alles Lernen wertvoll** ist. Dieses Ziel steht in engem Zusammenhang mit Strategien für lebenslanges und lebensumfassendes Lernen. Es erfordert, dass Einzelpersonen flexibler Zugang zu Einrichtungen gewährt wird, die in der Lage sind, das gesamte Spektrum der Kompetenzen von Einzelpersonen zu berücksichtigen. Dieses politische Ziel wird von einer großen Anzahl an Mitgliedstaaten zum Ausdruck gebracht.

Das zweite Ziel konzentriert sich auf **wirtschaftliche Fragen**. Die Validierung ist Teil einer Politik zur **Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit** und zur Verbesserung der Wirtschaftsleistung. Es wird behauptet, dass dies durch ein effizienteres Management des Wissenskapitals erreicht werden kann.

Das dritte Ziel konzentriert sich auf **institutionelle Fragen**. Validierung kann das Funktionieren von Bildungseinrichtungen und akademischen Einrichtungen verbessern, indem sie flexibler gestaltet werden und den an anderen Orten erworbenen Lernergebnissen offenstehen. Die Flexibilität und der Zugang von (Aus-)Bildungseinrichtungen stehen im Mittelpunkt dieses Ziels.

Diese Ziele weisen auf mehreren Ebenen auf die Vorteile der Validierung hin: auf individueller, institutioneller und wirtschaftlicher Ebene. In den meisten Ländern wurden politische Initiativen ergriffen. Dennoch ist die Gesamtzahl der von den neuen Ansätzen erfassten Personen immer noch begrenzt.

* [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32012H1222\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32012H1222(01)&from=EN)

** http://www.cedefop.europa.eu/files/3073_de.pdf

*** http://www.cedefop.europa.eu/files/5164_en.pdf

Ein Kurzdossier des Europäischen Jugendforums umreißt sechs Empfehlungen für den Jugendsektor, um den Beitrag der nichtformalen Bildung zur Entwicklung von Schlüsselkompetenzen für die Jugend anzuerkennen und zu erhöhen:*

- Koordinieren Sie Stakeholder auf mehreren Ebenen und beziehen Sie Jugendorganisationen ein, um ein **gemeinsames Verständnis der Validierung** und des Beitrags aller Akteure und Akteurinnen zu gewährleisten.
- Informieren Sie **Begünstigte über Validierungsmöglichkeiten**, einschließlich junger Menschen mit geringeren Chancen.
- Stellen Sie die **Lernenden in den Mittelpunkt des Prozesses**, um ihre Bedürfnisse anzuerkennen, transparent zu machen und für jeden zugänglich zu machen.
- Bereitstellung qualifizierter **Führung und Beratung** für junge Menschen, um herauszufinden, welche Kompetenzen sie besitzen und wie sie validiert werden können.
- Profitieren Sie von den **Erfahrungen des Jugendsektors für Anerkennungs- und Validierungsinstrumente** und nutzen Sie diejenigen, die übertragbar sind und formale Tools ergänzen, so z.B. das Europäische Credit-System (ECVET und ECTS).
- Sehen Sie den **Wert** und die **Wirkung** von nichtformaler Bildung, indem Sie Möglichkeiten für Begegnungen schaffen und den Wert der Arbeit des jeweils anderen anerkennen.

EUROPASS

Europass ist eine Initiative der Europäischen Union zur Erhöhung der Transparenz von Qualifikation und Mobilität der BürgerInnen in Europa. Sie soll den europäischen BürgerInnen helfen, ihre Fähigkeiten und Qualifikationen in Europa klar und leicht verständlich zu machen.** Im April 2018 haben die EU-Länder den Vorschlag der Kommission zur Überarbeitung des Europass-Rahmens angenommen.*** Damit soll sichergestellt werden, dass der Europass-Rahmen den BürgerInnen bessere und benutzerfreundlichere Instrumente zur Präsentation ihrer Fähigkeiten und zur Bereitstellung von nützlichen Echtzeitinformationen über Qualifikationsbedarf und Trends bietet, die bei der Berufs- und Lernentscheidung hilfreich sind.

AkteurInnen, die jungen Menschen nichtformales Lernen anbieten, müssen die Vorteile nutzen, die die Validierung bietet, und jungen Menschen helfen, ihr Bewusstsein für die durch ein bestimmtes Projekt oder eine bestimmte Erfahrung erworbenen Fähigkeiten zu stärken. Eines der weit verbreiteten Tools, die im Projekt FAKE OFF! angeboten werden, ist der YouthPass.

* <https://www.youthforum.org/sites/default/files/publication-pdfs/Publication-Validation-NFE.pdf>

** <https://europass.cedefop.europa.eu/de>

*** <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=de&catId=1223&newsId=2638&furtherNews=yes>

YOUTHPASS

Das YouthPass-Zertifikat wurde 2010 von der Europäischen Kommission als **Anerkennungsinstrument für informelles und nichtformales Lernen** in Jugendprojekten, die von Erasmus+ finanziert werden, entwickelt.*

Sämtliche TeilnehmerInnen an Jugendaustausch-Programmen, Jugendinitiativen, Projekten des Europäischen Freiwilligendienstes und an Trainingskursen, also Jugendliche zwischen 13 und 30 Jahren, sowie JugendarbeiterInnen und JugendleiterInnen aller Altersgruppen, sind die Zielgruppen dieser Initiative.

Eine Fallstudie zum YouthPass im Jahr 2011 stellte fest, dass es eine Herausforderung war, eine angemessene Lösung zu finden, die es den Menschen ermöglicht, ihre Erfahrungen zu beweisen und gleichzeitig die erworbenen Lernergebnisse zu präsentieren. Eine weitere Herausforderung bestand darin, nicht einfach nur von formalen Systemen zu kopieren und den Projekten damit einen zusätzlichen Aufwand zu beschern, sondern eine Möglichkeit zu bieten, diesen Prozess in den Fluss der Projektaktivitäten zu integrieren, indem ein Mehrwert geschaffen und die Besonderheit der nichtformalen Bildung reflektiert wird. Dies wurde durch einen offenen Ansatz mit gemeinsamen Richtlinien (wie zum Beispiel von der Plattform SALTO Training & Cooperation Resource Centre and helpdesk angeboten) gelöst. Die praktische Umsetzung erfolgte jedoch dezentral (mit Unterstützung der Nationalagenturen und ausgebildeten MentorInnen und VermittlerInnen).**

Die Vorteile von YouthPass:

- Er unterstützt die **Reflexion** über den persönlichen nichtformalen Lernprozess und dessen Ergebnisse, wenn die Projektteilnehmenden zusammen mit einer Begleitperson (z.B. einem Trainer oder einer Trainerin) ein YouthPass-Zertifikat erstellen und beschreiben, was sie in ihrem Projekt getan und gelernt haben.
- Als europaweites **Anerkennungsinstrument** für nichtformales Lernen im Jugendbereich stärkt er die soziale Anerkennung der Jugendarbeit.
- Er unterstützt junge Menschen und **aktive JugendarbeiterInnen** darin, aktive BürgerInnen zu werden, indem sie den Mehrwert ihres Projekts beschreiben.
- Ziel ist es, die **Beschäftigungsfähigkeit** von Jugendlichen und JugendarbeiterInnen zu unterstützen, indem sie für ihre Kompetenzen sensibilisiert werden und der Erwerb von Schlüsselkompetenzen in einem Zertifikat dokumentiert wird.

Die Verwendung des Tools YouthPass bedeutet immer noch zusätzliche Arbeit für ProjektorganisatorInnen und Projektleitende und zusätzliche Zeit, die die Teilnehmenden benötigen, um an ihrem YouthPass zu arbeiten. Es gibt noch wenig Beweise dafür, dass erworbene Zertifikate ihren InhaberInnen und letztendlich der gesamten Gesellschaft echte Vorteile bringen. Diese zukünftige Herausforderung erfordert neue Anstrengungen der bereits involvierten Stakeholder sowie den Einsatz von neuen Stakeholdern, von denen letztlich die tatsächliche Verwendbarkeit der erworbenen Zertifikate abhängen würde.

* <https://www.youthpass.eu/en/>

** https://www.jugendpolitikineuropa.de/downloads/4-20-2920/youthpass_casestudy.pdf

GAME-BASED LEARNING (GBL) - SPIELEBASIERTES LERNEN

Auf Spielen basierendes Lernen ist nicht neu, wird aber in unserer digitalisierten Welt immer wichtiger. Vor allem Kinder und Jugendliche sind heute täglich von Geräten umgeben, die über Internet Zugang zu einer nahezu unendlichen Informationsmenge bieten.

Mit sogenannten Apps – Computerprogrammen, die für einen Webbrowser oder für mobile Geräte wie Telefone, Tablets oder Uhren entwickelt wurden – lernen sie sich digital zu vernetzen, Ideen auszutauschen, sich an Fotos und Videos auszuprobieren und ein oder zwei Spiele* gleichzeitig zu beherrschen. Sie sind ständig darauf aus, das nächste Level zu erreichen und mehr Ermutigung für das perfekte Foto zu bekommen. Belohnt wird man dafür mit stärkeren Avataren, tollen Kommentaren oder virtuellen Herzen.

Gamification

Das Konzept von GBL heißt Gamification. Die folgende Definition kann verwendet werden:**

Gamification ist eine Reihe von Aktivitäten und Prozessen, um Probleme zu lösen, indem die Eigenschaften von Spielelementen verwendet oder angewendet werden.

So werden die Spielmechaniken auf den zu vermittelnden Inhalt übertragen. Es gibt Punktesysteme, Erfolgsmodelle, Mentoren und vieles mehr.

Das Konzept selbst ist durch folgende Erfolgsfaktoren gekennzeichnet:***

- Das Engagement und die Motivation der SchülerInnen wird gesteigert
- Die Lernleistung und akademischen Leistungen verbessern sich
- Die Fähigkeit, Wissen abzurufen und zu speichern wird erhöht
- SchülerInnen erhalten sofort Feedback zu ihren Fortschritten und Aktivitäten
- Verhaltensänderungen werden herbeigeführt
- SchülerInnen können ihren Fortschritt selbst überprüfen
- Fähigkeit zur Zusammenarbeit wird gefördert

* <https://www.newyorker.com/magazine/2018/05/21/how-fortnite-captured-teens-hearts-and-minds>

** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 27-28

*** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 5

Gamification beim Lernen und in der Bildung

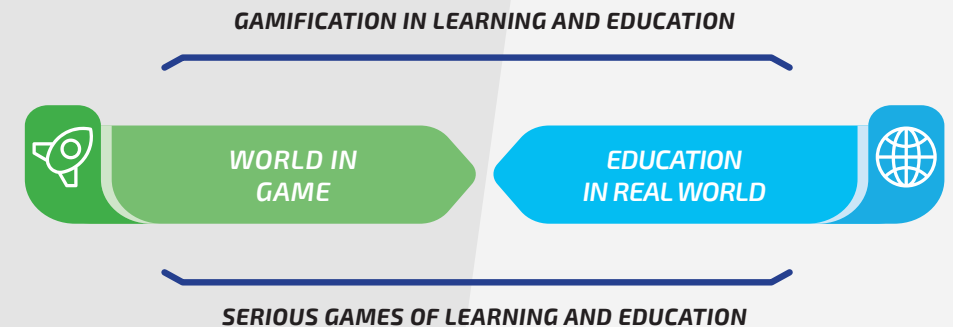


Abbildung 5: Gamification beim Lernen und in der Bildung*

Der Zusammenhang von sogenannten „Serious Games“ und Gamifizierung beim Lernen und in der Bildung.** Es gibt zwei mögliche Szenarien für die Verwendung von GBL:

1) Einsatz von Gamification im Unterricht: Zu diesem Zweck werden bekannte Elemente aus Spielen (Ranglisten, Punktesysteme usw.) eingesetzt, um Menschen dazu zu motivieren, bestimmte Inhalte zu erlernen.

2) Nutzung digitaler Spiele zum Zwecke der Bereitstellung von Inhalten: Digitale Spiele, die hauptsächlich der Wissensvermittlung dienen, werden auch als „serious games“, auf Deutsch etwa „ernsthafte Spiele“ bezeichnet.*** Speziell für die außerschulische Jugendarbeit gibt es auch Spiele, die nicht für diesen Zweck entwickelt wurden, sondern komplexe Zusammenhänge vermitteln.

Die beiden Welten „Bildung in der realen Welt“ und „Welt im Spiel“ stehen sich gegenüber und ergänzen sich idealerweise. In einem pädagogischen Konzept kann der Gamification-Ansatz beispielsweise dazu dienen, SchülerInnen zu motivieren, und digitale Spiele können ein Instrument zur Verwaltung des komplexen Wissenstransfers sein.

* Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 29

** https://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Game

*** Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 62

Gamification-Modell

Es gibt verschiedene Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Gamification und Spielen. Grundsätzlich ist es jedoch immer eine Kombination aus drei bis vier Faktoren, die ein Spiel ausmachen.

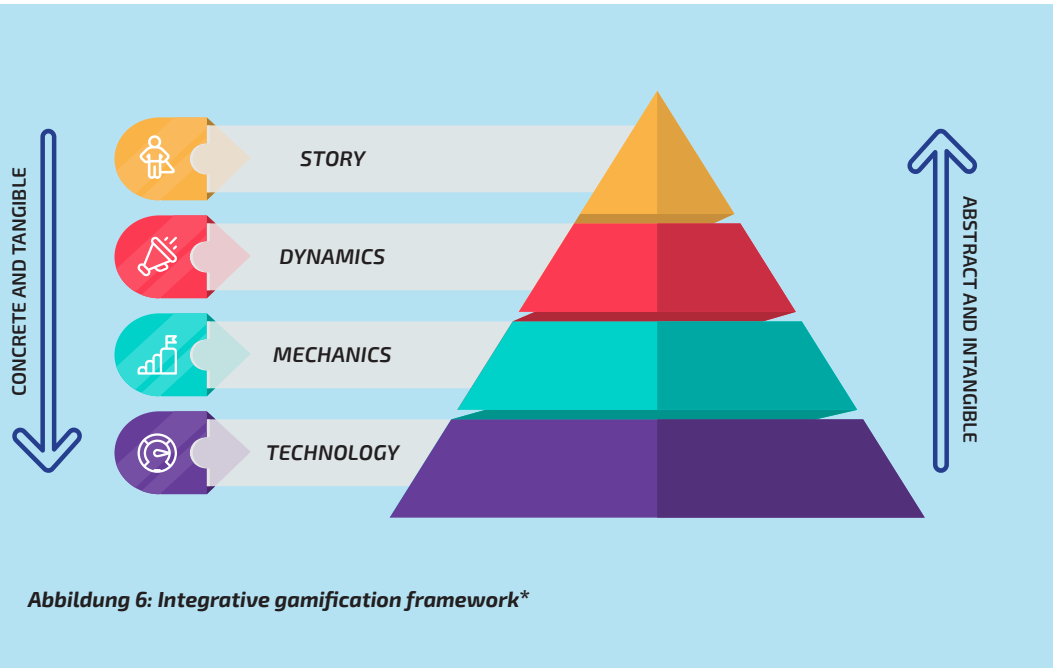


Abbildung 6: Integrative gamification framework*



Die Basis ist immer „Technologie“. Um einen GBL-Ansatz so erfolgreich wie möglich umsetzen zu können, braucht es Wissen darüber, wie alle beteiligten Personen daran teilnehmen können. Dies kann die Auswahl der jeweiligen mobilen Plattform (iOS, Android) oder die Entscheidung für eine webbasierte Plattform sein.

Darauf aufbauend werden die „Mechanismen“ definiert, die zur Unterstützung oder Durchführung bestimmter Aktionen und Reaktionen erforderlich sind. Hier werden die Regeln und Grenzen der Spielerinteraktion definiert. Gemäß dem Rahmen von Werbach & Hunter gibt es zehn Elemente:** Herausforderungen, Chancen, Wettbewerb, Zusammenarbeit, Feedback, Sammeln von Gegenständen, Belohnungen, Transaktionen/Tausch, rundenbasiertes Spielen und Gewinnzustände.

Die „Dynamik“ beschreibt das Ziel des Spiels in Form von Visionen und Richtlinien, die erreicht werden können. Dieser Bereich besteht normalerweise aus fünf Elementen:*** Beschränkungen/erzwungene Handlungen, Emotionen, narrative Elemente, Fortschritt und Beziehungen.

An der Spitze des Rahmens steht die „Geschichte“. Dies steht für eine Abfolge von Ereignissen, die SpielerInnen beim Spielen erleben. Es besteht die Möglichkeit, diese Spiele sehr linear zu gestalten, als aufeinanderfolgende Abfolge von Ereignissen, oder aber sehr verzweigt. Die zweite Option erlaubt es den Spielenden, noch tiefer in das Spiel einzutauchen, da Entscheidungen nicht notwendigerweise mit Ja oder Nein beantwortet werden müssen, sondern sich nur auf den späteren Spielverlauf auswirken können.

Zusammenfassend ermöglicht das Modell, Lerninhalte durch weniger komplexe bis hochkomplexe GBL-Ansätze zu vermitteln.

* Gamification in Learning and Education: KIM, SONG, LOCKEE, BURTON; Springer 2018 p. 67

** https://www.researchgate.net/figure/While-serious-games-have-a-specific-rule-set-and-are-often-well-balanced-based-on_fig1_265337179

*** <https://www.uwplatt.edu/ttc/gamification-mechanics-dynamics-and-components>

GAME-BASED-LEARNING IN DER JUGENDARBEIT

Jugendarbeit hat im Gegensatz zur Schule immer den Nachteil, dass es keine feste Umgebung wie Unterrichtseinheiten, Unterrichtsräume oder ähnliches gibt. Deshalb ist es hier besonders wichtig, die zu vermittelnden Inhalte in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen einzuflechten.

Die folgenden zehn Gründe* sprechen für den Einsatz von Game-Based-Learning in außerschulischer Jugendarbeit:

1. Computerspiele gehören zum Leben von Kindern und Jugendlichen

Kinder und Jugendliche sind täglich von Spielen und Elementen aus Spielen (wie Like-Buttons, Benachrichtigungen usw.) umgeben. Die Verwendung dieser Realität hilft, Inhalte leichter zu vermitteln.

2. Kinder und Jugendliche können ExpertInnen sein

Viele Apps und Spiele sind heutzutage eine sehr komplexe Abhandlung von Aktionen und Reaktionen, für die man Zeit investieren muss, um sie zu meistern. Dies anzuerkennen und Kinder und Jugendliche als ExpertInnen wahrzunehmen, ihre digitale Welt zu präsentieren, ist für viele sehr motivierend.

3. Anlaufstellen für Gespräche

Das Verständnis aktueller Spiele und Apps schafft eine gute Diskussionsgrundlage, auf der aufgebaut werden kann. Spiele sind meistens nicht langweilig, daher ist es ansprechender, über sie zu sprechen.

4. Reflexion des Mediennutzungsverhaltens

Praxisbeispiele aus dem Alltag können gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen dazu genutzt werden, das eigene Mediennutzungsverhalten zu reflektieren.

5. Prozesse übertragen

Spielerlebnisse können zusammen verbalisiert werden und das, was bei Computerspielen gelernt wurde, kann in die Praxis umgesetzt werden. Außerdem wird der Lernprozess nicht als solcher empfunden, so dass die Übertragung sofort erfolgt.

6. Computerspiele erfordern und fördern eine Vielzahl von Fähigkeiten

Diese können thematisiert und gezeigt werden.

7. Computerspiele bieten interaktive Erlebnisräume

Erfahrungen können in Computerspielen außerhalb der Grenzen des wirklichen Lebens gesammelt werden. Dies beinhaltet nicht nur kreative Aufgaben, sondern auch die Simulation unterschiedlicher Prozesse oder Emotionen.

8. Zusammenarbeit und Wettbewerb

Spiele bieten Raum für wichtige Aspekte, die zum Beispiel später auch im beruflichen Kontext wichtig werden.

9. Gemeinsames Spielen verbindet

Das gemeinsame Spielen verbindet und hilft dabei, soziale und kulturelle Barrieren abzubauen.

10. Jugendeinrichtungen attraktiver machen

Die Bereitstellung von Computern und Konsolen kann für Kinder und Jugendliche attraktiv sein. Vor allem die Auswahl der entsprechenden Spiele ermöglicht die Behandlung der oben genannten Themen.

* *Game Based Learning in children and youth work: Danube University Krems, Center for Applied Games Research; 2017 p3-4*

BEISPIELE FÜR SPIELBASIERTES LERNEN IN DER JUGENDARBEIT

Game-Based-Learning bedeutet immer mehr als nur das Spiel zu spielen. Um Spielerlebnisse in Lernerfahrungen zu verwandeln und bestimmte Lernziele zu erreichen, sind ein pädagogischer Rahmen und eine angemessene Unterstützung erforderlich. Bei GBL-Methoden kann es sich im Allgemeinen um die Verwendung konkreter Spiele oder Computerspiele handeln. So können beispielsweise Spielvorlieben, Spielinhalte oder Spielverhalten gemeinsam besprochen und reflektiert oder kreative Arbeiten über Spiele angeregt werden.*1

- Geschichte virtuell erleben mit „Civilization VI“*2
- Teamwork fördern mit „Shift Happens“*3
- Märchen und Jahreszeiten erkunden mit „Seasons after Fall“*4
- Physik erforschen in „Rube's Lab“*5
- Programmieren lernen mit „Lightbot: Code Hours“*6
- Sogar Stop-Motion-Filme produzieren mit „Lego City Undercover“*7

Sogenannte Serious Games bieten dank des Spielerlebnisses die Möglichkeit, ein ernstes Thema zu behandeln. Dies ist normalerweise stark in die Spielmechanismen und/oder die Erzählung integriert. Wenn die Spielerlebnisse anschließend thematisiert werden, kann dies ein guter Ausgangspunkt für weitere Diskussionen zum Thema in der Jugendeinrichtung sein. In der folgenden Liste finden Sie einige erfolgreiche Spiele, die sich mit ernststen Themen befassen.

Umgang mit den Themen Tod, Krankheit, Sterben

- „What Remains of Edith Finch“*8
- „In Between“*9
- „That Dragon, Cancer“*10

Umgang mit den Themen Krieg, Moral, Politik

- „Paper, Please“*11
- „This War of Mine“*12
- „Valiant Hearts“*13



*1 *Game Based Learning in children and youth work: Danube University Krems, Center for Applied Games Research; 2017 p. 8*

*2 <https://civilization.com/>

*3 <http://www.shifthappensgame.com/>

*4 <http://www.seasonsafterfall.com/>

*5 <https://rubeslab.com/>

*6 <http://lightbot.com/hoc.html>

*7 <https://www.lego.com/en-us/games/lego-city-undercover-ca6ec868d7d14d52981c55f608730bda>

*8 <http://edithfinch.com/>

*9 <https://headupgames.com/game/in-between>

*10 <http://www.thatdragoncancer.com/>

*11 <http://papersplea.se/>

*12 <http://www.thiswarofmine.com/>

*13 <https://www.ubisoft.com/de-de/game/valiant-hearts>

PÄDAGOGISCHES KONZEPT



Ausgehend von den Konzepten über Medienkompetenz und digitale Kompetenz, sollte die Frage gestellt werden, wie **Prozesse im Leben junger Menschen wirklich nachhaltig verändert werden können**. Wie können sie dazu ermutigt werden, aus der Passivität hervorzutreten, und die **Kontrolle selbst zu übernehmen** und **mehr Selbstwertgefühl zu entwickeln**, um proaktiv mit Nachrichten und Medien umzugehen.

Dieses pädagogische Konzept verfolgt einen ganzheitlichen Ansatz für das Leben junger Menschen und umfasst verschiedenste Bereiche rund um das kritische Denken und darüber hinaus. Es fördert junge Menschen nicht nur in Schulen, sondern durch verschiedene Akteure.

Es basiert auf einer notwendigen primären Voraussetzung: **Junge Menschen müssen sich bewusst sein, dass Fake News in ihrem Leben eine Rolle spielen, und sie müssen eine Notwendigkeit sehen, dies zu ändern.**

Wie gehe ich mit Informationen um? Wie beurteile ich Nachrichten? Wie interpretiere ich ein Bild?

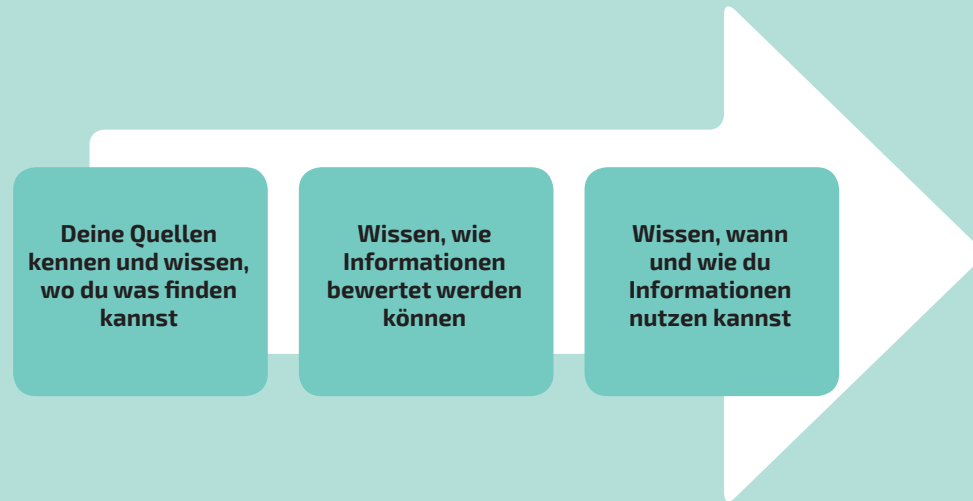
Für junge Menschen ist es ein täglicher Kampf, sich in einem Dschungel aus Information, Fehlinformation, Propaganda und Werbung zu orientieren. Da es nicht sehr attraktiv ist, Online-Informationen auf Herz und Nieren zu prüfen, sondern viel verlockender ist, dem Bauchgefühl zu vertrauen, müssen neue Wege im Training gefunden werden.

- Wie können junge Menschen dazu gebracht werden, ihre Gewohnheiten zu ändern?
- Wie können junge Menschen dazu gebracht werden, Ihr tägliches Verhalten zu modifizieren?
- Wie können sie davon überzeugt werden, dass Informationskompetenz relevant und wichtig ist?
- Wie können sie davon überzeugt werden, dass ihr Bauchgefühl bei der Beurteilung von Informationen nicht ausreicht?

Das didaktische Konzept des Projekts FAKE OFF! zielt darauf ab, die Informationskompetenz junger Menschen zu verbessern und ihren Alltag nachhaltig zu beeinflussen. Für die Bewertung von Online-Informationen sind nicht nur Wissen und Kompetenzen wichtig, sondern auch deren Anwendbarkeit im Tagesablauf.

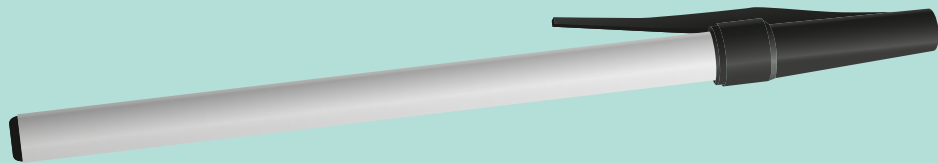
Fake OFF! Didaktisches Konzept

Die nächste Grafik zeigt den dreistufigen didaktischen Ansatz des Projekts FAKE OFF!



Die drei Schritte umfassen also:

1. Lerne, Fake News zu erkennen.
2. Hole dir Ideen, wie du neue Gewohnheiten verankern kannst, damit du nicht so leicht Gefahr läufst, beim Surfen (z.B. in den sozialen Medien) auf Fake News hereinzufallen.
3. Wende diese neuen Gewohnheiten im täglichen Leben an und schütze dich so aktiv vor Fake News.



Junge Leute, die am Projekt FAKE OFF! teilnehmen, werden...

- ...Informationen über Fake News und die Auswirkungen absichtlicher Falschinformationen erhalten.
- ...Mechanismen von Propaganda und Manipulation kennenlernen.
- ...ihre emotionale Intelligenz stärken, indem sie Gefühle wie Verletzlichkeit, Vertrauen sowie die Konzepte der Ambiguität und Resilienz verstehen und auch ausdrücken können.
- ...ihre digitale Kompetenz durch Recherche und Bewertung der verschiedenen Internetquellen ausbauen.
- ...kritisches Denken entwickeln und damit die Fähigkeit, über die wahrgenommenen Informationen nachzudenken, resilient gegen Manipulation und Propaganda zu werden und einen konstruktiven Diskurs auf der Grundlage demokratischer Prinzipien aufzubauen.
- ...sich ihres Lernprozesses und ihrer Lernmotivation bewusst werden.
- ...Fähigkeiten erwerben, um zu reflektieren, zu bewerten, Fragen zu stellen, Feedback zu geben, zu beobachten und zuzuhören, ihren persönlichen Lernprozess zu analysieren und zu planen.
- ...ihre Kreativität und Begeisterung steigern.
- ...ihre Zweifel an „Nachrichten“ ihren Peers gegenüber ansprechen.

SCHRITT 1: „INFORMATIONSKOMPETENZ“ TRAINIEREN

Ziel: Lernen, wie man Quellen überprüft und Fake News erkennt.

Nach der Ausbildung sollen junge Leute:

...Quellen kennen, die für das Auffinden von Informationen relevant sind (abhängig von Thema, Kontext, Ziel).

...wissen, wie man Online-Informationen auswertet: Was ist wahr? Was ist falsch? Was ist ein Scherz, was sind zuverlässige Informationen?

...die Motivation hinter Fake News verstehen (z.B. kommerziell – Sensationsjournalismus spielt mit Emotionen, um möglichst viele Views oder Klicks zu erhalten; politische Agenda; usw.).

...wissen, wie und wann bestimmte Informationen verwendet werden sollten: wann Informationen online verbreitet werden sollten, oder wann sie besser für sich behalten werden sollten, wie das „Liken“ von Beiträgen mit ihrer Reichweite zusammenhängt und wie mit Emotionen umzugehen ist, die Online-Informationen auslösen können.

Jugendliche können sich verschiedene reale Orte vorstellen, an denen diese Ausbildung stattfinden kann (siehe FAKE OFF! Interviews mit Jugendlichen):

- In der Schule, in speziellen Fächern oder in traditionelle Unterrichtsformate integriert
- In Jugendzentren

Methoden, wie man mit Jugendlichen auf interaktive und bestärkende Weise zusammenarbeitet:

Titel/Methode	Ziel	Kommentare
Zwei Lügen, eine Wahrheit (Nr. 14)	Lügen und Fakten über andere Personen in einer Gruppe beurteilen können.	Nicht Fake News-spezifisch, sondern zur generellen Sensibilisierung für Lügen und Unwahrheiten.
Fake News erkennen (Nr. 15)	Fake News über die Jugendorganisation in verschiedenen Social-Media-Kanälen verbreiten. Dann die Jugendlichen diese Unwahrheiten ausfindig machen und reflektieren lassen.	Zur Durchführung in einem Jugendzentrum oder einer Jugendorganisation. Es braucht einiges an Vorbereitungszeit.
Manipulieren der Facebook-Filterbubble (Nr. 16)	Den Algorithmus für einen bestimmten Facebook-Account ändern und austüfelt, wie dies für jedes Profil gemacht werden könnte.	Braucht ein echtes und genutztes Facebook-Profil und einiges an Zeit.

Titel/Methode	Ziel	Kommentare
Suchbegriffe formulieren (Nr. 17)	Spielerisch Suchbegriffe zu bestimmten Fragen sammeln.	Kreativmethode
Bildersuche (Nr. 18)	Die umgekehrte Google-Bildersuche verwenden, um die Verwendung von Bildern in sozialen Medien in einem fremden Kontext zu reflektieren.	Digitale Werkzeuge notwendig
Fake-News-Bingo (Nr. 20)	Ein Bingo-Blatt mit (für die spielenden Jugendlichen) relevanten Fake News-Kategorien erstellen, dann beispielsweise innerhalb einer sozialen Medienplattform wie Facebook Bingo spielen.	Vorbereitungszeit einplanen. Der Vorbereitungsprozess ist recht kreativ und spielerisch, das Bingo-Spiel selbst kann jedoch für junge Leute langweilig werden.
Irreführende Accounts suchen und melden	Im Wettbewerb versuchen alle Teilnehmenden, irreführende Accounts (mit relevanten Themen für Jugendliche) zu finden und zu melden.	Verwenden Sie verschiedene Social-Media-Plattformen und bereiten Sie auf diesen Plattformen Melde-Möglichkeiten vor.
„Film-Genre-Konzentrat“	Junge Leute produzieren einen Film selbst. In diesem Film versuchen sie, alle möglichen Kriterien der Genres Horror/ Gewalt/Klamauk zu konzentrieren.	Das Verwenden von Videogeräten ist recht zeitaufwendig.
Hoax-Fabrik – Dem Bösen auf der Spur	Jugendliche spüren den Weg von Artikeln auf, die von Hoax-Fabriken veröffentlicht wurden.	Kann frustrierend und schockierend sein. Reflexion notwendig.
Kettenbriefe- Horrorgestalten (Nr. 66)	Kinder versuchen, Horrorkreaturen zu entmystifizieren, die über WhatsApp-Kettenbriefe verbreitet werden.	
Kritische Postings aufdecken (Nr. 63)	Die Mechanismen kritischer Posts in sozialen Netzwerken erkennen und verstehen, wie diese sich in Gruppen verbreiten und verändern.	Gruppenspiel, das hippen Teenies vielleicht nicht gefällt.

SCHRITT 2: NEUE GEWOHNHEITEN SCHAFFEN

Ziel: Um aus einer alten Gewohnheit herauszukommen, wie z.B. alle Informationen aus dem Internet zu glauben, müssen neue Gewohnheiten geschaffen werden.

Neue Gewohnheiten sollten sich nach folgenden Fragen richten:

- **Wo** sollte ich **Nachrichten lesen**?
- Wie komme ich raus aus der **Filterblase** und kann andere Meinungen miteinbeziehen?
- **Was** soll **geteilt werden**? Nachdenken, bevor „Gefällt mir“ oder „Teilen“ geklickt wird.
- Wie kann ich mit **Emotionen** umgehen (insbesondere Wut, Begeisterung, Wut, Reaktion auf Ungerechtigkeit...)

Wie die Umfrage des Projekts FAKE OFF! unter Jugendlichen zeigt, ist die Änderung der Gewohnheiten ziemlich anspruchsvoll. Jugendliche ändern Gewohnheiten dann, wenn:

- alte Gewohnheiten langweilig werden
- Interessen wie Hobbys oder Freunde geändert werden
- sie etwas Neues und Interessantes lernen (Schule, Familie, Freunde, online)

Methoden zur Arbeit mit Jugendlichen in diesem Schritt:

Titel/Methode	Ziel	Kommentare
Hass-Postings (Nr. 19)	Umgang mit Hass-Postings, diese erkennen und darüber reflektieren.	Digitale Werkzeuge notwendig
#tbt (Nr. 6) Die Abkürzung TBT steht für "Throwback Thursday". Übersetzt bedeutet der Hashtag so viel wie "Rückblick-Donnerstag"	Reflexion darüber, welchen Inhalt der eigenen Internetaktivitäten man auch in Zukunft sehen möchte.	Könnte etwas abstrakt sein, um neue Gewohnheiten widerzuspiegeln. Fragen können aber helfen: Glaube ich, dass dieses Hobby auch in Zukunft relevant sein wird? Glaube ich, dass andere Menschen mich in Zukunft falsch einschätzen könnten, wenn sie solche Inhalte von mir sehen?
Einfluss des Gruppenzwangs (Nr. 28)	Wie kann Gruppenzwang das Online-Verhalten beeinflussen? Was kann man tun, wenn die Emotionen sehr stark sind? Wie kann man so etwas in seiner Peer Group zur Sprache bringen?	Reflexionsfragen können auf die eigenen Emotionen und den Umgang damit gerichtet werden: Wie reagiere ich, wenn ich mich anders fühle, als die Gruppe von mir erwartet?
Social-Networking-Training für Kinder	Training für jüngere Kinder, um ihnen verschiedene soziale Netzwerke zu zeigen und zu erklären, worauf Sie achten müssen und wie Sie Datenschutzeinstellungen vornehmen.	Normalerweise ist ein solches Training eine gute Möglichkeit, das eigene Verhalten zu reflektieren und zu ändern.
Suchroutinen für jüngere Kinder	Training für jüngere Kinder, für die Durchführung effektiver Online-Suchen. Durch die eingesparte Zeit entstehen Ressourcen zum Prüfen der Quellen.	Entwickeln Sie verschiedene Wege in der Vorbereitungsphase und verwenden Sie dann einen für das Training. Reflektieren Sie gemeinsam nach dem Training, ob diese Methode auch im Alltag umsetzbar ist.

Titel/Methode	Ziel	Kommentare
Umgang mit Angst (Nr. 52)	Kinder zeichnen all das, was sie nicht online sehen möchten, und zerstören dann die Zeichnungen. Sie reflektieren, was zu tun ist, wenn dies online geschieht.	Speziell für jüngere Kinder. Reflektieren Sie besonders mit Kindern, was zu tun ist, wenn sie Angst und Ärger empfinden.
Umgang mit der Angst vor „Killerclowns“ (Nr. 54)	„Killerclowns“ kommen in Filmen und sozialen Netzwerken vor, bevorzugt in WhatsApp-Kettenbriefen. Wie man mit dieser Angst umgeht und wie man sie stoppt, wird diskutiert und reflektiert.	Braucht ein echtes und genutztes Facebook-Profil und einiges an Zeit.
Manipulieren der Facebook-Filterbubble (Nr. 16)	Den Algorithmus für einen bestimmten Facebook-Account ändern und austüfteln, wie dies für jedes Profil gemacht werden könnte.	Entwickeln Sie verschiedene Wege in der Vorbereitungsphase und verwenden Sie dann einen für das Training. Reflektieren Sie gemeinsam nach dem Training, ob diese Methode auch im Alltag umsetzbar ist.
Ein komplett anderer Tag (1)	Jugendliche dokumentieren einen Tag ohne Smartphone: wie das Leben organisiert wird, wo man Informationen erhält, wie man mit FreundInnen kommuniziert.	Diese Dokumentation kann echt, aber auch simuliert sein. Sie sollen ein Video oder einen Vlog o.Ä. produzieren, um zu zeigen, wie dieser Tag in die Praxis umgesetzt wird.
Ein komplett anderer Tag (2)	Junge Menschen verbringen einen Tag (oder einige Stunden) ohne ihr Smartphone. Nach dieser Zeit tauschen sie sich darüber aus, wie das möglich war. Danach reflektieren sie, wie das Leben organisiert wird, wo man Informationen erhält und wie man mit FreundInnen kommuniziert.	Machen Sie eine Challenge oder ein Spiel draus. Stellen Sie sicher, dass die Kids/Teenies einen Nutzen sehen: z.B. einen Preis oder Anerkennung in der Organisation. Machen Sie ein Event aus der Handy-Abstinenz. Eine Woche später überlegen Sie, wie sich das Leben seitdem verändert hat. Hat sich etwas verändert?
Meine Online-Vergangenheit	Junge Menschen zeichnen eine Zeitleiste über ihre Online-Vergangenheit. Dazu gehören Social-Media-Konten und kreative Outputs. Sie heben hervor, wo sie ihr Verhalten geändert haben und geben die Gründe dafür an.	Wenn Sie digitale Tools verwenden, schützen Sie die Privatsphäre.
Was ist langweilig?	Was ist im Internet langweilig? Junge Menschen identifizieren die langweiligsten Inhalte, denen sie in ihrem Alltag begegnen.	Es können verschiedene kreative Werkzeuge verwendet werden.
Emotionen mit Emojis	Unterschiedliche emotionale Situationen werden über Emojis ausgedrückt, Emojis-Aussagen werden in verbale Beschreibungen übersetzt.	Bereite Situationen für junge Leute vor, die sie berühren werden.

Quelle: www.peerbox.at - Alle Zahlen beziehen sich auf die jeweilige Methode

SCHRITT 3: NEU ERWORBENE SKILLS IM TÄGLICHEN LEBEN ANWENDEN

Ziel: Einmalige Ereignisse wie das Erkennen von Fake News oder das Lernen, dass man sein Verhalten in der Zukunft ändern soll, reichen nicht aus. Gewohnheiten müssen im tagtäglichen Leben geändert werden.

Selbst wenn Jugendliche wissen, wie sie anders reagieren sollen, ist es nicht immer einfach, diese neuen Verhaltensweisen in den Alltag zu integrieren. Es ist eine große Herausforderung, neue Gewohnheiten zu erlernen und bereit zu sein, das eigene digitale Verhalten zu ändern. Man muss sich selbst motivieren, um neue Gewohnheiten zu schaffen, wie zum Beispiel:

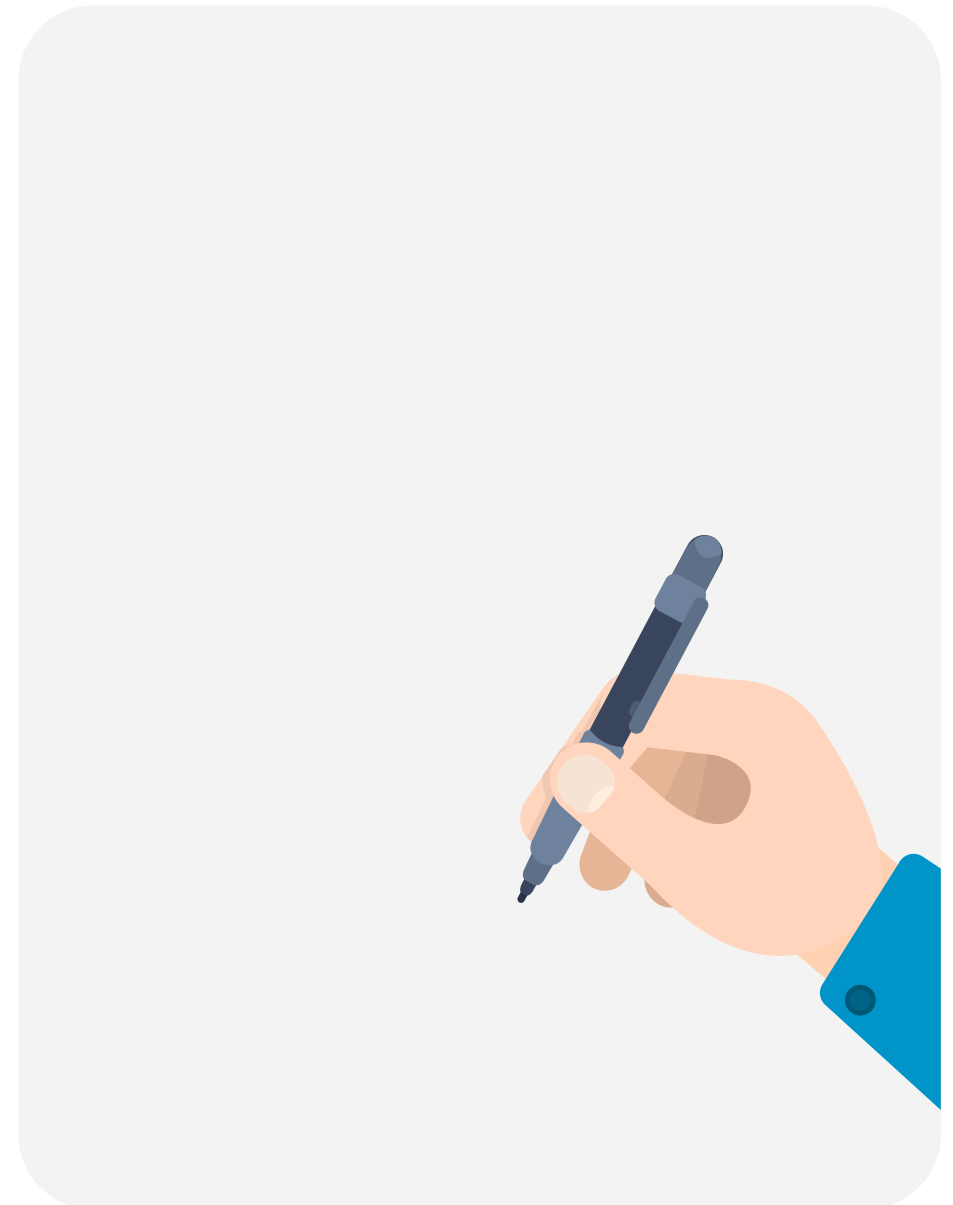
- soziale Netzwerke kritisch zu bewerten
- Mehrere verschiedene Informationsquellen verwenden
- sich Zeit nehmen, um Informationen auszuwerten
- Online reagieren, wenn falsche Informationen verbreitet werden (z.B. Hass Postings)

In diesem Schritt muss auch das persönliche Online-Verhalten reflektiert werden: Lüge ich online? Lasse ich notwendige Informationen aus? Übertreibe ich meine Erfolge?

Solche ethischen Fragen können in die Arbeit mit Jugendlichen einbezogen werden.

Methoden zur Arbeit mit Jugendlichen in diesem Schritt:

Titel/Methode	Ziel	Kommentare
Hass-Postings (Nr. 19)	Umgang mit Hass-Postings. Solche entdecken und darüber reflektieren.	Digitale Werkzeuge notwendig.
Internet-Sprechstunde (Nr. 44)	Regelmäßiges Anbieten der Möglichkeit, Fragen rund um das Internet zu stellen, darüber zu reflektieren und zu diskutieren und neue Routinen zu entwickeln.	Denken Sie besonders über die nachhaltige Verhaltensänderung nach. Stellen Sie Fragen wie: Wie sehr mögen wir unsere neuen Routinen? Wie viel mehr Zeit kosten sie uns? Haben unsere FreundInnen etwas von uns gelernt?
Speed-Dating-Konversation zu zweit (Nr. 48)	Paarreflexion in einer größeren Gruppe mit wechselnden PartnerInnen. Welche Veränderungen sind während der Gespräche bereits zu sehen? Austausch bewährter Verfahren und gegenseitige Ermutigung.	Als Reflexionsmethode, aber auch als Startmethode: Wie können wir unser Verhalten ändern, was können wir tun?



Quelle: www.peerbox.at - Alle Zahlen beziehen sich auf die jeweilige Methode



FAKE OFF!

www.fake-off.eu

Erstellt von

Barbara Buchegger (OIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (OIAT/Saferinternet.at)
Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)

Beiträge von

Ulrike Maria Schriefl (LOGO jugendmanagement)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)
Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vitor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungcenter)
David Kargl (bit schulungcenter)
Laura Reutler (bit schulungcenter)

Grafikdesign von

Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)



**FAKE
OFF!**

www.fake-off.eu

bitschulungcenter
member of bit group

LOGO!
JUGENDMANAGEMENT

1100001
oiat
International Institute for Organizational Information Systems

 **JONATHAN**
COOPERATIVA SOCIALE

 **GoEurope**

 **FUTURE
BALLOONS**
We take you higher!



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979