

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Digital unterwegs*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



## I.12

### Gesellschaft

# Digital unterwegs – Wie sich Individuum und Gesellschaft verändern

Nach einer Idee von Claudius Kretzer



© RAABE 2022

© The Good Brigade/Stock / Getty Images Plus

Ein wichtiger Aspekt der Veränderung unserer Gesellschaft ist die Digitalisierung aller Lebensbereiche. Jugendliche und auch Erwachsene müssen den Umgang und die Besonderheiten kennen und auch lernen. Erarbeiten Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Chancen und Gefahren der digitalen Welt und bringen Sie die Lebenswelt ihrer Klasse in Zusammenhang mit wichtigen Veränderungen des Individuums und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft.

---

#### KOMPETENZPROFIL

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Klassenstufe:</b>         | 7–10  |
| <b>Dauer:</b>                | 9 Unterrichtsstunden  |
| <b>Kompetenzen:</b>          | Gefahren der digitalen Welt erkennen; Quellen recherchieren; Aussagen bewerten; Inhalte adressatengerecht digital präsentieren; eigenes Verhalten reflektieren; Gründe für Realitätsflucht erkennen; kritisch-reflektierten Umgang mit Inhalten im Netz entwickeln, Schutzmaßnahmen vor Cybermobbing entwickeln |
| <b>Thematische Bereiche:</b> | digitale Medien, Kommunikation und Verantwortung, Veränderung des Individuums, Konsumverhalten  |
| <b>Medien:</b>               | Texte, Bilder, Internet, Apps, Software   |

---

## Fachliche Hinweise

### Warum geht das Thema die Schüleri nnen und Schüler an?

Rund 94 % aller jungen Menschen im Alter von 16–18 Jahren besitzen ein Smartphone.<sup>1</sup> Ein Alltag ohne Nutzung digitaler Medien scheint für die meisten jungen Menschen undenkbar geworden zu sein. Digitale Medien werden zur Kommunikation, zur Informationsbeschaffung und zum Zeitvertreib genutzt. Im Jahr 2021 lag die durchschnittliche Nutzungsdauer des Internets bei den 14- bis 29-Jährigen bei 344 Minuten am Tag, also rund 6 Stunden.<sup>2</sup> Das Internet ist damit fester und wesentlicher Bestandteil des Lebens geworden.

### Digitale Parallelwelten

Das Phänomen des Eskapismus, der Flucht vor der Realität, ist keine Erscheinung des 21. Jahrhunderts, die erst mit dem Internet aufgetreten ist. Schon immer flüchteten sich Menschen in Fantasiewelten der Kunst, der Musik und der Literatur. Eskapismus wird erst dann zur Gefahr, wenn er zur Sucht wird und ein Kontrollverlust des fliehenden Individuums stattfindet. Die Folge ist, dass das reale Leben verdrängt wird und nur noch die selbst geschaffene Welt bedeutungsvoll scheint. Dieser Wirklichkeitsverlust hat langfristig negative Konsequenzen, da das alltägliche Leben nicht mehr gemeistert wird. Durch das Internet ist die Schwelle für die Flucht aus dem Alltag massiv gesunken. Niederschwellige Angebote gibt es im Bereich der Computerspiele, der Glücksspiele, des Streamings oder auch im Shopping. Sie alle führen dazu, dass insbesondere die Menschen, die zu Suchtverhalten neigen, sich dadurch noch schneller verlieren können und die Wirklichkeit aus dem Blickfeld gerät.

### Fake News erkennen und seriöse Quellen nutzen können

In Zeiten von Fake News müssen Schülerinnen und Schüler unbedingt ihre Fähigkeit schulen, Falschnachrichten als solche zu entlarven, Quellen zu beurteilen und fachgerecht zu nutzen. Dies sollte im Unterrichtsalltag nicht nur punktuell geschehen, sondern in allen Fächern stattfinden. Wichtig ist dafür, die Lernenden immer wieder zum Denken anzuregen. Lena Frischlich, Leiterin einer interdisziplinären Nachwuchsforschungsgruppe mit dem Titel „DemoRESILdigital: Demokratische Resilienz in Zeiten von Online-Propaganda, Fake News, Fear- und Hate Speech“ an der Westfälischen Wilhelms-Universität, sagt zu dieser Notwendigkeit: „Das Vertrauen auf das eigene Wissen und die eigenen Einstellungen trägt dazu bei, dass Fehlinformationen, die der eigenen Meinung widersprechen, weniger hinterfragt und Widerlegungen ausgeblendet werden, wenn sie nicht zum Weltbild passen. Außerdem hängt auch die Bewertung der Glaubwürdigkeit einer Quelle davon ab, ob die Inhalte zur eigenen politischen Einstellung passen, auch dabei kann man sich also irren. Selbst die Aufmachung ist ein unzuverlässiges Kriterium: Nicht jede reißerische Schlagzeile ist falsch, und nicht jede sachliche Schlagzeile korrekt. Weiterhin können Nutzerbewertungen (zum Beispiel die Anzahl an Likes) durch Fake Accounts oder Social Bots leicht manipuliert werden. Dennoch prüfen Mediennutzende Online-Nachrichten nur dann detaillierter, wenn diese internen Kriterien zu keiner schnellen Entscheidung führen. Auch dabei verlassen sich einige noch passiv darauf, dass die Medien Falschmeldungen wohl widerlegen oder ihr soziales Umfeld sie auf Fehlwahrnehmungen aufmerksam machen würde. Das Risiko, dass Fehlwahrnehmungen dabei nicht auffallen, ist entsprechend hoch. Nur wenige Userinnen und User prüfen Online-Nachrichten aktiv. Obwohl in einer

<sup>1</sup> <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1106/umfrage/handybesitz-bei-jugendlichen-nach-altersgruppen/> (zuletzt abgerufen am 14.12.2021).

<sup>2</sup> Vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1388/umfrage/taegliche-nutzung-des-internets-in-minuten/> (zuletzt abgerufen am 14.12.2021).

Umfrage 2017 fast die Hälfte derjenigen, die angaben, „Fake News“ zu kennen, berichteten, sie hätten schon einmal Fakten und Sachverhalte online geprüft, hatten nur 12 Prozent schon einmal eine Internetadresse (URL) oder den Link einer Quelle geprüft. Noch weniger hatten Fotos oder Videos genauer inspiziert.<sup>3</sup>

### Verhalten im Internet

Das Verhalten mancher Nutzerinnen und Nutzer im Internet ist aus moralischer Perspektive als äußerst fragwürdig zu beurteilen. Sogenannte „Hater“ beschimpfen andere Menschen in menschenunwürdiger Sprache. Shitstorms, also massive negative Kritik in sozialen Netzwerken, eskalieren oft vollständig<sup>4</sup>

Dazu kommt, dass soziale Netzwerke zu einem Ort des Mobbings geworden sind. Es besteht dringender Bedarf für Regeln in diesem scheinbar regelfreien Raum. Dabei wurde die Notwendigkeit von Verhaltensregeln für die Kommunikation im Internet schon früh erkannt und im Usenet, einer Sammlung von Foren und Newsgroups, frühzeitig definiert. Bekannt sind das Dokument rfc1855<sup>5</sup> und die deutsche Netiquette des Usenets<sup>6</sup>. Vielen Nutzerinnen und Nutzern sind diese Regeln aber scheinbar nicht bekannt oder eventuell sogar egal.

### Didaktisch-methodische Hinweise

Der Beitrag fährt in seiner didaktischen Ausrichtung konsequent mehrgleisig. Die Lernenden erarbeiten sich Informationen zu Zusammenhängen der digitalen Welt. Darüber hinaus werden sie immer wieder angeregt, ihr eigenes Verhalten in der digitalen Welt vor dem Hintergrund der neu erworbenen Informationen zu reflektieren. Letztlich werden die Lernenden aufgefordert, selbst Produkte der digitalen Welt zu produzieren und entsprechende Hilfsmittel einzusetzen. Der Beitrag ist darum bemüht, immer Möglichkeiten zur digitalen Erarbeitung der Inhalte anzubieten. Dadurch sollen Medienbrüche vermieden werden. Wird ein Lernmanagementsystem an der Schule genutzt, sollte ein entsprechender Kurs angelegt werden, über den die Ergebnisse aus dieser Einheit (Audio-dateien, Filme, Textdokumente) den Lernenden für einen dauerhaften Zugriff zur Verfügung gestellt werden können. Andernfalls bietet es sich an, die Ergebnisse in einer geschützten Cloud zur Verfügung zu stellen

<sup>3</sup> Frischlich, Lena, Kritische Medienkompetenz als Säule demokratischer Resilienz in Zeiten von "Fake News" und Online-Desinformation. Unter <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/digitale-desinformation/290527/kritische-medienkompetenz> (abgerufen am 14.12.2021)<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Einen interessanten Rückblick auf die Entwicklung von Shitstorms bietet Boris Hänßler in seinem Artikel „Am Anfang war das Pöbeln“ vgl. <https://www.spiegel.de/geschichte/vom-flamewar-zum-shitstorm-geschichte-des-internet-gepoebels-a-953266.html> (abgerufen am 14.12.2021)<sup>5</sup>

<sup>5</sup> <https://datatracker.ietf.org/doc/html/rfc1855> (abgerufen am 14.12.2021)<sup>6</sup>

<sup>6</sup> <http://www.kirchwitz.de/~amk/dni/netiquette> (abgerufen am 14.12.2021).

## Weiterführende Medien

- ▶ Knipping-Sorokin, R., & Stumpf, T.: Radikal Online – Das Internet und die Radikalisierung von Jugendlichen: Eine Metaanalyse zum Forschungsfeld. In: kommunikation@gesellschaft, 19 Nr. 3 (2018). Online unter: <https://doi.org/10.15460/kommges.2018.19.3.606> (zuletzt aufgerufen am 15.12.2021).

Der Beitrag stellt in Form einer Metaanalyse verschiedener Studien den Einfluss des Internets auf die Radikalisierung junger Menschen dar und liefert in relativ kompakter Form einen schnellen und fundierten Überblick an.

- ▶ Nymoen, Ole; Schmitt, Wolfgang: Influencer: Die Ideologie der Werbekörper, Suhrkamp, Berlin 2021.

Die beiden Autoren setzen sich kritisch mit dem Phänomen der Influencerinnen und Influencer auseinander und stellen deren Einfluss und Bedeutung ansprechend dar.

- ▶ [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info) (zuletzt aufgerufen am 15.12.2021)

Hierbei handelt es sich um eine Initiative, die sich im Bereich Medienerziehung engagiert. Die Seite bietet umfangreiches Informationsmaterial zu verschiedenen Themenbereichen der digitalen Welt und kann Ihnen als Lehrkraft zur Vorbereitung auf das Thema dienen.

## Auf einen Blick

---

### 1./2. Stunde

|                |   |
|----------------|---|
| <b>Thema:</b>  | Mein digitales Leben  |
| <b>M 1</b>     | <b>Mein digitales Leben – Anleitung zur Selbstreflexion</b>                   |
| <b>M 2</b>     | <b>„Mein Smartphone ist mir heilig“ – Das Handy als religiöses Kultobjekt</b> |
| <b>M 3</b>     | <b>Freundschaft 2.0 – Vor- und Nachteile sozialer Netzwerke</b>               |
| <b>Inhalt:</b> | Die Lernenden betrachten kritisch verschiedene Aspekte der digitalen Welt.    |

---

### 3./4. Stunde

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Thema:</b>    | Parallele Welten im Internet   |
| <b>M 4</b>       | <b>Eskapismus – Gaming als Flucht aus der Realität?</b>  |
| <b>M 5</b>       | <b>Onlineshopping – Konsum als Ersatzreligion</b>  |
| <b>Inhalt:</b>   | Die Lernenden untersuchen digitale Parallelwelten und entwickeln Strategien zu einem verantwortungsvollen Umgang mit diesen. |
| <b>Benötigt:</b> | App oder Software zur Aufnahme eines Podcast   |

---

### 5./6. Stunde

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Thema:</b>    | Die Lernenden setzen sich mit der Nachrichtenverbreitung im Internet und deren Missbrauch auseinander. Sie entwickeln Strategien zu ihrem eigenen Schutz. |
| <b>M 6</b>       | <b>Methode: „Fake News“ und „Alternative Fakten“ entlarven</b>  |
| <b>M 7</b>       | <b>Stimmt das auch? – Quellen finden und beurteilen</b>   |
| <b>M 8</b>       | <b>Wie verbreiten sich Botschaften im Internet?</b>   |
| <b>M 9</b>       | <b>Radikalisierung über das Internet – Fundamentalisten machen Werbung</b>  |
| <b>Inhalt:</b>   | Die Lernenden untersuchen digitale Parallelwelten und entwickeln Strategien zu einem verantwortungsvollen Umgang mit diesen.                              |
| <b>Benötigt:</b> | App oder Software zur Erstellung von Filmen   |

## 7. Stunde

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Thema:</b>    | Wem soll ich folgen? – Falsche Prophetinnen und Propheten  |
| <b>M 10</b>      | <b>„Abonniert meinen Kanal“ – Wem folge ich?</b>   |
| <b>M 11</b>      | <b>Influencer-Marketing und falsche Heilsversprechen</b>   |
| <b>Inhalt:</b>   | Ausgehend vom eigenen Verhalten bewerten die Lernenden das Phänomen „Influencer“ und entwickeln Kriterien für den Konsum von deren Inhalten. |
| <b>Benötigt:</b> | Präsentationssoftware  |

---

## 8./9. Stunde

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Thema:</b>    | Mobbing im Internet – Jugendliche als Opfer von Cybermobbing             |
| <b>M 12</b>      | <b>Cybermobbing und seine Folgen</b>                                     |
| <b>Inhalt:</b>   | Die Lernenden erarbeiten und präsentieren eine wissenschaftliche Studie. |
| <b>Benötigt:</b> | Textverarbeitungssoftware, Möglichkeit zur digitalen Diskussion/Chat     |

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Digital unterwegs*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

