

Steve Kenner/Dirk Lange

Digital Citizenship Education

Digitale Medienkompetenz als Aufgabe der Politischen Bildung

Welchen Einfluss haben digitale Medien auf Kinder und Jugendliche?

Digitale Medien nehmen immer häufiger die Rolle öffentlicher Versammlungsorte ein, an denen Kommunikation stattfindet, Informationen beschafft, ausgetauscht und diskutiert sowie neue Formen von gesellschaftlicher und politischer Teilhabe praktiziert werden können. Der Einfluss, den sie auf das Politische ausüben, ist dabei jedoch umstritten. Die Forschung steht diesbezüglich noch in den Anfängen. Digitale Medien können auf der einen Seite als Organisationsstruktur für einen Protest,¹ auf der anderen aber auch der bloßen Selbstdarstellung² dienen. Dennoch bedarf es einer kritisch-reflektierten Auseinandersetzung mit der digitalisierten Lebenswelt, denn die Nutzung dieser digitalen Medien ist für einen Großteil der Kinder und Jugendlichen zu einem selbstverständlichen Bestandteil des Alltags geworden.

Rolle digitaler Medien

Doch welche Folgen kann dies auf ihre Entwicklung haben und welchen Einfluss haben Global Player des Digitalisierungsmarktes wie Google, Facebook und YouTube auf politische Analyse- und Urteilskompetenz? In diesem Aufsatz wird sich diesen komplexen Fragen gewidmet. Zunächst werfen wir einen Blick auf empirische Befunde zur Bedeutung digitaler Medien für Kinder und Jugendliche sowie deren Nutzungsverhalten.³

Auswirkungen auf die Urteilskompetenz

Welchen Stellenwert haben digitale Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen?

In der BLIKK-Studie 2017⁴ wird aufgezeigt, dass bereits im Kindergartenalter digitale Medien einen wesentlichen Platz im Leben der Kinder einnehmen. So nutzen knapp 70% der Kinder in diesem Alter das Smartphone ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich. Dies könne zu nachhaltigen Entwicklungsstörungen führen – so die AutorInnen der Studie. Darüber hinaus belegt die BLIKK-Studie einen Zusammenhang zwischen intensiver Mediennutzung von Kindern bis zum 6. Lebensjahr und vermehrt auftretenden Sprachentwicklungsstörungen sowie motorischer Hyperaktivität.

Digitale Medien und Kleinkinder

Doch stellen digitale Medien nicht nur ein Risiko für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen dar. Sie bieten zugleich die Möglichkeit der Vernetzung in Sozialen Medien mit Freundinnen und Freunden über das direkte Umfeld aus Schule und Nachbarschaft hinaus. Sie können so beispielsweise auch zu einer sozio-ökonomischen Vielfalt im Freundeskreis führen, die durch eine Beschränkung auf das Wohnviertel deutlich schwieriger zu erreichen wäre. Digitale Medien schaffen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten der Unterhaltung und das Internet ist Zugang zu vielfältigen Informationsquellen. Dies geht auch mit einer steigenden Anzahl an Nutzerinnen und Nutzern einher. Die aktuelle ARD/ZDF-Onlinestudie⁵ kommt zu dem Ergebnis, dass über 97% der 14- bis 29-Jährigen in Deutschland das Internet täglich nutzen. Die

Risiken und Chancen

Nutzungsdauer ist dabei in den letzten Jahren deutlich angestiegen und liegt bei den 14- bis 29-Jährigen mittlerweile bei 274 Minuten am Tag. Der Gesamtschnitt aller Nutzerinnen und Nutzer beträgt etwa 149 Minuten. Das Smartphone hat vor allem in der jungen Generation klassische Medien wie das Fernsehen längst abgelöst.

Wofür nutzen Kinder und Jugendliche digitale Medien?

Unterhaltung und Infor- mation

Für Demokratiebildung sind die Zusammenhänge von Mediennutzung und Mündigkeit sowie Selbstbestimmung von großer Bedeutung. Insbesondere ist relevant, wie intensiv Kinder und Jugendliche das Internet und digitale Medien als Informationsmedium nutzen. Eine aktuelle Befragung von Jugendlichen im Rahmen der JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest⁶ ergab, dass die Zwölf- bis 19-Jährigen in Deutschland nach eigener Einschätzung nur etwa elf Prozent ihrer Onlinenutzung mit gezielter Recherche und der Informationssuche verbringen. Etwa 68% der Zwölf- bis 13-Jährigen nutzen dafür täglich Google. Bei den 18- bis 19-Jährigen sind es bereits 94%. Kinder und Jugendliche nutzen außerdem regelmäßig YouTube und knapp ein Drittel greift auf Soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter sowie Wikipedia zur Informationsbeschaffung zurück. Digitale Medien werden von Jugendlichen vor allem für den Austausch mit Freundinnen und Freunden über Nachrichtendienste wie WhatsApp und zur Selbstdarstellung über Soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram und Snapchat genutzt. Diese steigende Bedeutung von Selbstinszenierung führt zu neuen Phänomenen. Cybermobbing beispielsweise projiziert Prozesse der Ausgrenzung, die sich vor einigen Jahren noch auf das Klassenzimmer oder den Schulhof begrenzt hatten, in den globalen Raum des Internets. Eine Sensibilisierung dafür muss immer auch Aufgabe von Bildungsprozessen sein, um eine mündige und selbstbestimmte Mediennutzung in der digitalisierten Welt sicherzustellen.

Selbst- darstellung und Cyber- mobbing

Was bedeutet Bürgerschaft in der digitalisierten Gesellschaft?

Der digitalen Gesellschaft bieten sich für Partizipation als „grundlegende[s], performative[s] Element von Citizenship“⁷ zahlreiche neue Möglichkeiten und Verschiebungen von althergebrachten Mustern. Wir orientieren uns dabei am Begriff *acts of citizenship*, der insbesondere von Engin Isin geprägt wurde. *Acts of citizenship* ist ein analytischer Begriff, der auf der Unterbrechung einer herrschenden Ordnung, Normalität oder Hierarchie durch eine Praxis „von unten“⁸ basiert. In Bezug auf eine digitale Gesellschaft können diese Praxen durch neue Medien vereinfacht, aber auch verunmöglicht oder gefährdet werden. In Bezug auf *being digital citizens* nehmen die PolitikwissenschaftlerInnen Engin Isin und Evelyn Ruppert (2015) eine Kategorisierung der *digital acts in callings, openings* und *closings* vor.⁹ Darauf sollte Politische Bildung mit einer digitalen Mündigkeitsbildung junge Menschen vorbereiten. Es gilt demnach unter anderem, die „Grundlagen für eine an den Grundrechten orientierte Debattenkultur“¹⁰ zu kennen, sowie das bewusste Suchen nach verschiedenen Positionen zu befördern, um eine „unbewusste Spirale monokausaler Erklärungsmuster“¹¹ zu vermeiden.

Citizenship im Digital- zeitalter

Die Medienwissenschaftlerin Caja Thimm verweist darauf, dass alle Beteiligungsbarrieren für Bürgerinnen und Bürger im Netz sinken würden.¹² Jürgen Habermas beschrieb dies schon im Jahr 2006 bei seiner Rede anlässlich der Verleihung des Bruno-Kreisky-Preises für das politische Buch als einen „begrüßenswerten Zuwachs an Egalitarismus“¹³. Allerdings fügte er hinzu, dass dieser Egalitarismus „mit der Dezentrierung der Zugänge zu unredigierten Beiträgen bezahlt“ sei und im Internet dadurch „die

Beiträge von Intellektuellen die Kraft, einen Fokus zu bilden“ verlieren würden. Doch wenngleich das prägende Element von Beiträgen Intellektueller eingeschränkt sein mag, so führt die Möglichkeit zur freien und unbeschränkten Publikation im Internet auch dazu, dass sich ein freier und vielfältiger Diskurs in digitalen Medien verbreiten kann. Immer wichtiger wird die sogenannte „Mikro-Partizipation“¹⁴. Einzelne können durch einen Kommentar oder Post eine Welle von Reaktionen auslösen und auf diese Weise sogar Themen in den gesellschaftlichen Diskurs bringen, die vorher wenig Beachtung gefunden haben. Auch kleine Interessengruppen haben durch die Versammlungsräume und die Mikro-Partizipation über eine nicht zu unterschätzende Macht gewonnen. Es ist zu konstatieren, dass Soziale Medien für demokratische Artikulationsprozesse nutzbar gemacht und Aufmerksamkeit erreicht werden kann, wo es sonst außerhalb des digitalen Bereichs oftmals an Geld und Mitgliedern für erfolgreiche Interessensvertretung mangelt.

Soziale Medien als egalitäre Äußerungsformen

Allerdings sind all diese Angebote sozialer Medien und Netzwerke nur bedingt als Ideenbörse des freien politischen Diskurses zu verstehen. Social-Media-Plattformen bieten zwar technisch beste Voraussetzungen für breite Teilhabe und kontrovers geführte Debatten. „Die Ablenkung ist jedoch meist größer als die Konzentration auf den rationalen Aspekt, auf das Innehalten und Hinterfragen“¹⁵, geben Simon Hegelich, Professor für Political Data Science und der Forscher Morteza Shahrezaye zu bedenken. Damit verlieren sich Diskurse in digitalen Welten immer häufiger in Filterblasen, Echokammern und Fake News. Auch Kurt Imhof verweist darauf, dass es hierbei ähnlich wie in Offline-Beziehungsnetzen zu einer Homogenisierung innerhalb der miteinander in den Austausch tretenden Gruppen und eine Differenzierung zu Außenstehenden kommt.¹⁶

Homogenisierung in Echokammern

Mündigkeit in der digitalisierten Medienlandschaft

Die Rolle von Medien in gesellschaftspolitischen Prozessen wird nicht erst seit der beginnenden Digitalisierung erforscht. Es ist ein wiederkehrendes Phänomen, das neue Medien, wie einst der Fernseher, das Mobiltelefon und die SMS-Funktion, das Kommunikationsverhalten der Menschen und den Zugriff auf Informationen nachhaltig verändert. In der Forschung hat sich für die interpersonale, interaktive und produktive (Massen)Kommunikation das Konzept der Mediatisierung etabliert, das einen sogenannten Metaprozess beschreibt, der „thematisch zusammenhängende historische gesellschaftliche bzw. kulturelle Langzeitentwicklungen konzeptionell“¹⁷ erfasst. Das Besondere an digitalen Medien ist, dass sie nicht nur das private und das öffentliche Leben in ihren jeweiligen Sphären prägen, sondern zu grundsätzlichen Verschiebungen im Verhältnis von Privatheit und Öffentlichkeit geführt haben. Im Zuge der Digitalisierung der Gesellschaft hat nicht nur ein neues Medium Einzug in den privaten Raum der Menschen erhalten, sondern sie haben den Raum verändert. Die private Wohnung, die Küche, das Kinder- oder Schlafzimmer wird immer häufiger Teil der digitalen Identität und dafür immer öfter in die Öffentlichkeit projiziert.

(Digitale) Medien verändern Kommunikation

Die Digitalisierung der Gesellschaft führt zu einem kategorialen Wandel von Öffentlichkeit und Privatheit. Zurückzuführen ist dies in erster Linie auf die Netzkommunikation.¹⁸ Die traditionelle Öffentlichkeit, welche aus journalistischen Recherche- und Selektionsprozessen bestand, wird abgelöst von einer Netzöffentlichkeit, in der Menschen nicht nur Empfängerinnen und Empfänger von Informationen, sondern zugleich auch dessen Senderinnen und Sender sind. Die empfangenen Güter können nicht nur konsumiert, sondern auch kommentiert, kategorisiert, bewertet, geteilt und verarbeitet werden – und das öffentlich und unter Kenntnisnahme Dritter.¹⁹ Thimm geht daher

Internet als digitaler Versammlungsort

davon aus, dass Netzöffentlichkeit zugleich Öffentlichkeit, Teil- und Gegenöffentlichkeit sein kann. Diese neue Form der Öffentlichkeit schafft Möglichkeiten, die vorher so nicht existierten. Inwiefern digitale Medien tatsächlich eine neue Öffentlichkeit erschaffen oder nur ein weiteres Medium der Massenkommunikation sind, ist im wissenschaftlichen Diskurs umstritten. Unbestritten ist, dass das Internet einen digitalen Versammlungsort schafft, an dem sich Interessengruppen austauschen können, ganz gleich wie jung oder alt sie sind oder wie weit verstreut die Mitglieder auch sein mögen.

Fake News, Filterblasen und Echokammern – Welche neuen Herausforderungen stellen digitale Medien dar?

Echokammern statt kritische Reflexion

Vor allem Großkonzerne, Global Player der Digitalisierungsbranche, erwirken eine Fragmentierung bzw. Polarisierung der Gesellschaft durch von ihnen entwickelte Algorithmen. Beispielhaft sei hier genannt, dass Facebook zumeist Seiten und Posts sowie daraus resultierend Einstellungen und Meinungen anzeigt, die den eigenen Vorstellungswelten und Deutungen nahe kommen oder sich gar decken.²⁰ Eli Pariser prägte für dieses Phänomen mit dem gleichnamigen Buch den Begriff der *filter bubble*. Dabei sind diese Blasen in Sozialen Medien immer häufiger gekennzeichnet von *fake news*, wissentlich falsche Informationen, die beispielsweise zum Zwecke der Delegitimation (politischer) Konkurrentinnen und Konkurrenten im Netz platziert werden und zu einer Desinformation der Bürgerinnen und Bürger führen.²¹ Es entsteht ein Konstrukt, in dem die eigene Meinung nur bestärkt wird und nicht verteidigt werden muss. Dies kann sich nachhaltig negativ auf den Entwicklungsprozess von Urteilskompetenz und Konfliktfähigkeit des Individuums auswirken. Nutzerinnen und Nutzer verlieren sich dann vermehrt in Echokammern, denn wie in der analogen Welt neigen Menschen auch in der digitalen Welt dazu, Bestärkung für die eigene Position einer kritischen Reflexion vorzuziehen. Somit entstehen Cluster, in denen der politische Diskurs auf die eigene Position beschränkt wird.²²

Erwerben digitaler Kompetenz und Politische Bildung

Sich in diesen Konstrukten von Filterblasen, Echokammern und Falschinformationen zu bewegen, sie zu diagnostizieren, zu entlarven, sich selbst und die eigene Rolle innerhalb dieser Kommunikationsstrukturen zu hinterfragen, sind Kompetenzen, die neu erworben werden müssen. Eine Sensibilisierung für Mündigkeitsbildung innerhalb dieser neuen Lebens- und Lernwirklichkeiten ist ein wesentliches Element gelingender Demokratiebildung in der digitalisierten Welt. Dabei bewegt sich eine Didaktik der Politischen Bildung im Zeitalter der Digitalisierung in einem neuen Spannungsfeld von Freiheit und Kontrolle.²³

Perspektiven der Demokratiebildung

Für die Demokratiebildung gilt die Zielvorstellung, junge Menschen auf dem Weg zu mündigen Bürgerinnen und Bürgern zu begleiten, die „nicht nur in der Lage [sind], sich in bestehende politische, ökonomische, gesellschaftliche Systeme einzugliedern und zu funktionieren, sondern auch Herrschafts- und Machtstrukturen zu analysieren, sich ein kritisch-reflektiertes Urteil zu bilden und mögliche Handlungsstrategien zu kennen, um selbst aktiv politische Prozesse nachhaltig beeinflussen zu können“²⁴. Um dieses Ziel erreichen zu können, bedarf es im Zeitalter der Digitalisierung weiterer Perspektiven. In der sogenannten „Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digital vernetzten Welt“ aus dem Jahr 2016 verweist die Gesellschaft für Informatik auf folgende Perspektiven:

- ▶ Erstens auf die technologische Perspektive. Hierbei gilt es zu lernen, die Funktionsweise von Systemen, Algorithmen usw. zu hinterfragen und zu bewerten.
- ▶ Zweitens wird die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive beschrieben. Dabei wird

die Wechselwirkung der digital vernetzten Welt mit Individuen und der Gesellschaft in den Blick genommen.

- ▶ Als dritte Perspektive wird die Anwendungsbezogenheit angeführt. Sie fokussiert auf „die zielgerichtete Auswahl von Systemen und deren effektive und effiziente Nutzung zur Umsetzung individueller und kooperativer Vorhaben“. Hierbei steht die Befähigung der Kinder und Jugendlichen im Fokus, digitale Medien nutzbar zu machen.²⁵

Digitale Lernformen in der Demokratiebildung

Unter Berücksichtigung der drei Perspektiven auf Lernprozesse in der digitalisierten Gesellschaft sind nicht nur formelle Lernumgebungen, wie beispielsweise der Unterricht oder die Schule als Lernraum in den Blick genommen werden, sondern auch informelle Lernumgebungen, wie der Pausenhof, der Sportverein oder das Kinderzimmer, für diesen Prozess bedeutsam. Digitale Medien bieten unbestritten die Möglichkeit eines multimedialen, interaktiven und individualisierten Unterrichts. Sie bergen aber zugleich das Risiko einer Reizüberflutung, die zu einer nur oberflächlichen Verarbeitung der Inhalte führe (Ebel und Zorn 2015).

**Neue
Möglich-
keiten für den
Unterricht**

Best-Practice-Beispiele aus amerikanischen Bildungskontexten zeigen jedoch auch, dass digitale Medien einen positiven Einfluss auf die Schaffung eines demokratischen Diskurses haben können. Hierbei nehmen digitale Medien vor allem außerhalb der formalen Lernprozesse eine immer größere Stellung ein. Justin Reich, Brandon Stewart, Kimia Mavon und Dustin Tingley, eine Forschungsgruppe der renommierten US-amerikanischen Universitäten MIT, Princeton und Harvard, untersuchten in einer Studie sogenannte MOOCs (Massive Open Online Courses) als eine Möglichkeit des Austauschs über die Grenzen der immer homogener werdenden Wohngebiete, und somit auch der Schulen.²⁶ MOOCs können eine „barrierearme und selbstbestimmte Möglichkeit zum Wissens- und Kompetenzerwerb“²⁷ schaffen.

**Best-Practice-
Beispiele**

„Massive [im Begriff Massive Open Online Course] verdeutlicht dabei, dass sich das Angebot an eine hohe Teilnehmendenzahl richtet (bis zu über 100.000 Teilnehmende) und diese im Vergleich zu nichtwebbasierten Angeboten auch erreichen kann. Der Begriff open markiert, dass es in der Regel keine Zulassungs- und Teilnahmebeschränkungen gibt, und dass der Lernprozess als offener Prozess angelegt ist. Als webbasiertes Fortbildungs- und Qualifizierungsinstrument vollzieht sich dieser Prozess primär online, d. h., dass das gesamte Material, die Kommunikation, die Diskussion kontroverser Fragen und die Wissens- und Lernfortschrittsüberprüfung webbasiert ist. Die Nutzerinnen und Nutzer können im eigenen Tempo selbstgesteuert lernen oder sich in den Austausch mit der learning community begeben. Der Begriff course schließlich verdeutlicht, dass es sich um einen didaktisch und fachwissenschaftlich konzipierten Kurs und nicht nur um eine isolierte und frei im Netz verfügbare Bildungsressource handelt. Course verdeutlicht auch, dass es sich um eine begrenzte Wissensseinheit mit einem bestimmten Umfang und Dauer handelt, die auch gemeinsam in Online-Lerngruppen bearbeitet werden kann.“²⁸

**Massive
Open Online
Courses
(MOOCs)**

Zusammenfassend bieten digitale Medien die Möglichkeit, vielfältige Lernumgebungen zu schaffen, die einen interaktiven und multiperspektivischen Austausch über politische und gesellschaftliche Problemlagen eröffnet. Eine fortschreitende Digitalisierung des Wissens und eine verstärkte Einbindung in unseren (schulischen) Alltag muss dabei allerdings stetig kritisch hinterfragt werden. Denn genau wie andere zentrale Themen unserer Zeit stellt auch die Digitalisierung einen Gegenstand dar, der im Rahmen Politischer Bildung kritisch reflektiert werden muss.

**Unterrichts-
einbindung
kritisch
reflektieren**

- 1 Vgl. Thimm, C. (2012): Digitale Citoyens: Politische Partizipation in Zeiten von Social Media. Bonn, www.bapp-bonn.de/medien/downloads/publikation_forschungsergebnisse/publikation_forschungsergebnisse_kurz.pdf, 28.04.2018
- 2 Imhof, K. (2015) Demokratisierung durch Social Media? In: Imhof, K./Blum, R./Bonfadelli, H./Jarren, O./Wyss, V. (Hrsg.): Demokratisierung durch Social Media: Mediensymposium 2012. Medien. Kultur. Kommunikation, Wiesbaden, S.15–26.
- 3 Siehe dazu auch die Beiträge in Forum Politische Bildung (Hrsg.): Informationen zur Politischen Bildung. Medien und Politik. 35/2012.
- 4 <https://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-2-quartal/ergebnisse-der-blick-studie-2017-vorgestellt.html>, 27.04.2018
- 5 <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de>, 27.04.2018
- 6 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf, 27.04.2018
- 7 Kaun, A. (2015): Citizenship und Partizipation, in: Hepp A./Krotz F./Lingenberg S./Wimmer J. (Hrsg.): Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse. Medien. Kultur. Kommunikation, Wiesbaden, S.181–189. Hier: S. 181.
- 8 Isin/Nielsen (2008): Introduction, in: Dies.: Acts of Citizenship, London/New York, S. 1–13. Hier: S. 10.
- 9 Mehr dazu vgl.: Isin/Ruppert (2015): Being Digital Citizens, London.
- 10 Haarmann, M. P. (2016): E-Citizenship?! Impulse zum Ausbruch aus einer digitalen Unmündigkeit, in: POLIS, 3/2016, S. 22–25. Hier: S. 23.
- 11 Ebd., S.24.
- 12 Vgl. Thimm, Digitale Citoyens, S. 11.
- 13 Habermas, J. (2006): Preisrede von Jürgen Habermas anlässlich der Verleihung des Bruno-Kreisky-Preises für das politische Buch, Wien, am 9. März 2006. http://www.renner-institut.at/fileadmin/user_upload/downloads/kreisky_preis/habermas2006-03-09.pdf, 23.04.2018
- 14 Thimm, C. (2016): Digitale Gesellschaft: Zum Wandel der (politischen) Öffentlichkeit im Digitalen Zeitalter, Journal für politische Bildung, 1/2016 (2191–8244), S. 8–14. Hier: S. 10.
- 15 Hegelich, S./Shahrezaye, M. (2017): Die Disruption der Meinungsbildung: Die politische Debatte in Zeiten von Echokammern und Filterblasen, in: Analysen & Argumente, Berlin. S. 8.
- 16 Vgl. Imhof, Demokratisierung, S. 17f.
- 17 Krotz, F. (2015): Mediatisierung, in: Hepp A./Krotz F./Lingenberg S./Wimmer J. (Hrsg.): Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse. Medien. Kultur. Kommunikation, Wiesbaden, S.439–452. Hier: S. 440.
- 18 Vgl. Thim, Digitale Gesellschaft, S. 13.
- 19 Vgl. ebd.: S. 8ff.
- 20 Schweiger (2017): Der (des)informierte Bürger im Netz: Wie soziale Medien die Meinungsbildung verändern, Wiesbaden.
- 21 Vgl. ebd.
- 22 Vgl. Hegelich/ Shahrezaye 2017.
- 23 Mehr zu diesem Spannungsfeld bei Verständig, D./Biermann, R. (2017): Das Netz im Spannungsfeld von Freiheit und Kontrolle, in: Dies. (Hrsg.): Das umkämpfte Netz: Macht- und medienbildungstheoretische Analysen, Wiesbaden, S. 1–16.
- 24 Kenner, S./Lange, D. (2018): Einführung: Citizenship Education, in: Dies. (Hrsg.): Citizenship Education. Konzepte, Anregungen und Ideen zur Demokratiebildung, Frankfurt a.M., S. 9–20. Hier: S. 9.
- 25 Gesellschaft für Informatik (2016): Dagstuhl-Erklärung. Bildung in der digitalen vernetzten Welt. https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Themen/Dagstuhl-Erklärung_2016-03-23.pdf, 23.04.2018, S. 3.
- 26 Reich, J. /Stewart, B./Mavon, K./Tingley, D. (2016): The Civic Mission of MOOCs: Measuring Engagement across Political Differences. In Forums. Proceedings of the Third ACM Conference on Learning. <https://scholar.harvard.edu/files/dtingley/files/civicmooc.pdf>, 28.04.2018
- 27 Ballhausen, U./Kappeller, T./Kenner, S./Lange, D./Meinhold-Henschel, S. (2018): Citizenship Education: Ein MOOC zur Demokratiebildung, in: Kenner, S./Lange, D. (Hrsg.): Citizenship Education. Konzepte, Anregungen und Ideen zur Demokratiebildung, Frankfurt a. M., S. 285–296. Hier: S. 286.
- 28 Ballhausen et. al, Citizenship Education, S. 286f.



WEBTIPP

Das Themenmodul „**Virtuelle Agora und digitale Zivilcourage**“ auf der Website des Demokratiezentrum Wien beschäftigt sich mit den vielen Vorteilen und Freiheiten, die das Internet und insbesondere Soziale Medien mit sich bringen, zeigt aber auch die Herausforderungen auf, die sie im Hinblick auf das friedliche Zusammenleben in einer demokratischen Gesellschaft stellen. Die gleichnamige Broschüre kann kostenlos heruntergeladen werden.

▶ www.demokratiezentrum.org → Themen → Virtuelle Agora und digitale Zivilcourage

Das Lernmodul „**Soziale Medien und Stärkung digitaler Zivilcourage**“ von Dirk Lange, Judith Lehner und Malin Gabbatsch sowie Niku Dorostkar und Alexander Preisinger bietet konkrete Unterrichtsbeispiele zu den Themen Digitalisierung in der Politischen Bildung, Fake News, Digitale Zivilcourage, Social Media und Politik sowie elektronische Partizipation.

▶ www.demokratiezentrum.org → Lernmodule → Soziale Medien und Stärkung digitaler Zivilcourage

Die Initiative **Saferinternet.at** hilft Kindern, Jugendlichen, Eltern und LehrerInnen dabei, die Möglichkeiten des Internets sicher zu nutzen. Sie beschäftigt sich etwa mit Cyber-Mobbing, Internetbetrug oder Datenschutz/Privatsphäre.

▶ www.saferinternet.at