



# Unser digitales Leben gestalten –

Offene Bildungsmaterialien zur  
aktiven Teilhabe in der „digitalen Welt“

**Begleitbroschüre für Lehrkräfte:**

Einsatzmöglichkeiten, Ziele und didaktisches Konzept

**\*Nutzen erlaubt!**

OER steht für Offene Bildungsmaterialien (Open Educational Resources). Die Materialien dieser Begleitbroschüre dürfen kostenlos genutzt und verbreitet werden. Bitte beachten Sie die Nutzungsbedingungen auf Seite 17.

## Inhalt

<b>Worum geht es?</b>	4
<b>Übersicht über die Materialpakete</b>	5
Materialien für Sekundarstufe I / Jugendbildung	5
Materialien für Sekundarstufe II / Jugend- und Erwachsenenbildung	6
<b>„Demokratie lernen in der digitalen Welt“</b>	7
Was hat der „digitale Wandel“ mit Politik und Gesellschaft zu tun?	7
Den digitalen Raum als Konstruktion verstehen	7
Warum ist interdisziplinäres Denken wichtig?	8
„Einfach mal machen“ – Warum eine offene Haltung wichtig ist	12
<b>Medienkompetenzen und Lehrplanbezüge</b>	13
Medienkompetenzrahmen NRW	13
Sekundarstufe I	14
Sekundarstufe II	16

# Worum geht es?

Diese Begleitbroschüre ist Teil eines Pakets von Infos und OER-Materialien\* für die Bildungspraxis mit dem Titel „Unser digitales Leben gestalten“. Über diese Begleitbroschüre hinaus umfasst das Materialpaket Infotexte und Projektideen, jeweils in zwei Varianten für verschiedene Altersgruppen.

## Warum ist es wichtig, dass wir unser digitales Leben gestalten?

Wie wir miteinander kommunizieren und uns informieren, hat sich durch die Digitalisierung enorm verändert. Das betrifft sowohl die gesellschaftliche Ebene – öffentliche Debatten, die Verbreitung von Informationen – als auch die private Kommunikation und den individuellen Umgang mit Informationen.

Die Digitalisierung der Kommunikation betrifft somit grundlegend wichtige Aspekte des demokratischen Miteinanders. Demokratie lebt vom Austausch untereinander, und dieser Austausch ist eng verbunden mit Informations- und Kommunikationsmedien (siehe Hintergrundinfos: Demokratie und digitale Öffentlichkeit → [url.nrw/udg-begleit-01](http://url.nrw/udg-begleit-01)).

Betroffen sind zum Beispiel Bedingungen der Meinungsbildung und der Teilhabe an der Gesellschaft und an demokratischen Prozessen.

## Ziele

Die Bildungsmaterialien zielen darauf, im Sinne der Teilhabe an der demokratischen Gesellschaft und des Gelingens von digitalen Diskursen Möglichkeiten der konstruktiven Nutzung und aktiven Mitgestaltung des digitalen Raums zu vermitteln.

## Die Bestandteile des Materialpakets

- **Infotexte:** als Arbeitsmaterialien und für die Selbstreflexion
- **Projektideen:** Vorschläge für Abläufe und Materialien für die Projektarbeit
- **Videos:** Kurze Erklärvideos zu den Themen der Infotexte
- **Diese Begleitbroschüre:** Hintergrundinformationen für Lehrkräfte

Das gesamte Paket ist als Download verfügbar unter → [lpb.nrw/udg-oerpaket](http://lpb.nrw/udg-oerpaket)

## Einsatzbereiche

- **Außerschulische Bildung:** für Medienprojekte, als Informationsmaterial
- **Schulen:** für den Fachunterricht, für Medienprojekte, als Informationsmaterial

## Zielgruppen

Die Inhalte liegen in **Varianten für verschiedene Altersgruppen** vor (Details siehe nachfolgende Übersichten). Der Einsatz wird empfohlen ab einem mittleren Lernniveau.

# Übersicht über die Materialpakete

## Materialien für Sekundarstufe I / Jugendbildung

Schwerpunkt: Klassen 8 bis 10 bzw. 14 bis 16 Jahre, teilweise einsetzbar ab Klasse 5.

### Infotexte: Die Themen

- 1. Kein Stress durch zu viel Infos**

Warum es schlechte Gefühle auslösen kann, wenn wir sehr oft am Handy Nachrichten checken oder viel in sozialen Netzwerken unterwegs sind – und wie wir das Wichtigste mitkriegen können, aber ohne Stress.
- 2. Online fair bleiben**

Warum es online so viel toxisches Verhalten gibt, warum ein faires Miteinander auch im Netz wichtig ist, und was wir dafür tun können.
- 3. Ohne Sucht**

Wie Apps unser Verhalten beeinflussen, warum das zwar nützlich sein kann, aber auch Sucht fördert, und wie wir uns gegen übergriffige Apps wehren können.
- 4. Guter Austausch, alles geregelt**

Warum sich manche Dinge nicht gut im Chat regeln lassen, welche Themen wir am besten persönlich besprechen, und wie wir beides kombinieren können.

### Projektideen

- 1. Mach deine Lieblings-App noch wundervoller**

Viele Apps arbeiten mit Psycho-Tricks, die den digitalen Alltag anstrengender machen. Die Lernenden untersuchen App-Einstellungen und produzieren Anleitungen, um „übergriffige“ Funktionen abzustellen. Optional skizzieren sie ein Re-Design für ihre Lieblings-App.
- 2. Mein Bot & ich**

Die Lernenden reflektieren ihre positiven Eigenschaften, um ihre Resilienz gegenüber Herausforderungen im Netz zu stärken. Sie gestalten einen Steckbrief und einen Avatar für einen „persönlichen Bot“, der diese Eigenschaften verkörpert und sie im Netz begleitet.



Zu allen Themen sind Animationsvideos verfügbar.

Abbildung zum Thema „Kein Stress durch zu viel Infos“.

Ansehen und herunterladen:

→ [url.nrw/udg-film-1](http://url.nrw/udg-film-1)

Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

# Materialien für Sekundarstufe II / Jugend- und Erwachsenenbildung

Ab Klassenstufe 11 bzw. ab 16 Jahren

## Infotexte: Die Themen

### 1. Die Info-Flut managen

Warum es uns überfordern kann, wenn wir Infos aus sozialen Netzwerken und per Handy beziehen, und wie wir den Umgang mit Nachrichten gestalten können.

### 2. Fair bleiben in sozialen Netzwerken & Co.

Warum in Online-Diskussionen oft ein raues Klima herrscht, wie die Mechanismen sozialer Netzwerke dazu beitragen, und was wir für fairen Austausch tun können.

### 3. Ohne Sucht

Wie Apps psychologische Effekte nutzen, warum das hilfreich sein kann, aber auch Sucht auslösen, und wie wir uns gegen suchtfördernde Apps wehren können.

### 4. Gute Dialoge, echter Austausch

Warum die digitale Kommunikation manchmal weniger gut funktioniert und wie wir die Vorteile digitale Tools und persönlicher Kommunikation kombinieren können.

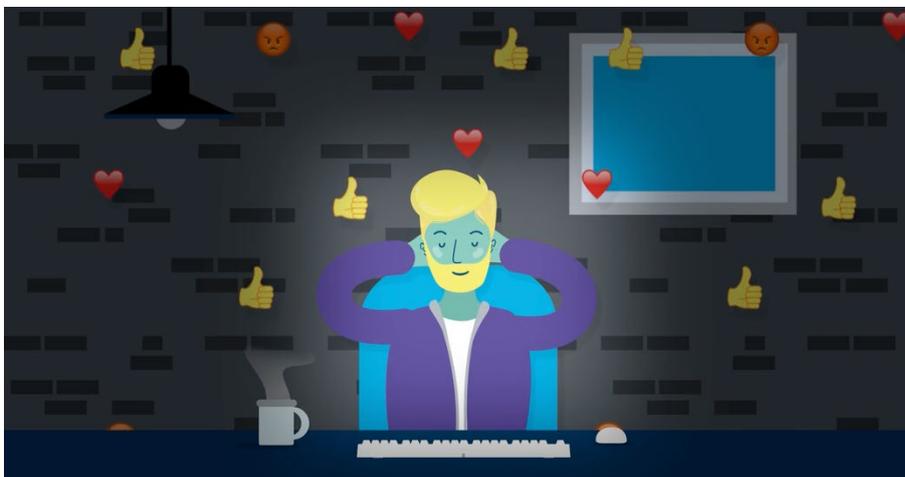
## Projektideen

### 1. Der Info-Mixer: Welche mediale Form ist für welche Inhalte geeignet?

Wie hängen typische Formate im digitalen Raum mit dem Verständnis und der Einordnung von Informationen zusammen? Die Lernenden diskutieren Beispiele und produzieren selbst Nachrichten in verschiedenen Varianten, z.B. für TikTok oder für Instagram.

### 2. Detox für Social Media-Diskussionen

Was steckt hinter Provokationen und misslingender Kommunikation im Netz? Die Lernenden diskutieren Beispiele. Sie simulieren mit verteilten Rollen Diskussionen zu kontroversen Themen und entwickeln Ansätze für den konstruktiven Umgang mit toxischem Verhalten.



Zu allen Themen sind Animationsvideos verfügbar.

Abbildung zum Thema „Fair bleiben in sozialen Netzwerken & Co.“

Ansehen und herunterladen:

→ [url.nrw/udg-film-2](http://url.nrw/udg-film-2)

Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

# Demokratie lernen in der digitalen Welt

## Was hat der „digitale Wandel“ mit Politik und Gesellschaft zu tun?

Wir befinden uns im „digitalen Wandel“, wir leben in einer „digitalen Welt“ – solche Formulierungen finden sich häufig, zum Beispiel in der Strategie der Kultusministerkonferenz zur „Bildung in der digitalen Welt“ → [url.nrw/udg-begleit-02](http://url.nrw/udg-begleit-02).

Ursprünglich ist Digitalisierung ein technischer Begriff, er steht für die Umwandlung von Informationen in maschinenlesbare Daten sowie die Verarbeitung dieser Daten mithilfe von (vernetzten) Computern und Software. Mittlerweile ist der Begriff schwer trennbar von den Folgen der technischen Entwicklung.



Digitalisierung „... beeinflusst, wie wir lernen, arbeiten, kommunizieren, konsumieren und unsere Freizeit gestalten, kurz gesagt: wie wir im Alltag leben und wirken.“

Aus: Informationen zur politischen Bildung „Digitalisierung“ → [url.nrw/udg-begleit-03](http://url.nrw/udg-begleit-03)

In den vorliegenden Materialien geht es darum, die Zusammenhänge zwischen technischen und gesellschaftlichen Aspekten besser zu verstehen. Schwerpunkt sind die Veränderungen der öffentlichen Kommunikation und beim Umgang mit Informationen, die durch digitale Kommunikationsplattformen ausgelöst wurden.

Phänomene wie Falschinformationen und Polarisierung in sozialen Netzwerken halten uns vor Augen, dass der digitale Wandel sehr viel mit Politik zu tun hat. Die Phänomene haben solche Bedeutung erlangt, dass sie von vielen als Gefahr für die Demokratie wahrgenommen werden.

Wie können wir damit umgehen? Diese Frage ist seit vielen Jahren sowohl in der Politik als auch in der Bildungspraxis ein vielbeachtetes Thema. Oft liegt der Schwerpunkt dabei auf dem Gefahrenpotenzial. In der Bildungspraxis geht es oft darum, wie sich einzelne Nutzerinnen und Nutzer online vor Gefahren schützen oder sich dagegen engagieren können.

## Den digitalen Raum als Konstruktion verstehen

Die vorliegenden Materialien versuchen einen anderen Ansatz: Der digitale Raum wird als eine Konstruktion betrachtet, die wir als Gesellschaft aktiv gestalten können. Ziel ist die Vermittlung von Urteils- und Handlungskompetenzen im Rahmen von Medien- und Demokratiekompetenzen unter den Bedingungen des digitalen Wandels. Dabei sollen die beiden folgenden Kernbotschaften verdeutlicht werden:

**Eine gezielte Einflussnahme ist grundsätzlich möglich.**

Dementsprechend sollen individuelle Kompetenzen der aktiven, konstruktiven Nutzung des digitalen Raums gefördert werden – im Sinne der Teilhabe an unserer „digitalen“ Gesellschaft.

**Technische und gesellschaftliche Aspekte müssen als verbunden betrachtet werden.**

Denn technische Aspekte sind Teil der Rahmenbedingungen, wenn es um die Ausgestaltung des digitalen Raums geht. Wir müssen sie beachten, um unsere Handlungsoptionen und den Gestaltungsspielraum für demokratische Aushandlungs- und Beteiligungsprozesse in der „digitalen Welt“ realistisch einschätzen zu können.

## Warum ist interdisziplinäres Denken wichtig?

Was bedeutet es konkret, unsere Handlungsoptionen und den Gestaltungsspielraum bezüglich des digitalen Raums einschätzen zu können?

Oft wird darüber diskutiert, wie viel technisches Verständnis Bildung angesichts des digitalen Wandels vermitteln sollte. Wie viel Informatik muss sein? Wenn es um die gesellschaftliche Teilhabe in einer „digitalen Welt“ geht, muss es ebenso um die Frage gehen: Wie viel Politik muss sein? Eine kurze Antwort lautet:

- ! Beides muss sein, „Informatik“ und „Politik“. Jedoch reichen in der Bildungspraxis für viele Fragen einige Grundbegriffe und -prinzipien aus beiden Bereichen aus, um sinnvolle Antworten erarbeiten zu können. Nicht nötig ist es zum Beispiel, selbst programmieren zu können oder komplizierte Software bedienen zu können.

## Was gehört zur informatischen Grundbildung?

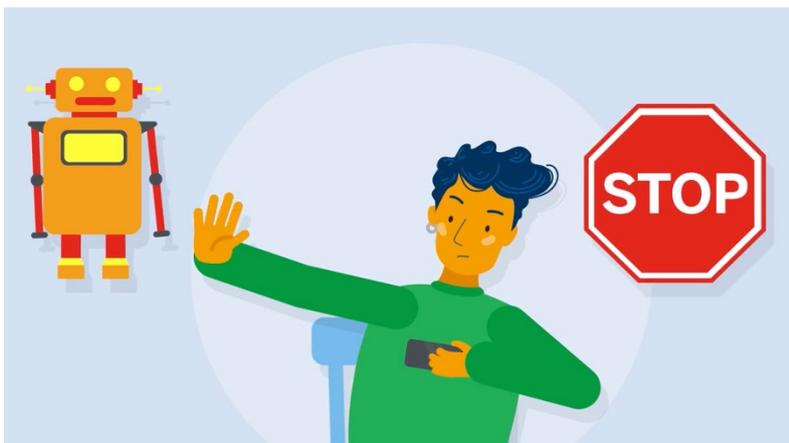
Das nötige technische Verständnis wird oft unter dem Begriff informatische Grundbildung zusammengefasst. Unter diesem Stichwort finden sich im Internet sowohl Hilfen zur Selbsteinschätzung, zum Beispiel unter → [www.digitalcheck.nrw](http://www.digitalcheck.nrw), als auch entsprechende Weiterbildungen.

### Algorithmen und Coding

Wichtig ist insbesondere, Algorithmen grundsätzlich zu verstehen – eindeutig definierte Handlungs- bzw. Rechenregeln, die Grundbestandteile von Software. Programmieren („Coding“) besteht darin, solche Regeln zu beschreiben und miteinander zu verknüpfen.

### Die „Bausteine“ des Internets

Ebenso wichtig sind die grundlegenden Strukturen des Internets. Dazu gehört das Zusammenspiel von physischer Infrastruktur (Server, Netzwerke, Endgeräte), Software (Algorithmen/Code, Protokolle) und Design bzw. Benutzeroberflächen.



Was wir in sozialen Netzwerken zu sehen bekommen, wird maßgeblich durch Algorithmen bestimmt. Ein grundlegendes Verständnis von Algorithmen ist wichtig, um die Dynamiken der digitalen Öffentlichkeit zu verstehen.

Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

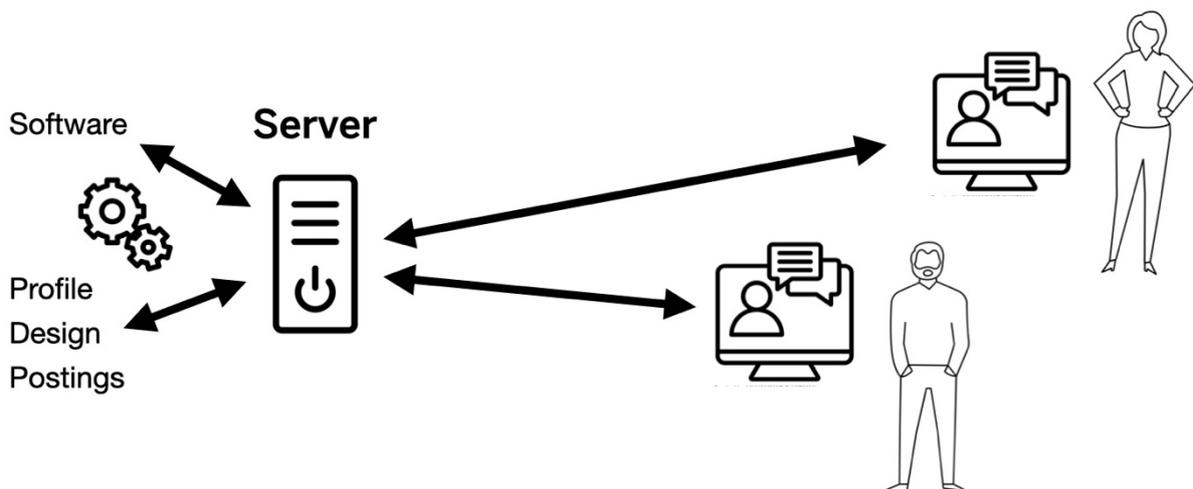
## Informatische Grundbegriffe: Das Beispiel Soziale Netzwerke

Das Phänomen „Verbreitung von polarisierenden Inhalten in sozialen Netzwerken“ lässt sich anschaulich mit den oben genannten Grundbegriffen in Verbindung bringen.

Ein soziales Netzwerk besteht aus technischer Sicht – grob vereinfacht – aus einer großen Datenbank, die auf einem Server-Computer gespeichert ist. Inhalte der Datenbank sind zum Beispiel die Profildaten der Nutzenden. Wenn ein Nutzer oder eine Nutzerin einen Beitrag postet, wird dieser Inhalt vom Endgerät per Internet an den Datenbank-Server übertragen und dort gespeichert.

Die Inhalte der Datenbank werden mithilfe von Software verarbeitet. Die Software kombiniert die Inhalte der Datenbank mit dem Design der Apps bzw. Internetseiten des Netzwerks und spielt sie auf den Endgeräten der Nutzenden aus.

Die Software wird zentral verwaltet: Wird dort zum Beispiel das Design verändert, sehen alle Nutzenden künftig das neue Design. Ebenso wird durch die Software zentral gesteuert, welche Inhalte die Nutzenden angezeigt bekommen.



Symbole: The Noun Project  
Nutzungsbedingungen S. 18

Abbildung: Software erzeugt automatisiert den Rahmen für die Kommunikation in sozialen Netzwerken.

Vereinfacht gesagt, behandelt die Software von typischen Sozialen Netzwerken alle Beiträge generell nach der folgenden Regel (bzw. Algorithmus):

- ➔ Wenn viele auf einen Beitrag reagieren, wird dieser als besonders relevant gewertet, und daher auch weiteren Nutzenden empfohlen.

Das Design bzw. die Benutzeroberfläche bestimmt, wie mit dem Inhalt interagiert werden kann. Zum Beispiel können Nutzende mit einem Klick bzw. Tipp ein „Like“ hinterlassen oder einen Kommentar eingeben.

Dieses Prinzip ist die Grundlage für die sogenannte virale Verbreitung von Inhalten. Die problematischen Folgen sind bekannt: Insbesondere zugespitzte und kontroverse Inhalte führen zu lebhaften Reaktionen vieler Menschen, werden als besonders relevant gewertet und verbreiten sich dadurch „viral“ im Netzwerk.

## Wie hängen Technik, individuelle Interaktionen und Gesellschaft zusammen?

Das Beispiel zeigt, dass es hier nicht ausschließlich um Technik geht. Auch die Reaktionen der einzelnen Nutzenden spielen eine Rolle, denn ohne sie geht kein Beitrag „viral“. Auch das gesellschaftliche Umfeld ist wichtig, denn es hängt mit gesellschaftlichen Bedingungen zusammen, was als „kontrovers“ gilt, und ob kontroverse Beiträge eine Resonanz erzeugen.

Die eben beschriebenen, unterschiedlichen Aspekte des Phänomens – oder: verschiedene Perspektiven – können als Dreieck betrachtet werden.

Die Abbildung veranschaulicht das interdisziplinäre Modell zur Bildung in der digitalen Welt, das von einer Gruppe von Fachleuten aus Informatik, Informatikdidaktik, Medienpädagogik und Medienwissenschaft entwickelt wurde, das sogenannte Frankfurt- bzw. Dagstuhl-Dreieck → [url.nrw/udg-begleit-04](http://url.nrw/udg-begleit-04) .



Nach: Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt, Gesellschaft für Informatik → [url.nrw/udg-begleit-04](http://url.nrw/udg-begleit-04)

Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

Um einen Gegenstand wie polarisierende Inhalte in sozialen Netzwerken hinreichend zu verstehen, müssen demnach die folgenden Perspektiven betrachtet werden:

### Beispiel: Polarisierende Inhalte in sozialen Medien – drei Perspektiven

Perspektive	Mögliche Fragestellungen
1. Technik bzw. Medien	Wie beeinflussen die Algorithmen der Plattform die Sichtbarkeit von Inhalten? Welche Möglichkeiten der Interaktion sieht das Design vor?
2. Interaktionen	Wie und warum nutzen Menschen die Möglichkeiten der Interaktion mit den Inhalten?
3. Gesellschaft	In welchem gesellschaftlichen und kulturellen Kontext findet die Interaktion statt? Wie werden Inhalte in sozialen Medien in diesem Kontext bewertet?

Oben wurde bereits beschrieben, wie Algorithmen die Verbreitung von Inhalten in sozialen Netzwerken beeinflussen (Technik). Damit ist aus technischer Sicht erklärt, warum polarisierende Inhalte in sozialen Netzwerken enorme Reichweiten erlangen können.

Die Interaktionen einzelner Nutzerinnen und Nutzer mit polarisierenden Inhalten sind ebenfalls nachvollziehbar.



Zugespitzte Äußerungen können starke Gefühle auslösen; daraus entsteht das Bedürfnis, sich zu äußern.

Illustration: LpB NRW, CC-BY-SA 4.0\*

Darüber hinaus spielen weitere Akteure entscheidende Rollen, insbesondere die Plattformbetreiber und die Politik bzw. der Gesetzgeber. Können nicht die Plattformbetreiber die Funktionen ändern, die zur Verbreitung schädlicher Inhalte beitragen? Können sie schädliche Inhalte nicht besser herausfiltern? Welches Interesse haben sie daran, die Netzwerke so zu gestalten, wie sie heute sind?

Und: Kann nicht die Politik bzw. der Gesetzgeber wirksamere Regeln vorgeben, um schädliche Folgen zu verhindern oder sie zu verringern? Ist es z.B. möglich, den Plattformbetreiberinnen und -betreibern bestimmte Funktionen zu verbieten bzw. vorzuschreiben? Ist es möglich, das individuelle Verhalten von Nutzenden stärker zu beeinflussen, zum Beispiel durch strengere Verfolgung, wenn sie sich im Netz rechtswidrig äußern? Welche Erwägungen führen dazu, dass der rechtliche Rahmen für den digitalen Raum so ist, wie er heute ist?

Das Beispiel macht deutlich: Das klassische politikwissenschaftliche Werkzeug der Akteursanalyse ist unverzichtbar, um den Gegenstand zu verstehen. Es ergänzt die Analyse der technischen Strukturen und die Analyse der individuellen Interaktionen.

Die Analyse aus allen relevanten Perspektiven bildet die Grundlage, Handlungsansätze zu finden und Optionen zu bewerten.

## **Mehr** Hintergrund für die Bildungspraxis

- Handlungsorientierte Ansätze zur Förderung einer um digitaltechnische Dimensionen erweiterten Medienbildung, Medien + Erziehung → [url.nrw/udg-begleit-05](#)
- Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt → [url.nrw/udg-begleit-04](#)
- Dossier „Politische Bildung in einer digitalen Welt“, bpb → [url.nrw/udg-begleit-06](#)

## „Einfach mal machen“ – Warum eine offene Haltung wichtig ist

Die vorliegenden Materialien sind für die projekt- bzw. handlungsorientierte Bildungsarbeit konzipiert. Sie sind zudem ausdrücklich auch mit einfachen technischen Mitteln umsetzbar sowie für Lehrkräfte, die keine Expertinnen und Experten für digitale Medien sind.

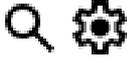
Im digitalen Wandel kann niemand sicher sein, alle relevanten Veränderungen im Blick zu haben. Zu vieles verändert sich zu schnell. Für Lehrkräfte ist es demnach kaum zu leisten, mehr über Software oder bestimmte Plattformen zu wissen als ihre Lerngruppen.

Lehrkräfte können sich vielmehr als lernbegleitende Personen verstehen. Sie müssen keine Expertinnen und Experten sein, und das Ergebnis muss nicht von Anfang an definiert sein. Das hat den Vorteil, dass sie sich auf die pädagogische Arbeit und die Vermittlung von Kompetenzen konzentrieren können, die über die Anwendung von digitalen Tools hinausgehen.

Rollen in der „digitalen Projektarbeit“	
Die Lernenden ...	Lernbegleitende Lehrkräfte ...
<ul style="list-style-type: none"> <li>• formulieren Fragen,</li> <li>• stecken sich Ziele,</li> <li>• suchen Informationen,</li> <li>• formulieren Antworten,</li> <li>• produzieren Ergebnisse,</li> <li>• und reflektieren diesen Prozess.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• steuern und moderieren,</li> <li>• unterstützen die Lernenden mit pädagogischer Expertise</li> <li>• und konzentrieren sich auf die Vermittlung von nicht-technischen Kompetenzen.</li> </ul>

Die hier vorgestellten Fragen und Themen beziehen sich zudem auf das „digitale Lebensumfeld“ der Lernenden, in dem sie sich tagtäglich bewegen. Das hat zum einen den Vorteil, dass die Relevanz der Themen unmittelbar deutlich wird. Zum anderen können die Lernenden ihre vertrauten Geräte wie Handys, Tablets etc. für viele Teile der vorgestellten Projekte einsetzen (nach dem Motto „BYOD – bring your own device“).

Die beschriebenen Ansätze finden sich in den Projektvorschlägen wieder. Die Themen der Infotexte lassen sich zudem mit den Methoden und Werkzeugen der Projektvorschläge zu weiteren Projekten kombinieren (siehe nachfolgende Beispiele).

Kombinationen aus Methoden und Themen des OER-Pakets	
	Die Lernenden untersuchen, wie bestimmte Funktionen in ihren Apps ihre Mediennutzung beeinflussen, und entwerfen ein Re-Design für eine App (in Form von Skizzen, sogenannten Mock Ups oder Wireframes).
	Die Lernenden sammeln in den von ihnen genutzten Plattformen Beispiele für „fragwürdige“ Darstellungen von Informationen und produzieren selbst Medien, die dem Zweck der Information besser gerecht werden.
	Die Lernenden untersuchen Diskussionen in den von ihnen genutzten sozialen Netzwerken und entwerfen Design-Skizzen für Apps, in denen bessere Diskussionen möglich sind.

# Medienkompetenzen und Lehrplanbezüge

## Medienkompetenzrahmen NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW listet die nötigen Kompetenzen für die Teilhabe in einer Gesellschaft im „digitalen Wandel“ auf. Er setzt die bundesweiten Standards der Kultusministerkonferenz um. Ausführliche Infos unter: [medienkompetenzrahmen.nrw](http://medienkompetenzrahmen.nrw)

Die vorliegenden Materialien zielen darauf, eine konstruktive Nutzung und aktive Mitgestaltung des digitalen Raums zu fördern. Sie adressieren ausgewählte Teilkompetenzen:

Kompetenzbereich	Teilkompetenzen
2. Informieren und recherchieren	2.4 Informationskritik: Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln: Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten  3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie gesellschaftliche Normen beachten
4. Produzieren und Präsentieren	4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
5. Analysieren und Reflektieren	5.2 Meinungsbildung: Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen  5.3 Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen  5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
6. Problemlösen und Modellieren	6.1. Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen  6.2. Bedeutung von Algorithmen: Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

# Sekundarstufe I

Die vorliegenden Materialien sind geeignet, eine Reihe von fachbezogenen Sach-, Urteils- und Handlungskompetenzen in verschiedenen Fächern der Sekundarstufe I zu adressieren.<sup>1</sup>

Die Schwerpunkte liegen in den Fächern Wirtschaft/Politik bzw. Gesellschaftslehre. Es bieten sich fachübergreifende Projekte an, zum Beispiel in Kombination mit dem Fach Deutsch.

Die Materialien sind für die Klassenstufen 8 bis 10 konzipiert. Je nach Fragestellung ist auch der Einsatz in den Klassen 5 und 6 vorstellbar. Hier gibt es erfahrungsgemäß einen großen Bedarf, die Handynutzung zu reflektieren und grundlegende Kompetenzen für Kommunikation in Messengern und Social Media zu vermitteln.

## Gesellschaftslehre

Kompetenzerwartungen bis Ende der Klasse 6

<b>Inhaltsfeld</b> Kompetenzbereich	<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler ...
<b>Übergeordnete</b> <b>Kompetenzerwartungen</b> Sachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt.</li></ul>
Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• beschreiben unterschiedliche Gefühle, Motive, Bedürfnisse und Interessen von betroffenen Personen und Gruppen sowie erste Folgen aus Konfliktlagen für die agierenden Personen oder Konfliktparteien,</li><li>• beurteilen kontroverse Sachverhalte und Fälle mit Entscheidungscharakter auf der Grundlage von Pro- und Kontra-Argumenten.</li></ul>
<b>Inhaltsfeld 4: Innovation,</b> <b>Digitalisierung und Medien</b> Sachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien,</li><li>• stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar.</li></ul>
Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"><li>• setzen sich kritisch mit Medienangeboten und der eigenen Mediennutzung auseinander,</li><li>• beurteilen die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien in Bezug auf die Meinungsbildung.</li></ul>

<sup>1</sup> Darüber hinaus eignen sie sich, eine Vielzahl von Medienkompetenzen zu adressieren, die als methodische Kompetenzen vieler Fächer gelten, insbesondere in den Bereichen Informationsbeschaffung und Präsentation von Ergebnissen. Diese Medienkompetenzen werden hier nicht gesondert aufgeführt.

## Deutsch

Kompetenzerwartungen bis Ende der Klasse 6

Inhaltsfeld Kompetenzbereich	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• können die Wirkung ihres kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – abschätzen und Konsequenzen reflektieren,</li> <li>• können das eigene Kommunikationsverhalten nach Kommunikationskonventionen ausrichten.</li> </ul>
Medien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• können Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation identifizieren und grundlegende Konsequenzen für sich und andere einschätzen</li> <li>• können Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen.</li> </ul>

## Wirtschaft/Politik, Gesellschaftslehre

Kompetenzerwartungen bis Ende der 10. Klasse

Inhaltsfeld Kompetenzbereich	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler ...
<b>Übergeordnete Kompetenzerwartungen</b> Sachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erläutern Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft.</li> </ul>
Methodenkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gestalten Medienprodukte unter fachspezifischer Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht.</li> </ul>
Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beurteilen die Möglichkeiten ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Teilhabe.</li> </ul>
Handlungskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nehmen zu Folgen der Digitalität für Politik und Gesellschaft Stellung.</li> </ul>

<b>Inhaltsfeld</b> Kompetenzbereich	<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler ...
<b>Inhaltsfeld 1: Herrschaft, Partizipation und Demokratie</b> Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beurteilen Möglichkeiten, politische Prozesse hinsichtlich einer Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie aktiv mitzugestalten,</li> <li>• beurteilen Handlungsspielräume und Verantwortung von Akteuren einerseits bei der Etablierung oder andererseits bei der Aushöhlung der parlamentarischen Demokratie.</li> </ul>
<b>Inhaltsfeld 2: Wirtschaft, Arbeit und Konsum</b> Sachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beschreiben Möglichkeiten des Einsatzes von Algorithmen in Onlineangeboten von Unternehmen.</li> </ul>
Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beurteilen die gesellschaftliche Verantwortung von Unternehmen.</li> </ul>
<b>Inhaltsfeld 4: Innovation, Digitalisierung und Medien</b> Urteilskompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beurteilen Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess,</li> <li>• beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen.</li> </ul>
<b>Inhaltsfeld 5: Individuum und Gesellschaft</b> Sachkompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stellen Auswirkungen und gesellschaftliche Folgen der neuen Massenmedien dar.</li> </ul>

## Sekundarstufe II

Kompetenzerwartungen bis zum Ende der Einführungsphase

### Sozialwissenschaften

#### **Inhaltsfeld 2, Politische Strukturen, Prozesse und Partizipationsmöglichkeiten**

Die Schülerinnen und Schüler erläutern soziale, politische, kulturelle und ökonomische Desintegrationsphänomene und -mechanismen als mögliche Ursachen für die Gefährdung unserer Demokratie.

#### **Inhaltsfeld 3: Individuum und Gesellschaft**

Die Schülerinnen und Schüler analysieren alltägliche Interaktionen und Konflikte mithilfe von strukturfunktionalistischen und interaktionistischen Rollenkonzepten und Identitätsmodellen.

# \*Nutzen erlaubt! Die Lizenzbedingungen

OER steht für offene Bildungsmaterialien (Open Educational Resources).

## Texte

Sie dürfen die Texte dieser Broschüre für beliebige Zwecke nutzen, vervielfältigen und weiterverbreiten. Die Texte dürfen dabei nicht verändert werden.

Sie müssen jeweils den Urheber und die Lizenz nennen:

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen, CC BY-ND 4.0

CC steht für das Lizenzmodell Creative Commons.

Details siehe → [url.nrw/udg-lizenz-03](http://url.nrw/udg-lizenz-03)

Die Lizenzbedingungen für andere Bestandteile des Materialpakets sind flexibler. Infotexte und Projektideen dürfen beliebig verändert werden. Sie stehen unter der Lizenz CC BY 4.0

Details siehe → [url.nrw/udg-lizenz-01](http://url.nrw/udg-lizenz-01)

## Illustrationen und Videos

Auch die in den Medientipps genannten Videos sowie daraus entnommene Ausschnitte, einzelne Bilder oder Bildelemente dürfen Sie für beliebige Zwecke nutzen, vervielfältigen und weiterverbreiten, sofern die Lizenzbedingungen beachtet werden (s.u. Detail zur Lizenz). Sie dürfen außerdem beliebig verändert werden.

Remixe müssen bei Veröffentlichung unter dieselbe Lizenz gestellt werden.

Sie müssen bei Verbreitung der Videos, darauf basierender Ausschnitte und Remixe jeweils den Urheber und die Lizenz nennen: Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen, CC BY-SA 4.0. Details zur Lizenz siehe → [url.nrw/udg-lizenz-02](http://url.nrw/udg-lizenz-02)

## Symbole Seite 9

Sie dürfen die Symbole für beliebige Zwecke nutzen, vervielfältigen und weiterverbreiten. Sie müssen bei Verbreitung den Urheber angeben.

Urheberinnen und Urheber: Server: Vectorstall, Zahnräder „Software“: Arthur Shlain, Monitor “Social Media“: Muhammad Sukirman, Personen: RROOK.

Quelle: The Noun Project, Lizenz: CC BY 3.0

## Symbole Seite 12

Sie dürfen die Symbole für beliebige Zwecke nutzen, vervielfältigen und weiterverbreiten. Sie müssen bei Verbreitung den Urheber nicht angeben.

Google Material Symbols, Apache Lizenz 2.0

Details zur Lizenz siehe → <https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>