

BEILAGE PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE Digitale Demokratie

Mitreden, mitbestimmen, mitgestalten

Demokratie in der Bildung

Abstimmen über die nächste Klassenfahrt, den Schulgarten umgestalten, neue Schulsprecher wählen – Kinder erleben Demokratie in der Kita, in der Familie und vor allem im schulischen Umfeld. Sie lernen, ihre Meinung zu äußern, Verständnis für andere Positionen zu entwickeln, Probleme friedlich zu lösen.

Mit den digitalen Medien haben die Möglichkeiten, der demokratischen Teilhabe enorm zugenommen. Gleichzeitig entstehen damit neue Herausforderungen, wie zum Beispiel sich angesichts der Informationsvielfalt im Netz eine eigene Meinung zu bilden, gute Argumente zu finden, um bei Mitbestimmungsprozessen konstruktiv mitwirken zu können.

Info

Laut des Kinderreports 2017 des Deutschen Kinderhilfswerks sehen 51 % der Kinder und Jugendlichen eine Mitbestimmung in der Schule als sehr wichtig an.

51%

Mitreden, mitgestalten

Die Möglichkeiten der digitalen Teilhabe an Entscheidungsprozessen ist heutzutage vielfältig. So sind die Chancen, die soziale Medien bieten enorm, denn über das Internet und die sozialen Netzwerke können in kurzer Zeit sehr viele Menschen erreicht werden. Das fängt bei kleinen Abstimmungen im Gruppenchat an und reicht bis zu Demonstrationsaufrufen, wie die Beispiele Fridays for Future gegen den Klimawandel oder die Urheberrechtsreform Artikel 13 zeigen.

#Engagement

Sich im Netz auszutauschen oder sich für etwas zu engagieren ist gut, denn eine Demokratie lebt von der Beteiligung seiner Bürgerinnen und Bürger. Dabei ist es jedoch wichtig, sich nicht nur auf die Informationen zu verlassen, die in den sozialen Medien kommuniziert werden. Mitreden heißt auch mitdenken, Fakten auch mal zu hinterfragen. Sie als pädagogische Fachkraft können Kinder im schulischen Umfeld dabei unterstützen, Demokratie zu erlernen und zu erleben. Bestärken Sie die Kinder darin, offen gegenüber anderer Meinungen zu sein, mit Informationen im Netz kritisch umzugehen und Abstimmungsprozesse engagiert mitzugestalten.



Demokratie pur!



Für Kinder ist der Begriff „Demokratie“ zunächst eher abstrakt. Um ihnen ein erstes Verständnis von Demokratie zu vermitteln, kann anhand von Beispielen im Kontext eigener und gemeinsamer Erfahrungen der Grundgedanke von Demokratie erklärt werden. Dazu wird bereits vorhandenes Wissen zum Thema abgefragt und ergänzend ein vergleichender Überblick von Demokratie im geschichtlichen und heutigen Kontext anhand einer Infografik geschaffen.

Methodentipp



Spinnennetz: Die Methode eignet sich für den Einstieg in ein neues Thema, um den Wissensstand der Kinder aufzunehmen. Die Aufgabe der Kinder besteht darin, bereits vorhandenes Wissen zu einem Thema zusammenzutragen und gemeinsam in ein Netz thematisch einzubauen. Dazu wird auf einem großen Bogen Papier ein Spinnennetz skizziert. In die einzelnen Felder tragen die Kinder ein, was sie wissen.

Aufgabe: Teilen Sie die Lerngruppe in mehrere Teams. Als Einstieg erhält jedes Team einen großen Bogen Papier, auf den es ein Spinnennetz zeichnet. Gegebenenfalls können Sie dies vorbereiten. In der Mitte des Spinnennetzes steht das Thema, hier: „Demokratie“. Die Kinder notieren bzw. malen in jedes Feld des Netzes ein Wort, ein Wortteil oder ein Bild, das sie bereits zu diesem Thema kennen. Im Anschluss stellt jedes Team sein Spinnennetz vor. Im Plenum werden die Ergebnisse gemeinsam besprochen bzw. erarbeitet. Nutzen Sie dafür die Infografik (SCROLLER Ausgabe 08, Mai 2019, S. 12/13) und halten Sie die erarbeiteten Begriffe an der Tafel fest.

Tipp

Je nach Wissensstand können Sie die Infografik nutzen, um einen Vergleich zwischen dem Ursprung der Demokratie im alten Athen und den heutigen Grundzügen der Demokratie zu ziehen.

Achtung Ansteckungsgefahr!



Um mitreden zu können, ist es wichtig, zu wissen, worüber man spricht. Sich eine eigene Meinung zu bilden, ist also wichtig, wenn es darum geht, Argumente für oder gegen etwas anzubringen. Kinder bilden sich anfangs ihre Meinung meist beeinflusst durch ihr Umfeld – die Familie, die Schule, Freunde. Eine große Rolle spielen später auch die sozialen Medien. Influencer auf YouTube oder Instagram haben einen großen Einfluss, wenn es um Meinungsbildung geht. Darum ist es wichtig, Kinder in ihrer Beurteilungskraft zu stärken, um einschätzen zu können, ob das, was ihr Lieblings-YouTuber sagt, vertretbar ist.

Methodentipp



Glückstopf: Die Methode ermöglicht einen lockeren Einstieg in das Thema. Die Kinder beantworten Fragen nach dem Loszettelprinzip mit dem Ziel, das Lese- und Textverständnis zu trainieren. Durch das zufällige Ziehen der Lose werden alle aktiv beteiligt. Eine Mischung der Fragestellungen sorgt für Abwechslung.

Aufgabe: Als Einstieg lesen die Kinder die Geschichte „Influencer-Virus!“ (SCROLLER Ausgabe 08, Mai 2019, S. 8/9). Bereiten Sie, entsprechend der Anzahl der Kinder, Zettel mit Fragen zum Text vor und falten Sie diese zu Losen. Geben Sie die Lose in einen Behälter (Glückstopf) und mischen Sie diese vor den Augen der Gruppe. Jedes Kind zieht einen Zettel, liest die Frage vor und beantwortet sie. Diskutieren Sie gemeinsam mit den Kindern die Themen Influencer und Meinungsbildung. Befragen Sie die Kinder auch nach eigenen Erfahrungen, die sie im Netz bezüglich wahrer oder falscher Informationen gemacht haben.

Tipp

Die Fragen können sich auf den Text beziehen oder frei sein. Achten Sie darauf, dass es kurze Fragen sind.

- Was ist ein Influencer?
- Wer ist eure Lieblings-Influencerin oder euer Lieblings-Influencer?
- Welche sozialen Netzwerke werden genannt?
- Wie informiert sich Trixi?



Über die nächste Klassenfahrt abstimmen, den Schulsprecher wählen, gegen den Klimawandel demonstrieren: Junge Menschen möchten bei Entscheidungsprozessen, die für ihr Umfeld und ihr Leben von Bedeutung sind, mitmachen. Deshalb sollten Kinder und Jugendliche schon frühzeitig an demokratischen Prozessen beteiligt werden, denn nur so lernen sie, wie politische Teilhabe funktioniert und dass Partizipation das wichtigste Gut einer demokratischen Gesellschaft ist.

Methodentipp



Markt der Möglichkeiten: Diese Methode hat zum Ziel, dass Gruppenergebnisse zu bestimmten Themen präsentiert werden. Unter Einbeziehung unterschiedlicher Medien (zum Beispiel dem Handy) kann die Präsentation in verschiedenen Formaten erfolgen (gesprochene Aufnahme, Podcast) und „Besucherinnen und Besucher“ zur Interaktion und Diskussion anregen.

Aufgabe: Nutzen Sie als Einstieg den Text #Engagement (SCROLLER Ausgabe 08, Mai 2019, S. 22/23). Teilen Sie zwei Arbeitsgruppen ein. Gruppe 1 liest den Text der Schülerin, Gruppe 2 den Text der Politikerin. Im Anschluss gibt jede Gruppe eine kurze Zusammenfassung, mit Fokus auf den zweiten Block des Textes unter „Mitbestimmung“. Fordern Sie dann die Kinder auf, zu überlegen, wie sie sich im Umfeld Schule engagieren können, das Schulleben mitbestimmen und mitgestalten möchten. Notieren Sie die Vorschläge an der Tafel. Im Anschluss arbeiten die Kinder wieder in Kleingruppen. Ein Teil der Gruppe formuliert zu den Vorschlägen kleine Texte und nimmt diese im Sinne eines Podcasts mit dem Handy auf. Ein anderer Teil bastelt das DIY Element „Dein Handy-Verstärker“, mit dem die Textergebnisse laut im Plenum vorgeführt werden können.

Tipp

Die aufgenommenen „Podcasts“ können mit Einverständnis der Kinder ins Intranet oder auf die Schulhomepage gestellt werden.

Fachbegriffe kurz erklärt



Digitale Demokratie | Politische Mitbestimmung und Teilhabe an demokratischen Abstimmungsprozessen im Internet durch Petitionen oder Online-Diskussionen. Die Wahlen, als wichtigste Teilhabe an der Demokratie, erfolgen bisher noch analog.

ePartizipation | Sammelbegriff für unterschiedliche Formen politischer Teilhabe über digitale Medien, wie zum Beispiel ePetitionen, Online-Kampagnen oder das Internet.

E-Voting | Begriff für die elektronische Form von Wahlen oder Abstimmungen via Internet. Für staatliche Wahlen noch nicht im Einsatz, da der Aspekt möglicher Wahlfälschung noch diskutiert wird.

Influencer | Bezeichnung für Personen, die im Internet – besonders in den sozialen Medien – mit Posts, Bildern und Videos ihre Meinung darstellen und damit andere beeinflussen können. Sie gelten oft als Stars und Vorbilder.



Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

www.teachtoday.de

Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

Kontakt zum Projektbüro:
kontakt@teachtoday.de

Bestellung

„**SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder**“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können **SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei online bestellen:**

www.teachtoday.de/bestellung

Oder Sie schreiben an kontakt@scroller.de und teilen uns die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.



Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom www.teachtoday.de

Herausgeber: Deutsche Telekom AG
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,
Vice President Group Social Engagement, GSE
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:
Helliwood media & education
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, www.helliwood.de

Redaktion: Steffi Weinert, Anja Monz

Grafik und Satz: Anke Hohmeister, Anja Monz

Bildnachweis: glyphicons.com und
Helliwood media & education, Berlin, 2019

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

www.teachtoday.de

