

Ich im Netz und in der Gesellschaft

Einführung

Das Netz und Soziale Netzwerke sind für Jugendliche positiv besetzt. Aber die Jugendlichen nehmen auch die Problematiken von Fehlinformation, Diskriminierung, Mobbing oder Shitstorms wahr, haben jedoch wenige Lösungsansätze für einen Umgang damit.



Wie sollte dem aus Sicht von Jugendlichen begegnet werden? Welche Umgangsformen im Netz wünschen sie sich bzw. wie soll sich Netzkultur entwickeln? Wie also würden sie idealerweise ein demokratisches Netz und damit ihre Lebenswelt gestalten?

Jugendliche müssen lernen, ihre Gestaltungsspielräume zu erkennen und zu nutzen, um ihre Vorstellung von passenden Kommunikationssystemen und Regeln entwickeln zu können. Sie benötigen Freiräume, in denen ungehindert improvisiert und experimentiert werden kann, ohne bewertet zu werden.

Mit der Zukunftswerkstatt¹⁴ steht eine Methode zur Verfügung, die dazu ermutigt, kreativ und selbstbewusst Ideen zur Lösung einer Problemstellung zu formulieren.

Aus der Analyse der gegenwärtigen Situation (hier: die gegenwärtige Netzkultur) soll ein utopischer Gegenentwurf entwickelt werden – mit allen Wunschvorstellungen und frei von jedweden Einschränkungen. Erst aus dem Zukunftsentwurf heraus wird dann rückwärts in die Gegenwart der Umsetzungsplan konstruiert und einem Realitätscheck unterzogen.

Die Jugendlichen lernen so nicht nur ihre Ideen zu spinnen, sondern auch in Pläne zu übersetzen. Dazu müssen sie ihre Rolle kritisch reflektieren, wie sie zur Gestaltung der Netzkultur bereits beitragen, um dann daraus Erneuerungen und Weiterentwicklungen für die Zukunft anstoßen zu können. Abschließend können sie auf dieser Grundlage Umsetzungsvorschläge oder Forderungskataloge verfassen und präsentieren.

14 Die Zukunftswerkstatt wurde vom Zukunftsforscher Robert Jungk (1913–1994) entwickelt, um Bürger*innen stärker als Alltagsexpert*innen in eigener Sache in gesellschaftliche Diskurse einzubinden.

Ziel

Mit dem Modul sollen die Schüler*innen eine Methode erleben, die eine konstruktive Beteiligung an Prozessen einfach macht. Jede/r Betroffene kann Ideen für gesellschaftliche Probleme entwickeln und in der Verwirklichungsphase dafür einen konkreten Umsetzungsplan erarbeiten. Die Schüler*innen sind gefordert, Teams zu bilden und gemeinsam an Lösungen zu arbeiten.

Mit der Fragestellung »Wie wollen wir Soziale Netzwerke – und damit Lebenswelt demokratisch gestalten?« analysieren die Schüler*innen die aktuelle Situation und entwickeln für ihre Zukunft weiterführende positive Gestaltungsideen für eine digitale Kommunikation.

Zeitbedarf

Für das Modul 4 (ohne UE4a) sollten 270 Minuten eingeplant werden. Die Durchführung der Zukunftswerkstatt bietet sich auch im Rahmen von Projekt-

tagen an: Die Arbeitsprozesse müssen dann nicht unterbrochen werden und können fließend ineinander übergehen.

Unterrichtseinheiten des Moduls






- UE4a ⌚ 25 Min. Charakteristische Eigenschaften von Netzkommunikation (*falls Modul 1 nicht durchgeführt wurde)
 - UE4b ⌚ 20 Min. Zukunftswerkstatt | Vorphase
 - UE4c ⌚ 65–70 Min. Zukunftswerkstatt | Phase 1: Bestandsaufnahme
 - UE4d ⌚ 75–90 Min. Zukunftswerkstatt | Phase 2: Fantasie
 - UE4e ⌚ 65–70 Min. Zukunftswerkstatt | Phase 3: Verwirklichung
 - UE4f ⌚ 20 Min. Zukunftswerkstatt | Nachbereitung
- ⌚ gesamt 270 Min. (ohne UE4a)






UE4a – Charakteristische Eigenschaften von Netzkommunikation





(*falls Modul 1 nicht durchgeführt wurde)

⌚ 25 Min.






 Aufgabe	Definieren charakteristischer Eigenschaften von Netzkommunikation
 Lernziel	Kennen charakteristischer Aspekte von Netzkommunikation
 Ablauf	<p>In einem einführenden Unterrichtsgespräch werden folgende Fragen thematisiert:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Was bedeutet Kommunikation?→ Welche unterschiedlichen Formen von Kommunikation gibt es?→ Warum kommunizieren wir? (Materialblatt_Meinung_01) <p>Danach erarbeiten die Schüler*innen in Kleingruppen die Charakteristika von Netzkommunikation. Dazu erhält jede Kleingruppe jeweils ein Kärtchen mit einem Schlagwort zur Netzkommunikation. (Arbeitsblatt_Meinung_02) Die Schüler*innen erstellen jeweils eine Kurzdefinition, ergänzen diese durch Beispiele aus ihrer Erfahrung und halten beides in Stichworten auf Kärtchen fest. (Materialblatt_Meinung_03) Die Kurzdefinitionen und Nutzungsbeispiele werden dann von der einzelnen Kleingruppe in der Klasse vorgestellt, in einer gemeinsamen Diskussion ergänzt und als Wandbild »Charakteristische Eigenschaften von Netzkommunikation« gesammelt. Das Wandbild kann auch mithilfe einer Mindmap-Anwendung digital erstellt werden. (Siehe <i>Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet</i> und <i>Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps</i>.) In einer abschließenden Diskussion werden einzelne Schlagworte herausgegriffen und gemeinsam bewertet.</p>
 Hinweise	<p>Die Begriffskärtchen zur Netzkommunikation auf Arbeitsblatt_Meinung_02 für die Kleingruppenarbeit bitte ausschneiden.</p> <p>Falls die Schüler*innen ein Schlagwort nicht erklären können, wird es in der Vorstellungsrunde gemeinsam erarbeitet oder als Input von dem/der Lehrer*in mithilfe von Materialblatt_Meinung_03 gegeben.</p>
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">→ Materialblatt_Meinung_01 Definition: Kommunikation→ Arbeitsblatt_Meinung_02 Begriffskärtchen zur Netzkommunikation→ Materialblatt_Meinung_03 Definition der Schlagwörter zu Netzkommunikation→ Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet→ Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps→ ggf. Computer mit Internetzugang→ Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier






 Aufgabe	Darstellen von Idee, Ziel und Ablauf der Methode Zukunftswerkstatt
 Lernziel	Kennen der Zukunftswerkstatt als Methode zur Beteiligung und Mitgestaltung
 Ablauf	Zur Auflockerung spielen die Schüler*innen zum Einstieg Themen-Bingo. (Arbeitsblatt_Meinung_23) Danach erhalten sie einen Input zur Methode der Zukunftswerkstatt, bei dem Idee, Ziele sowie der Ablauf besprochen werden. (Materialblatt_Meinung_24 , Materialblatt_Meinung_25)
 Hinweise	Der Input kann von den Schüler*innen selbständig erarbeitet und anschließend im Klassenplenum dargestellt werden.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Arbeitsblatt_Meinung_23 Vorphase: Themenbingo → Materialblatt_Meinung_24 Zukunftswerkstatt → Materialblatt_Meinung_25 Vorphase: Zukunftswerkstatt Schüler → Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier

 Aufgabe	Benennen von Problemen und Möglichkeiten bei Kommunikation und Meinungsbildung in Sozialen Netzwerken
 Lernziel	Reflexion von Problemen und Möglichkeiten Sozialer Netzwerke für Kommunikation, Meinungsbildung und demokratisches Handeln
 Ablauf	<p>Zu Beginn werden die Ausgangslage und das Ziel der Bestandsaufnahme sowie die gemeinsamen Regeln für die erste Phase der Zukunftswerkstatt dargestellt. (Arbeitsblatt_Meinung_26) Es soll eine Bestandsaufnahme der Gegenwart entstehen: Sowohl Kritik und Probleme als auch positive Aspekte im Umgang mit Sozialen Netzwerken werden gesammelt, um ein umfassendes Bild zu erstellen. Für die Bestandsaufnahme heißt die Fragestellung: Welche Probleme und Möglichkeiten für die Kommunikation und Meinungsbildung in Sozialen Netzwerken seht ihr?</p> <p>Jede/r Schüler*in notiert dazu ihre/seine Aspekte in Stichworten auf Kärtchen. Die Aspekte werden anschließend im Klassenplenum vorgelesen und erklärt, gesammelt und an der Wand aufgehängt. Gleiche Aspekte werden dabei sofort zusammengefasst. Im nächsten Schritt werden die einzelnen Aspekte in (Problem-)Bereiche bzw. Cluster zusammengefasst und Oberbegriffe dazu gebildet. Mithilfe von (Klebe-)Punkten wird anschließend eine Rangfolge gebildet, damit Aspekte, die eine hohe Bewertung haben, auf jeden Fall im weiteren Verlauf bearbeitet werden.</p> <p>Zu den ausgewählten Clustern werden verschiedene Arbeitsgruppen gebildet. Die Schüler*innen wählen die thematische Gruppe entsprechend ihres Interesses. Innerhalb der Arbeitsgruppen werden als Vorbereitung für die nächste Phase eigene Erfahrungen zu den gesammelten Stichworten noch einmal diskutiert. Daraus entwickelt die Gruppe einen Kritiksatz, der der jeweiligen Stichwortsammlung vorangestellt wird und auf den in den folgenden Phasen immer wieder zurückgegriffen werden kann. Der Kritiksatz wird der Sammlung zugeordnet bzw. hinzugefügt.</p>
 Hinweise	Wichtig ist in dieser Phase, dass alle Aspekte und Ideen ohne Einschränkung genannt werden können. Die Moderation ist hier bei der Zusammenfassung gleicher bzw. ähnlicher Aspekte gefragt, wie auch bei der Gruppenbildung am Ende der Bestandsaufnahme.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Arbeitsblatt_Meinung_26 Phase 1: Bestandsaufnahme → Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier → Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet → ggf. Computer mit Internetzugang

 Aufgabe	Entwicklung und Präsentation von Ideen zur demokratischen Gestaltung Sozialer Netzwerke
 Lernziel	Beschreiben von Verfahren zur Ideenentwicklung (hier: positive demokratische Mitgestaltungsmöglichkeiten)
→ Ablauf	<p>Am Beginn steht die Zusammenfassung des aktuellen Stands, die Darstellung des nächsten Ziels sowie die Regeln für die nächste Phase. (Arbeitsblatt_Meinung_27)</p> <p>Jede Arbeitsgruppe soll zu ihrem Cluster eine positive Zukunftsvision entwickeln. Dazu überlegen sie sich, wie ein Miteinander ideal sein könnte bzw. wie sie es sich wünschen würden. An diesem Punkt ist alles möglich, hier ist die Kreativität und Fantasie der Schüler*innen gefragt.</p> <p>Als Einstieg können zu Beginn zu jedem Stichwort aus Phase 1 positive Gegenbegriffe bzw. Formulierungen erarbeitet werden, die in einer anderen Farbe die bisherigen Stichworte ergänzen.</p> <p>Dann überlegen die Schüler*innen passend zu ihrem Cluster z.B.: Wie könnten in der Zukunft Soziale Netzwerke demokratisch(er) aussehen? Wie könnten negative Aspekte in positive gewandelt oder positive Aspekte verstärkt werden?</p> <p>Zur Ideenentwicklung können Methoden wie das Darstellen der Wünsche als Skizze, Zeichnung, Text oder Foto, als Moodboard¹⁵ oder Collage hilfreich sein. Die Schüler*innen sollen in dieser Phase möglichst viele Ideen zu ihrer Zukunftsvision erarbeiten und dazu eine kleine Präsentation erarbeiten, das kann ein Plakat, eine Geschichte, eine szenische Darstellung oder eine Kombination von verschiedenen Präsentationsformen sein.</p> <p>In einer gemeinsamen Konferenz werden die verschiedenen Ideen dargestellt. Nach einer kurzen Diskussion, welche der Ideen weiter verfolgt werden soll, wird durch Abstimmung die beste Idee ermittelt, die dann gemeinsam ausgearbeitet wird.</p>
 Hinweise	In dieser Phase spielt die Moderation eine besonders wichtige Rolle, da sich die Gruppe auf einen positiven Sprachgebrauch einigen muss.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Arbeitsblatt_Meinung_27 Phase 2: Fantasie → Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier → Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet → Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps → ggf. Computer mit Internetzugang

¹⁵ Methode zur Visualisierung von Ideen, Emotionen, Atmosphären. Es können Fotos, Farben, Materialien etc. dafür genutzt werden. Ein Moodboard kann digital z.B. mit Word, PowerPoint, Photoshop oder auch traditionell/analog auf Karton montiert werden.

 Aufgabe	Planen und Realisieren einer eigenen Projektidee
 Lernziel	Planungsschritte für die Umsetzung eines Projektes kennen und bewerten
 Ablauf	<p>Zu Beginn dieser Phase wird der aktuelle Status zusammengefasst, die Ziele festgelegt und die Regeln besprochen. (Arbeitsblatt_Meinung_28) Die einzelnen Umsetzungsschritte für die eigene Idee werden erarbeitet. Die Schüler*innen übersetzen ihre Utopie in die Realität und entwickeln Strategien für die Verwirklichung ihres Zukunftsentwurfs.</p> <p>Das Ergebnis kann sowohl ein konkretes Projekt als auch ein Forderungskatalog an verschiedene Akteur*innen sein. Dazu erarbeiten die Schüler*innen einen anschaulichen Projektplan mit Aufgaben, Arbeitsschritten und Zeitplan und erstellen dazu eine Präsentation mit Handout.</p>
 Hinweise	Das Projekt bzw. der Forderungskatalog kann konkrete Partner*innen (Schülervertretung etc.) für die Umsetzung mit einbeziehen.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> → Arbeitsblatt_Meinung_28 Phase 3: Verwirklichung → Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier → Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet → Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps → ggf. Computer mit Internetzugang

 Aufgabe	Auswertung der Zukunftswerkstatt und ggf. konkrete Umsetzung einer eigenen Projektidee
 Lernziel	Beurteilung von Projektablauf und Ergebnis sowie ggf. Realisierung eigener Ziele und eigener Projektideen
 Ablauf	Zu Beginn werden der Ablauf und die Ergebnisse der Zukunftswerkstatt ausgewertet. (Arbeitsblatt_Meinung_29) Darüber hinaus kann in der Nachbereitung der Zukunftswerkstatt eine Projektgruppe an der Umsetzung ihrer Projektidee arbeiten. So erleben die Schüler*innen die Gestaltung ihrer Lebenswelt auf der Grundlage eigener Ideen und ihres Engagements. (Arbeitsblatt_Meinung_30)
 Hinweise	Hier ist es besonders wichtig, auf die Praktikabilität und Umsetzbarkeit der Projektidee zu achten, um ein Erfolgserlebnis für die Schüler*innen zu schaffen und die Sinnhaftigkeit von Beteiligung nicht in Frage zu stellen.
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ⇨ Arbeitsblatt_Meinung_29 Auswertung der Zukunftswerkstatt ⇨ Arbeitsblatt_Meinung_30 Nachbereitung: Einige Überlegungen für die weitere Projektplanung ⇨ Tafel, Flipchart, Whiteboard, Kreide, Stifte, Papier ⇨ Werkzeugkasten kollaboratives Arbeiten im Internet ⇨ Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps ⇨ ggf. Computer mit Internetzugang

Definition: Kommunikation

Was bedeutet Kommunikation?

In der Kommunikationswissenschaft wird Kommunikation als der Austausch von Informationen zwischen einem Sender und einem oder mehreren Empfängern bzw. zwei oder mehreren Personen definiert; dabei kann jeder gleichzeitig sowohl Sender als auch Empfänger sein. Die ausgetauschten Informationen werden Nachricht, Mitteilung oder Zeichen genannt, unabhängig davon, auf welchem Weg sie ausgetauscht werden und welche Funktion sie haben.

Jede Kommunikationssituation (mit oder ohne technische Hilfsmittel) bzw. jedes Zeichensystem (Schrift- oder Lautzeichen) bietet verschiedene Möglichkeiten, Nachrichten, Mitteilungen oder Zeichen zu vermitteln und somit die Interpretation oder das Verständnis einer Nachricht zu beeinflussen. In der mündlichen Kommunikation kann sich (z.B. im Unterschied zur schriftlichen Kommunikation) durch Betonung oder Lautstärke die Bedeutung einer Nachricht verändern. Dabei ist ebenso wichtig, ob sich die Beteiligten nur hören oder auch sehen, um die Information einordnen zu können. Die Verknappung einer Nachricht durch die Beschränkung der Zeichenanzahl in einem Kurznachrichtendienst erfordert eine andere Informationsauswahl, als ein ausführliches Gespräch.

Warum kommunizieren wir?

Kommunikation ist für Menschen lebensnotwendig. Alleine, ohne eine Gruppe können Menschen als soziale Geschöpfe nicht lange überleben. Menschen kommunizieren, um etwas darzustellen, etwas auszudrücken, oder um eine Reaktion zu erhalten. Kommunikation ist also nicht nur sachlicher Informationsaustausch, sondern auch soziales Bindemittel und dient der Verständigung über Emotionen.

Wie kommunizieren wir?

Kommunikation kann durch gesprochene und geschriebene Sprache, durch Körpersprache wie Mimik, Gestik, Blickkontakt, Tonlage, Sprachrhythmus, mit oder ohne technische Hilfsmittel bzw. durch Medien (TV, Soziale Netzwerke, Rauchzeichen) stattfinden.

Welche Kommunikationsformen und -eigenschaften gibt es?

- Kommunikation zwischen einzelnen Personen (interpersonale Kommunikation)
- Kommunikation innerhalb von Gruppen (organisiert, online, offline)
- Massenkommunikation von Medien zu Konsument*innen
- Kommunikation kann zeitversetzt und zeitgleich stattfinden (asynchron/synchron).
- Kommunikation kann von einer Person nur an eine oder mehrere Personen gerichtet sein.
- Kommunikation kann sich auch von mehreren Personen an eine größere Anzahl von weiteren Personen richten (*one-to-one, one-to-many, many-to-many*).

Begriffskärtchen zur Netzkommunikation

Adden	Agenda Setting
Avatar	Bashing
Blog	Chat
Community	Cookies
Echokammer	Echtzeit-Kommunikation
Emoticons	Facebook
Facebook Ads	Filteralgorithmen
Filter Bubble Filterblase	Follower
Forum	Framing
Gatekeeper	Hashtag
Influencer	Instagram
Instant Messaging	Klickrate Click Rating Click-Through-Rate
Kommentare	Like

Netzneutralität	Newsfeed
Nutzerbasierte Inhalte User-Generated-Content	Online-Status
Persuasion	Pinterest
Post	Profile
Profilseite	ReTweet
Schweigespирale	Seeding
Selfie	Sharen Teilen
Shitstorm	Soziale Netzwerke Social Media
Spam	Suchmaschine
Tag	Traffic
Troll Trolling	Twitter
Tweet	User Generated Content
Video-Plattformen YouTube	Web 2.0
Wikis	



Definitionen der Schlagwörter zur Netzkommunikation

Adden – Hinzufügen von Kontakten in Sozialen Netzwerken.

Agenda Setting – Themenauswahl und Themensetzung durch Medien. Durch Häufigkeit der Publikationen, Platzierung und Aufmachung kann so auch die gesellschaftliche Relevanz von Themen und Inhalten gesteuert bzw. gesteigert werden.

Avatar – Grafik/Figur/Icon, die einer Person oder auch einem künstlichen Charakter im Internet zugeordnet wird bzw. sie repräsentiert.

Bashing – Beschimpfung in Sozialen Netzwerken.

Blog – Online-Tagebuch. Der/Die Autor*in bloggt neue Nachrichten, Informationen, Bilder auf seinem/ihrer Blog zu selbst gewählten Themen.

Chat – Online-Kommunikation in Echtzeit über Text, Audio- oder Videochats (z.B. MESSENGER, WHATSAPP, SKYPE etc.).

Community – Gruppe von Personen in einer Online-Gemeinschaft, die über Foren, Chats und Soziale Netzwerke kommunizieren.

Cookies – Textdatei, die beim Besuch von Internetseiten auf dem Rechner gespeichert wird, um unter anderem die Häufigkeit eines Seitenaufrufs, die Art der besuchten Seiten etc. zu sammeln und so Surfverhalten analysieren und ggf. Daten zuordnen zu können.

Echokammer – Umfeld oder Kommunikationsräume, in denen Nutzer*innen Sozialer

Netzwerke sich nur noch mit Gleichgesinnten umgeben und dadurch ausschließlich auf Einstellungen oder Meinungen treffen, die ihren eigenen entsprechen.

Echtzeit-Kommunikation – Online-Kommunikation und Interaktion nahezu ohne Zeitverzögerung.

Emoticons – Zeichen bzw. Symbolfolgen in Textbotschaften, die Gefühle darstellen.

FACEBOOK – Bekanntestes Soziales Netzwerk. Privatpersonen, aber auch Unternehmen und Gemeinschaften, können mit Freunden und anderen Nutzern weltweit kommunizieren und sich vernetzen.

FACEBOOK Ads – Werbeanzeigen in Facebook, die auf die Aktivität des/der Nutzer*in zugeschnitten sind.

Filteralgorithmen – Soziale Netzwerke und Suchmaschinen nutzen Filteralgorithmen, die entsprechend des Surf- und Kommunikationsverhaltens der einzelnen Nutzer*innen Inhalte oder Werbung auswählen, die jene wahrnehmen sollen.

Filter Bubble | Filterblase – Nutzer*innen Sozialer Netzwerke erhalten nur noch personalisierte Nachrichten oder Werbung, die nach ihren eigenen Meinungen und ihrem Nutzungsverhalten angepasst bzw. gefiltert sind. Die Filterblase blendet andere Themen aus, wodurch ein eingeschränktes bzw. verzerrtes Weltbild entstehen kann.

Follower – Abonnent*in, der/die neue Posts (Veröffentlichungen) von einem/r Autor*in verfolgt. Die Posts werden im Newsfeed angezeigt.

Forum – Virtueller Treffpunkt/Raum für den Austausch von Meinungen.

Framing – Auswahl eines bestimmten Themenaspekts, der so in den Vordergrund rückt.

Gatekeeper – Medien, Personen oder andere Institutionen, die durch ihre Entscheidung darüber, welche Informationen, Nachrichten oder Meinungen veröffentlicht werden, Einfluss auf die Entscheidungsfindung und Meinungsbildung der Öffentlichkeit nehmen können.

Hashtag – Schlagwort zu einem Thema. Vor das Schlagwort wird das Doppelkreuz # gesetzt.

Influencer – Akteur*innen in Sozialen Netzwerken, die hohe Reichweiten und damit einen entsprechenden Einfluss auf die Meinungsbildung haben.

INSTAGRAM – Soziales Netzwerk auf dem Fotos und kurze Videos geteilt werden können.

Instant Messaging – Mit Instant-Messaging-Diensten können zwei oder mehrere Personen online in Echtzeit kommunizieren. Bekannte Dienste sind unter anderem WHATSAPP, THREEMA, SNAPCHAT, SKYPE.

Klickrate | Click Rating | Click-Through-Rate – Bezeichnet im Marketing die Anzahl der Klicks z.B. auf ein Werbebanner im Verhältnis zur Häufigkeit seiner Anzeige.

Kommentare – Die Möglichkeit, seine Meinung, Fragen, Anmerkungen etc. zu Online-Einträgen mittels Kommentarfunk-

tion zu veröffentlichen. Es gibt freie oder moderierte Kommentarmöglichkeiten. Letztere prüfen den Inhalt vor der Freischaltung.

Like – »Gefällt mir«-Bewertung in einem Sozialen Netzwerk.

Netzneutralität – Alle Datenströme sollen gemäß Netzneutralität gleich wichtig, gleichrangig und nichtdiskriminierend behandelt werden.

Newsfeed – Bezeichnet das Anzeigen aller neuer Posts für den/die Nutzer*in nach dem Log-in in einem Sozialen Netzwerk.

Nutzerbasierte Inhalte | User-Generated-Content – Medieninhalte, die von den Nutzer*innen selbst erstellt und im Internet veröffentlicht werden.

Online-Status – Anzeige, ob ein Kontakt online ist bzw. wann der Kontakt das letzte Mal verbunden war.

Persuasion – Möglichkeit der Beeinflussung.

PINTEREST – Soziales Netzwerk, auf dem Informationen zu Hobbys, Wohn- und Einkaufstipps mittels virtueller Pinnwände geteilt werden können.

Post – Mitteilung, Nachricht etc. von Nutzer*innen selbst in in einem Sozialen Netzwerk.

Profile – Online-Identität einer Person.

Profilseite – Selbstdarstellung von Nutzer*innen selbst in einem Sozialen Netzwerk (z.B. mit Profilfoto, Hobbys, Alter etc.).

ReTweet – Teilen eines Tweets im Sozialen Netzwerk TWITTER.

Schweigespирale – Das Verschweigen der eigenen Meinung, wenn sie nicht der Mehrheitsmeinung entspricht.

Seeding – Zielgruppengerechte Verbreitung von Medienbotschaften (vor allem in sozialen Medien).

Selfie – Foto-Selbstporträt (manchmal auch Gruppen-Selfie), das oft zur Selbstdarstellung/-vermarktung in Sozialen Netzwerken verwendet wird.

Sharen | Teilen – Teilen von Nachrichten, Videos etc. in Sozialen Netzwerken z.B. über eine Linkempfehlung.

Shitstorm – Plötzliches massenhaftes negatives Feedback in Sozialen Netzwerken zu einer Person, ihrer Handlung oder Äußerung.

Soziale Netzwerke | Social Media –

Digitale Online-Dienste, die als Kommunikationsplattform zum Austausch von Informationen und Meinungen zwischen Nutzer*innen dienen.

Spam – Unerwünscht zugestellte Online-Werbung oder Nachrichten.

Suchmaschine – Suchmaschinen (z.B. GOOGLE) sind Programme, die z.B. im World

Wide Web zu Suchanfragen nach Schlüsselworten eine nach Relevanz geordnete Trefferliste erstellen.

Tag – Englisch für Schlagwort. Markierung oder Auszeichnung eines Datenbestandes mit zusätzlichen Informationen.

Traffic – Datentransfer/Datenfluss während des Zugriffs auf Internetseiten.

Troll | Trolling – Online-Nutzer*in, der/die mit seinen/ihren Kommentaren in Foren und Communitys stört.

TWITTER – Soziales Netzwerk in Form eines Kurznachrichtendienstes.

Tweet – Ein Beitrag bzw. eine Nachricht im Sozialen Netzwerk Twitter.

User Generated Content / nutzergenerierte Inhalte – Online-Inhalte, die von den Nutzern*innen selbst produziert und veröffentlicht worden sind.

Video-Plattformen | YouTube – Auf Videoplattformen (z.B. YouTube) können die Nutzer*innen Videos ansehen oder auf eigenen Kanälen veröffentlichen.

Web 2.0 – Im Web 2.0 sind die Nutzer*innen nicht nur Konsument*innen, sondern werden selbst zu Produzent*innen von Inhalten.

Wikis – Online-Austauschmöglichkeit von Wissen. Wikis können öffentlich (z.B. WIKIPEDIA) oder nicht-öffentlich sein und von mehreren Nutzern*innen erstellt bzw. bearbeitet werden.

Vorphase: Themen-Bingo

Alle Schüler*innen erhalten einen Themen-Bingo-Schein. Sie müssen in möglichst kurzer Zeit Mitschüler*innen mit den vorgegebenen Eigenschaften finden und können dazu in der Klasse herumlaufen. Wer zuerst alle Kästchen (je nach Zeit: die Hälfte der Kästchen, vier aneinander gereihte Kästchen etc.) gefüllt hat, ruft »Bingo« und hat gewonnen.

Finde jemanden der/die

für Wikipedia geschrieben hat	bloggt	ein Instrument spielt	Haustiere hat
braune Augen hat	programmieren kann	twittert	einen YouTube-Kanal hat
nähen kann	eine Petition gestartet hat	im Sportverein ist	mehrere Sprachen spricht
Radio hört	Tageszeitung liest	bei Instagram ist	ehrenamtlich engagiert ist
etwas sammelt	bei Facebook ist	Snapchat nutzt	Fernsehnachrichten guckt
demonstriert hat	bei einer Umfrage teilgenommen hat	blaue Augen hat	eine Petition unterzeichnet hat
Geschwister hat	den Wahl-O-Mat kennt	nicht bei Facebook ist	Schülervertreter*in ist

Zukunftswerkstatt

Die Zukunftswerkstatt ist eine Methode zur Entwicklung von Strategien, die der Lösung bzw. Umsetzung eines Themas oder einer Problemstellung dienen. Sie ist in eine Vorphase, drei Hauptphasen (Bestandsaufnahme, Fantasie, Verwirklichung) und eine Nachbereitungsphase gegliedert. Jeder einzelnen Phase sind bestimmte Regeln und Methoden zugeordnet, um möglichst kreative fantasievolle Ergebnisse zu erhalten, die auch umsetzbar sind. Je nach Literatur gibt es unterschiedliche Bezeichnungen für die Phasen; Abläufe und Regeln bleiben aber gleich.

1. Vorphase

Die Vorphase dient zur Einführung in die Methode und einem Einstieg in das Thema. Zu Beginn wird kurz erklärt, was eine Zukunftswerkstatt ist, welche Regeln es gibt, wie die Abläufe der Unterrichtseinheit sind und welches Thema behandelt werden wird. Kennen sich die Teilnehmer*innen nicht, sollte eine Vorstellungsrunde stattfinden bzw. Kennenlernspiele oder andere Methoden eingesetzt werden, um miteinander ins Gespräch zu kommen. Im Klassenplenum können Kennenlernspiele genutzt werden, um Schüler*innen zum Start der Zukunftswerkstatt aus anderer Perspektive kennenzulernen und sie ggf. aus festgelegten Rollen in der Klasse zu lösen.

2. Bestandsaufnahme

Die Bestandsaufnahme (Kritik-, Meckerphase) dient dazu, ungebremst Kritik zur Thematik zu sammeln. Alle Kritikpunkte, auch positive, können zur Sprache gebracht werden und müssen nicht begründet oder analysiert werden. Die Leitfragen lauten: Was gefällt mir nicht? Was läuft falsch? Was funktioniert gut? Hier ist besonders darauf zu achten, dass sich die Schüler*innen trauen, alle Ideen zu äußern, ohne Angst davor, etwas Falsches zu sagen. Die Kritikpunkte werden zentral gesammelt und zum Schluss zu Bereichen zusammengefasst. Dann werden Schwerpunkte ausgewählt. Dazu können verschiedene Methoden wie Abstimmung mit Klebepunkten, Tafelbild, Mindmap, Karten etc. genutzt werden. Das Ziel der Bestandsaufnahme ist, eine Grundlage für die anschließende Fantasiephase zu legen.

3. Fantasiephase

Die Fantasiephase (Utopie-, Wunsch-, Traumphase) dient dazu, den Kritikpunkten der vorangegangenen Bestandsaufnahme Lösungswünsche und Ideen entgegenzusetzen. Hier sollen alle Ideen und Wünsche unabhängig von ihrer Machbarkeit frei fabuliert werden. Jede Idee ist zulässig, es gibt keinerlei Einschränkung oder Kritik an den Äußerungen. Die Leitfragen lauten: Wie wäre es optimal? Was wünsche ich mir? Wie wünsche ich mir eine ideale Welt? Hier gilt ebenso wie in der Bestandsaufnahme, dass ein angstfreies Klima geschaffen werden muss, damit alle Ideen geäußert werden. Dazu können verschiedene Methoden wie Brainstorming, Erfindungsspiel, Science Fiction Erzählung etc. genutzt werden. Die Ideen werden abschließend zu konkreten Entwürfen und Utopien weiterentwickelt.

Falls zu viele Optionen auszuarbeiten sind, sollte entweder in Kleingruppen gearbeitet werden, die ihre Ergebnisse im Plenum präsentieren, oder eine Auswahl per Abstimmung erfolgen.

4. Verwirklichungsphase

Die Verwirklichungsphase (Umsetzungs-, Losleg-Phase) dient dem Realitätscheck der gesammelten Entwürfe und Utopien aus der Fantasiephase. Die Utopien sollen in Handlungspläne übersetzt werden. Die Leitfragen lauten: Was muss getan werden? In welcher Reihenfolge? Wer übernimmt was? Dazu können verschiedene Methoden wie Abstimmungsverfahren mit Punkten, Handzeichen, Handlungsplan, Planungszirkel etc. genutzt werden. Die Moderation muss hier darauf achten, dass die Planung realistisch ist und ggf. vermitteln, wenn die Umsetzungspläne zu schwierig erscheinen. Wenn möglich, sollten die Schüler*innen motiviert werden, auch nach der Zukunftswerkstatt das Thema bzw. Projekt weiterzuverfolgen.

5. Nachbereitungsphase

Die Nachbereitungsphase (Ausstiegs-, Abschiedsphase) dient vor allem dem Gesamtfeedback. Die Fragestellungen lauten unter anderem: Was hat gut funktioniert? Welche Probleme sind aufgetaucht? Wie war das Klima? Wie ist der Lernerfolg einzuschätzen? Dazu können verschiedene Methoden wie Abstimmungsverfahren mit Punkten, Beantwortung von Auswertungsfragen, Evaluationsscheibe etc. genutzt werden.

Vorphase: Zukunftswerkstatt Schüler

Was ist eine Zukunftswerkstatt?

Eine Zukunftswerkstatt ist eine Methode um Lösungswege für Probleme zu finden. Das können aktuelle Problemstellungen der Gegenwart sein, aber auch zukünftige Herausforderungen.

Die Zukunftswerkstatt wurde entwickelt, um Bürger*innen zur Mitgestaltung ihrer Lebenswelt aufzufordern und ihr Alltagswissen in Entscheidungsprozesse einzubringen. Alle Ideen sind gefragt, man muss kein/e Experte*in sein, um mitdiskutieren zu können.

Die Zukunftswerkstatt ist also eine »Werkstatt«, in der kreativ Lösungen für Probleme erfunden, geplant und konstruiert werden können. Entsprechend kann eine Zukunftswerkstatt auch eingesetzt werden, um mehr Mitbestimmung bei öffentlichen Anliegen oder gesellschaftlichen Prozessen zu erreichen.

Wie wird eine Zukunftswerkstatt durchgeführt?

Eine Zukunftswerkstatt ist unterteilt in verschiedene Arbeitsphasen: Eine Vorphase, drei Hauptphasen (Bestandsaufnahme, Fantasie, Verwirklichung) und eine Nachbereitungsphase. Jeder einzelnen Phase sind bestimmte Regeln und Methoden zugeordnet, um möglichst viele kreative fantasievolle Ergebnisse zu erhalten.

In der **Vorphase** zum Start der Zukunftswerkstatt werden der Ablauf erklärt, die Regeln vorgestellt und welches Thema behandelt bzw. welche Problemstellung gelöst werden soll. Zur Einstimmung gibt es dazu eine thematische Einführung, die sehr unterschiedlich stattfinden kann – vom Vortrag bis zum Quiz.

In den Hauptphasen wird konkret an der Lösung einer Fragestellung gearbeitet.

Bei der **Bestandsaufnahme** zu Beginn sollen möglichst alle Punkte zum Thema gesammelt werden. Hier gibt es keine Einschränkungen – alles, was ihr störend, doof, beängstigend oder lästig findet, könnt ihr äußern. Aber auch positive Kritik ist wichtig. Wenn etwas gut läuft oder euch gut gefällt, sollte dies ebenso gesammelt werden. Alle Kritikpunkte werden zum Schluss der Bestandsaufnahme zu inhaltlich passenden Gruppen zusammengefasst (Clusterbildung) und von euch bewertet.

In der anschließenden **Fantasiephase** wird zu allen negativen Punkten ein positiver Gegenentwurf formuliert. Auch hier gibt es keine Einschränkungen. Eure Fantasie ist gefragt: Alles, was ihr euch erträumt und wünscht, könnt ihr entwickeln. Stellt euch einfach vor, ihr hättet alle Mittel zur Verfügung, die ihr braucht – ganz egal wie teuer oder groß. So können am besten kreative Lösungen und Ideen gefunden werden. Zum Schluss der Fantasiephase

werden eure Vorschläge zu konkreten Entwürfen weiterentwickelt, präsentiert und darüber abgestimmt, an welchem Projekt weitergearbeitet werden soll.

In der **Verwirklichungsphase** geht es dann darum, die ausgewählten Projekte oder Vorschläge aus der Fantasiephase auf ihre Machbarkeit zu prüfen. Wie können sie realistisch umgesetzt werden? Dafür werden gemeinsam Handlungskonzepte, Lösungsvorschläge oder auch Forderungskataloge entwickelt.

In der **Nachbereitungsphase** werden Arbeitspläne für die Zukunft vereinbart, falls das Projekt noch fortgeführt werden soll. Zum Abschluss der Zukunftswerkstatt findet eine Auswertung statt.

Phase 1: Bestandsaufnahme

Ablauf Bestandsaufnahme

Sammelt alle Kritikpunkte zum Thema (positiv und negativ) auf Kärtchen:

- Was funktioniert nicht?
- Was ärgert euch?
- Was findet ihr beängstigend?
- Was bedrückt euch?
- Was gefällt euch?

Sichtet alle Kritikpunkte und fasst sie zu Problembereichen zusammen (Clusterbildung).

Bewertet die Problembereiche nach Wichtigkeit und wählt Schwerpunkte aus, an denen ihr weiterarbeiten möchtet.

Regeln für die Bestandsaufnahme

- Alle dürfen mitreden!
- Lasst euch ausreden!
- Fasst euch kurz, damit alle dran kommen!
- Hört euch zu!
- Nennt konkrete Beispiele!
- Gebt keine Kommentare ab!
- Alles darf gesagt werden, ohne bewertet zu werden!
- Es wird nicht diskutiert!

Phase 2: Fantasie

Ablauf der Fantasiephase

Formuliert alle Kritikpunkte positiv um, indem ihr Stichworte mit Gegenbegriffen auf Kärtchen sammelt.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf und formuliert eure Traum- und Wunschvorstellungen ohne jede Einschränkung.

Fasst eure Ideen und Vorschläge in visionären Konzepten zusammen und arbeitet sie aus.

Präsentiert eure Konzepte und stimmt darüber ab, woran ihr in der nächsten Phase weiterarbeiten wollt.

Regeln für die Fantasiephase

- Alles ist möglich und erlaubt!
- Seid kreativ!
- Lasst eurer Fantasie freien Lauf!
- Gebt keine Kommentare ab!
- Alles darf gesagt werden, ohne bewertet zu werden!
- Es wird nicht diskutiert!

Phase 3: Verwirklichung

Ablauf der Verwirklichungsphase

Macht einen Realitätscheck und überprüft, ob eure Konzepte umsetzbar sind.

- ⇨ Was könnt ihr sofort umsetzen?
- ⇨ Welche Herausforderungen und Schwierigkeiten seht ihr?
- ⇨ Könnt ihr eventuell auf einzelne Aspekte verzichten?

Entwickelt einen Handlungsplan für euer Konzept. Legt Zeitpläne und Teilziele fest.

Projektziel

.....

.....

.....

Was sind eure Projektschritte, um euer Projektziel zu erreichen?

1

2

3

4

Planung der Projektschritte:

Welche Arbeiten gibt es im jeweiligen Projektschritt?	Wieviele Personen werden dafür gebraucht?	Wie lange dauert die Arbeit?
1	1
	2
	3
	4

Erstellung des Handlungsplans:

Projektschritt:

Termin/ Datum				
Arbeiten				
Ziel/Ergebnis/Erfolg				
Verantwortlich				

Setzt euren Handlungsplan in eine Präsentation um und überlegt, wie ihr euer Konzept vorstellen wollt. Präsentiert euer Konzept.

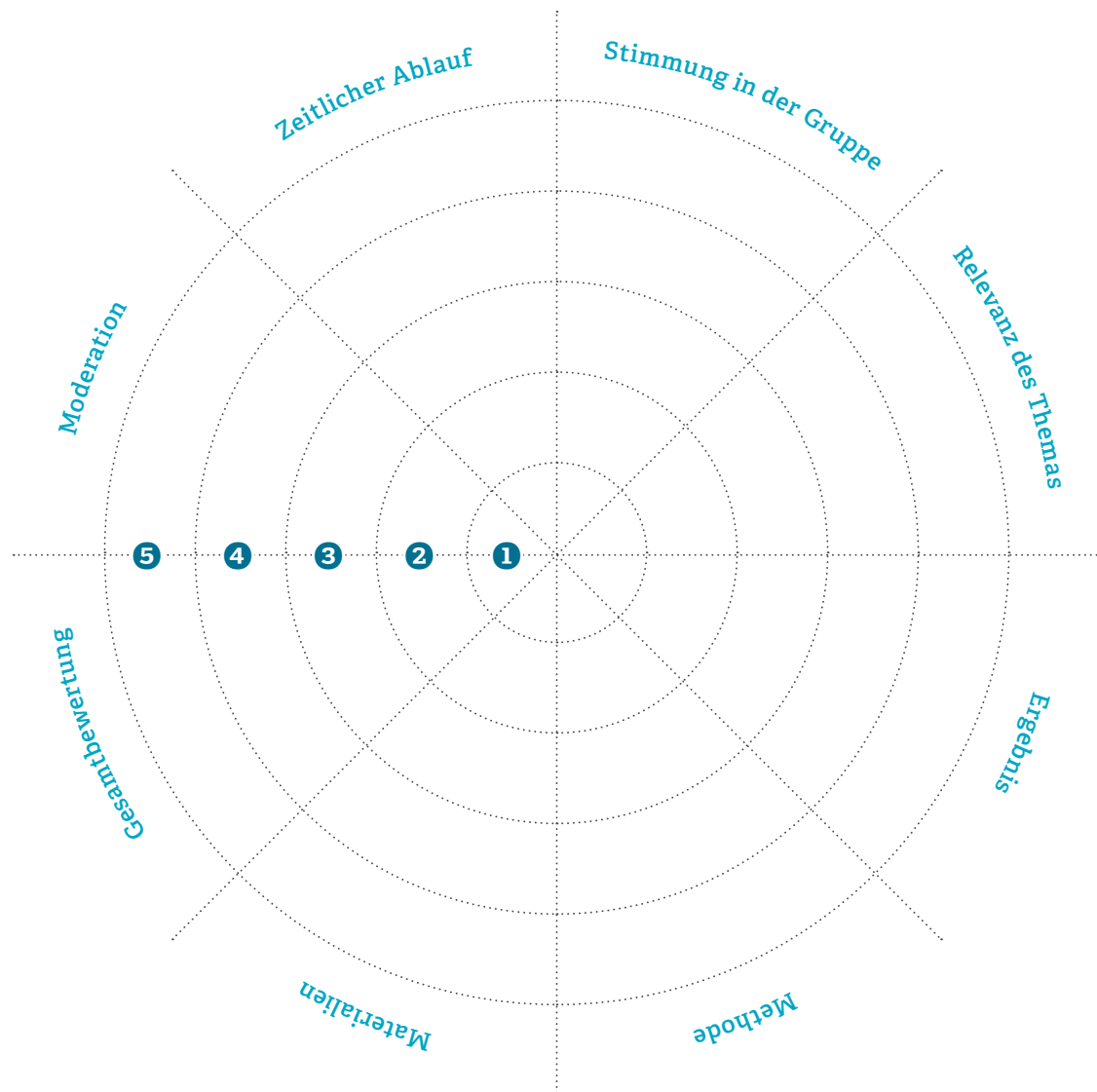
Regeln für die Verwirklichungsphase

- Lasst euch nicht entmutigen, wenn ihr nicht sofort eine Lösung findet!
- Diskutiert miteinander!
- Seid kreativ!
- Respektiert unterschiedliche Lösungswege!
- Versucht mit Argumenten für eure Lösungsansätze zu überzeugen oder findet Kompromisse!

Auswertung der Zukunftswerkstatt

Seid ihr mit dem Ergebnis der Zukunftswerkstatt zufrieden?
Bewertet auf der Evaluationsscheibe:

① sehr gut — ⑤ sehr schlecht



Nachbereitung: Einige Überlegungen für die weitere Projektplanung

Überlegungen für die weitere Projektplanung

Gibt es eine feste Projektgruppe?

Wie setzt sich die Projektgruppe zusammen?

Wie oft trifft sich die Projektgruppe?

.....

.....

.....

Was ist das Projektziel?

.....

.....

.....

Wie erreichen wir das Projektziel?

.....

.....

.....

Wer ist die Zielgruppe des Projekts?

.....

.....

.....

Wer sollte von dem Projekt erfahren?

.....

.....

.....

Wer sollte bei dem Projekt mitarbeiten?

.....

.....

.....

Was wird bis wann von wem erledigt?

Festlegung der Planungsschritte mit Zeitangabe und Verantwortlichkeiten:

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Wer könnte das Projekt unterstützen?

.....

.....

.....

Wird für die Umsetzung des Projekts eine Finanzierung gebraucht?

.....

.....

.....

Wer könnte das Projekt finanzieren?

.....

.....

.....

Was sind Kostenpunkte?

Welche Probleme könnten auftauchen?

Wie wird die Öffentlichkeitsarbeit gestaltet?

Wie wird das Ergebnis dargestellt?

Soll es Folgeprojekte geben?
