



Titelbild Digital Spaces, Tanja Schönanger: 2022

Umsetzungskonzept

Patricia Renner, Barbara Stefan & Alois Huber (Projektleitung)

Stand: November 2023

Das Projekt Digital Space wurde von 05/2022 bis 10/2023 von der AKNÖ im Rahmen des Projektfonds Arbeit 4.0 gefördert.

Inhalt

1	Ziel	4
2	Anknüpfungspunkte.....	5
2.1	Technische Kompetenzen.....	5
2.2	Soziale Kompetenzen	5
2.3	Fachliche Kompetenzen (Ausbildung).....	5
3	Umsetzung.....	6
3.1	Rahmenbedingungen.....	6
3.1.1	Workshopleitung	6
3.1.2	Setting & Gruppengröße	7
3.1.3	Technische Ausstattung	8
3.1.4	Sonstige Materialien.....	9
3.2	Workshops.....	9
3.2.1	Workshop 1: Soziale Dimension im Umgang mit digitalen Medien	10
3.2.2	Workshop 2: Digitale Medien zum Lernen	17
3.2.3	Workshop 3: Inhaltliche und technische Umsetzung des digitalen Lernmaterials 20	
3.3	Didaktische Begleitung	21
4	Erfahrungen in der Anwendung des Konzepts.....	22
4.1	Planung und Technik	22
4.2	Gruppensetting und Gruppendynamik	22
4.3	Begleitung in der Umsetzung.....	23
5	Weiterführende Infos, Links, Literatur.....	24
a.	Storyboard	24
b.	Weiterführende Materialien zur sicheren Nutzung des Internets.....	24
c.	Handy, Smartphone oder Tablet aktiv im Unterricht nutzen	24
d.	Datenschutz.....	24

Folgendes Konzept bietet einen Vorschlag zur **Vermittlung digitaler Fähigkeiten in der dualen Berufsausbildung** (Lehr- und Berufschulausbildung) anhand einer **kollektiven Entwicklung digitaler Lernmaterialien**. Dabei wird versucht, an bestehende Erfahrungen und Wissen der Auszubildenden auf drei Ebenen anzuknüpfen. Basierend darauf, werden bei der Umsetzung genau diese Fähigkeiten als Grundlage verwendet und ausgebaut. Unsere Erfahrungen in der Anwendung fließen in das Konzept mit ein.

Abbildung 1: Konzeptstruktur Digital Spaces



1 Ziel

Ziel dieses Bildungsmaterials ist es, ein **praktisch anwendbares Konzept** zur Verfügung zu stellen, mit dem Jugendlichen in der dualen Berufsausbildung **grundlegende Aspekte digitaler Kompetenzen vermittelt werden können**. Darüber hinaus soll dieses Konzept die **Entwicklung von digitalen Lernmaterialien aus der Sicht von Jugendlichen** unterstützen und so eine Verbindung von bestehenden digitalen Kompetenzen und klassischen Lernformen ermöglichen. Darunter fallen auf der einen Seite etwas, das wir *soziale* digitale Kompetenzen nennen, auf der anderen Seite aber auch technische Fähigkeiten. Zu diesem Zweck werden einerseits **Gespräche über die Online-Erfahrungen der Jugendlichen** geführt, andererseits werden **digitale Werke wie beispielsweise Videos, Podcasts, Reels oder Tutorials** erstellt, die sich inhaltlich am eigenen Unterricht und dem im Rahmen der Lehrausbildung Erlernten orientieren. Dies stellt eine Möglichkeit dar, um sowohl die sozialen als auch technischen Fähigkeiten in Bezug auf digitale Medien zu stärken und auszubauen, während gleichzeitig Erlerntes wiederholt werden kann und zudem für andere zum Nachhören oder Nachsehen zur Verfügung gestellt wird.

Jugendliche gelten aufgrund ihrer intensiven Mediennutzung als eine besonders vulnerable Gruppe¹. Sie werden häufig als "Generation Digital Natives" bezeichnet, da sie mit digitalen Medien aufwachsen. Dennoch zeigen Studien² zum Medienverhalten von Jugendlichen, dass es starke Unterschiede in Bezug auf Nutzungsfrequenz, Nutzungsmotive und digitale Kompetenzen gibt, die entlang sozialer Ungleichheiten verlaufen. Die Zuschreibung „Digital Natives“ erzeugt also ein falsches Bild und Erwartungshaltungen, denen viele Jugendliche nicht entsprechen können.

Digitale Bildung allein kann ungleiche Ressourcenverteilung und soziale Ungleichheiten nicht ausgleichen, die wiederum eine Ursache von digitalen Ungleichheiten sind. Dafür braucht es umfassende sozio-ökonomische Veränderungen. Aber sie ist ein zentraler Aspekt im Umgang mit dem sogenannten „Digital Divide“³. Dieser Begriff bezeichnet Unterschiede in Bezug auf den Zugang zu, auf Fähigkeiten im Umgang mit und auf das Nutzungsverhalten von digitalen Medien. Das heißt, ob ich ein Smartphone besitze, damit umgehen und bestimmte Probleme lösen kann, und was ich dann damit mache (z.B. Computerspielen, Shopping oder Englischvokabeln üben) ist in der Gesellschaft unterschiedlich entlang sozioökonomischer

¹ Angelika Beranek, Burkhard Hill, und Juliane Beate Sagebiel, „Digitalisierung und Soziale Arbeit – ein Diskursüberblick“, *Soziale Passagen* 11, Nr. 2 (Dezember 2019): 225–42, <https://doi.org/10.1007/s12592-019-00332-2>.

² Vgl. die Meta-Studie von Rolf Schulmeister, *Gibt es eine »Net Generation«?*, Erweiterte Version 3.0 (Hamburg, 2009).

³ Jan van Dijk, *The digital divide* (Cambridge, UK; Medford, MA: Polity, 2020), 178.

Ungleichheiten verteilt. Das vorliegende Konzept bietet eine Möglichkeit, Aspekte des Digital Divides zu adressieren und sich mit Aspekten digitaler Ungleichheiten auseinanderzusetzen.

2 Anknüpfungspunkte

Das Konzept ist so gestaltet, dass es an bestehende Erfahrungen und Wissen im Bereich technischer, sozialer und fachlicher Kompetenzen innerhalb der Gruppe anknüpft. In der Umsetzung werden diese als Grundlage genommen und ausgebaut. Im Verlauf der Workshops werden diese unterschiedlichen Ebenen angesprochen: zunächst die **soziale Ebene**, dann die **fachliche** und, spätestens bei der Umsetzung, die **technische Ebene**. Es lohnt sich, diese **vorhandenen Kompetenzen** der Teilnehmenden im Verlauf der Workshops **sichtbar zu machen**, beispielsweise **auf einem Flipchart**.

2.1 Technische Kompetenzen

Technische Kompetenzen umfassen in diesem Zusammenhang: Erfahrungen im Umgang mit der Kamera eines Smartphones, Wissen über unterschiedliche Apps, Funktionsweisen und Social Media Plattformen, Wissen zu Streamingdiensten, Video- oder Audioschnittprogrammen oder Musikproduktion. Das sind Beispiele für technische Fertigkeiten, die in Gruppen vorhanden sein können und an die im Laufe des Workshops angeknüpft werden kann.

2.2 Soziale Kompetenzen

Soziale Kompetenz bezieht sich in diesem Kontext auf Fähigkeiten, soziale Beziehungen aufzubauen und aufrechtzuerhalten, die auf Gleichheit, Solidarität und gegenseitigem Respekt basieren – sowohl im analogen wie auch im digitalen Raum. Es geht dabei auch darum, eine Kultur der Zusammenarbeit und der gegenseitigen und kollektiven Ermächtigung zu schaffen, um soziale Veränderungen zu fördern. Damit in Zusammenhang stehen beispielsweise gute Kommunikation, selbstkritisches, selbstreflexives und empathisches Handeln, Umgang mit eigenen Emotionen, dem Erkennen von Gewalt, aber auch Bewusstsein über Privatheit und Öffentlichkeit. Von Bedeutung ist diesbezüglich aber auch Wissen über unterschiedliche Formen der Diskriminierung und strukturelle Ungleichheiten. Darüber hinaus ist es zentral, diese Fähigkeiten, auf den digitalen Raum umlegen können.

2.3 Fachliche Kompetenzen (Ausbildung)

Fachlich, inhaltliches Wissen aus der Ausbildung (z.B.: aus dem entsprechenden Berufsbild) wird zur inhaltlichen Ausgestaltung der Lernmaterialien verwendet. Bereits erworbenes Wissen oder auch noch zu erlernende Inhalte können hier z.B.: in Form von Mitschriften,

Schulbüchern etc. herangezogen werden. Bestehende Kenntnisse werden damit vertieft oder neues Wissen selbstständig erarbeitet.

3 Umsetzung

Zur Umsetzung des Konzepts finden sich in diesem Dokument Anregungen zu den **Rahmenbedingungen**, ein **möglicher Workshopablauf für die kollektive Entwicklung digitaler Lernmaterialien** und Empfehlungen für die didaktische Begleitung.

3.1 Rahmenbedingungen

In diesem Abschnitt werden wesentliche Anforderungen an die Workshopleitung, die notwendige Ausstattung an Technik, an Moderationsmaterialien und Empfehlungen zum Setting zusammengefasst. Das benötigte Equipment ist abhängig davon, welche digitalen Lernmaterialien erstellt werden sollen. In dieser Anleitung finden sie einen Überblick, welcher zur Erstellung von Reels/Kurzvideos, Podcasts, Quizzes, Stories und Poster verwendet werden kann.

3.1.1 Workshopleitung

Für die Gestaltung der einzelnen Workshops benötigen die Workshopleitenden fachliche Kompetenzen in den Bereichen Social Media, Podcast-Erstellung/Audioaufnahme, Reel- und Videogestaltung und Datenschutz. Die Anzahl der Workshopteilnehmenden ist ausschlaggebend dafür, wie viele Fachkräfte für die einzelnen Workshops bzw. die einzelnen Schritte in der Konzeptanwendung notwendig sind.

Folgende Aufzählung bietet einen Überblick der Anforderungen:

Bereich Social Media

- Kenntnis/Erfahrung in der Produktion unterschiedlicher digitaler Inhalte (z.B.: Reels, Tutorials, Stories, Quizzes, usw.) für diverse Social Media Plattformen (z.B.: YouTube, Instagram, TikTok etc.)
- Umgang mit notwendiger Hard- und Software zur Erstellung digitaler Inhalte für z.B.: YouTube, Instagram, TikTok etc.
- Erfahrung mit Schulungen von Jugendlichen zum Thema Social Media, Hass und Gefahren im Internet etc.
- Erfahrung in der digitalen Jugendarbeit von Vorteil
- Kenntnis über rechtliche Rahmenbedingungen für die Erstellung digitaler Inhalte für Social-Media-Kanäle (z.B. Verwendung Lizenz freier Musik, Bilder usw.)

Bereich Podcast-Erstellung/Audio

- Erfahrung als z.B. Sprecher*in, Sprechtrainer*in, Redakteur*in, Eventmoderator*in
- Erfahrung mit Audioaufnahme, Audioschnitt und Podcast-Erstellung
- Umgang mit notwendiger Hard- und Software zur Erstellung von Podcasts
- Kenntnis über rechtliche Rahmenbedingungen bei der Erstellung von Podcasts (z.B. Verwendung Lizenz freier Musik)

Bereich Videoerstellung

- Erfahrung in der Videoproduktion mit Videoaufnahme, Videoschnitt
- Umgang mit notwendiger Hard- und Software zur Erstellung von Kurzvideos mit Smartphones
- Kenntnis über rechtliche Rahmenbedingungen bei der Erstellung von Videos (z.B. Verwendung Lizenz freier Musik, Bilder usw.)

Allgemeine Skills

- Erfahrung in der Umsetzung von Workshops mit Jugendlichen
- Kenntnis über wesentliche datenschutzrechtliche Bestimmungen in der Produktion digitaler Inhalte

3.1.2 Setting & Gruppengröße

Abhängig von der Größe der Gesamtgruppe müssen Räume bzw. Möglichkeiten (Nischen mit Sitzmöglichkeiten auf Gängen etc.) für Arbeiten im Plenum und für Kleingruppenarbeiten zur Verfügung stehen. Der Plenarraum sollte mit einem Beamer bzw. einer weißen Wand ausgestattet sein. Abhängig von der Jahreszeit und den Inhalten der digitalen Lernmaterialien können auch Außenräume (Gärten, Terrassenflächen etc.), Werkstätten, Werkhallen etc. genutzt werden. In unserem Projekt fand die Produktentwicklung in Innenräumen wie Klassen-/Seminarräumen, einem Bandraum, auf Gängen, einer Caféküche, einer Industrieküche, einer Lehrwerkstatt, in einem Schaugarten, einer Arbeitshalle, auf Terrassen und Flächen im Freien statt. Wir haben das Konzept mit drei Personen, mit einer Gruppe von 14 Personen, und zwei Schulklassen mit jeweils 21 und 24 Personen angewandt. Basierend auf unseren Erfahrungen sollte die **Gesamtgruppenanzahl maximal 25 Jugendliche** betragen.

Die **Erarbeitung und Umsetzung der digitalen Lernmaterialien erfolgt in Kleingruppen**. In der Auseinandersetzung zum Umgang und den Erfahrungen mit digitalen Medien (**Workshop 1**) wurden die beiden Klassen geteilt. Hier empfehlen wir die Gruppe nach Möglichkeit ab **ca. 14-15 Personen** zu teilen. Auf Basis unserer Erfahrungen bei der Konzeptanwendung schlagen wir eine **Anzahl von maximal 5 Personen für die Kleingruppen in Workshop 2 und 3**, vor.

3.1.3 Technische Ausstattung

Folgende technische Ausstattung sollte verfügbar sein:

Hardware:

- Smartphones unterschiedlichster Hersteller (sowohl mit IOS als auch mit Android Betriebssystem)
- Beamer, Tablet, Tablettstift (bspw.: Ipad und Ipad-Stift), GimBall
- digitale Audio-Aufnahmegeräte (bspw.: ZOOM H4, ZOOM H6) inklusive Popschutz zum Vermeiden von Störgeräuschen, Kopfhörer
- Stabile Internetverbindung für alle Teilnehmenden

Software für unterschiedliche Endgeräte (Tablet, Smartphone, Laptop):

- Mentimeter oder Slido oder anderes digitales Umfrage-Tool
- Zeichenprogramm für Tablet bspw. Procreate
- Schnittprogramme wie bspw. InShot oder die Reel Funktion von Instagram (zum Hinzufügen von Musik, Text oder den Videoschnitt)
- Open-Source Software für Audioschnitt (bspw. Audacity)
- Open-Source Software für Videoschnitt (bspw. movavi etc.)
- Parrot“ für Android oder „Voice Recorder Pro“ für Apple iPhone, falls Smartphones für Audioaufnahmen verwendet werden

Sonstiges:

- Lizenzfreie Musik bspw. [Jamendo Licensing](#)
- Lizenzfreie Videos und Bilder bspw. von [pixabay](#)

3.1.4 Sonstige Materialien

Folgende Materialien sind für die Workshops hilfreich:

Lehr- und Lernmaterialien:

- Zum Erlernen von Video-/ und Audioproduktion eignen sich Unterlagen zur Erstellung eines Storyboards⁴; Informationen zum Datenschutz bei der Produktion digitaler Inhalte die (im Internet) geteilt werden sollen etc.⁵
- Lernmaterialien, Mappen, Hefte, Schulbücher etc. können zur Produktion des digitalen von den Jugendlichen verwendet werden

Eine umfangreiche Ausstattung an Moderations- und Schreibmaterialien kann die Umsetzung unterstützen.

- Moderationsmaterialien wie bspw.: Stifte in unterschiedlichen Farben, Stärken und Formen, Schreibpapier in mehreren Größen (A4, A3, ...), Flipchart-Papier, selbstklebende Post it's, Moderationskarten in unterschiedlichen Größen und Formen, Magnete, Pinnadeln, Klebeband, Klebestift etc.
- Pinnwände, Flipchart-Ständer, freie Wände und Flächen zum Aufhängen

3.2 Workshops

Die Workshopreihe ist aufeinander aufbauend, **für drei Halbtage (zu je 4-5 Stunden)** konzipiert. Steht **weniger Zeit zur Verfügung, ist es möglich die einzelnen Teile auf 2-3 Stunden pro Block zu kürzen und an einem Tag durchzuführen**. Die Dauer der Workshops ist zusätzlich abhängig von der Gesamtzahl an Teilnehmenden (vgl. dazu Kapitel 4.2). Die folgende Abbildung „Ablauf Workshopreihe“ bietet eine Kurzübersicht zu den Inhalten der einzelnen Workshopteile.

⁴ Vgl. dazu Anhang, Punkt a.

⁵ Vgl. dazu Anhang, Punkt d.

Abbildung 2: Workshopablauf



3.2.1 Workshop 1: Soziale Dimension im Umgang mit digitalen Medien

Teil 1: Soziometrie zur Auflockerung

Workshop 1 soll dazu anregen über soziale Dimensionen im Umgang mit digitalen Medien nachzudenken. Die soziale Dimension im Rahmen digitaler Medien bezieht sich auf die Auswirkungen, die digitale Medien auf menschliches Wohlbefinden, zwischenmenschliche Beziehungen und Interaktionen haben, aber auch auf politische Auswirkungen, die in Verbindung mit digitalen Medien stehen können.

Zur Auflockerung sind drei soziometrische Aufstellungen angedacht. Dazu stellen sich die Jugendlichen im Raum zu den Antworten, die sie für richtig erachten. Den einzelnen Ecken im Raum wird jeweils eine Antwort zugewiesen.

1.) Was ist ein Reel?

- Ein Kurzvideo (richtig)
- Ein Langvideo
- Eine Audioaufnahme?

2.) Seit wann gibt es Falschmeldungen?

- Seit 1933
- Seit 1992
- Immer schon (richtig)

3.) Welche App nutzen mehr Jugendliche zwischen 11 und 17 Jahren?

- a. TikTok
- b. SnapChat

Im Anschluss daran findet ein kurzer Austausch anhand der Aufstellungen statt.

Teil 2: Digitale Umfrage zu Erfahrungen mit der Nutzung digitaler Medien

Wir empfehlen die Durchföhrung der Umfrage mit der Software Mentimeter. Mentimeter ist eine interaktive, digitale Umfrage-Plattform, die es ermöglicht, Fragen an ein Publikum zu stellen und die Antworten in Echtzeit zu sammeln und anzuzeigen. Die hier vorgeschlagene Mentimeter-Umfrage sollte vorab auf [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) erstellt werden. Sie dient dazu, unterschiedliche Erfahrungen in der Nutzung sozialer Medien innerhalb einer Gruppe sichtbar zu machen, während alle Teilnehmer*innen anonym bleiben können. Sie stellt eine Basis dar, um gemeinsam mit den Jugendlichen in ein offenes Gespräch über ihre Online-Aktivitäten zu kommen. Andere Tools zur Erstellung digitaler Umfragen wie bspw. Slido usw. sind ebenfalls nutzbar.

1.) Wieviel Zeit verbringst du auf Social Media?

- a. 5 und mehr Stunden täglich
- b. 2 - 3 Stunden täglich
- c. Weniger als 1 Stunde täglich
- d. Jeden zweiten Tag
- e. 1 – 2 x pro Woche
- f. Seltener bis nie

2.) Wieviel Zeit verbringst du mit „Online-Zocken“?

- a. Täglich
- b. Ein paar Mal die Woche
- c. Alle ein bis zwei Wochen
- d. Nie

3.) Wieviel Geld gibst du im Monat für Onlinespiele aus?

- a. Über 100€
- b. Über 50€
- c. Über 10€
- d. Weniger als 10€
- e. Nichts

- 4.) Hast du schon einmal zu viel Geld im Netz ausgegeben? (Impulskauf, Glücksspiel etc.)
- Ja
 - Nein
- 5.) Bist du schon einmal auf falsche Meldungen/Fake News reingefallen?
- Ja, schon öfter
 - Ein bis zwei Mal
 - Noch nie
- 6.) Darfst du Fotos deiner Freunde auf Social Media teilen?
- Ja
 - Niemals
 - Nur mit deren Zustimmung
- 7.) Hast du schon einmal Gewalt im Netz erlebt Klammer?
- Ja
 - Nein
- 8.) Vergleichst du dich mit anderen im Netz?
- Ja
 - Nein

Gemeinsame Auseinandersetzung und Sensibilisierung

Anschließend an die Mentimeter-Umfrage und die Visualisierung der Ergebnisse findet wieder ein Austausch statt. Folgende Hinweise und Hintergründe können dabei hilfreich sein und bei der Kontextualisierung unterstützen.

Hinweise bzw. Hintergründe zu den einzelnen Fragen

Ad Frage 1 + 2)

Wieviel Zeit verbringst du auf Social Media? Wieviel Zeit verbringst du mit „Online-Zocken“?

Jugendliche verbrachten 2022 im Schnitt 204 Minuten Online. Gemäß der JIM-Studie (2022) nutzen sie diese Zeit im Internet, zum Musik hören, mit Videos im Internet (bei Mädchen beliebter), mit digitalen Spielen (besonders bei Buben beliebt) oder auf Video-Streaming-Diensten. Ein Gespräch darüber, wieviel Zeit sie selbst für angemessen halten und welchen Umgang es geben könnte, um eine besonders intensive Mediennutzung zu reduzieren, kann im Anschluss an die Frage geführt werden.

Ad Frage 3 + 4)

Wieviel Geld gibst du im Monat für Onlinespiele aus? Hast du schon einmal zu viel Geld im Netz ausgegeben? (Impulskauf, Glücksspiel etc.)

Digitale Spiele haben einen bedeutenden Stellenwert in der Lebenswelt von Jugendlichen: nur sechs Prozent gaben 2022 an, niemals digitale Spiele zu spielen. Insgesamt spielen etwa $\frac{3}{4}$ der Jugendlichen regelmäßig digitale Spiele (76 %). Im Vergleich zum Vorjahr zeigt sich ein Anstieg um vier Prozentpunkte (2021: 72 %, 2020: 68 %, 2019: 63 %). Buben weisen insgesamt eine stärkere Nutzungsfrequenz für digitale Spiele auf (68% der Mädchen und 84% der Buben spielen täglich/mehrmals die Woche). Mit steigendem Alter nimmt die regelmäßige Nutzung von digitalen Spielen ab. Dabei nutzen die meisten das Smartphone zum Spielen. Laut eigenen Angaben spielen Jugendliche an Wochentagen im Durchschnitt 109 Minuten pro Tag. Die Nutzung digitaler Spiele war zu Beginn der Corona-Pandemie aufgrund begrenzter Freizeitaktivitäten stark angestiegen, nahm ab 2021 aber wieder leicht ab – liegt aber auf einem höheren Niveau als vor der Pandemie (2022: 109 Minuten, 2021: 110 Minuten, 2020: 121 Minuten, 2019: 81 Minuten). Am Wochenende spielen 45 Prozent der Jugendlichen tendenziell mehr digitale Spiele.

Jungen spielen im Durchschnitt täglich 130 Minuten, während Mädchen im Schnitt 87 Minuten spielen. Im Vergleich zum Vorjahr verzeichnen Mädchen einen Anstieg (2021: 75 Minuten).⁶ 23 € gaben 2022 Gamer*innen im Schnitt pro Monat für Video- und Computerspiele aus (2021: 26 €). Am häufigsten fließt Geld für In-Game-Käufe (37 %), also für zusätzliche Ausrüstung, weitere Level oder erweiterte Funktionen innerhalb eines Spiels. 34 % bezahlen für den Online-Kauf bzw. Download von Spielen.⁷

2022 erwirtschafteten private Unternehmen in Deutschland mit In-Game bzw. In-App-Käufen 4,5 Milliarden Euro und durch den Verkauf von digitalen Spielen eine Milliarde.⁸

In-Game-Käufe sind sämtliche Transaktionen, die während eines laufenden Spiels getätigt werden. In Bezug auf Spiele-Apps werden sie als In-App-Käufe bezeichnet. Während des Spiels werden die Nutzer*innen regelmäßig dazu ermutigt, zusätzliche Funktionen oder Vorteile zu erwerben, um bessere oder schnellere Spielfortschritte zu erzielen. Diese Spiele sind oft im "Free-to-Play"-Modell kostenlos und einfach zu starten. Im Verlauf des Spiels können jedoch Wartezeiten oder andere Einschränkungen auftreten, die zahlende Spieler nicht betreffen.⁹

⁶ Sabine Feierabend u. a., „JIM 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger“ (Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2022).

⁷ bitkom, Hrsg., „Die Zukunft der Consumer Technology - 2022. Marktentwicklung & Mediennutzung, Trends & Technologien“, 2022, https://www.bitkom-research.de/sites/default/files/2023-03/220823_CT_Studie_2022.pdf.

⁸ <https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/marktdaten-2022-games-umsatz-deutschland/> [25.10.2023].

⁹ <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaufe-wenn-virtueller-spielspass-teuer-wird-12941> [25.10.2023].

Ad 5)

Bist du schon einmal auf falsche Meldungen/Fake News reingefallen?

Im Zeitalter der Digitalisierung sind wir mit einer konstanten Flut an Informationen konfrontiert. Leider sind nicht alle davon wahr oder zuverlässig. Die Verbreitung von Fake News, falschen Informationen oder Desinformation, hat zugenommen und kann schwerwiegende Folgen haben. Es ist daher von entscheidender Bedeutung, die Hinweise auf Fake News zu erkennen. Hier sind einige Anzeichen, auf die man achten sollte: ¹⁰

- Sensationsberichterstattung in reißerischer, aufgeregter Sprache mit auffälligen Übertreibungen und Ausrufezeichen (z.B. OMG!! Wahnsinn! UNGLAUBLICH!“)
- Emotionale Sprache: Verwendung von Begriffen wie "schrecklich", "herzzerreißend" oder „unfassbar“
- Ungewöhnliche Schlagzeilen mit übertriebenen oder eigentümlichen Headlines, die Aufmerksamkeit erregen
- Schockierende, dramatische Bilder, die Behauptungen untermauern sollen und ebenfalls Aufmerksamkeit erregen
- Mangelnde Details und verlässliche Quellen
- Zweifelhafte Statistiken mit beeindruckenden Zahlen ohne Belege
- Fragwürdige Accounts, Nicht verifizierte und gefälschte Social-Media-Konten häufig Quelle fragwürdiger Meldungen
- Angstschürende Meldungen und alarmierende Behauptungen (z.B. „Das ist eine Bedrohung für uns alle!“)
- Click-Bait-Videos mit Cliffhanger und Klickanreizen
- Verallgemeinerungen: Pauschale Aussagen (z.B. „Alle ... sind ...“)
- Verschwörungstheorien (z.B. über heimliche Strippenzieher*innen und unbekannte Mächte)

Ad 6)

Darfst du Fotos deiner Freunde auf Social Media teilen?

Es gibt zahlreiche Studien¹¹ zum Internetverhalten von Jugendlichen und zu Online-Risiken. Daraus geht u.a. hervor, dass die Weitergabe persönlicher Daten im Internet, das größte

¹⁰ Die Aufzählung wurde modifiziert und gekürzt übernommen von: <https://www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/wie-erkenne-ich-falschmeldungen-bzw-fake-news-im-internet> [25.10.2023].

¹¹ Vgl. dazu Studien wie: EU Kids Online (2014) EU Kids Online: findings, methods, recommendations. EU Kids Online, LSE <https://sedesignunit.com/EUKidsOnline/html5/index.html?page=1&noflash> oder Smahel, David., Machackova, Hana, Mascheroni, Giovanna, Dedkova, Lenka, Staksrud, Elisabeth., Olafsson, Kjartan., Livingstone, Sonia, and Hasebrink, Uwe (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-March2020.pdf> Practices and skills S. 25-42 und Risk and opportunities S.43-105.

Risiko im Netz für Kinder und Jugendliche darstellt.¹² Es wird deutlich, dass manche Jugendliche Online-Profile nicht ausreichend schützen oder persönliche Informationen von ihnen oder ihrem Umfeld teilen. Hier sei darauf verwiesen, dass mit den Jugendlichen ein Austausch über risikoarme Online-Präsenz sinnvoll erscheint. Außerdem ist es wichtig, einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Teilen persönlicher Daten wie Fotos und Videos zu vermitteln¹³.

Ad 7)

Hast du schon einmal Gewalt im Netz erlebt Klammer (Online Mobbing, Gewalt im Netz)?

Gewalt im Netz kann entweder aktiv ausgeübt bzw. passiv konsumiert werden. Gemäß der oberösterreichischen Jugend-Medien-Studie haben 33% bereits negative Erfahrungen im Netz gemacht – die Zahl ist seit 2011 mit 11% stetig gestiegen.¹⁴

Es kann viele Formen annehmen. Darunter fallen beispielsweise Cyber-Mobbing, das absichtliche Beleidigen, Bedrohen und Bloßstellen von Personen, oft mit anonymer Identität, oder die Verbreitung gewalttätiger Inhalte, aber auch Verunglimpfungen, d.h. das Verbreiten peinlicher oder erfundener Informationen über andere. Über Hass im Netz werden klassistische, sexistische, rassistische, ableistische oder andere diskriminierende Botschaften verbreitet. Sexuelle Belästigung oder Online-Anmachen werden vor allem von Mädchen erlebt. Dazu zählen auch Anfragen, die unter den Begriff „Sextortion“ fallen, z.B. werden sie gefragt, nackt zu posieren oder sexuelle Handlungen an sich selbst vorzunehmen, zu filmen und zu versenden. Sie versuchen dann, vom Opfer Geld zu erpressen, indem sie mit der Veröffentlichung der Aufnahmen drohen.¹⁵

Ad 8)

Vergleichst du dich mit anderen im Netz?

Jugendliche werden in sozialen Netzwerken mit einem Schönheitsideal konfrontiert, dem sie oft nicht gerecht werden können, was sich auf ihre Selbstwahrnehmung auswirken kann. Bereits 11-jährige Mädchen empfinden sich laut der internationalen HBSC-Studie als zu dick, was zuvor erst bei Mädchen ab 15 Jahren beobachtet wurde. Eine mögliche Erklärung für diese Veränderung liegt in der verstärkten Nutzung sozialer Netzwerke. Influencer*innen auf Plattformen wie Instagram, wo zudem Filter eingesetzt werden, beeinflussen maßgeblich das

¹² Ingrid Paus-Hasebrink, Andrea Dürager (2009): EU Kids Online – Der sichere Umgang mit dem Internet. Österreich im europäischen Vergleich in Medienimpulse Jg. 47, Nr. 1.

¹³ Weiterführende Materialien dazu finden sie unter Medien in die Schule: Anhang 2.

¹⁴ Education Group, „Jugend - Medien - Studie 2023“ (Linz, 2023), <https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/8. Jugend-Medien-Studie 2023 01.pdf>, S.42, [Zugriff: 6.11.2023].

¹⁵ Unterschiedliche Formen von Gewalt im Netz können hier nachgelesen werden: https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Medien_und_Gewalt.pdf, S.22-23 [Zugriff: 25.10.2023].

Schönheitsideal, dem Jugendliche nacheifern. Dies wiederum erschwert die Entwicklung eines gesunden Selbstbildes.

Selbst wenn Jugendliche sich bewusst sind, dass die präsentierten Inhalte bearbeitet und werbefinanziert sind, spielt dies oft nur eine geringe Rolle. Das betrifft nicht nur Mädchen, sondern Jugendliche aller Geschlechter. Die Präsenz von Influencer*innen auf verschiedenen Plattformen verstärkt diesen Einfluss. Besonders relevant sind dabei solche, bei denen die Darstellung einer 'schönen und heilen' Welt im Vordergrund steht, wie es derzeit auf Instagram häufig der Fall ist. Dieser Einfluss kann dazu führen, dass Jugendliche vermehrt mit einem verzerrten Selbstbild und unrealistischen Schönheitsidealen konfrontiert werden, was sich auf ihre eigene Körperwahrnehmung negativ auswirken kann.¹⁶

Fachliche Anregungen und Empfehlungen für Workshop 1

In Anlehnung an unsere Erfahrungen in den Workshops, empfehlen wir für die Auseinandersetzung mit den einzelnen Fragestellungen **ausreichend Zeit** einzuplanen. Um einen offenen Austausch zu ermöglichen, hat sich bei uns eine Gruppenteilung ab ca. 15 Personen als sinnvoll erwiesen (vgl. dazu auch 3.1.2). Die Auseinandersetzung startet mit einer digitalen Umfrage, um Anonymität zu gewährleisten mit dem Ziel, ehrliche Antworten zu ermöglichen. In der anschließenden Diskussion bedarf es **Raum für Betroffenheit und eine fachliche Begleitung**. In unseren Workshops wurden diese Gruppengespräche zu Erfahrungen im Internet von ausgebildeten Sozialarbeiterinnen der offenen Jugendarbeit durchgeführt. Diese Fachkräfte konnten auf gruppenspezifische Phänomene oder auch bspw. **auf Schilderungen traumatischer Gewalterfahrungen** im Netz fachgerecht reagieren. Indem sie den Austausch angeregt, beobachtet und im Bedarfsfall interveniert haben, konnte ein sozialpädagogisches Diskussionsumfeld ermöglicht werden.¹⁷ Aus unseren empirischen Erhebungen geht deutlich hervor, dass für die Anleitung dieses Gruppenprozess Kompetenzen im Bereich Sozialer Gruppenarbeit, Gesprächsführung in und mit Gruppen etc. von Vorteil sind.¹⁸

Zum Umgang mit digitalen Medien und den angeführten Themen im dargestellten Quiz, finden sich auf den **Webseiten saferinternet.at oder auch auf klicksafe.de**¹⁹, zahlreiche unterschiedliche Materialien (Printmaterial, visuelle, auditive und interaktive Medien,

¹⁶ Vgl. dazu das Unterrichtsmaterial zu Selbstdarstellung im Internet mit hilfreichen weiteren Übungen: https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial_Selbstdarstellung.pdf [3.11.2023] S. 28.

¹⁷ Maierhof, Gudrun (2021): Soziale Gruppenarbeit. In: Ulrich Deinet et al. (Hrsg.), Handbuch offene Kinder- und Jugendarbeit, Wiesbaden: Springer Fachmedien. S.1167-1173.

¹⁸ Vgl. dazu bspw. Schmidt-Grunert (2009): Soziale Arbeit mit Gruppen. 3. Auflage, Freiburg im Breisgau: Lambertus. Kapitel 5: Gruppen wahrnehmen und Kapitel 7: Gruppenprozess und Gruppenarbeit.

¹⁹ Vgl. dazu Anhang 2

Vidoreihen, Empfehlungen für die Unterrichtsgestaltung usw.) zur weiterführenden Auseinandersetzung der angeführten Themen mit Jugendlichen. Explizite Verweise zu speziellen Themenbereichen auf diesen Webseiten können sie auch dem Anhang entnehmen.

3.2.2 Workshop 2: Digitale Medien zum Lernen

Workshop 2 nimmt sich zum Ziel, Erfahrungen mit digitalen Medien beim Lernen auszutauschen. Es wird danach gefragt, ob schulische Inhalte und anderes Wissen bereits selbständig vertieft und erworben wurden und mittels welcher Medien.

Eine gemeinsame Diskussion mit den Jugendlichen im Anschluss soll klären, welche Inhalte in welcher Form erarbeitet werden sollen. Dieser Austausch bildet die **Grundlage für die selbständige Entwicklung digitaler Lernmaterialien durch die Jugendlichen in Workshop 3.**

Im letzten Abschnitt dieses Workshops ist ein Input zur Erstellung eines Ablaufplans bzw. Storyboards²⁰ für die Gestaltung des digitalen Lernmaterials vorgesehen.

Teil 1: Austausch zur Nutzung digitaler Medien zum Lernen

Im ersten Part des Workshops werden, anhand unterhalb vorgeschlagener Fragestellungen, gemeinsam **Lernerfahrungen mit digitalen Medien** erarbeitet. Die Fragen können analog auf Zetteln ausgegeben und ausgefüllt werden oder wieder als digitale Umfrage (z.B. Mentimeter, Slido etc.) gestaltet werden.

²⁰ Unterlagen und Links zur Erstellung eines Storyboards finden sich in Anhang Punkt a.

Fragen zu den Erfahrungen mit unterschiedlichen Kanälen und Programmen

- Welche digitalen und sozialen Kommunikationskanäle nutzt du derzeit?
- Nutzt Du soziale Medien (Youtube, Insta, Tiktok etc.) zum Lernen bei Themen die Ihr in der Lehrausbildung und/oder in der Berufsschule behandelt?
 Ja Nein
- Wofür würdest Du soziale Medien (wie Youtube, Insta usw.) bei den folgenden schulischen Aktivitäten verwenden? (max. 3 Nennungen)
 - zum Wiederholen von Themen aus der Berufsschule die ich nicht verstanden haben
 - zur Vertiefung meines Wissens aus der Lehre
 - für Hausaufgaben / Hausarbeiten
 - zur Vorbereitung von Prüfungen

In der anschließenden Diskussion im Plenum können anhand der Visualisierungen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten besprochen werden (im Alltag, zum Lernen, zu Kommunikation, für Amtswege...).

In einer abschließenden Frage werden die bevorzugten Kanäle zum Lernen zu ermittelt:

- Welche der unter Frage 1 genannten digitalen und sozialen Kommunikationskanäle würdet ihr zum Lernen nutzen? (max. 3 Nennungen ermöglichen)

Die so ermittelten Kanäle geben relevante Hinweise darauf, wo Jugendliche sich Informationen und Lehrinhalte aneignen. **Die im Rahmen dieses Konzepts entstehenden Lernmaterialien können über diese Kanäle weiteren Jugendlichen zur Verfügung gestellt werden.**

Teil 2: Entwicklung von Ideen für Umsetzung

Im zweiten Teil des Workshops ermitteln die Jugendlichen relevante Lerninhalte, welche anschließend bzw. im nächsten Workshop digital umgesetzt werden.

Die Workshopleitung erklärt den Begriff „**Lerninhalte**“, damit die Jugendlichen ein Verständnis davon entwickeln, welche Art von Inhalten im Rahmen des Workshops erarbeitet werden können.

Dazu zählen beispielsweise:

- **Soziale Fähigkeiten:** z.B. Formulierung von E-Mails, der Umgang mit Kund*innen (physisch, telefonisch, digital), Gespräche mit Vorgesetzten und Kolleg*innen,

„Ärger mit Chef*in“, Nutzen gewerkschaftlicher Organisierung etc., Kommunikation im Team etc.

- **Konkrete Kernkompetenzen des Berufs/der Ausbildung:** z.B. Abläufe beim Kassieren, richtiges Umgraben, Holzarten, Rezepte, Hygienevorschriften, Führen eines Kassabuchs, Plan zeichnen, Pflanzenschutz, Fachausdrücke, Berechnung der Saatgutmenge, Bodenkunde, Pflanzzeiten etc.
- **Schulrelevanten Inhalte:** z.B. Flächenberechnung, angewandte mathematische Themen, fremdsprachige Vokabel, Formulierung von Textbausteinen etc.

Anschließend wird zu folgender Frage mit den Jugendlichen diskutiert:

- Welche Lerninhalte möchtet ihr gerne über digitale Medien wiederholen, vertiefen, erlernen?

Die einzelnen Themen werden auf großen Post-It's/Moderationskärtchen gesammelt und an Tafel/Wände/Flipchart etc. gepinnt. Sollten sehr viele Vorschläge eingebracht werden, können die Teilnehmenden ihren präferierten Inhalt mit einem Klebepunkt auswählen. Die Optionen mit den meisten Punkten können umgesetzt werden.

Vorstellung exemplarischer Beispiele

Vor der Entwicklung der Kleingruppen empfehlen wir an dieser Stelle ein bis zwei Beispiele bspw. von unserer Projektwebseite²¹ abzurufen. In unseren Workshops haben wir beispielsweise kurz die Erstellung eines Videos (3min), eines Reels (max. 90 sec.) und eines Podcasts vorgestellt.

Ein Kurzinput zur Skript-Erstellung / bzw. zur Entwicklung eines Storyboards oder Ablaufplans erfolgt im Plenum²².

Bildung von Kleingruppen

Abschließend sollen sich die Teilnehmenden **bis maximal 5 Personen** anhand der Post-It's im Raum einem Thema (Inhalt) zuordnen, welches sie digital aufbereiten möchten.

Teil 3: Konzepterstellung für Umsetzung

In den jeweiligen Kleingruppen wird folgend auch die digitale Umsetzungsform entschieden (d.h. Video, Podcast, Tutorial, Reel, Instastory, Instaquiz usw.) und damit einhergehend auch

²¹ Website Projekt Digital Spaces: <https://research.fhstp.ac.at/projekte/digital-spaces-digitale-moeglichkeitsraeume-zum-erwerb-beruflicher-kompetenzen-von-mit-und-fuer-lehrlinge>

²² Unterlagen zur Erstellung eines Storyboards finden sich in Anhang Punkt a.

über welche Plattform es geteilt wird. Das bedeutet beispielsweise: Soll ein Reel entstehen, welches über den Instagram Account der Schule oder des Lehrbetriebes weiteren Jugendlichen zur Verfügung gestellt wird? Wird ein Kurzvideo oder ein Tutorial für die Schulhomepage/die Firma entwickelt? Oder etwas anderes?

Beim Start der Realisierung/Umsetzung empfehlen wir folgende Punkte zu beachten:

- Konkrete Umsetzungsideen sammeln (Wie soll der Inhalt genau aufgebaut/dargestellt werden? etc.)
- Rahmenbedingungen (vor Ort, Machbarkeit, Technik, Materialien...)
- Skript überlegen (nicht zu groß, auf einen Aspekt konzentrieren)
- Umsetzung im Detail (Inhalt, Intro, Abspann, Schnitt, Hoch- oder Querformat etc.)
- Vor der Umsetzung: Inhalte der Produkte mit Lehrpersonen/Lehrlingsbeauftragten auf fachliche Richtigkeit überprüfen

Es ist angedacht, die Umsetzungsideen kurz zu verschriftlichen oder auch aufzuzeichnen (Storyboard). Sobald die Gesamtidee fixiert ist, können die Jugendlichen einzelne Arbeitsschritte aufteilen z.B.: die Erstellung eines Skripts für einen Sprechtext; wer die Videoaufnahme übernimmt, wer die Tontechnik übernimmt etc.

3.2.3 Workshop 3: Inhaltliche und technische Umsetzung des digitalen Lernmaterials

Workshop 3 dient der technischen Umsetzung. Dazu ist zu Beginn eine detaillierte Auseinandersetzung **zum Thema Datenschutz bei Veröffentlichung von Inhalten im Internet** vorgesehen. Dieser **Input** soll dabei auf die entsprechende digitale Umsetzungsform Bezug nehmen (Podcast, Video usw.) und ist **für die Gesamtgruppe** angedacht.

Die weiteren Schritte der Umsetzung sind in den Kleingruppen vorgesehen.

Teil 1: Datenschutz

In Workshop 1 wurde allgemein zum Thema Datenschutz und risikofreiem Verhalten im Internet gearbeitet. Der erste Teil dieses Workshops soll speziell datenschutzrechtliche Aspekte für das/die gewählten digitalen Formate beinhalten. In unseren Workshops ging es dabei um Rechte bezogen auf das Teilen von Bildern und Videos, Urheberrechte bei Verwendung von Bild-, Audio und Videomaterialien usw. für die Erstellung von Videos und Podcasts. Eine **Auswahl unterschiedlicher Materialien** für diesen Workshoppunkt finden sie im **Anhang, Punkt d.**

Teil 2: Umgang mit Technik & Umsetzung (Aufnahme, Schnitt etc.)

Der letzte Teil aus Workshop 2 und dieser Teil können fließend ineinander übergehen.

Sobald die Umsetzungsideen in der Kleingruppe fixiert wurden, kann die jeweilige

Kleingruppenleitung den Umgang mit der notwendigen Technik (z.B. Aufnahmegerät, Videoeinstellungen beim Smartphone usw.) erläutern und sämtliche Schritte zur Umsetzung durchgeführt werden.

3.3 Didaktische Begleitung

Jede Kleingruppe wird von einer*m Workshopleiter*in begleitet. Bei der Umsetzung des digitalen Lernmaterials kann wie folgt auf die individuellen Bedarfe jeder Kleingruppe reagiert werden:

1. **Sofortige Umsetzung:** Nach einer kurzen Absprache mit der*dem Workshopleitenden und einem groben Entwurf eines Storyboards, startet die Kleingruppe sofort mit der Umsetzung und überlegt sich den genauen Aufbau oder Ablauf des digitalen Lernmaterials im Zuge der Erstellung. Die Workshopleitung leistet Unterstützung bei Bedarf und bietet der Gruppe Raum zur selbständigen Erarbeitung.
2. **Kurze Begleitung:** Die kurze Begleitung unterscheidet sich zur sofortigen Umsetzung dadurch, dass die Workshopleitung eine Einführung in die Thematik (Brainstorming) bietet. Es folgt die selbständige Planung und Erstellung des Storyboards und die Durchführung der Jugendlichen. Die Workshopleitung leistet Unterstützung bei Bedarf und bietet der Gruppe Raum zur selbständigen Erarbeitung.
3. **Angeleitetes Nachdenken:** Die Workshopleitung regt ein gemeinsames Brainstorming an. Basierend auf den gesammelten Ideen folgt ein gemeinsames Erstellen des Storyboards und eine aktive Unterstützung während der gesamten Produkterstellung.

Daraus leiten sich unterschiedliche Stile in der Workshop-Begleitung ab:

Abbildung 3 zeigt, welche Arten von Unterstützung bei der Durchführung unserer Workshops benötigt wurden. So war bei einigen Kleingruppen eine genaue, strukturierte Anleitung und Moderation während des gesamten Prozesses nötig (ad3), während andere Gruppen rasch selbständig in die Erarbeitung kamen und nur begleitender Unterstützung bedurften (ad1 und 2).

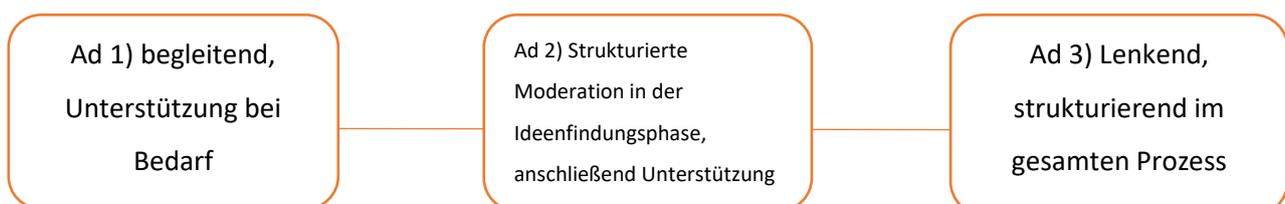


Abbildung 3: Coachingstile für die Umsetzung des Konzepts

Beim Dreh oder der Audioaufnahme hat es sich als sinnvoll erwiesen, die Jugendlichen sofort aktiv miteinzubinden. Zum Beispiel, während ein Jugendlicher ein Beispielvideo dreht, erläutert die Workshopleitung parallel dazu Informationen zur Videoaufnahme während ein*eine weitere

Jugendliche parallel bei der Technik assistiert. Oder die Jugendlichen werden dazu angehalten, unterschiedliche Kameraeinstellungen am Smartphone auszuprobieren und sich konkret Schnitte einzelner Videopassagen zu überlegen.

4 Erfahrungen in der Anwendung des Konzepts

Dieses methodische Konzept ist in Zusammenarbeit mit Jugendlichen der LFS Langenlois und der Lehrlingsstiftung Eggenburg entstanden und wurde anschließend von 3 Lehrlingen in einer Tischlerei erprobt. Unsere Erfahrungen beziehen sich auf die Umsetzung mit 4 Gruppen. Insgesamt haben 62 Jugendliche mitgewirkt.

4.1 Planung und Technik

Trotz sorgfältiger Planung sind Probleme mit der Technik im Verlauf der Workshops aufgetreten. So konnte bspw. ein USB-C-Kabel zwar zum Aufladen, aber nicht zum Datentransfer genutzt werden. Einmal war der Akku unserer Foto-Kamera nicht aufgeladen. Das von uns vorgeschlagene Schnittprogramm verwendete eine andere Geschwindigkeit als TikTok oder Instagram. Außerdem hat bei einer Mentimeter-Umfrage (trotz vorangegangenen Test) aus unbekanntem Grund die erste Folie nicht funktioniert. Darüber hinaus hatten nicht alle Jugendlichen an jedem Standort Zugang zum Internet. Zum Teil war das WLAN der Institutionen überlastet und der Download erforderlicher Apps für die Teilnehmenden erschwert oder nicht möglich.

Unser Fazit:

Ein Equipment-Check und ein Check einer guten Internetverbindung vor dem Start jedes Workshops ist für einen reibungsfreien Ablauf unerlässlich. Zudem sollte eine entsprechende Anzahl an Smartphones mit den notwendigen Apps und Programmen bereitgestellt werden. So kann Jugendlichen ohne Smartphone, mit veralteten Telefonen oder bei mangelnder Internetkapazität eine problemlose Teilnahme ermöglicht werden.

4.2 Gruppensetting und Gruppendynamik

Während der Workshops sind verschiedene Gruppendynamiken aufgetreten, die durch die Begleitung bearbeitet werden konnten. Beispielsweise haben sich Jugendliche unterschiedlich eingebracht und beteiligt: manche waren sehr aktiv, andere sehr zurückhaltend, wiederum andere hatten zunächst keine Lust, sich überhaupt an dem Projekt zu beteiligen. Hier konnten die Workshopleitenden durch Moderation und Einbinden in die Bedienung von technischem Equipment (Kopfhörer, Aufnahmegerät usw.) diejenigen hereinholen, die sich weniger beteiligten.

Auch eine Erfahrung der Ausgrenzung eines Jugendlichen aufgrund seiner schwachen Englischkenntnisse haben wir miterlebt. Die Workshopleiterin hob dies als Qualität hervor, um so einen entstehenden Podcast mit englischen Elementen, gleich auf Verständlichkeit zu testen.

Zwei Mal haben wir die Erfahrung gemacht, dass sich Gruppen von selbst in eine männliche und eine weibliche Gruppe teilten, was für Jugendliche, die sich nicht binärgeschlechtlich identifizierten, ausgrenzend war. Durch aktive Aufteilung konnte die Situation aufgelöst werden.

Bei mehrtägigen Workshops sind am zweiten Tag neue Jugendliche, welche nicht an der Einführung teilgenommen haben, dazu gekommen bzw. fehlten Jugendliche am zweiten Tag, die bestimmte Aufgaben übernommen haben. Diese Fluktuation sollte zeitlich mitbedacht werden, da Neue eine kurze Einführung benötigen und fehlende Jugendliche, die beispielsweise Aufgaben übernommen haben, ersetzt werden müssen. Hier empfehlen wir bei mehrtägiger Durchführung, Verantwortlichkeiten auf mindestens zwei Personen aufzuteilen.

4.3 Begleitung in der Umsetzung

Die Begleitung sah in der Praxis anhand einiger Fallbeispiele beispielsweise so aus:

- Ein Jugendlicher, der zunächst viel herumgealbert hat, wurde von einem Workshopleitenden in den Schnitt eingebunden. Eine weitere Jugendliche wurde gefragt, ob sie das Aufnahmegerät bedienen möchte. In der Gruppe blieb sie mit Wortmeldungen weiterhin stärker unbeteiligt – an der Bedienung der Technik war sie aber sehr interessiert.
- Ein Jugendlicher, der am Vortag selbständig und engagiert bei Planung und Dreh mitgewirkt hatte, übernahm am zweiten Tag die Rolle des Sprechers. In diesem Fall konnte sich der Workshopleitende auf den Videoschnitt mit einem anderen Jugendlichen konzentrieren. Dieser hatte bereits Kenntnisse im Videoschnitt. Auf Nachfrage erzählte er, dass er sich das Wissen über Youtube-Videos angeeignet hatte. Er war sehr an den zusätzlichen Tipps vom Workshopleitenden interessiert, die sein bestehendes Wissen vertieften.
- Nach einer Einführung in den Videodreh durch einen Workshopleitenden konnten zwei Jugendliche am Folgetag selbständig den Videodreh durchführen. Als eine Unklarheit auftrat, holten sie die Workshopleitung, der gerade eine andere Gruppe unterstützte, zu Hilfe.

5 Weiterführende Infos, Links, Literatur

a. Storyboard

Adobe (2023): Was ist Storyboarding?

<https://www.adobe.com/de/creativecloud/video/discover/storyboarding.html>, [Zugriff: 05.10.2023].

Mindnapped GmbH (2023): Storyboard erstellen – Storyboard Vorlage und Anleitung für Anfänger und Fortgeschrittene, <https://www.mindnapped.com/blog/storyboard-erstellen-storyboard-vorlage/>, [Zugriff: 05.10.2023].

Mindnapped Kurzvideo zur Storyboarderstellung: <https://youtu.be/csxEqftoV6w> , [Zugriff: 05.10.2023].

b. Weiterführende Materialien zur sicheren Nutzung des Internets

Unterrichtsmaterial Wahr oder falsch im Internet? Informationskompetenz in der digitalen Welt

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/WEB_Wahr_oder_falsch_im_Internet.pdf, [Zugriff: 02.11.2023].

Unterrichtsmaterial zu Gewalt im Netz:

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Medien_und_Gewalt.pdf, [Zugriff: 02.11.2023].

Unterrichtsmaterial „Selbstdarstellung von Mädchen und Jungs im Internet“

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial_Selbstdarstellung.pdf [Zugriff: 25.10.2023].

Medien in die Schule (2023): Jugendliche online, Medienradar: Dossier Daten & Privatsphäre – unsere digitalen Spuren: <https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/jugendliche-online/medienradar-dossier-daten-privatsphaere-unsere-digitalen-spuren/>, [Zugriff: 02.11.2023].

Medien in die Schule (2023): Werkzeugkästen. Methodische und didaktische Beispiele zur Integrierung digitaler Medien in den Unterricht: <https://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkaesten/>, [Zugriff: 02.11.2023].

Medien und Materialien für Jugendliche und für pädagogische Fachkräfte:

<https://www.klicksafe.de/materialien>, [Zugriff: 02.11.2023].

c. Handy, Smartphone oder Tablet aktiv im Unterricht nutzen

Unterrichtsmaterialien Saferinternet.at (2023): Handy in der Schule Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen:

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Das_Handy_in_der_Schule.pdf , [Zugriff: 02.11.2023].

d. Datenschutz

Eine Reihe der Initiative „Datenschutz geht zur Schule“ des Berufsverbandes der Datenschutzbeauftragten Deutschlands bietet auf der Seite <https://www.datenschutz-leicht-erklart.de/> zahlreiche Kurzvideos zur Sensibilisierung von Kindern und Jugendlichen z.B.: *Fotografieren Datenschutz; Fotografieren Urheberrecht; Schutzmaßnahmen zur Sicherung von eigenen Daten im Internet*

ZDFtivi (2019): Was man beim Fotos Posten beachten muss:
https://www.youtube.com/watch?v=1AfXsnNxiSc&ab_channel=ZDFtivi [Zugriff: 02.11.2023].

Arbeitsblätter Datenschutz – leicht erklärt:
<https://www.klicksafe.de/printmaterialien/datenschutz-leicht-erklart>, [Zugriff: 02.11.2023].

Klicksafe Erklärfilm mobil & safe (5): Social-Media-Apps einstellen – so geht’s!
<https://youtu.be/Ap9X3ov-Dwo>, [Zugriff: 02.11.2023].

Klicksafe Quiz zum Thema Datenschutz: <https://www.klicksafe.de/interaktive-medien/quiz-zum-thema-datenschutz>, [Zugriff: 02.11.2023].

Handy, Smartphone oder Tablet aktiv und kreativ im Unterricht nutzen:
[https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Zielgruppen-Dossiers/Lehrende/Digitale Grundbildung/Das Handy in der Schule weiterfuehrendebeispiele.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Zielgruppen-Dossiers/Lehrende/Digitale_Grundbildung/Das_Handy_in_der_Schule_weiterfuehrendebeispiele.pdf) [Zugriff: 02.11.2023].

Saferinternet.at: Flyer Bilder und Videos im Netz:
[file:///C:/Users/prenner/Downloads/Flyer Bilder Videos.pdf](file:///C:/Users/prenner/Downloads/Flyer_Bilder_Videos.pdf), [Zugriff: 02.11.2023].

Unterrichtsmaterialien Datensatz – Datenschutz? Warum Datenschutz und Datensicherheit wichtig sind <https://www.klicksafe.de/materialien/datensatz-datenschutz-warum-datenschutz-und-datensicherheit-wichtig-sind> , [Zugriff: 02.11.2023].

Unterrichtsmaterial Schutz der Privatsphäre (2011):
<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?categories=21>, [Zugriff: 02.11.2023].

Weiterführung: Beispiele für den Unterricht Teil 2: Handy, Smartphone oder Tablet aktiv und kreativ im Unterricht nutzen: [https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Zielgruppen-Dossiers/Lehrende/Digitale Grundbildung/Das Handy in der Schule weiterfuehrendebeispiele.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Zielgruppen-Dossiers/Lehrende/Digitale_Grundbildung/Das_Handy_in_der_Schule_weiterfuehrendebeispiele.pdf), [Zugriff: 02.11.2023].

Dieses Konzept ist entstanden mit Unterstützung von Jugendlichen und Fachkräften von:

