

Digitalisierung der politischen Meinung



11 – 14 Jahre

Handreichung für Lehrkräfte


- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! www.durch-blickt.de

© Andrey Kiselev - stock.adobe.com

Digitalisierung der politischen Meinung

Handreichung für Lehrkräfte

 11 – 14 Jahre

 **Dauer:** 90 min



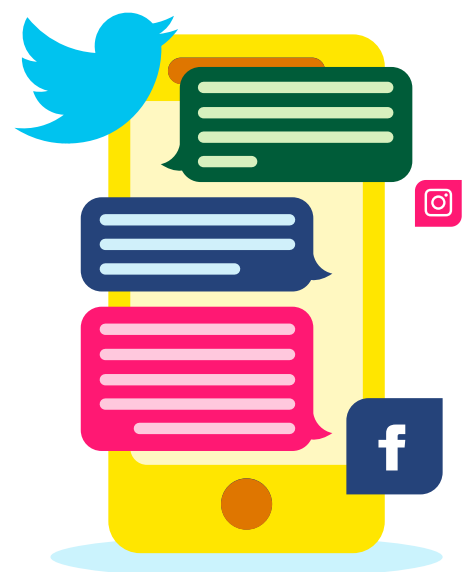
Die verwendeten Online Materialien/Tools sind DSGVO-konform.

Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit werden die Lernenden für die Digitalisierung der politischen Bildung sensibilisiert. Die Medien leisten heute einen wesentlichen Beitrag zur politischen Meinungsbildung und bieten neue Chancen zur gesellschaftlichen Teilnahme am politischen Geschehen. Aber inwieweit beeinflussen sie die allgemeine politische Meinung oder Wahlen? Die Lernenden werden täglich mit ausgrenzenden, diskriminierenden oder rassistischen Inhalten konfrontiert. In dieser Unterrichtseinheit geht es darum, Werkzeuge und Hilfsmittel zu geben, um solche Inhalte zu erkennen, um sich und andere davor zu schützen und sich aktiv dagegen zu positionieren. Ein zentraler Aspekt dieser Unterrichtseinheit ist die selbstbewusste und unabhängige Meinungsbildung der Jugendlichen sowie ihre soziale Teilhabe zu fördern.

Ziel dieser Einheit ist es,

- die Chancen und Perspektiven der Digitalisierung in der politischen Bildung hervorzuheben.
- das eigene Verhalten zu reflektieren.
- die Beeinflussung der Medien, insbesondere der sozialen Medien, zu reflektieren.
- anhand von Qualitätskriterien seriöse Informationen zu erkennen.
- Hilfeangebote bei bedenklichen Inhalten zu kennen.
- sich klar gegen alle Formen von Ausgrenzung, Diskriminierung, Hass, Rassismus und Rechtsextremismus zu positionieren.
- gesundheitliche Konsequenzen von grenzüberschreitenden Inhalten zu erkennen.





SCHULFÄCHER	BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN
Religion/Ethik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Werte und Normen in Entscheidungssituationen ▪ Respekt ▪ Konfliktlösung
Ethik/Sozialkunde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung ▪ Demokratiefähigkeit ▪ Werte und Normen in Entscheidungssituationen ▪ Miteinander der Kulturen und Ethnien, Respekt ▪ Risiken und Gefahren im Netz reflektieren
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Medienvielfalt ▪ Aufgaben der Medien in einer demokratischen Gesellschaft ▪ Auswirkungen digitaler Medien auf die politische Willensbildung ▪ Algorithmen
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seh-, Hör- und Leseverstehen ▪ kritisches Denkvermögen: diskutieren, abwägen und entscheiden ▪ Kollaboration und Kommunikation in Tandemarbeit ▪ Meinungsäußerung
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Förderung der Gesundheitskompetenz ▪ Gesundheitsförderung und -fürsorge ▪ Schutz- und Vorbeugemaßnahmen zum Erhalt der Gesundheit



KMK-Kompetenzen

- ✓ Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
- 💬 Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren
- 💬 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, den eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- 🔍 Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 👤 Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 🔍 Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

Schwerpunkt der Einheit nach den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz:

Bestimmen der Alltagsrelevanz:

verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind

Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:

verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)

Weitere Informationen zu den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz finden Sie im Exkurs und unter www.durch-blickt.de



Sozialform

- Plenum
- Gruppenarbeit
- 2er Gruppen
- Einzelarbeit



Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und Anhang mit Erklärung unter www.durch-blickt.de



Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung
- Beamer, Tafel oder Flipchart, Dokumentenkamera
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit Video zu zeigen



Kursmaterial (Lernende)

- Arbeitsblätter
- Schulheft für Notizen
- Tablet oder Laptop für die digitalen Aufgaben (wenn möglich)



Klasse(n) Meditationen und Achtsamkeitsübungen

7Mind@School bietet viele Übungen. Reinschauen und entspannen! Weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Online Material und Werkzeuge in der Einheit

- www.answergarden.ch



Unterrichtsvorbereitung

- Video testen
- Arbeitsblätter ausdrucken, Arbeitsblatt 4 vorzugsweise im A3-Format
- online Material testen
- evtl. Schulgeräte besorgen



Ablauf

Einstieg in das Thema

Erarbeitung 1

Erarbeitung 2

Vertiefung 1

Vertiefung 2

Reflexion 1

Produktion (optional)

Reflexion 2

Startervideo zur Einheit

Karikatur: Meine Quelle zur politischen Bildung

Wie können Medien den politischen Diskurs beeinflussen?

Qualitätskriterien für seriöse Seiten zum Thema Diskriminierung

Was passiert bei Rassismus, Hass oder Rechtsextremismus im Netz?

Was hilft gegen Ausgrenzung, Diskriminierung, Hass oder Rassismus im Netz?

Simulation einer Talkshow: das politische Quartett

Abschlussrunde



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

MEDIUM

<p> Einstieg Was hast du im Video gesehen?</p>	<p>Sammeln der Antworten im Plenum (Fragen und offene Antworten)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video
<p> Erarbeitung 1 Eine Karikatur beschreiben und interpretieren: 1. Beschreibe die Karikatur: Farben, Figuren, Text usw. 2. Wie verstehst du den Titel? 3. Was ist die Botschaft der Karikatur? 4. Was ist deine Meinung dazu? Können Medien unsere Meinung beeinflussen?</p>	<p>2er Gruppen Plenum: Besprechen der Ergebnisse</p>	<p>analog:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 1 ▪ Laptop, Beamer, Whiteboard oder digital (Karikatur am eigenen Gerät anschauen): ▪ Arbeitsblatt 1 ▪ eigene Smartphones oder Tablets (wenn vorhanden) oder Schulgeräte
<p> Erarbeitung 2 Wie können Medien den politischen Diskurs beeinflussen? ▪ durch Onlineumfragen ▪ durch die sozialen Medien ▪ durch Algorithmen</p>	<p>3er Gruppen Plenum: Besprechen der Ergebnisse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 2
<p> Vertiefung 1 Diskriminierung in einer digitalen Umgebung: 1. Wann spricht man von Diskriminierung? Weshalb kann man diskriminiert werden? 2. Was sagt das Gesetz dazu? 3. Hast du schon Erfahrung mit dem Thema im Netz gemacht? Wie und wo?</p>	<p>Frage 1: Brainstorming im Plenum oder digital Frage 2: Vortrag der Lehrkraft, wenn keine Antworten kommen Frage 3: Unterrichtsgespräch</p>	<p>analog:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Beamer, Tafel oder Whiteboard: schriftliche Fixierung der Ergebnisse <p>oder digitale Variante von Frage 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ideen sammeln auf www.answergarden.ch (siehe Anleitung Anhang 1)
<p>6 Qualitätskriterien für seriöse Quellen</p>	<p>2er Gruppen Unterrichtsgespräch und Besprechen der Ergebnisse im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 3



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

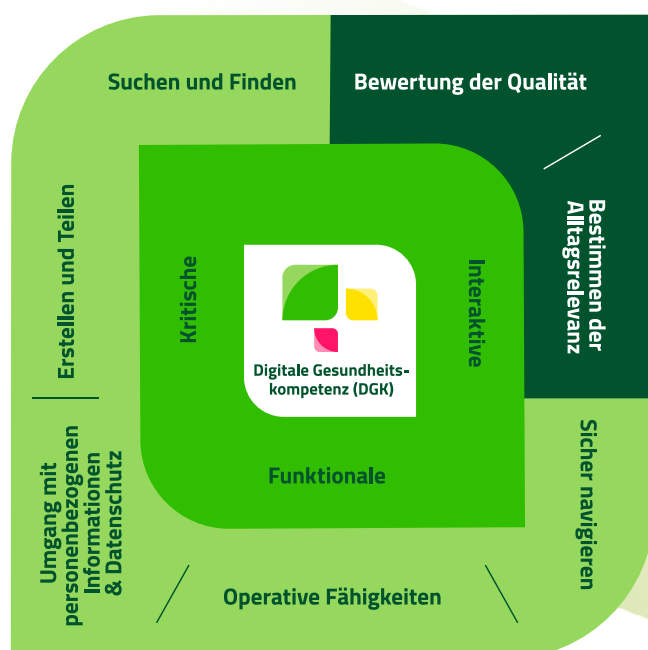
MEDIUM

<p> Vertiefung 2</p> <p>Was passiert bei Rassismus, Hass oder Rechtsextremismus im Netz?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie zeigen sich Rassismus und Rechtsextremismus im Netz? ▪ Was kann es für Folgen für die Opfer haben? ▪ Worauf muss ich achten, um solche Inhalte zu erkennen? 	<p>Plenum: Unterrichtsgespräch</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anhang 2 (kann auch als Elternbrief herausgegeben werden)
<p> Reflexion 1</p> <p>Was hilft gegen Ausgrenzung, Diskriminierung, Hass und Rassismus im Netz?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ sich informieren ▪ Humor als Werkzeug anwenden? ▪ soziale Medien nutzen? ▪ sich engagieren 	<p>4er Gruppe: Placemat</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 4 (vorzugsweise A3-Format)
<p> Produktion (optional)</p> <p>Kreative Arbeit: Simulation einer Talkshow: das politische Quartett (siehe Erwartungshorizont)</p>	<p>Gruppenarbeit Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 5 ▪ ausgefüllte Arbeitsblätter aus den vorigen Arbeitsphasen ▪ evtl. eigene Smartphones, Tablets oder Schulgeräte (für Podcast)
<p> Reflexion 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was hast du in dieser Einheit gelernt? ▪ Wo siehst du den Zusammenhang zwischen Medien und politischer Bildung? ▪ Hast du dir vorgenommen, politisch aktiv zu werden? ▪ Findest du, dass Medien neue Perspektiven im politischen Bereich für junge Menschen bieten? ▪ Wie möchtest du die Medien nutzen, um dich mehr zu informieren und engagieren? 	<p>Diskussion im Plenum</p>	<p>–</p>

Über digitale Gesundheitskompetenz

Definition von digitaler Gesundheitskompetenz angelehnt an die HLS-Definition (2012):

Digitale Gesundheitskompetenz basiert auf dem allgemeinen Konzept von Gesundheitskompetenz und umfasst, neben dem Wissen, die Motivation und die Fähigkeiten auch die digitale und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, relevante Informationen und Dienstleistungen für die Gesundheit in digitaler Form zu finden, zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden. Sie versetzt sie in die Lage, im Alltag in den Bereichen der Krankheitsbewältigung, Krankheitsprävention und Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die ihre Lebensqualität während des gesamten Lebensverlaufs erhalten oder verbessern. Während „Digitalkompetenz“ als die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von Medien- und Kommunikationstechnologien beschrieben wird, kann unter „digitaler Gesundheitskompetenz“ die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von digitalen Informationstechnologien zur Erschließung und Verarbeitung gesundheitsbezogener Informationen verstanden werden.



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam

Sieben Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz angelehnt an van der Vaart und Drossaert (2017):

- **Operative Fähigkeiten:** verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitale Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen (z. B. eine Frage zu formulieren, Suchanfragen entsprechend des Informationsbedarfs zu stellen) und die ermittelten Informationen auch zu verstehen
- **Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:** verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)
- **Bestimmen der Alltagsrelevanz:** verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind
- **Sicher im Internet navigieren:** gemeint ist die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Website zu behalten)
- **Erstellen und Teilen von Gesundheitsinformationen:** hierunter wird die Fähigkeit verstanden, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen in digitalen Medien nicht zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



Einstieg.

Individuelle Antworten der Lernenden

Erarbeitung 1.

Die Lehrkraft kann hier die Karikatur via Beamer für die ganze Klasse zeigen. Alternativ können die Lernenden selbständig am eigenen Gerät anhand des Links auf dem Arbeitsblatt handeln.



Weitere Infos zum Thema „Politikdidaktik und digitale Medien“ sowie die passende Karikatur unter www.bpb.de

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 1 aus der Sicht der Lernenden:

Beschreibe die Karikatur: Farben, Figuren, Text usw.

- Farben: schwarz, gelb, orange, braun, beruhigende Farben
- eine zentrale Figur: wie ein Engel, der glücklich aussieht und die Worte „Silicon Valley“ (= Herkunftsort, Firmensitze vieler amerikanischen Technologie Unternehmen, wie Facebook/Meta, Google usw.) umarmt
- um einen „Kreis“ herum: Name von sozialen Medien, Suchmaschine: Facebook, Google, WhatsApp und YouTube

Wie verstehst du den Titel?

- Titel: „Meine Quelle für politische Information“
- Dort (bei den gezeigten Medien) erkundigen wir uns, wenn wir politische Informationen suchen.
- Die Figur scheint mit den Quellen oder mit der Situation zufrieden zu sein.

Was ist die Botschaft der Karikatur?

- Sind es die einzigen Quellen, die wir haben?
- Sagen sie uns wirklich die Wahrheit?
- Machen sie uns glücklich?

Was ist deine Meinung dazu? Können Medien unsere Meinung beeinflussen?

- Wenn man nur auf denselben Seiten schaut, dann erhält man nur eine einzige Meinung.
- Wir können denken, dass es die einzige Meinung ist, die es überhaupt gibt.
- Dort schreiben auch Leute, die keine Fachexpertinnen und Fachexperten sind.

Das Ziel dieser Aufgabe ist es, den Schülerinnen und Schüler bewusst zu machen, wie wir unsere politische Meinung bilden. Das eigene Verhalten im Umgang mit digitalen Inhalten in den sozialen Medien soll reflektiert werden.

Erarbeitung 2.

In dieser Arbeitsphase in Kleingruppen geht es darum, die Mechanismen der Medien zur politischen Bildung zu erkennen und zu verstehen, um zukünftig digitale Inhalte besser einschätzen zu können und bei Bedarf mit Abstand zu betrachten.

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 2:

Wie können deiner Meinung nach soziale Medien die allgemeine Meinung beeinflussen?

Individuelle Antworten der Lernenden

Die Lehrkraft soll den Unterschied zwischen einer Meinung und Fakten klar darstellen.



Vor einer Wahl sieht man viele Onlineumfragen, die z. B. besagen, wer gewinnen wird. Warum sollte man deiner Meinung nach diese Umfragen kritisch betrachten?

„Medien greifen gerne Wahlumfragen auf – und beeinflussen damit das Wahlverhalten des Publikums. Die inhaltliche Auseinandersetzung mit der Politik komme dabei aber zu kurz, kritisiert Politikwissenschaftler Thorsten Faas im Dlf. Das ist dann so ein zynischer Blick auf das Ganze, weil es nur noch um die Frage geht: Wer gewinnt am Ende?“



Mehr Infos zu „Wahlumfragen in Medien“ unter www.deutschlandfunk.de

Wenn man eine Information online sucht, arbeiten Algorithmen im Hintergrund. Weißt du, was Algorithmen genau sind? Finde eine Definition anhand der vorgeschlagenen Wörter.

Wenn keine Antwort von den Lernenden kommt, so kann die Lehrkraft im Vortrag die Begrifflichkeit selbst erläutern und erste Erklärungen liefern.

Lösung: Ein Algorithmus ist eine **Abfolge** bestimmter **Anweisungen**. Der **Ablauf** dieser Anweisungen wird immer **genau** und in der gleichen **Reihenfolge** beschrieben. Algorithmen **führen** also **bestimmte Regeln** immer **gleich aus**.

Was denkst du: Welche Rolle können Algorithmen bei den sozialen Medien spielen?

„Die Plattformen analysieren genau, was dir gefällt. Welche Beiträge likest du, wie lange schaust du dir Fotos an und was kommentierst du gerne? Sie gehen daraufhin davon aus: Das gefällt dir, das sind deine ‚Lieblingszutaten‘ im Social Media, wie bei einem Kuchen. Dann sorgen die Algorithmen dafür, dass dir ähnliche Beiträge in Zukunft öfter und als erstes angezeigt werden.“



Mehr Infos zu „Was ist eigentlich ein Algorithmus in sozialen Netzwerken?“ unter www.handysektor.de

Vertiefung 1.

Die Lehrkraft hat die Wahl, die erste Frage im Plenum zu besprechen oder ein digitales Brainstorming anzubieten. Dafür kann die DSGVO-konforme Plattform www.answergarden.ch genutzt werden: siehe Anleitung im Anhang 1.

Das Brainstorming dient als Einstieg in das Thema Diskriminierung im Netz und die Vielfalt der diskriminierenden Inhalte. Diese Vertiefungsphase hat nicht primär zum Ziel alle Facetten der Diskriminierung zu beleuchten, sondern bietet Raum für eine Reflexion und einen Austausch mit den Lernenden über ihre Erfahrungen. Dafür sollen ausreichend Möglichkeiten zum Gespräch gegeben werden. Hier soll auch klar dargestellt werden, dass jede und jeder mal mit diskriminierenden Inhalten in der digitalen Welt konfrontiert wird.

Neben der Alltagsrelevanz des Themas sollen auch Qualitätskriterien genutzt werden, um digitale Inhalte im Hinblick auf Diskriminierung anhand eines Fragekatalogs zu bewerten.

Wann spricht man von Diskriminierung? Weshalb kann man diskriminiert werden?

Diskriminierung (DUDEN): jede Form der ungerechtfertigten Benachteiligung oder Ungleichbehandlung von einzelnen Personen oder Gruppen aufgrund verschiedener wahrnehmbarer beziehungsweise nicht unmittelbar wahrnehmbarer Merkmale. Wahrnehmbar sind zum Beispiel Alter, ethnische Zugehörigkeit oder Behinderung.



Mehr Infos zum Thema „Was versteht man unter Diskriminierung?“ unter www.wien.gv.at



Diskriminierung gibt es auch in der Medizin: Man spricht von „Gendermedizin“.



Mehr Infos zum Thema „Gendermedizin“ unter www.barmer.de und www.antidiskriminierungsstelle.de sowie das PDF „Praxisbeispiele für schulische Antidiskriminierungsprojekte“ zum kostenlosen Download unter www.antidiskriminierungsstelle.de



Mehr Infos zum Thema „Hate Speech Hass im Netz“ unter www.klicksafe.de

Was sagt das Gesetz dazu?

Grundrecht im Grundgesetz, Artikel 3: „Niemand darf wegen seines Geschlechtes, seiner Abstammung, seiner Rasse, seiner Sprache, seiner Heimat und Herkunft, seines Glaubens, seiner religiösen oder politischen Anschauungen benachteiligt oder bevorzugt werden. Niemand darf wegen seiner Behinderung benachteiligt werden.“ Vorurteile und Halbwissen sollen hier abgebaut werden. Juristische Konsequenzen sollen thematisiert werden.

Hast du schon Erfahrung im Netz mit dem Thema gemacht? Wie und wo? – Vorschläge:

- Beleidigungen, Hasskommentare, lachen oder auslachen über bestimmte Ethnien
- durch Posts, Kommentare, Memes usw.

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 3:

Individuelle Lösungen der Lernenden

Vertiefung 2.

Die Präsenz und die Brisanz der Themen Rassismus und Rechtsextremismus in den Medien wird den Lernenden in diesem Arbeitsschritt bewusst gemacht. Ziel dieser Aufgabe ist dem Thema Raum zu geben, um gesundheitliche Folgen bei den Opfern zu thematisieren, und konkrete Anhaltspunkte zu liefern und um die Lernenden für das Thema und die Mechanismen dahinter zu sensibilisieren.

Wie zeigen sich Rassismus und Rechtsextremismus im Netz? – Vorschläge:

Das Internet spielt eine zentrale Rolle bei der Verbreitung rechtsextremistischer Hasspropaganda. Rechtsextreme instrumentalisieren Gaming-Plattformen, Messenger-Gruppen und andere Social Communities mit großer Reichweite, um ihre demokratiefeindlichen und rassistischen Ideologien zu verbreiten. Die verwendeten Mechanismen sind meist subtil, zeitgemäß und knüpfen an jugendliche Lebenswelten an. Rechtsextreme Propaganda nutzt aktuelle Ereignisse, Trends und Themen sowie politische Debatten. Jugendliche auf der Suche nach der eigenen Identität und einem (politischen) Weltbild sind in besonderem Maße empfänglich und somit in ihrer Entwicklung gefährdet. Ihnen bieten Rechtsextreme ein Zugehörigkeitsgefühl und eine Erlebniswelt, etwa mit spannenden Zeltlagern oder hippen Flashmob-Aktionen. Über Podcasts und Livestreams inszenieren sich Rechtsextreme publikumsnah. Die Internetpräsenzen von Rechtsextremen sehen oft harmlos, modern und jugendaffin aus – doch die Ideologie dahinter ist immer die gleiche: antidemokratisch, rassistisch und menschenverachtend.



Mehr Infos zum Thema „Rechtsextremismus im Netz“ unter www.klicksafe.de

Was kann es für Folgen für die Opfer haben? – Vorschläge:

- Auswirkung auf die psychische Gesundheit
- Auswirkung auf den Zusammenhalt in der Gesellschaft
- Auswirkung auf die Arbeitswelt und Arbeitssituation der Betroffenen



Worauf muss ich achten, um solche Inhalte zu erkennen?

Nicht immer ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass hinter zeitgemäßen Webangeboten rechtsextreme Inhalte stecken. Das Instrumentarium der Rechtsextremen im Internet stützt sich auf einige Grundstrategien:

Modernes Design

Entgegen dem Bild des „ewig gestrigen Neonazis“ präsentieren sich rechtsextreme Gruppen im Netz mit zeitgemäßen Auftritten. Professionelles Webdesign und eine jugendaffine Optik sprechen die Sehgewohnheiten von Jugendlichen an.

Jugendliche Subkultur

Rechtsextreme knüpfen bewusst an jugendliche Subkulturen an. Sie suchen online die Nähe zu angesagten Themen und Aktivitäten, um ihre Zielgruppe zu erreichen. Die ideologischen Absichten werden hinter der vorgeschobenen Thematik verborgen.

Internetphänomene

Egal ob Challenge, Meme oder Sarkasmus: Was im Netz funktioniert, das wird von Rechtsextremen zur Agitation aufgegriffen.

Lifestyle

Viele Jugendliche interessieren sich für Sport und Ernährungsthemen. Auch im Netz sind entsprechende Angebote unter Schlagworten wie „Food-Porn“ oder „Motivation“ beliebt. Einige rechtsextreme Gruppen versuchen hier anzudocken.

Rechtsextreme Subkultur

Neben der Adaption von populären jugendlichen Subkulturen hat die rechtsextreme Szene inzwischen eine eigene Subkultur herausgebildet. Expertinnen und Experten sprechen daher von „rechtsextremen Erlebniswelten“.

Aktionsorientierung

Mit spektakulären Aktionen, die bewusst für die spätere Verbreitung in sozialen Netzwerken konzipiert sind, versucht die rechtsextreme Szene sich besonders rebellisch und erfolgreich zu inszenieren.

Vernetzung

Rechtsextreme Gruppen suchen im Netz die Kooperation. Von harmloseren Auftritten sind besonders radikale Angebote oft nur wenige Klicks entfernt.

Finanzierung

Das Netz wird nicht nur zur Agitation genutzt. Auch in der Finanzierung von rechtsextremen Gruppen spielt es eine entscheidende Rolle. Anders als beim Ladenbesuch verspricht der Internethandel den Kunden Anonymität.

Musik

Über Musik lassen sich Jugendliche besonders leicht ködern. Auf Websites, Blogs und in sozialen Netzwerken sind rechtsextreme Musikvideos problemlos einzubinden.

Ausführliche Tipps finden Sie auch im Anhang 2 als Grundlage für das Unterrichtsgespräch aber auch als Tipps für die Eltern.



Weitere Infos zum Thema „Rechtsextreme Inhalte melden“ unter www.jugendschutz.net

Eine Meldestelle für Hass und Hetze: www.internet-beschwerdestelle.de

Hessen gegen Hetze: www.hessengegenhetze.de



Reflexion 1.

Hier wird eine Placemat angeboten. Sie basiert auf der Alltagsrelevanz der ausgearbeiteten Themen in den vorherigen Arbeitsphasen und führt zu einer Reflexion über die Möglichkeiten der Digitalisierung der politischen Bildung sowie Nutzungsvorschläge aus der Sicht der Lernenden, um Antworten auf die Frage „Was hilft gegen Hass im Netz?“ zu finden.

Hinweis Placemat:

Die Lernenden setzen sich in 4er Gruppen zusammen. Jede Gruppe erhält einen großen Bogen Papier (vorzugsweise A3) mit dem „Placemat“-Verfahren. Jedes Gruppenmitglied notiert nun in dem zu ihm zeigenden Feld seine eigenen Gedanken zur Aufgabenstellung. Wenn jede und jeder einen Gedanken notiert hat, wird auf Zeichen der Lehrkraft das Blatt um 90 Grad gedreht und jedes Gruppenmitglied liest die schon getätigten Notizen und fügt noch eine eigene Idee hinzu. Es wird nicht gesprochen!

Nach dieser Einzelarbeit findet ein Austausch in der Gruppe über die individuellen Antworten bzw. Ideen statt. Optional werden in einer dritten Phase die wichtigsten Einträge durch die Gruppenmitglieder farbig markiert. Zum Schluss präsentiert jede der Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse vor der Klasse. Die Ideen werden analog oder digital gesammelt.

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 4:

Bereich „sich informieren“:

- sich über andere Kulturen und Ethnien informieren: via Suchmaschinen, Instagram oder YouTube
- mit Eltern reisen oder Angebote der Schule mit Partnerschulen im Ausland nutzen, wenn man es sich leisten kann
- viele kostenlose digitale Angebote nutzen, z. B. Städte online besichtigen: Webseiten vieler Großstädte bieten virtuelle Städtetouren an, aber auch Apps wie GetYourGuide
- Informationen über fremde Länder und Kulturen suchen
- sich gegen Hass, Rassismus und Vorurteile informieren

Bereich „Humor als Werkzeug“:

Hinweis: Hier soll von der Lehrkraft darauf hingewiesen werden, dass es nicht darum geht, sich über jemanden oder eine bestimmte Gruppe lustig zu machen, sondern das Thema auf einer humorvollen Weise zu reflektieren.

- Hier können Beispiele genannt werden wie das Video der Kabarettistin Idil Nun Baydar zum Thema Integration bei „Politikstunde: Humor in der politischen Bildung“ unter www.youtube.com
- Die Meme-Kultur kann hier angesprochen werden.

Definition: Ein Meme ist ein Bild, ein kurzes Video oder Gif, das in der Regel durch einen Text ergänzt wurde. Ein Meme enthält eine satirische, humoristische oder gar gesellschaftskritische Botschaft.

Der britische Biologe Richard Dawkins veröffentlicht im Jahr 1976 sein Buch zum Thema „Das egoistische Gen“. Darin erscheint das Wort „Meme“, was für eine Art Gedankenbaustein steht, welcher Informationen beinahe unverändert weitergeben kann. Es gibt unterschiedliche Memes – manche setzen ihren Fokus auf Wortwitze und Wortspiele, andere auf schwarzen Humor oder gesellschaftliche Trends. Je bekannter ein Meme ist, desto erfolgreicher ist es auch. Das Urheberrecht spielt dabei keine zentrale Rolle.



Mehr zum Thema „Memes – Internetphänomen schnell erklärt“ unter www.medienkompass.de

Bereich „durch die sozialen Medien“:

- Videos der Influencerinnen und Influencer als Plattform gegen Hass und Rassismus zu nutzen
- Kommentarfunktion der verschiedenen Plattformen und Dienste zu nutzen, um eine klare Position zu zeigen
- auf abwertende, diskriminierende, rassistische Inhalte, Kommentare und Posts nicht zu antworten
- den anderen mehr „zuhören“ und vielleicht seine voreingenommene Meinung auch zu ändern



Bereich „sich engagieren“:

- Gruppen zu bestimmten Themen bilden
- Foren und Blogs gegen Hass und Rassismus für Jugendliche in meinem Alter nutzen
- eine Aktion in der Schule starten
- sofort melden, wenn ich rassistische oder diskriminierende Inhalte finde (siehe Vertiefung 2 und Anhang 2)

Mögliche Schlagworte – Vorschläge:

Offenheit, Toleranz, Respekt, Mut, Miteinander, offene Gesellschaft

Produktion. (optional)

Angelehnt an die Fernsehsendung „Das literarische Quartett“ wird hier eine fiktive Talkshow simuliert: „Das politische Quartett“.

Die Sendung kann als Rollenspiel im Klassenzimmer oder als Podcast gestaltet werden. Dabei übernimmt jede Gruppe eine Aufnahme mit eigenen Endgeräten oder Schulgeräten. Anschließend können die Lernenden mit einfachen Schritten die Aufnahmen direkt am Endgerät oder anhand von Programmen wie www.audacity.de überarbeiten und teilen. Am Ende können die Aufnahmen zu einer Gesamtdatei zusammengefügt werden, um gemeinsam als ganze Sendung angehört werden.

Teilen Sie die Klasse in sechs Gruppen ein. Eine Gruppe übernimmt die Rolle der Moderatorin bzw. des Moderators. Die anderen Gruppen bekommen je eine Frage, die sie in ca. 10 Minuten vorbereiten. Am Ende der Gruppenarbeit wählen die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Gruppe eine Vertreterin oder einen Vertreter, die oder der mit den anderen Vertreterinnen und Vertretern aus den anderen Gruppen diskutiert. Die Vertreterinnen und Vertreter setzen sich in der Mitte der Klasse in einen Kreis. Die anderen Mitglieder jeder Gruppe hören zu und machen sich Notizen. Am Ende der Diskussion sollte jede Gruppe mindestens eine Frage stellen und ihre Notizen der Klasse kurz vorstellen.

Mögliche Fragen für die Gruppen sind:

- Welche Rolle spielt die digitale Welt in der politischen Bildung und in der Gesellschaft?
- Worauf müssen wir achten, um abstoßende oder diskriminierende Inhalte zu erkennen?
- Wie können wir einer Person helfen, die betroffen ist?
- Was können wir tun, um gegen Ausgrenzung, Diskriminierung, Hass oder Rassismus im Netz zu handeln?
- Welche Perspektiven und Chancen bietet uns die digitale Welt im Bereich „Politik & Gesellschaft“?
- Wie können wir die Medien nutzen, wenn wir uns informieren möchten?
- Wir möchten uns online engagieren. Was können wir tun?

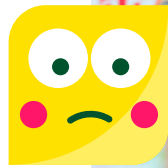
Individuelle Antworten der Lernenden anhand der Inhalte der vorherigen Arbeitsphasen

Reflexion 2.

Individuelle Antworten der Lernenden

Arbeitsblatt 1

Digitalisierung der politischen Meinung



© bravajulia - stock.adobe.com



Karikatur: Meine Quelle für politische Informationen



Die Karikatur ist zu finden im Artikel „Politikdidaktik und digitale Medien“ unter www.bpb.de



Aufgaben:

1. Beschreibe die Karikatur: Farben, Figuren, Text usw.
2. Wie verstehst du den Titel?
3. Was ist die Botschaft der Karikatur?
4. Was ist deine Meinung dazu? Können Medien unsere Meinung beeinflussen?



1. Wie können deiner Meinung nach soziale Medien die allgemeine Meinung beeinflussen? Benenne auch Beispiele.

2. Vor einer Wahl sieht man viele Onlineumfragen, die z. B. besagen, wer gewinnen wird. Warum sollte man deiner Meinung nach diese Umfragen kritisch betrachten?

3. Wenn man eine Information online sucht, arbeiten Algorithmen im Hintergrund. Weißt du, was Algorithmen genau sind? Finde eine Definition anhand der vorgeschlagenen Wörter: **Abfolge – Anweisungen – Ablauf – genau – Reihenfolge – ausführen – bestimmte Regeln – gleich.**
Schreibe einen vollständigen Satz.

4. Was denkst du: Welche Rolle können Algorithmen bei den sozialen Medien spielen?



1. Lies zuerst die sechs Qualitätskriterien, die dir helfen, zu erkennen, ob eine Seite seriös ist oder nicht.



© dreamsnavigator - stock.adobe.com



© Africa Studio - stock.adobe.com

100

Sechs Schritte, Informationsquellen zu überprüfen

1. Ist die Quelle relevant für das Thema?

Passt die Information zum Thema und zur Fragestellung oder geht die Information des Artikels am Thema vorbei?

2. Wer ist die Autorin oder der Autor? Ist sie oder er glaubwürdig?

Verfügt die Autorin bzw. der Autor über Fachwissen im betreffenden Gebiet, oder ist es ein Laie ohne besondere Ausbildung. Vielleicht ist sie oder er auch überhaupt nicht bekannt, dann sollte man hellhörig werden.

3. An wen wendet sich der Artikel?

Wer soll mit dem Artikel angesprochen werden? Richtet sich der Artikel an Kinder und Jugendliche, oder an Erwachsene oder ein Fachpublikum? Welche Ziele verfolgt die Autorin bzw. der Autor?

4. Wie neu sind die Informationen, die im Artikel vermittelt werden?

Aus welcher Zeit stammen die Informationen? Sind sie auf dem neuesten Stand oder bereits relativ alt? Oft sind Daten, die aus einer Zeit vor 2000 stammen bereits überholt und nicht mehr aktuell.

5. Welchen Eindruck hinterlässt der Artikel?

Wirkt der Artikel schlampig und schnell hergestellt, weil sich Grammatik-, Rechtschreib- und Zeichenfehler finden? Oder stimmt die Fachsprache nicht und es wird nur umgangssprachlich geschrieben.

6. Sind die dargestellten Informationen leicht überprüfbar?

Glaubwürdige Autorinnen und Autoren stellen meist nur Informationen dar, die überprüfbar und nachweisbar sind. Sie verwenden wissenschaftliche und frei zugängliche Quellen. Unseriöse Autorinnen und Autoren verschleiern die Informationsquelle gerne, vermutlich auch deshalb, weil sie frei erfunden ist.

Adaptiert von „Gute Quellen für Referate erkennen“ unter www.cornelsen.de

2. Recherchiert in eurer Gruppe zum Thema Diskriminierung und überprüft eure Quellen auf Glaubwürdigkeit und Seriosität anhand der sechs Kriterien. Benutzt dafür die Tabelle unten. Besprecht es zusammen.

3. Stellt eure Quellen kurz vor und beantwortet dabei die 6 Fragen.

Meine Quelle:

1. Ist die Quelle relevant für das Thema?

2. Wer ist die Autorin bzw. der Autor? Ist sie oder er glaubwürdig?

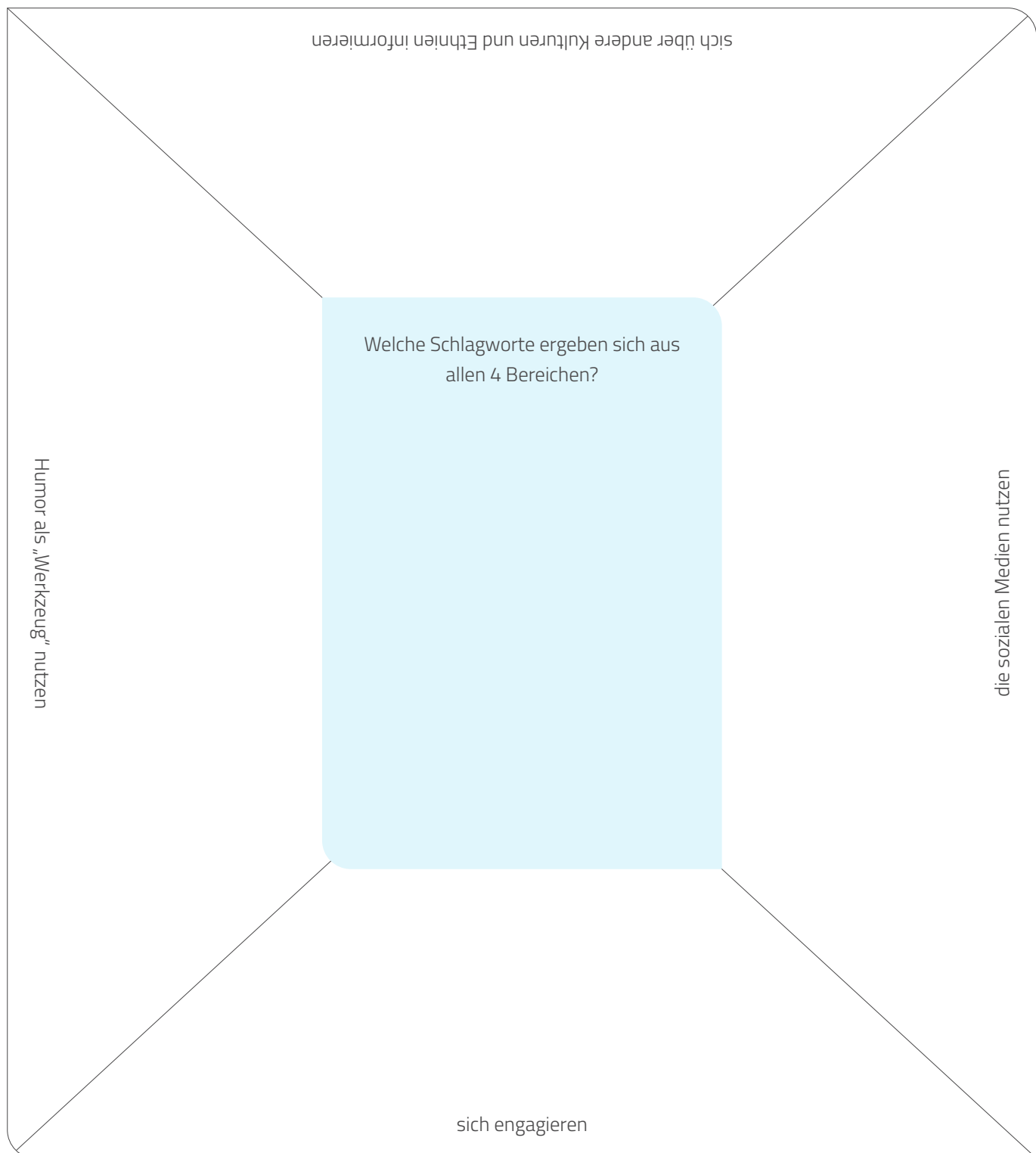
3. An wen wendet sich der Artikel?

4. Wie neu sind die Informationen, die im Artikel vermittelt werden?

5. Welchen Eindruck hinterlässt der Artikel?

6. Sind die dargestellten Informationen leicht überprüfbar?

- a) Führt in einer Vierergruppe eine Placemat durch. Findet zuerst passende Beispiele für jeden Bereich. Dafür habt ihr 3 Minuten Zeit.
- b) Stellt die Ergebnisse gegenseitig vor. Diskutiert, welche Schlagworte (wie Respekt, Empathie usw.) diese Bereiche gemeinsam haben. Schreibt sie danach in die Mitte. Dafür habt ihr weitere 3 Minuten Zeit.
- c) Stellt eure Placemat der Klasse vor.



Anhang 1

Digital Ideen sammeln mit [answergarden.ch](http://www.answergarden.ch)

Ohne Anmeldung, nur durch Teilen eines Links, ist es hier möglich, Ideen und Kurzantworten zu sammeln.

- Gehen Sie auf www.answergarden.ch
- Geben Sie im Feld Topic das Thema „Was sind persönliche Daten?“ ein.
- Wählen Sie dann links unter dem Menüpunkt „AnswerGarden Mode“ die Option „Classroom“ aus, sodass jede Antwort nur einmal gepostet werden kann.
- Wählen Sie dann als zulässige Länge der Antworten 40 Zeichen.
- Vergeben Sie ein Admin-Passwort und merken Sie es sich. Damit sind Sie in der Lage nachträglich unbrauchbare Antworten zu löschen.
- Schließlich stellen Sie die Umfrage noch auf „Hidden“ im letzten Menüpunkt.
- Klicken Sie auf „Create“ und warten Sie kurz, bis alle Menüpunkte zu sehen sind.
- Um den Lernenden Zugriff zu geben, klicken Sie unten auf QR und sie erhalten den Internetlink oder tippen Sie zusätzlich auf „Tap for QR image“, worauf der QR-Code erscheint, den die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Gerät scannen können.
- Mit einem Klick irgendwo neben den Code sind Sie wieder in der Umfrage.
- Sollten ungewünschte Antworten von Lernenden auftauchen, können Sie diese mit Klick auf das Wort sofort bearbeiten und auch später noch, zusammen mit ihrem Passwort, über den Link „Admin“.

Interessante Links zum Thema „Digitalisierung der politischen Bildung“

Aufklärung und Erklärungsversuche:

- „Politische Bildung in einer digitalen Welt“ unter www.bpb.de
- „#Faktenfuchs: Die Wahrheit ist nicht immer einfach!“ unter www.br.de
- „Rezo - Zerstörung der CDU“ unter www.youtube.com
- „Politikstunde: Storytelling in der politischen Bildung - mit Diana zur Löwen“ unter www.youtube.com

Rechtsextremismus und Rassismus:

- „Rechtsextremismus im Netz“ unter www.klicksafe.de
- Material „Rechtsextremismus hat viele Gesichter“ zum Downloaden unter www.klicksafe.de
- Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema „Rechtsextremistische Einstellungen im Alltag“ unter www.bpb.de
- Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage: Informationen und Mitmachen unter www.schule-ohne-rassismus.org



Anhang 2

Was kann ich tun, wenn ich rassistische und rechtsextremistische Inhalte finde?

Sensibilisieren Sie für rechtsextreme Inhalte!

Klären Sie die Jugendlichen darüber auf, dass es bei der Recherche nach bestimmten Schlagworten auf rechtsextreme Inhalte stoßen kann. Sensibilisieren Sie die Jugendlichen dafür, solche Seiten auch anhand ihrer Wortwahl oder Ausdrucksweise zu erkennen. Wer von „uns Deutschen“ schreibt, schließt andere aus und sieht sie als minderwertig an. Wer vermeintlich lustige Witze macht („Ich klaue wie alle Ausländerinnen und Ausländer“), will vielleicht eher testen, wie andere darauf reagieren, um mögliche Sympathisanten auszumachen. Sprüche wie „Wir lieben das Fremde in der Fremde“ drücken Abgrenzung und Verachtung anderen gegenüber aus und sind nicht zu akzeptieren. Machen Sie den Jugendlichen die geschichtlichen Zusammenhänge klar: Wer gegen Minderheiten hetzt, steht in der Tradition der Nationalsozialistinnen und Nationalsozialisten und ihrer Politik der Vernichtung und Zerstörung. Verweisen Sie auf die Menschenrechte, verdeutlichen Sie, welche Vorteile auch die Jugendlichen genießen, weil sie in einer demokratischen Gesellschaft aufwachsen.

Suchen Sie das Gespräch!

Den Internetkonsum von Jugendlichen vollständig zu kontrollieren ist weder möglich noch wünschenswert. Umso wichtiger ist es, in Bezug auf die Mediennutzung, ein unverkrampftes und offenes Verhältnis zu haben. So werden die Jugendlichen genügend Vertrauen haben, mit Ihnen, mit den Eltern oder Vertrauenspersonen darüber zu sprechen, wenn sie auf verstörende Inhalte gestoßen sind. Wenn Sie merken oder erfahren, dass die Jugendlichen rassistische, menschenverachtende oder sonstige hasserfüllte Beiträge gelesen oder gesehen haben, lassen Sie sich die Seite zeigen oder schildern. Sprechen Sie mit ihnen darüber, welches Weltbild hinter diesen Aussagen steht und warum diese Beiträge menschenverachtend sind. Sollten die Jugendlichen bereits Sympathien für rechtsextreme Ansichten zeigen, bleiben Sie ruhig. Erklären Sie sachlich, worum es sich handelt und welche Absichten die Rechtsextremen haben, die dahinterstehen.

Klären Sie über Meldewege auf!

Ermutigen Sie die Jugendlichen, rechtsextreme Inhalte bei geeigneten Stellen zu melden oder Sie dabei um Hilfe zu bitten. Erste Anlaufstellen sind Beschwerdestellen wie www.jugendschutz.net. Zusätzlich gibt es in sozialen Netzwerken, auf Videoplattformen oder in Gaming-Portalen in aller Regel Buttons, um unangemessene Inhalte zu melden. In Foren oder auf Websites kann man sich neben der Meldung an die Beschwerdestelle auch an die Betreiberinnen und Betreiber wenden. Zusätzlich sollten Screenshots und Notizen (Datum, Uhrzeit, falls vorhanden Nickname usw.) als Beweise oder Belege angefertigt werden. Je nach Alter können Sie die Jugendlichen dabei unterstützen.

Entlarven Sie die Interessen hinter Profilen und Botschaften!

Erklären Sie den Jugendlichen, dass Texte nicht von sich aus im Internet erscheinen, sondern Herausgeberinnen und Herausgeber haben, die bestimmte Interessen verfolgen. Spielen Sie Detektiv und finden Sie gemeinsam heraus, wer welche Botschaften online stellt. Wem darf man glauben? Welchen Hintergrund haben die Autorinnen und Autoren oder Herausgeberinnen und Herausgeber? Warum betonen manche Bloganbieterinnen und Bloganbieter, dass sie die freie Meinungsäußerung schützen möchten, die durch das Grundgesetz ohnehin gesichert ist? Was verbirgt sich hinter einer solchen Floskel? Ermuntern Sie die Jugendlichen, Profile und Botschaften in sozialen Netzwerken kritisch zu hinterfragen, bevor es Freundschaftsanfragen bestätigt oder andere Nutzerinnen und Nutzer kontaktiert. Welcher Nickname wurde gewählt? Wie sieht das Foto aus? Welche Slogans und Symbole tauchen auf? All dies können erste Hinweise sein. Empfehlen Sie den Jugendlichen nur Freundschaftsanfragen von persönlich Bekannten zu bestätigen.



Angelehnt an
„Rechtsextremismus im Netz“
von www.klicksafe.de



Zeigen Sie Argumente gegen rechtsextreme Ideologien auf!

Geben Sie den Jugendlichen geeignete Argumente und Materialien an die Hand, um sich gegen rechtsextreme Parolen oder Kontaktversuche zu wehren. Bestärken Sie die Jugendlichen darin, sich gegen rechtsextreme Propaganda zu stellen und Behauptungen mit Fakten als falsch und verunglimpfend zu entlarven. Wo Gegenrede erhoben wird, signalisiert: Hier sind Rechtsextreme nicht geduldet. Sollten die Jugendlichen in sozialen Netzwerken aktiv sein, ermuntern Sie sie, sich mit Seiten und Gruppen zu verbinden, die sich aktiv gegen Rechtsextremismus engagieren. Dadurch kann es seine Haltung gegen Hass und Intoleranz zum Ausdruck bringen.

Tipp: Mit der App KonterBunt kann man spielerisch Gegenrede trainieren: www.konterbunt.de

Sprechen Sie in diesem Zusammenhang mit den Jugendlichen auch über das Thema „Datenschutz und Privatsphäre“!

Private Informationen wie Anschrift, Telefonnummer oder E-Mail-Adresse sollten weder öffentlich noch für alle Kontakte sichtbar in soziale Netzwerke eingestellt werden. Auch bei Gegenkommentaren zu rechtsextremen Äußerungen sollten keine persönlichen Daten preisgegeben werden, die Rückschlüsse auf den vollständigen Namen, den Wohnort oder die Schule ermöglichen. Niemand muss sich der Gefahr aussetzen, im Netz oder im realen Leben von Rechtsextremen bedroht zu werden.

Beratungsstellen für Eltern

In vielen Bundesländern gibt es eigene Beratungsstellen und/oder Behörden, die Elternberatungen anbieten:

- Bei www.belltower.news findet sich eine nach Bundesländern geordnete Liste aller Beratungsangebote.
- Auf der Website www.online-beratung-gegen-rechtsextremismus.de können sich Menschen, die im privaten oder beruflichen Umfeld mit Rechtsextremismus konfrontiert sind, online beraten lassen.
- Innerhalb der Fachstelle „Rechtsextremismus und Familie“ (RuF) haben betroffene Eltern und Angehörige sowie Professionelle in pädagogischen Feldern die Möglichkeit kompetente Beratung vor Ort zu erhalten unter www.rechtsextremismus-und-familie.de
- Unter www.verfassungsschutz.de sind Hotlines und Angebote für Aussteigerinnen und Aussteiger für ausstiegswillige Rechtsextremistinnen und Rechtsextremisten.



DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

Impressum

1. Auflage Oktober 2022. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis §52a UrhG: Weder das Werk, noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt. Haftungsnotiz: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiberinnen und Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (r.franz@klett-mint.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Autorin: Fabienne Schmaus

Redaktion und Koordination der Autorinnen und Autoren: Ronja Franz

Projektkoordination: Ronja Franz, Klett MINT GmbH

Layout und Satz: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Eine Zusammenarbeit der BARMER und der Klett MINT GmbH

© BARMER, Berlin, und Klett MINT GmbH, Stuttgart

Digital in eine gesunde Zukunft.

Wir wollen die Chancen und Potenziale der Digitalisierung für unsere Gesundheit nutzen, indem wir digitale Kompetenz für selbstbestimmte Entscheidungen in allen Gesundheitsfragen vermitteln.