

Demokratie erfahrbar machen

ZUR MEDIENPÄDAGOGISCHEN PERSPEKTIVE
POLITISCHER BILDUNG

Von Guido Bröckling Mündigkeit und gesellschaftliche Handlungsfähigkeit, zwei wesentliche politische Bildungsziele, sind heute ohne Medien schlechthin undenkbar. Gerade der medienpädagogischen Bildungsarbeit kommt eine wichtige Rolle zu, macht sie doch Demokratie für Kinder und Jugendliche erst erfahrbar und bestärkt sie darin, mit Medien politisch zu gestalten. Sieben zentrale Felder der medienpädagogischen Perspektive der Politischer Bildung lassen sich unterscheiden, wobei dieser Artikel nicht nur die gemeinsamen Zielsetzungen von Medienbildung, Medienpädagogik und Politischer Bildung betrachtet, sondern auch Anregungen für die Praxis gibt.



Dem politischen Prinzip folgend ist Politische Bildung in Deutschland demokratisch, ihr Prinzip und ihr Ziel ist ein demokratisches Gesellschaftssystem. Das bedeutet, dass Menschen befähigt werden, an Demokratie als Lebensform teilzuhaben und diese aktiv in Gemeinschaft mit anderen zu gestalten. Damit möglichst viele Menschen mitgestalten, müssen sie auch motiviert werden, sich für Demokratie zu engagieren. Nur so lebt Demokratie, nur so kann sie erhalten bleiben und im Sinne aller Beteiligten weiterentwickelt werden. Daher gilt es, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeiten einer freien, vielfältigen und diversen Öffentlichkeit und die Chancen zur Partizipation erfahrbar zu machen.¹

Demokratieförderung bedeutet dann aber nicht nur, Kriterien der Demokratie als Regierungs- bzw. Herrschaftsform zu lehren und zu deren Reflexion anzuregen, sondern Kinder und Jugendliche zu befähigen, sich eine Meinung zu bilden und ihren eigenen Standpunkt einzubringen, um an gesellschaftlichen Diskursen aktiv teilzuhaben. Das ist zugleich ein zentrales Element dessen, was als Kommunikative Kompetenz begriffen wird. Da das heute nicht ohne Medien denkbar ist, ist Demokratiebildung eng verknüpft mit Medienbildung und mit Medienkompetenzförderung.

BEDEUTUNGSSTEIGERUNG DER MEDIEN

Wenn Politik heute nicht ohne den Gebrauch von Medien und ohne kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Medien, der Analyse von Kommunikationsstrukturen, Handlungsweisen und medialen Lebenswelten denkbar ist, erscheint die Medienpädagogik im Kontext Politischer Bildung auf den ersten Blick als Querschnittsaufgabe. Sie geht aber nicht in der Politischen Bildung auf, sondern fokussiert als eigene Perspektive Politischer Bildung medien- und kommunikationsbezogene Aspekte und soll Kinder und Jugendliche über aktive Medienarbeit und pädagogische Ansätze der Partizipation dazu befähigen, selbstbestimmt in die Rolle des gestaltenden Subjekts zu kommen.²

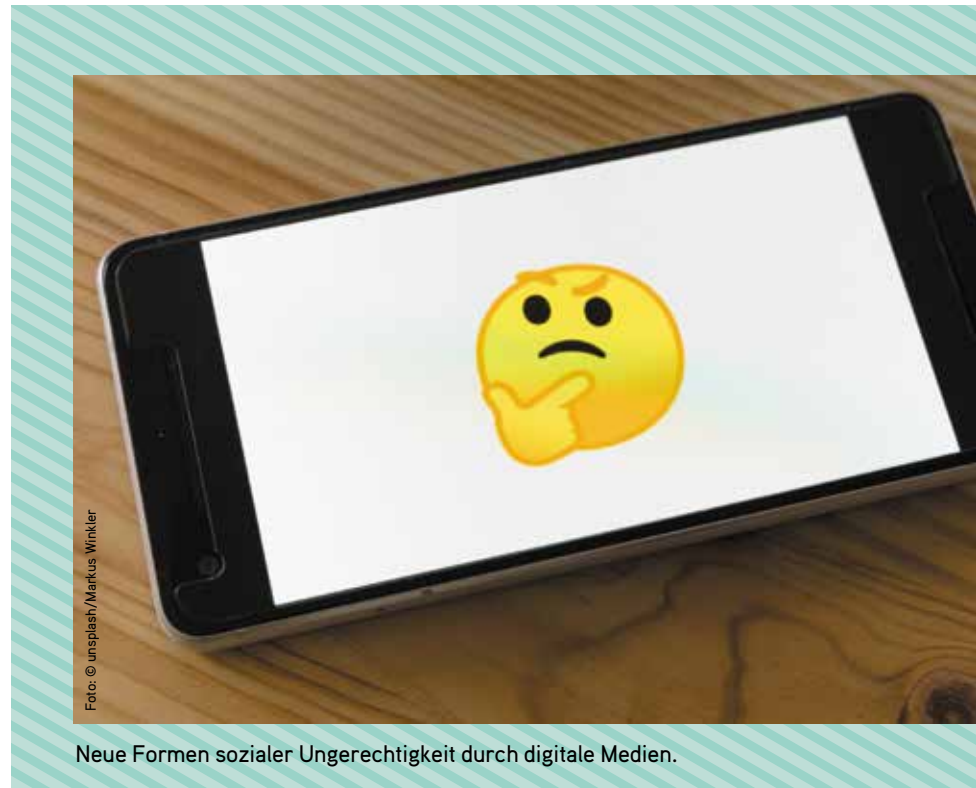
Das handlungsfähige Subjekt ist die Grundlage einer demokratisch organisierten Gesellschaft und braucht Medienkompetenz sowie die Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft.³ Handlungsfähigkeit und Mündigkeit stärken die Souveränität des Subjekts und bewahren dessen Autonomie, damit dieses seine Interessen in einer demokratischen Mediengesellschaft kommunikativ vertreten kann.⁴

Allerdings sind Handlungsfähigkeit, Mündigkeit und gesellschaftliche Teilhabe nicht nur vom Willen und Handeln der/des Einzelnen abhängig. Die als Mediatisierung und Digitalisierung begriffene Bedeutungssteigerung von Medien und digitalen Systemen, ihr Einfluss auf das alltägliche Leben sowie die Entgrenzung von medialen und realen Kommunikations- und Handlungsstrukturen haben einen ebenso großen Einfluss.⁵ Auch das persönliche Umfeld und gesellschaftliche und bildungspolitische Entwicklungen, medienbezogene Gefährdungen, sozioethische Desorientierung und Desinformation im Netz beeinflussen

die Handlungsfähigkeit und Mündigkeit des Subjekts.⁶ So hat die zunehmende Nutzung digitaler und vernetzter Medien nicht zum erhofften Demokratisierungsschub geführt, sondern neue Formen sozialer Ungleichheit hervorgebracht, die uns im Kontext von Algorithmen und Datafizierung vor neue Herausforderungen stellen.⁷

SIEBEN ZENTRALE FELDER

Medienpädagogische Bildungsarbeit macht Kindern und Jugendlichen Demokratie erlebbar und erfahrbar, indem sie darin gestärkt werden, in und mit Medien politisch zu gestalten und an Demokratie teilzuhaben. Teilhabe bedeutet dabei nicht nur Mitbestimmung und Partizipation an politischen Entscheidungen, sondern zuallererst konkrete Erfahrungen von Selbstbestimmung, Beteiligtsein und Selbstwirksamkeit zu machen. Das kann auch bedeuten zu reflektieren und zu diskutieren, inwiefern Likes oder Dislikes in Social Media Formen der Partizipation darstellen. Solche Bezugnahmen auf die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ermutigen sie, aktiv und selbstbestimmt zu entscheiden, in welchem Kontext und



Neue Formen sozialer Ungerechtigkeit durch digitale Medien.

in welchen digitalen Räumen sie wie aktiv werden und teilhaben wollen. Aufbauend auf ihren eigenen alltäglichen Artikulations-, Kommunikations- und Beteiligungsformen können dann zielgruppengerechte Formate entwickelt werden, die sie zur Artikulation ihrer Interessen befähigen und zur selbstbestimmten politischen Partizipation beitragen. Digitale Tools und Beteiligungsprozesse im Netz bieten zudem eine gute Möglichkeit, demokratische Strukturen und Mitbestimmung erlebbar zu machen.

Schaut man sich Theorie und Praxis einer medienpädagogischen Perspektive Politischer Bildung an, lassen sich sieben zentrale Felder ausmachen, die im Folgenden kurz skizziert werden:

ORIENTIERUNG UND REFLEXION

Eine medienpädagogische Perspektive Politischer Bildung fokussiert zunächst auf die Rolle von Medien zur Orientierung in der (Welt-)Aneignung

von Kindern und Jugendlichen und der Reflexion der Medienaneignung. Das umfasst die Auseinandersetzung mit und Reflexion von gesellschaftspolitischen Phänomenen in Medien, die Unterstützung bei einer zunehmend individualisierten Suche nach Orientierung und die kritische Begleitung der Sozialisationsfunktion von Medien und medialer Inszenierung ebenso wie die Analyse der Strukturen und Verwertungsmechanismen auf Anbieter:innenseite, medialer Strukturen und Inhalte. Aufklärung über Mechanismen der Wirklichkeitskonstruktion in Medien ist dabei als zentrale und kontinuierliche Aufgabe zu begreifen und rückt durch den Diskurs zu Fake News und Verschwörungserzählungen in den Fokus.

Darüber hinaus bietet Medienpädagogik Orientierung, indem sie auch in schwer zugängliche politische Themenfelder zielgruppengerecht einführen, kreative und sichere Möglichkeiten der Recherche aufzeigen und Hilfestellung bei der Verwendung von medialen Quellen geben kann. Das impliziert auch die Aneignung politischen Wissens sowie das Verständnis der Funktionsweise politischer Debatten in Social Media, die besondere Rolle journalistischer Berichterstattung im politischen Diskurs oder das Wissen über die gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Auswirkungen der digitalen Transformation.⁸ Nicht zuletzt ermöglicht eine medienpädagogische Perspektive Politischer Bildung durch **Aktive Medienarbeit** eine lebensweltbezogene Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Themen.

Über die Stärkung des eigenen Handelns durch Aktive Medienarbeit hinaus muss Medienpädagogik das Vertrauen in qualitative Informationsquellen stärken, um Kindern und Jugendlichen in der zunehmenden Individualisierung der Beurteilung von Informationen Orientierung zu geben. Denn wenn Influencer:innen, Social Bots und Algorithmen klassische journalistische Informationsquellen verdrängen, das Generieren von Klicks über journalistische Ethik gestellt, Information mit Werbung, Propaganda und Fakes vermischt wird und Extremist:innen versuchen, Diskurse im Netz zu bestimmen, ist es dringend notwendig, dem etwas entgegenzusetzen.

Dazu müssen geeignete Rahmenbedingungen geschaffen werden, damit Kinder und Jugendliche eigene Orientierungsmuster entwickeln und ihre Souveränität behaupten können. Das bedeutet auch, die Komplexität der mediatisierten Welt zu reduzieren und lebensweltliche Medienphäno-

mene wie das Influencing in ihrer Orientierungsfunktion für Kinder und Jugendliche wahr- und ernst zu nehmen, weil sie Weltbilder entscheidend mitprägen.⁹

INFORMATIONS- UND DATENSOUVERÄNITÄT

Um sich im digitalen Raum beteiligen und sich politisches Wissen in und mit Medien selbstbestimmt aneignen zu können, sind grundlegende Kenntnisse der Online-Recherche und Quellenkritik ebenso unabdingbar wie die Entschlüsselung von Informationen und deren Ideologiegelt.¹⁰ Dazu gehört auch, angemessene Quellen über das politische System oder aktuelle Geschehnisse aufzuzeigen und zugleich lebensweltnahe Medien wie YouTube- oder Instagram- und TikTok-Kanäle von Influencer:innen als Quellen zu reflektieren und dabei stets die unterschiedlichen Perspektiven zu politischen Themen zu berücksichtigen, damit Kinder und Jugendliche ein Verständnis für unterschiedliche Sichtweisen und Positionen entwickeln.

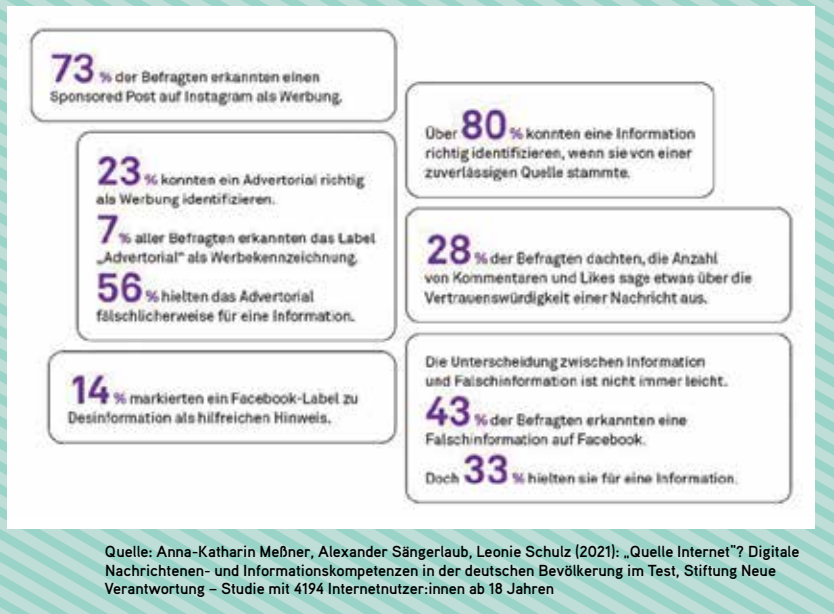
Kritische Bewertung ist aber nicht nur im Hinblick auf Inhalte, sondern auch hinsichtlich neuer Technologien, deren Funktionsweisen und Wirksamkeit von Bedeutung. Politische Bildung ist zunehmend gefordert, Themen wie die Datafizierung, Big Data, Data Analytics, Daten-Kapitalismus und Fragen eines sozialen und demokratisch verantwortungsvollen Umgangs mit digitaler Technologie mitzudenken. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass wir es in informatisierten, vernetzten Digitalwelten weniger mit Medien als technischen Werkzeugen zu tun haben, sondern vielmehr mit digitalen Systemen, in denen wir leben und zu denen wir uns ständig verhalten, ohne sie zu durchschauen, weil ihre Mechanismen und Folgen für die meisten von uns weitestgehend abstrakt und nur selten erfahrbar sind.¹¹ Informations- und Datensouveränität impliziert zudem die Reflexion algorithmenbasierter Funktionsweisen von Social Media, des Diskriminierungspotenzials algorithmischer Entscheidungssysteme und die Bewertung der Anwendungsbezüge von Algorithmen oder künstlicher Intelligenz unter ethischen und medienökonomischen Gesichtspunkten.¹²

Die Auseinandersetzung mit komplexen Themen wie der Datensouveränität funktioniert besonders gut, wenn Kinder und Jugendliche sie sich spielerisch aneignen. Beispielsweise können gezielt **einfache Online-Spiele** genutzt werden, bei denen die Spielenden selbst zu Datensammler:innen werden oder in der Rolle von App-Entwickler:innen selbst entscheiden, was mit sensiblen Daten von Nutzer:innen geschieht. **Medienpädagogische Plan-spiele** eignen sich zudem, um am eigenen Leib zu erfahren, was es bedeutet, permanent überwacht zu werden oder welche Folgen der Missbrauch von Daten haben kann.

Dabei ist es wichtig, stets auch Ambivalenzen aufzuzeigen, wie das Dilemma, dass Datenspeicherung und Algorithmen einen funktionalen Wert haben und der Handlungsfähigkeit dienen können, aber die Handlungsfreiheit auch einschränken. Das aktive Einspielen in das Thema sollte daher gut reflektiert und wenn möglich mit



Sich im digitalen Raum mit politischem Wissen souverän beteiligen.



eigenen Erfahrungen der Teilnehmenden unterfüttert werden, um auch die Problemstellungen zu reflektieren, die sich daraus für das soziale Miteinander und die Gesellschaft ergeben und auf dieser Basis eine Haltung zu entwickeln und sich einzubringen.¹³

KRITIK- UND URTEILSFÄHIGKEIT

Mit der pädagogisch unterstützten Bearbeitung von Themen durch aktive Medienarbeit geht idealerweise auch die Förderung von Urteils- und Kritikfähigkeit einher, indem mediale und kommunikative Räume und Informationen sowie dahinter liegende Verarbeitungsprozesse kritisch reflektiert werden. Das trägt zu einer Gesellschafts- und Medienkulturkritik bei, die Technik ebenso wie die Kultur und die darin stattfindende Kommunikation kritisierbar macht. Kinder und Jugendliche werden zudem befähigt, Fake News, alternative Fakten und Verschwörungserzählungen als Ausdruck einer sowieso – bewusst oder unbewusst – manipulativen Wirklichkeitskonstruktion zu begreifen, zu entschlüsseln und für sich zu bewerten. Dazu scheint es besonders hilfreich, Urheber:innen von Bot-schaften und deren Intentionen zu ergründen und sich mit kommunizierten Werthaltungen und Normen zu beschäftigen. Das betrifft sowohl die Medienrezeption als auch die Kommunikation mit anderen in Medien.

Die **dialogorientierte kreative Gruppenarbeit** bildet eine gute Grundlage, eine eigene Position zu entwickeln und zu vertreten, Aufgaben zu verteilen, Verantwortung zu übernehmen und Entscheidungen gemeinsam zu treffen. Darüber hinaus stärkt die Diskussion zu emotionalen und kontroversen Themen die Urteils- und Kritikfähigkeit, wenn Kinder und Jugendliche motiviert werden, auch Meinungskonflikte spielerisch auszu-tragen, konstruktiv Kritik zu äußern und diese auch annehmen zu können.

Damit sie sich selbst ein Urteil zu Themen bilden können, muss Kin-dern und Jugendlichen die Vielfalt von Positionen und Interessenslagen zu politischen Themen immer wieder nähergebracht werden. Dabei spielen die Einschätzung von Meinungsklimata im Netz, die Auswirkung von Hate Speech auf politische Partizipation, die Beurteilung von (digitalen) Medienmonopolen und deren Konsequenzen für die Demokratie sowie die Reflexion des Regulierungsbedarfs und der Gesetzgebung zur Regulierung des digitalen Transformationsprozesses eine große Rolle.¹⁴ Nicht zuletzt müssen die Folgen der globalen Überwachung und Informationsasymmetrien im Datenkapitalismus transparent und erfahrbar gemacht werden, um die eigene Urteilsfähigkeit zu stärken.¹⁵ Je geübter und kritischer Kin-

der und Jugendliche mit Medien umgehen, desto besser können sie Angebote für sich einordnen, ihren Wert für sich selbst einschätzen und sich gegebenenfalls von diesen distanzieren.

ENTSCHEIDUNGS- & HANDLUNGSFÄHIGKEIT

In einer medienpädagogischen Perspektive Politischer Bildung spielen Themen wie die Radikalisierung von Jugendlichen im Netz, Hate Speech und Diskriminierung sowie entsprechende Präventions- und Gegenmaßnahmen eine große Rolle. Im Kern geht es auch dabei immer um Kritik- und Urteilsfähigkeit, aber auch darum, in Bezug auf öffentlich kommunizierte Informationen Entscheidungen zu treffen und verantwortungsvoll zu handeln, sich Standpunkte zu bilden, diese einzubringen und mit anderen in und mit Medien auszuhandeln, um am digitalen Diskurs teilzuhaben.¹⁶ Im Sinne einer kommunikativen Handlungskompetenz sind dabei die sozial verantwortliche und medienökonomisch kritische Beteiligung durch Medien-gestaltung und die Befähigung zu konstruktiver und lösungsorientierter Kommunikation unumgänglich.¹⁷ Das kann auch die bewusste Vermeidung bestimmter Kommunikationskanäle oder Kommunikationstechniken sein.

Die medienpädagogische Praxis kann zudem Möglichkeiten politischen Handelns sichtbar machen, das Bewusstsein dafür fördern und Gelegenheitsstrukturen bieten, indem sie mediale und außermediale Resonanzräume schafft, um mit lokalen Akteur:innen (z.B. aus der Kommunalpolitik) zusammenzukommen, Selbstwirksamkeit zu erfahren und an Entscheidungen mitwirken zu können. So erfahren Kinder und Jugendliche, dass ihre Stimme zählt oder zumindest gehört wird und dass ihr Handeln etwas bewirken kann. Das stärkt ihre Motivation, auch perspektivisch die eigene Meinung zu vertreten und sich politisch zu engagieren, fördert also ihr Demokratieverständnis und ihr Engagement.

Mit der **Zukunftsszenarien-Methode**, in der sich Kinder und Jugendliche mit der Gesellschaft der Gegenwart beschäftigen, um davon ausgehend Ideen für eine zukünftige Gestaltung zu entwickeln, kann deren politische Handlungsmotivation gestärkt werden. Aber auch im kleinen Maßstab können so Möglichkeiten für politisches Handeln aufgezeigt und mithilfe digitaler Medien auf kreative Art und Weise Zukunftsszenarien entworfen werden. So kann zum Beispiel **Minecraft** oder **Minetest** dazu genutzt werden, Ideen für den eigenen Stadtbezirk zu visualisieren und das Ergebnis in den Dialog mit der Politik einzubringen.

MEINUNGSBILDUNG

Eine eigene Meinung zu haben und zu lernen, diese zu vertreten, ist ein wichtiges Element von Handlungsfähigkeit und Mündigkeit. In der medienpädagogischen Arbeit können junge Menschen durch die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen in Gruppenarbeit und die Aufarbeitung von Themen im Rahmen kreativer Medienarbeit in



Kritisches Denken als Voraussetzung für Medienmündigkeit.

der Meinungsbildung unterstützt werden, eigene Lebensbezüge zu gesellschaftlichen und politischen Themen entdecken und sich dazu in Beziehung setzen. Dabei spielt der Respekt für Meinungsfreiheit und Meinungsppluralismus und die Kenntnis von Machtverhältnissen in einer diversen Gesellschaft eine wesentliche Rolle.¹⁸ Zudem gilt es zu beachten, dass klassische Massenmedien und nach journalistischen Standards betriebene Nachrichtenportale neben Influencer:innen und Bewegtbild durchaus auch von Kindern und Jugendlichen als Informationsquelle und Kommunikationskanal zur Meinungsbildung genutzt werden.

Gerade wenn abstrakte politische Themen behandelt werden, bietet es sich an, die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, ihre subjektiven Erfahrungen, Perspektiven und Interessen als Ausgangspunkt zu nehmen und in Bezug zu größeren politischen Phänomenen zu setzen. Die **themenzentrierte Medienarbeit** ist dazu besonders geeignet, weil die Teilnehmenden ihre eigenen Themen mitbringen, die dann gebündelt und auf gesellschaftspolitische Fragestellungen bezogen werden können. Im Fokus der Reflexion stehen die lebensweltorientierten Erkenntnisse, die sie daraus für sich ziehen und mit denen gezielt Meinungsbildungsprozesse bei Kindern und Jugendlichen unterstützt werden können.

Eine Methode, um sich eine eigene Meinung zu bestimmten Fragen oder Themen zu bilden, ist der **Barometer-Ansatz**. Teilnehmende positionieren sich auf

einer Skala zwischen zwei Polen, z.B. gerecht/ungerecht. Auch hier können digitale Tools zum Einsatz kommen. Im Rahmen von Planspielen können Kinder und Jugendliche zudem verschiedene Rollen mit jeweils unterschiedlichen Positionen übernehmen und diese in greifbare Spielhandlungen übertragen. Hierbei sollten sie aktiv unterstützt werden, sich kontroverse Positionen anzueignen und im Rahmen ihrer Rolle eigene Meinungen zu bilden.

ARTIKULATIONS- UND DIALOGFÄHIGKEIT

Auch wenn die Debatten um Web 2.0 und die damit verbundenen Hoffnungen einer Demokratisierung dies vermuten lassen, sind Dialog und Partizipation im Netz keineswegs selbstverständlich. Social Media ist nicht mit „participatory media“ gleichzusetzen. Die Kommunikation aller mit allen führt offensichtlich nicht automatisch zu mehr Teilhabe und Gerechtigkeit. Sie bietet aber Möglichkeiten, die eigenen Ansichten öffentlich zu artikulieren, insbesondere für marginalisierte und sozial benachteiligte Gruppen. Das kann durch klassische **Aktive Medienarbeit** und **Digital Storytelling** über Video, Audio, Bild, Text, Social Media oder journalistisches Arbeiten geschehen, passiert aber auch, indem beispielsweise Kollaboration in Computerspielen wie **Minecraft** eingeübt oder neue, zeitgemäße und innovative Möglichkeiten für Gegenöffentlichkeiten über Making, Virtual Reality und Coding erprobt und reflektiert werden. Dabei müssen zunächst die dafür notwendigen instrumentellen Fähigkeiten vermittelt werden. Dazu zählt neben klassischer Medienproduktion auch das Programmieren oder Coding. Mit entsprechenden Kenntnissen lassen sich **niedrigschwellige Webseiten oder Apps programmieren**, die politische Themen aufgreifen und die eigene Meinung präsentieren. Dabei können

Kinder und Jugendliche die durch Algorithmen gesteuerten Funktionsweisen von Social Media-Plattformen besser verstehen und reflektieren. Gleichzeitig ist es sinnvoll, Fähigkeiten zur Erlangung von Reichweite zu vermitteln, etwa durch die Erstellung einer gezielten **Kampagne für bestimmte Zielgruppen**. Im Fokus aber sollte stets die Artikulation der eigenen Interessen stehen und die Potenziale, die vernetzte Medien dazu bieten. Das impliziert auch die extensiven Möglichkeiten der Vernetzung und ortsunabhängigen Zusammenarbeit, die für einen demokratischen Diskurs förderlich sein können.

Doch auch wenn Kinder und Jugendliche sich handlungsfähig und mündig beteiligen, müssen sie in die Lage versetzt werden, im Dialog mit anderen Argumente auszutauschen, sich auf verschiedene Standpunkte einzulassen und in der Interaktion eigene Meinungen zu überprüfen und gegebenenfalls anzupassen. Pädagog:innen sollten daher immer wieder selbst mit ihnen in Dialog treten und sie beispielsweise schon an der Themenfindung für Projekte beteiligen.

In **Social Media-Workshops** können Kinder und Jugendliche dazu befähigt werden, auch in Zukunft ihren Meinungen öffentlichkeitswirksam Ausdruck zu verleihen. Außerdem kann thematisiert werden, welche Strategien andere Akteur:innen wie extremistische Gruppierungen nutzen, um Reichweiten zu generieren und Menschen zu manipulieren. Dadurch wird die Widerstandsfähigkeit gegenüber solchen Ansprachen gestärkt. Durch den moderierten Einsatz von Social Media kann der Zugang zu politisch aktiven Teilöffentlichkeiten gezielt gesucht werden. Besonders spannend ist hier die Resonanz, die die Teilnehmenden von den jeweiligen Communitys erfahren.

VERANTWORTUNG

Wenn Kinder und Jugendliche befähigt werden, sich eine Meinung zu bilden, einen Standpunkt zu entwickeln und diesen in den Diskurs zu stellen, gilt es, das eigene Handeln innerhalb und auch außerhalb medialer Räume zu verantworten. Position zu beziehen und sich öffentlich politisch zu äußern, bedeutet immer auch, sich als politischer Mensch zu zeigen, Identität herzustellen oder sich von anderen abzugrenzen. Vom Like in Social Media bis hin zur politischen Kampagnenarbeit gilt es, Verantwortung zu übernehmen.

Für ein verantwortungsvolles Handeln müssen der Dialog und die (inter)subjektive Kommunikation gestärkt werden, um Fake News, Verschwörungsideologien, digitalem Nihilismus, Gerede und Geschwätz entgegenzuwirken. Eine medienpädagogische Perspektive Politischer Bildung zielt auf die analytische Fähigkeit, gesellschaftliche Prozesse erfassen zu können und dieses analytische Wissen auf sich selbst, das eigene Verhalten und Handeln beziehen zu können. Darüber hinaus zielt sie darauf hin, das analytische Denken und den reflexiven Rückbezug sozialverantwortlich abzustimmen und in eine soziale, auf den Austausch gerichtete Kommunikation als konst-

DIGITALE TOOLS FÜR DIE DEMOKRATIEBILDUNG

Eine Auswahl an Tools, die in der Demokratiebildung hilfreich sein können:

AnswerGarden – Ideen sammeln, Brainstorming, Wortwolke erstellen, schnelles Feedback einholen, <https://answergarden.ch>

Etherpad – kollaborative Textarbeit, <http://etherpad.org>

Padlet – kollaboratives Arbeiten, Dokumentation von Rechercheergebnissen und Gruppenarbeiten, <http://de.padlet.com>

PLACEm – Digitale Teiligungsprojekte online organisieren, <https://placem.de>

Mentimeter – Digitale Abstimmungen online abhalten, www.mentimeter.com

Miro – Online Whiteboard für die Zusammenarbeit in Echt-Zeit (Projektpläne, Zeitpläne, Mind-Maps) <https://miro.com/de/>

NUUDEL – Terminumfragen, aber auch jede andere Form von Kurzabstimmung, <https://nuudel.digitalcourage.de>

Slag – Tool zur Zusammenarbeit von Teams, Messenger, Dateiaustausch, (Video-)Telefonie, <https://slack.com>

Weitere Links und Verweise auch in der Arbeitshilfe „Medien und Demokratiebildung – Leitfaden für die pädagogische Praxis“ (Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.). Download unter: www.medienbildung-brandenburg.de/wp-content/uploads/2021/04/medien_und_demokratiebildung_FINAL.pdf

tives Element einer demokratischen Zivilgesellschaft zu überführen, in der gesellschaftliche Konflikte und Probleme öffentlich zusammengetragen werden, um sie gemeinsam auffangen und bearbeiten zu können und damit verantwortungsvoll Machtdiskurse zu überwinden.

ANMERKUNGEN

1. Coelen, Thomas W. (2010). Partizipation und Demokratiebildung in pädagogischen Institutionen. In: Zeitschrift für Pädagogik, 56 (1), S. 37-52.
2. Schorb, B. (2001a): Medien oder Kommunikation – wofür soll sich Kompetenz entfalten? In: Medienimpulse Nr. 36 2001, S. 12-16.
3. Schorb, B.; Wagner, U. (2013): Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: BMFSFJ (Hrsg.), Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme, S. 18.
4. Keilhauer, Jan; Schorb, Bernd (Hrsg.) (2010). Themenzentrierte Medienarbeit mit Jugendlichen. Ein Modellprojekt mit deutschen und tschechischen Jugendlichen zum Thema Präimplantationsdiagnostik. München, S. 14.
5. Theunert, Helga; Schorb, Bernd (2010). Sozialisation, Medienaneignung und Medienkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft. In: Hartmann, Maren; Hepp, Andreas (Hrsg.), Die Mediatisierung der Alltagswelt. Wiesbaden, S. 243-253.
6. Bröckling, Guido (2019): Pädagogisches Handeln zwischen Potentialen und Gefahren digitaler Lebenswelten. In: proJugend 1/2019, S. 4-8.
7. Kutscher, Nadia (2012). Medienbildung und soziale Ungleichheit. In: Bosse, Ingo (Hrsg.), Medienbildung im Zeitalter der Inklusion, S. 59.
8. Bundesarbeitsgemeinschaft Online [BAG Online] der Landeszentralen für politische Bildung (2022): Positionspapier Politische Medienbildung. URL: www.politische-bildung.de/fileadmin/user_upload/Positionspapier_politische_Medienbildung.pdf
9. Vgl. Bröckling 2019
10. Schorb, B. (2001b): Menschenbilder und Medienpädagogik. Aufgaben und Ziele einer zukünftigen Medienpädagogik. Fünf Thesen. In: GMK (Hrsg.): Mensch und Medien, Bielefeld: GMK, S. 121-124.
11. Gapski, Harald (2017). Politisch orientierte Medienkompetenzförderung inmitten der digitalen Transformation. In: Gapski et al. (Hrsg.), Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung. Bonn, S. 111.
12. BAG Online 2022
13. Brüggen, N.; Bröckling, G. (2017): Außerschulische Medienkompetenzförderung. In: Gapski, H.; Oberle, M.; Stauffer, W. (Hrsg.): Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung. Bonn 2017, S. 155-165.
14. BAG Online 2022
15. Vgl. Gapski 2017
16. Bröckling, Guido (2020): Politische Medienbildung als Kooperationsaufgabe von Schule, Schulsozialarbeit, Jugendarbeit und Medienpädagogik. In: Hollenstein, Nieslony (Hrsg.): Schulsozialarbeit in mediatisierten Lebenswelten. Weinheim/Basel, S. 226-237
17. BAG Online 2022
18. Ebd.

AUTOR DR. GUIDO BRÖCKLING

Der Medienkulturwissenschaftler und Medienpädagoge leitet seit 2017 das Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und beschäftigt sich mit medienpädagogischen Fragestellungen der Digitalisierung auf der Schnittstelle zwischen Politischer Bildung, Kultureller Bildung und Medienbildung.