

PRAXISMATERIAL - INHALTSVERZEICHNIS

Maïke Koböck: Demokratische Beteiligung stärken durch digitale Tools,
in: 04 / 2020 - Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft , S. 17-18.

- [Digitale Tools zur demokratischen Partizipation von Schüler*innen](#) S.2

Natascha Gaiser: Film ab! Digital und kreativ eigene Statements formulieren,
in: 04 / 2020 - Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft, S. 19-23.

- [Ablaufplan Lehrperson](#) S.24
- [Informationsschreiben : Projekt: Film ab! Selbst einen kurzen Trickfilm drehen](#) S.29
- [How to... Make a stop-motion-video](#) S.31

Daniel Weyler: / Steve Hoegener: Digitalisierung als Thema im Unterricht – ein Einstieg,
in: 04 / 2020 - Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft , S. 30-33.

- [Plakate](#) S.35
- [Schlägt dein Herz digital?](#) S.39
- [Aussagen und Erläuterungen](#) S.83

Romain Schroeder: „Ich habe nichts zu verstecken ... oder doch?!“ – Ein Praxisleitfaden zur Diskussion in der Klasse,
in: 04 / 2020 - Demokratiebildung in der digitalisierten Gesellschaft , S. 34-38.

- [„Ja“ oder „Nein“? Was meinst du?](#) S.87
- [Übungsverlauf für Lehrpersonen](#) S.91
- [Rote und grüne Karten](#) S.92



DIGITALE TOOLS ZUR DEMOKRATISCHEN PARTIZIPATION VON SCHÜLER*INNEN

Maike Koböck

Die folgende Zusammenstellung gibt einen Überblick über digitale Anwendungen und Angebote, die die schulische und gesellschaftliche Partizipation von Kindern und Jugendlichen unterstützen können.



Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	GrafStat
Link	https://grafstat.com/de/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Möchten Schüler*innen im Rahmen ihres Projektes Meinungsbilder einholen, so bietet sich die Arbeit mit „GrafStat“ an. Dieses Tool ermöglicht die Erstellung von Fragebögen in virtueller oder gedruckter Variante. Durch die anschließende Auswertung mittels statistischer Verfahren können die Umfrage-Ergebnisse nach der Erhebung graphisch dargestellt und als Grundlage für Forderungen verwendet bzw. in Präsentationen eingefügt werden. Die Website bietet Hilfestellungen zu allen Schritten der Erhebung an.
Datenschutz	„GrafStat“ verzichtet laut eigener Aussage auf Cookies und Tracking; eine Weitergabe von Daten an Dritte erfolgt nicht. Auch die übermittelte IP-Adresse wird nicht weiter verarbeitet.
Anmeldung	Für den Einsatz im Bildungsbereich ist „GrafStat“ kostenlos. Um das Tool zu downloaden, werden personenbezogene Daten wie Name, Vorname und eine Angabe zur Institution benötigt, in deren Rahmen man mit der Anwendung arbeitet.

Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	Framaforms
Link	https://framaforms.org/
Sprache(n)	Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I

Beschreibung	Das Umfrage-Tool „Framaforms“ wird von der Online-Plattform „Framasoft“ zur Verfügung gestellt. Schüler*innen können das Tool für öffentliche oder private Umfragen verwenden. Nach Durchführung der Umfrage besteht die Möglichkeit, diese etwa in einem Balkendiagramm darstellen zu lassen.
Datenschutz	Die Website gibt zwar an, Nutzerdaten wie die IP-Adresse zu speichern, jedoch insgesamt keinerlei Daten an Dritte weiterzugeben. Persönliche Daten werden für interne statistische Zwecke nur in anonymisierter Form verwendet und ermöglichen daher keinen Rückschluss auf Nutzer*innen.
Anmeldung	Für die Registrierung ist die Angabe einer E-Mail-Adresse sowie eines Nutzernamens erforderlich. Die Nutzung von „Framaforms“ ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	Mentimeter
Link	https://www.mentimeter.com/
Sprache(n)	Englisch
Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	Mittels „Mentimeter“ gelingt während einer Konferenz oder eines Treffens die (auf Wunsch anonyme) Live-Abfrage der Meinung der Teilnehmenden. Hierbei erstellt der / die Vortragende zunächst auf der „Mentimeter“-Website eine Umfrage und entsprechende Antwortmöglichkeiten. Das Publikum muss, um an der Umfrage teilzunehmen, die Website besuchen und einen Teilnahme-Code eingeben, durch den man den Zugang zur Umfrage erhält. Die Umfrage-Ergebnisse können im Rahmen einer Live-Übertragung mit einem Beamer an eine Wand projiziert und damit allen sichtbar gemacht werden.
Datenschutz	Die Datenschutzerklärung liest sich für das kostenlose Nutzungspaket wie folgt: „Data may be anonymized and used for inspiration“ und muss angesichts dieses Kriteriums dementsprechend als kritisch bezeichnet werden. Erst mit der kostenpflichtigen 'Basic'-Anwendung erhalten Nutzer*innen „total ownership of [their] data“. Weiterhin arbeitet „Mentimeter“ mit bestimmten Firmen zusammen, um Werbeanzeigen auf der eigenen Homepage zu verwalten – zu diesen Firmen gehören laut Website neben Facebook auch Google und Amazon.
Anmeldung	Zur Anmeldung werden Vor- und Nachname der Nutzer*innen sowie eine E-Mail-Adresse benötigt. Die Nutzung des 'Free'-Zugangs ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	UMFRAGEN DURCHFÜHREN
Name	Slido
Link	https://www.sli.do/
Sprache(n)	Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I (eher ältere Schüler*innen)
Beschreibung	<p>„Slido“ ist ein Umfrage-Tool, mit dem den Zuhörer*innen während Konferenzen oder Team-Treffen das digitale Stellen von Fragen an den / die Redner*in ermöglicht wird. Ein zuvor von Seiten der / des Veranstalters*in erstellter spezieller Event-Code wird auf „Sli.do“ eingegeben und Fragen an den / die Redner*in können in ein entsprechendes Feld eingetippt werden. Interessiert man sich ebenfalls für eine bereits gestellte Frage, so kann man diese 'liken' und sie somit für die Beantwortung relevanter machen. Zudem besteht die Möglichkeit, über Vorschläge abzustimmen. Veranstalter*innen können zwischen einer 'Multiple Choice'-, 'Open Text'-, 'Word Cloud' - oder einer 'Rating'-Umfrage wählen.</p>
Datenschutz	<p>Nutzt man die kostenfreie 'Basic'-Version des Tools, so werden alle persönlichen Daten von der Website folgendermaßen verarbeitet: „[I]f you use the 'BASIC' version of Slido, all data collected are considered public and can be displayed on our site and freely shared with other parties“. Die Server von „Slido“ stehen, wie beispielsweise auch die Facebook-Server, in Dublin, Irland.</p>
Anmeldung	Die Anmeldung erfolgt mittels Eingabe einer E-Mail-Adresse sowie Vor- und Nachname des / der Nutzer*in. Das 'Basic'-Paket ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	IDEEN DISKUTIEREN UND ABSTIMMEN
Name	Tricider
Link	https://www.tricider.com/home
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	<p>Via „Tricider“ können Nutzer*innen online ein Brainstorming zu einer bestimmten Fragestellung durchführen, ihre Vorschläge argumentativ unterfüttern und anschließend darüber abstimmen. Mittels eines Links, der per E-Mail verschickt wird, oder über Postings in sozialen Netzwerken (Facebook, Instagram) werden Nutzer*innen zur Teilhabe eingeladen. Man hat die Möglichkeit, die abschließenden Abstimmungsergebnisse statistisch darstellen zu lassen.</p>



Datenschutz	Der Hyperlink der Datenschutzerklärung leitet den oder die Nutzer*in weiter zu „Fanpage Karma“, einem Online-Service zur Social-Media-Analyse. Hier wird unter anderem offengelegt, dass Beiträge, die auf „Tricider“ gepostet werden, hinsichtlich Name und Mailadresse des oder der Postenden gespeichert werden. Zudem können lediglich die eingestellten Fragen, nicht aber die Antworten darauf gelöscht werden.
Anmeldung	„Tricider“ kann ohne Login genutzt werden.

Anwendungsgebiet	IDEEN DISKUTIEREN UND ABSTIMMEN
Name	Brabbl
Link	https://brabbl.com/
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Mit Hilfe von „Brabbl“ können Argumente – nach Pro und Contra – sinnvoll strukturiert werden. Je beliebter ein Beitrag zu einer zuvor festgelegten, die Diskussion begründenden Frage oder These ist, desto weiter rückt er in der Reihenfolge der eingestellten Argumente nach oben und wird dementsprechend für Nutzer*innen präsenter.
Datenschutz	„Brabbl“ gibt an, dass Nutzerdaten wie etwa die IP-Adresse oder auch Datums- und Zeitangaben des Besuchs der Homepage gespeichert werden, dies aber im Einklang mit dem deutschen Bundesdatenschutzgesetz geschehe.
Anmeldung	Prinzipiell ist „Brabbl“ kostenpflichtig; der jeweilige zu zahlende Nutzungsbeitrag richtet sich nach der Größe der Organisation, die die Dienste von „Brabbl“ in Anspruch nehmen möchte. Hierzu muss Rücksprache mit dem Entwicklungsteam gehalten werden.

Anwendungsgebiet	ABSTIMMUNGEN DURCHFÜHREN
Name	Kahoot!
Link	https://kahoot.com/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch, Französisch, Luxemburgisch Website in englischer Sprache; Abstimmungen können jedoch in beliebigen anderen Sprachen erstellt werden

Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	„Kahoot!“ ist eine App, mit der eine Abstimmung oder Diskussion in einem kinder- und jugendgerechten Design erfolgen kann. Per mobilem Endgerät haben die Schüler*innen die Möglichkeit, einen Sachverhalt zur Abstimmung freizugeben. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass nur vier Abstimmungsalternativen eingegeben werden können. Auch die Option, eine Diskussion zu gestalten, ist eingeschränkt: Es kann nur eine Fragestellung von den Teilnehmenden erörtert werden. Insgesamt bietet sich hierbei die Chance eines schnellen und unkomplizierten, schüler-nahen Votums.
Datenschutz	Indem „Kahoot!“ beispielsweise Werbeanzeigen über das Google-Netzwerk hochlädt, erhält Google automatisch Informationen über jeden Besuch der Nutzer*innen.
Anmeldung	Die Nutzung kostet keine Gebühren und erfolgt durch Eingabe der eigenen E-Mail-Adresse.

Anwendungsgebiet	ABSTIMMUNGEN DURCHFÜHREN
Name	VotAR
Link	https://frama.link/VotARDownload (Download) https://frama.link/votARKarten (Abstimmungskarten) oder https://frama.link/VotARhandbuch (Handbuch) https://frama.link/VotAR4
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	„VotAR“, eine sogenannte „Augmented-Reality-App“ kombiniert Smartphone-Nutzung und Abstimmungs-Methode. Durch die Verwendung einer speziellen, zum eigenen Votum passenden Farbkombinations-Karte (die online frei verfügbar ist und zuvor lediglich ausgedruckt werden muss) oder mittels der „VotAR“-App wird das Votum via Smartphone erfasst. Es besteht die Möglichkeit, insgesamt zwei bis vier Antworten zu generieren, über die die Nutzer*innen anschließend abstimmen dürfen. Werden anstelle des Smartphones die Farb-Karten verwendet, so halten die Abstimmenden ihre jeweilige Karte in die Höhe und der oder die Abstimmungsleiter*in fotografiert die Gruppe mit der „VotAR“-App. Das Ergebnis wird dann automatisch von der App generiert und kann auch auf einer Leinwand bzw. einem Monitor gezeigt werden.
Datenschutz	Da zur Nutzung dieser App keine Internetverbindung nötig ist, werden dementsprechend auch keine Daten gespeichert; die Fotos von den Abstimmungen bleiben auf dem verwendeten Endgerät.
Anmeldung	Zur Verwendung der App muss diese über den oben angeführten Link heruntergeladen werden.

Anwendungsgebiet	ABSTIMMUNGEN DURCHFÜHREN
Name	openPetition
Link	https://www.openpetition.de/ https://www.openpetition.de/?language=fr_FR.utf8
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Um die Wichtigkeit ihres Anliegens legitimieren zu können, benötigen Schüler*innen die Zustimmung eines möglichst großen Anteils der Schulgemeinschaft – durch das digitale Sammeln von Unterschriften mittels „openPetition“ kann dies gelingen. Die Jugendlichen können sie via sozialer Netzwerke teilen und Freund*innen zum Unterschreiben aufrufen oder generell für ihre Kampagne werben. Dies macht die Petition allerdings auch für Personen außerhalb der Schülerschaft sichtbar und es unterzeichnen möglicherweise auch Bürger*innen, die die Schule nicht besuchen. Des Weiteren kann über die Ziele und das Anliegen der Petition diskutiert werden.
Datenschutz	„openPetition“ speichert plattformbezogene Daten auf Servern in Deutschland. Wie die Plattform mit personenbezogenen Daten umgeht, legt sie offen dar.
Anmeldung	Um eine eigene Petition zu starten, muss zunächst eine Anmeldung erfolgen, die den Vor- und Nachnamen und die Wohnadresse zwingend erfasst. Die Nutzung ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	TEXTE GEMEINSAM ERARBEITEN
Name	Yourpart Etherpad
Link	https://yourpart.eu/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch, Luxemburgisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I



Beschreibung	Online an einem Text arbeiten – dies wird Projektplaner*innen mittels „Yourpart Etherpad“ ermöglicht. Nutzer*innen können ihre Beiträge zu gemeinsam zu erarbeitenden Text leisten. Die einzelnen Beiträge sind farblich abgesetzt und können so den entsprechenden Nutzer*innen zugeordnet werden (Beispiel: Die Kommentare von Person A sind in blauer Farbe, die von Person B in gelber Farbe gehalten). Parallel dazu können sich die Beteiligten innerhalb eines Chats austauschen, der ebenfalls zu „Yourpart Etherpad“ gehört.
Datenschutz	„Yourpart Etherpad“ erhebt zwar auch nutzerbezogene Daten, löscht diese aber nach Ablauf von 30 Tagen nach der Erhebung. Eine werbebezogene Weitergabe von Daten an Dritte oder Externe erfolgt nach eigenen Angaben nicht.
Anmeldung	Keine Anmeldung erforderlich; man erstellt ein neues „Pad“ und kann direkt mit der Textarbeit anfangen.

Anwendungsgebiet	TEXTE GEMEINSAM ERARBEITEN
Name	Antragsgrün
Link	https://antragsgruen.de/
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	„Antragsgrün“ bietet Nutzer*innen die Möglichkeit einer onlinebasierten Textarbeit, an der sich alle zuvor festgelegten Teilnehmer*innen einer Gruppe oder einer Kampagne beteiligen können. Schüler*innen können dementsprechend durch partizipative Textarbeit (durch Hinzufügen von Kommentaren zu einem Text) den Fortschritt ihres Projektes unterstützen und einen Konsens über das zu verabschiedende Papier erwirken.
Datenschutz	„Antragsgrün“ setzt nach eigenen Angaben keine Tracking-Tools ein, um Nutzerprofile zu erstellen. Allerdings lässt die Formulierung Spielraum, Daten würden nur insofern gespeichert, als dass „dies zur Bereitstellung einer funktionsfähigen Website sowie unserer Inhalte und Leistungen erforderlich ist“.
Anmeldung	Zur Anmeldung werden lediglich ein Nutzernamen und eine E-Mail-Adresse benötigt. Die Nutzung ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	TEXTE GEMEINSAM ERARBEITEN
Name	Framapad
Link	https://framapad.org/de/ https://framapad.org/fr/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Die Textarbeit mit „Framapad“ funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie „Yourpart Etherpad“ (das Tool basiert auf der „Etherpad“-Software): Nutzer*innen können kollaborativ an einem Text arbeiten; dabei erscheint jeder Beitrag in einer anderen Farbe und kann somit dem oder der entsprechenden Verfasser*in zugeordnet werden.
Datenschutz	Die Website gibt zwar an, Nutzerdaten wie die IP-Adresse zu speichern, jedoch insgesamt keinerlei Daten an Dritte weiterzugeben. Persönliche Daten werden für interne statistische Zwecke nur in anonymisierter Form verwendet und ermöglichen daher keinen Rückschluss auf Nutzer*innen.
Anmeldung	Für die Registrierung ist die Angabe einer E-Mail-Adresse sowie eines Nutzernamens erforderlich. Die Nutzung von „Framapad“ ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE ENTWICKELN
Name	Aula
Link	http://aula-blog.website/homepage/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch (Materialien etc. nur auf Deutsch)
Altersstufe	ab Sekundarstufe I



Beschreibung	<p>„Aula“ bietet eines der umfassendsten Konzepte zur demokratisch-digitalen Schülerbeteiligung an weiterführenden Schulen.</p> <p>Die Jugendlichen haben dabei die Möglichkeit, innerhalb eines zuvor mit der Lehrkraft vereinbarten Handlungsrahmens eigene Ideen und Konzepte zur Gestaltung ihrer eigenen Schule zu entwickeln. Per „aula“-Plattform oder -App werden dann die ausgearbeiteten Vorschläge gesammelt und diskutiert. Im Anschluss daran erfolgt dann die virtuelle Abstimmung über die Ideen der Schüler*innen.</p> <p>Besonders positiv zu bewerten ist, dass ein online frei verfügbarer Handlungsleitfaden für Lehrer*innen vorliegt, der das Projekt in einen didaktischen Kontext einbettet und Tipps zur Umsetzung beinhaltet. Zur kostenlosen Installation der „aula“-Software bedarf es einer technisch versierten Lehrperson. Eine Anleitung befindet sich auf der Homepage.</p> <p>Auch über den Schulkontext hinaus können sich Schüler*innen mittels „aula“ demokratisch beteiligen; eine kommunalpolitische Verwendung ist sogar erwünscht.</p>
Datenschutz	<p>„aula.de“ macht Nutzer*innen transparent, was von ihnen gespeichert wird: Neben beispielsweise IP-Adressen werden auch die Uhrzeit sowie das Datum des Zugriffs gespeichert. Zudem verwendet die Website Cookies. „aula.de“ versichert, personenbezogene Daten nur innerhalb des gesetzlich vorgegebenen Rahmens zu verbreiten.</p>
Anmeldung	<p>Eine Anmeldung im klassischen Sinne erfolgt hier nicht. Bei Fragen und Anregungen können Mitarbeiter*innen direkt und persönlich kontaktiert werden.</p>

Anwendungsgebiet	PROJEKTE ENTWICKELN
Name	#netzrevolte
Link	https://www.servicelearning.de/praxis/thematische-kooperationsprojekte/netzrevolte
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	Sekundarstufe I und II
Beschreibung	<p>Das Projekt „#netzrevolte“ ermöglicht Schüler*innen die kritische Auseinandersetzung mit digitalen Themenbereichen und Problemfeldern wie dem der fake news. Auch offline soll eine demokratische Beteiligung realisiert werden – Ziel ist das Erarbeiten eines eigenen „Engagementprojektes“.</p> <p>„#netzrevolte“ wird von der Stiftung „Lernen durch Engagement“ organisiert und zielt auf eine zivilgesellschaftliche Partizipation von Lernenden ab. Im Fokus des Projektes steht die Stellungnahme von Schüler*innen gegen antidemokratische Strömungen.</p>

Datenschutz	Die Website der Stiftung nutzt eine SSL-Verschlüsselung, was bedeutet, dass von Nutzer*innen angegebene Daten nicht von Dritten mitgelesen werden können. Zudem werden beim Besuch der Homepage Cookies im Browser der Nutzer*innen gespeichert; diese werden nach den Angaben in der Datenschutzerklärung jedoch automatisch nach Verlassen der Website gelöscht. Personenbezogene Daten werden außerdem nur an Dritte weitergegeben, wenn diese einen direkten Projektbezug haben.
Anmeldung	Die Anmeldung erfolgt über die durchführende Lehrkraft durch die direkte Kontaktaufnahme mit der Projektleitung.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE ORGANISIEREN
Name	Trello
Link	https://trello.com/home https://trello.com/fr/home
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	Verfolgt man das Interesse, Planungsprozesse optisch ansprechend und motivierend zu visualisieren, lohnt sich ein Blick auf das Tool „Trello“. Die digitale Pinnwand, die zunächst zu einem bestimmten Motto oder bezüglich eines anstehenden Ereignisses (z.B. „Treffen mit Schulleitung“) erstellt wird, enthält To-do-Listen, denen wiederum ebenfalls Überschriften gegeben werden („Erledigen“ oder „Erledigt“). Durch den Zugriff auf die Pinnwand, der mittels eines Links erteilt wird, haben die Gruppenmitglieder die Möglichkeit, die Pinnwand laufend zu aktualisieren und erhalten somit eine Übersicht und Einblick in die Planung des eigenen Vorhabens.
Datenschutz	Auch „Trello“ speichert die IP-Adressen der Nutzer*innen und trifft über den Umfang der gespeicherten Daten nur eine vage Aussage: „How much of this information we collect depends on the type and settings of the device you use to access the Services“.
Anmeldung	Zur Anmeldung wird eine E-Mail-Adresse benötigt. Die Nutzung ist kostenlos.



Anwendungsgebiet	PROJEKTE ORGANISIEREN
Name	OPIN
Link	https://opin.me/de/ https://opin.me/fr/

Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I-Bereich (eher ältere Jahrgänge)
Beschreibung	<p>Die digitale Plattform „OPIN“ kann genutzt werden, um in entscheidenden Phasen eines Projektes den Überblick über das gemeinsame Vorhaben zu behalten: Nachdem man sein Vorhaben konzipiert hat, lädt man andere Nutzer*innen per Mail zum Mitmachen ein und kann darüber hinaus zuvor festlegen, was genau innerhalb der Gruppe erarbeitet werden soll.</p> <p>Die Möglichkeiten reichen hierbei von Brainstorming über eine gemeinsame virtuelle Textarbeit bis hin zum „Polling“, also einer Umfrageoption über zuvor festgelegte Inhalte. Auch hinsichtlich der Offline-Beteiligung stellt „OPIN“ einen Mehrwert dar – persönliche Treffen der Gruppe können online organisiert werden. Ein online frei verfügbarer Leitfaden informiert zudem über Gebrauch und Einsatzmöglichkeiten der Plattform.</p>
Datenschutz	<p>Die Daten der Plattform werden ausschließlich auf europäischen Servern gespeichert.</p> <p>Die Weitergabe von Daten an Dritten erfolgt nur dann, wenn eine gesetzliche Notwendigkeit dazu besteht (z.B. Strafverfolgung).</p>
Anmeldung	Registrieren kann man sich entweder mittels einer E-Mail-Adresse oder der Anmeldedaten eines sozialen Netzwerkes (Facebook).

Anwendungsgebiet	MEDIEN GESTALTEN
Name	Klickwinkel
Link	https://klickwinkel.de/
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	<p>Ein Wettbewerb, der sich für eine umfassende Medienbildung von Kindern und Jugendlichen einsetzt, ist „Klickwinkel“. Von Bundespräsident Frank-Walter Steinmeier, der 'Vodafone-Stiftung Deutschland', der 'HAW Hamburg', 'Teach First' und 'ZEIT für die Schule' unterstützt, regt es die aktive Mediengestaltung von Schüler*innen an.</p> <p>Online verfügbare Materialien für Lehrer*innen wie ein Unterrichtsentwurf zum Thema „Fakt oder Fake: Die Kunst der Recherche“ sind ebenso vorhanden wie Tutorials für Schüler*innen zum Erstellen und Schneiden eigener Videos. Diese Videobeiträge sollen Inhalte oder Problemstellungen thematisieren, die Menschen im Umkreis der Schüler*innen besonders bewegen. Die Teilnehmenden sollen für ihren Videobeitrag zum einen die existierenden Meinungen zu diesem Thema herausfinden und dann durch eine eigene Recherche mögliche Lösungsvorschläge entwickeln sowie genauere Informationen dazu herausfinden.</p>



Datenschutz	Wie viele andere Websites auch, speichert „Klickwinkel“ die IP-Adresse der User*innen sowie auch die zuletzt besuchte Internetseite. Daten, die für die Anmeldung gebraucht werden, werden bis zum Ende der Initiative gespeichert. Eine Datenübermittlung an Dritte findet nur dann statt, wenn der oder die Nutzer*in dies zuvor bestätigt hat bzw. eine vertraglich oder gesetzlich festgelegte Notwendigkeit besteht.
Anmeldung	Durch auf der Website festgelegte Anmelde- und Abgabefristen wird Schüler*innen (die ab der achten Klasse teilnehmen dürfen) und/oder Lehrer*innen eine zeitliche Struktur vorgegeben. Für die Anmeldung werden personenbezogene Daten wie Name, Klasse oder der Name der Schule benötigt.

Anwendungsgebiet	MEDIEN GESTALTEN
Name	Juki
Link	https://www.kindersache.de/bereiche/juki
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	Grundschule bis Klasse 5/6
Beschreibung	Möchten Schüler*innen einen eigenen Film produzieren, so werden sie dabei von „Juki“ unterstützt. Die Website „Kindersache.de“, die vom Deutschen Kinderhilfswerk betrieben wird, bietet mit „Juki“ eine detaillierte Anleitung u.a. für das Schneiden von Filmen oder das Erstellen eines Trickfilms an. Schüler*innen wird somit die Veröffentlichung selbst produzierter (Kurz)Filme ermöglicht. Auch auf respektvolle Umgangsformen im Internet macht „Juki“ aufmerksam und betont, wie wichtig es ist, in Videos oder Kommentaren keinerlei persönliche Daten zu veröffentlichen.
Datenschutz	Das Thema „Datenschutz“ wird von „Juki“ kindgerecht aufgearbeitet und erklärt. Begriffserklärungen („Privatsphäre“) in einfacher Sprache bringen Kindern die Bedeutung der Datenschutz-Bestandteile nahe. Besucht man „Kindersache.de“ werden zwar Cookies auf dem eigenen Browser gespeichert, die IP-Adresse wird zuvor allerdings noch anonymisiert. Personenbezogene Daten werden laut eigener Aussage nicht weitergegeben.
Anmeldung	Die Anmeldung erfolgt mittels Eingabe einer gültigen E-Mail-Adresse sowie eines Nutzernamens. Wichtig hierbei ist, dass die Erziehungsberechtigten der Nutzer*innen ebenfalls involviert werden – auch sie müssen ihre Mailadresse angeben und bestätigen. Die Registrierung erfolgt zudem nicht automatisch, sondern wird individuell von der Redaktion geprüft.

Anwendungsgebiet	MEDIEN GESTALTEN
Name	Hoerspielbox.de
Link	https://www.hoerspielbox.de/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Planen Schüler*innen, ihre Präsentation mit passenden Hintergrundgeräuschen zu unterlegen, oder wollen ein Schülerradio einrichten und dazu einen Beitrag leisten, so erhalten sie mittels „hoerspielbox.de“ einen kostenlosen Zugriff auf eine große Menge an Geräuschen und Hintergrundtönen. Besonders interessant hierbei ist, dass die Betreiber*innen der Website Kurse und Workshops für pädagogisches Fachpersonal anbieten oder man sie auch für ganze Projektwochen anfragen kann.
Datenschutz	„hoerspielbox.de“ sammelt und erhebt personenbezogene Daten innerhalb des gesetzlich vorgegebenen Rahmens; Nutzer*innen haben die Möglichkeit, sich direkt an die Betreiber*innen der Website zu wenden, um Auskunft über erhobene Daten zu erhalten. Die Seite speichert die IP-Adresse und verwendet Cookies.
Anmeldung	Eine Anmeldung ist nicht erforderlich; die Nutzung ist prinzipiell kostenlos (entsprechende Audio-Dateien können unkompliziert heruntergeladen werden). Die Website bittet allerdings darum, eine freiwillige Spende zu hinterlassen.

Anwendungsgebiet	MEDIEN GESTALTEN
Name	AUDIYOU
Link	https://www.audiyou.de/home/
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Ein Tool, das ausdrücklich für die Verwendung im schulischen Bildungsbereich erstellt wurde, ist „AUDIYOU“. In verschiedene Kategorien („Facts“ oder „Free Sounds“) unterteilt, werden auf der Website die unterschiedlichsten Tondokumente kosten- und werbefrei zur Verfügung gestellt. Neben dem Download von Tondokumenten ist es zudem auch möglich, eigene Audio-Dateien hochzuladen.

Datenschutz	„AUDIYOU“ gibt an, personenbezogene Daten streng vertraulich zu behandeln; so werden diese nur dann an Dritte weitergegeben, wenn eine gesetzliche Notwendigkeit dazu besteht. Die Website verwendet Cookies, weist die Nutzer*innen aber darauf hin, dass dies durch die Veränderung der Browser-Einstellungen auch verhindert werden kann.
Anmeldung	Die Anmeldung ist kostenlos und erfolgt durch Auswahl eines Nutzernamens sowie durch Angabe einer E-Mail-Adresse. User unter 16 Jahren werden dazu aufgefordert, den Namen eines / einer Erziehungsberechtigten anzugeben, der/die die Nutzung der Website durch sein Kind bestätigen muss.

Anwendungsgebiet	PRÄSENTATIONEN GESTALTEN
Name	Prezi
Link	https://prezi.com/ https://prezi.com/fr/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	„Prezi“ bildet eine jugendgerechte (durch spezielle Tools, wie z.B. dem Einfügen von Geräuschen oder der Integration von Kurzvideos) bzw. Jugendliche ansprechende Form der Präsentation von Inhalten. Cloudbasiert ermöglicht es verschiedenen Nutzer*innen die zeit- und ortsunabhängige Arbeit an einer Präsentation. Besonders attraktiv erscheint hier die Art und Weise des „Ganges“ durch die Präsentation: Es wird hierbei nicht – wie bei klassischen Power-Point-Präsentationen – durch Folien geklickt, sondern von Bestandteil zu Bestandteil der Präsentation ‚gezoomt‘.
Datenschutz	Prezi gibt an, personenbezogene Daten zu sammeln und diese gegebenenfalls Dritten zugänglich zu machen. Die Datenschutzerklärung gibt an: „We keep your Personal Data in a form that enables us to identify you for no longer than is necessary for the purposes for which your Personal Data is processed“ – eine äußerst dehnbare Antwort auf die Frage nach dem Sammeln von Nutzerdaten. Zudem sind die erstellten Prezi-Präsentationen öffentlich im Netz sichtbar.
Anmeldung	Zur Anmeldung sind Vor- und Nachname sowie eine E-Mail-Adresse notwendig. Das Angebot ist teils kostenpflichtig.



Anwendungsgebiet	INHALTE PRÄSENTIEREN
Name	QR-Codes
Link	https://www.qrcode-generator.de/ https://fr.qr-code-generator.com/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	<p>Nutzer*innen bietet sich die Möglichkeit, Inhalte verschlüsselt mittels eines zweidimensionalen, schwarz-weißen Codes zu präsentieren. Durch einen QR-Code-Scanner, der per App auf einem Smartphone verfügbar sein muss, wird der Code erfasst und die Inhalte sind für den oder die Nutzer*in zugänglich.</p> <p>Das Erstellen eines QR-Codes gestaltet sich denkbar einfach: Auf der Online-Plattform kann der gewünschte, zu publizierende Inhalt (zum Beispiel Kontaktdaten oder PDF-Dateien) in das dafür vorgesehene Feld eingegeben bzw. hochgeladen werden – das Programmieren des Codes erfolgt im Anschluss selbstständig durch die Website.</p>
Datenschutz	Die oben aufgeführte QR-Code-Plattform sammelt und gibt personenbezogene Daten weiter, unter anderem an Google und Facebook, und muss daher in dieser Hinsicht kritisch betrachtet werden.
Anmeldung	Die Anmeldung erfolgt mittels der E-Mail-Adresse; die Nutzungsgebühren für das 'einfachste' Paket betragen 5€ pro Monat.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE PRÄSENTIEREN
Name	Blog
Link	zum Beispiel: https://de.wordpress.com/ https://fr.wordpress.com/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I

Beschreibung	Auf einem Blog können alle Inhalte, die das eigene Vorhaben berühren, einer Leserschaft zugänglich gemacht werden – es können jedwede Arten von Medien publiziert werden – anhand von eigens erstellten Artikeln, Fotos oder Videos kann ein Blog medial abwechslungsreich und ansprechend gestaltet werden. Durch das Einrichten eines projektbezogenen Blogs können Schüler*innen dementsprechend sowohl informierend als auch publizierend tätig werden.
Datenschutz	„WordPress“ legt offen, welche Daten von Nutzer*innen erhoben und gespeichert werden: Grundlegend sind dies die Angaben zum Nutzer*innen-Profil (also der Name und die E-Mail-Adresse). Die Website speichert, wie es bei vielen Plattformen der Fall ist, zum Beispiel die IP-Adresse des Rechners, mit dem der Zugriff auf die Website erfolgt. Persönliche Daten würden, so die eigene Aussage, nur so lange gespeichert „wie es nötig ist“.
Anmeldung	Zur Einrichtung eines „WordPress“-Kontos werden ein Nutzernamen sowie eine E-Mail-Adresse benötigt. Das Angebot ist kostenpflichtig.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE PRÄSENTIEREN
Name	YouTube
Link	https://www.youtube.com/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	Mit der Videoplattform „YouTube“ können Schüler*innen Informationen über ihr Anliegen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen. Hierbei können neben Videos (zum Beispiel von Kurzvorträgen oder Konferenzen) auch Tonaufnahmen (zum Beispiel Stellungnahmen) veröffentlicht werden. Durch Freischalten der Kommentarfunktion haben andere Nutzer*innen die Möglichkeit, ihre Meinung zum Gezeigten oder Gehörten zu äußern.
Datenschutz	Klickt man den Hyperlink zu YouTubes Datenschutzerklärung an, so wird man zu den Datenschutzrichtlinien von Google weitergeleitet – die Videoplattform gehört zu Google und stimmt dementsprechend bezüglich der Weitergabe von persönlichen Daten beispielsweise an Werbetreibende oder Unternehmen mit der Suchmaschine überein: „[Wir erlauben] bestimmten Partnern, Daten von Ihrem Browser oder Gerät unter Verwendung ihrer eigenen Cookies oder ähnlicher Technologien zu Werbe- und Messzwecken zu erheben.“
Anmeldung	Die Anmeldung bei YouTube ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	PROJEKTE PRÄSENTIEREN
Name	Actionbound
Link	https://de.actionbound.com/
Sprache(n)	Deutsch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	<p>„Actionbound“ bietet sich allen voran für die anschauliche Information und Publikation über ein partizipatorisches Projektvorhaben an.</p> <p>Schüler*innen können mithilfe dieser Plattform auf einer Landkarte bestimmte Orte markieren, die sie durch ihr Projekt verändern wollen oder an denen sie grundsätzlich einen Handlungsbedarf sehen (Beispiel: Schüler*innen markieren einen bestimmten Punkt auf dem Schulhof, der ihrer Meinung nach verschönert werden sollte). An diesem Ort können dann beispielsweise QR-Codes angebracht und mit dem Bound verknüpft werden.</p> <p>Diese Codes können dann während der Begehung des Bounds eingescannt werden und zu Informationen über den Plan zur Veränderung oder bereits erfolgte Veränderungen weiterleiten (Beispiel: Schüler*innen planen eine Begrünung des Pausenhofs und veröffentlichen ihren Projektplan oder zeigen auf, wie es an diesem Ort vor Verwirklichung ihres Projektes aussah). Weiterhin kann mittels der „Umfrage“-Option zusätzlich ein Meinungsbild – bei diesem Beispiel etwa über die angedachte Veränderung – der Bound-Begeher*innen erstellt werden.</p> <p>„Actionbound“ bietet außerdem eine detaillierte Anleitung zum Erstellen von Bounds an und ermöglicht das Stellen von Fragen in einem Forum. So kann sichergestellt werden, dass ungeübte Nutzer*innen kleinschrittig und unterstützend in die Verwendung von App und Homepage eingeführt werden.</p>
Datenschutz	<p>Die Server von „Actionbound“ befinden sich in Karlsruhe und Frankfurt am Main. Die Website gibt an, ihre „Unterauftragnehmer vertraglich zur Auftragsdatenverarbeitung im Sinne der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) verpflichtet“ zu haben. Somit sind die Vorkehrungen zum Datenschutz von „Actionbound“ mit in Deutschland geltenden Regelungen und Gesetzen konform.</p> <p>Fotos und Videos, die auf der Plattform hochgeladen werden, können von den Nutzer*innen jederzeit wieder gelöscht werden.</p>
Anmeldung	Für den Einsatz im privaten Bereich ist die Nutzung von „Actionbound“ kostenlos; alle gewerblichen oder im Bildungsbereich stattfindenden Nutzungen sind kostenpflichtig (eine Lehrerlizenz kostet 49€ pro Jahr).

Anwendungsgebiet	PROJEKTE PRÄSENTIEREN
Name	WECHANGE
Link	https://wechange.de

Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I, eher Sekundarstufe II
Beschreibung	Auf der Online-Plattform „WECHANGE“ erhalten Nutzer*innen die Gelegenheit, über ihre Projekte zu informieren und diese gruppenintern zu planen. Dateien können hochgeladen und somit allen Projektmitgliedern zugänglich gemacht werden. Zudem können Aufgaben online verteilt oder Umfragen erstellt werden. Außerdem kann mittels der „Map“-Funktion nach anderen Projekten gesucht werden; es besteht also die Möglichkeit einer Vernetzung zwischen Schüler-Projekten über den eigenen Schulkontext hinaus. Online-Tutorials, FAQ und eine Support-Team unterstützen bei der Umsetzung.
Datenschutz	Diese Plattform erhebt benutzerbezogene Daten wie beispielsweise die IP-Adresse; diese werden nach 30 Tagen anonymisiert, aber nicht gelöscht. Nutzer*innen werden auf der Website über ihre rechtlichen Ansprüche bezüglich der gespeicherten Daten aufgeklärt.
Anmeldung	Einzelne Nutzer*innen können die Website – nach Anlegung eines Kontos – kostenfrei verwenden; wird das Projekt von mehreren Teilnehmenden erstellt, so fällt eine Gebühr von 5€ pro Monat an.

Anwendungsgebiet	TERMINE PLANEN UND VERWALTEN
Name	Kulibri
Link	https://kulibri.com/
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Mittels „kulibri“ können Schüler*innen einfach Termine vereinbaren, Umfragen erstellen oder Einladungen zu einer Veranstaltung versenden. Die für die jeweiligen Handlungsoptionen vorgegebenen Felder müssen dem Anlass entsprechend lediglich ausgefüllt werden; die Website erstellt im Anschluss automatisch das gewünschte Projekt. Um andere Teilnehmer*innen einladen zu können, müssen die Planenden einen Link per Mail an die betreffenden Personen versenden.
Datenschutz	„kulibri“ speichert ebenfalls die IP-Adresse des Rechners der zugreifenden Nutzer*innen und setzt Cookies ein. Hat man ein Projekt abgeschlossen, so kann man es zwar wieder löschen, jedoch behält „kulibri“ es sich vor, „diese Daten in einer anderen Form zu archivieren, um diese für die Verbesserung unseres Angebotes analysieren zu können“.
Anmeldung	Die Anmeldung ist kostenlos und erfolgt mittels Angabe einer Mail-Adresse und eines entsprechenden Nutzernamens.



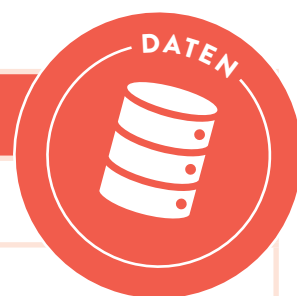
Anwendungsgebiet	TERMINE PLANEN UND VERWALTEN
Name	Xoyondo
Link	https://xoyondo.com/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Mittels „Xoyondo“ können Schüler*innen größeren Kommunikationsaufwand vermeiden, wollen sie einen gemeinsamen Termin für ein Gruppentreffen organisieren. Nachdem man die Bezeichnung des zu planenden Projektes (z.B. „Vorbesprechung der Projekt-Präsentation“) sowie dafür infrage kommende Termine und Zeiten eingegeben hat, erstellt die Website einen Umfrage-Code, den man wiederum an andere Teilnehmer*innen versenden kann. Dabei können Umfrageoptionen wie das Festlegen auf Ja-Nein-Antworten oder anonymisiertes Antworten ausgewählt werden.
Datenschutz	Die Server sowie die Datenbanken von „Xoyondo“ befinden sich in Frankfurt am Main; persönliche Daten werden laut eigener Aussage nur innerhalb des gesetzlich vorgegebenen Rahmens gespeichert. Die Übertragung der Daten erfolgt mittels SSL-Verschlüsselungsverfahren und ist als sicher einzustufen.
Anmeldung	Zur Nutzung von „Xoyondo“ ist keine Anmeldung erforderlich; registriert man sich, so kann man mehrere Umfragen gleichzeitig erstellen. Die Nutzung ist im „Standard“-Bereich kostenlos.

Anwendungsgebiet	TERMINE PLANEN UND VERWALTEN
Name	Doodle
Link	https://doodle.com/de/ https://doodle.com/fr/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Grundschule
Beschreibung	Um den Organisationsaufwand zur Planung eines Treffens möglichst gering und darüber hinaus unkompliziert zu halten, bietet sich die Verwendung von „Doodle“ an. Schüler*innen können hierbei eine Liste mit möglichen Terminen erstellen, in die sich dann alle Gruppenmitglieder – je nachdem, welcher Termin ihnen am besten passt – eintragen. Der Termin mit der größten Schnittmenge kann somit ohne größere Kommunikationsvorgänge gefunden werden.

Datenschutz	„Doodle“ gibt an, dass personenbezogene Daten weder gespeichert noch weitergegeben sowie jederzeit gelöscht werden können.
Anmeldung	Eine Anmeldung ist erforderlich.

Anwendungsgebiet	TERMINE PLANEN UND VERWALTEN
Name	Framadate
Link	https://framadate.org/
Sprache(n)	u.a. Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	Auch die Plattform „Framasoft“ bietet ein Tool zur onlinebasierten Terminfindung oder Umfrage über terminliche Inhalte an. Mittels eines Links passend zur entsprechenden Umfrage können weitere Teilnehmer*innen eingeladen werden.
Datenschutz	Die Website gibt zwar an, Nutzerdaten wie die IP-Adresse zu speichern, jedoch insgesamt keinerlei Daten an Dritte weiterzugeben. Persönliche Daten werden für interne statistische Zwecke nur in anonymisierter Form verwendet und ermöglichen daher keinen Rückschluss auf Nutzer*innen.
Anmeldung	Für die Registrierung ist die Angabe einer E-Mail-Adresse sowie eines Nutzernamens erforderlich. Die Nutzung von „Framadate“ ist kostenlos.

Anwendungsgebiet	DATEN VERWALTEN
Name	pCloud
Link	https://www.pcloud.com
Sprache(n)	Deutsch, Englisch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I (eher älter Jahrgänge)



Beschreibung	Durch „pCloud“ wird Schüler*innen das cloudbasierte Sammeln von Dokumenten aller Art ermöglicht: Fotos, Videos oder Textdateien können hier abgespeichert und allen Team-Mitgliedern zugänglich gemacht werden. Vorteilhaft ist bei diesem Tool etwa, dass auch Teilnehmende, die über kein „pCloud“-Konto verfügen, mittels eines Links Zugriff auf die Dateien haben können.
Datenschutz	„pCloud“ gibt an, personenbezogene Daten durch die aktuell größtmöglichen verfügbaren Sicherheitsvorkehrungen zu verwalten. Während eines Besuchs auf der Website speichert „pCloud“ unter anderem die IP-Adresse des Rechners, durch den der Zugriff erfolgt. Die Datenschutzerklärung enthält zur Erhebung personenbezogener Angaben etwa folgende Angaben: „We retain Personal Data in an identifiable format for the least amount of time necessary to fulfill our legal or regulatory obligations and for our business purposes“.
Anmeldung	Zur Registrierung wird lediglich eine E-Mail-Adresse benötigt. Alle „neuen pCloud-Konten und -Downloads“ seien, so die Website, kostenfrei, was mit der Limitierung des Speicherplatzes einhergeht. Erst ab der Nutzung von „pCloud-Premium“ entstehen monatliche Kosten von 3,99€.

Anwendungsgebiet	DATEN VERWALTEN
Name	Dropbox
Link	https://www.dropbox.com/de/ https://www.dropbox.com/fr/
Sprache(n)	Deutsch, Französisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I
Beschreibung	„Dropbox“ ermöglicht es, Dateien in einer Cloud, also online, zu speichern und sie somit einer dafür vorgesehenen Nutzergruppe unkompliziert zugänglich zu machen. Indem man die entsprechenden Links zu den hochgeladenen Dateien mit Anderen teilt, erhalten diese ebenfalls Zugang dazu.
Datenschutz	„Dropbox“ legt nach eigenen Angaben größten Wert auf den Schutz der User*innen-Daten. Dennoch muss kritisch angemerkt werden, dass der Online-Dienst Informationen über Nutzer*innen sammeln muss, um die eigens beworbene „Personalisierung“ von Daten zu ermöglichen.
Anmeldung	Eine Anmeldung ist erforderlich. „Dropbox Basic“ ist kostenlos.



Anwendungsgebiet	GEMEINSAME VIDEO-/AUDIO-BEARBEITUNG
Name	TRAVIS GO
Link	http://travis-go.org/edu/ http://app.travis-go.org/de/new-document
Sprache(n)	Deutsch, Englisch
Altersstufe	ab Sekundarstufe I (eher ältere Jahrgänge)
Beschreibung	<p>Mittels der „TRAVIS GO“-App können Nutzer*innen eine kollaborative Video-/ Audio-Datei-Arbeit (durch das Bearbeiten von Arbeitsaufträgen oder das Verfassen von Kommentaren) begründen.</p> <p>Dazu muss lediglich der Link zur entsprechenden Datei kopiert und in das dafür vorgesehene Feld in der App eingefügt werden. Hat man im Anschluss ein ‚Projekt‘ gestartet, so kann man bestimmte Stellen in der Datei markieren und sie mit einer Aufgabenstellung versehen (zum Beispiel: „Bei Sekunde 10 Musik einfügen“).</p> <p>Anschließend kann das Projekt durch Teilen eines projektspezifischen Codes anderen Gruppenmitgliedern zugänglich gemacht und zusammen an der Datei gearbeitet werden.</p>
Datenschutz	Eine „Datenschutzerklärung“ wird von „TRAVIS GO“ nicht zur Verfügung gestellt. Die Website verweist allerdings unter dem Stichpunkt „Datensicherheit“ darauf, dass weder eine Installation noch eine Registrierung notwendig seien und die Daten der Schüler*innen und Lehrer*innen geschützt würden.
Anmeldung	Um die Dienste von „TRAVIS GO“ in Anspruch nehmen zu können, müssen Nutzer*innen lediglich einen Nutzernamen angeben. Es fallen keine Nutzungsgebühren an.



ABLAUFPLAN LEHRPERSON

Der folgende Ablaufplan für einen Stop-Motion-Workshop resultiert aus den Erfahrungen bisheriger Workshops. Ein Workshop kann auch ganz anders aussehen und an die jeweilige Situation angepasst werden.

Grundsätzliches:

- Alter:** Nach oben hin ist dem Alter prinzipiell keine Grenze gesetzt. Je nach Alter der Teilnehmer*innen variieren die Themen und die Komplexität der erstellten Filme. Der Workshop eignet sich für Kinder ab zehn Jahren. Ab diesem Alter können die meisten Kinder mit einem Smartphone umgehen und dürfen, wenn sie noch kein eigenes haben, das Smartphone der Eltern mitnutzen. Außerdem haben die Kinder die nötige Ausdauer und Geduld, die man für die Erstellung eines Stop-Motion-Filmes braucht.
- Raum:** Für den Workshop sollte auf jeden Fall genug Platz zur Verfügung stehen, damit für jeden geplanten Film ein störungsfreies Setting aufgebaut werden kann. Das bedeutet: Jeder Film braucht mindestens ein Stück Wand und Tisch oder Boden, wo keine unbeabsichtigten Bewegungen stattfinden (Durchlaufen, Zugluft, Bewegung im Hintergrund) und stabile Lichtverhältnisse hergestellt werden können. Wenn mehrere Teilnehmer*innen in einem Raum filmen, sollte zu Beginn festgelegt werden, welche Beleuchtung angeschaltet ist oder wie die Vorhänge stehen. Wenn jemand die Lichtverhältnisse nachträglich verändert, sieht man das später in allen Filmen.

Jetzt geht's los:

- Ausgangslage:** Es soll ein vierstündiger Stop-Motion-Workshop stattfinden. Ziel ist es, dass alle Teilnehmenden am Ende einen Stop-Motion-Film von bis zu einer Minute Länge fertiggestellt haben, der ein vorher definiertes Thema behandelt.
- Thema:** Das Thema soll ein Anliegen der Jugendlichen sein, welches die Teilnehmenden schon im Vorfeld kennen und als Inspirationsquelle nutzen. Bei der Umsetzung des Themas sind die Teilnehmenden komplett frei.
- Materialien:** Als Materialien werden gestellt: verschiedenfarbige Knete, große weiße und bunte Papierbögen, Schere, Kleber, Stifte, Farben, Wolle, Steine, Zeitschriften. Es ist nicht schlecht, auch ein oder zwei Stromverlängerungskabel zur Verfügung zu haben. Die Teilnehmenden wurden angehalten, auch Materialien von zu Hause mitzubringen. Sie haben Lego- und Playmobil- oder andere Figuren und Tiere dabei, möglicherweise haben ein paar Teilnehmende schon ganz konkrete Ideen und dafür etwas Spezielles mitgebracht.
- Einstieg:** Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, gibt es eine kurze Vorstellungsrunde. Falls die Gruppengröße es zulässt, sitzen alle im Kreis um zusammengeschobene Tische. Um gedanklich anzukommen, gibt es eine kurze Gesprächsrunde. Es gibt verschiedene Arten einzusteigen:
- Es wird Kontakt zu dem Thema hergestellt, das die nächsten Stunden bearbeitet werden soll. Zum Beispiel gibt es eine Feedbackrunde, was ihnen am Anliegen wichtig ist und warum; man hört gemeinsam ein ausgesuchtes Musikstück und spricht darüber, was es bei dem oder der Einzelnen auslöst; oder man sammelt die Eindrücke, die das Anliegen hinterlassen hat.
 - Man kann folgende Frage stellen: „Weiß jemand, wie man einen Stop-Motion-Trickfilm macht?“ Die Teilnehmenden erklären lassen, wie es gemacht wird. Eventuell nachfragen, ob jemand noch etwas hinzufügen kann. Den Teilnehmenden soll von Beginn an vermittelt werden, dass das ihr Projekt ist und dass sie sich mit ihren Erfahrungen und ihrem Wissen einbringen und weiterhelfen können.
 - Je nach Vorwissen die Stop-Motion-Technik erklären: Viele kleine Einzelbilder werden zu einem Film zu-

sammengesetzt. Auf Youtube gibt es viele Beispielfilme, in denen auch verschiedene Techniken zu sehen sind: Zeichentrick-Stop-Motion, Legetechnik, verschiedene Materialien, etc.

- **Achtung, wichtig!** Bei der Auswahl von Beispielfideos auf Youtube darauf achten, dass keine unrealistischen Erwartungen geweckt werden und ansprechen, dass gegebenenfalls hinter einem kurzen Video ein ganzer Produktionsstab steht.
- Wer vorhat, öfter Workshops zur Stop-Motion-Technik anzubieten, kann sich auch überlegen, selbst einen „How-to-make-Stop-Motion-Videos“-Film in der Stop-Motion-Technik zu erstellen. So lernt man die Technik und die verwendete App am besten kennen und hat schon einen schönen selbstgemachten Beispielfilm dabei.
- Es ist möglich, schon jetzt gemeinsam die App zu öffnen und die grundlegenden Funktionen zur Erstellung des Filmes zu besprechen. Je nach Gruppe kann das auch zu einem späteren Zeitpunkt geschehen, denn es ist damit zu rechnen, dass die Aufmerksamkeit dann erst einmal auf den Geräten liegt.

Kreativität:

Wenn man merkt, dass die Teilnehmenden nicht in das Thema finden, Berührungängste haben, gehemmt sind oder keine Ideen haben (aber auch einfach so), kann man mit verschiedenen Methoden versuchen, die Stimmung zu lockern und die Kreativität zu wecken. Im Folgenden werden drei kurze Methoden vorgestellt. Alle können direkt am Tisch sitzend mit Zettel und Stift ausgeführt werden. Es existiert noch eine Vielzahl weiterer Methoden, die je nach Gruppengröße variiert / an die Gruppengröße angepasst werden können.

1. Jede*r Teilnehmer*in schreibt drei Sätze über sich selbst auf. Einer der Sätze ist gelogen. Der Reihe nach werden die drei Sätze vorgelesen, die Gruppe muss raten, welcher der Sätze nicht zutrifft. Bei dieser Übung werden die Teilnehmer*innen angeregt, darüber nachzudenken, was in ihrem Leben schon „Unglaubliches“ passiert ist und etwas zu erfinden, was passiert sein könnte.
2. Jede*r Teilnehmer*in stellt sich still ein Gefühl vor und versucht, durch Bilder oder Erinnerungen dieses Gefühl intensiv zu empfinden. Dann hält jeder in kurzer Form schriftlich fest:

- Welche Farbe hat das Gefühl?
- Wie riecht es?
- Wie klingt es?
- Wie schmeckt es?
- Wie fühlt es sich an?
- Wie sieht es aus?

Im Anschluss lesen die Teilnehmer*innen ihre Beschreibungen vor und die anderen versuchen zu erraten, welches Gefühl der Ursprung war.

Ziel dieses Schreibspiels ist es, Assoziationen freizusetzen und über Phrasen und Klischees hinweg eigene Beschreibungen zu finden.

3. Man nimmt ein Substantiv, z.B. „Erde“. Alle Teilnehmenden schreiben dreimal untereinander auf ein Blatt Papier:

„Erde ist.....
 Erde ist.....
 Erde ist“.....
 Und zweimal
 „Erde.....
 Erde“.....

Anschließend werden die Sätze vervollständigt, aber ausschließlich mit Dingen, die nichts mit Erde zu tun haben. Aus dem besten Satz kann man versuchen, ein Gedicht zu machen.

Hier werden die Teilnehmenden angeregt, „outside the box“ zu denken.

Schritt 1 - Drehbuch: Im ersten Schritt zum Film denken sich alle Teilnehmenden die Geschichte aus, die sie in ihrem Film erzählen wollen. Wer noch gar keine Idee hat, kann sich auch erst mal von den bereitgestellten Materialien leiten lassen. In der Regel entwickeln die Teilnehmenden bereits nach den Beispielfilmen konkrete eigene Vorstellungen und möchten direkt ein paar erste Ideen ausprobieren. Bei einem eintägigen Workshop von ein paar Stunden ist es kein Problem, wenn das Drehbuch „nur“ im Kopf existiert oder sich im Laufe des Drehs vollständig entwickelt. Bei komplexeren Projekten mit vielen Szenewechseln oder aufwendigen Installationen macht es aber Sinn, sich das Drehbuch detailliert zu notieren (schriftlich oder in Bildern), damit nichts vergessen wird oder beim Dreh etwas fehlt.

Bevor gedreht wird, sollten die Teilnehmenden in groben Zügen wissen:

Handlung: Was passiert?

Figuren: Wer sind die „Schauspieler*innen“?

Ort: Welchen Hintergrund oder Raum benutze ich?

Requisiten: Welche Gegenstände brauche ich noch?

Ablauf/ „Storyboard“: Welche Szenen kommen nacheinander dran und was brauche ich dafür?

(optional: schriftlich oder in Bildern möglichst detailliert planen.)

Schritt 2 - Figuren und Setting herstellen:

Wenn alle ihre Geschichten kennen, beginnt die Produktion der benötigten Figuren und das Arrangieren des angestrebten Settings. Das heißt, die Teilnehmenden fangen an, die Filmdarsteller und die Filmumgebung aus den bereitgestellten Materialien auszuschneiden, zu formen und zu malen. In diesem Schritt schulen sie ihre Problemlösungskompetenzen, denn Filmideen und Vorstellungen, wie es am Ende aussehen soll, in die Realität zu transformieren, erfordert viele Versuche und Kompromisse.

Dieser Teil des Workshops kann die Hälfte der Zeit oder auch länger dauern!

Für die Lehrperson bedeutet das, nicht unruhig zu werden, dass das Projekt nicht fertig wird. Wenn alle Figuren und Requisiten vorbereitet sind, geht der Dreh viel einfacher und schneller, weil man nicht ständig unterbrechen muss. Setzen Sie Vertrauen in die Teilnehmenden und ihren Ideen.

Trotzdem können Sie die Uhr im Blick behalten und die Teilnehmenden informieren, dass beispielsweise jetzt Halbzeit ist, oder dass noch eine Stunde zur Verfügung steht... Normalerweise arbeiten alle sehr konzentriert an ihren Projekten und merken selbst gar nicht, wie die Zeit vergeht. Es ist natürlich auch möglich, während des Drehs immer wieder etwas für den Film herzustellen, zu verändern und zu erweitern.

Bei einem kurzen Workshop gibt es auch Teilnehmende, die gleich eine konkrete Idee haben, für die sie nicht viel brauchen (2-3 Figuren) und die direkt mit dem Film loslegen wollen. Ihnen ist meist auch Hintergrund und Setting nicht sonderlich wichtig. Diese Teilnehmenden sollte man nicht bremsen, denn dann würde man ihrer Motivation und Begeisterung den Wind aus den Segeln nehmen. Meist sind sie dann schneller mit dem Film fertig als alle anderen, weil sie viel früher mit dem Dreh begonnen haben. Erfahrungsgemäß feilen sie dann aber noch an Details oder beginnen, sich intensiv mit der Umsetzung oder dem Ton zu beschäftigen, drehen eine Szene nochmal und verbessern Einzelheiten. Manche helfen anderen bei ihren Projekten.

Schritt 3 - Der Dreh: Spätestens jetzt sollte man gemeinsam die App auf dem Smartphone öffnen und, wenn nötig, die Funktionen besprechen. Wenn die Teilnehmenden die App schon zu Hause heruntergeladen haben, kennen sie die Funktionen möglicherweise bereits. Weil die Bedienung sehr intuitiv ist, verstehen die Kinder und Jugendlichen meist schnell, wie die App funktioniert.

Das Setting ist aufgebaut, Materialien und Figuren stehen bereit. Das Smartphone wird im richtigen Winkel auf dem Stativ angebracht und in der geöffneten App sieht man nun den gewählten Bildausschnitt. Die Teilnehmenden beginnen nun Fotos zu machen und ihren Bildausschnitt Stück für Stück zu verändern.

Die Lehrperson kann nun eine kleine Runde drehen und bei jeder Gruppe oder allen Teilnehmenden nachfragen, ob alles gut läuft. Eine der nützlichsten Funktionen der App „Stop-Motion-Studio“ ist die Überblende-Funktion, bei der das zuletzt geschossene Foto und der aktuelle Bildausschnitt übereinandergelegt zu sehen sind. So kann man direkt Veränderungen im neuen Bild feststellen und gegebenenfalls nachkorrigieren. Diese Funktion steuert man über einen Schieberegler am linken Bildschirmrand. Wenn die Teilnehmenden diese Funktion noch nicht entdeckt haben, kann man sie darauf aufmerksam machen, weil sie die Arbeit sehr erleichtern kann.

Bei allen Fragen von Seiten der Teilnehmenden kann man sich an folgenden Grundsätzen orientieren:

1. Bei technischen Fragen wird versucht, das Problem gemeinsam zu lösen. Oft trauen sich die Teilnehmenden nicht, in einem bereits angefangenen Film unbekannte Schaltflächen auszuprobieren. Hier kann man zeigen, wie eine Sicherheitskopie vom Film gemacht wird und wie man zwischen dem Ausprobiermodus und dem Film hin und her wechseln kann. So kann die App erkundet werden, ohne Risiko, den Film zu verlieren.
2. Inhaltliche oder kreative Fragen sollten die Teilnehmenden selbst beantworten. Auf keinen Fall sollte man einen Inhalt vorgeben, der dann nur noch umgesetzt wird! Damit würde man eine wichtige Phase im künstlerischen Prozess zerstören.
3. Man kann die Teilnehmenden allerdings dazu anleiten, ihre Fragen selbst zu beantworten, indem man Rückfragen stellt:
 - Was hast du denn für Möglichkeiten, um deine Idee umzusetzen?
 - Was brauchst du, um weiterarbeiten zu können?
 - Wie könntest du das mit den hier zur Verfügung stehenden Mitteln schaffen?
4. Manchmal ist es notwendig, ein klares Statement zu geben:
 - „Ich kann dir leider nicht sagen, wie es in deinem Film weitergeht. Wenn ich mir deine bisherigen Ideen anschau, bin ich mir aber sicher, dass dir bald etwas Tolles einfallen wird. Vielleicht hilft dir ja eine kurze Pause!“

Es gibt auch Teilnehmende, denen „nichts einfällt“. Wenn das schon gleich zu Beginn passiert, kann man diese Kinder oder Jugendlichen auffordern, sich die Materialien anzusehen und zu überlegen, was man daraus machen könnte. Wenn die Teilnehmenden mitten im Dreh nicht weiterkommen, kann man sie auffordern, eine kleine Pause zu machen. Der Dreh erfordert viel Konzentration. Wenn die Teilnehmenden eine Pause machen, essen und trinken sie meist etwas und wandern dann ein bisschen umher und schauen, was die anderen so machen. In der Regel fällt ihnen dann etwas ein und sie arbeiten nach der Pause motiviert und selbstständig weiter. Pausen sind in einem kreativen Prozess normal und notwendig.

Schritt 4 - Der Abschluss:

Bei einem Film, der während eines eintägigen Workshops innerhalb von vier Stunden entsteht, steht das Bild im Vordergrund und nicht der Ton – es sei denn, es handelt sich um ein Musikvideo oder explizit um einen Film, der Geräusche/Musik/Töne zum Thema hat. Die meisten Teilnehmenden schaffen es in der Zeit, für ihren fertigen Film noch eine Tonspur aufzunehmen. Wer aber länger filmen möchte, wird nicht dazu gedrängt. Dasselbe gilt auch für den Titel oder einen Abspann. Wer es schafft, kann es gerne machen, wer sich lieber auf den Hauptfilm konzentriert, darf das auch. Es gibt immer welche, die schneller fertig sind als andere. 30 Minuten vor Schluss kann man noch eine Runde drehen und darauf hinweisen, dass in spätestens 25 Minuten die letzten Filme zur Abgabe zum PC gebracht werden sollen. Wenn die Ersten komplett fertig sind, kann man mit deren Filmen beginnen, und diese abspeichern und auf eine gemeinsame Festplatte ziehen. Wenn die Teilnehmenden mit ihrem eigenen Smartphone gearbeitet haben, werden Sie als Lehrperson mit verschiedenen Betriebssystemen konfrontiert werden (höchstwahrscheinlich iOS und Android, vielleicht Windows). Es gibt Apps, die das Teilen von Dateien zwischen allen Betriebssystemen ermöglichen, diese müssen jedoch auf die jeweiligen Endgeräte heruntergeladen werden. Sie können aber auch mitgebrachte Verbindungskabel nutzen, die zum jeweiligen Smartphone passen. Wenn jemand noch nicht fertig geworden ist, wird der unfertige Film gespeichert. Der Workshop ist prozessorientiert ausgerichtet, das bedeutet, es geht mehr um das künstlerische Schaffen, die Auseinandersetzung mit den Medien und das kreative Handeln als um das fertige Endprodukt. Jeder entstandene Film und die damit verbundene Arbeit wird gewürdigt. Auch eine Feedbackrunde ist möglich.

Wichtig ist, dass die Teilnehmenden die Möglichkeit bekommen, ihr Werk selbst zu beurteilen und nicht nur Wertungen von Außen bekommen. Jedes Werk sollte in dem geschützten Raum der Gruppe wohlwollend betrachtet und in seiner Gesamtheit anerkannt werden.

Ein schöner gemeinsamer Abschluss ist es, alle Filme noch einmal gemeinsam über einen Beamer auf einer großen Leinwand zu sehen. Wenn die Teilnehmenden einen USB-Stick mitgebracht haben, können sie auch die entstandenen Filme mit nach Hause nehmen.

Themen:

Ein Stop-Motion-Workshop eignet sich sehr gut, um eine Vielzahl von Themen in Bezug auf Neue Medien zu besprechen. Das kann man an den Anfang, das Ende oder auch in eine Pause während des Workshops einbauen (allerdings machen die Teilnehmenden erfahrungsgemäß lieber in einem eigenen Rhythmus Pausen. Hier muss man aufpassen, dass man mit einer gemeinsamen Pause nicht den Flow von manchen Teilnehmenden unterbricht).

Mögliche Themen können sein:

- Was sind Neue Medien, was können sie?
- Wie nutzt du Neue Medien?
- Welche Apps kennst und nutzt du?
- Was siehst du dir im Internet an?
- Was gefällt dir besonders, wenn du Videos im Internet/auf Youtube/ auf TikTok anschaust? Gibt es Sachen, die dir gar nicht gefallen?
- Wie war die Erfahrung für dich, selbst einen Film zu produzieren?
- Was bedeutet für dich Kreativität?

PROJEKT: FILM AB! SELBST EINEN KURZEN TRICKFILM DREHEN

Tag, Datum

Uhrzeit

Liebe Eltern, liebe Schüler*innen,

Bald ist es soweit. Wir entdecken gemeinsam, wie man mit dem Smartphone künstlerisch und phantasievoll tätig werden und komplette eigenen Filme entwerfen kann. Damit alles gut läuft, haben wir hier noch ein paar Informationen für euch.

Was braucht ihr für unser Film-Projekt?

- Ein Smartphone oder Tablet und nach Möglichkeit ein passendes Stativ oder eine Halterung dafür. Das Gerät sollte stabil und selbstständig stehen können, weil wir für den Trickfilm viele Fotos aus der immer gleichen Perspektive schießen werden.
- Ein Ladekabel für das Gerät (das Smartphone am Besten auch geladen mitbringen) und ein Datenübertragungskabel zum Anschließen an einen PC.
- Einen USB-Stick, auf dem ihr die fertigen Filme mit nach Hause nehmen könnt.
- Eine Kleinigkeit zu essen und trinken für die Pause.
- Falls ihr den Film mit eigenen, schon vorhandenen Materialien gestalten wollt (Playmobil- oder Legofiguren, Spielzeuge, Gebasteltes....), könnt ihr diese Dinge sehr gerne schon von zu Hause mitbringen. Vor Ort gibt es verschiedene Materialien wie Knete, Bastelpapier, Naturmaterialien und Farben, um Figuren oder Filmsets zu gestalten.

Ihr könnt auch schon im Vorfeld die App, mit der wir den Film erstellen werden, herunterladen:

Für iOS/App-Store:



Stop Motion Studio (4+)

CATEATER, LLC

Nr. 100 in Foto und Video
★★★★☆ 4.4, 659 Bewertungen
Gratis · In-App-Käufe möglich

Für Android/Google-Play-Store



Stop Motion Studio

Cateater Fotografie

 USK ab 0 Jahren

Bietet In-App-Käufe an

Info für die Eltern: Wenn Ihr Kind die App mit uns im Workshop herunterladen soll, wäre es wichtig, dass Sie sicherstellen, dass Zugriff zu allen nötigen Verbindungen besteht und das Kind notwendige Passwörter kennt (Zugang zum Internet für den App-Store, Download-Passwort, genug Speicherplatz auf dem Handy). Die kostenlose Version der App reicht für unseren Workshop aus!

Wenn noch Fragen offen sind, beantworten wir diese gerne.

Mit freundlichen Grüßen

Kontakt:

Vorname Name:

Emailadresse:

Telefonnummer:



HOW TO... MAKE A STOP-MOTION-VIDEO

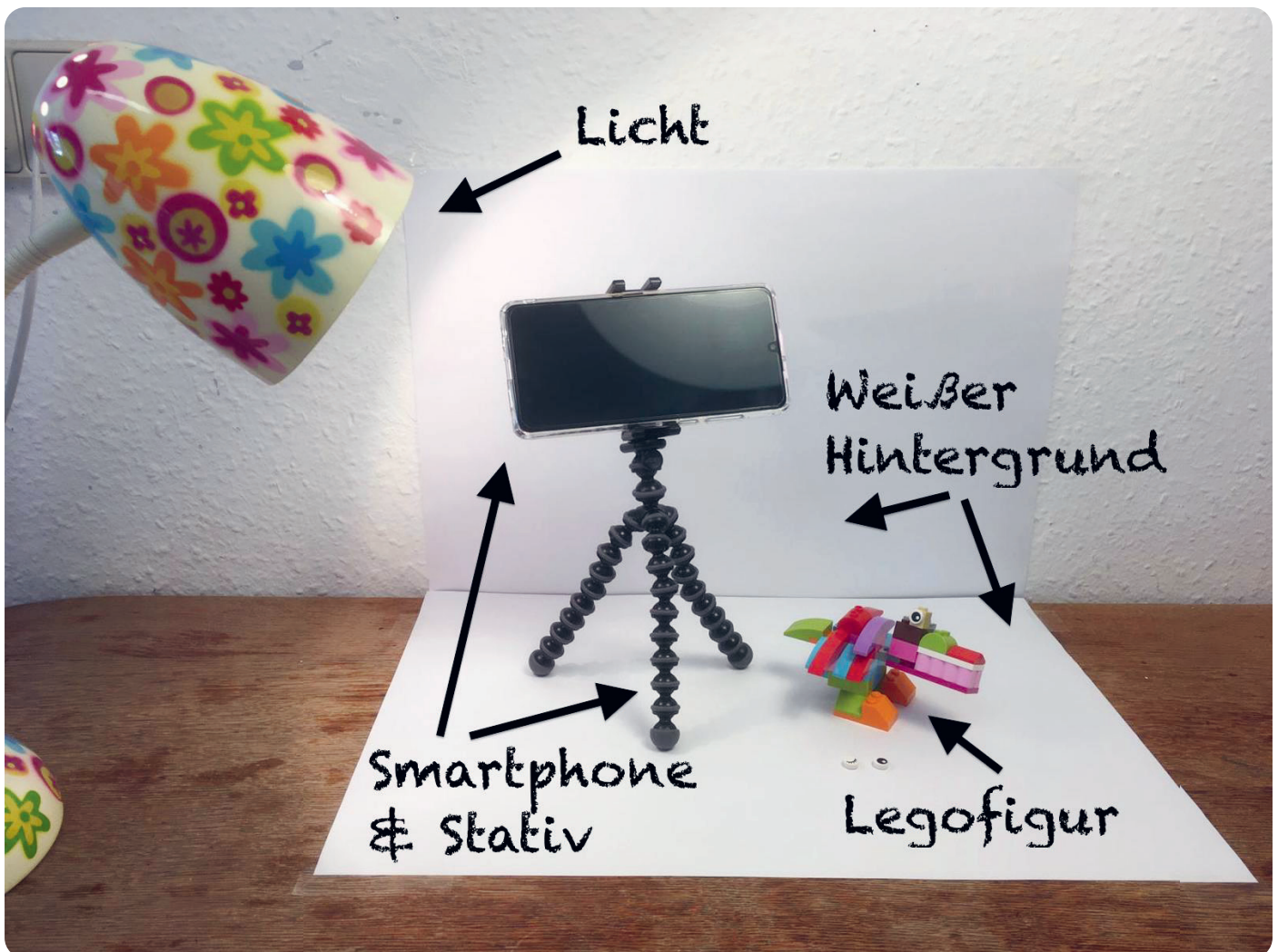
Eine kurze Anleitung, wie man einen Stop-Motion-Film macht.

1. Die Vorbereitung

Was brauchst du alles für deinen Film? Das steht in deinem Drehbuch.

Fange erst an zu filmen, wenn du alles zusammen hast: deine Figuren, einen passenden Hintergrund und die Requisiten für dein Setting.

Sonst musst du während dem Dreh immer wieder abbrechen, wenn noch etwas fehlt.



Mein Drehbuch:



Titel: _____

Handlung: Was passiert?

Figuren: Wer sind die „Schauspieler*innen“?

Ort: Welchen Hintergrund oder Raum benutze ich?

Requisiten: Welche Gegenstände brauche ich noch?

Ablauf/„Storyboard“: Welche Szenen kommen nacheinander dran?

Auf einem Blatt/der Rückseite schriftlich oder in Bildern möglichst detailliert planen.

2. Der Dreh

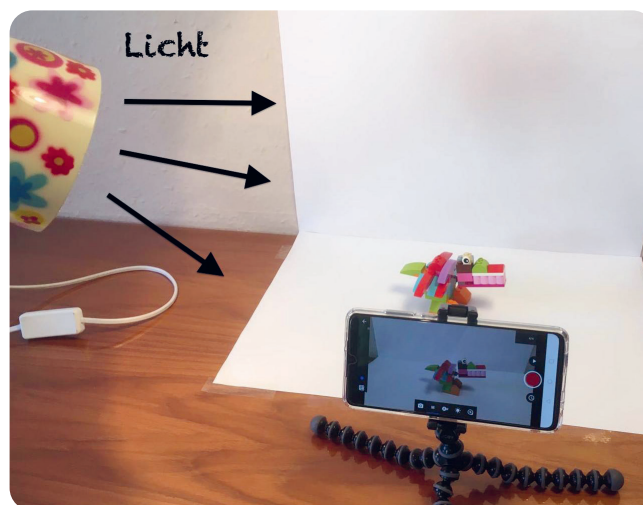
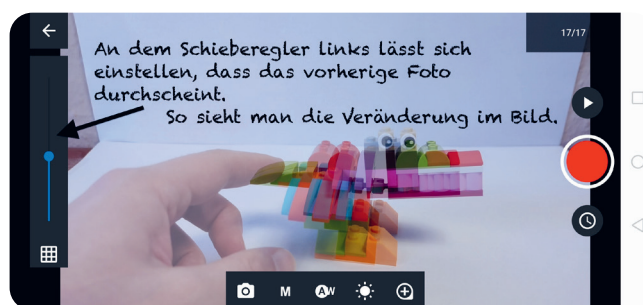
Bei einem Stop-Motion-Film werden viele einzelne Fotos schnell hintereinander abgespielt. Diese Fotos schließt du während des Drehs. Wenn sich eine Figur oder ein Gegenstand in deinem Film bewegen soll, schiebst du ihn immer ein wenig weiter und machst jedes Mal ein neues Foto. Das Smartphone auf dem Stativ bleibt dagegen möglichst ruhig an derselben Stelle, damit deine Fotos nicht verwackeln.



Tipps

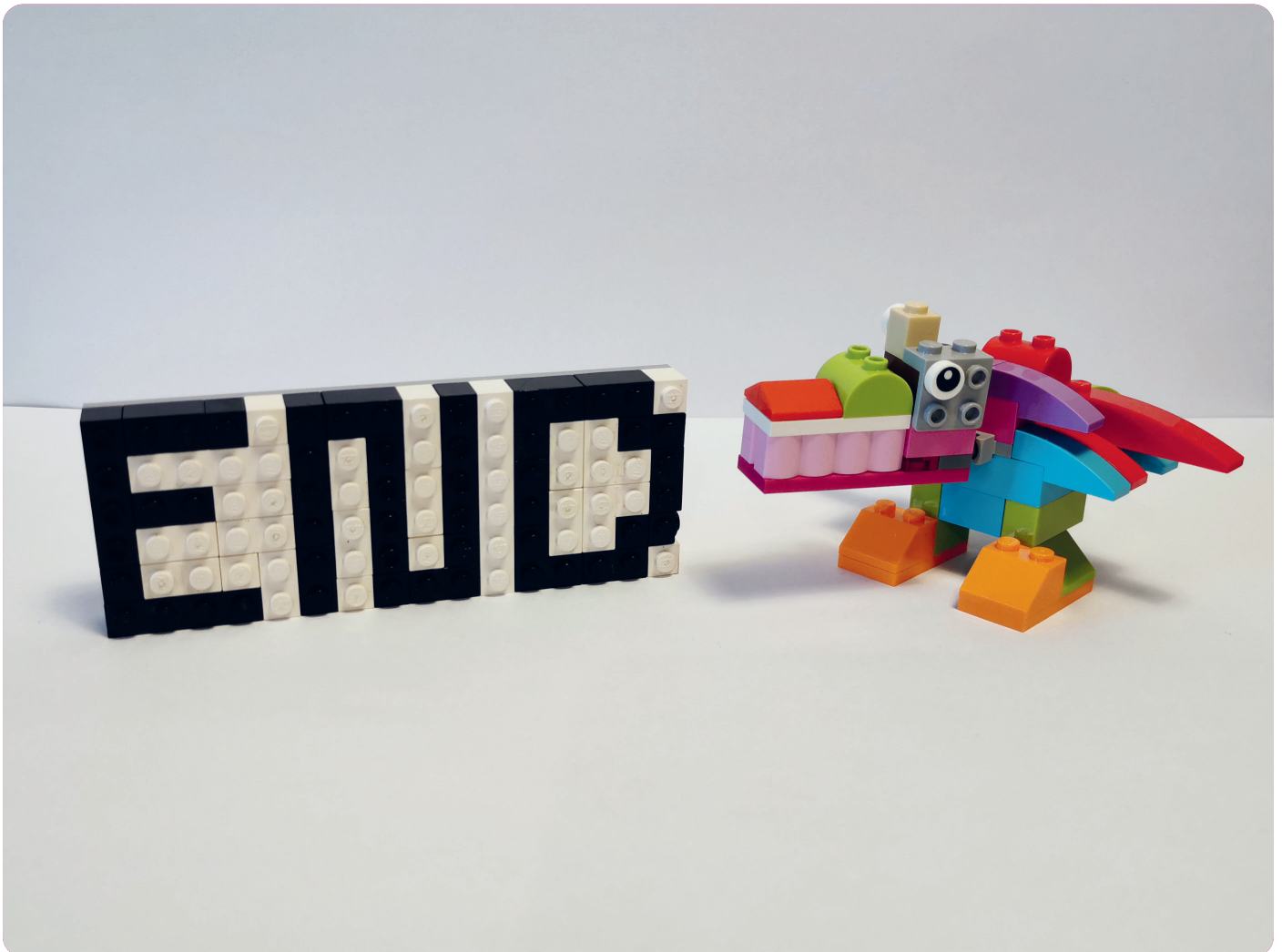
Manchmal konzentriert man sich so auf das Fotografieren, dass man nicht merkt, wenn im Bild etwas stört. Überprüfe am besten vor jedem Foto, ob störende Schatten, Kabel, Hände oder Gegenstände, die in der Nähe liegen, im Bild zu sehen sind. Mach das Foto, wenn auf dem Bildschirm alles so aussieht, wie du es dir vorstellst. Sonst ärgerst du dich, wenn im fertigen Film plötzlich eine unerwünschte Hand erscheint.

Du kannst deinen Film bei Tageslicht oder bei Kunstlicht drehen. Der Unterschied ist, dass Kunstlicht sich eher kontrollieren lässt. Tageslichtszenen solltest du in einem Rutsch und nicht direkt in der Sonne drehen. Tageslicht kann sich sehr schnell verändern und das lässt den Film flackern.



3. Der Abschluss

Wenn der Film fertig ist, kannst du noch Töne oder Musik aufnehmen und einspielen. Außerdem kannst du den Film mit einem Titel oder einem Abspann versehen, in dem steht, wer alles an dem Projekt beteiligt war. Ganz am Ende solltest du den Film speichern und exportieren. Jetzt hast du ihn auf deinem Smartphone oder einem anderen Speichermedium und kannst ihn teilen, verschicken, anschauen...



JA, ABSOLUT

EHER JA

EHER NICHT

NEIN, AUF KEINEN FALL



SCHLÄGT DEIN HERZ DIGITAL?

Wo stehst du?



Das Handy hilft mir im Alltag.



**Ich habe immer und überall
Internet auf dem Handy.**



**Ich schaue morgens beim Aufstehen
als erstes aufs Handy.**



**Ein Tag ohne Handy ist
eine wunderbare Erholung.**



Handy vergessen? Panik!



Ich lasse mich vom Handy ablenken.



**Alle Grundschüler*innen
sollten ein Handy besitzen.**



Handys sollten in der Schule verboten sein.



**Ich finde es schade, dass alle immer
auf ihr Smartphone starren.**



**In der Schule soll mehr mit Tablets
und Apps gearbeitet werden.**



**Ich benutzte das Internet regelmäßig
für meine Hausaufgaben.**



**Mit Internet-Tutorials kann
ich besser lernen als in der Klasse.**



**In der Zukunft werden Schüler*innen
zu Hause online lernen, nicht mehr in der Schule.**



Ich lese lieber Papierbücher als E-Books.



**Soziale Medien helfen mir,
meine Freundschaften zu pflegen.**



**Soziale Medien helfen mir,
neue Leute kennenzulernen.**



Über soziale Medien wird viel gemobbt.



**Die Welt wäre besser, wenn jeder
den Leuten die Kommentare, die man postet,
ins Gesicht sagen würde.**



**Posts mit Hatespeech und Fake News
müssen von sozialen Medien gelöscht werden,
auch wenn die Aussagen
von Politiker*innen kommen.**



**Ich muss online sein,
sonst kriege ich nichts mit.**



**Auf sozialen Medien
schütze ich meine Privatsphäre.**



**Mir ist egal, was über mich
im Internet steht,
ich habe nichts zu verbergen.**



Ich benutze verschiedene Suchmaschinen.



Ich lese Zeitungen und/oder Zeitschriften.



**News bekomme ich meist
über das Internet.**



Mein Newsfeed informiert mich über alles Wichtige



Das Internet macht Zeitungen und Journalist*innen überflüssig.



Das Online-Klassenbuch ist lästig.



**Meine Standortbestimmung
ist immer eingeschaltet.**



**Ich finde es praktisch, dass mein Handy
mich zum nächsten Restaurant leitet.**



**Dass meine Eltern jederzeit
sehen könnten, wo ich bin, ist gut.**



Ich shoppe gerne online.



**Ich finde es toll, dass ich im Netz
immer Produkte sehe,
die ich gerne kaufen würde.**



**Ich will nur Werbung von Parteien,
die zu mir passen.**



**Ich will nicht nur Artikel lesen,
die meiner Meinung entsprechen.**



**Fitnessarmbänder,
die meine Daten speichern,
helfen mir in Form zu bleiben.**



**Ich finde es in Ordnung,
wenn die Daten meines Fitnessarmbandes
an Versicherungsfirmen weitergegeben werden.**



**Das Leben ist bequemer,
wenn Suchmaschinen wissen
was wir wollen, bevor wir es selbst wissen.**



**Es ist ok, wenn Firmen Informationen
über mein Privatleben
und meine Vorlieben sammeln.**



**Es ist ok, wenn Geheimdienste
mein Online-Verhalten ausspionieren.**



**Wenn ich nach Hause komme,
lasse ich meine Eltern ein Download
von meinen Handydaten machen.**



**Beim Betreten eines fremden Landes,
lasse ich zu, dass die dortige Polizei
mein Handy durchsucht und es verfolgt.**



**Wenn Computerprogramme Kriminelle
und Terroristen festnehmen lassen,
bevor sie Verbrechen begehen,
ist die Gesellschaft sicherer.**



DIGITALISIERUNG ALS THEMA IM UNTERRICHT - EIN EINSTIEG

Aussagen und Erläuterungen

Themenbereich	Aussagen	Erläuterungen
Umgang mit dem Handy/Smartphone	<ul style="list-style-type: none"> • Das Handy hilft mir im Alltag. • Ich habe immer und überall Internetempfang mit meinem Handy. • Ich schaue morgens beim Aufstehen als erstes auf mein Handy. • Ein Tag ohne Handy ist eine wunderbare Erholung. • Handy vergessen? Panik! • Ich lasse mich vom Handy ablenken. • Alle Grundschüler*innen sollten ein Handy besitzen. • Handys sollten in der Schule verboten sein. • Ich finde es schade, dass alle immer auf ihr Smartphone starren. 	<p>Smartphones sind spätestens ab der siebten Klasse Teil des Lebens der Jugendlichen. Die Aussagen zielen darauf ab, die Allgegenwärtigkeit, eventuelle Herausforderungen wie Ablenkung oder ständiges Erreichbarsein oder auch die Veränderung des Verhaltens (im Bus, im Restaurant usw.) und den Einfluss auf das soziale Mit einander zu besprechen.</p>
Digitale Tools in der Schule	<ul style="list-style-type: none"> • In der Schule soll mehr mit Tablets und Apps gearbeitet werden. • Ich benutze das Internet regelmäßig für meine Hausaufgaben. • Mit Internet-Tutorials kann ich besser lernen als in der Klasse. • In der Zukunft werden Schüler*innen zuhause online lernen, nicht mehr in der Schule. • Ich lese lieber gedruckte Bücher als E-Books. 	<p>Vor- (erleichterte Recherchearbeit, ansprechende Präsentationsmöglichkeiten, leichtere Rucksäcke...) und Nachteile (Ablenkungsgefahr, technische Pannen, Reizüberflutung...) digitaler Tools können hier thematisiert werden. Worin liegt der Mehrwert, physisch am selben Ort zu sein wie die Klassenkamerad*innen und die Lehrperson? (Realer Kontakt, Gefühl von Zusammengehörigkeit, das online nur bedingt erreicht werden kann...)</p>

Soziale Medien

- **Soziale Medien helfen mir, meine Freundschaften zu pflegen.**
- **Soziale Medien helfen mir, neue Leute kennenzulernen.**
- **Über soziale Medien wird viel gemobbt.**
- **Die Welt wäre besser, wenn jeder den Leuten die Kommentare, die man postet, ins Gesicht sagen würde.**
- **Posts mit Hatespeech und Fake News müssen von sozialen Medien gelöscht werden, auch wenn die Aussagen von Politiker*innen kommen.**
- **Ich muss online sein, sonst kriege ich nichts mit.**
- **Auf sozialen Medien schütze ich meine Privatsphäre.**
- **Mir ist egal, was über mich im Internet steht, ich habe nichts zu verbergen.**

Soziale Medien bieten nie dagewesene Möglichkeiten der Vernetzung, Kontaktaufnahme und Pflege von Freundschaften. Hier bietet es sich an, auf die Unterschiede zu realen Begegnungen einzugehen. Auch Mobbing, Ausschluss aus einer Gemeinschaft und generell der soziale Umgang sowohl im Netz als auch offline können hier besprochen werden. Die Aussage zu den Politiker*innen ermöglicht es, das Netz als (neuen) öffentlichen Raum aber auch generell gesellschaftliche Fragen zu diskutieren. (Warum sollten Politiker*innen anders behandelt werden als andere? Welche Rolle und Verantwortung beinhaltet der Status einer öffentlichen Person? ...)

Die Frage nach der Privatsphäre liegt dabei auf der Hand. Was gebe ich preis? Warum? Warum ist es mir wichtig, in sozialen Netzwerken unterwegs zu sein? Was suche ich? Es bietet sich an, im Anschluss an diese Fragen die Art-Reihe "Dopamin" anzuschauen und zu diskutieren.
Link: <https://bit.ly/31xcZia>

Das Sammeln und Speichern von Daten, deren Nutzung durch Algorithmen sowie die Konsequenzen für den einzelnen und die Gesellschaft wird im Themenbereich "Privatsphäre und Algorithmen" besprochen.

Medienpluralismus

- **Ich lese Zeitungen und/oder Zeitschriften.**
- **Relevante Neuigkeiten erhalte ich meist über das Internet.**
- **Mein Newsfeed informiert mich über alles Wichtige.**
- **Das Internet macht Zeitungen und Journalist*innen überflüssig.**

Hier können Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung auf die Medienlandschaft und Berichterstattung besprochen werden. Die Nachrichten im Newsfeed meines Social Media-Accounts machen eine mühsame Auseinandersetzung mit einer Zeitung überflüssig - komfortabel und zeitsparend. Außerdem kann jede Person Sender*in und Konsument*in zugleich sein. Die Konsequenzen für die traditionelle journalistische Arbeit (Rückgang der Leserschaft, Insolvenzen großer Zeitungen...), die Qualität der Berichterstattung (Kriterien und deontologische Regeln nach denen gelernte Reporter*innen arbeiten...) und nicht zuletzt Vorteile und Nachteile des Medienpluralismus an sich (nur große Einrichtungen überleben, ...) können besprochen und die Risiken von Echokammern und Filterblasen, nach subjektiven Einstellungen zusammengestellte Nachrichten und damit eine Zerstörung gesellschaftlichen Pluralismus kritisch betrachtet werden.

Privatsphäre und Algorithmen

- **Das Online-Klassenbuch ist lästig.**
- **Meine Standortbestimmung ist immer eingeschaltet.**
- **Ich finde es praktisch, dass mein Handy mich zum nächsten Restaurant leitet.**
- **Dass meine Eltern jederzeit sehen könnten, wo ich bin, ist gut.**
- **Ich shoppe gerne online.**
- **Ich finde es toll, dass ich im Netz immer Produkte sehe, die ich gerne kaufen würde.**
- **Ich will nur Werbung von Parteien, die zu mir passen.**
- **Ich will nicht nur Artikel lesen, die meiner Meinung entsprechen.**
- **Ich benutze verschiedene Suchmaschinen.**

Die vorgeschlagenen Aussagen streifen verschiedene Subthemen, die nach Belieben vertieft werden können. Hier soll vor allem die Bandbreite der Diskussion gezeigt werden. Die vorhergehenden Thesen zum Umgang mit Smartphone und Medien können als ein "Aufwärmen" verstanden werden. Diese Aussagen werfen Fragen der Konsequenzen des Verhaltens, allen voran der Datenübermittlung für Individuum und Gesellschaft auf. Es geht dabei darum, wie mit Hilfe der freiwilligen Angaben von Daten (Standort, Vorlieben, Freundeskreis...) Algorithmen Einfluss auf unser Leben nehmen können. Das Bewusstmachen, dass es sich um ganz analoge Fragen rund um Sicherheit und Privatsphäre, bzw. um Komfort und Freiheit dreht und vor allen Dingen, dass das Preisgeben von Daten in der Hand jedes Einzelnen liegt, stehen hierbei im Fokus. Es ist wichtig, dass die Jugendlichen sich darüber im Klaren sind, dass sie über ihre persönlichen Daten (und deren Freigabe) selbst verfügen. Sie entscheiden letztendlich darüber, worauf sie klicken, wo sie Informationen beziehen und was sie über sich preisgeben wollen.

Ausgehend von der Aussage des sich schon oft im Einsatz befindenden Online-Klassenbuches kann man Fragen besprechen, wie z.B.: Warum ist ein Online-Klassenbuch praktisch? Fördert dies die Autonomie oder schränkt sie sie ein? Sollten Eltern bzw. Erziehungsberechtigte Zugriff darauf haben? Warum könnte das gut oder schlecht sein? ... Letztlich geht es um Fragen der Überwachung und Kontrolle, die sich auch bei den Aussagen rund um die Standortbestimmung stellen. Interessant kann es sein, zu besprechen, warum es gegebenenfalls als weniger schlimm empfunden wird, wenn Firmen meine persönlichen Daten analysieren, als wenn die Eltern dies tun. (Die Kontrolle der Eltern ist unmittelbar spürbar, die der Firmen nicht.)

Was ist ein Algorithmus?

Ein Algorithmus ist ein Rechengang, der dazu dient, ein Problem zu lösen (z.B. den kürzesten Weg zwischen A und B zu errechnen oder die Ergebnisse bei der Eingabe in eine Suchmaschine nach bestimmten Kriterien zu sortieren).

- **Fitnessarmbänder, die meine Daten speichern, helfen mir, in Form zu bleiben.**
- **Ich finde es in Ordnung, wenn die Daten meines Fitnessarmbandes an Versicherungsfirmen weitergegeben werden.**
- **Das Leben ist bequemer, wenn Suchmaschinen wissen, was wir wollen, bevor wir es selbst wissen.**
- **Es ist ok, wenn Firmen Informationen über mein Privatleben und meine Vorlieben sammeln.**
- **Es ist ok, wenn Geheimdienste mein Online-Verhalten ausspionieren.**
- **Wenn ich nach Hause komme, lasse ich meine Eltern einen Download von meinen Handydaten machen.**
- **Beim Betreten eines fremden Landes lasse ich zu, dass die dortige Polizei mein Handy durchsucht und es orten kann.**
- **Wenn auf Berechnung von Algorithmen potentielle Kriminelle und Terrorist*innen erkannt und festgenommen werden können, noch bevor sie Verbrechen begehen, ist die Gesellschaft sicherer.**

Online-Shopping und zielgerichtete Werbung kann man praktisch finden, weil es zeitsparend ist. Man kann sie aber auch als einschränkend empfinden, weil man nur eine bestimmte Auswahl an Produkten sieht, bzw. als störend, weil man zum Konsum (sehr viel stärker als bei herkömmlicher Werbung) gedrängt wird (kommerzielle Einflussnahme). Das hier hervortretende Spannungsverhältnis zwischen Komfort und Freiheit lässt sich gut auf das Themenfeld der Meinungsvielfalt übertragen: Algorithmen können auch politisch Einfluss nehmen, indem ich nur noch Artikel sehe, die meiner Weltansicht entsprechen, was in der letzten Konsequenz die Segregation einer Gesellschaft verstärken könnte. Das Benutzen meiner Fitnessdaten im Kontext von Zu- oder Absagen einer Versicherungspolice wirft Fragen zum gesellschaftlichen Zusammenleben auf. Hier kann beispielsweise die Aussage „Ist doch gut, wenn ich günstig eine Versicherung bekommen, weil ich gesund bin!“ mit dieser „Das ist unfair gegenüber kranken Leuten!“ konfrontiert werden (Solidargemeinschaft oder nicht?).

Die Fragestellung „Sicherheit versus Privatsphäre“ kann mit Beispielen um das Ausspionieren durch Geheimdienste oder andere staatliche Stellen veranschaulicht werden. Sicherlich erleichtert es die polizeiliche Arbeit ungemein, wenn die Beamt*innen Zugriff auf Aufenthaltsort, Tätigkeiten, Freundeskreis und Gewohnheiten möglichst vieler Menschen haben. Es beschneidet aber die Privatsphäre jedes und jeder einzelnen und stellt in gewisser Weise alle sich in der Datenbank befindlichen Menschen unter Generalverdacht. Dies wirft die grundsätzliche Frage nach dem Fundament auf, das die Grundlage für das gesellschaftliche Zusammenleben bilden soll: Misstrauen oder Vertrauen? Die Minority Report –These mutet zwar nach Science-Fiction an, wirft aber, genauso wie die vorhergehenden, die Frage nach dem Gleichgewicht zwischen „Sicherheit für die Mehrheit“ und „Respekt vor dem Individuum“ auf. Ferner lässt sich über die Unschuldsvermutung diskutieren.



„JA“ ODER „NEIN“? WAS MEINST DU?

	Ja	Nein
Mir ist meine Sicherheit wichtig, d.h., dass ich keine Angst haben muss, überfallen oder verletzt zu werden.		
Mir ist meine Privatsphäre wichtig, d.h., dass ich Dinge denken und tun kann, ohne dass jemand anderer dies weiß.		
Ich finde es ok, ...		
... wenn mein Gesicht von meinem Handy gescannt wird, um die Bildschirmsperre aufzuheben.		
... wenn Fotos von mir in soziale Medien gestellt und sie mit meinem Namen „getaggt“ werden.		
... wenn alle Fotos und Namen der fotografierten Personen aus sozialen Medien von einer privaten Firma gesammelt werden.		
... wenn diese Fotos und die Namen der dort abgebildeten Personen der Polizei zur Verfügung gestellt werden.		
... wenn eine Kamera mit Gesichtserkennung am Eingang meines Mietshauses hängt und ein privater Sicherheitsdienst dort alle ein- und ausgehenden Personen filmt.		
... wenn meine Schule eine Kamera mit Gesichtserkennung im Klassensaal aufstellt.		
... wenn staatliche Grenzbeamte Kameras mit Gesichtserkennung am Grenzposten aufstellen.		
... wenn die Polizei Kameras mit Gesichtserkennung bei großen Demonstrationen aufstellt und alle Personen dort filmt.		
... wenn die Polizei Kameras mit Gesichtserkennung an öffentlichen Plätzen (Bahnhof, Stadtpark, ...) aufhängt und alle anwesenden Personen ständig filmt.		

Mögliche Argumente, die für oder gegen den Einsatz von Gesichtserkennungstechnologie sprechen

Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Antwortmöglichkeiten. Die Auswahl hat nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Nicht zuletzt aufgrund der ständigen Verbesserung von Gesichtserkennungstechnologie sowie neuer Erfahrungsberichte, müssen diese Antwortmöglichkeiten kontinuierlich angepasst werden.

Mögliche Argumente, die **für den Einsatz** von Gesichtserkennungstechnologie sprechen



- Gesichtserkennung ist praktisch. In sozialen Medien wird man schneller gefunden.
- Gesichtserkennung funktioniert sehr leicht, da die Menschen automatisch gefilmt werden und nicht aktiv ihren Finger oder ihre Iris einscannen müssen.
- Es erleichtert die Arbeit der Polizei, z.B. um Terrorist*innen, gesuchte Kriminelle, Unruhestifter*innen oder Randalierer*innen besser zu finden und zu identifizieren.
- Es erleichtert die Arbeit der Polizei, um Straftaten, z.B. Diebstähle auf offener Straße oder Verkehrsunfälle schneller und gerechter aufzuklären.
- Wenn Menschen wissen, dass sie beobachtet werden, werden weniger Straftatgen begangen.
- Mit Hilfe von Gesichtserkennung kann schnell festgestellt werden, ob alle Schüler*innen oder Arbeiter*innen an ihrer Schule/Arbeitsort anwesend sind.
- Es kann schnell festgestellt werden, wenn unbefugte Personen sich an einem Ort aufhalten.
- Mit Hilfe von Gesichtserkennung können vermisste Menschen schneller wiedergefunden werden.
- Die Technik arbeitet genauer und länger als Menschen, da sie nicht müde wird.
- ...

Mögliche Argumente, die **gegen den Einsatz** von Gesichtserkennungstechnologie sprechen

- Man kann sich der Gesichtserkennung nicht entziehen. Damit Andere auf legale Art und Weise den Fingerabdruck einer Person erhalten, muss diese ihn durch eine aktive Geste preisgeben (z.B. Finger auf einen Scanner legen, Finger mit Tinte auf einem Papier abdrucken, ...). Der Identifikation per Gesichtserkennung kann man sich nicht entziehen, wenn Kameras an öffentlichen Orten mit dieser Technologie ausgestattet sind.
- Die Technologie ist noch recht fehlerhaft und diskriminiert zurzeit noch. Gegenüber ethnischen Minderheiten gibt es überproportional viele Fehlermeldungen, wodurch Angehörige dieser Minderheiten von der Polizei häufiger untersucht und überwacht werden könnten. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass die künstliche Intelligenz nicht mit repräsentativen Datensätzen trainiert wurde. Das verwendete Material hat weniger Fotos von Frauen und Personen mit dunkler Hautfarbe enthalten als Bilder von Männern und Personen mit heller Hautfarbe.
- Flächendeckende Überwachung wird möglich. Es werden nicht nur Gesuchte gefilmt, sondern alle. Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass mit solchen Mitteln nicht nur nach Terrorist*innen oder Schwerverbrecher*innen gesucht wird, sondern auch nach Steuersünder*innen, Kleindealer*innen oder ggf. nach Personen, die eine andere politische Meinung vertreten.
- Werden viele Kameras - kombiniert mit weiterer Software - im öffentlichen Raum zusammengeschlossen, könnten sie Einzelpersonen automatisiert verfolgen, solange sie im Blickfeld der Kameras sind. Es ließen sich auch Bewegungsprofile solcher Personen erstellen.
- Gerade bei Schüler*innen ist zu berücksichtigen, dass sie sich noch in der Entwicklungsphase befinden. Videoüberwachung ist grundsätzlich nicht vereinbar mit dem Auftrag der Schulen, die Entwicklung der Schüler*innen zu selbstbestimmten mündigen Persönlichkeiten zu fördern. Es besteht die Gefahr, dass die Entwicklung der Schüler*innen nachhaltig durch die Angst vor Überwachung beeinträchtigt wird.
- Die Privatsphäre der Bürger*innen wird eingeschränkt. Demokratie funktioniert nur, wenn Bürger*innen Privatsphäre haben, in der sie ihre eigene Persönlichkeit entfalten können, frei denken und sich ohne Druck von außen eine eigene Meinung bilden können. Dies ist die Voraussetzung dafür, dass sie demokratische Grundrechte wie Gedanken- oder Glaubensfreiheit, das Recht auf freie Meinungsäußerung oder Versammlungsfreiheit überhaupt nutzen können.
- ...

Wie kann jeder Einzelne Einfluss darauf nehmen, ob und wie Gesichtserkennung genutzt wird?

- Man könnte Orte mit solchen Kameras vermeiden. Dies wäre aber keine gute Idee, da dies bereits eine Einschränkung der Bürgerrechte (z.B. Versammlungsfreiheit) mit sich bringen würde.
- Man kann sein Umfeld oder eine breite Öffentlichkeit über Gespräche, Social Media, Petitionen, etc... auf dieses Thema aufmerksam machen und über Vor- und Nachteile diskutieren.
- Man kann politische Entscheidungsträger*innen (Abgeordnete, Gemeinderat*innen, ...) per Petition oder direkter Kontaktaufnahme dazu auffordern, den Einsatz von Gesichtserkennung sowie den Schutz der hierdurch gesammelten Daten präzise per Gesetz zu regeln.



ÜBUNGSVERLAUF FÜR LEHRPERSONEN

1. Jede*r Schüler*in erhält eine **grüne** und eine **rote Karte**.

2. Die Lehrperson stellt mehrere **Fragen**, auf die die Schüler*innen mit dem Zeigen einer der beiden Karten antworten sollen: Grün bedeutet „Ja“, Rot bedeutet „Nein“. Das Aufzeigen der Karten zeigt jedem sichtbar den Standpunkt jedes/jeder Schüler*in und ist zugleich Abstimmungsergebnis der Klasse.

3. Die Lehrperson notiert das **Abstimmungsergebnis** zu jeder Frage in der beigefügten Tabelle (ebenfalls als Download verfügbar). Die ausgefüllte Tabelle wird, wenn möglich, den Schüler*innen am Ende aller Fragen per Beamer gezeigt.

4. Nach jeder Frage **sammelt** die Lehrperson **Pro- und Kontra-Argumente**, animiert die Schüler*innen zur Diskussion und notiert die Argumente an der Tafel (siehe auch die Argumentationsvorschläge im Dokument „Ja‘ oder ‚Nein“). Diese Argumente werden im Anschluss an jede Frage ergänzt und ergeben am Ende einen Überblick über die Pro- und Kontra-Argumente.

5. Nachdem die Fragen gestellt wurden, sehen die Schüler*innen sich die **Liste mit den Pro- und Kontra-Argumenten** an. Nun werden folgende Fragen besprochen:

- Wieso sind Sicherheit und Privatsphäre euch persönlich wichtig?
- Seid ihr mit den Pro-Argumenten einverstanden? Was fehlt?
- Seid ihr mit den Kontra-Argumenten einverstanden? Was fehlt?

6. Anschließend zeigt die Lehrperson die **Tabelle mit den Abstimmungsergebnissen** und stellt fest, dass es unterschiedliche Standpunkte gibt. Nun können folgende Fragen diskutiert werden:

- Wie gehen wir mit diesen unterschiedlichen Standpunkten um?
- Lassen sich Sicherheit und Privatsphäre in Einklang bringen?
- Wie könnte ein Kompromiss aussehen?

7. Abschließend fragt die Lehrperson, wie jeder Einzelne **Einfluss** darauf nehmen kann, ob und wie Gesichtserkennung genutzt wird.



ROTE UND GRÜNE KARTEN

Kopieren Sie die benötigte Kartenanzahl auf rotem und grünem Papier.
