

Didaktische Übung: Digitale Kultur und inklusive Bildungspraxis

Autor*innen: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Digitale Kultur ist ein Konzept, das beschreibt, wie Technologien sowie das Internet die Art und Weise, wie wir als Menschen oder Gruppen interagieren, prägen. Es handelt sich dabei immer auch um ein gemeinsames, kollektives Phänomen, das von der eigenen Umgebung gelernt wird. Man kann es zum Beispiel eingrenzen auf eine Organisation oder eine digitale Realität, was zu spezifischeren Konzepten führt. Unter digitaler Kultur versteht man die Art und Weise, wie wir uns in der heutigen Gesellschaft in Bezug auf Digitales verhalten, denken und kommunizieren

Die Grundidee

Mit dem Aufkommen und der Weiterentwicklung der "digitalen Welt" haben sich auch eigene „Kulturen“ entwickelt, die wie in der "realen Welt" aus den unterschiedlichsten Gruppen und Individuen bestehen. Dabei sind spezifische Umgangsformen entstanden, die sich mitunter von denen in der „realen Welt“ unterscheiden. Es lassen sich sowohl positive als auch negative Aspekte feststellen.

Die Beispiele auf den folgenden Seiten befassen sich mit allgegenwärtigen Phänomenen wie „hate speech“, Cybermobbing sowie digitalen Kulturen und deren Erscheinungsformen. Ziel dieser Beispiele ist es, Cybermobbing vorzubeugen und Gegenmaßnahmen kennen zu lernen. Darüber hinaus soll ein Verständnis für die Existenz und Ausprägung digitaler Kulturen sowie deren Auswirkungen auf das Alltagsleben aufgezeigt und entwickelt werden. Nutzer*innen können dafür zu Beginn das Konzept zu „Digitalen Kulturen und inklusiver Bildungspraxis“ auf www.digitclue.net lesen.

Probiere es aus

Beispiel 1:

Mit der zunehmenden Digitalisierung unseres Alltags, häufen sich auch „hate speech“ und Falschnachrichten im Internet. Besonders in der Gruppe der Kinder und Jugendlichen kommt der Begriff des Cybermobbings immer häufiger vor.

- Erläutern Sie den Begriff "Cybermobbing" und zeigen Sie mögliche Folgen für den Einzelnen auf.

- Diskutieren Sie, wie man mit dem Phänomen der „hate speech“ umgehen kann. Recherchieren Sie mögliche Faktoren, die die Autor*innen dazu veranlassen, diese Form der Kommunikation zu nutzen.
- Entwickeln Sie mit Ihren Schüler*innen im Rahmen einer Projektwoche ein Konzept zum Umgang mit "Cybermobbing". Lassen Sie dafür entsprechende Anlaufstellen recherchieren und kontaktieren, um Sensibilität dafür zu stärken.
- Erstellen Sie kurze Videos mit TikTok, Instagram oder Snapchat oder digitale Poster mit PowerPoint oder Paint und besprechen Sie darin wie mit Cyberbullying umgegangen werden kann. Die Ergebnisse können ihre Schüler*innen in einem Workshop präsentieren. Auch ein Online-Workshop kann dafür angedacht werden. Dafür kann die App „GatherTown“ genutzt werden.

Beispiel 2:

Unsere Gesellschaft besteht sowohl aus Individuen als auch aus verschiedenen Gruppen, die die Gesellschaft formen und gestalten.

Dieser Prozess ist sehr dynamisch und seine Auswirkungen beschränken sich nicht nur auf die online Welt, sondern betreffen auch die offline Welt. Denken Sie darüber nach, wie sich der Aspekt der "kulturellen Differenz" innerhalb und zwischen Gesellschaften zeigt.

- Gibt es ähnliche Strukturen innerhalb oder zwischen digitalen Kulturen?
- Welche Ähnlichkeiten und welche Unterschiede sehen Sie zwischen Kulturen und digitalen Kulturen?
- Wodurch unterscheiden sie sich?
- Wo haben digitale und nicht-digitale Kulturen ihre Überschneidungen?
- Erstellen Sie ein Mural, ein Miro oder ein MindMup, auf dem Ihre Erkenntnisse dargestellt sind.

Austausch mit Kolleg*innen

Der Austausch von positiven und negativen Erfahrungen mit der digitalen Inklusion im Allgemeinen und von Anwendungsbeispielen im Besonderen hilft anderen, sich zu informieren und das Bewusstsein zu schärfen. Die Nutzer*innen sollten ihre Erfahrungen mit ihren Kolleg*innen teilen und so die Reichweite des Themas erhöhen. Daher zielt das Projekt darauf ab, eine Austauschplattform zu schaffen, die diese Erfahrungen (anonym) sichtbar macht und die Möglichkeit bietet, Projekte, Materialien, Ideen und Kommentare aus dem eigenen Land, aber auch weltweit auszutauschen. Diese Plattform wird als "D.I. Map" (Digital Inclusion Map

- in Anlehnung an das "Queering the Map"-Projekt) auf der DigitClue-Projektwebsite verfügbar sein.

Weiterdenken

Die Entwicklung soll hier aber nicht enden. Die Nutzer*innen werden ermutigt, eigene Projekte zu erstellen und andere Perspektiven einzunehmen, die frei gewählt werden können und je nach Zielgruppe variieren. Das Ziel ist eine ganzheitliche Bildung und ein barrierefreies Miteinander im Rahmen der (digitalen) Inklusion. Das Eintauchen in die digitale Welt über Plattformen wie YouTube, Facebook, Instagram, TikTok und Co. kann eine ganz neue Perspektive auf die individuellen Bedürfnisse und Wünsche der Schüler*innen eröffnen. Wenn Sie noch nicht Teil dieser Plattformen sind, laden wir Sie dazu ein, sich näher mit einer oder mehreren zu beschäftigen und aus einem pädagogischen und didaktischen Blickwinkel zu betrachten.