

SCHWEIZER PLATTFORM BILDUNG 2030

**Digital Citizenship Education in all
ihren Facetten**

**Mittwoch, 22. September 2021,
14.00–17.30 Uhr
DE, FR, IT
Online**



Bericht

Am 22. September 2021 fand die Schweizer Plattform Bildung 2030 der Schweizerischen UNESCO-Kommission zum sechsten Mal statt. Sie war dem Thema **«Digital Citizenship Education in all ihren Facetten»** gewidmet. Die dreisprachige Veranstaltung (FR, DE, IT) dauerte von 14.00 bis 17.30 Uhr und wurde von den Kommissionsmitgliedern Pascale Marro und Laetitia Houlmann moderiert.

Wichtigste Erkenntnisse:

-
- Die Fähigkeiten, die es für einen verantwortungsvollen, souveränen und sicheren Umgang mit dem Internet braucht, sind nicht neu, müssen aber an das heutige digitale Umfeld angepasst werden.

 - Die Digitalisierung hat zahlreiche Vorteile und erleichtert insbesondere den Austausch von Informationen: In gewissen Fällen stärkt das Web die Zusammenarbeit.

 - Es braucht jedoch Ausbildungsangebote, um das Verständnis der digitalen Welt und das kritische Denken zu fördern, insbesondere in Bezug auf die Verwendung persönlicher Daten. Ausserdem muss bei Entscheiden im Zusammenhang mit der Digitalisierung auch die Jugend einbezogen werden, was während der Covid-19-Pandemie nicht immer der Fall war.

 - Die Schule muss sich weiterentwickeln; sie muss sich der digitalen Welt öffnen und darf sich ihr nicht aus Sicherheitsbedenken verschliessen.

 - Alle Akteure im Bildungsbereich müssen zusammenarbeiten und lernen, wie man sich sicher und unter Achtung der Menschenrechte im Internet bewegt. Dieses Dokument enthält zahlreiche Links zu Projekten und Initiativen in diesem Bereich.

 - Kritisches Denken ist nicht nur in der Schule gefragt: Jeder Mensch sollte verstehen, dass nicht alles wahr ist, was man im Internet findet.

 - Dies gilt insbesondere für ältere Menschen. Sie sind die traditionellen Medien gewohnt, die in Sachen Informationsquellen vertrauenswürdig scheinen, und müssen daher im Umgang mit den neuen Medien geschult werden.
-

(Der Text wird quer und nicht vertikal gelesen)

Die Covid-19-Pandemie hat den Kontrast zwischen den beiden Seiten der digitalen Welt noch deutlicher zutage treten lassen: Auf der einen Seite verbreiten sich Gerüchte, Falschmeldungen und Verschwörungstheorien, welche die Wissenschaft infrage stellen, öffentliche Massnahmen diskreditieren, diplomatische Spannungen verschärfen und zu einer Zunahme von Stigmatisierung und Hassreden führen. Auf der anderen Seite ist das Internet zum Schauplatz inspirierender Initiativen geworden, welche sich für Respekt, Menschenrechte und Solidarität einsetzen und eine aktive Bürgerbeteiligung fördern.

Vor diesem Hintergrund hat der Bundesrat im September 2020 die [Strategie «Digitale Schweiz»](#) verabschiedet, mit der unter anderem der Erwerb von Kompetenzen für das digitale Zeitalter gefördert werden soll. Als eine der Massnahmen wird darin die «Bildung für eine digitale Staatsbürgerschaft»

Digitale Staatsbürgerschaft: Definition

Vibeke Jensen, Direktorin der Abteilung für Frieden und nachhaltige Entwicklung, Sektor Bildung, UNESCO, [unterstrich](#) die Herausforderungen unserer zunehmend digitalen und vernetzten Gesellschaft, in der sich Informationen immer schneller verbreiten. Des Weiteren wies sie auf die wichtige Rolle der Bildung hin, wenn es darum geht, Desinformation und Hassreden entgegenzuwirken. Um den Kontext, in

genannt. Kinder und Jugendliche sollen befähigt werden, sicher, effektiv, kritisch und verantwortungsbewusst an einer Welt voller sozialer Medien und digitaler Technologien teilzunehmen.

Daher hat die Schweizerische UNESCO-Kommission einen Austausch darüber vorgeschlagen, wie dieses Ziel erreicht und wie Digital Citizenship Education nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern für alle Generationen sichergestellt werden kann.

Im Rahmen von mehreren Präsentationen, einer Diskussion zwischen Fachleuten und konkreten Projektbeispielen wurde eine Bestandsaufnahme der heutigen Situation vorgenommen. Dabei wurden auch die Fortschritte aufgezeigt, die notwendig sind, um eine kritische und kompetente digitale Staatsbürgerschaft zu fördern.

dem sich unsere Gesellschaften entwickeln, verstehen und einschätzen zu können, ist es ausserdem wichtig, dass die Solidarität, die Achtung der Vielfalt sowie sozio-emotionale Fähigkeiten und kritisches Denken gefördert werden. Vibeke Jensen stellte vier Initiativen der UNESCO in diesem Bereich vor:

- Die Leitlinien für Lehrkräfte zum Thema Digital Citizenship Education im digitalen Zeitalter (in Vorbereitung)
- Die Kampagne «Think Before Sharing»
- Die Neuauflage der an Lehrpersonen gerichteten Publikation [Media and information literate citizens: think critically, click wisely!](#)
- Die [globale Ministerkonferenz zur Bekämpfung von Hassrede](#) vom 26. Oktober 2021

Michael Remmert, *Chef der Abteilung Bildungspolitik des Europarates*, erläuterte den Ansatz des Europarates im Bereich der Digital Citizenship Education. Er erinnerte daran, dass Digital Citizenship Education (DCE) darauf abzielt, Lernende aller Altersgruppen für eine Kultur der Demokratie zu befähigen, und stellte das vom Europarat entwickelte [konzeptionelle Modell](#) zur Definition von DCE vor. 2019 wurde ein Handbuch für [Digital Citizenship Education](#) zuhänden von Entscheidungsträgern und Praktikern im Bildungsbereich herausgegeben. Zudem werden derzeit Leitlinien zur Unterstützung gleichberechtigter Partnerschaften zwischen Bildungseinrichtungen und Privatsektor ausgearbeitet. Weitere Publikationen für Lehrkräfte und Eltern sind in den Folien der [Präsentation](#) zu finden.

Christian Georges, *wissenschaftlicher Mitarbeiter bei der Erziehungsdirektorenkonferenz der französischen Schweiz und des Tessins*, [zeigte auf](#), wie das DCE-Konzept in einen nationalen Lehrplan integriert werden kann: den [Plan d'Etude Romand](#), der

gegenwärtig überarbeitet wird. Dieser Lehrplan umfasste bis jetzt nur das Modul «Medien, Bilder, Informations- und Kommunikationstechnologien» (MITIC: Médias, Images, Technologies de l'Information et de la Communication). Er musste im Hinblick auf die neuen Medien und Internetnutzungen aktualisiert werden. Neu ist die digitale Bildung als eigenständige Kompetenz aufgeführt, mitsamt ihrer technologischen (wie funktioniert's?), soziokulturellen (welche Auswirkungen?) und praktischen Komponente (wie nutzen?). Der Lehrplan sieht neu drei Lernfelder vor: Medien, Informatik und Nutzung.

Alexandre Milan, *Koordinator [Strategie Digitale Schweiz](#) in der Bundeskanzlei*, stellte die Strategie Digitale Schweiz vor, mit der die vielen bereits laufenden Aktivitäten und die Arbeiten der bestehenden Expertengruppen gebündelt und koordiniert werden sollen. Die Strategie Digitale Schweiz definiert 41 Ziele in wichtigen Bereichen, unterteilt in 9 Aktionsfelder. Ein Kapitel ist der Bildung gewidmet. Für jedes Ziel werden Umsetzungsmassnahmen beschrieben. Diese werden dezentralisiert umgesetzt. Anschliessend stellte **Martina Robbiani**, *wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bundesamt für Sozialversicherungen*, eine dieser dezentralen Massnahmen vor: die [Plattform Jugend und Medien](#). Ihr Ziel ist es, Kinder und Jugendliche zu befähigen, digitale Medien sicher, verantwortungsvoll, kritisch und altersgerecht zu nutzen. Die Plattform richtet sich an Eltern, Lehr- und Betreuungspersonen und bietet konkrete Ratschläge und Hilfsmittel.

Panel: Wie können wir Kompetenzen für eine digitale Staatsbürgerschaft fördern?

Das Panel wurde von Laetitia Houlmann von der Schweizerischen UNESCO-Kommission moderiert.

Benjamin Bosshard, *Leiter der Arbeitsgruppe Digitalisierung der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen (EKKJ)*, befasst sich seit 2017 mit dem Thema Digitalisierung sowie Kinder und Jugendliche. Die EKKJ organisierte einen [Co-Creation Day](#), an dem die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung diskutiert wurden. Benjamin Bosshard wies darauf hin, dass die im Web gefragten Fähigkeiten nicht neu sind, sondern nur an das neue digitale Umfeld angepasst werden müssen. Er erklärte auch, dass junge Menschen heute auf neue Plattformen abwandern, mit denen man sich dringend befassen müsste, denn sie ermöglichen auch einen positiven Austausch, der die direkten Kontakte ergänzt. Schliesslich sagte er, dass die junge Generation in die Entscheide im Zusammenhang mit der neuen digitalen Welt einbezogen werden müsse, was während der Pandemie nicht immer der Fall gewesen sei.

Lionel Alvarez, *Leiter des Forschungszentrums für Lehre/Lernen mit Unterstützung der Digitaltechnologie, PH Freiburg*, stellte die von seinem Team durchgeführte Literaturrecherche vor, die zwei

widersprüchliche Ansätze aufzeigt: Die digitale Staatsbürgerschaft wird als Fach behandelt, das sich auf die Beherrschung der Tools konzentriert, während andere Projekte das Thema in andere Fächer integrieren. Dieser eher interdisziplinäre Ansatz ist häufig ehrgeiziger und partizipativer. Seiner Ansicht nach gibt es noch einiges zu tun, bis sich die Schule an das neue digitale Umfeld angepasst hat. Die Schule muss sich weiterentwickeln, damit sie eine bessere Bildung gewährleisten kann: Sie muss sich öffnen und sich besser mit anderen Partnern abstimmen.

Manuela Varini, *Biologielehrerin am Gymnasium Lugano*, zeigte eine positive Seite des Internets auf: eine neue Plattform, die einen partizipativeren Unterrichtsansatz im Bereich der nachhaltigen Entwicklung erlaubt, da das Lehrmaterial online geteilt werden kann. Neben den Vorteilen, die die neuen Technologien bieten, ist es ihrer Meinung nach auch wichtig, die Jugendlichen zu befähigen, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden, zuverlässige Informationen zu beschaffen, Plagiate zu vermeiden und die Plattformen auch in einem informellen Kontext zu

nutzen, etwa zur Bekämpfung von Mobbing. Sie schloss sich den Ausführungen von Lionel Alvarez an, wonach die Schule sich öffnen muss. Ihrer Ansicht nach darf sich die Schule der externen Realität nicht verschliessen, sondern muss sich den digitalen Technologien, aber auch den Themen Natur und Gesellschaft öffnen.

Torben Stephan, *Leiter des Bereichs Digitalisierung + Gesellschaft*, [Stiftung Mercator Schweiz](#), erklärte, dass die Überlegungen rund um die Digitalisierung inzwischen weit über den technischen Aspekt hinausgehen. Kritisches Denken ist heute unerlässlich, damit man nicht alles glaubt, was im Internet steht. Seiner Ansicht nach ist es auch wichtig, die staatsbürgerliche Bildung zu fördern und den Schülerinnen und Schülern nicht nur das Programmieren beizubringen. Sie müssen beispielsweise verstehen, wie die GAFAM online Daten sammeln und welche Gefahren mit deren Verwendung verbunden sind. Der Bereich Digitalisierung + Gesellschaft der Stiftung Mercator Schweiz beschäftigt sich mit der Nutzung von Daten. Das in diesem Zusammenhang lancierte Projekt [Data Café](#) soll die Auseinandersetzung mit dem Thema auf

der Strasse, im direkten Kontakt mit der Bevölkerung, anregen. Torben Stephan wies auch darauf hin, wie wichtig es ist, mit allen Beteiligten zusammenzuarbeiten, um die aktuellen Herausforderungen zu bewältigen.

Peter Burri Follath, *Leiter Kommunikation*, [Pro Senectute](#), unterstrich die Bedeutung einer Digital Citizenship Education für ältere Menschen. Im Gegensatz zu den jungen Menschen besteht die Herausforderung hier eher darin, die Internetnutzung dieser Zielgruppe zu fördern (auch wenn heute nur noch ein Viertel der Generation 65+ nicht Netz unterwegs ist). Die heutigen Anwendungen sind leistungsfähiger und intuitiver als noch vor 20 Jahren, so dass sich der Lernbedarf verändert hat. Heute gewinnen ethische Überlegungen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien an Bedeutung. Peter Burri Follath erklärte, dass die an die traditionellen Medien gewöhnten Seniorinnen und Senioren die Informationsquellen automatisch als zuverlässig und glaubwürdig einstufen und dass es eine Herausforderung sei, sie über die Funktionsweise der neuen Medien zu informieren, deren Glaubwürdigkeit nicht gegeben ist.

Workshops: Konkrete Projekte zum Thema Digital Citizenship Education

Der [Workshop 1](#) «**Möglichkeiten der digitalen Partizipation**» wurde vom [Dachverband Schweizer Jugendparlamente \(DSJ\)](#) angeboten. Jasmin Odermatt stellte die vom DSJ entwickelte [Digitale Demokratie Toolbox](#) vor, die über die bestehenden Instrumente zur Beteiligung an demokratischen Prozessen informiert. Die Toolbox steht allen Interessierten offen.

Der [Workshop 2](#) «**Für ein integratives Familienkonzept im Internet**» wurde vom Dachverband [Regenbogenfamilien](#) angeboten. Maria von Känel erläuterte die völlig unzureichende Darstellung der Familienvielfalt in den Medien und ihre schädlichen Folgen für die Kinder, die in Konstellationen aufwachsen, die von der gesellschaftlichen Norm abweichen. Die Website des Vereins umfasst Informationen und Publikationen für Eltern und Kinder.

Der [Workshop 3](#) «**Förderung der Bildung gegen digitale Gewalt**» wurde vom Verein [#Netzcourage](#) angeboten. Jolanda Spiess Hegglin stellte das Projekt #Netzbildung vor. Dieses parallel zum Lehrplan entwickelte Tool soll Lehrpersonen dabei unterstützen, Jugendliche für Online-Verhaltensregeln zu sensibilisieren.

Der [Workshop 4](#) «**Check News: mündig, kritisch und souverän mit Medien umgehen**» wurde von der Universität Zürich organisiert. Jens Lucht stellte das Projekt [Check News](#) vor, das in Zusammenarbeit mit der Plattform [IQES](#) entwickelt wurde. Es verfolgt zwei Ziele: 1. Jugendliche sollen mündig, kritisch und souverän mit Medien umgehen können, und 2. sollen Lehrpersonen mittels guter, aktueller und jugendgerechter Lehr- und Lernmaterialien in die Lage versetzt werden, einen attraktiven, kompetenzfördernden Unterricht zu gestalten.

Der [Workshop 5 \(DE/FR\)](#) «**Fake News erkennen: eine staatsbürgerliche Herausforderung – auch für Lehrkräfte**» wurde von der PH Waadt angeboten. [Stéphanie Burton](#) erläuterte die Herausforderungen der Lehrerbildung im Bereich Desinformation. Sie unterstrich die Förderung des kritischen Denkens, auf das bereits vorher hingewiesen worden war, und schlug vor, dazu die Schülerinnen und Schüler mit realen Situationen zu konfrontieren.

Die Veranstaltung endete mit einem informellen Austausch über die Plattform [wonder.me](#).