



Foto: iStockfoto

Der Umgang mit den Folgen der Digitalisierung ist vielleicht doch eine Generationenfrage. Jedenfalls finden die Horrorszenerien von Manfred Spitzer oder Christian Pfeiffer in der kreativen und verantwortungsbewussten Jugendarbeit kaum Gehör. Gut so!

In welcher Welt wollen wir leben?

15 The shape of things to come

Derzeit umgibt viele Menschen das ungute Gefühl, inmitten eines verstörenden Science-Fiction-Films gelandet zu sein. Nichts scheint mehr wie früher. Von Cornelia Walter

Smartphone-Nutzung von Kindern und Jugendlichen

16 Wie Taschenmesser und Tagebuch

Der mediale Alleskönner Smartphone ist aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Doch was machen sie damit wirklich? Von Marko Junghänel

(Digitale) Trends in der Jugendarbeit

16 Fun & Action – mit Anspruch

Der 13. Juli 2016 war der Tag, an dem Pokémon Go in Deutschland an den Start ging und an dem dieser Hype auch in die Einrichtungen des Kreisjugendring München-Stadt gespült wurde. Von Andrea Mittermeier

Social Bots und die Wahrheit im Netz

17 Widewidewitt

Wer kennt sie nicht, die kleinen Flunkereien des Alltags. Schnell gesagt, richten sie meist auch keinen größeren Schaden an. Von Sabrina Werner

Überregionale Medienrallye

18 Die Doom-Machine des Dr. B. Öse

Mit Dr. Bernhard Öse auf digitaler Medienrallye. Fast wie Sherlock Holmes – aber viel spannender und abwechslungsreicher. Von Wolfgang Haberl

E-Sport als Chance für die Jugendarbeit

19 Spiel – Satz – Sieg

Eine Grundsatzfrage steht immer wieder im Raum: Handelt es sich beim organisierten und wettkampfbetonten Gaming tatsächlich um Sport? Von Daniel Heinz

FabLab München

20 Digitale Revolution

Seit Anfang des 21. Jahrhunderts bezeichnet der Begriff „Digitale Revolution“ den durch die Digitalisierung und durch Computer ausgelösten Umbruch bzw. Wandel der Technik. Von Sonja Steckhan

Azubis und junge Beschäftigte reden bei der Digitalisierung mit

21 Nicht ohne uns!

Das Schlagwort „Digitalisierung“ ist in aller Munde. Dabei ist das Phänomen nicht neu: Immer wieder gab es große und kleine Technologiesprünge. Von Andro Scholl

Digitalisierung in der Schule vs. Kreidezeit

22 Bildung geht heute anders

Gibt man das Wort Schule in ‚Google Bilder‘ ein, bestehen die Suchergebnisse oft nur aus Kreidetafeln und alten Schulbänken. Was läuft da falsch? Von Benedict Lang

In welcher Welt wollen wir leben?

The shape of things to come

Derzeit umgibt viele Menschen das ungute Gefühl, inmitten eines verstörenden Science-Fiction-Films gelandet zu sein: Künstliche Intelligenz in Form von Social Bots (= Meinungs-Roboter, Anm.d.Red.) scheint den Ausgang von Wahlen bestimmen zu können, eine postfaktische Politik ist Realität geworden, online wird beleidigt, gehetzt und gedroht. Nicht nur gesellschaftlich – auch in den eigenen vier Wänden scheint nichts mehr wie früher zu sein.



Foto: Cornelia Walter

Schöne neue (Online-)Welt – immer spannend, manchmal verwirrend, gelegentlich gefährlich

Mit Amazon Echo oder Google Home kann man sich intelligente Systeme ins Haus holen, die uns nicht nur digital assistieren, sondern auch Sprachbotschaften dauerhaft abspeichern. Wir wissen, dass wir sowohl von staatlicher Seite als auch von Unternehmen vollständig überwacht werden (können). In Talk-Shows wird laut darüber diskutiert, wie wir verhindern können, dass Roboter uns die Arbeitsplätze wegnehmen. Es läuft also vieles schief in dieser Welt. Das alles hat irgendwie mit Medien und Technologien zu tun ...

Wider der Kritiklosigkeit

Es gibt also einige Entwicklungen, um die wir uns sorgen und die wir kritisieren müssen. Was aber bei der – oft vehementen – Kritik an „neuen“ Medien und Technologien auffällt, ist, dass sie ein fundiertes Wissen über eben jene virtuelle Welt vermissen lässt. Unwissen macht unsicher und Unsicherheit führt zu Angst, Angst vor der Digitalisierung. Dabei überlassen wir Menschen, Unternehmen und Institutionen das Feld, nutzen blind deren Geräte und Anwendungen, füttern sie mit Daten – ohne eine Kenntnis der Mechanik dieser Technologie. Wir hinterfragen auch nichts.

Schon das Ändern des WLAN-Schlüssels überfordert viele, kaum jemand verschlüsselt E-Mails, hält Sicherheitseinstellungen bei Social-Media-Anwendungen aktuell oder kennt Alternativen zu Google & Co. Uns fehlen elementare Kenntnisse und Fähigkeiten, die wir eigentlich so dringend bräuchten, um für Gegenwart und Zukunft gewappnet zu sein. Erst, wenn wir beispielsweise die Funktion von Algorithmen verstehen, wenn wir wissen, wie man „echte“ von „falschen“ Nachrichten unterscheiden kann, wenn wir verstehen, warum und wie die Digitalisierung

die Machtverhältnisse verschieben konnte, können wir anfangen, die Dinge zu reflektieren, uns eine Meinung zu bilden und entsprechend handeln. Erst, wenn wir ein fundiertes Wissen und ein Verständnis von Medien und Technologien haben, können wir Antworten finden auf Fragen wie: Wie weit kann, darf, soll künstliche Intelligenz reichen? Welche Daten darf wer von mir haben und was darf damit passieren? Wie kann ich meine Rechte schützen? Sind unsere Urheberrechte noch zeitgemäß? Schlussendlich geht mit einem Verständnis von (Medien-) Wirkungen auch einher, dass wir uns darüber Gedanken machen, wie wir online – aber auch offline – miteinander umgehen. Wir müssen eine neue Kommunikationskultur entwickeln und etablieren.

Neuer Grundkonsens der Gesellschaft

In einigen Bereichen der Gesellschaft werden bereits erste Versuche unternommen, diese Art von Grundkonsens (neu) zu schaffen. So haben sich Menschen aus verschiedenen Bereichen der Gesellschaft dieser Problematik angenommen und der Europäischen Union Ende 2016 einen Entwurf für digitale Grundrechte vorgelegt (www.digitalcharta.eu). Auch das Future of Life Institut (www.futureoflife.org), zu dem Forscher und Silicon-Valley-Größen – aber auch Vertreterinnen und Vertreter aus Kunst und Kultur – gehören, haben mit den Asilomar AI Principles 23 Regeln aufgestellt, die die Welt vor einer Robokalypse schützen sollen und die ethische bzw. moralische Leitlinien für Forschung, Entwicklung und den Einsatz von künstlicher Intelligenz darstellen. Ähnlich der digitalen Grundrechte beinhalten diese die Anforderung, dass technologischer Fortschritt und technische Errungenschaften immer transparent und kompatibel mit den Menschenrechten und dem Anspruch einer Gesellschaft auf (kulturelle) Vielfalt sein müssen. Die Diskussion darüber, wie die Welt und ihre Gesetze aussehen sollen, wenn Medien, Technologien und künstliche Intelligenz die Gesellschaft durchdringen, hat also bereits begonnen. All die Fragen, die hier aufgeworfen werden, sind Fragen, mit denen Kinder und Jugendliche in Zukunft konfrontiert sein werden. Deshalb ist eine allumfassende Medienkompetenzvermittlung unerlässlich. Wir brauchen nicht weniger als eine digitale Aufklärung, einer Verankerung von Medien und Technologien in politischen und jugendpolitischen Forderungen. Der Zugang zu Medien und Technologien muss ein Grundrecht sein. Wir müssen vom Gedanken abkommen, Internet, Medien und Technologien als potenzielle Bedrohung zu begreifen, sondern hinarbeiten auf eine Informationsgesellschaft – für alle und mit allen.

Cornelia Walter, Projektstelle web 2.0, KJR



Foto: Andrea Mittermeier

Die Digitalisierung bietet Chancen für neue Formen und Methoden des Miteinanders von Kindern und Jugendlichen

Smartphone-Nutzung von Kindern und Jugendlichen

Wie Taschenmesser und Tagebuch

Der mediale Alleskönner Smartphone ist aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Es lohnt deshalb ein Blick darauf, wozu Heranwachsende ihre ständigen elektronischen Begleiter nutzen. Die JIM-Studie* (Jugend, Information, (Multi-)Media), die jährlich das Informations- und Kommunikationsverhalten der 12- bis 19-Jährigen untersucht, gibt dazu detailliert Auskunft.



Foto: Lupo, pixelio.de

Always on – immer online und empfangsbereit, Segen oder Fluch?

„Man könnte das Smartphone mit dem Taschenmesser früherer Generationen von Kindern und Jugendlichen vergleichen: Man trägt es immer bei sich, es ist in vielen Lebenslagen nützlich und verzichten mag man nur schwer darauf“, sagt Mareike Schemmerling, medienpädagogische Referentin am JFF – Institut für Jugend, Film und Fernsehen in München, und ergänzt, dass „... das Smartphone zudem stark emotional aufgeladen ist, weil es neben der praktischen Hilfe auch so etwas wie ein Tagebuch des Aufwachsens ist. Es enthält Sprachnachrichten von Freunden, selbstgemachte Fotos und Videos von besonderen Momenten des Lebens – man vertraut ihm alles an – in elektronischer Form.“

Die Bedeutung des Smartphones wird durch einige Zahlen deutlich: Nahezu 100 Prozent der Jugendlichen nutzen ein solches Gerät – 95 Prozent besitzen selbst ein Smartphone. Etwa 75 Prozent der Jugendlichen verfügen über Daten-Flatrates und können damit „always on“ sein, also permanent online. Auch der Ausstattungsgrad unter Kindern wächst rasant und liegt bei nahe 90 Prozent.

Was tun nun Kinder und Jugendliche mit ihren Geräten? Von Textnachrichten, Youtube-Videos bis Bildbearbeitung ist alles möglich. Oft dient das Smartphone auch schlicht als Uhr, Wecker oder Notizbuch. „Die Geräte werden vor allem zur sozialen Interaktion – also zur Kommunikation unter Gleichaltrigen – genutzt“, weiß Schemmerling. Und weiter: „In der wirklich kreativen Nutzung liegen allerdings noch Potenziale, denn in der Regel verwenden Kinder und Jugendliche vorgegebene Masken – die wenigsten setzen eigene Ideen um.“

Die JIM-Studie im Detail

Zwölf- bis 19-Jährige wachsen heute in einer mediatisierten, digitalen Gesellschaft auf. Medien sind in ihrem Alltag deshalb fest integriert und spielen auch in der Freizeitgestaltung eine zentrale Rolle. Um abzubilden, wie Mediennutzung heute aussieht, ist die Untersuchung der Nutzungshäufigkeit ein wichtiger Indikator. Im Hinblick auf die tägliche Nutzung steht das Handy (Smartphone) mit 92 Prozent klar an erster Stelle, dicht gefolgt vom Internet (unabhängig vom Verbreitungsweg) mit 87 Prozent und Musik hören (82 Prozent). Drei Viertel der Jugendlichen sehen regelmäßig Fotos oder Videos auf dem Smartphone an.

Fordert man die Jugendlichen auf, ihre Nutzungszeit des Smartphones auf die Dimensionen Kommunikation, Informationssuche, Unterhaltung und Spiele zu verteilen, so entfällt mit 41 Prozent der größte Anteil auf kommunikative Aspekte, 29 Prozent der Online-Nutzung wird für Unterhaltung aufgewendet, 19 Prozent entfallen auf Spiele und nur zehn Prozent auf die Suche nach Informationen.

Welche konkreten Onlineangebote „top of mind“ bei den Jugendlichen sind, wird durch die Frage „Und was nutzt Du im Internet am liebsten?“ deutlich. Fast zwei Drittel (64 Prozent) der Internet-Nutzer nennen hier spontan die Videoplattform Youtube. Mit deutlichem Abstand folgt auf Platz zwei der Kommunikationsdienstleister WhatsApp (41 Prozent), ebenfalls mit Abstand folgen Facebook (26 Prozent) und Instagram, der Online-Dienst für Fotos und Videos (23 Prozent).

Für jeden zehnten Jugendlichen zählen die Suchmaschine Google oder der Instant-Messaging-Dienst Snapchat zu den favorisierten Angeboten, etwa jeder zwanzigste nennt die Streaming-Angebote Spotify (Musik) und Netflix (Serien und Filme; je 5 Prozent) oder den Online-Versandhandel Amazon bzw. die Online-Enzyklopädie Wikipedia (je 4 Prozent).

Marko Junghänel

*JIM 2016 Jugend | Information, (Multi-)Media Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), Thomas Rathgeb, Stuttgart

(Digitale) Trends in der Jugendarbeit

Fun & Action – mit Anspruch

Der 13. Juli 2016 war der Tag, an dem Pokémon Go in Deutschland an den Start ging und an dem dieser Hype auch in die Einrichtungen des Kreisjugendring München-Stadt (KJR) gespült wurde. Inzwischen ist die Begeisterung für dieses Spiel abgeflaut. Sie hatte jedoch zum Durchbruch von Augmented Reality Apps auf dem Massenmarkt geführt.

Die Entwickler der App Snapchat hatten diesen Trend erkannt und eine Fotofunktion mit Augmented-Reality-Filter hinzugefügt. Das führte dazu, dass sämtliche Teenager plötzlich Tierohren und -schnauzen auf ihren Fotos hatten. Unter Augmented Reality (AR) wird die Erweiterung unserer wahrnehmbaren Realität durch digitale Inhalte verstanden. Die AR-Apps nutzen dabei Kompass-, GPS- und Videofunktionen, um zusätzliche Informationen über das Kamerabild live einzublenden. Mögliche Endgeräte zur Nutzung dieser Technologie sind einerseits



Foto: Andrea Mittermeier

VR-Brille im Einsatz

AR-Brillen, die noch teuer und deshalb massenuntauglich sind, oder schlicht das Smartphone. Künftig werden immer mehr AR-Spiele auf den Markt kommen, beflügelt letztlich durch den Pokémon-Hype. Das nächste Trendspiel könnte die App Maguss sein, die sich in einer Zauberwelt abspielt und an Harry Potter erinnert.

Aber nicht nur für den Spielbereich, sondern auch für die Jugendarbeit ergeben sich interessante Möglichkeiten. So lassen sich thematische oder historische Inhalte mit Orten verbinden, wodurch informelle Bildungswege in Form von Rallyes realisiert werden können. Am interessantesten ist die Möglichkeit, eine digitale Schnitzeljagd zu generieren, um ortsbezogene Informationen zu enthalten.

Nächster Trend: Virtuelle Realität (VR)

Dabei geht es um die Darstellung und Wahrnehmung einer interaktiven virtuellen Welt. Die bisherigen VR-Brillen waren für einen massenhaften Absatz zu teuer. Eine kostengünstige Variante bot Google 2014 mit seiner Cardbox zum Selbstbauen an. Darin wird das eigene Smartphone platziert. Inzwischen gibt es auch Modelle anderer Hersteller, die jedoch ein zusätzliches leistungsstarkes Smartphone benötigen.

Der endgültige Aufschwung für diese Technologie kam mit der VR-Brille von PlayStation. Zunehmend erscheinen Spiele und Software auf dem Markt, die auch für unsere Zielgruppen attraktiv und für die Jugendarbeit von wachsender Bedeutung sind. Die VR-Technologie wird die Art des Spielens an Computern, Spielekonsolen und Smartphones verändern. Sie verspricht neue und intensivere (Spiel-)Erfahrungen. Möglicherweise können Probleme für einige Nutzerinnen und Nutzer auftreten, wie beispielsweise Schwindel, Übelkeit und Kopfschmerzen. Dieses Phänomen wird inzwischen als Motion Sickness bezeichnet und meint etwas wie Reisekrankheit, bei der die Augen andere Informationen ans Gehirn liefern als der Körper.

Weitere Probleme sind eine erhöhte Verletzungs- und Sturzgefahr, die Konfrontation mit Ängsten und altersunangemessenen Inhalten, das Auftreten posttraumatischer Belastungsstörungen durch den intensiven Realitätsbezug sowie ein drohender Anstieg an Gewalttoleranz durch VR-Ego-Shooter.

All diese Themen werden Kinder und Jugendliche künftig beschäftigen. Die Aufgabe der Jugendarbeit ist es deshalb, Kinder und Jugendliche bei diesen Erfahrungen in einem geschützten Rahmen zu begleiten. Projekt-Ideen zur bewussten Auseinandersetzung und

Reflexion dieser Entwicklung sind das Bauen eigener VR-Brillen, das gemeinsame Spielen und das Generieren eigener VR-Inhalte.

Der aktuellste Trend für die Jugendarbeit ist die Maker-Bewegung. Der Fokus rückt dabei weg vom Konsumieren von Produkten hin zum Selbermachen. Es werden Räume wie FabLabs (siehe Seite 20) geschaffen, in denen Werkzeuge zur Nutzung und Kurse zur Weiterbildung angeboten werden. Das Angebot reicht vom einfachen Basteln über 3D-Drucker und Elektronik-Schaltungen bis zum Laser-Cuttern. Dieses breite Spektrum trifft das Interesse der breiten Masse. Die Maker-Bewegung und insbesondere der 3D-Druck ist ein interessanter Ansatzpunkt für verschiedene Lernprozesse, die dazu beitragen, ein nachhaltiges Verständnis von Technologie zu entwickeln.

3D-Druck – günstig und kreativ

Großes Potenzial besitzt derzeit der 3D-Druck für die (Offene) Jugendarbeit. Günstige 3D-Drucker sind inzwischen schon ab 300 Euro zu bekommen und der Druck eines kleinen Werkstückes begrenzt sich auf wenige Cents. Die benötigte Software ist im Internet als Free- oder OpenSource-Software erhältlich. Nachteil ist, dass das Drucken viel Zeit benötigt und Leerlauf entsteht, weshalb es weniger für (Ferien-) Angebote und Projekte geeignet ist. Im Laimer haben Teenager ihre eigenen Keksausstecher gestaltet und mit dem 3D-Drucker ausgedruckt. Im Sommer 2017 findet ein zweiwöchiges Maker-Ferienangebot im Laimer Jugendzentrum statt. Andere Einrichtungen des KJR können sich tageweise einbuchen.

Andrea Mittermeier,

„Das Laimer“ – Jugendzentrum mit Abenteuerspielplatz, KJR

Social Bots und die Wahrheit im Netz

Widewidewitt

„Die U-Bahn hatte Verspätung“, „Schöne Frisur!“, „Ja, der K3-Artikel ist so gut wie fertig“. Wer kennt sie nicht, die kleinen Flunkereien des Alltags. Schnell gesagt, richten sie meist auch keinen größeren Schaden an. Anders sieht es aus, wenn man sich das Thema Fakten und Fiktionen in der digitalen Welt anschaut.

Von Verschwörungstheorien bis zu Hoaxes bzw. Fake News: Das Internet ist ein Tummelplatz für Personen, die ihre „Wahrheiten“ einer breiten Netzgemeinde zugänglich machen wollen. Welches Interesse haben sie daran, Lügen im Internet zu verbreiten?

Bei Verschwörungstheoretikern ist dies einfach zu erklären. Reichsbürger glauben etwa daran, dass Deutschland kein Land, sondern eine GmbH ist. Einige Menschen sind der festen Überzeugung, dass die Welt von Reptiloiden (Reptilien, getarnt als Menschen) heimlich regiert wird, um die Bevölkerung systematisch zu unterwerfen. Die Anschläge vom 11. September 2001 seien ein „Inside-Job“ gewesen. Warum finden sich aber Anhänger für diese oft kruden Theorien und warum werden diese über soziale Medien so schnell weiterverbreitet? Verschwörungstheorien gehören zum sogenannten heterodoxen Wissen – nur wenige Menschen glauben daran. Diese Menschen stehen meist am Rande der Gesellschaft und nutzen diese Theorien, um ihren eigenen Status und die damit zusammenhängenden Probleme zu erklären. Da der Mensch sich nach Sinnhaftigkeit in der zunehmend komplexer werdenden Welt sehnt, werden diese Theorien als mögliche und einfache Erklärung der eigenen Umstände wahrgenommen.

Bild: Christoph Scholz, pixelio.de



Fake News, alternative Fakten – wer nicht genau hinsieht und zuhört, wird schnell Opfer von Propaganda und Hetze.

Genau hier setzen Fake News an: Geflüchtete beispielsweise, die Smartphones oder gar Häuser geschenkt bekommen und gleichzeitig deutsche Frauen vergewaltigen. Solche Unwahrheiten finden die größte Verbreitung. Sie werden gezielt aus dem rechten politischen Spektrum in sozialen Netzwerken gestreut, um Geflüchtete zu diffamieren und zu

Von unverschämt bis raffiniert

kriminalisieren. Bei diesen Fake News handelt es sich oft um angebliche Augenzeugenberichte („Stell dir vor, was einer Freundin von mir passiert ist ...“) oder Artikel von einschlägig bekannten Internetseiten aus der rechten Szene. Mittlerweile wird auch nicht vor gezielter Manipulation etablierter Zeitungen haltgemacht. So geschehen im März 2016, als die AFD Nürnberg die Schlagzeile der Abendzeitung von „Jugendliche wollten Flüchtlingsheim in Brand setzen“ zu „Polizei erwischt Linksextreme bei Brandstiftung im Asylbewerberheim“ änderte und über ihren Twitter-Account verbreitete. Politisch motivierte Fake News waren auch bei der Wahl in den USA Thema. Meldungen, dass Hillary Clinton in einem Restaurant in Washington einen Kinderpornoring betriebe, schädigten nicht nur ihr Ansehen, sondern brachten sogar einen Mann dazu, in diesem Restaurant mit einer Waffe um sich zu schießen.

Was ist das „Erfolgsrezept“ von Fake News? Die optimale Falschmeldung besteht aus einem polarisierenden Thema, gepaart mit einer emotionalen Überschrift und entsprechenden Bildern.

Hinschauen, fragen, handeln

Sollte sich diese Nachricht dennoch nicht viral verbreiten, kommt eine technische Komponente hinzu: Social Bots. Bots (abgeleitet von dem englischen Wort „robot“) sind Computerprogramme, die eigenständig Aufgaben erledigen können, ohne dabei auf die direkte Steuerung von Menschen angewiesen zu sein. So gibt es beispielsweise Bots, die fortlaufend aktuelle Nachrichten liefern. ChatBots, wie Siri von Apple, helfen, das nächstgelegene Restaurant zu finden. Bei diesen Formen ist den Nutzerinnen und Nutzern klar, dass sie mit Programmen agieren. Anders bei den Social Bots. Sie täuschen in sozialen Netzwerken vor, menschliche User zu sein. Sie liken, teilen und kommentieren, was sie auf den ersten Blick nicht als Programm erkennbar macht. Aufgabe der Social Bots ist eine weite Verbreitung von Inhalten unter anderem in politischen Diskursen. Gerade bei Aussagen, wie zum Beispiel „#merkel-muss-weg“ finden sich unter den Verbreitern von Nachrichten mit diesem Hashtag eine Fülle von Social Bots. Durch möglichst viele Posts zu einem bestimmten Thema wird versucht, zu vermitteln, dass im Internet die Mehrheit der Nutzerinnen und Nutzer für eine bestimmte Meinung stehe. Dieses künstliche Propagieren von Themen ist es, was letztendlich zu einem verzerrten Bild der Wirklichkeit bei anderen Menschen – nicht

zuletzt bei Journalistinnen und Journalisten oder Politikerinnen und Politikern – führen kann. Im Hinblick auf die Bundestagswahlen 2017 haben sich mittlerweile alle im Bundestag vertretenen Parteien gegen den Einsatz von Social Bots im Wahlkampf ausgesprochen.

Um Social Bots zu entlarven, muss man sich das Profil genauer anschauen. Untrügliches Zeichen, dass man es mit einem Programm zu tun hat, sind die Menge der automatisierten Nachrichten und Likes und das schnelle Teilen von Nachrichten mit bestimmten Schlagwörtern.

Nicht nur Erwachsene haben es vor diesem Hintergrund schwer, Fake News und technisch gesteuerte Meinungsmache zu erkennen. Besonders Jugendliche, die täglich der Informationsflut des Internets ausgesetzt sind, brauchen Unterstützung in der Bewertung von Inhalten.

Eine gute Sammlung an Fake News und Hoaxes findet man auf den Seiten www.hoaxmap.org und www.mimikama.at. Denn sowohl online als auch offline gilt: Aussagen, Quellen und Absichten müssen hinterfragt werden. Nur weil viele Menschen einer Meinung sind, heißt es nicht, dass sie wahr ist.

Sabrina Werner, Café Netzwerk, KJR

Quellen

- www.youtube.com/watch?v=qHQ8hrQOBk4&list=PLX9dX8A0c-wF_HvtXNwNAEzZvU0gKGcxP&index=5
- Friedemann Karig: Die Abschaffung der Wahrheit. Über Propaganda und Fakes in online-Medien
- www.spiegel.de/netzwelt/web/social-bots-entlarven-so-erkennen-sie-meinungsroboter-a-1129539.html
- Teresa Sickert: So erkennen Sie Meinungsroboter

Überregionale Medienrallye

Die Doom-Machine des Dr. B. Öse

Der Computer im Jugendtreff fährt hoch. Doch statt der gewohnten Oberfläche startet automatisch ein Video. Dr. Bernhard Öse verkündet darin, dass er alle Computer der Jugendlichen in den Einrichtungen des Kreisjugendring München-Stadt (KJR) zerstören wird. Damit startet der Countdown zur zweiten Medienrallye des Arbeitskreises (AK) Web 2.0.

Fast zur gleichen Zeit wie das Video auftaucht, berichtet auch schon das Magazin „K3“ in einer Sonderausgabe über die drohende Gefahr. Wer aufmerksam bei Youtube die entsprechenden Kommentare nachliest, findet einen Beitrag des Teams YUHS und einen Tipp, wie man diese Hackergruppe und Gegenspieler von Dr. B. Öse im Netz ausfindig machen kann.

Nach dem Ausflug in die analoge Medienwelt während der ersten Medienrallye des AK Web 2.0 ging es bei der zweiten Rallye um Verschlüsselung, Live-Hacks und Datenschutz. Am Anfang mussten die Jugendlichen der teilnehmenden Einrichtungen Aufgaben in den Freizeitstätten lösen. Mit der Netzadresse der YUHS war es möglich, mit ihnen in Kontakt zu treten, um schließlich gemeinsam Dr. B. Öse aufzuhalten. Die YUHS stellten verschiedene Aufgaben, um die Einrichtungsteams zu prüfen und den Ort der Rallye – das Café Netzwerk – zu erspielen.

Dort stand der Computer, auf dem der Countdown und die Steuerung des passwortgeschützten Vernichtungs-Programms von Dr. B. Öse lief. Per Chat meldeten die YUHS den Jugendlichen, dass es sieben Hinweise

Foto: Cornelia Walter



Ein bisschen wie Sherlock Holmes – aber eben viel moderner und spannender

im Café Netzwerk gibt, die das Passwort ergeben würden. Nach kurzer Suche lagen sieben Umschläge vor den Jugendlichen. Sie enthielten jeweils eine Aufgabe, deren Lösung jeweils einen der sieben Schließfachschlüssel freigeben sollte.

Alle Aufgaben beinhalteten entweder Verschlüsselungen von Informationen oder sogenannten Live-Hacks bzw. eine Kombination aus beidem. So kam in den meisten Aufgaben beispielsweise eine ROT13-Verschlüsselung zum Einsatz, bei der das Alphabet um 13 Stellen verschoben wird. Bei den Live-Hacks ging es darum, Werkzeug und Material für das Lösen eines Problems kreativ einzusetzen. Nach Lösen der einzelnen Aufgaben konnten die Jugendlichen jeweils eine Kiste mit einem Schließfachschlüssel öffnen. Folgende Aufgaben waren zu lösen:

Bilder-Rätsel-Rennen

Ein Bilder-Rätsel-Rennen verrät mithilfe der Augmented Reality App „Aurasma“ den Code des Zahlenschlosses einer Kiste und gibt den Schlüssel frei.

Die Mysterie-Box

In einer Kiste mit vielen Klappen und Schlössern ist ein Schlüssel. Mithilfe des Tagebuchs von Dr. B. Öse können nach und nach alle Hindernisse ausgeräumt werden und das Schloss lässt sich öffnen.

Schlösser-Knacker

Eine Kiste mit einem transparenten Vorhängeschloss beinhaltet QR-Codes der Koordinaten für einen Lüftungsschacht. Mit dem Dietrich, der mit einer Magnetangel aus dem Schacht geborgen wurde, lässt sich das Schloss öffnen.

Geschichts-Rätsel

Lateinische als auch griechische Zahlen und Buchstaben am Königsplatz müssen entschlüsselt werden, um eine weitere Kiste mit Zahlenschloss zu öffnen.

Schleim in der Flasche

Eine Flasche mit undurchsichtigem Schleim verbirgt die Zahlen eines Schlosses. Mithilfe eines starken Magnets können diese gelesen werden.

Auf den Spuren von 1984

Dr. B. Öses Privat-Computer muss ebenfalls mit einem Hacking-Tool auf einen Zahlenschloss-Code hin untersucht werden. Die Hinweise darauf finden sich im Buch „1984“ von George Orwell.

Das Rohr – Live-Hack

Am Ende eines zwei Meter langen Abflussrohrs hängt einer der Schlüssel. Mithilfe verschiedener Materialien muss der Schlüssel geborgen werden.

Nachdem die Jugendlichen alle sieben Schlüssel hatten, wurden die Inhalte der Schließfächer herbeigeschafft. In jedem Fach fanden sich Koordinaten, die auf Dr. B. Öses „Schiffe-versenken-Tafel“ die einzelnen „Pixel“ der Buchstaben des Wortes #HOTDOG ergaben. Alle Jugendlichen versammelten sich schließlich um die Doom-Machine, um das Passwort einzugeben. Nichts passierte, zweiter Versuch, diesmal alles klein geschrieben. Der Countdown wurde beendet, tosender Applaus.

Obwohl die meisten Jugendlichen bereits etwas über Verschlüsselungen, Hacking, Geheimbotschaften oder Live-Hacks gehört hatten, waren die wenigsten je damit in Berührung gekommen. Daher war die Medienrallye ein erster Schritt, diese Phänomene spielerisch erleben zu können und kennenzulernen.

Nore Qe. O. Öfr xbzzg orfgvzzg jvrqre

Wolfgang Haberl, Intermezzo, KJR

E-Sport als Chance für die Jugendarbeit

Spiel – Satz – Sieg

Eine Grundsatzfrage steht immer wieder im Raum: Handelt es sich beim organisierten und wettkampfbetonten Gaming tatsächlich um Sport? Der Diskurs um den digitalen E-Sport wird momentan kontrovers geführt und ähnlich wie beim Schach gehen die Meinungen dabei auseinander.



Foto: Deborah Weber, pixelio.de

Statt Turnschuhe und Jogginghosen – der Controller sorgt beim E-Sport für eine spannende Wettkampf-Atmosphäre.

Eine Studie der Deutschen Sporthochschule kommt zu einem klaren Ergebnis und erkennt Profis als Sportlerinnen bzw. Sportler an.* Neuerdings bieten sogar Fußballvereine eigene Teams im Bereich E-Sport – darunter der VfL Wolfsburg und FC Schalke 04. Für die Jugendarbeit ist es irrelevant, hierauf Antworten zu geben. Ihre Aufgabe ist es vielmehr, Jugendliche in ihren Freizeitinteressen ernst zu nehmen.

Die sozialen Beziehungen zwischen den Agierenden beim E-Sport kommen auf realer und virtueller Ebene zustande. Viele E-Sportlerinnen und -Sportler treffen auf den regelmäßig stattfindenden Events persönlich aufeinander. Die Jugendarbeit kann hier als Begegnungsort auftreten.

*Quelle: www.playnation.de/spiele-news/esport/wissenschaftler-sehen-profi-spieler-als-sportler-id65708.html

Digitale Revolution

Viele gamingaffine Jugendliche fühlen sich durch herkömmliche pädagogische Angebote nicht angesprochen. Doch auch sie brauchen Akzeptanz und Räume für ihr Hobby. LAN-Partys und Gaming-Turniere blicken auf eine lange Tradition in der Jugendarbeit zurück. Regelmäßig stattfindende Gruppentreffen, die sich mit dem Thema Games auseinandersetzen, sind ein bewährtes Angebot, um Kinder für die medial geprägte Zukunft stark zu machen und sie dabei zu unterstützen, mit ihren Erlebnissen in digitalen Welten verantwortlich und selbstbewusst umzugehen. Hier finden Jugendliche einen geschützten Raum, in dem sie vom Publikum zum Agierenden werden. Sie werden aktiv und setzen sich kreativ mit ihrem Hobby auseinander.

Es geht aber nicht nur um das Spielen an sich: Im Gegensatz zum herkömmlichen Sport übernehmen Szenemitglieder in Amateur-Clans die Organisation und Finanzierung ihrer Vereinsstruktur. Hierzu gehören das Ausarbeiten von Spielpaarungen und Trainingszeiten, Sponsorenakquise und die Öffentlichkeitsarbeit in Form von Social-Media- und Community-Management. Sie tun dies meist unentgeltlich und in ihrer Freizeit. Dabei werden zahlreiche Kompetenzen und Fertigkeiten gefordert und gefördert, die auch in einer beruflichen Laufbahn relevant werden können.

E-Sport als Methode für Jugendgruppen

Jugendliche müssen auch eine gewisse Kompetenz entwickeln, um die Kommerzialisierung im Sport zu erkennen und richtig einordnen zu können. Die Jugendarbeit kann ein Ort sein, wo dieser Lernprozess angeregt wird. Zusammengenommen bilden alle diese Faktoren Ansatzpunkte, um gemeinsam mit den Jugendlichen E-Sport zu betreiben oder sie bei der Ausübung ihres Hobbys zu unterstützen.

Die Jugendarbeit und der Sport können dem E-Sport einen (analogen) Raum bieten, den Jugendliche benötigen, um die nötigen Entwicklungsschritte der Jugendzeit zu absolvieren und ihr Hobby ausbalanciert ausüben zu können. Dazu benötigt man technische und personelle Ressourcen, die in Netzwerken (Jugendarbeit, Bibliotheken, Sport, etc.) erbracht werden können.

Der Lerneffekt von E-Sport liegt beispielsweise auch in der Analyse des eigenen Spiel- und Turnierverhaltens. Darüber hinaus reflektieren die Spielenden die kommerziellen Strukturen im Sport insgesamt – egal ob real oder virtuell ausgetragen.

Die Faszination der Jugendlichen für E-Sport kann von Außenstehenden oft nur schwer nachvollzogen werden. Die Jugendarbeit muss sich deshalb offen für die Szene zeigen und auch als Dienstleister auftreten. Beim Veranstaltungsformat „Eltern-LAN“ erhalten Eltern und pädagogische Fachkräfte etwa die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln und sich über Inhalte und Wirkungen virtueller Spielwelten zu informieren. Sie können sich zudem mit den jugendlichen Gamerinnen und Gamern sowie mit medienpädagogisch Tätigen austauschen.

Daniel Heinz, Torben Kohring, Spieleratgeber Nordrhein-Westfalen

Linksammlung

- www.pcgamer.com/us-government-recognises-league-of-legends-pros-as-professional-athletes – E-Sport durch US Regierung als Sport anerkannt
- www.zeit.de/thema/e-sport – Dossier E-Sport ZEIT
- www.spielbar.de/148929/e-sport-fakten-und-zahlen – Artikel E-Sport auf spielbar.de
- www.bpb.de/apuz/33552/mit-ballerspielen-gegen-paedagogische-no-go-areas-erfahrungen-mit-eltern-lans?p=all – Arne Busse über Eltern-LANs
- digitaler Sport: <http://www.oeffentliche-it.de/-/digitaler-sport>

Seit Anfang des 21. Jahrhunderts bezeichnet der Begriff „Digitale Revolution“ den durch die Digitalisierung und durch Computer ausgelösten Umbruch bzw. Wandel der Technik und vieler damit verbundener Lebensbereiche. Ein Symptom dieses Umbruchs ist die sogenannte DIY- (do it yourself) und Maker-Szene sowie das Konzept der „offenen Werkstätten“.



Foto: Andreas Zielke

Als hätten sie nie etwas anderes gemacht. Junge Tüftler im FabLab

Ein FabLab (englisch: fabrication laboratory = Fabrikationslabor) – auch offene Werkstatt oder MakerSpace genannt – ist eine Hightech-Werkstatt mit dem Ziel, Privatpersonen den Zugang zu Produktionsmitteln und modernen industriellen Produktionsverfahren für Einzelstücke zu ermöglichen. Ausgestattet sind FabLabs mit digitalen Produktionsmaschinen wie Lasercutter, CNC-Fräsmaschinen, 3D-Druckern oder Plottern. Die Werkstätten bieten Interessierten die Möglichkeit, eine große Anzahl unterschiedlicher Materialien und Werkstücke bearbeiten zu können.

Digital und analog

Diesen Trend haben die Gründer des FabLab München e.V. bereits 2010 erkannt. Im achten Jahr ihres Bestehens ist die 370 qm große offene Hightech-Werkstatt im Münchner Westend ein Anlauf- und Sammelpunkt für alle Kreativen, Technikerinnen und Techniker, Tüftlerinnen und Tüftler, Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte und ganze Familien – einfach für alle, die am Selbermachen interessiert sind.

Mit aktuell rund 300 Mitgliedern ist das FabLab München nicht nur eine moderne Werkstatt, sondern es ist – getreu dem Motto „Make - Learn - Share“ – auch ein Platz, an dem man lernen und lehren und an dem man sich mit Gleichgesinnten austauschen kann. Neben dem generationenübergreifenden Austausch innerhalb des Vereins stand schon immer die Vermittlung von Wissen und Bildung auch an Nicht-Mitglieder an vorderer Stelle. Ebenso gehört die Schaffung spielerischer Zugänge zur digitalen Welt für Kinder und Jugendliche zum Programm: „Im Jahr 2016 haben wir 486 Workshops und Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen durchgeführt (inklusive spezieller Angebote für Flüchtlingskinder in Übergangsklassen). Dabei wurden 8.825 Kinder erreicht und rund 4.300 Stunden ehrenamtliches Engagement mobilisiert“, so Birgit Kahler, Gründungs- und Vorstandsmitglied.

Etwa 120 qm der Fläche wurden genutzt, um separate Seminarräume einzurichten, in denen Gruppen mit bis zu 34 Personen Platz finden. An Lasercuttern, 3D-Druckern, einer Selbstbau-Fräse, Schneideplottern, einer T-Shirt-Presse, Raspberry Pi, Arduino, Löt-Stationen und 20 Computern sowie 20 Notebooks können tagsüber und am Wochenende Kinder und Jugendliche erste praktische Schritte im Bereich der Zukunftstechnologien gehen.

In verschiedenen 3D-Motto-Kursen (Wolkenkratzer, Monster, Burgen und Festungen) können Kinder ab 8 Jahren spielerisch die 3D-Modellierung sowie das 3D-Drucken ihrer selbst entworfenen Fantasie-Figuren und Bauwerke erlernen. Löt-Kurse für Kinder vermitteln die Grundlagen der Elektronik. Einen Einstieg in die Welt der Programmierung und der Elektronik bieten Kurse auf diversen Plattformen: BBC micro:bit, Raspberry Pi und Arduino. In Textil-Workshops können eigene T-Shirts oder Taschen gestaltet werden. Im Rahmen des Ferienprogramms kann in mehrtägigen Workshops die Erstellung von Trickfilmen gelernt und gemeinsam mit anderen Kindern erlebt werden. Breiten Raum nimmt das Schulprogramm ein. Im Grundschulalter beginnend, können Kinder mit Werkzeugen, Techniken und Gestaltungsmöglichkeiten der Zukunft vertraut gemacht werden.

Alle sind willkommen

Das FabLab München bietet unterschiedliche Workshops, Kurse oder Projektarbeiten für Schülerinnen und Schüler aller Schularten sowie Fortbildungen für Lehrkräfte. Dienstag bis Freitag zwischen 9 und 12 Uhr können Schulklassen ab der 3. Jahrgangsstufe 3D-Drucken, Lasercutten, Löten und Arduino im FabLab lernen. Das FabLab München kommt auch an die Schulen – ganz gleich, ob Grund-, Mittel-, Realschule oder Gymnasium. Seit 2011 werden in Schulen Kurse zu 3D-Modellierung, Elektronik und Lasercutten angeboten.

Für Projekt-Seminare am Gymnasium oder als Einstieg in eine Schülerfirma eignen sich die Maschinen besonders gut. Gruppen von „Jugend forscht“, Aktionen zum „Girls Day“ oder Arbeitsgemeinschaften – die Möglichkeiten der Nutzung sind fast unbegrenzt. Einen Überblick über das Programm für Kinder und Jugendliche bieten die Internetseiten www.fablabkids.de und www.fablab-muenchen.de

Sonja Steckhan, FabLab München

Azubis und junge Beschäftigte reden bei Digitalisierung mit

Nicht ohne uns!

Das Schlagwort „Digitalisierung“ ist in aller Munde. Dabei ist das Phänomen nicht neu: Immer wieder gab es große und kleine Technologiesprünge. Was sich verändert hat, ist die Geschwindigkeit der Umwälzungen. Und die stellt insbesondere junge Menschen vor neue Herausforderungen.

Schnelle und leistungsfähige IT-Systeme helfen, immer größere Datenmengen zu immer geringeren Kosten zu bewegen und zu handeln. Vieles beeindruckt uns und kann einen wertvollen Beitrag zu einer selbstbestimmten Ausbildungs- und Arbeitswelt leisten. Doch oft erzeugen die hohe Arbeitsbelastung und die Geschwindigkeit nur noch Stress.

Junge Menschen, das belegen diverse Jugendstudien der letzten Jahre, wünschen sich weiterhin einen sicheren Arbeitsplatz, an dem sie eigene Ideen einbringen und eine gesellschaftlich sinnvolle Tätigkeit verrichten können.



Foto: Timo Klostermeier, pixelio.de

Die Arbeitswelt ist längst digital, jetzt geht es darum, Beteiligung und Mitbestimmung für Auszubildenden und junge Beschäftigte bei der Ausgestaltung zu sichern.

Ein Hauptrisiko von selbstlernender Robotik und Sensorik, 3D-Druck, intelligenten und vernetzten Software-Systemen und smarten Endgeräten liegt dabei nicht darin, dass neue Produktions- und Dienstleistungszweige entstehen, sondern in der Frage, welche neuen Arbeitsplätze entstehen. Handelt es sich um sichere Arbeit, die ein gutes Leben ermöglicht?

Die Erwartungen seitens der Arbeitgeber an die Qualifikation von Auszubildenden und Studierenden steigen weiter. Gleichzeitig soll die Ausbildung jedoch nicht zu lange dauern. Das kann nicht funktionieren.

Für ein Recht auf Nichterreichbarkeit

Wichtig ist uns als Gewerkschaftsjugend deshalb, dass junge Menschen über die Veränderung der Arbeitswelt mitentscheiden und beispielsweise autonom mit ihren persönlichen Daten umgehen können.

Ein Beispiel dazu: Michael lernt in einem großen Ausbildungsbetrieb. Sein Chef ist der Ansicht, dass er auch in seiner Freizeit per Handy erreichbar sein sollte. Als Gewerkschaftsjugend sagen wir hierzu „Nein“. Sowohl auf betrieblicher wie auf gesetzlicher Ebene muss es klare Regeln für Zeiten der Nichterreichbarkeit und ein Recht auf Nicht-Reaktion geben. Wenn die Veränderungen hilfreich und gut für Auszubildende und junge Menschen sein sollen, müssen sie selbstbestimmt ihre Freizeit gestalten können. Niemand darf sich da einmischen. In diesem Zusammenhang lehnen wir Leistungs- und Verhaltenskontrollen über digitale Kommunikationswege grundsätzlich ab.

Mitbestimmung ausbauen

Damit junge Menschen mitentscheiden können, müssen Jugendauszubildendenvertretungen (JAV) angehört werden und der Betriebsrat muss bei Einführung neuer Technologien mitentscheiden dürfen. Diese Mitbestimmung darf auch nicht vor den Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern haltmachen, die in Leih- und Zeitarbeit beschäftigt sind. Auch Studierende im dualen System dürfen beispielsweise von JAV-Wahlen nicht ausgeschlossen werden, grundsätzlich ist Mitbestimmung auszuweiten. Etwa dann, wenn die Lehrpläne von Ausbildungen verändert werden. Auch hier müssen Azubis ein Mitspracherecht bekommen.

Neue Arbeit heißt nicht weniger Recht und weniger Absicherung. Im Zuge der Digitalisierung werden künftig weitere Arbeitsplätze wegfallen oder die Arbeit zunehmend von Freelancern ohne festen Arbeitsplatz übernommen werden. Für sie muss die gleiche soziale Absicherung gelten wie für regulär Beschäftigte.

Weniger arbeiten und selbstbestimmter

Notwendig ist zudem eine schrittweise Reduzierung der Arbeitszeit, um Arbeit besser verteilen zu können. Die DGB Jugend fordert daher weiter eine Reduzierung der Arbeitszeit auf 35 Wochenstunden – langfristig auf 30 Wochenstunden. Neue Arbeitszeitformen und -modelle müssen betrieblich und gesetzlich verbindlich geregelt sein. Home Office kann für den einen mehr Freiheit bedeuten, für den anderen ist es eine nicht hinnehmbare Vermengung von Beruflichem und Privatem. Vor Überforderung und Entgrenzung muss hier geschützt werden.

Die Geschwindigkeit des digitalen Wandels erfordert aber vor allem eines: lebenslanges Lernen. Damit dies nicht unüberwindbare Kosten mit sich bringt, fordern wir einen Rechtsanspruch auf Weiterbildung, besonders im Kontext der Einführung neuer Technologien.

Andro Scholl, DGB-Jugendsekretär Region München

Digitalisierung in der Schule vs. Kreidezeit

Bildung geht heute anders

„Wenn ich das Wort Schule in ‚Google Bilder‘ eingebe und die Ergebnisse auf der ersten Seite bestehen nur aus Kreidetafeln und alten Schulbänken, muss man feststellen, dass mit der Digitalisierung unserer Bildungseinrichtungen etwas schief gelaufen ist.“ – Mit diesem Statement wurde „hack your school 2017“ eröffnet.



Neue Ideen gesucht! „hack your school“ hat gezeigt, wie Schule künftig aussehen soll

Beim ersten Hackathon unter dem Titel „hack your school“ für Schülerinnen und Schüler zum Thema digitalisierte Bildung haben 40 Jugendliche ein Wochenende lang spannende Konzepte, Tools und Apps entwickelt, um das Problem digitaler Medien in den Schulen selbst in die Hand zu nehmen und den Schulalltag zeitgemäßer zu gestalten.

Dabei wurden die unterschiedlichsten Ideen umgesetzt: Von 3D-Modellen für Virtual-Reality-Erlebnisse im Unterricht über ein Workshop-Konzept für den Umgang mit sozialen Medien bis hin zu einer App für Krankmeldungen und ein digitales Hausaufgabenheft reichte das Themenspektrum.

Durchaus beeindruckend ist, dass die Jugendlichen nach anfänglicher Projektfindung und Konkretisierung ihrer Ideen sehr schnell die ersten Prototypen fertiggestellt hatten. Die Ergebnisse können sich sehen lassen, die Gäste der öffentlichen Abschlusspräsentation – darunter ein



Fotos: Julian Schulz

Konzentriertes Arbeiten - freiwillig und am Wochenende

Vertreter des Kultusministeriums – zeigten sich stark beeindruckt. Alle Projekte sind zum Nachlesen im Blog auf der Webseite unter <https://hack-your-school.org> dokumentiert.

Auf beeindruckende Weise haben die Schülerinnen und Schüler mehrere Dinge bewiesen: Schule muss sich endlich weiterentwickeln und darf nicht mehr ignorieren, dass die Lebensrealität im 21. Jahrhundert eine digitale ist. Außerdem bringen die Jugendlichen selbst enorme Kompetenzen im Umfeld moderner Technologien mit, die sie in den Unterricht einbringen wollen. Dabei scheitern sie jedoch oft an den Rahmenbedingungen: Immer noch gilt laut Bayerischem Unterrichtsgesetz ein Verbot digitaler Speichermedien.

Hier wird ein Problem besonders deutlich: Die Bedürfnisse und Kompetenzen der Jugendlichen spielen in der Schule eine noch zu geringe Rolle. Wenn Jugendliche selbstverständlich mit Smartphones umgehen, diese aber in der Schule nicht zugelassen werden, zeugt das von einer falschen Ausrichtung. Die Bildungseinrichtungen in ihrer heutigen Form orientieren sich zumeist nicht an den Lernenden, sondern an den Lehrenden. Wenn aber dann Lehrkräfte keine ausreichenden digitalen Kompetenzen haben, wirkt sich das stark auf den Unterricht aus.

Die Probleme bleiben dabei nicht innerhalb der Schule. Nahezu alle großen Unternehmen, die im digitalen Wettbewerb eine Rolle spielen, stammen aus den Vereinigten Staaten. Europa und Deutschland hinken hinterher. Die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts brauchen selbstständig denkende, methodisch arbeitende und digital versierte Fachkräfte. Die Schule deckt nur einen sehr geringen Teil dieser Anforderungen ab. Dies hat gesellschaftliche und wirtschaftliche Auswirkungen.

Das Projekt „hack your school“ hat gezeigt, dass Jugendliche bereit für den digitalen Wandel in der Schule sind. Die Veranstaltung hat jedoch auch belegt, dass sie diesen Wandel mitgestalten wollen. Dass die Einbeziehung der Jugendlichen unabdingbar ist, zeigen Plattformen wie mebis oder moodle, deren Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern eher gering ist.

Mit den Ergebnissen von „hack your school“ wird weitergearbeitet. Sowohl auf politischer Ebene als auch als Grassroot-Bewegung an den Schulen arbeitet das Münchner Schülerbüro gemeinsam mit der StadtschülerInnenvertretung und dem Medienzentrum München (MZM) beständig daran, die Digitalisierung endlich in den Schulalltag zu implementieren.

Benedict Lang, „hack your school“-Team

„hack your school“ wird im Rahmen des medienpädagogischen Förderprogramms von Stadtjugendamt München und Netzwerk Interaktiv, kooperationsprojekte-muc.de sowie dem Bezirksjugendring Oberbayern und dem Bezirk Oberbayern gefördert.