

BEITRÄGE AUS DER FORSCHUNG

Band 222

Autor:innen der Projektgruppe: Katharina Althoff, Luisa Bartmann, Sofia Dodt, Rebekka Harlaar, Anna-Katharina Krause, Jessie Kinzel, Marva-Linnea Kroh, Pauline Reicks, Nadine Schweißinger, Marc Wältermann

Get Online Week 2024

Begleitender Lehrender: Bastian Pelka



sfs

Impressum

Beiträge aus der Forschung, Band 222

ISSN: 0937-7379

Dortmund 2024

Sozialforschungsstelle Dortmund (sfs)

Fakultät Sozialwissenschaften | Technische Universität Dortmund

Evinger Platz 17

D-44339 Dortmund

Tel.: +49 (0)2 31 – 755-1

Fax: +49 (0)2 31 – 755-90205

Email: information.sfs@tu-dortmund.de

www.sfs.sowi.tu-dortmund.de

Autor:innen der Projektgruppe:

Katharina Althoff, Luisa Bartmann, Sofia Dodt, Rebekka Harlaar, Anna-Katharina Krause, Jessie Kinzel, Marva-Linnea Kroh, Pauline Reicks, Nadine Schweißinger, Marc Wältermann

Get Online Week 2024

Begleitender Lehrender: Bastian Pelka

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
1. Einleitung.....	5
2. Relevanz.....	7
2.1 Rehabilitationspädagogische Handlungsrelevanz	14
2.2 UN-BRK.....	15
3. Zielgruppen.....	17
3.1 Kinder und Jugendliche	17
3.2 Studie zur Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen.....	19
3.3 Senior:innen.....	21
4. Politische Partizipation	23
4.1 Aktuelle Relevanz	24
4.2 Digitale Teilhabe.....	26
4.3 Bezug GOW	27
5. Forschungsstand.....	28
5.1 D21	28
5.1.1 Studienaufbau.....	30
5.1.2 Ergebnisse 2023	31
5.1.3 Digitale Gesellschaft.....	32
5.1.4 Resilienz im digitalen Wandel.....	33
5.1.5 Resilienzfaktoren im Fokus.....	34
5.1.6 Einflussfaktoren auf die Resilienz.....	34
5.1.7 KI	35
5.1.8 Zentrale Ergebnisse	35
5.2 Digitale Teilhabe.....	39
5.3 Digitalisierung in Medien und die Rolle der Wohlfahrt	40
5.4 The Digital Competence Framework for Citizens.....	44
5.4.1 Kompetenzbereiche	45
5.4.2 Kompetenzlevel	46
6 Durchführung.....	47
6.1 Kontakttag.....	47
6.2 Präsenz- Kontakttag	48
6.3 Online-Kontakttag	50
6.4 Lerntheorien	51
7 Kurse.....	58
7.1 Kurs: Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug.....	58
7.1.1. Handlungsmöglichkeiten im Betrugsfall	61

7.1.2 Messenger-Betrug	61
7.1.3 Fake-Profile	64
7.1.4 Fake-News	65
7.1.5 Phishing.....	66
7.2 Kurs: Gefahren beim Gaming: Fortschritt oder Freundschaft... Wie viel ist es Dir wert?	67
7.2.1 Twitch und finanzielle Investitionen.....	72
7.2.2 Datenschutz und soziales Miteinander	73
7.2.3 Loot Boxen und In-Game-Käufe.....	73
7.3 Kurs: Digitale Apps – Hilfe im Alltag	76
7.3.1 Google Maps	77
7.3.2 Tagesplaner	78
7.3.3 Bring!.....	80
7.3.4 Finanzplaner.....	82
7.3.5 Whatsapp	84
7.3.6 Kurs: Politische Partizipation	86
8. Forschungsbaum	87
8.1 Forschungsfrage	88
8.2 Unterfrage	89
Auf welche Weise nimmt das Geschlecht Einfluss auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen? ...	90
Inwiefern wirkt sich der Bildungsgrad auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus?	91
Wie wirkt sich eine interaktive Kursgestaltung auf das Kompetenzermpfinden der Teilnehmenden aus?	92
8.3 Hypothesen.....	93
8.4 Items.....	99
9. Methodisches Vorgehen.....	103
9.1 Forschungsansatz	103
9.2 Forschungsinstrument.....	104
9.3 Skalenniveaus.....	105
9.4 Gütekriterien	107
9.5 Datenschutzerklärung	109
9.6 Stichprobe.....	110
9.7 Auswertungsvorgang	111
9.8 Limitationen	113
10. Ergebnisse	115
10.1 Ergebnisse der Kurse	115
10.1.1 Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug	115
10.1.2 Gefahren beim Gaming: Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?	120
10.1.3 Digitale Apps – Hilfe im Alltag.....	125
10.1.4 Google Maps	130
10.1.5 Bring!	136
10.1.6 Tagesplaner.....	141
10.1.7 WhatsApp	146
10.1.8 Politik.....	152
10.2 Beantwortung der Forschungsfrage	156
11. Theoretische Einordnung der Ergebnisse.....	162

11.1 Fazit und Ausblick	166
12. Reflexion	167
12.1 Sicherheit	167
12.2 Gaming	169
11.3 Apps	172
12.4 Politik	174
12.5 Allgemeine Reflexion	176
12.5.1 Planung und Organisation	176
12.5.2 Reflexion des professionellen pädagogischen Handelns	178
13. Feedback an die kommenden GOWs	180
14. Danksagung	181
Literaturverzeichnis	183
Abbildungsverzeichnis	193
Abbildung 1 Digitales Kompetenzraster ICDL Matching 42.....	193
Abbildung 2 Mapping von ECDL/ICDL zu DigComp 43.....	193
Abbildung 3 Poster "Kurs "Sicherheit im Netz".....	193
Abbildung 5 Poster Kurs "Apps 47.....	193
Abbildung 6 Soll-Ist-Vergleich 51.....	193
Abbildung 7 Prozess des Lernesam Modell 52.....	193
Abbildung 8 Informationsverarbeitungstheorie 53.....	193
Abbildung 9 Prinzip der Selbstverstärkung 54.....	193
Abbildung 10 Quiz Auflösung Digitale Sicherheit im Netzg 58.....	193
Abbildung 11 Quiz Digitale Sicherheit im Netzg 58.....	193
Abbildung 12 WhatsApp Betrugsnachricht 1 60	193
Abbildung 13 WhatsApp Betrugsnachricht 2 60	193
Abbildung 14 Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 1 61.....	193
Abbildung 15 Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 2 61.....	193
Abbildung 16 Folie aus dem Kurs "Fake-Profile" 62	193
Abbildung 17 Folie aus dem Kurs "Fake-News" 1 63.....	193
Abbildung 18 Folie aus dem Kurs "Fake-News" 2 63.....	193
Abbildung 19 Folie aus dem Kurs "Phishing" 64.....	193
Abbildung 20 Folie Kurs "Gaming", Fortnite Skins 72	193
Abbildung 21 Folie Kurs "Gaming", V-Bucks 72.....	193
Abbildung 22 Folie Kurs "Gaming", Mobile Game Hayday 73.....	193
Abbildung 23 Folie Kurs "Gaming", Lootboxen 73.....	193
Abbildung 24 Folie Kurs "Gaming", Steam-Communitymarket 74.....	193
Abbildung 25 Fragebogen Seite 1 97.....	193
Abbildung 26 Fragebogen Seite 2 98.....	193

Abbildung 27 Fragebogen Seite 3 99.....	193
Abbildung 28 Ordinalskala soziodemografischer Teil Fragebogen 103.....	193
Abbildung 29 Intervallskala Kurs "Sicherheit im Netz" 103.....	193
Abbildung 30 Codierung GOW24 104.....	194
Abbildung 31 Datenschutzerklärung Fragebögen GOW24 107.....	194
Abbildung 32 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Sicherheit) 113.....	194
Abbildung 33 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Sicherheit).....	113 194
Abbildung 34 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs:Sicherheit) 114.....	194
Abbildung 35 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Sicherheit).....	115 194
Abbildung 36 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Sicherheit).....	116 194
Abbildung 37 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Sicherheit,	117 194
Abbildung 38 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Gaming) 118.....	194
Abbildung 39 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Gaming)	118 194
Abbildung 40 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs: Gaming) 120	194
Abbildung 41 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Gaming).....	120 194
Abbildung 42 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Gaming).....	194 121.....
121.....	194
Abbildung 43 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Gaming.....	122 194
Abbildung 44 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24.....	194
abhängig vom Geschlecht ein? (Alle App-Kurse) 123	194
Abbildung 45 Bildungsabschlüsse der Teilnehmenden GOW24 (Alle App-.....	194
Kurse) 124	194
Abbildung 46 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Alle App-Kurse)	125
125	194
Abbildung 47 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24.....	194
abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Alle App-Kurse).....	194
126.....	194

Abbildung 48 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle App-Kurse.....	127
.....	195
Abbildung 49 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24.....	195
abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Bring!) 128	195
Abbildung 50 Höchster Bildungsabschluss der teilnehmenden GOW24 (Kurs: Bring!) 129.....	195
Abbildung 51 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24.....	195
abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Bring!) 130.....	195
Abbildung 52 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Bring!).....	195
131.....	195
Abbildung 53 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Bring!	132
.....	195
Abbildung 54 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Tagesplaner) 133	
Abbildung 55 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs:.....	195
Tagesplaner) 134.....	195
Abbildung 56 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Tagesplaner)	134
.....	195
Abbildung 57 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24.....	195
abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Tagesplaner) 135	195
Abbildung 58 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Tagesplaner)	136.....
	195
Abbildung 59 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Tagesplaner	137
.....	195
Abbildung 60 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: WhatsApp) 138.....	195
Abbildung 61 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: WhatsApp).....	139
.....	195
Abbildung 62 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs:.....	195
WhatsApp) 140.....	195
Abbildung 63 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: WhatsApp	141
.....	195
Abbildung 64 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs:	196
WhatsApp) 142.....	196
Abbildung 65 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs WhatsApp	143
.....	196
Abbildung 66 Mittelwert der Selbsteinschätzung Geschlechtsspezifisch 145.....	196
Abbildung 67 Selbsteinschätzung bezogen auf den Bildungsabschluss, 146.....	196
Abbildung 68 Selbsteinschätzung bezogen auf die Nutzungsdauer 147.....	196

<i>Abbildung 69</i>	<i>Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle Kurse</i>	148
		196
Tabellenverzeichnis		197
Anhangsverzeichnis		198
<i>Anhang 1: Forschungsbaum</i>		<i>199</i>

Abkürzungsverzeichnis

GOW	Get Online Week
GOW24	Get Online Week im Jahr 2024
MmB	Menschen mit Behinderung
UN-BRK	UN- Behindertenrechtskonvention
n.d.	ohne Jahr
z.B.	zum Beispiel
KI	Künstliche Intelligenz
CAPI	Computer gestützte persönliche-mündliche Interviews
CAWI	Computer gestützte online Interviews
o.ä.	oder ähnliches
bzw.	beziehungsweise
Chat GPT	Chat Generative Pre-trained Transformer
uvm.	Und vieles mehr
DigComp	The digital Competence Framework for Citizens
vgl.	vergleiche
SWR	Südwestrundfunk
AOK	Allgemeine Ortskrankenkasse
n	Stichprobengröße
r	Korrelationskoeffizient
m	Mittelwert

1. Einleitung

Zum zehnten Mal jährt sich die Get Online Week (GOW) im Jahr 2024. Unter der Leitung von Vertr.-Prof. PD Dr. Bastian Pelka und der Unterstützung von Tutorin Anna Dunker führen auch in diesem Jahr zehn Studierende des Bachelorstudiengangs Rehabilitationspädagogik an der Technischen Universität Dortmund im Rahmen ihres Projektstudiums das Projekt durch. Bei der GOW24 handelt es sich um ein Projekt, welches Studierende des dritten (oder höheren) Studienjahres nach Abschluss der Grundlagenmodule vorbereiten, durchführen und durch Fragebögen evaluieren. Das Ziel dieses Projekts ist es, digitale Spaltung zu reduzieren und Teilhabe zu fördern. In Zusammenarbeit mit der Sozialforschungsstelle Dortmund erarbeiten die zehn Studierenden Kurse zum Oberthema Digitalisierung und führen diese anschließend in verschiedenen Einrichtungen in Dortmund und näherer Umgebung durch. Die GOW24 basiert auf dem Hintergrund der "digitalen Exklusion". Da die heutige Gesellschaft immer mehr von Digitalisierung bestimmt wird, kann diese neue Chancen ermöglichen, aber auch dazu führen, dass einige Bevölkerungsgruppen von dieser ausgeschlossen werden (Sozialforschungsstelle Dortmund, n. d.).

Die Get Online Week, welche an die „All Digital Week“ angelehnt ist, möchte diesem Prozess der digitalen Exklusion entgegenwirken. Zudem soll das Projekt Aufmerksamkeit auf das Thema und die Wichtigkeit dessen lenken. Die von den Studierenden erstellten Kurse sind für alle Teilnehmenden wie jedes Jahr kostenlos und sollen zur Vermittlung oder Erweiterung ihrer digitalen Kompetenzen beitragen. Unter digitalen Kompetenzen sind Kenntnisse sowie Fähigkeiten, die für die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnik und digitalen Medien erforderlich sind, zu verstehen (Bayerisches Forschungsinstitut für Digitale Transformation, n. d.).

Zu den Zielgruppen der GOW24 gehören Senior:innen, Kinder und Jugendliche, Menschen mit kognitiven Einschränkungen sowie Menschen mit Migrationshintergrund. Es werden Kurse zu den Themenbereichen Gefahren beim Gaming, Sicherheit im Netz, politische Partizipation und Apps angeboten.

Der Kurs „Fortschritt oder Freundschaft...wie viel ist es dir wert?“ des Themenbereichs Gaming bietet die Möglichkeit in einer leicht verständlichen und unterstützenden Umgebung, die verschiedenen Arten von Gefahren im Bereich rund um Gaming

zu verstehen und einen sicheren Umgang zu erlernen. Unter dem Titel „Digitale Selbstverteidigung – Schutz vor Internetbetrug“ bieten die Studierenden vier verschiedene Module (Fake-Profile, Phishing, Fake-News, Messenger-Betrug) zum Thema Betrugsmaschen an. Die Einrichtungen können aus den vier Modulen jeweils zwei auswählen, auf die die Studierenden näher eingehen sollen. Der Kurs zur politischen Partizipation findet unter dem Titel „Jeder Mensch ist Politiker:in – Auch ich kann die Welt verändern“ statt. Es wird sich mit politischer Partizipation und dem Umgang typischer Stammtischparolen auseinandergesetzt. Der Themenbereich Apps beschäftigt sich mit alltagsnützlichen Apps wie WhatsApp, Google Maps, Apps zum Planen des Einkaufs und auch Apps zum Strukturieren des Alltags.

Alle Kurse verwenden eine Kombination aus visuellen Präsentationen, einfachen Spracheinheiten, praktischen Übungen und Wiederholungen sowie Gamification (Quiz), um sicherzustellen, dass die Informationen leicht verständlich und gut integrierbar sind.

Der vorliegende Bericht umfasst den gesamten Forschungsprozess des Projekts und richtet sich chronologisch nach den Arbeitsprozessen der Studierenden. Der Bericht fokussiert sich dabei auf folgende Forschungsfrage: „Inwieweit können die eigenen digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW24 aus Sicht der Teilnehmenden verbessert werden?“.

Zu Beginn beschäftigt sich der Bericht mit der Relevanz der Digitalisierung und geht hierzu auf die rehabilitationspädagogische Handlungsrelevanz ein. Im Anschluss wird die Gesetzeslage genauer durch die UN -Behindertenrechtskonvention thematisiert. Kapitel 3 geht vereinzelt auf die Zielgruppen der GOW24 ein. Anschließend folgt in Kapitel 4 die Betrachtung von digitaler Teilhabe bei politischer Partizipation. Es folgt der aktuelle Forschungsstand in Kapitel 5. Vereinzelt beschrieben werden die beiden Kontakttage der GOW24 in Kapitel 6. Kapitel 7 umfasst den gesamten Forschungsbaum. Die darauffolgenden Kapitel 8 bis 12 befassen sich inhaltlich mit dem methodischen Vorgehen (Kapitel 8), den Ergebnissen der Kurse (Kapitel 9). Anschließend an die Ergebnisse folgt die Reflexion der modularen Kurse in Kapitel 10 und im darauffolgenden Kapitel wird auf die Limitationen eingegangen.

In Kapitel 11 findet sich ein Feedback der diesjährigen GOW an die nachfolgenden Projektgruppen.

2. Relevanz

Im Rahmen der 2023 veröffentlichten JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) werden seit 25 Jahren durch den medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest anhand kontinuierlicher Erhebungen der technische Wandel und das Nutzungsverhalten von Jugendlichen begleitet und untersucht. Unterstützt wird der medienpädagogische Forschungsverbund durch die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, die Medienanstalt Rheinland-Pfalz und die SWR-Medienforschung und Analytics. (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand und Glöckler, 2023) Es werden insgesamt 1.200 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren anhand des Mixed-Mode-Designs zu ihrem Nutzungsverhalten mit Medien befragt. Als Mixed-Mode Design wird eine Kombination verschiedener Befragungsmethoden bezeichnet. (ebd.). In dieser Studie werden die Interviews sowohl telefonisch als auch computergestützt (online) durchgeführt. Die Befragung erfolgt von Mai bis Juli und wird mit Hilfe von telefonischen und online Befragungen durchgeführt. Die Feldarbeit und Datenprüfung erfolgt durch die Gesellschaft für innovative Marktforschung mbH (GIM) in Wiesbaden.

Die Stichprobe von 1.200 Jugendlichen setzt sich aus 52 % Jungen und jungen Männern und 48% Mädchen und jungen Frauen zusammen. Der größte Anteil (81 %) besuchen die Schule, 10 % absolvieren eine Ausbildung und 4% studieren. (ebd.) Die Studie umfasst 12 Unterpunkte, zu denen die Teilnehmenden befragt werden. Unter anderem werden die Werte der vorjährigen Studie mit den aktuell erfassten Daten verglichen. Abschließend blickt die Studie auf die Entwicklung der Mediennutzung der letzten 25 Jahre zurück (ebd.).

Als erster Punkt wird die Medienausstattung, also der Besitz von Geräten wie beispielsweise Smartphone, Konsolen oder Computern erfasst. Dabei wird laut der JIM-Studie (ebd.) sichtbar, dass Jugendliche in einem stark mediatisierten Umfeld aufwachsen. Inzwischen verfügt jeder Haushalt über mindestens ein Gerät. An erster Stelle stehen mit 99% das Smartphone und Laptops bzw. Computer. An zweiter Stelle mit 97% Fernsehgeräte. „In jedem zweiten Haushalt gibt es Wearables wie Smartwatches, ein Drittel der Familien besitzt E-Book-Reader.“ (ebd., S. 5). Betrachtet man die nicht medialen Freizeitaktivitäten der Proband*innengruppe, wird laut der JIM-

Studie (Feierabend et al., 2023) deutlich, dass Freund:innen zu treffen mit ca. 70% immer noch an erster Stelle steht. Auf Platz zwei folgen mit 62% sportliche Aktivitäten. Wird die Perspektive der medialen Freizeitgestaltung zusätzlich betrachtet, zeigt sich, dass Musik hören mit 90% an erster Stelle steht. Dabei ist das Smartphone mit 98% das meistgenutzte Gerät. Mit 82% liegt das Schauen von YouTube-Videos auf Platz zwei. Während Fernsehen gucken und online spielen im Vergleich zum Vorjahr um 4 % gesunken sind, steigt die Nutzung von Streaming Plattformen um 4 % an.

Im Hinblick auf die tägliche Nutzung wird deutlich, welche wichtige Rolle das Smartphone bei der Proband:innengruppe einnimmt. „93% nutzen täglich ihr Smartphone, 88 % sind jeden Tag online.“ (ebd., S. 14f). Knapp jede vierte Person nutzt täglich Videostreaming-Dienste. Auch die Tablet-Nutzung steigt im Vergleich zum Vorjahr um 6%.

Auch das Lesen von Büchern wird seit Beginn der Studie vor 25 Jahren jedes Jahr aufs Neue erfasst. „Im direkten Vergleich zu den beiden Vorjahren zeigt sich damit eine leicht steigende Tendenz, in der längerfristigen Betrachtung hingegen ist die Entwicklung trotz der dynamischen Entwicklung digitaler Medien erstaunlich stabil.“ (ebd., S. 16.).

Laut Feierabend et al. (2023). Gilt Musik seit vielen Jahren als wichtiges Element der Identitätsfindung unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen und zählt aktuell noch immer als häufigste Medienaktivität.

Daher betrachtet diese Studie auch den Punkt der Mediennutzung. „Der Blick auf den aktuellen Medienalltag von Jugendlichen zeigt, dass 90 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen regelmäßig Musik hören - zwei Drittel sogar täglich. Mit zunehmendem Alter steigt der Anteil der Jugendlichen, die jeden Tag Musik hören, deutlich an.“ (ebd., S. 20).

Auch Podcasts haben an Beliebtheit gewonnen. Laut der JIM-Studie (ebd.) nutzen zwei Drittel der Jugendlichen diese Medienform, während 22% sie regelmäßig nutzen.

„Das Internet ist ein fester Bestandteil des Alltags von Jugendlichen und wird in vielen verschiedenen Bereichen genutzt. So dient es der Kommunikation mit Freunden, dem Spielen von Videospielen, der Unterhaltung und der Suche nach Informationen.“

(ebd., S. 23.). Aus diesem Grund erhebt die Studie auch zu diesem Punkt die Nutzungsdaten der Jugendlichen. Während durch die Corona-Pandemie die Nutzungsdauer gestiegen ist, ist ein starker Anstieg der Nutzung des Internets im Allgemeinen deutlich zu erkennen.

In der Studie von Feierabend et al. (2023) wird auch der Punkt Appnutzung beleuchtet.

Neben der Nutzungshäufigkeit werden die Jugendlichen auch nach ihren drei persönlich wichtigsten Apps gefragt (ohne Antwortvorgabe). WhatsApp ist hier mit 79 % Nennungen klarer Gewinner. Unverändert zum Vorjahr folgen mit deutlichem Abstand auf den weiteren Plätzen Instagram (31 %), TikTok (25 %) und YouTube (25 %) (S. 26).

Ein weiterer wichtiger Punkt zum Thema der Internetnutzung sind Social Media und Kommunikationsangebote. Während laut Feierabend et al. (2023) in der Vergangenheit noch Angebote wie Knuddels, ICQ, SchülerVZ oder später Facebook genutzt wurden, sind es heute Plattformen wie Instagram, WhatsApp, Snapchat oder TikTok. „Knapp jede/-r Fünfte verwendet Discord, 16 Prozent die französische Social-Media-App ‚BeReal‘ 4 % und 15 % Pinterest. Twitch wird von 13 % der Jugendlichen regelmäßig verwendet, gefolgt von Twitter (12 %), Telegram (10 %) und Signal (9 %).“ (Feierabend et al., 2023, S. 32.).

Die Studie von Feierabend et al., (2023) stellt die Nutzungsdauer aller gängigen Kommunikationsplattformen gegenüber und unterscheidet dabei intergeschlechtlich.

Mit Blick auf die tägliche Nutzung liegt ebenfalls WhatsApp klar auf dem ersten Platz (84 %). Mit deutlichem Abstand und dicht beieinander folgen Instagram (43 %) und TikTok (41 %). 36 % der Jugendlichen nutzen Snapchat täglich, 13 % Facebook und zwölf Prozent BeReal. Discord wird von neun Prozent jeden Tag verwendet, gefolgt von Pinterest (6 %) und Twitter (5 %). Jeweils vier Prozent nutzen täglich Twitch, Telegram und Signal. Der Anteil an Mädchen, die jeden Tag Snapchat (43 %, Jungen: 31 %), Instagram (47 %, Jungen: 39 %) und Pinterest (10 %, Jungen: 3 %) nutzen, ist höher. Jungen nutzen hingegen häufiger täglich Discord (14 %, Mädchen: 10 %) (S. 35).

Im Hinblick auf das Nutzungsverhalten im Zusammenhang mit Fernsehen, Videoplattformen und Streamingdiensten, hat laut der Studie (ebd.) im Laufe der Studienlaufzeit ein Wandel stattgefunden.

Vor 25 Jahren waren das Fernsehgerät mit seinem linearen Angebot der hauptsächliche Weg der Bewegtbildnutzung, gefolgt von Videokassetten, die jede/-r Vierte nutzte. Online-Videos waren kaum relevant und wurden nur von sehr wenigen Jugendlichen genutzt. Zehn Jahre nach Beginn der Studienreihe lag die regelmäßige Fernsehnutzung gleichauf mit der Nutzungshäufigkeit des Computers (89 %) (S. 36).

Inzwischen hat sich das Angebot für Jugendliche laut Feierabend et al. (2023) gewandelt.

Heute stehen Jugendlichen sowohl unterschiedliche Geräte wie Smartphones, Tablets, Computer, Laptops und Fernseher, als auch Plattformen wie Netflix, Disney+ und Mediatheken zur Verfügung. Drei Viertel der Jugendlichen sehen regelmäßig fern, nach Selbsteinschätzung durchschnittlich 129 Minuten am Tag (2022: 133 Min., 2021: 132 Min.). Jungen sehen nach eigenen Angaben länger fern (134 Min., Mädchen: 123 Min.). Im Altersverlauf steigt die durchschnittliche Fernsehnutzung (12-13 Jahre: 114 Min., 18-19 Jahre: 138 Min.) (S. 36).

Welche Thematik inzwischen im Hinblick auf YouTube und Co. hinzukommt, ist die Diskussion über den Einfluss von Influencer:innen über solche Plattformen wie 'YouTube', 'TikTok' oder 'Instagram'. In Form von Werbung, „die nicht immer als solche erkannt wird“. (ebd., S. 40.) werden Jugendliche stark beeinflusst. Denn „aufgrund ihrer Rolle als Vorbilder können sie einen starken Einfluss auf Jugendliche haben.“ (ebd., S. 40).

Im Hinblick auf Informationen und Nachrichten untersucht die Studie von Feierabend et al., (2023) das Nutzungsverhalten der Jugendlichen in Bezug auf Medien. „Die Möglichkeiten Informationen zu suchen oder sich über das aktuelle Weltgeschehen zu informieren, haben sich seit Beginn der Studienreihe sehr stark erweitert“ (ebd., S. 42). An erster Stelle steht dabei der Austausch mit der Familie über das Weltgeschehen. Dies betrifft alle Altersklassen. Mit steigendem Alter kommen immer mehr Informationsmöglichkeiten hinzu, sodass, laut Feierabend et al. (2023) bei allen Informa-

tionsmöglichkeiten über das Weltgeschehen ein Anstieg zu beobachten ist. Dabei liegen Gespräche mit der Familie immer noch auf dem ersten Platz, gefolgt von Nachrichten im Fernsehen und Radio und Gesprächen mit Freunden.

Auch das Nutzungsverhalten bei (Video-)Spielen hat die Studie untersucht. „Ende der 1990er-Jahre wurden digitale Spiele häufig im Zusammenhang mit Suchtgefahr, Isolation und Gewaltproblematik diskutiert.“ (ebd., S. 47.). Doch inzwischen gehört diese Art der Mediennutzung zum Alltag der Gesellschaft. „Durch die Möglichkeiten der Vernetzung über das Internet wurde es darüber hinaus möglich, gemeinsam mit Gamer*innen aus aller Welt zu spielen und sich zu vernetzen. Als Kulturgut wurden digitale Spiele vom deutschen Kulturrat 2008 offiziell anerkannt.“ (ebd., S. 47).

Die Studie (ebd.) hat aus diesem Grund auch die Nutzungsdauer bei (Video-) Spielen unter den Jugendlichen untersucht und dabei intergeschlechtliche Unterschiede festgestellt.

Jungen spielen täglich im Durchschnitt 119 Minuten, also fast doppelt so lange als Mädchen mit 61 Minuten. Mit zunehmendem Alter steigt die Dauer, mit der sich Jugendliche pro Tag mit digitalen Spielen beschäftigen. An den Wochenenden neigen 45 Prozent der Jugendlichen dazu, mehr digitale Spiele zu spielen, während 18 Prozent weniger spielen als an Wochentagen und 37 Prozent genauso viel wie unter der Woche (S. 49).

Während digitale Medien viele Vorteile und Möglichkeiten bieten, bergen sie jedoch auch Gefahren und problematische Inhalte wie Desinformation, Pornografie oder Beleidigungen. Auch dieser Punkt wird im Rahmen der Studie von Feierabend et al. (2023) untersucht.

Im Zusammenhang mit Hassbotschaften, beleidigenden Kommentaren und persönlichen Beleidigungen sowie der ungewollten Begegnung mit pornografischen Inhalten sind keine großen Unterschiede zwischen den Geschlechtern zu beobachten. Im Altersverlauf steigt die Kontakthäufigkeit bei all diesen Phänomenen. Der Blick auf die formale Bildung zeigt, dass Jugendliche am Gymnasium häufiger angeben Hassbotschaften und beleidigenden Kommentaren im Internet zu begegnen (S. 53).

Ebenfalls erfragt werden im Rahmen der Studie (ebd.) Erfahrungen mit sexueller Belästigung im digitalen Raum.

Insgesamt 30 % haben bereits sexuelle Belästigung im Netz erfahren, Mädchen (36 %) deutlich häufiger als Jungen (24 %). Sechs Prozent geben sogar an, dass ihnen dies regelmäßig, also mehrmals pro Woche passiert. Ältere Jugendliche sind deutlich häufiger betroffen. Darüber hinaus wurden die Jugendlichen, die angegeben haben, bereits mit sexueller Belästigung in Kontakt gekommen zu sein (n=354), gefragt, auf welcher Plattform dies stattgefunden hat. Mit 35 % ist Instagram hier der am häufigsten genannte Ort. Jede/-r Fünfte hat dies bereits auf TikTok erlebt, gefolgt von Snapchat mit 14 %. Mädchen geben deutlich

häufiger Instagram (45 %, Jungen: 21 %) und Snapchat an (21 %, Jungen: 5 %), während der Anteil bei Jungen bei TikTok höher liegt (24 %, Mädchen: 17 %).

Im Altersverlauf steigt der Anteil bei Instagram deutlich an (12-15 Jahre: 22 %, 16-19 Jahre: 42 %) (S. 54). Die Kehrseite der digitalen Entwicklung wird hier also deutlich.

Als letzten Punkt untersucht die Studie (ebd.) den medialen Einsatz in Schulen.

Während der mangelnde Fortschritt von Digitalisierung des Schulsystems stark diskutiert wird, erhebt die Studie (ebd., S. 59) eher positive Zahlen digitaler Nutzungen im Schulalltag.

Generell gehen 63 % der Befragten regelmäßig im Unterricht online, elf Prozent nutzen digitale Spiele im Unterricht. Was die Zugangsgeräte betrifft, wird ein Tablet von 39 % regelmäßig verwendet, gefolgt von Whiteboards und Smartphones (jeweils 35 %) sowie der Schulcloud (33 %). Etwa jede/-r Vierte nutzt Smartboards (26 %), jede/-r Fünfte Laptops (21 %) und Computer (18 %) (S. 57).

Zwar wird in der Studie (ebd.) der Bildungsgrad der Proband:innen nur marginal bei der Ergebnismittelwertbildung berücksichtigt, jedoch ist es an dieser Stelle von deutlicher Relevanz. Denn es wird deutlich, dass die besuchte Schulform beziehungsweise der Bildungsabschluss das Nutzungsverhalten in Bezug auf Medien beeinflussen. „Mit Blick auf die formale Bildung wird deutlich, dass Jugendliche, die ein Gymnasium besuchen, häufiger angeben digitale Geräte im Schulunterricht zu nutzen. Lediglich bei Computern und digitalen Spielen sind keine großen Unterschiede zwischen den Schulformen zu sehen.“ (ebd., S. 58).

Die Ergebnisse der JIM-Studie (ebd.) zeigen deutlich, wie viel Platz die digitale Welt im heutigen Alltag ganz besonders bei der jungen Generation eingenommen hat.

Doch was genau bedeutet es für die Gesellschaft, dass die digitalen Medien eine immer größere Rolle spielen? Gesellschaftliche Strukturen werden mehr und mehr ins Digitale verlegt. Das heißt, dass Interaktionen und Prozesse, die zuvor offline stattgefunden haben, nun online durchgeführt werden. Das bietet den Vorteil, dass Aktionen schneller und jederzeit durchgeführt werden können, ohne auf andere Personen angewiesen zu sein, wie z. B. Termine online zu buchen. Hierfür wird allerdings auch das Wissen benötigt, wie diese Online-Funktionen benutzt und durchgeführt werden können. Da soziale Netzwerke und andere digitale Medien vor allem von Jüngeren auch dazu benutzt werden, um sich zu informieren, können diese auch gut dafür dienen, den Nutzenden einen einfachen Überblick über aktuelle Neuigkeiten zu geben (ebd.). Des Weiteren können gerade auch soziale Medien im Unterricht eingesetzt werden, um diesen aktiver zu gestalten und die Aufmerksamkeit der Schüler:innen zu erhöhen (ebd.). Allerdings gibt es, wie oben bereits beschrieben, nicht nur positive Entwicklungen. Zu den Begegnungen mit Hass und Belästigung im Netz kommt zudem das Unwissen über den Umgang in solchen Situationen und generell mit den Funktionen in den digitalen Medien hinzu (ebd.). Und genau an diesem Punkt setzt die GOW24 unter anderem an. Die dafür konzipierten Kurse gehen auf die genannten Probleme ein und unterrichten die Teilnehmenden, wie sie sich in solchen Situationen richtig verhalten und zeigen zudem, welche weiteren wichtigen Funktionen es in den digitalen Medien gibt. Dazu zählen auch der Umgang mit Videospielen und das Verhalten gegenüber anderen Spielenden im Internet. Da die Jugendlichen im Durchschnitt mehr als eine Stunde täglich mit (Video-) Spielen beschäftigt sind (ebd.), ist es wichtig, dass sie auch in diesem Kontext über mögliche Gefahren und richtige Verhaltensweisen aufgeklärt werden. Zumal im Internet schnell und einfach Informationen oder Neuigkeiten gefunden und weitergeleitet werden können, greifen auch viele Teilnehmende der Studie auf diese Informationsquelle zurück (ebd.). Allerdings gibt es hierbei auch viele Falschinformationen, die nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen sind. Ebenso setzen sich die Kurse der GOW24 mit diesem Thema auseinander und zeigen den richtigen Umgang mit und das Erkennen von Falschinformationen auf.

2.1 Rehabilitationspädagogische Handlungsrelevanz

Um die rehabilitationspädagogische Handlungsrelevanz im Kontext der GOW24 darzulegen, müssen zunächst grundlegende Ziele der Profession ausgeführt und der Begriff des „pädagogischen Handelns“ erläutert werden.

Gieseke beschreibt das Ziel pädagogischen Handelns darin, Menschen das Lernen zu ermöglichen (1987). Es ist von Wechselseitigkeit und einem gewissen Handlungsfreiraum der Adressierten geprägt (ebd.), weshalb das konkrete Handeln von Rehabilitationspädagog:innen immer vom Handlungskontext abhängig ist. Hierunter fallen zum Beispiel das Handeln der Adressierten sowie deren Wünsche und Bedürfnisse. Daneben wird professionelles pädagogisches Handeln von bestimmten Kompetenzen definiert. Hierunter fallen unter anderem die Kompetenzen des Evaluierens, die des Reflektierens, soziale und kommunikative sowie methodische Kompetenzen und kreative Kompetenzen (Montevideo, 2005).

Der Begriff „Rehabilitation“ umfasst unter anderem medizinische, soziale, berufliche sowie technische und pädagogische Maßnahmen, die das Ziel der Ermöglichung möglichst eigenständiger Teilhabe an allen Lebensbereichen verfolgen sowie dessen Wirkung (WHO, 1981, zitiert nach Heimes, 2013). Die Rehabilitationspädagogik stellt eine interdisziplinäre Profession innerhalb der wissenschaftlichen Disziplin der Rehabilitationswissenschaft dar. Innerhalb dieser Profession liegt der Fokus insbesondere auf der beruflichen, schulischen sowie sozialen Rehabilitation von MmB oder anderweitig in der Teilhabe eingeschränkten Personen. Um die Ziele der Rehabilitationspädagogik noch näher zu definieren, kann Romeros Darlegung herangezogen werden, in der die „Optimierung der Möglichkeiten, jeweils (noch) erhaltene Kompetenzen im alltäglichen Leben zu nützen“ (2011, S. 325) genannt wird. Zentrale Zielgruppen rehabilitationspädagogischen Handelns umfassen folglich Menschen, die in ihrer selbstständigen Teilhabe an den verschiedenen Gesellschaftsbereichen eingeschränkt sind, sowie mit diesen Personengruppen tätiges (Fach-) Personal. Hierunter fallen, wie in Kapitel 3 aufgeführt, beispielsweise MmB, Senior:innen, aber unter gewissen Umständen auch Kinder und Jugendliche sowie Menschen mit Migrationshintergrund.

Die GOW24 verfolgt das Ziel der Teilhabeförderung digital benachteiligter Personengruppen in digitalen Gesellschaftsbereichen. Der praktische Ansatz zur Erlangung dieses Zieles stellt pädagogische Maßnahmen zur Förderung digitaler Kompetenzen bzw. der Kompetenzeinschätzung von Betroffenen dar. Zu Beginn dieses Kapitels wurde bereits dargelegt, dass sowohl die Förderung von Kompetenzen als auch die Teilhabeförderung benachteiligter Personen zentrale Ziele der Rehabilitationspädagogik darstellen. Vor diesem Hintergrund kann das Handeln der Studierenden in der Rolle als (angehende) Rehabilitationspädagog:innen innerhalb des Projektes den Handlungsfeldern der Rehabilitationspädagogik zugeordnet und somit rehabilitationspädagogisch legitimiert werden.

2.2 UN-BRK

Schätzungen zufolge leben weltweit eine Milliarde Menschen mit einer Behinderung. In nur etwa 45 Staaten der Welt gibt es Regelungen, die die Rechte von Menschen mit Behinderungen schützen (Aktion Mensch, 2023). Aufgrund der Benachteiligung von MmB hat die Generalversammlung der Vereinten Nationen im Jahr 2001 beschlossen, Vorschläge für ein umfassendes internationales Übereinkommen zur Förderung und zum Schutz der Rechte von MmB zu entwickeln. Es entstand die UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK).

Am 13. Dezember 2006 hat die Generalversammlung das „Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen“ (UN-Behindertenrechtskonvention, UN-BRK) sowie das dazugehörige Zusatzprotokoll angenommen. Deutschland hat als einer der ersten Staaten das Übereinkommen am 30. März 2007 unterzeichnet. Das Ratifikationsgesetz wurde im Dezember 2008 von Bundestag und Bundesrat verabschiedet und ist am 01. Januar 2009 in Kraft getreten (Bundesministerium für Arbeit und Soziales, n. d.).

Das Ziel des Übereinkommens sowie des zugehörigen Zusatzprotokolls ist es, den gleichberechtigten Genuss der Menschenrechte und Grundfreiheiten von MmB zu fördern, zu schützen und zu gewährleisten (UN-BRK, S. 8, Artikel 1). Die UN-BRK definiert keine besonderen Menschenrechte, sondern konkretisiert und spezifiziert die universellen Menschenrechte aus Sicht der MmB, die im Menschenrechtsschutz be-

rücksichtigt werden müssen. Dazu greift sie auf die allgemeine Erklärung der Menschenrechte und die wichtigsten Menschenrechtsverträge der Vereinten Nationen zurück und formuliert wichtige Bestimmungen für die Lebenssituation von MmB. Grundgedanke der UN-BRK ist dabei die Inklusion. Die UN-BRK konkretisiert z. B. das Recht auf Zugang zu Bildung, das Recht auf Teilhabe am kulturellen Leben oder das Recht auf Zugang zur Arbeitswelt. Die Aufgabe des Staates ist es, die in der UN-BRK formulierten Rechte so umzusetzen, dass sich MmB darauf berufen können (Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen, 2024).

Laut Artikel 3 der UN-BRK gelten folgende allgemeine Grundsätze:

Die Achtung der dem Menschen innewohnenden Würde, seiner individuellen Autonomie, einschließlich der Freiheit, eigene Entscheidungen zu treffen, sowie seiner Unabhängigkeit; die Nichtdiskriminierung; die volle und wirksame Teilhabe an der Gesellschaft und Einbeziehung in die Gesellschaft; die Achtung vor der Unterschiedlichkeit von Menschen mit Behinderungen und die Akzeptanz dieser Menschen als Teil der menschlichen Vielfalt und der Menschheit; die Chancengleichheit; die Zugänglichkeit; die Gleichberechtigung von Mann und Frau; die Achtung vor den sich entwickelnden Fähigkeiten von Kindern mit Behinderungen und die Achtung ihres Rechts auf Wahrung ihrer Identität. (S. 9)

Die Zugänglichkeit wird in Artikel 9 der UN-BRK weiter konkretisiert. Artikel 9 Absatz 1 besagt:

Um Menschen mit Behinderungen eine unabhängige Lebensführung und die volle Teilhabe in allen Lebensbereichen zu ermöglichen, treffen die Vertragsstaaten geeignete Maßnahmen mit dem Ziel, für Menschen mit Behinderungen den gleichberechtigten Zugang zur physischen Umwelt, zu Transportmitteln, Information und Kommunikation, einschließlich Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, sowie zu anderen Einrichtungen und Diensten, die der Öffentlichkeit in städtischen und ländlichen Gebieten offenstehen oder für sie bereitgestellt werden, zu gewährleisten. (S. 13)

Unter anderem in Betracht von Artikel 9 der UN-BRK kann demnach ein Zusammenhang mit der GOW24 hergestellt werden. Die GOW24 verfolgt das Ziel digitale Spal-

tung zu reduzieren und Teilhabe zu fördern. Barrieren im Zusammenhang der Digitalisierung sollen abgebaut werden, um den Zugang digital benachteiligter Menschen zu fördern und zu ermöglichen. Die Studierenden der Projektgruppe haben sich bei der Erstellung der Kurse die Relevanz der UN-BRK vergegenwärtigt und möchten die gesamten Kurse zugänglich für alle Zielgruppen machen. Aus diesem Grund wurden bspw. die Inhalte der diesjährigen GOW hauptsächlich in Leichter Sprache dargestellt und auf kurze Aufmerksamkeitsspannen ausgelegt. Die Kurse der diesjährigen Themenbereiche Sicherheit im Netz, Gaming, Apps sowie politische Partizipation handeln unter anderem im Sinne von Gleichberechtigung, Zugänglichkeit und Nicht-Diskriminierung.

3. Zielgruppen

Im Folgenden werden die für die GOW24 relevanten Zielgruppen Kinder und Jugendliche, MmB sowie Senior:innen näher erläutert.

3.1 Kinder und Jugendliche

In der GOW24 machen Kinder und Jugendliche eine bedeutende Zielgruppe der Teilnehmenden in den Kursen aus. Durch die Kurse sollen digitale Kompetenzen erworben oder weiter ausgebaut werden. So stellt sich die Frage, wie sich Kinder und Jugendliche generell im Bereich der digitalen Medien bewegen.

Wie bereits in Kapitel 2 angeführt, nehmen Medien einen wesentlichen Bestandteil im alltäglichen Leben von Kindern und Jugendlichen ein. Dabei ist das Besondere an der Zielgruppe von Kindern und Jugendlichen, dass sie bereits mit Medien aufwachsen. Ihr Heranwachsen läuft nicht abgekoppelt zu Medien ab, denn sie werden maßgeblich durch diese geprägt (Stapf, Prinzing & Köberer, 2019). Ein weiteres Merkmal dieser Altersgruppe ist, dass nicht mehr zwischen dem realen und dem virtuellen Leben unterschieden wird. Durch die Chance, mit dem Handy überall an der digitalen Welt teilzuhaben, verändert sich die Kommunikations- und Informationsstruktur (ebd.). Diese Funktion führt einerseits zu dem Prinzip von dem „always on and mobile“ (Stapf et al., 2019, S. 11). Dieses Prinzip beschreibt, dass Personen zu jedem Zeitpunkt und an jedem Ort über ihre mobilen Endgeräte erreichbar sind. Andererseits

entstehen neue Gefahren. Die Struktur der heutigen Medien birgt beispielsweise das Risiko, dass systematischer denn je überwacht werden kann, indem unter anderem beim Spielen Daten über die Benutzenden gesammelt werden (Stapf et al., 2019). Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (2022) nennt dabei in ihrem Gefährdungsatlas einige Medienphänomene, die den Kindern und Jugendlichen bei einer unbeschwerten Teilhabe an digitalen Medien entgegenstehen. Darunter fallen unter anderem Themen, wie Cybermobbing, Fake-Profile, Propaganda uvm.. Durch diese vielschichtige Auflistung an möglichen Gefahren, kombiniert mit der Tatsache, dass das Interagieren mit und in Medien für die meisten Kinder und Jugendlichen ein fester Bestandteil des Alltags ist, fällt auf, dass die Nutzung des Internets nicht grundsätzlich verboten werden sollte, um vor potenziellen Gefahren zu schützen. Aufgrund dessen muss ein sicherer und kompetenter Umgang mit und in Medien beigebracht und unterstützt werden.

Das verantwortungsvolle Agieren mit und in Medien setzt gewisse Kompetenzen voraus. Diese sind jedoch nicht einfach gegeben, sondern müssen sich unabhängig von der Altersgruppe angeeignet werden und entwickeln. Jedoch fällt trotzdem auf, dass unterschiedliche Kompetenzniveaus im Hinblick auf unterschiedliche Altersgruppen und deren Handeln in Medien festgestellt werden können (Stapf et al., 2019). Außerdem ist die Vermittlung von Medienkompetenzen nicht durch ein einmaliges Thematisieren abgeschlossen. Im Gegenteil ist sie eher als ein lebenslanger Prozess zu verstehen, welcher möglichst früh beginnen sollte (Lehmkuhl & Frölich, 2023).

Genau bei dieser Thematik setzt die GOW24 an. Das Internet und digitale Medien sind ein fester Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen. Mit den Kursen der GOW24, vor allem im Bereich „Sicherheit im Netz“ und „Gefahren im Bereich Gaming“, soll aufgegriffen werden, wie sich sicher in der digitalen Welt bewegt werden kann. Dabei ist nicht das Ziel, die digitalen Medien abzuwerten und sie negativ zu repräsentieren. Sondern vielmehr durch Aufklärung über potenzielle Risiken und Verweise auf den Schutz persönlicher Daten, den Teilnehmenden Ressourcen mitzugeben, damit sie sich sicherer im Netz bewegen können. Diese Weitergabe an Fähigkeiten und Ressourcen ist vor allem mit Rückgriff auf das Kapitel 2 hinsichtlich der JIM-Studie (2023) relevant. Wie dort bereits ausgeführt, ist es für die jüngere Generation bedeutsam digital mobil zu sein, da immer mehr Informationsmöglichkeiten oder auch alltägliche Aktivitäten wie Terminbuchungen online sattfinden.

Insgesamt soll für mögliche Gefährdungspotenziale sensibilisiert werden, um den Teilnehmenden eine sichere Umgangsweise mitgeben zu können. Somit können diese nicht nur sich selbst schützen, sondern ihr Wissen ebenso weitergeben und anderen dadurch Hilfe leisten.

3.2 Studie zur Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen

Die Studie zur Mediennutzung von Menschen mit Behinderung, welche im November 2016 von Prof. Dr. Ingo Bosse von der TU Dortmund und Prof. Dr. Uwe Hasebrink des Hans- Bredow-Instituts Hamburg verfasst und von der Aktion Mensch veröffentlicht wurde, ermittelt erstmalig deutschlandweit Daten zur Mediennutzung, Nutzungsmotiven und individuellen Zugangs- und Nutzungsbarrieren von MmB. Diese wurde gefördert durch die Medienanstalten (Bosse & Hasebrink, 2016).

Das Studiendesign teilt sich in drei Abschnitte. Der erste, die Erfassung, beschäftigt sich mit speziellen medienbezogenen Bedürfnissen und Hindernissen wie besonderen Herausforderungen für den Feldzugang und die Befragungsmethode. Hierzu wurden sechzehn Interviews mit Expert:innen geführt. Daraufhin folgte 2016 die Hauptuntersuchung, in welcher 610 MmB interviewt wurden. Die Forschungsfragen hierbei liegen bei den Schwerpunkten:

- Subjektive Wahrnehmung der Beeinträchtigung
- Mediennutzung im Allgemeinen/ Fernsehnutzung im Besonderen
- Spezifische medienbezogene Barrieren und Unterstützungen
- Soziodemografische Merkmale und Alltagskontext (ebd.).

Abschließend wurden vier Gruppendiskussionen mit Betroffenen zu den Untersuchungsergebnissen geführt (ebd.).

Die Ergebnisse der Datenermittlung zeigen auf, dass die allgemeine Mediennutzung bei MmB höher ist als in der Gesamtbevölkerung, zudem findet sie mehrheitlich regelmäßig statt. Dahingegen weist die Internetnutzung der Befragten erhebliche Unterschiede auf, Differenzen sind bei Menschen mit Lernschwierigkeiten festzustellen, da bei ihnen oftmals die Lesefähigkeit eingeschränkt ist, dies stellt neben der Internetnutzung auch bei anderen Medien ein Problem dar (ebd.).

Bei der Fernseh- und Bewegtbildnutzung zeigt sich, dass dieses das meistgenutzte Medium der Befragten darstellt. Oft genannte Motive für die Nutzung sind neben Information und Spaß auch Entspannung, zudem wird „mitreden können“ überdurchschnittlich oft genannt. Am häufigsten geben Befragte mit körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen an, Fernzusehen und sind auch die Gruppe, welche am längsten schaut. Gegenteilig zeigt sich die Gruppe Befragter mit Sinnesbeeinträchtigungen, welche mit bis zu 18 Prozent (blinde Befragte) angeben nie fernzusehen. Dabei ist zu beachten, dass die Barrierefreiheit des Deutschen Fernsehens als wenig positiv beurteilt wurde, wobei private Programme negativer beurteilt werden, als die des Öffentlich-Rechtlichen (ebd.).

Die Studie macht deutlich, dass Zugangs- und Teilhabebbarrieren existieren. Neben fehlenden barrierefreien Angeboten im Fernsehprogramm, ohne die Nutzung einer Mediathek vorauszusetzen, einem Mangel an Tonqualität und separater Regulierung von Sprache und Hintergrundgeräuschen, fehlenden Untertitel bis hin zu der schwierigen Auffindbarkeit bestehender Angebote, lassen sich zurzeit viele Barrieren feststellen, welche einer Inklusion entgegenstehen, während gleichzeitig nötige Verbesserungen offensichtlich werden (ebd.). Für die GOW24 ist die Rolle des Internets für MmB ausschlaggebend, diese ist für eine gleichberechtigte Teilhabe an Medien und Kommunikation eine entscheidende.

Herausgefunden wurde, dass die Ausstattung mit mobilen internetfähigen Endgeräten der Befragten schlechter ist als die innerhalb der Gesamtbevölkerung, überdurchschnittlich wird dies deutlich bei Menschen mit Lernschwierigkeiten. Zudem erweist sich die Wohnform als Auffälligkeit, in Einrichtungen einer Behindertenhilfe gibt es im Vergleich zu Privathaushalten seltener Zugang zu mobilen digitalen Geräten (ebd.). Das Interesse von Medien und ihrer Nutzung ist in der Gruppe der Befragten vorhanden. Vor allem das Bescheid wissen und mitreden können sind für die Befragten von hoher Relevanz. Dementsprechend ist eine fortlaufende, nachhaltige Bildung auch hinsichtlich mobiler Geräte wie internetbezogenen Informationen nicht außer Acht zu lassen, damit dieses weiterhin gegeben und zudem verbessert werden kann. Während der Umgang mit altbekannten Medien, wie der Fernseh- und Bewegtbildnutzung, alltäglich und geübt sind, ist gleichzeitig eine Wissenslücke zu neuen Medien erkennbar. Die GOW24 sieht im Ziel ihrer Kurse die Lücke zu verkleinern. Dahingehend können auf den vorhandenen Erkenntnissen der

Studie, Bestandteile der Kurse aufgebaut werden und dieses bekannte Vorwissen wie Verhalten mit einbezogen werden. Zudem ist durch den Fokus hinsichtlich Bewegtbildformate eine Medienpräferenz zu erkennen, welche herleiten lässt, dass die Verwendung von ebendiesen im Aufbau der Kurse unterstützend dienen kann.

3.3 Senior:innen

Im Rahmen der GOW24 stellen Senior:innen einen wichtigen Bestandteil hinsichtlich der digitalen Teilhabe dar. Die ausgewählten Kurse der GOW24 sollen dabei helfen, digitale Kompetenzen zu vermitteln und festzustellen, ob bereits welche vorhanden sind. Oft werden Menschen im höheren Alter mit Ausdrücken wie „Hinfälligkeit, Schwachheit, Unproduktivität und Einsamkeit“ (Wahl & Heyl, 2015, S. 16) beschrieben. Dagegen werden jüngere Personen als positiv und hoffnungsvoll für die Zukunft angesehen (Wahl & Heyl, 2015). Die negative Sicht und das Unterschätzen der Fähigkeiten von älteren Menschen lässt sich auf ein Idealbeispiel eines alten Menschen zurückführen. Jedoch sind persönliche Sichtweisen nicht mit gesellschaftlichen Darstellungen in Medien und Politik zu vergleichen (ebd.). Denn Menschen im höheren Alter unternehmen Reisen durch alle Länder auf der Welt, bewegen sich im Internet, nutzen soziale Medien, geben ihre erworbenen beruflichen Fähigkeiten weiter, studieren und erledigen alltägliche Aufgaben selbstständig (ebd.). Allerdings ist das Alter auch mit negativen Folgen auf die eigene Gesundheit geprägt, wie eine funktionelle Einschränkung und psychische Erkrankungen (ebd.). Solche funktionellen Einschränkungen können beispielsweise die Motorik im Bereich der Hände betreffen. Das könnte dazu führen, dass ein Zugang zu digitalen Medien sich als schwierig erweist. In Deutschland ist die tägliche Nutzung digitaler Technologien wie Laptop oder Smartphone kaum mehr wegzudenken (Reismann, Oswald, Zank & Tesch-Römer, 2022). Deutlich häufiger werden Quellen zur Informationsbeschaffung, Dienstleistungen wie im Bereich der Medizin, Geräte im Haushalt und Systeme mit einer Assistenzleistung digital angeboten (Reismann et al., 2022). Dazu werden analoge Angebote immer geringer. Digitale Kompetenzen werden damit wichtiger für den eigenen Alltag, behördliche Angelegenheiten oder auch den Zugang zu medizinischen Leistungen. Aber auch um im Bereich der Wirtschaft durch digitale Zahlung wie Online-Banking, in der Politik und an der Kultur mitwirken zu können.

Damit bedeutet das Mitwirken an digitalen Medien auch eine Teilhabe an der Gesellschaft (ebd.). Aufgrund dessen sind digitale Technologien seit dem 21. Jahrhundert ein fester Bestandteil im Leben von Senior:innen (Wanka & Gallistl, 2020). Soziale Interaktionen werden zunehmend von Technologien gestaltet, weshalb der demografische Wandel und die Digitalisierung in einer wechselseitigen Beziehung zueinanderstehen (ebd.).

Dies bedeutet, dass mit Einbeziehung von der Entwicklung von Technologie für den Pflegebereich der demografische Wandel durch die Digitalisierung beeinflusst wird. Währenddessen erfolgt die Digitalisierung auch beim Einbeziehen oder auch Ausschließen von Senior:innen. Dadurch werden zwei Diskussionspunkte genannt: Zum einen das Risiko einer sozialen Exklusion von älteren Menschen durch mangelnde Möglichkeit zur Nutzung neuen digitalen Mitteln und zum anderen Risiken durch die Entwicklung altersspezifischer Technologien auf negativbehaftete Stereotypen und Vereinheitlichung vom Alter oder auch das Altern (ebd.).

Der Ausschluss von Menschen, die nicht den nötigen Zugang zu digitalen Technologien und damit auch zu keinen digitalen Kompetenzen haben, kann zu einer Ungleichheit der Gesellschaft führen. Vor allem Menschen im höheren Alter, die das Zeitalter der Digitalisierung noch nicht so lange erleben, haben weniger Zugang zum Internet und verfügen über geringer ausgeprägte digitale Kompetenzen (Reismann et al., 2022). Digitale Medien haben aber auch viele Potenziale für die ältere Generation. Dazu gehören das Pflegen von Kontakten durch das Internet, der Ausgleich von Fähigkeitsverlusten und Immobilität und das Hervorbringen von Wissen aber auch die Förderung von alltäglichen Tätigkeiten und der eigenen Selbständigkeit (ebd.). Damit sei die Nutzung des Internets für Menschen im höheren Alter verbunden mit Kontrollüberzeugung, Selbstvertrauen, Lebenszufriedenheit und sozialer Unterstützung aber auch mit negativen Punkten wie Einsamkeit und depressiven Symptomen (ebd.). Reismann et al. (2022) haben Mittels des „Deutschen Alterssurveys“ herausgefunden, dass die Nutzung des Internets eine Hilfe bei dem Erhalt von Sozialkontakten darstellt. Diese Ergebnisse weisen auf einen Zusammenhang zur Zeit der Corona Pandemie hin. Durch die Nutzung des Internets wurden eine geringere Einsamkeit sowie weniger depressive Symptome und eine größere Zufriedenheit bei älteren Menschen im Bereich von 46 und 98 Jahren während der Zeit der Pandemie festgestellt (ebd.).

Wie sich hier zeigt, ist auch das Internet und somit digitale Teilhabe für die Zielgruppe Senior:innen sehr bedeutend. Hier setzt die GOW24 an, um die digitale Teilhabe und digitale Kompetenzen bei älteren Menschen ebenso zu fördern, denn auch sie können sehr stark von diesen profitieren. Die Zielgruppe der Senior:innen leben auch im Zeitalter der Digitalisierung der Gesellschaft und die GOW24 sieht sie als wertvolle Mitglieder dieser Veränderung und möchte ihnen mit den erstellten Kursen dazu verhelfen, in der digitalen Welt mitzuwirken.

Damit würden nicht nur sie, sondern auch alle Menschen in der Gesellschaft profitieren können. Für die Kurse der GOW24 bedeutet die Zielgruppe der Senior:innen einen guten Einblick darüber zu erhalten, wie viel an digitalen Kompetenzen und Verwendung an digitalen Medien vorhanden ist und in diesem Zuge auch, an welchen Anknüpfungspunkten die GOW ansetzen kann, um diese durch die ausgewählten Kurse verbessern zu können.

4. Politische Partizipation

Der Begriff der politischen Partizipation beschreibt die Beteiligung innerhalb politischer Themenfelder. Darunter fallen alle Verhaltensweisen von Bürger:innen, welche freiwillig Einfluss auf politische Entscheidungen nehmen wollen. Dies ist sowohl allein als auch als Gruppe möglich. Politische Partizipation ist auf verschiedenen Ebenen, wie kommunal, auf Landes-, Bundes- und Europaebene möglich (Andersen, 2021).

Nach Niedermeyer (2005) können die Aktivitäten zur politischen Partizipation in sechs Formen unterteilt werden:

- Teilnahme an Wahlen und Abstimmungen
- Parteibezogene Aktivitäten
- Gemeinde-, wahlkampf- und politikerbezogene Aktivitäten
- Legaler Protest
- Ziviler Ungehorsam
- Politische Gewalt

1948 wurde durch die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte erstmals international anerkannt, dass alle Bürger:innen das Recht auf Partizipation an dem Regierungshandeln des eigenen Landes haben (Vereinte Nationen, 2019).

4.1 Aktuelle Relevanz

Politische Partizipation trägt zum menschlichen Miteinander bei und hilft Werte wie Freiheit und Gleichheit zu verwirklichen, welche wiederum politische Partizipation ermöglichen.

Zudem werden individuelle Freiheitsrechte geschützt und politische Kultur gefördert, welche für den Erhalt einer Demokratie nötig sind. Politische Partizipation bildet den Kern der Demokratie (Seim, 2021). Der Weizenbaumreport (2023) ist eine Längsschnittstudie, welche seit 2019 durchgeführt wird und politische Partizipation und Kommunikation in Deutschland untersucht. Dieser stellt rückläufige Tendenzen bei traditionellen Formen politischer Partizipation fest, während die digitale Partizipation Stabilität aufzeigt. Des Weiteren zeigt sich bei alltäglichen Entscheidungen die politische Einstellung von Relevanz, beispielsweise werden Kaufentscheidungen bei etwa der Hälfte der Befragten aus politischen, ethischen und sozialen Gründen getroffen. Sichtbar ist zudem eine Diskrepanz der politischen Beteiligung durch die soziale Einstufung. Die Befragung zeigt, dass Personen, welche sich selbst einen sozial höheren Status zuweisen, eine durchschnittlich höhere Partizipation aufweisen, als Personen, die sich in einem niedrigen sozialen Status wiederfinden (Heger, 2023).

Verschiedene Personengruppen partizipieren politisch weniger, dazu gehören beispielsweise Personen mit Migrationshintergrund. Dies kann durch die fehlende Möglichkeit der direkten Partizipation, mit Hilfe von Wahlen und eigenen Mitgliedschaften, durch nicht Innehaben der deutschen Staatsbürgerschaft begründet werden, aber auch die indirekte Partizipation ist unterrepräsentiert, welches auf Mangel an Informationen zurückzuführen sein könnte (Walbrühl, 2021). Eine weitere Personengruppe, welche sich in der politischen Partizipation unterrepräsentiert zeigt, sind Frauen. Die Erklärungsansätze für diese Problematik sind vielfältig, während sich gleichzeitig dieses Thema als nicht ausreichend erforscht darbietet. Die ungleiche Beteiligung von Frauen ergibt dahingehend auch eine Ungleichheit hinsichtlich der Vertretung ihrer Interessen, Bedürfnisse und Perspektiven in politischen Entscheidungen (Najemnik, 2021). Eine weitere Gruppe, welche in der politischen Partizipation eine Unterrepräsentation darstellt, sind Kinder und Jugendliche. Neben dem Wahlalter, welches fast alle der Kinder und Jugendlichen von der direkten Partizipation abhält, ist die demographische Entwicklung eine Hürde, da mehr

Personen mit über 65 Jahren in Deutschland leben, als unter 20- Jährige. Dies ergibt wiederum einen Schwerpunkt auf die Belange der älteren Generation (Winter, 2021). Der SINUS-Jugendstudie (2020) zufolge gibt es zudem eine Distanzierung der befragten Jugendlichen dem etablierten politischen System gegenüber, während gleichzeitig ein politisches Interesse besteht. Das Gefühl von Macht- und Einflusslosigkeit wie dem Nichtgehörtwerden sind Einflussfaktoren, welche Jugendliche neben Desinteresse und Langeweile von politischer Aktivität abhalten. Wichtige Themenfelder für politische Partizipation sind für die Jugendlichen, zum Befragungszeitpunkt 2019, unter anderem Umwelt- und Klimaschutz, aber auch Kampf gegen Armut und soziale Ungleichheit, Hilfe für Benachteiligte, Frieden in der Welt und Beendigung der Kriege (Calmbach, 2020).

Eine weitere Personengruppe, welche sich in der politischen Beteiligung als unterrepräsentiert darstellt, sind MmB. Der Repräsentativbefragung zur Teilhabe von Menschen mit Behinderung des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales (Fiedler, 2022) zufolge ist das politische Interesse bei Menschen mit und ohne Beeinträchtigung ähnlich hoch. Dennoch zeigt sich zudem ein höheres Desinteresse, bei MmB, mit gleichzeitigem geringeren Vertrauen in Bundesregierung und politische Parteien. Die Studie zeigt zudem, dass die Wahlbeteiligung bei MmB beim Hören und Sehen hoch ist, während diese bei MmB beim Sprechen, Lernen, Denken, Erinnern oder Orientieren im Alltag gering ist. Eine weitere Analyse der Befragung zeigt, dass in Wohnheimen auffallend viele Personen nie an Wahlen teilnehmen, auch in Alten- und Pflegeheimen ist dies auffällig. Zurückzuführen ist dies auf fehlende Unterstützung (z.B. Fahrdienste, persönliche Begleitung) sowie das Nichterhalten der Wahlbenachrichtigung. Des Weiteren ist anzumerken, dass die politische Willensbildung durch Parteien, wie auch die politische Bildung zielgruppengerechter umgesetzt werden sollte (Fiedler, 2022). Anzumerken ist, dass Teil der UN-BRK die staatliche Verpflichtung eine inklusive, umfassende und transparente Partizipation von MmB umzusetzen und zu fördern ist (UN- BRK, 2021).

Aktuelle Geschehnisse unterstreichen die Relevanz politischer Partizipation, denn in Deutschland demonstrierten bundesweit Zehntausende innerhalb eines Wochenendes, im Januar 2024, gegen Rechtsruck. Veranlasst wurde dies durch die Veröffentlichung des Recherchenetzwerks Correctiv über ein Treffen von AfD-Vertretenden mit Neonazis und Unternehmen (Tagesschau, 2024). Des Weiteren ist

auch in der Pflege ein Wandel der Digitalität zu erkennen. Ab Juli 2025 ist für Pflegedienste und andere Pflegeeinrichtungen die Anbindung an die Telematikinfrastruktur verpflichtend. Dieses ist ein Netzwerk, aller Beteiligten des deutschen Gesundheitssystems, zur sicheren und Schnellen Kommunikation und Datenübertragung. Kassenärzte, Krankenhäuser, Apotheken und weitere sind aktuell schon verpflichtet sich diesem System anzubinden. Dies soll neben anderen Faktoren dem Überblick der Gesundheitslage eines Patienten dienlich sein und dabei keine relevanten Informationen außer Acht gelassen werden (DMRZ, 2024).

4.2 Digitale Teilhabe

Digitale Möglichkeiten sind auch bei politischer Partizipation nicht außer Acht zu lassen, denn mit Hilfe digitaler Kompetenzen ist es möglich, eine geeignete, für sich passende Form der politischen Beteiligung und alle notwendigen und weiterführenden Informationen dazu herauszufinden.

Partizipation im Internet kann beispielsweise das Senden einer E-Mail an Politiker oder Parteien sein, wie auch einen politischen Beitrag zu verfassen und online zu stellen. Online-Petitionen und Beiträge in Sozialen Netzwerken können auch politische Themen behandeln (Görlich, 2022). Zudem sind online Informationen schnell zu finden und stehen mit höchster Aktualität bereit.

Weitergehend stellt Digitalisierung, laut dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/ Bundesgesellschaftsministerium (2022) eine Chance dar für mehr Vielfalt, Teilhabe und Demokratie, wenn auf die Perspektive von Vielfalt und Inklusion geachtet und daraus gedacht umgesetzt wird. Eine große Wirkung mit geringem Aufwand erreichen zu können ist eine nicht ungeachtet zu lassende Möglichkeit der Digitalisierung. Neben der Vernetzung, welche digital großräumiger und einfacher zu erzielen ist als vor Ort, ist auch digitales Engagement mit digitalen Medien und Werkzeugen eine weitreichende Art der Beteiligung (ebd.). Beteiligung an politischen Prozessen kann durch digitale Medien niedrighschwelliger und gleichzeitig erweitert werden. Zunehmend sind viele Prozesse bereits digital verbunden, wie die Buchung von Terminen bei Ämtern, aber auch der weitreichende Aspekt der digitalen Informations- und Kommunikationsmedien. Während Politikverdrossenheit in Deutschland eine Dauerbaustelle der Demokratie zeigt, wird das Internet als stärkende Kraft der Demokratie gesehen, da dies mehr Transparenz

und weitere Dialogmöglichkeiten bieten kann, welches die direkte Einflussnahme fördern könne.

Bewegungen wie Fridays for Future zeigen, welche grundlegende Macht der digitale Raum für Teilhabe bieten kann, indem von einer einzelnen Person ausgehend eine weltweite Bewegung in Kraft treten kann.

Kritisiert wird an digitaler Partizipation, dass diese erst nach Berichterstattung klassischer Medien zu Aufmerksamkeit gelange. Zudem werden die Chancen auf Partizipation ungleich gesehen, da sie oftmals denen Erleichterung bringen, welche vorher schon Zugang hatten und andere weiterhin durch fehlenden Zugang oder fehlende Barrierefreiheit ausschließen. Neben diesen Punkten gibt es ein Risiko der Beeinflussung, da auch Desinformationen und Hassbotschaften in der digitalen Welt ihre Anhänger und Aufmerksamkeit finden und diese verbreiten können (bpb, 2022). Eine digitale Kluft, auch Digital Divide genannt, ist in der Gesellschaft hinsichtlich Internetnutzung wie auch Zugangsmöglichkeiten zu finden. In nahezu allen Lebensbereichen ist eine digitale Entwicklung zu beobachten, mit dieser Entwicklung geht der Wachstum dieser Kluft einher (Der Paritätische Gesamtverband, 2021).

4.3 Bezug GOW

Die Get Online Week setzt sich mit dem Zugang und dem Umgang mit digitalen Medien und der Digitalisierung auseinander. Dementsprechend ist auch politische Partizipation ein wichtiger Aspekt, welcher innerhalb der Digitalisierung zu finden ist und damit seinen Platz innerhalb der Get Online Week finden kann. Politik ist allgegenwärtig und immer aktuell. Mit der Digitalisierung zeigt sich eine weitreichende Chance der Partizipation sowie eine Digital Divide der Beteiligten. Um diese Kluft zu schmälern, setzt die GOW24 einen Fokus auf digitale politische Partizipation und Möglichkeiten derer. Digitalisierung ist demokratieverändernd, da jeder das Recht auf Partizipation hat. Somit sollten auch allen die Möglichkeiten der Digitalisierung und Veränderung der Demokratie offen stehen und gefördert werden. Dafür ist es wichtig innerhalb des Kurses den Begriff und die Relevanz der Politik als solches nahbar zu bringen sowie einen Überblick der aktuellen politischen Lage und des Systems zu vermitteln. Damit diese als Grundlage für den Übergang zu digitalen Möglichkeiten und deren Nutzung als gegeben gesehen werden kann. Hinzukommend ist die Diskussionskultur, welche innerhalb politischer Bereiche

fortwährend zu finden ist, ein relevanter Aspekt, welcher den Teilnehmenden des GOW24 Kurses mit an die Hand gegeben werden kann um sie darin zu stärken. Mit diesen zu vermittelnden Bereichen kann damit die eigene politische Partizipation angeregt und verstärkt werden .

5. Forschungsstand

Im folgenden Kapitel wird der aktuelle Forschungsstand bezüglich des Digitalisierungsfortschritts anhand der D21-Studie (2024) und des „Digital Competence Framework for Citizens“ (2017) dargestellt. Außerdem wird erläutert, welche Rolle die digitale Teilhabe im Sozialwesen bzw. Einrichtungskontext und der Wohlfahrt hat. Welche Technologien und Mechanismen benötigt werden, um möglichst viele Menschen digital zu inkludieren, geht ebenfalls daraus hervor.

5.1 D21

*Der »D21-Digital-Index« misst die Anpassungs- und Zukunftsfähigkeit der Digitalen Gesellschaft. Er gibt Auskunft darüber, inwiefern die Digitalisierung verschiedene Lebensbereiche bereits durchdrungen hat und wie gut die Bürger*innen in der Lage sind, mit den Anforderungen des digitalen Wandels umzugehen. Er zeigt, inwieweit verschiedene Bevölkerungsgruppen mit diesem Wandel Schritt halten und von ihm profitieren können oder ob sie Gefahr laufen, in Zukunft abgehängt zu werden. Im Fokus steht der digitale Wandel als Treiber für weitere Transformationsprozesse, etwa bei der Wertschöpfung, beim Informations- und Kommunikationsverhalten oder beim ökologischen Wandel*
(Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz, 2024)

Der D21 ist ein jährlich veröffentlichter Bericht des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz. Das Ziel ist, den Stand der Digitalisierung in Deutschland in den verschiedenen Lebensbereichen und Personengruppen zu messen. Er soll zeigen, an welchen Stellen die Digitalisierung bereits gut fortgeschritten ist und wo es noch Bedarf an Ausbau gibt. Somit können alle Berichte der vergangenen Jahre miteinander verglichen und der Digitalisierungsfortschritt ins Verhältnis gesetzt werden. Gerade für den Bereich der Wirtschaft ist das Wissen um den Digitalisierungsstand von großer Bedeutung, z. B. ist KI ein entscheidender Faktor, wenn es darum geht, den Energiesektor zu verbessern oder dem Fachkräftemangel entgegenzuwirken. KI kann

auch dabei helfen, das Leben nachhaltiger und effizienter zu gestalten, durch den gezielten Einsatz von Technik. Wie der Wirtschaftsminister Dr. Robert Habeck betont, spiele KI eine wichtige Rolle beim Thema Zukunft, auf das sich der Bericht auch vermehrt konzentriert (D21, 2024).

Um eine möglichst konkrete Aussage machen zu können, wurden für den D21 die deutschsprachige Bevölkerung ab 14 Jahren in Privathaushalten in Deutschland befragt. Zur Erhebung werden computergestützte persönliche-mündliche (CAPI) und Online-Interviews (CAWI) genutzt. Die CAPI ist eine mehrfach geschichtete, bevölkerungsrepräsentative Zufallsstichprobe. Die Schichtungskriterien sind hier Bundesländer, Regierungsbezirke und BIK-Gemeindetypen. Die Daten werden anschließend gewichtet nach Antreffbarkeit, Bundesländern, Gemeindetypen, Geschlecht, Alter, Bildung, Haushaltsgröße, Nationalität und Berufstätigkeit. Durch Verwendung beider Stichprobenvarianten sind die Daten auf die Grundgesamtheit übertragbar.

Im ersten Befragungszeitraum von August 2022 bis Juli 2023 wurden 33.578 Interviews in Deutschland durchgeführt (davon waren 14.533 persönlich-mündlich und 19.045 Online-Interviews). Dieser wurde genutzt, um die Grundlagendaten zur Internetnutzung zu ermitteln. Im zweiten Befragungszeitraum ging es darum, den „Digital-Index“ und die „digitale Gesellschaft“ herauszufinden. Dieser fand im Juli 2023 statt und erschließt sich aus 2.110 persönlichen und 4.345 Online-Interviews.

Das Bildungsniveau ist definiert auf Grundlage der formalen Schulbildung. Niedrige Bildung wäre demnach kein Schulabschluss bzw. der Besuch einer Volks- oder Hauptschule. Die mittlere Bildung entspricht der mittleren Reife und die hohe Bildung dem (Fach-) Abitur.

Das Einkommensniveau setzt sich zusammen aus dem in der Studie erhobenen Median des Haushaltsnettoeinkommens von 2.750€. Per Definition sind Personen einkommensschwach, wenn ihr Einkommen höchstens zu 69% unterhalb des Medians liegt. Zur Mittelschicht zählen Menschen, deren Einkommen zwischen 70% bis unter 150% des Medians liegt. Als einkommensstark gelten diejenigen, die ein Einkommen von 150% größer des Medians haben. Kernbestandteile der Studie sind die folgenden vier Schwerpunkte: Resilienz im digitalen Wandel, Information und Kommunikation, Digitale Wertschöpfung und digitaler und grüner Wandel. Die Studie beleuchtet nicht nur den aktuellen Digitalisierungsstand, sondern soll auch Prognosen für die Zukunft liefern. Es wird also geprüft, wie resilient Menschen gegenüber dem rasant voranschreitenden Wandel der Technologien sind und wie wenig ihnen die schnelle

Veränderung ausmacht. Der Schwerpunkt „Information und Kommunikation“ analysiert, wie sich die Kommunikations- und Informationsmethoden verändert haben und wie Menschen diese nun benutzen und welche Möglichkeiten das Internet auf diese Weise bietet, um für mehr Teilhabe zu sorgen. Wie gut Berufstätige im Hinblick auf die verändernde Arbeitswelt vorbereitet sind, wird vom Schwerpunkt „digitale Wertschöpfung“ aufgegriffen. Der letzte Themenschwerpunkt behandelt die Aspekte der ökologischen Nachhaltigkeit im Zusammenhang mit digitalen Transformationen, inwiefern die Menschen das Leben bereits nachhaltiger mithilfe von neuen Technologien gestalten.

Insgesamt orientiert sich die Studie am Kompetenzrahmen der Europäischen Kommission (s. Kapitel 7.4 ff.) und ordnet die Teilnehmenden des D21 fünf Basiskompetenzen (s. Kapitel 7.1.7) in Stufen zu. Die zentralen Ergebnisse, die aus der Studie hervorgehen, können den Abbildungen 1 und 2 (s. Anhang) entnommen werden.

5.1.1 Studienaufbau

Die Dimensionen, an denen die Digitalisierung bemessen wird, sind: Zugang, Kompetenz, Grundeinstellung und Nutzungsverhalten. Die Komponente „Zugang“ gibt wieder, wer das Internet nutzt, in welchem Rahmen und mit welchem Gerät die Person ausgestattet ist. Die Dimension „Kompetenz“ untersucht das Können der Menschen im Umgang mit digitalen Technologien und deren Anwendungen. Die „Grundeinstellung“ sagt aus, wie offen die Menschen der Digitalisierung gegenüber eingestellt sind. Der letzte Punkt „Nutzungsverhalten“ dreht sich um das Spektrum und die Häufigkeit, in der Anwendungen genutzt werden.

Die Teilnehmenden der Studie werden in drei Gruppen unterteilt: digitale Profis (zuversichtlich bzw. ambivalent), digitale Mitte (aufgeschlossen bzw. ablehnend) und digital Vermeidende (aussitzend bzw. verdrängend).

Diese Dimensionen sind jedes Jahr Teil des Berichts, um die Entwicklung der Digitalisierung in Deutschland zu vergleichen. Allerdings werden die Dimensionen unter Berücksichtigung der neusten Entwicklungen analysiert.

Der Digital-Index besteht aus einer Skala, die Punkte von 0 bis 100 an die verschiedenen Lebensbereiche vergibt. Wie bereits erwähnt, werden die Punkte unter Berücksichtigung der vier Dimensionen verteilt, aber mit unterschiedlichen Anteilen. So hat die Dimension „digitale Kompetenz“ den größten Einfluss auf die Skala, danach

folgt die Komponente Grundeinstellung. Der Zugang und das Nutzungsverhalten fließen mit der geringsten Gewichtung in die Skala ein.

Die Kompetenz und der Zugang werden als Aspekte des „Könnens“ verbucht, die Grundeinstellung und das Nutzungsverhalten fallen unter den Aspekt des „Wollens“. Beide Teile fließen jeweils zu 50% in den Gesamtindex ein. Dazu kommt aber, dass das „Können“ zum Teil sehr abhängig von technischen bzw. kognitiven Voraussetzungen ist, sozusagen bedingt dies die erfolgreiche Teilnahme an einer digitalen Gesellschaft. Hingegen ist das Kriterium des „Wollens“ abhängig vom Individuum selbst und der persönlichen Einstellung zur Digitalisierung. Fällt diese negativ aus oder ist nicht vorhanden, besteht die Gefahr der digitalen Exklusion. Neben dem „Können“ und „Wollen“ gibt es auch noch den Aspekt des „Müssens“. Dadurch, dass mit der steigenden Digitalisierung ein zusätzlicher Druck entsteht mitzuhalten, gerade für Ältere, kann für viele das Gefühl entstehen, ohne Smartphone o. ä. von dem alltäglichen Leben ausgeschlossen zu werden. Es entsteht also eine Wechselwirkung zwischen den Begriffen „Können“, „Wollen“ und „Müssen“.

5.1.2 Ergebnisse 2023

Der Digital-Index 2023 erreicht mit 58 Punkten einen Punkt mehr als im vorherigen Jahr. Dabei ist „Zugang“ die am stärksten ausgeprägte Dimension, welche auch am meisten Zuwachs erhält. Gefolgt von der Dimension „Nutzung“, die aber nur leicht um zwei Punkte steigt. Die Grundeinstellung hat sich nicht weiter verändert. Es ist auffällig, dass die Generationen X, Y, und Z, sprich also Personen, die nach 1965 geboren sind, überdurchschnittlich gut in den Dimensionen abschneiden. Hingegen liegen die Generationen, die vor 1965 geboren sind, eher unter dem Durchschnitt. Dennoch ist festzustellen, dass auch bei ihnen ein leichter Anstieg des Digitalisierungsgrades besteht. Dies ist darin begründet, dass auch diese Gruppe mehr Zugang erfährt und die allgemeine Grundeinstellung gegenüber Technologien positiver geworden ist. Discrepanzen finden sich vor allem in den Bildungsniveaus. Personen mit einem höheren Bildungsgrad liegen über dem Durchschnitt und weisen auch mehr Indexpunkte auf. Unter dem Durchschnitt liegen also eher Personen mit niedrigerem Bildungsabschluss. Des Weiteren gibt es auch noch Unterschiede zwischen Männern und Frauen und zwischen Ost- und Westdeutschland, welche aber nur gering ausfallen.

5.1.3 Digitale Gesellschaft

Neben den vier Hauptdimensionen werden auch nebensächliche Faktoren wie z. B. persönliche Lebenssituationen berücksichtigt, die gegebenenfalls Einfluss auf die Dimensionen haben können.

So vertritt die Gruppe der „genügsamen Verdrängenden“ die Einstellung, dass sie das Internet nicht brauchen. Sie haben nicht das Gefühl, etwas zu verpassen oder dass ihnen Fähigkeiten fehlen, um ihren Alltag zu bestreiten. Ihnen fehlt es an Motivation sich das Wissen eigenständig für die digitale Welt anzueignen, denn wenn sie in die Situation kommen sollten, doch auf eine Technologie angewiesen zu sein, verlassen sie sich auf ihre Familie und/oder Freund:innen.

Die Gruppe der „zufriedenen Aussitzenden“ glaubt, dass ihre minimalen digitalen Kompetenzen ausreichen. Dass sich die Digitalisierung in Zukunft aber weiterentwickeln wird und die bisherigen Fähigkeiten dann eventuell nicht mehr ausreichend sind, wird von dieser Gruppe oft vergessen bzw. besteht die Hoffnung, dass dieser Fall nicht eintreffen wird.

Die „ablehnende Mitte“ beherrscht die Fähigkeiten, die für ihren Beruf von Bedeutung sind, dadurch, dass sie gezwungen sind, sich mit neuen Technologien auseinanderzusetzen. Allerdings fällt es ihnen zunehmend schwer, den Nutzen von digitalen Geräten anzuerkennen. Lieber nehmen sie Abstand von der digitalen Welt und lassen ihr Leben offline stattfinden. Gerade deshalb laufen sie Gefahr, bei zukünftigen Veränderungsprozessen ausgeschlossen zu werden.

In der Gruppe der „aufgeschlossenen Mitte“ herrscht großes Interesse an der Digitalisierung. Sie sehen die Vorteile, die Technologien mit sich bringen, und sind deswegen sehr motiviert, ihre Fähigkeiten stetig zu verbessern. Obwohl viele von ihnen nicht dazu verpflichtet sind, z. B. durch die Arbeit, ist ihnen der Mehrwert, den die Digitalisierung für die Gesellschaft hat, bewusst.

Die „ambivalenten Profis“ haben überdurchschnittliche Kompetenzen, wenn es um die Bedienung von digitalen Geräten geht. Sie sind „Fans“ von dem Angebot, welches die digitale Welt für sie bereithält. Gleichzeitig verbringen sie aber auch gerne Zeit in der „realen Welt“, denn sie empfinden die rasante Weiterentwicklung neuer Technologien als anstrengend und herausfordernd. Das spiegelt sich auch in ihrer Einstellung gegenüber der Digitalisierung wider.

Bei den „zuversichtlichen Profis“ weisen viele aufgrund ihres Berufs gute Kompetenzen hinsichtlich der Digitalisierung auf. Für den Beruf oder auch für private Zwecke, eignet sich diese Gruppe selbstständig neues Wissen an und erkennt auf diesem Wege, wie wertvoll die Digitalisierung für sie ist. Sie sind am resilientesten bezüglich zukünftiger Veränderungen der digitalen Welt.

5.1.4 Resilienz im digitalen Wandel

Dass Menschen resilient gegenüber der schnellen Entwicklung neuer digitaler Prozesse sind, ist ein sehr wichtiger Faktor. Ist diese Fähigkeit nicht vorhanden, kann es dazu kommen, dass gewisse Personengruppen nicht mithalten können und zukünftigen Hürden nicht Stand halten können. Essenziell ist, dass die Menschen aufgeschlossen gegenüber neuen Technologien sind, diese annehmen und in ihr Leben integrieren bzw. verstehen, inwiefern sie daraus einen Nutzen ziehen können. Es muss deutlich werden, worin der Vorteil der Digitalisierung liegt, erst dann sind die Menschen motiviert, sich mehr Wissen anzueignen und in der Lage, mit dem digitalen Wandel zurechtzukommen.

Aktuell bilden sich in vielen Bereichen digitale Alternativen, die noch von analogen abgeleitet werden. Die Frage ist aber, was passiert, wenn der analoge Weg wegbricht. Was geschieht dann mit den Gruppen, die der Digitalisierung kritisch gegenüberstehen oder sie ablehnen (vermeidende oder ablehnende Mitte)? Um das Können dieser Gruppe zu fördern, muss in aller erster Linie eine positive Grundeinstellung gegeben sein. Sie müssen alte Gewohnheiten ablegen und sich mit der Veränderung, die die Digitalisierung herbeiführt, akzeptieren.

Es gibt fünf Resilienzfaktoren, die in dem D21 näher beleuchtet werden:

- Können die Menschen robust mit dem Druck umgehen, der durch das fortwährende Schritthalten mit dem digitalen Wandel entsteht?
- Sind sie der Auffassung, auch selbst eine Verantwortung dafür zu tragen, mit den Entwicklungen Schritt zu halten?
- Haben die Menschen eine Vorstellung von den zukünftigen Anforderungen, die der digitale Wandel an sie und ihre Fähigkeiten stellen wird?
- Trauen sie sich zu, ihre eigenen Fähigkeiten selbstkritisch zu beurteilen?
- Glauben die Bürger*innen, dass sie persönlich von der Digitalisierung profitieren?

(D 21, 2024, S.22 f.)

Im Vergleich zum Jahr 2022/23 hat der Wert der Resilienz um drei Punkte abgenommen. Die jüngsten Generationen X, Y, und Z sind am resilientesten und damit gut vorbereitet gegen den digitalen Wandel.

5.1.5 Resilienzfaktoren im Fokus

Das Gefühl, sich anpassen zu müssen an den digitalen Wandel, hat bei fast allen Generationen zugenommen. Die Reaktion darauf ist der vermehrte Rückzug aus der digitalen Welt und der Wunsch nach dem Offline-Dasein. Das hat zur Folge, dass die Personen sich keine neuen Kompetenzen aneignen bzw. ihr Wissen auch nicht ausgebaut wird. Am besten schneidet hier die Generation X ab, welche ihren Internet- und Medienkonsum gezielt bewusster nutzen will. Auf den steigenden Druck reagieren sie proaktiv, indem sie sich Schulungen unterziehen und sich neue Kenntnisse aneignen, auch wenn diese im Rahmen von Arbeitskontexten stattfinden.

In der ältesten Generation ist eine fortschrittliche Entwicklung zu erkennen. Sie haben erkannt, dass sie nur mithalten können, wenn auch ein gewisses Maß an Eigenverantwortung gegeben ist.

Hingegen ist bei der jüngsten Generation Z auffällig, dass sie dazu tendieren, sich bezüglich ihrer digitalen Fähigkeiten zu überschätzen. Einige halten es nicht für notwendig, ihre Kompetenzen zu vertiefen oder zu erweitern, das hängt vermutlich damit zusammen, dass sie mit dem Internet aufgewachsen sind und keinen Sinn darin sehen, ihr digitales Können weiter zu optimieren.

Mit steigendem Alter, insbesondere in der Nachkriegsgeneration, nimmt das Gefühl, die Digitalisierung bringe ihnen einen Mehrwert im Leben, ab. Hier besteht das Problem in der nicht vorhandenen Motivation, da auch kein Vorteil in der Digitalisierung gesehen wird.

5.1.6 Einflussfaktoren auf die Resilienz

Um ein hohes Maß an Resilienz zu erfüllen, müssen die fünf Basiskompetenzen „Fotos oder Videos mit dem Smartphone machen und versenden können, im Internet Informationen finden können, einfache Texte mithilfe einer Textverarbeitungssoftware erstellen können, grundlegende Funktionen beim Smartphone anpassen können und starke Passwörter verwenden können“ (D21, 2024, S. 25) erfüllt sein. Umso mehr

dieser Kompetenzen gegeben sind, desto stärker ist das Fundament einer Person in Bezug auf digitale Veränderungen. Außerdem ist es wichtig, dass die Relevanz des Themas verstanden wird, wie abhängig die eigene Zukunft von den persönlichen Fähigkeiten ist. Das Bewusstsein darüber ist also allentscheidend. Nur wer über digitale Kompetenzen verfügt, kann sein Leben in Zukunft selbstbestimmt gestalten.

5.1.7 KI

Die Anwendung „Chat GPT“ ist über 20 % der Befragten ein Begriff, obwohl sie erst seit Ende 2022 für die breite Masse zugänglich ist. Ein Drittel der Befragten nutzt Angebote wie „Chat GPT“ oder „DeepL“ bereits. Der Kontakt mit künstlicher Intelligenz ist also schon weitreichend, besonders in den jüngeren Generationen. Allerdings ist auch festzustellen, dass KI eher von Menschen mit einem höheren Bildungsgrad genutzt wird und da auch überwiegend von Männern. Der Unterschied zwischen den Generationen, die „ChatGPT“ nutzen, ist auch markant. Die Generation Z nutzt die Anwendung doppelt so oft wie die Generation Y. Daraus kann die These hervorgehen, dass junge Menschen gerade Schüler:innen sich sehr schnell an neue Technologien gewöhnen und diese auch entsprechend einsetzen können. Doch schwindet das Vertrauen in KI gerade bei Älteren. Wenn sie keine Affinität gegenüber dem Digitalen verspüren, ist ihre Meinung bezüglich der KI eher kritisch.

5.1.8 Zentrale Ergebnisse

Hohes Veränderungspotenzial durch KI bei der Recherche oder Suche bestimmter Informationen wird vorerst nur von der Generation Z und Menschen mit hohem Bildungsabschluss wahrgenommen.

Wie schon den vorigen D21-Studien zu entnehmen ist, gibt es eine wachsende Ungleichheit zwischen den einkommensstarken und -ärmeren Haushalten bezüglich des Nutzungsverhaltens bzw. dem wirklichen Zugang zum Internet und digitalen Medien. Ein Ergebnis des D21-Berichts ist thematisch besonders interessant. Es geht um die Informationskompetenz der Bevölkerung ab 14 Jahren. 6.455 Personen sollten eine Angabe darüber machen, ob sie „Im Internet Informationen finden“, „Unseriöse Nachrichten erkennen“ und die „Richtigkeit von Informationen und von Quellen prüfen“ können. 81 % geben an, dass sie Informationen im Internet finden können, 58 % geben an dazu fähig zu sein, unseriöse Nachrichten zu erkennen, und 51 % geben

an die Richtigkeit von Informationen und von Quellen prüfen zu können (siehe Anhang 2)

Genau das ist auch die Stelle, an der die GOW24 bzw. die Kurse ansetzen wollen. Der D21 liefert viele Informationen über die Bedarfe der Bevölkerung bezüglich der Digitalisierung und den damit zusammenhängenden Themen. Es herrscht noch viel Unsicherheit, was sich aus den Ergebnissen der Studie ablesen lässt. Deshalb beschäftigen sich die entwickelten Kurse allgemein mit dem Thema Betrug im Internet und möglichen Maßnahmen zur Prävention. Die Ergebnisse des Berichts dienen als Anhaltspunkt. Die erwähnte Kompetenz „Im Internet Informationen finden“ wurde nicht mit in die Kursinhalte übernommen, da eine solche Kompetenz als gegebene Basis und ein akuter Handlungsbedarf eher bei anderen Punkten gesehen wird. Vielmehr sollen sich die Kurse der GOW24 auf tiefgreifende Probleme rund um das Thema Sicherheit im Netz drehen. Diese sollen aufgegriffen werden, um Ängste und Unsicherheiten bei den Zielgruppen abzubauen, die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen zu stärken und durch Aufklärung und Wissensvermittlung ein Sicherheitsgefühl herzustellen. Insbesondere auf die im D21-Bericht ersichtlichen Bedarfe soll Rücksicht genommen werden. Mit der Behebung dieser Probleme und Vorbehalte sollen mehr Menschen zu Nutzenden und damit zu Profitierenden der Digitalisierung werden.

Der Punkt „Richtigkeit von Informationen und von Quellen prüfen“ wurde in den jeweiligen Kursen „Fake-News“ (siehe Kapitel 7.3.1.4) und „Fake-Profile“ (siehe Kapitel 7.3.1.3) aufgegriffen. Ebenfalls aufgegriffen wurde der Punkt „unseriöse Nachrichten zu erkennen“. Dieser spiegelt sich im Kurs „Phishing“ (siehe Kapitel 7.3.1.5) und „Messenger-Betrug“ (siehe Kapitel 7.3.1.2) wider. Für einen detaillierteren Überblick über die einzelnen Kursinhalte und darüber, wie diese Zielgruppenorientiert ausgearbeitet wurden, ist auf das Kapitel „Digitale Selbstverteidigung – Schutz vor Internetbetrug“ (siehe Kapitel 6.3.1) zu verweisen.

Der D21-Bericht zeigt, dass eine Mehrzahl von Menschen (noch) nicht die ausreichenden Kompetenzen dafür besitzt, einen sicheren Umgang mit der Digitalisierung und dem breiten Spektrum der Nutzung des Internets zu haben.

Viele Menschen nutzen zwar die Digitalisierung zur Informationsgewinnung und Recherche, es mangelt jedoch an genauem Verständnis, um das eigene Nutzungsverhalten reflektieren zu können. Weitere Medien der Digitalisierung sind beispielsweise Social Media oder Video Streaming Plattformen. Ein Beispiel für unreflektiertes Nutzungsverhalten, das angeführt werden kann, sind sogenannte Cookies. Es zeigt sich „ein überdurchschnittlich unreflektiertes Verhalten, wenn es um die ungeprüfte Akzeptanz von Cookies geht (Generation Y: 56 Prozent, Generation Z: 63 Prozent), obwohl mehr als 4 von 5 wissen, was Cookies sind“ (D21-Initiative, 2024, S. 37). Dies ist ebenfalls ein Anknüpfungspunkt der GOW24. Es wird zwar das Ziel verfolgt das Sicherheitsgefühl der Teilnehmenden zu stärken, dies soll aber nicht ohne Awareness und Reflektion geschehen. Sich und seine Daten erfolgreich bzw. bestmöglich schützen zu können ist nur möglich, wenn sich die Nutzenden über die Gefahren und Sicherheitsrisiken der Digitalisierung bewusst sind und Maßnahmen kennenlernen, um sich zu schützen. Dies soll in den Kursen zum Thema Sicherheit berücksichtigt und in jedem einzelnen Kurs aufgegriffen werden. Hier ist auf die jeweiligen Kurskapitel mit den genauen Kursplänen zu verweisen.

Ebenfalls wird im D21 thematisiert, dass im Kontext Arbeit digitale Kompetenzen sehr wichtig sind sowohl für die persönlichen Berufschancen von Arbeitenden als auch wirtschaftlich betrachtet für die Gesamtgesellschaft. Es wird der sogenannte Vogel-Strauß-Effekt angesprochen. Dieser besagt, dass mit Blick auf die Gesellschaft von einer Einzelperson erkannt wird, dass gehandelt werden muss in dem Fall in Form von Weiterbildung im digitalen Bereich und durch die Stärkung der digitalen Kompetenzen. Bei sich selbst sieht die Person jedoch keinen Handlungsbedarf in Form von Weiterbildung der eigenen digitalen Kompetenzen. „Fast jede*r fünfte Berufstätige hat sich in den letzten 12 Monaten keinerlei Wissen zu digitalen Themen angeeignet, obwohl die Mehrheit angibt, digitale Kompetenzen für ihre Arbeit zu benötigen“ (D21-Initiative, 2024, S.37). Dies führt dazu, dass eine Vielzahl der Menschen sich ihrer Defizite im Umgang mit der digitalen Welt zwar bewusst ist, es durch ihr Nicht-Handeln aber keine Verbesserung, sondern vielmehr eine Stagnierung gibt. Dagegen soll laut Bericht schon in der Schule frühzeitig vorgegangen werden. Insofern, dass die Schüler:innen bereits in ihren digitalen Kompetenzen gestärkt und auf die ständige

Weiterentwicklung und Veränderung der Ansprüche bezüglich digitaler Kompetenzen des Arbeitsmarkts vorbereitet sind.

Ein weiteres Ergebnis der Studie ergibt, dass nur wenige Menschen anhand von Digitalisierung versuchen ihren ökologischen Fußabdruck und die Belastung der Umwelt zu verbessern.

Dies liegt daran, dass vielen Menschen genaue Informationen darüber fehlen, was für eine (negative) Auswirkung ihr Nutzungsverhalten der Digitalisierung auf die Umwelt hat und wie sie ihren eigenen digitalen Fußabdruck verringern können. Dementsprechend ist die Bereitschaft auf einen Verzicht bzw. eine reduzierte Nutzung gering. Nur 20 % der Befragten geben an „generell digitale Möglichkeiten zu nutzen, um den individuellen ökologischen Fußabdruck zu verbessern“ (D21-Initiative, 2024, S. 53). Das Wissen darüber, was einen Einfluss hat, und das damit zusammenhängende Verständnis fehlt. Die Aufklärung darüber und das Einschreiten in Form von Maßnahmen für eine nachhaltige Nutzung der Digitalisierung fordern die Bürger:innen von der Politik. Die Nutzenden ziehen sich selbst nicht aus der Verantwortung, sie sehen jedoch den Einfluss ihrer Handlungen diesbezüglich als nicht gleich ausschlaggebend an, wie den der Politik.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich der D21 2023/24 mit den Resilienz-faktoren, die im digitalen Wandel wichtig sind, beschäftigt. Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt die Frage nach den Faktoren, die Einfluss darauf haben, dass eine Person eine gute Resilienz bezüglich der Digitalisierung hat.

Außerdem wird aufgegriffen, was die einzelnen Generationen der Nutzenden tun, um vom digitalen Wandel nicht abgehängt zu werden. Diesbezüglich werden Künstliche Intelligenz, genauer genommen Chat GPT, thematisiert. Welche Personengruppen nutzen Chat GPT, wie ist die generelle Einstellung und Offenheit zu der Thematik, wie viel und für was genau wird Chat GPT genutzt.

Ebenfalls geht es um die Informationskompetenz der Bevölkerung.

Der Vogel-Strauß-Effekt wird als Erklärungsansatz dafür verwendet, dass einzelne Personen sich ihrer Verantwortung bezüglich ihrer Nutzungsart der Digitalisierung zwar bewusst sind, aber keinen akuten Handlungsbedarf bei sich selbst sehen, sondern nur bei anderen. Beispielsweise in Form von einer Änderung ihres Nutzungsverhaltens oder Kompetenzsteigerung durch thematische Weiterbildung.

Außerdem lenkt der D21 den Fokus auf das Thema des digitalen ökologischen Fußabdrucks. Es wird der Frage nachgegangen, wie hoch die Bereitschaft der Nutzenden ist, ihr Nutzungsverhalten zu ändern oder sogar zu minimieren, um somit ihren ökologischen Fußabdruck zu verringern.

Der D21-Bericht wird genutzt, um die Bedarfe der Zielgruppen der GOW24 abzuleiten und die Kursinhalte möglichst Nutzenden- bzw. Zielgruppenorientiert zu gestalten.

5.2 Digitale Teilhabe

Durch die Digitalisierung spielt die Teilhabe an digitalen Strukturen auch im Sozialwesen und auf Einrichtungsebene eine immer wichtiger werdende Rolle. Laut Henne (2019) wissen die Fachkräfte bereits um deren Wichtigkeit, aber sie sieht auch viele ungeklärte Fragen, die unter anderem mit der Komplexität der neuen Technologien einhergehen. Hinzu kommt, dass neue „Technologien möglichst auch autonom handeln können“ (Henne, 2019, S. 50) sollen und auch in anderen Bereichen dem Menschen immer ähnlicher werden. Bereits hier stellt sich die Frage, wie ethisch korrekt und sinnvoll der Einsatz solcher Technologien ist und ob diese zur digitalen Teilhabe beitragen.

Aber zukünftige Technologien können auch Chancen bieten und gesellschaftlichen Entwicklungen, wie z. B. dem Personalmangel, trotzen. Nach Henne (2019) könnten solche Technologien im Abrechnungsmanagement, aber auch in der Bedarfsfeststellung eine wichtige Rolle spielen. Hier kommt allerdings auch die Kehrseite zum Ausdruck. Kann eine künstliche Intelligenz diese Planungen gerecht durchführen und die Individualität trotzdem beibehalten? Zudem sollen diese technischen Assistenzen „Menschen mit Beeinträchtigungen noch viel intensiver und persönlicher in ihrer täglichen Lebensführung unterstützen“ (Henne, 2019, S. 51). Hier kommt wieder die Frage nach der Ethik in einer solchen Situation auf.

Um diese Frage zu beantworten, teilt Henne (2019) den Bereich der Ethik in drei Dimensionsbereiche ein. Dazu gehören das Selbstverständnis des Menschen, die zwischenmenschlichen Beziehungen und das Verhältnis zwischen der Technologie und deren Benutzenden. Jede neue Technologie soll demnach in diesen drei Dimensionen getestet und als ethisch unbedenklich oder bedenklich eingestuft werden. Im Bereich der digitalen Teilhabe wird dabei noch zwischen den Zugangsmöglichkeiten und der Teilhabe in der digitalen Welt unterschieden. Damit eine Teilhabe für alle

möglich ist, sollten Personen aus den verschiedensten Lebensbereichen an der Entwicklung neuer Technologien mitwirken. Um die ethische Reflexion auch in der Praxis umsetzen zu können, stellt Henne (2019) fünf Schritte auf, die durchgeführt werden sollten. Zum einen sollten ethische Leitlinien aufgestellt werden, die unter anderem die Zielsetzung und Risiken und Chancen aufzeigen. Des Weiteren braucht es eine zielgruppenspezifische Reflexion und im Anschluss eine Reflexion auf individueller Ebene, wobei die Technologien mit der aktuellen Lebenssituation verglichen werden. Auf struktureller Ebene muss zudem festgelegt werden, welche Fachkräfte für die einzelnen Bereiche zuständig sind und die Entscheidungen treffen. Als Letztes führt Henne (2019) die Bedeutung des Mitwirkens von Reflexionsprozessen auch auf politischer und gesellschaftlicher Ebene auf. Hierbei sollen sowohl Nutzende als auch Angehörige und Mitarbeitende zu Wort kommen.

Diese aufgestellten Schritte lassen sich auch auf die GOW24 übertragen. Zunächst müssen die Teilnehmenden in die Erstellung der Kurse für die GOW24 miteinbezogen werden. Dies geschieht mit Hilfe von Gesprächen zwischen der Projektgruppe und den jeweiligen vertretenden Personen der Einrichtungen, die den Bedarf des entsprechenden Klientels darlegen. Darauf aufbauend sollen die einzelnen Kurse erstellt und deren Ziele formuliert werden, d. h. es werden die digitalen Kompetenzen benannt, welche die Teilnehmenden am Ende der Kurse gelernt haben sollen. Zudem müssen auch im Vorfeld bekannte Probleme miteinbezogen und nach Lösungen für die Umsetzung gesucht werden. Ein Beispiel dafür ist die Sprachbarriere bei Anlaufstellen für Flüchtlinge, die durch dolmetschende Angestellte gelöst werden kann. Eine Reflexion sollte zunächst durch einen Austausch zwischen der Projektgruppe und den Teilnehmenden am Ende der Kurse stattfinden, bevor auf einem Fragebogen die Selbsteinschätzung der Teilnehmenden festgehalten wird. Durch eine Zusammenfassung der Erfahrungen werden zudem Personen, die ebenfalls solche Kurse durchführen wollen, Möglichkeiten und Tipps aufgezeigt, um die Kurse für die Teilnehmenden zugänglich, verständlich und hilfreich zu gestalten.

5.3 Digitalisierung in Medien und die Rolle der Wohlfahrt

Laut dem Gedankenexperiment von Pelka (2018) sind digitale Kompetenzen für die Gesellschaft sehr wichtig und demnach ist es ebenso bedeutsam, möglichst viele

Menschen miteinzubinden und mitwirken zu lassen (Pelka, 2018). Jedoch werden Personengruppen, wie Menschen im höheren Alter, mit einer Erwerbslosigkeit oder einer Behinderung oft in digitalen Prozessen nicht mitberücksichtigt. Damit werden sogenannte „Offliner“ und Menschen, die eine geringe digitale Kompetenz aufweisen, von der Verwandlung zu einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft ausgeschlossen (ebd.). Laut Pelka (2018) kann dies im Kontext vom Individuum und von der Gesellschaft gesehen werden. Individuell betrachtet stellt sich die Frage, wie sich die Teilhabe einer Gesellschaft mit wenigen oder keinen digitalen Mitteln dennoch aufbauen lässt. Als Beispiele werden der „Einsatz assistiver digitaler Technologien oder die Nutzung digitaler Plattformen zum Zusammenschluss von Patienten, Angehörigen oder Ärzten“ (Pelka, 2018, S. 58) genannt. Diese Beispiele zeigen, wie die Teilhabe mit Medien erfolgt. Jedoch muss auch eine Frage in Bezug zur gesellschaftlichen Ebene gestellt werden, die sich mit der Teilhabe in Medien auseinandersetzt. Die Digitalisierung wird als aktuelles Ereignis und als eine große Veränderung in der Gesellschaft gesehen, die nachhaltig Einfluss nimmt und eine Breite an neuen Entwicklungen bereithält. Dabei ist weniger der technologische Aspekt im Vordergrund, sondern vielmehr der Prozess der sozialen Wandlung der Gesellschaft (Pelka, 2018). Durch eine digitalisierte Gesellschaft entstehen laut Pelka (2018) neue Handlungsweisen, die zum Teil noch unbekannt sind. Dabei geht es sowohl um Alternativen als auch mögliche Barrieren. Hauptpunkt dieser Entwicklung ist die Umstellung von gesellschaftlichen Abläufen auf digitale Medien. Dazu gehören in Hinblick auf die Politik „Meinungsbilder, Themensetzung, Kontrolle“ (Pelka, 2018, S. 58), die ohne die Nutzung von digitalen Medien heute undenkbar wären. Jedoch sind sie für viele Menschen, ohne einen Zugang zum Internet nicht zu erreichen. Dabei würden sie davon profitieren können, denn die Nutzung von digitalen Medien kann „Mobilität ersetzen oder unterstützen“ (Pelka, 2018, S. 58).

Im Kontext von Teilhabe in Medien sind Menschen laut Pelka (2018) Subjekte dieses Wandels und handeln im Bereich der Kommunikation, beim Einkauf oder bei der Beteiligung in der Politik in digitalen Medien. Sie sind aber ebenso Objekte und erleben diesen Wandel „zum Beispiel durch die Verlagerung von Dienstleistungen, Arbeit oder Entscheidungsprozessen in digitalen Medien“ (Pelka, 2018, S. 58). Damit sei die Di-

gitalisierung der Gesellschaft geprägt durch ein zunehmendes vernetztes Miteinander, erhöhte Vielschichtigkeit und das Wissen über die Digitalisierung, welches mehr an Bedeutung zunimmt (Pelka, 2018.).

Die Rolle der Wohlfahrt wird durch die Digitalisierung immer wichtiger, denn diese Veränderung bewirkt, dass Offliner und Menschen mit einem eingeschränkten Zugang zum Internet von der Entwicklung ausgeschlossen werden. Demnach sind digitale Kompetenzen auch seitens der Einrichtungen im Kontext von Teilhabe gefragt (ebd.). Jede Veränderung benötigt Werkzeuge, die nicht alle Menschen besitzen oder bereit sind aufzubringen. Dazu gehören finanzielle Mittel, kognitive Leistungen, Zeit oder das Verständnis darüber, dass die gesellschaftliche Veränderung bedeutsam ist. Dieser Ausschluss ist insofern bedrohlich, weil unter anderem der Zugang zu Mitteln zur Beteiligung und Selbstbemächtigung und damit auch die Möglichkeit auf die Führung eines besseren Lebens fehlen würden (ebd.).

Die GOW24 widmet sich der Wohlfahrt, denn hier wollen die Studierenden der Projektgruppe ansetzen und in Zusammenarbeit mit den Einrichtungen ihre erstellten Kurse für Menschen anbieten, die Interesse daran haben an der Digitalisierung mitwirken zu wollen. Dabei ist zu ermitteln, welche individuellen Bedarfe die GOW24 berücksichtigen muss und wie sie in Zusammenarbeit die Einrichtungen unterstützen können. Die Kurse der GOW24 sind kostenfrei und bieten auch technische Mittel zur Unterstützung an, wenn diese von den Einrichtungen nicht vorhanden sein sollten. Die Kurse der GOW24 profitieren gleichzeitig von den Einrichtungen der Wohlfahrt, denn durch die Teilnehmenden erhalten sie mit den Ergebnissen der Fragebögen einen Einblick darüber, wie effektiv die Kurse sind und inwieweit diese die individuellen digitalen Kompetenzen der Teilnehmenden verbessern können. Die GOW24 durfte erneut in diesem Jahr mit vielen verschiedenen Einrichtungen der Wohlfahrt zusammenarbeiten, wie zum Beispiel: dem Train of Hope, der AWO WAD, der Werkstatt über den Teichen, den Werkstätten Gottessegen, dem Begegnungszentrum Scharnhorst und der Digitalwerkstatt.

In der Gesellschaft äußert sich ein Ausschluss von der Digitalisierung als Erweiterung zu den bereits bekannten soziodemografischen Merkmalen wie ein Migrationshintergrund, das Alter oder Geschlecht (ebd.). Dabei droht auch eine „Vererbung von Barrieren und einer nicht-inklusiven digitalen Welt“ (Pelka, 2018, S. 59), weil betroffene

Menschen nicht bei der Digitalisierung mitwirken können. Demnach ist es wichtig, dass die Wohlfahrt die Chance bietet, teilhaben zu können und sich bei der Digitalisierung mit zu beteiligten. Jedoch ist dabei zu beachten, dass es bei bestimmten Personengruppen zu einer Benachteiligung kommt, die vorher nicht im Bereich der Wohlfahrt angesprochen wurde. Allerdings kann es ebenso zu einer Chance im Bereich der Inklusion führen (Pelka, 2018). Die Veränderung der Gesellschaft zu einer digitalisierten kann neue Optionen zur Teilhabe bieten, denn alle Menschen werden durch digitale Medien angesprochen. Die Wohlfahrt kann bei der Veränderung durch digitale Medien zu einer höheren Inklusion beitragen (ebd.).

Abschließend lässt sich festhalten, wie wichtig eine Verringerung einer digitalen Spaltung für die Gesellschaft ist. Dafür müssen allerdings digitale Kompetenzen vorhanden sein und der Zugang zu diesen sollte allen Menschen erreichbar gemacht werden, die davor weniger Beachtung erhielten. Durch die Kurse der GOW24 soll eine Vielzahl an Zielgruppen einen Einblick in die verschiedenen Bereiche von digitalen Medien erhalten und die Möglichkeit bekommen, sie dazu anzuregen, an ihren digitalen Kompetenzen zu arbeiten. Außerdem soll ihnen ein Zugang zu diesen Kompetenzen ermöglicht und neue erworben werden. Dazu wird, wie bereits erwähnt, eine Teilhabe an und in Medien ermöglicht. Weitestgehend werden den Zielgruppen Technologien zur Verfügung gestellt oder an ihren eigenen gearbeitet. Mit diesen wird sich in den verschiedenen Kursen in Medien befasst, um nicht nur das allgemeine Verständnis in der Handhabung der Technologien zu erhalten, sondern auch mit den möglichen Funktionen, in der Vernetzung, Kommunikation oder Freizeitgestaltung zu bekommen.

Die Kurse werden in den angefragten Einrichtungen mit den Teilnehmenden durchgeführt und interaktiv gestaltet. Dabei profitieren nicht nur die Studierenden und Teilnehmenden, sondern auch die Einrichtungen der Wohlfahrt. Denn auch sie lernen dazu und bekommen einen Einblick an Unterstützungsmöglichkeiten. Damit können sie passende Angebote für ihr Klientel auswählen und in ihrem Programm integrieren, um gerade in der fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft Teilhabe auch für Menschen zu ermöglichen, die bisher weniger eine Chance dazu erhalten haben.

5.4 The Digital Competence Framework for Citizens

Der DigComp 1.0 ist vom Joint Research Center im Auftrag der EU-Kommission und mit Unterstützung der Mitgliedstaaten erstmals 2013 erarbeitet worden. Im Jahr 2017 (DigComp 2.1) sowie im Jahr 2022 (DigComp 2.2) wurde dieser überarbeitet. Im Folgenden wird auf dem DigComp 2.1 eingegangen. Er stellt ein einheitliches Verständnis dafür bereit, was digitale Kompetenzen auszeichnet. Mit Hilfe des DigComp ist eine Identifizierung und Förderung der digitalen Kompetenzen möglich. Die digitalen Kompetenzen sind unerlässlich für die Beschäftigung, soziale Teilhabe und persönliche Entwicklung in einer digitalen Gesellschaft (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017). Der DigComp wird für verschiedene Zwecke verwendet, darunter die Entwicklung von Instrumenten zur Bewertung von Kompetenzen, die Erstellung von Schulungsunterlagen und Kursen sowie die Identifizierung beruflicher digitaler Profile in den Bereichen Beschäftigung, Bildung, Schulung und soziale Integration (Joint Research Center, n. d.).

Alternativ zum englischsprachigen DigComp wurde der ICDL im Jahr 2019 entwickelt. Er ist eine Weiterentwicklung des DigComp und in deutscher Sprache erhältlich. Der ICDL deckt den DigComp bis Kompetenzlevel 3 vollständig ab. In den zwei nachfolgenden Abbildungen (Abbildung 1 & 2) ist die Äquivalenz zwischen dem DigComp und dem ICDL abgebildet.

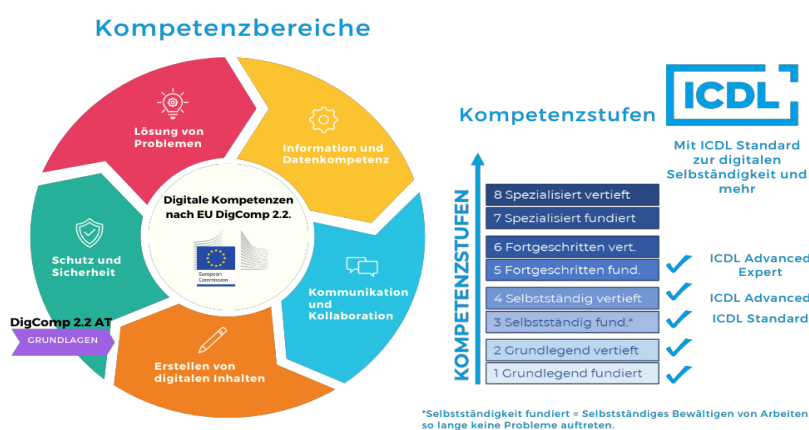


Abbildung 1 Digitales Kompetenzraster ICDL Matching, Quelle: Carretero et al., 2017

Mapping von ECDL/ICDL zu DigComp			
DigComp - Kompetenzbereiche	ECDL/ICDL Module für den Kompetenzbereich		
Information & Datenkompetenz	Computer-Grundlagen Online-Grundlagen	IT-Security Datenbanken anwenden	
Kommunikation & Zusammenarbeit	Computer-Grundlagen Online-Grundlagen Präsentation Advanced	Online-Zusammenarbeit IT-Security Web Editing	
Erstellung digitaler Inhalte	Computer-Grundlagen Online-Grundlagen Präsentation Tabellenkalkulation Textverarbeitung Datenbanken anwenden	Textverarb. Advanced Tabellenkal. Advanced Präsentation Advanced Datenbanken Advanced Web Editing Image Editing	CAD Computing
Sicherheit	Computer-Grundlagen Online-Grundlagen	IT-Security Textverarbeitung Adv.	Tabellenkal. Adv.
Problemlösung	Computer-Grundlagen Online-Grundlagen Präsentation Tabellenkalkulation	Datenbanken anwenden Textverarbeitung Computing Präsentation Advanced	CAD Web Editing Image Editing

Abbildung 2 Mapping von ECDL/ICDL zu DigComp, Quelle: Carretero et al., 2017

5.4.1 Kompetenzbereiche

Die digitalen Kompetenzen werden in fünf Kompetenzbereiche („Competence Areas“) unterteilt. Diese Kompetenzbereiche umfassen insgesamt 21 konkrete Kompetenzen. Der erste Kompetenzbereich beinhaltet die „Informations- und Datenkompetenz“. Hierzu zählen: Daten, Inhalte und Informationen (durch) suchen und filtern zu können; Daten zu evaluieren und zu verwalten. Der zweite Bereich „Kommunikation und Kollaboration“ umfasst sechs Kompetenzen. Diese setzen sich aus: Bürgerliches Engagement; das Interagieren oder Teilen mit Hilfe Digitaler Technologien; das Kollaborieren; die digitale Identität verwalten sowie das Beherrschen der Netiquette zusammen. Die Netiquette umfasst die Gesamtheit der Regeln für das soziale Kommunikationsverhalten im Internet (Bendel, 2021). Das Entwickeln und Integrieren von digitalem Content; das Wissen über Copyright und Lizenzen sowie das Programmieren sind Kompetenzen aus dem dritten Kompetenzbereich „Digitale Inhalte erstellen“. Der vierte Kompetenzbereich beschäftigt sich mit „Sicherheit“. Darunter zählen Kompetenzen wie der Schutz von Geräten und personenbezogenen Daten, die Aufrechterhaltung der Gesundheit und des Wohlergehens sowie der Umweltschutz. Die „Problemlösungskompetenz“ umfasst den fünften und letzten Kompetenzbereich, welcher die Kompetenzen Technische Probleme lösen; Bedürfnisse und technische Lösungen

identifizieren; Digitale Kompetenzen kreativ nutzen und Kompetenzlücken identifizieren einschließt (Carretero et al., 2017).

5.4.2 Kompetenzlevel

Der DigComp umfasst acht Kompetenzlevel, in welche digitale Kompetenzen eingeordnet werden können (Tabelle 1). Diese Level beschreiben, als wie stark ausgeprägt digitale Kompetenzen einer Person zu werten sind. Welchem Level eine Kompetenz zuzuordnen ist, wird maßgebend durch zwei Aspekte bestimmt: Der kognitiven Komplexität einer Aufgabe sowie der Selbstständigkeit bzw. Autonomie, mit der eine Aufgabe erfolgreich ausgeführt wird. Daneben ist jedes Kompetenzlevel einem kognitiven Bereich zugeordnet (Carretero et al., 2017). Der Begriff Kognition umfasst unter anderem Abläufe der Aufnahme, Verarbeitung sowie Speicherung von Informationen (Hänsel et al., 2016). Die kognitiven Bereiche, durch welche die Kompetenzlevel im DigComp gekennzeichnet werden, sind das Abrufen, Verstehen, Anwenden, Evaluieren sowie das Erstellen (Carretero et al., 2017).

Anhand der im DigComp aufgezeigten Kompetenzlevel sowie -bereiche können für die Kurse der GOW24 spezifische Kompetenzen benannt werden, deren Förderung als Ziel des Projektes zu betrachten ist. Diese bewegen sich vornehmlich im kognitiven Bereich des Abrufens sowie Verstehen und Anwenden. Teilnehmende sollen im Kurs vermittelte Inhalte und Handlungsempfehlungen selbstständig und situationsbezogen anwenden können. Hierunter fallen beispielsweise das Identifizieren von gängigen Betrugsmaschinen im Kurs „Sicherheit“ oder das Downloaden von neuen Apps in den Kursen „Apps“. Diese Kompetenzen, auf welche näher in den entsprechenden Kursbeschreibungen in Kapitel 8 eingegangen wird, werden im Zuge der Erstellung entsprechender empirischer Erhebungsmittel berücksichtigt, um so den Erfolg der GOW24 einschätzen zu können.

Da die Zielgruppe der GOW24 digital benachteiligte Menschen mit unterdurchschnittlich ausgeprägten digitalen Kompetenzen (vgl. Kapitel 5.1 D21) darstellt, ist es plausibel davon auszugehen, dass deren Kompetenzen nicht den hohen Kompetenzleveln zuzuordnen sind. Aus diesem Grund begrenzt sich die GOW24 auf die Förderung der ersten fünf Kompetenzlevel.

Kognitive Komplexität	Eigenständigkeit	Kognitiver Bereich
Einfache Aufgaben	Mit Anleitung bzw. Begleitung	Abrufen
Einfache Aufgaben	Selbstständig, Anleitung wenn benötigt	Abrufen
Gut definierte Routineaufgaben und einfache Aufgaben	Selbstständig	Verstehen
Gut definierte nicht-routine Aufgaben	Selbstständig und entsprechend eigenen Bedürfnissen	Verstehen
Unterschiedliche Aufgaben und Probleme	Andere anleitend	Anwenden
Die meisten Aufgaben	In der Lage sich in einem komplexen Kontext anderen anzupassen	Evaluieren
Komplexe Aufgaben mit einer begrenzten Anzahl an Lösungswegen	Wissen anwenden, um zur professionellen Anwendung beizusteuern und andere zu leiten	Erstellen

Tabelle 1 Kompetenzlevel DigComp, Quelle: In Anlehnung an Carretero et al, 2017

6 Durchführung

Dieses Kapitel geht auf die praktische Planung und Durchführung der GOW24 ein.

6.1 Kontakttag

Der folgende Abschnitt beschäftigt sich mit der Umsetzung des Kontakttages. Der Kontakttag dient dazu, potenzielle kooperierende Einrichtungen einzuladen, damit ein erster Austausch zwischen den Einrichtungen und den Studierenden hergestellt werden kann und sie sich gegenseitig kennenlernen können.

Im Vorhinein wurde eine Liste an über 70 möglichen Einrichtungen für den Kontakttag erstellt. Bei der Entwicklung der Liste hat das GOW-Team zunächst Kontaktlisten vorheriger GOW-Gruppen durchsucht. Im Anschluss wurden noch weitere mögliche Einrichtungen hinzugefügt, die aus persönlichen Verbindungen bekannt waren. An diese Einrichtungen wurde im Dezember eine erste E-Mail gesendet, in welcher die Studierenden und das Projekt der GOW24 vorgestellt wurden und auf das Datum der beiden Kontakttage verwiesen wurde. Außerdem verwies die erste E-Mail bereits auf den Instagram-Kanal und die Informationen auf der Internetseite der Sozialforschungsstelle Dortmund, welche sich bei näherem Interesse genauer angesehen werden konnten. Anfang Januar wurde eine zweite E-Mail gesendet, in der erneut auf die Termine der Kontakttage hingewiesen wurde und die Kurse mit den dazugehörigen Modulen namentlich vorgestellt wurden. Damit die GOW24 sich auf eine ungefähre Personenzahl einstellen konnte, wurde in den Einladungsschreiben um eine Zusage oder Absage gebeten. Zusätzlich wurde über den Instagram-Account Werbung für den Kontakttag gemacht.

6.2 Präsenz- Kontakttag

Der Kontakttag in Präsenz wurde am 30.01.2024 in der Sozialforschungsstelle Dortmund durchgeführt. Zu diesem reisten etwa 12 Vertretende von eingeladenen Einrichtungen an. Für die Besuchenden wurden Namensschilder vorbereitet, damit eine persönlichere Ansprache möglich ist. Nachdem alle Besuchenden eingetroffen waren, hat das Team der GOW24 mit einer zentralen Präsentation begonnen, um sich persönlich vorzustellen. Auch Vetr.-Prof. PD Dr. Bastian Pelka hat während dieser Präsentation die Besuchenden willkommen geheißen und das Projekt der GOW vorgestellt. Daraufhin begann der „Markt der Möglichkeiten“. Hier hatten die Einrichtungen die Chance, die Projekte genauer kennenzulernen. Dafür hat das Team der GOW24 Plakate für die Kurse vorbereitet und mit diesen einzelne Ständen aufgebaut.

tu technische universität dortmund reha WISS Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug

Modulbeschreibung
Der barrierefreie Kurs "Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug" bietet die Möglichkeit in einer leicht verständlichen und unterstützenden Umgebung, die verschiedenen Arten von Internetbetrug zu verstehen und praktische Strategien zur Verhinderung von Betrugsfällen zu erlernen.

Kursziele

1. Betrugsarten erkennen
2. Praktische Sicherheitsfähigkeiten
3. Verstärkung von Sicherheitsbewusstsein
4. Unterstützung bei der Identifizierung von Betrugssignalen

Lehrmethode
Der Kurs verwendet eine Kombination aus visuellen Präsentationen, einfachen Spracheinheiten, praktischen Übungen und Wiederholungen, um sicherzustellen, dass die Informationen leicht verständlich und gut integrierbar sind.

Unsere Themenangebote

- Catfishing/Fakeprofile
- Mit falschen Angaben erstellte Onlineprofile
- Phishing
- Beschaffung persönlicher Daten anderer Personen bspw. durch gefälschte E-Mails oder Websites
- Fake News
- Manipulativ vorgelassene Nachrichten
- Messenger-Betrug
- Kontaktieren einer Person über Messengerdienste unter Vorgabe jemand anderes zu sein

Hallo Mama, Hallo Papa, ihr werdet nicht glauben, was passiert ist, mein Handy ist kaputt. Hier ist meine neue Nummer, die Alte könnt ihr löschen.

Oh nein, Lisa bist du es?

Ja, wie geht es dir?

Ich habe ein Problem

Was ist los?

Da ich ein neues Handy habe, funktioniert meine Banking-App noch nicht. Ich muss aber dringend eine Rechnung überweisen. Könntest du das vielleicht für mich machen? Ich gebe dir das Geld auch sofort zurück.

Anna-Katharina Krause, Jessie Krenz, Katharina Althoff, Luisa Bartram, Marc Willemsen, Marco Linde Kroll, Nadine Schweißinger, Pauline Röske, Rebekka Harbar und Sofia Dietl
Unter der Leitung von Verti-Prof. PD Dr. Bastian Polka

Sozialforschungsstelle Dortmund

Abbildung 4 Poster "Kurs "Sicherheit im Netz",
Quelle: Eigene Darstellung

tu technische universität dortmund reha WISS Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?

Modulbeschreibung
Der barrierefreie Kurs "Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?" bietet die Möglichkeit in einer leicht verständlichen und unterstützenden Umgebung, die verschiedenen Arten von Gefahren im Bereich rund um Gaming zu verstehen und einen sicheren Umgang zu erlernen.

Kursziele

1. Gefahren im Bereich Gaming erkennen
2. Praktische Sicherheitsfähigkeiten erlernen
3. Verstärkung von Sicherheitsbewusstsein

Finanzielle Investitionen

- In-App-Käufe, z.B. Lootboxen
- Abonnements, z.B. Subs

Soziales Miteinander

- Kommunikation mit online Bekanntschaften
- Datenschutz

Anna-Katharina Krause, Jessie Krenz, Katharina Althoff, Luisa Bartram, Marc Willemsen, Marco Linde Kroll, Nadine Schweißinger, Pauline Röske, Rebekka Harbar und Sofia Dietl
Unter der Leitung von Verti-Prof. PD Dr. Bastian Polka

Sozialforschungsstelle Dortmund

Abbildung 3 Poster Kurs "Gaming", Quelle: Eigene
Darstellung

tu technische universität dortmund reha WISS Fakultät Rehabilitationswissenschaften

Digitale Apps - Hilfe im Alltag

Kursziele

- Orientierungsfähigkeit
- Zeitmanagement
- Finanzielle Unabhängigkeit
- Nachhaltigkeit fördern
- Strukturierungsfähigkeit
- Stressmanagement

Anna-Katharina Krause, Jessie Krenz, Katharina Althoff, Luisa Bartram, Marc Willemsen, Marco Linde Kroll, Nadine Schweißinger, Pauline Röske, Rebekka Harbar und Sofia Dietl
Unter der Leitung von Verti-Prof. PD Dr. Bastian Polka

Sozialforschungsstelle Dortmund

Abbildung 5 Poster Kurs "Apps, Quelle: Eigene
Darstellung"

An diesen Ständen sind die GOW-Mitglieder vertreten, die sich mit der Erstellung des jeweiligen Kurses beschäftigt haben. Dort wird das Konzept des Kurses vorgestellt und dabei auf buchbare Module für den jeweiligen Kurs verwiesen. Nach diesen Präsentationen wurde den Besuchenden die Möglichkeit gegeben, selbst Fragen zu stellen. So kamen die GOW-Mitglieder und die Besuchenden in einen regen Austausch. Weiterhin gab es die Möglichkeit, über ausgelegte Formulare bereits Interessen an bestimmten Kursen festzuhalten. Auch konnten Angaben für den gewünschten Tag der Durchführung getätigt werden und es konnte auf individuelle Bedarfe der Zielgruppen aufmerksam gemacht werden. Im Anschluss gab

es die Möglichkeit diese Formulare per E-Mail an das GOW-Team zurückzusenden, damit die Kurse individuell zugeschnitten und geplant werden konnten.

Nach dem Markt der Möglichkeiten gab es ein gemeinsames Ende. Dort wurden abschließende Worte von Vetr.-Prof. PD Dr. Bastian Pelka an die Besuchenden gerichtet und auf den zeitlichen Durchführungsrahmen der GOW24 verwiesen sowie auf den weiteren Verlauf. Das GOW-Team erklärte, sich mit dem Formular und Flyern in den nächsten Tagen bei allen Einrichtungen zurückzumelden, damit diese bei Interesse die Formulare ausfüllen können. Somit konnten sie wiederum Bescheid geben, an welchen Kursen Interesse bestand und an welchen Tagen diese durchgeführt werden können.

6.3 Online-Kontakttag

Zusätzlich zum Kontakttag in Präsenz in der Sozialforschungsstelle gab es in diesem Jahr auch einen Online-Kontakttag. Dieser fand über ein Zoom-Meeting zwei Tage später am 01.02.2024 im Zeitraum von 15:00 bis 16:30 Uhr statt. Hierfür wurde ungefähr eine Woche vor dem Termin eine E-Mail mit dem entsprechenden Link an alle zuvor angemeldeten Einrichtungen versendet. Am Kontakttag gelangten die Besuchenden über einen Warteraum in einen gemeinsamen Raum, wo die Studierenden der GOW24 und Herr Vetr.-Prof. PD Dr. Pelka bereits auf sie warteten. Diese wurden zunächst aufgefordert, insofern nicht schon geschehen, ihre Einrichtung hinter ihren Namen zu schreiben, damit die Teilnehmendenliste erstellt werden konnte. Sobald alle angemeldeten Interessierten eingetroffen waren, begann die Vorstellung der GOW24. Einleitend erzählte Herr Vetr.-Prof. PD Dr. Pelka über die generellen Ziele der Get Online Week und über die Erfahrungen der letzten Jahre. Danach übernahmen die Studierenden, die mit Hilfe einer Präsentation den Besuchenden die Ziele, Kurse sowie die wichtigsten Eckdaten der GOW24 vorstellten. Anschließend fand der Markt der Möglichkeiten statt. Da es in einem Online-Meeting nicht möglich ist, sich frei im Raum zu bewegen, wurden hierfür Breakout-Rooms erstellt. In den drei verschiedenen Sitzungen wurden die Kurse nochmal genauer vorgestellt. Dabei befand sich ein Poster des jeweiligen Kurses mit wichtigen Informationen (siehe Abbildung 3, 4 & 5) in der gemeinsamen Bildschirmteilung, während die Studierenden und die Gäste in einen regen Austausch kamen und mögliche Fragen geklärt wurden. Die

vertretenden Personen der Einrichtungen wechselten hierbei frei zwischen den einzelnen digitalen Räumen und erhielten so alle wichtigen Informationen über die Kurse, die für ihr Klientel von Interesse sind. Nach ungefähr 30 Minuten wurden alle Teilnehmenden zurück in den Hauptraum geleitet, wo ein gemeinsamer Abschluss stattfand. Die Studierenden bedankten sich bei allen Gästen und wiesen darauf hin, dass die gesamten Materialien auch nochmal per E-Mail zugesendet werden können. Danach bestand für die Einrichtungen die Möglichkeit, sich bis zum 11. Februar für einen oder mehrere Kurse anzumelden. Nach den Anmeldungen erstellten die Studierenden dann einen Ablaufplan und besprachen in einem persönlichen Gespräch mit den Einrichtungen die Schwerpunkte für die Kurse, bevor diese dann im März durchgeführt wurden.

Warum aber gab es in diesem Jahr einen Online-Kontakttag, wenn der Kontakttag in Präsenz in der Sozialforschungsstelle weiterhin besteht? Dies hat mehrere Gründe: Einer davon ist, dass es vorkommen kann, dass Personen erkranken, weshalb ein zweiter Termin eine sinnvolle Ergänzung ist. Des Weiteren konnten durch die Verlegung in einen digitalen Rahmen auch Personen am Kontakttag teilnehmen, die ansonsten aufgrund von einer zu langen Anreise oder von einer Überschneidung mit der eigenen Arbeitszeit nicht an dem Termin hätten teilnehmen können. Auch wurde hiermit einem möglichen Ausfall des Kontakttages durch Probleme, die durch öffentliche Verkehrsmittel verursacht werden, vorgebeugt. Allerdings ersetzt der digitale Raum nicht den persönlichen Kontakt, sondern ist lediglich eine Ergänzung. Aber auch die vertretenden Personen aus über 15 Einrichtungen waren begeistert von der Idee eines zusätzlichen Online-Kontakttages und wünschen sich für die nächsten Jahre, dass dieser weiterhin als Alternative besteht.

6.4 Lerntheorien

Um den Lernprozess der vermittelten Inhalte besser verstehen und erklären zu können, bezieht sich die GOW24 auf das Kapitel „Lerntheorien“ in dem Buch „Nachhaltige Weiterbildung“ von S. Kauffeld aus dem Jahr 2010. Darin werden verschiedene Lerntheorien erläutert, jedoch wird im folgenden Kapitel nur auf die für die GOW24 relevanten Lerntheorien eingegangen. Diese Konzepte bilden die Grundlage für die Kursgestaltung und werden im Folgenden näher erläutert.

Zunächst fußt die Kursgestaltung auf der Theorie des behavioristischen Ansatzes, wobei sich ausschließlich auf das sichtbare Verhalten fokussiert wird. Des Weiteren betont dieser Ansatz die Bedeutung der Übermittlung präziser Handlungsanweisungen. Die inneren Prozesse werden dabei ausgeblendet. Lernen erfolgt hierbei durch die Verstärkungstheorie. Diese besagt, dass die Auswirkungen vergangenen Verhaltens einen entscheidenden Einfluss darauf haben, ob Menschen motiviert sind, sich weiterhin so zu verhalten. Dafür ist es für die Lehrenden wichtig zu wissen, welche Ergebnisse die Teilnehmenden als positiv oder negativ beurteilen (Kauffeld, 2010). Während der Kursgestaltung und -durchführung der GOW24 werden diese Aspekte des Lernens berücksichtigt. Zu Beginn des Kurses wird der Ablauf erläutert, dazu zählen unter anderem die drei Gruppengesprächsregeln: Respektvoller Umgang, andere Personen ausreden lassen sowie die Möglichkeit, jederzeit Fragen zu stellen. Da der Fokus während der Kursdurchführung auf der positiven Bestärkung liegt, werden Teilnehmende bei aufmerksamer Beteiligung und dem Beitragen von Inhalten sowie der aktiven Mitgestaltung des Kurses gelobt. Außerdem werden Quiz durchgeführt, wobei an dieser Stelle anhand der Punktevergabe weiterhin das Konzept der positiven Bestärkung angewandt wird.

Eine weitere Theorie beschreibt die handlungsorientierten Ansätze, dabei wird am Handeln der einzelnen Person angesetzt. Lernen erfolgt dabei über den Soll-Ist-Vergleich, wobei der vorhandene Ist-Zustand mit dem erwünschten Soll-Zustand verglichen wird. Die Rückmeldung über den Ist-Zustand ermöglicht die Veränderung durch eine bewusste Handlung (ebd.).



Abbildung 6 Soll-Ist-Vergleich, Quelle: Kauffeld, 2010, S. 53

Wie auf der Abbildung 6 zu sehen ist, übernehmen die Lernenden eine aktive und bewusste Rolle. Das Handlungslernen zeichnet sich durch das Wiederholen in unterschiedlichen Kontexten und im Austausch mit anderen aus (Maier-Gantenbein & Späth, 2006, zitiert nach Kauffeld, 2010). Dies lässt sich am Kurs „Digitale Selbstverteidigung – Schutz vor Internetbetrug“ beispielhaft erläutern. Um den Ist-Zustand der Teilnehmenden in Bezug auf das Sicherheitsgefühl im Internet zu ermitteln, wird während des Icebreakerspiels bei dem Kurs Digitale Selbstverteidigung eine Selbsteinschätzung abgefragt. Es kann zwischen „Ich fühle mich sicher“ oder „Ich fühle mich unsicher“ ausgewählt werden. Im weiteren Verlauf des Kurses werden die Kursziele besprochen und mit dem Ist-Zustand abgeglichen. Zusätzlich haben die Teilnehmenden währenddessen in allen Kursen Zeit, um persönliche Erfahrungen und Anliegen mit der Gruppe zu teilen und zu besprechen.

Eine zusätzliche Perspektive bietet der kognitivistische Ansatz. Dieser befasst sich mit dem sogenannten Modelllernen (Kauffeld, 2010).

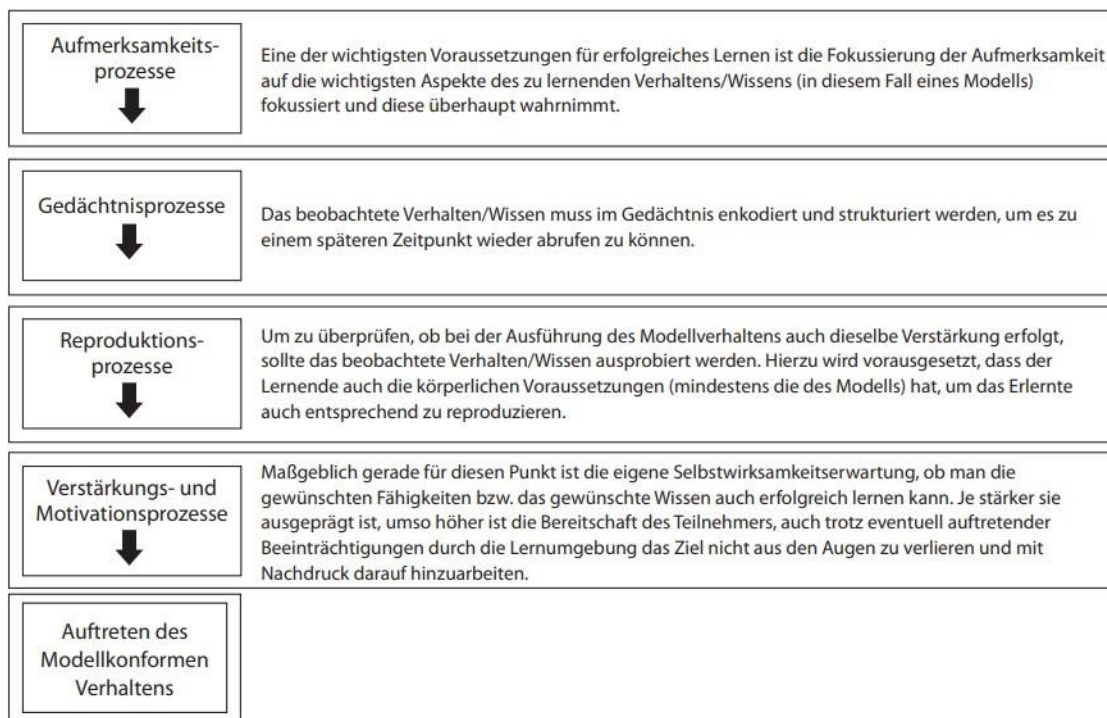


Abbildung 7 Prozess des Lernensam Modell, Quelle: Kauffeld, 2010, S.42

Dies beschreibt, wie in Abbildung 7 zu sehen ist, den Lerneffekt durch das Beobachten anderer. Dabei wird das Beobachtete in kognitiven Prozessen erfasst und anschließend zu einem Modell für das eigene Verhalten verarbeitet (Kauffeld, 2010). Auch dieser Ansatz lässt sich am Beispiel des Kurses „Digitale Selbstverteidigung – Schutz vor Internetbetrug“ beispielhaft erläutern. Den Lerneffekt durch das Beobachten anderer nutzt die Projektgruppe vor allem in dem Kursschwerpunkt „Sicherheit im Internet“ in Form von Beispielen von anderen Betroffenen und gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit eigene Erfahrungen zu schildern. Auch in dem Schwerpunkt „Teilhabe mit Hilfe des Smartphones“ testen die Teilnehmenden neue Apps, wobei sie sich gegenseitig unterstützen und durch das sogenannte Peer-Learning voneinander lernen. Beim Peer-Learning werden fachliche Kenntnisse wechselseitig vermittelt. Die Teilnehmenden sind Lernende sowie Lehrende (Struck, 2023), alles, was sie zuvor gelernt haben, können sie nun anwenden und bei Bedarf anderen Teilnehmenden Hilfestellung bieten.

Die Theorie zur Informationsverarbeitung umfasst die Prozesse, welche die erfassten Informationen während des Lernens im Gehirn durchlaufen, siehe Abbildung 8. Dabei nimmt die Person zunächst alle Informationen anhand ihrer Sinnesorgane auf. Im

Anschluss werden diese Informationen ins Kurzzeitgedächtnis übertragen. Dort werden sie mit dem Langzeitgedächtnis abgeglichen. Ist kein bereits erworbenes Schema vorhanden, wird anhand der neuen Informationen ein neues Schema aufgebaut. Im Anschluss werden die neuen Schemata angewendet und mit Hilfe des Feedbacks auf das Verhalten bewertet und gegebenenfalls korrigiert (Kauffeld, 2010).

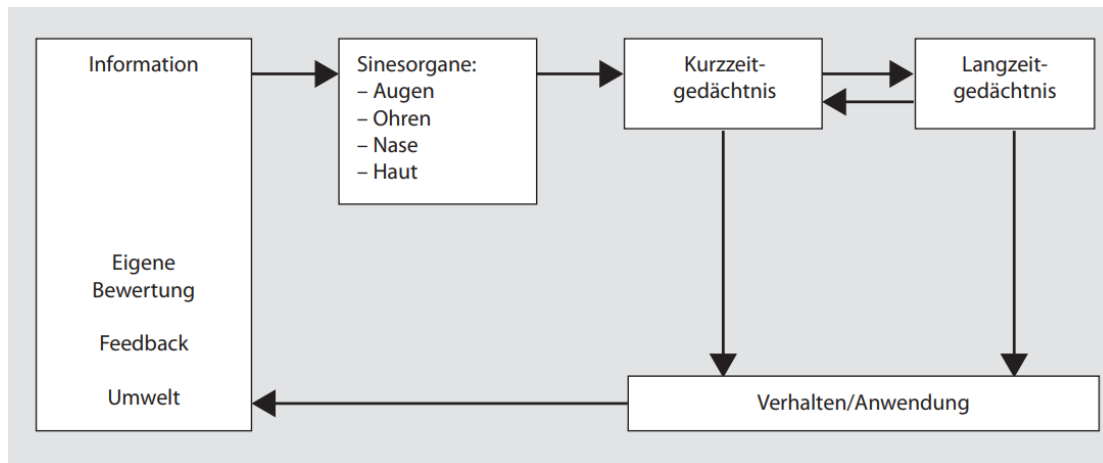


Abbildung 8 Informationsverarbeitungstheorie, Quelle: Kauffeld, 2010, S.47

Mit diesem Wissen wird bei der Kursgestaltung besonders auf strukturierte und fokussierte Inhalte geachtet. Es sollten nicht zu viele Informationen auf einmal an die Teilnehmenden weitergegeben werden. Als weiterer Punkt legt die Projektgruppe einen Fokus darauf, dass Inhalte wiederholt werden. Dies wird durch Quiz gewährleistet. Die Relevanz der eingeplanten Feedbackrunden wird durch diese Theorie untermauert, somit können die Teilnehmenden selbst abschätzen, wie viele Informationen sie aus dem Kurs mitgenommen haben.

Ein anderer Ansatz, wie der neurobiologische Ansatz, konzentriert sich auf den Aufbau von neuronalen Netzen. Durch die Vernetzungen im Gehirn wird Gelerntes abgespeichert. Wiederholungen sorgen dafür, dass diese Verbindungen automatisierter und sicherer verwendet werden. Mittels mehrkanaligen Lernens, dem Lernen über mehrere Sinne wie z. B. Sehen und Hören gleichzeitig, werden mehr Verbindungen zu einem Thema hergestellt, was wiederum das Wissen festigt. Für den Aufbau des

neuronalen Netztes spielen Emotionen eine entscheidende Rolle.

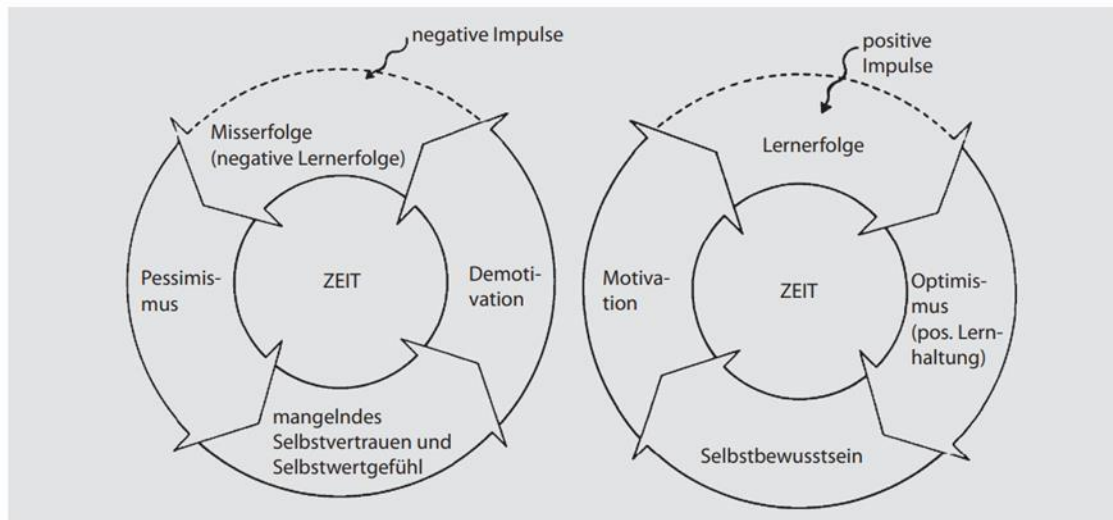


Abbildung 9 Prinzip der Selbstverstärkung, Quelle: Kauffeld, 2010, S.68

Wie in der Abbildung 9 zuvor dargestellt, regen positive Impulse wie z. B. Freunde oder Entspannung mehr zum kreativen Denken an als das Lernen durch Angst (Kauffeld, 2010). Daher setzt die Projektgruppe der GOW24 auf eine freudige und entspannte Lernatmosphäre. Die Kurse sollen einen lockeren, aber geleiteten Rahmen bieten, in dem die Teilnehmenden sich mit einbringen können und ein Dialog auf Augenhöhe stattfindet. Das mehrkanalige Lernen wird durch unterschiedliche Lernmaterialien gewährleistet. Die Inhalte werden durch Fakten, teilweise durch das eigene Erleben, persönliche Geschichten der Lehrenden sowie der Teilnehmenden und durch Quiz spielerisch vermittelt.

Eine weitere Lerntheorie beschäftigt sich mit dem Lernen im Erwachsenenalter. Daraus geht hervor, dass die persönliche Relevanz sowie die Vorerfahrungen das Lernen der Erwachsenen beeinflussen. Des Weiteren glauben Erwachsene, dass sie durch Erfahrungen lernen und präferieren selbstgesteuertes Lernen (Kauffeld, 2010). Da die GOW24 im Speziellen bei den App- und Sicherheitskursen mit Erwachsenen und Senior:innen arbeitet, spielt diese Lerntheorie eine wichtige Rolle in der Kursgestaltung. Als erstes erläutern die Lehrenden die Relevanz des jeweiligen Kurses und erfragen bei den Teilnehmenden persönliche Kontaktpunkte zu dieser Thematik. Somit kann an Erlebtes angeknüpft werden. Bereits gesammelte Lebenserfahrung kann und soll in den jeweiligen Kurs mit eingebracht werden. Um die Lerninhalte zu festigen,

legt der jeweilige Kurs Wert auf eine interaktive Vermittlung anhand praktischer Anwendung am eigenen Smartphone.

Neben den zuvor genannten Ansätzen intergiert die Projektgruppe Gamification in die Kursgestaltung. Diese Lernmethode bezieht sich auf die Integration von spielähnlichen Elementen in nicht-spielbezogene Umgebungen (Fischer & Reichmuth, 2020, zitiert nach Detering et al., 2011). Ziele wie z. B. Steigerung der Motivation sowie Unterstützung beim Lernen können durch Gamification erreicht werden (Fischer & Reichmuth, 2020, zitiert nach Kapp, 2012; Schmidt, 2015; Zichermann & Cunningham, 2011). Aus diesem Grund ist der Kurs zum Thema Gaming in Level unterteilt. Die Teilnehmenden erleben den Kurs als eine Art Videospiel. Des Weiteren beinhaltet der Kurs zur digitalen Selbstverteidigung Anteile von Gamification. Die Quiz fragen das erlernte Wissen spielerisch ab.

Die Kurse der GOW24 sollen möglichst allen Teilnehmenden die Möglichkeit des individuellen Lernens bieten. Da aber jede Person auf unterschiedliche Art und Weise am besten lernt, versucht die GOW24 möglichst viele unterschiedliche aber sich ergänzende Lerntheorien in die Gestaltung der Kurse einzubauen.

Der handlungsorientierte Ansatz sowie der neurobiologische Ansatz beschreiben das Lernen durch Wiederholungen. Außerdem beschreibt der neurobiologische Ansatz, dass Personen durch das mehrkanalige Übertragen von Informationen lernen. Auch in der Informationsverarbeitungstheorie wird diese Hypothese aufgegriffen. Hierbei wird erläutert, dass Personen über die Sinnesorgane lernen. Der kognitivistische Ansatz beschreibt das Lernen durch Beobachten, also auch einen Teilaspekt der Sinnesorgane.

Die Steigerung der Motivation durch positives Erleben ist ein wichtiger Aspekt in den Lerntheorien der Gamification, des neurobiologischen sowie des behavioristischen Ansatzes. Viele Aspekte der unterschiedlichen Lerntheorien koinzidieren sich und aus diesem Grund ist die GOW24 zum Entschluss gekommen, dass alle zuvor genannten Konzepte während der Durchführung berücksichtigt werden.

7 Kurse

Das GOW-Team hat aus eigenen Interessengebieten sowie aus aktuellen Themen die Kurse entwickelt. Daraus sind die Themenschwerpunkte Betrugsmaschinen im Internet, Gefahren beim Gaming, Politische Partizipation sowie Digitale Apps - Hilfe im Alltag entstanden. Jedes Teammitglied kann somit seine Stärken sowie die eigene Leidenschaft in das jeweilige Thema mit einbringen.

7.1 Kurs: Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug

Der Kurs „Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internet Betrug“ verfolgt das Ziel, über Betrugsmaschinen im Internet aufzuklären. Die Teilnehmenden bekommen einen Überblick über mögliche Warnhinweise und Handlungsmöglichkeiten aufgezeigt. Da es viele verschiedene Betrugsmachen im Internet gibt, hat die GOW24 sich auf insgesamt fünf Unterthemen beschränkt.

- Handlungsmöglichkeiten im Betrugsfall
- Phishing
- Messenger-Betrug
- Fake-Profile
- Fake-News

Um den individuellen Bedarfen der unterschiedlichen Einrichtungen und Zielgruppen gerecht werden zu können, wurde der Kurs modular aufgebaut. Somit können die Module individuell und zeitsparend zusammengestellt werden. Die allgemeine Kursstruktur (Tabelle 2) bleibt jedoch bei allen Kursen identisch.

Zeit (min)	Inhalt	Ziel	Vorgehen	Medien	Beteiligte
5	Begrüßung	Kennenlernen und angenehme Atmosphäre schaffen	Vorstellung	Beamer	Kursleitung
1	Gruppenregeln erläutern	Struktur vorgeben, besseres Lernen	Vorstellung	Beamer	Kursleitung

10	Warmup	kennenlernen und Einstieg ins Thema	spielerisches Kennenlernen (Frage -> Antwort)	Beamer + Farbkarten	alle
15	Überblick Betrugsmasche1 + Austausch	Wissensvermittlung Betrugsmasche 1 + von eigenen Erfahrungen berichten	Vorstellung der Lehrinhalte und gemeinsamer Dialog	Beamer + ggf Handy	Kursleitung/ alle
10	Quiz	spielerische Wissensabfrage	spielerisches Abfragen (Frage -> Antwort)	Beamer + Farbkarten	Kursleitung/ alle
10	Pause	Erholungsphase, damit Aufmerksamkeit hoch bleibt			alle
15	Überblick Betrugsmasche2 + Austausch	Wissensvermittlung Betrugsmasche 2 + von eigenen Erfahrungen berichten	Vorstellung der Lehrinhalte und gemeinsamer Dialog	Beamer	Kursleitung/ alle
10	Quiz	spielerische Wissensabfrage	spielerisches Abfragen (Frage -> Antwort)	Beamer + Farbkarten	Kursleitung/ alle
10	Fragebogen ausfüllen	Datengewinnung für die GOW24	Fragebogen erklären, individuelle Hilfe anbieten	Fragebogen, Stifte	Kursleitung/ alle
5	gemeinsamer Abschluss	letzte offene Fragen klären, positiven Abschluss schaffen	letzte offene Fragen klären, Bedanken für den Kurs	Beamer	Kursleitung/ alle

Tabelle 2 Kursraster Digitale Sicherheit im Netz, Quelle: Eigene Darstellung

Das Hauptmodul beinhaltet die Begrüßung, das Erläutern der Gruppenregeln, das Icebreakerspiel sowie den gemeinsamen Abschluss. Die Begrüßung verfolgt das Ziel, dass die Teilnehmenden die GOW24 kennenlernen und um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen. Die im Anschluss genannten drei Gruppen- und Gesprächsregeln bieten dem anvisierten Dialog einen geschützten Raum.

1. Respektvollen Umgang miteinander
2. Wir lassen andere ausreden.
3. Es können immer Fragen gestellt werden.

Dieses Hauptmodul ist bei allen Kursen identisch. Der inhaltliche Teil zwischen dem Icebreakerspiel und dem gemeinsamen Abschluss besteht aus den jeweiligen Unterthemen. Hierbei wird vor allem der Fokus auf die Wissensvermittlung sowie auf den persönlichen Austausch von Erfahrungen gelegt. Jedes Unterthema umfasst ein eigenes Themenmodul, wobei auf eine einheitliche Strukturierung geachtet wird. Dies ist notwendig, da eine Einrichtung auch zwei Themenmodule innerhalb eines Kurses buchen kann. In dem jeweiligen Themenmodul wird zuerst das Wissen durch Beispiele, Videos oder Fragen mehrkanalig vermittelt und anschließend anhand eines Quiz abgefragt. Dabei wird auf der Präsentation eine Aussage oder Frage mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten abgebildet. Die Teilnehmenden können sich durch zuvor ausgeteilte Farbkarten für eine Antwort entscheiden.

Im Plenum wird darauffolgend die richtige Antwort aufgedeckt (siehe Abbildung 10

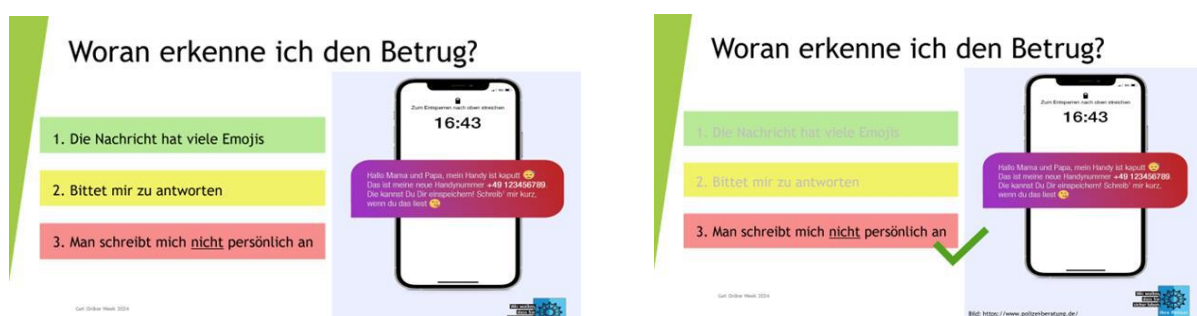


Abbildung 11 Quiz Digitale Sicherheit im Netz, Quelle: Eigene Darstellung

Abbildung 10 Quiz Auflösung Digitale Sicherheit im Netz, Quelle: Eigene Darstellung

und 11). Falls es viele falsche Antworten seitens der Teilnehmenden gibt, wird die Thematik nochmal kurz erläutert.

Das Quiz ist auf die jeweilige Zielgruppe und deren Ressourcen angepasst. Hat die Mehrzahl der Kursteilnehmenden beispielsweise eine kognitive Einschränkung oder begrenzte Deutschkenntnisse, werden leichte Sprache und Piktogramme genutzt. Ist bei der Zielgruppe mit einer geringen Aufmerksamkeitstoleranz zu rechnen, wurden die Kursinhalte auf das wichtigste niedergebrochen und verkürzt. Um die Teilnehmenden aufgrund der hohen Informationsdichte nicht zu überfordern, wird zwischen zwei Unterthemen eine Pause von fünf bis zehn Minuten eingeplant.

7.1.1. Handlungsmöglichkeiten im Betrugsfall

In diesem Themenmodul werden Betrugsmaschen allgemein behandelt. Es werden Fragen diskutiert, wie die Teilnehmenden sich vor Betrug im Internet schützen könnten, woran ein Betrugsversuch erkannt werden kann oder welche Arten von Betrugsmaschen es im Internet gibt.

Während der Präsentation werden Handlungsempfehlungen zum Schutz vor Internetbetrug und Warnhinweise vermittelt. Des Weiteren werden die häufigsten Betrugsarten Messenger-Betrug, Fake-News, Fake-Profile, Phishing und KI-Anrufe kurz erläutert. Neben dem Schutz vor Internetbetrug klären die Mitglieder der GOW24 auf, was im Betrugsfall zu beachten ist. Um das zuvor Gelernte zu wiederholen, wird dieses Wissen durch ein Quiz abgefragt.

7.1.2 Messenger-Betrug

Das Themenmodul „Messenger-Betrug“ erläutert kleinschrittig das Vorgehen hinter dieser Betrugsmasche. Zu Beginn wird ein Chatverlauf als Beispiel gezeigt, dieser ist angelehnt an das Beispiel des Bundeskriminalamts aus dem Jahr 2023 (siehe Abbildung 12 und 13).

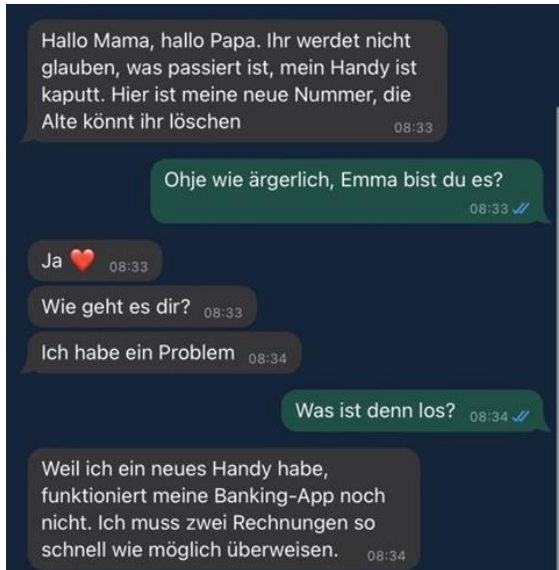


Abbildung 12 WhatsApp Betrugsnachricht 1, Quelle: Bundeskriminalamt, 2023



Abbildung 13 WhatsApp Betrugsnachricht 2, Quelle: Bundeskriminalamt, 2023

In Anlehnung an diesen Chatverlauf werden die einzelnen Warnhinweise, wie z. B. keine namentliche Grußformel, neue Handynummer, finanzielle Notlage und Bitte um

zeitnahe Überweisung, vermittelt (siehe Abbildung 14).

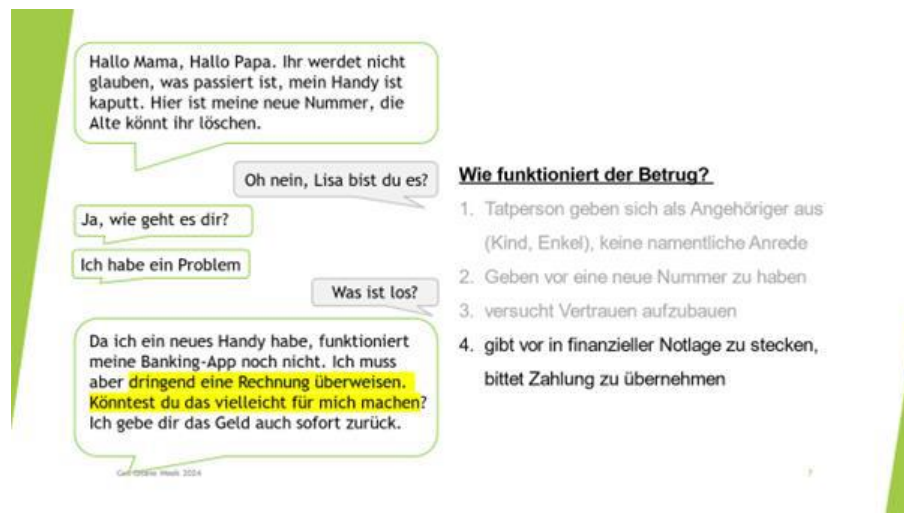


Abbildung 14 Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 1, Quelle: Eigene Darstellung

Im weiteren Verlauf zeigen die Mitglieder der GOW24 den Teilnehmenden auf, dass jede:r betroffen sein kann. Es wird im Kurs mehrfach betont, dass die Betroffenen nicht schuld sind. Um die Teilnehmenden mehrkanalig anzusprechen, wird ein Video (Marktcheck-SWR, 2022) gezeigt. In diesem Video wird der Messenger-Betrug anhand zwei realer Situationen erläutert. Es geht um die Geschichte eines Ehepaars im Seniorenalter und eine Mutter im mittleren Alter, welche von dem Messenger-Betrug betroffen sind. Nachdem das Vorgehen der Tatperson besprochen wurde, wird im Anschluss die Frage, wie die Teilnehmenden sich vor Messenger-Betrug schützen können, behandelt (siehe Abbildung 15).



Abbildung 15 Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 2, Quelle: Eigene Darstellung

Es wird unter anderem empfohlen sein WhatsApp-Profil zu schützen, damit das Profilbild nicht für alle ersichtlich ist. Dieses Profilbild kann der Tatperson Informationen über das ungefähre Alter, das Geschlecht oder den Familienstand bieten (Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes, n. d.). Teilnehmende, die ihr Smartphone dabei haben, können ihre eigenen Privatsphäre-Einstellungen bei WhatsApp anhand einer kleinschritten Anleitung, welche durch Screenshots untermauert ist, direkt anpassen. Im Anschluss daran werden Handlungsempfehlungen gegeben, wie die Teilnehmenden sich im Falle von Betrug verhalten sollten. Abschließend wird das erworbene Wissen durch ein Quiz wiederholt.

7.1.3 Fake-Profile

Das Modul der Fake-Profile definiert zunächst, was Fake-Profile sind, und zeigt auf, dass die Absicht von Fake-Profilen der Erwerb von persönlichen Daten oder Geld ist. Daraufhin wird mit den Teilnehmenden ein beispielhafter Chatverlauf betrachtet und dahingehend untersucht, welche Warnsignale es im Schreibverhalten geben kann (siehe Abbildung 16).

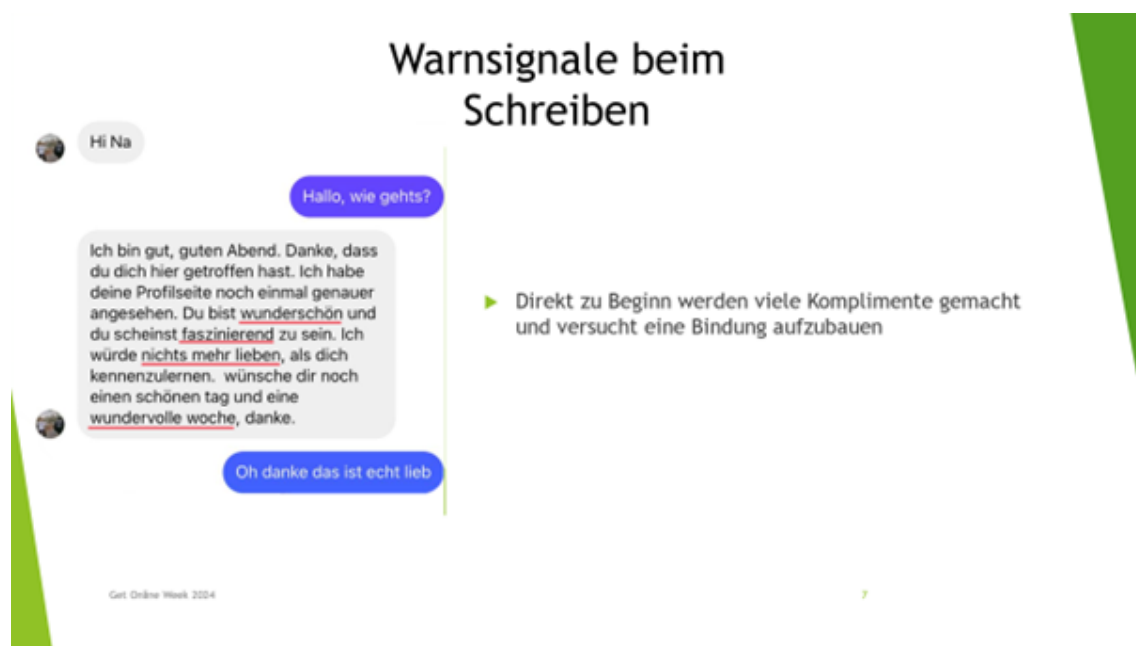


Abbildung 16 Folie aus dem Kurs "Fake-Profile", Quelle: Eigene Darstellung

Darauffolgend werden allgemeine Warnsignale bei dem Betrachten von Profilen auf sozialen Netzwerken thematisiert. Mit dieser Einheit wird den Teilnehmenden vermittelt, welche Signale schon bei dem Betrachten eines Profils darauf hindeuten können, dass es sich um ein Fake-Profil handelt. Daraufhin wird erklärt, wie reagiert werden

kann, wenn Unsicherheit besteht, ob mit einem Fake-Profil Kontakt aufgenommen wurde. Außerdem werden Hinweise gegeben, wie vorgegangen werden kann, wenn bereits Geld oder persönliche Daten an das Fake-Profil gesendet wurden. Während des Moduls besteht der Fokus vor allem darin, aufzuklären, wie die Betrugsmasche aus Sicht der Betrügenden funktioniert. Diese versuchen folgend, kontaktierte Personen auf ihrer emotionalen Ebene zu erreichen. Denn die Betrugsmasche funktioniert im Wesentlichen dadurch, dass kontaktierte Personen sich der betrügenden Person verbunden fühlen und sich somit eher zu Taten wie Geldüberweisungen überreden lassen.

Der Kurs soll diese Handlungsweise aufdecken, damit die Teilnehmenden ein tieferes Verständnis erhalten können, wie die Taktik der Betrügenden aussieht, um sich so besser schützen zu können.

7.1.4 Fake-News

Ein weiteres Modul des Kurses „Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internet Betrug“ thematisiert Fake-News. In diesem Themenmodul wird zunächst darauf eingegangen, was Fake-News im Einzelnen bedeuten und welche Ausmaße diese annehmen können. Den Teilnehmenden des Kurses wird dann zur Verdeutlichung ein Beispiel, siehe Abbildung 17 und 18, gezeigt.

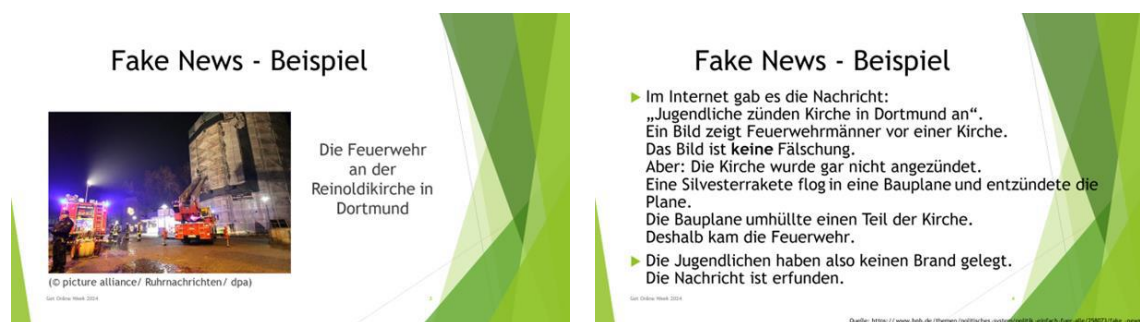


Abbildung 17 Folie aus dem Kurs "Fake-News" 1, Quelle: Eigene Abbildung

Abbildung 18 Folie aus dem Kurs "Fake-News" 2, Quelle: Eigene Darstellung

Zu erkennen ist ein echtes Bild der Feuerwehr an der Reinoldikirche in Dortmund und den dazugehörigen Beitrag (Grohmann, 2017). Es wird erklärt, dass es sich dabei um eine Falschmeldung handelt, da die Ursache des Brandes falsch dargestellt wird. Im nächsten Schritt wird genauer darauf eingegangen, wie Fake-News erkannt werden können. Besonders wichtig hierbei ist

das Überprüfen und Vergleichen des Beitrags mit anderen vertrauenswürdigen Quellen, um die Echtheit zu bestätigen. Ebenfalls wird erläutert, weshalb Fake-News gefährlich sein können und besonders in sozialen Medien äußerst schnell verbreitet werden. Um die erlernten Inhalte des Moduls weiter zu vertiefen, haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihr Wissen durch ein Quiz zu prüfen. Im Anschluss werden einige Internetseiten vorgestellt, auf denen Nachrichten auf ihre Echtheit überprüft werden können.

7.1.5 Phishing

Inhaltlich startet der Kurs zum Thema „Phishing“ mit der Definition des Wortes. Dann wird anhand eines Beispiels, in diesem Fall einer angeblichen E-Mail der Volksbank (siehe Abbildung 20), erklärt, welche Warnsignale es für Phishing gibt und welche Anzeichen für einen versuchten Betrug sich in der beispielhaften E-Mail erkennen lassen.

Beispiel- Was ist auffällig?

► Eine angebliche E-Mail der Volksbank



Prüfen ob der Name der Bank falsch geschrieben ist

Unpersönliche Anrede?

Angebliche Sicherheits-Probleme

Sollen Daten eingeben, um zu beweisen dass sie es sind -> sonst Kontosperrung

Link oder Button zum „direkten“ Weiterleiten

Abbildung 19 Folie aus dem Kurs "Phishing", Quelle: Eigene Darstellung

Dies wird zusammen mit den Teilnehmenden kleinschrittig analysiert. Hierbei können sich die Teilnehmenden nach Wunsch aktiv beteiligen und ihre Ideen mit dem Plenum teilen. Nach diesem Beispiel werden die allgemeinen Warnsignale, welche auf einen Phishing-Betrug hinweisen, noch einmal final zusammengefasst.

Da nun das Wissen und die Awareness für Phishing vorhanden ist, erhalten die Teilnehmenden Hinweise darüber, wie sie sich schützen können. Ebenfalls wird thematisiert, wie sie sich verhalten sollten, wenn sie schon von einem Phishing-Betrug betroffen sind und ggf. schon persönliche Daten angegeben oder einen für Phishing-Mails üblichen Link angeklickt haben.

Bezüglich der GOW24 ist es wichtig, dass alle Teilnehmenden die Informationen bestmöglich aufnehmen können. Deshalb wird eine Pause eingebaut und in der Kursgestaltung Rücksicht auf mehrkanaliges Lernen genommen. Es wird auf eine interaktive Kursgestaltung geachtet und reines frontal Unterrichten der Inhalte weitestgehend vermieden. Durch ein selbstgestaltetes Quiz werden die Teilnehmenden mit einbezogen und können ihr (neu) erworbenes Wissen spielerisch überprüfen. So kann ein informaler, erster Eindruck darüber gewonnen werden, inwiefern die übermittelten Inhalte durch die Teilnehmenden verstanden worden sind. Das Quiz besteht aus fünf Fragen, welche mögliche Warnsignale abfragen. Außerdem wird abgefragt, wie sich betroffene Personen bestmöglich verhalten sollten, um einen größeren Schaden zu verhindern und sich vor Phishing zu schützen.

7.2 Kurs: Gefahren beim Gaming: Fortschritt oder Freundschaft... Wie viel ist es Dir wert?

In dem Kurs „Fortschritt oder Freundschaft... Wie viel ist es Dir wert?“ werden insgesamt drei Themenfelder rund um Gaming und dessen Gefahren behandelt. Das erste Themenfeld handelt von finanziellen Investitionen auf der Streaming-Plattform „Twitch“ und die damit einhergehende Verschuldungsgefahr. Das zweite Themenfeld befasst sich zum einen mit sogenannten „Loot-Boxen“, welche in der Gamingwelt dem Glücksspiel-Prinzip folgen und zum anderen mit In-Game-Käufen, welche ebenfalls mit finanziellen Investitionen verbunden sind. Das sogenannte Glücksspiel-Prinzip bezeichnet das willkürliche Erhalten von Gegenständen innerhalb von Videospielen. Wie bei einem realen Glücksspiel kann die spielende Person nicht einschätzen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, beispielsweise eine seltene Waffe im Spiel zu erhalten (Zentrum für Europäischen Verbraucherschutz e.V., 2024). Als drittes Themenfeld wird das soziale Miteinander im digitalen Raum behandelt. Da sich inzwischen ein großer Teil des Soziallebens in die virtuelle Welt verlagert hat, gibt es dort

soziale Regeln und Normen zu beachten. (Rathmann, 2022). Dazu gehört das Schützen sensibler persönlicher Daten und ein reflektierter Umgang mit diesen. Auch dieser Punkt wird in dem oben genannten Kurs behandelt. Da mit diesem Kurs verschiedene Zielgruppen angesprochen werden, gibt es zwei Varianten in der Ausgestaltung, welche sich jeweils in Länge und Komplexität des Inhaltes unterscheiden.

Die längere Variante, bestehend aus drei Leveln, füllt zeitlich eine ganze Stunde und richtet sich an Kinder und Jugendliche. Wohingegen die verkürzte Variante, bestehend aus zwei Leveln, eine Länge von 45 Minuten hat. Diese richtet sich an Beschäftigte in Behindertenwerkstätten. Inhaltlich wird dabei auf die leichte Verständlichkeit der Informationen geachtet. Beide Varianten werden in einfache Sprache verfasst. Der Kursplan der längeren Variante ist in Tabelle 3 dargestellt. Für die verkürzte Variante werden die Themenbereiche „Loot-Boxen“ und finanzielle Investitionen unter dem ersten Level zusammengefasst, wodurch die Einhaltung der vorgegebenen Zeit gewährleistet wird.

Zeit (min)	Inhalt	Ziel	Vorgehen	Medien	Beteiligte
3	Countdown	Aufmerksamkeit erzeugen	Countdown über Beamer mit Musik abspielen	Beamer, Musikbox	Kursleitung
5	Begrüßung	Vorstellung der Kursleitung und Erläuterung des Kursinhaltes	Anknüpfen an abgespielten Countdown	Beamer	Kursleitung
10	Level 1 - Twitch	Aufklärung über die Möglichkeiten	Erläuterung anhand von Screens-	Beamer, Spielgeld	Kursleitung

		und Risiken bei Nutzung der Streamin gplattform Twitch	hots, spiele- risches Si- mulieren von Online- Transaktio- nen mithilfe von Spiel- geld		
10	Level 2 - Soziales Miteinander und Daten- schutz	Aufklä- rung über den Um- gang mit persönli- chen Da- ten im In- ternet und sozi- aleb Um- gang im digitalen Raum	Erläuterung anhand von Screens- hots	Beamer	Kursleitung
10	Level 3 - Lootvoxen	Äufklä- rung über finanzielle Investitio- nen in- nerhalb von Vi- deospie- len	Erläuterung anhand von Screens- hots, spiele- risches Si- mulieren von Online- Transaktio- nen mithilfe von Spiel- geld und	Beamer, Spielgeld, Kunst- stoffdia- manten	Kursleitung/ alle

			Kunststoff- diamanten		
5	Pause	Erho- lungs- phase und Aus- tausch über ei- gene Er- fahrun- gen	Gemeinsa- men Austu- austuch im Plenum	keine	alle
10	Austeilen und Ausfül- len von Fra- gebögen	Erhebung der Daten mithilfe von Fra- gebögen, welche von den Teilneh- menden ausgefüllt werden	Aufklärung über den Zwecke des Fragebo- gens und der Daten- schutzerklä- rung	Fragebö- gen	Kursleitung/ alle
5	Austeilen der Urkun- den, Ein- sammeln der Frage- bögen	Persönli- che Ur- kunden werden den Kurs- teilneh- menden ausgeteilt	Erläuterung des Zwecks der Ur- kunde, Hil- festellung beim Ausfül- len	Urkunden	Kursleitung/ alle
5	Abschluss- Austeilen	Mitgabe wichtiger	Aufforde- rung zum	Flyer	Kursleitung

	der Flyer, Aufklärung über Anlaufstellen	Kerninformationen des Kurses in Form eines Flyers, Nennung wichtiger Anlaufstellen bei Cybermobbing und Suchtgefahr	Zuhören für den Abschluss, Zeigen eines Flyers und Erläuterung des Inhalts		
--	--	---	--	--	--

Tabelle 3 Kursraster "Gaming"

Der Kurs beginnt zunächst durch einen sogenannten Icebreaker. Durch das Inszenieren eines sogenannten Live-Streams (Liveübertragung einer spielenden Person) wird die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden auf die Präsentation gelenkt. Ein Countdown läuft ab und erlaubt den Kursleitenden die letzten Vorbereitungen des Kurses. Die Teilnehmenden können sich währenddessen auf ihren Plätzen einfinden und erste Eindrücke über den Kurs gewinnen. Nach Ablauf des Countdowns und einer Vorstellung der Kursleitung sowie der Erklärung des Kurses erfolgt das Einholen der Stimmungslage in Form von Fragen, die das Spielverhalten der Teilnehmenden betreffen. Etwa wie vertraut sie mit der Streaming-Plattform sind oder welche Spiele sie bevorzugen. Dabei ist es wichtig, den Teilnehmenden einen sogenannten Safe-Space und vertraute Atmosphäre zu vermitteln. Da die Thematik des Online-Spiels aufgrund von Triggerpunkten und Suchterfahrungen als sensibles Thema gelten kann, ist es wichtig, den Teilnehmenden einen wertungsfreien und freundschaftlichen Umgang zu vermitteln. Mit Safe-Space ist hierbei ein wertungsfreier und respektvoller Raum gemeint, indem sich die Teilnehmenden gegenseitig anvertrauen können. (Informations-

und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung e.V., 2024) Es wird angestrebt, hierarchische Strukturen im Rahmen des Kurses zu vermeiden. Sind alle Level beendet und alle Inhalte behandelt, folgt zum Abschluss ein kleines Quiz, das noch einmal die grundlegenden Kompetenzen abfragt. Dieses Quiz ist wie in einem Computerspiel konzipiert, wird als „finale Mission“ präsentiert und gilt als abschließendes Level. Dabei ist noch zu betonen, dass die Teilnahme das Absolvieren der Level gewährleistet und keine Erfolgswertung erfolgt. Alle Teilnehmenden erhalten nach dem Kurs eine Urkunde für den erfolgreichen Erwerb der vermittelten Kompetenzen. Einer Veranschaulichung der Urkunde ist unter Anhang 7 zu finden. Um auch an dieser Stelle das Format eines Computerspiels zu gewährleisten, haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen Nicknamen anstatt ihres Klarnamens auf die Urkunde schreiben zu lassen, welchen sie sich selbst ausgesucht haben.

Neben der Urkunde erhalten die Personen Flyer mit den wichtigsten Informationen der behandelten Themen sowie wichtigen Anlaufstellen bei Gefahrenlage wie etwa Online-Mobbing oder Mediensucht (Siehe Anhang 5 & 6).

7.2.1 Twitch und finanzielle Investitionen

Das erste Level deckt den ersten Themenbereich, also das Nutzen der Streaming-Plattform Twitch und die damit verbundenen finanziellen Investitionen, ab. Im Kurs wird zunächst den Teilnehmenden anhand von Screenshots verschiedener Streamer:innen die Benutzeroberfläche der Streaming-Plattform erklärt, um über die möglichen finanziellen Investitionen aufzuklären. Das Prinzip dieser Plattform basiert auf dem käuflichen Erwerb von so genannten Abonnements und Substitutions. Diese bedeuten für den Streamer finanzielle Unterstützung. (Twitch.tv, 2024) Daher zielt der Kurs darauf ab, genau diese Funktion zu erklären und zu reflektieren, um über die damit einhergehende Verschuldungsgefahr aufzuklären. Daher ist es wichtig, die Funktionen der Plattformen zu erläutern und eine Orientierung für die Konsumierenden zu bieten. Da es sich um reales Geld handelt, welches unbemerkt auf dieser Plattform investiert wird, nutzt der Kurs eine interaktive Vorgehensweise und legt Wert auf das haptische Verinnerlichen der vermittelten Informationen, um die Zahlungsabwicklung vom digitalen ins reale zu verlagern und begreifbar zu machen. Dies erfolgt beispielsweise durch nachgestellte und interaktive Verkaufsszenarien mithilfe von Spielgeld oder auch Kunststoffdiamanten, um die Menge des investierten Geldes zu

verdeutlichen. Bei Twitch können so genannte Bits, welche aussehen wie Diamanten, gegen (reales) Geld eingetauscht werden. Mit den erworbenen Bits können einige Funktionen bei der Interaktion mit der streamenden Person freigeschaltet werden. (Twitch.tv, 2018). Daher ist die Verwendung von Kunststoffdiamanten in Verbindung mit Spielgeld für die Verdeutlichung sinnvoll. Im nächsten Schritt wird die Zahlungsabwicklung beim Abschließen eines Abonnements genau erläutert, um über die verschiedenen Abo-Modelle und die dafür notwendigen Investitionen aufzuklären. Neben der Präsentation und der Verbildlichung der Transaktionen werden zwischendurch Fragen an die Teilnehmenden gestellt, um mit ihnen in Interaktion zu treten.

7.2.2 Datenschutz und soziales Miteinander

Der Kursteil „Datenschutz“ zeigt auf, welche Daten die Teilnehmenden bei Spielen angeben sollten und welche Gefahren bestehen, wenn zu viele bzw. private Daten angegeben werden. Zu Beginn wird mithilfe von Beispielen erklärt, was persönliche Daten sind und was diese über eine Person aussagen. Zudem werden auch Tricks vermittelt, um die Angabe von persönlichen Daten zu umgehen und diese somit zu schützen. Im Bereich des sozialen Miteinanders liegt der Fokus auf dem Umgang mit anderen Spielenden oder Zuschauenden von gestreamten Inhalten. Hierbei berichten die Studierenden von ihren eigenen Erfahrungen mit fremden Menschen beim Gaming und ziehen auch Rückschlüsse zum Kursteil „Datenschutz“.

Dabei stellen sich Fragen wie „Welche Daten gebe ich an andere Spielende weiter?“ oder „Was weiß ich überhaupt über die anderen Spielenden?“. Zum Schluss wird darauf eingegangen, wie mit anderen Personen beim Gaming und im Internet generell umgegangen werden sollte. Hierfür wird auf die Netiquette (vgl. Kapitel 5. 4. 1 Kompetenzbereiche) verwiesen. Außerdem wird gezeigt, wie sich die digitale Welt von der realen Welt in dieser Hinsicht unterscheidet.

7.2.3 Loot Boxen und In-Game-Käufe

Im dritten und letzten Level der Präsentation wird thematisiert, wie Käufe in Videospielen getätigt werden, was „Loot Boxen“ damit zu tun haben und was bei diesen Käufen zu beachten ist. Zunächst wird mit Screenshots (siehe Abbildung 21) am Spiel „Fortnite“ gezeigt, welche Inhalte käuflich in Form von Spielwährung erworben werden können.



Abbildung 20 Folie Kurs "Gaming", Fortnite Skins

Dazu folgt ein weiterer Screenshot (siehe Abbildung 22), welcher die entsprechenden Geldsummen zu den Mengen an Spielwährung am Beispiel vom angegebenen Spiel „Fortnite“ (hier: „V-Bucks“) aufzeigt.



Abbildung 21 Folie Kurs "Gaming", V-Bucks

Daraufhin werden inhaltliche Punkte zu Käufen in Videospielen erläutert. Dazu gehört unter anderem der Begriff „free-to-play“ also das Spielen, ohne eine zusätzliche Zahlung zu tätigen (Busch, 2022). Aber auch Begriffe wie „pay-to-win“ und „pay-to-progress“, die im Kontext von Spielen genutzt werden. Das Konzept von pay-to-progress wird zusätzlich visuell mit Hilfe von Screenshots (siehe Abbildung 23) veranschaulicht und genauer erläutert.

In-Game Käufe

– „pay-to-progress“ (= Zahlen, um weiterzukommen)



Abb.: 10 Hay Day (Screenshots)

Abbildung 22 Folie Kurs "Gaming", Mobile Game Hayday

Anschließend wird an Beispielen von Geldbeträgen und Diamanten als Spielwährung nochmal die Thematik von Käufen in Videospielen verdeutlicht und realistisch dargestellt. Dabei wird ein Einstieg zu „Loot Boxen“ erzielt, die auch käuflich in Videospielen erworben werden können. Diese bedeuten übersetzt Beutekiste und sind eine Form von Belohnungen, die in Videospielen erhalten werden können (Busch, 2022). Wie bereits im ersten Level thematisiert wird, wird in Videospielen reales Geld in Form von Spielwährung und Loot Boxen verschleiert.

Im Folgenden werden in diesem Kursteil anhand von Screenshots (siehe Abbildung 23) verschiedene Loot Boxen aus Videospielen dargestellt und anhand dieser gezeigt, wie unterschiedlich diese aussehen und erworben werden können.

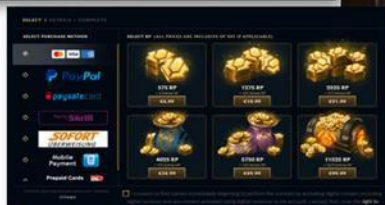


Abb.: 11 Loot Boxen: CS:2, Hearthstone, League of Legends (Screenshots)

Abbildung 23 Folie Kurs "Gaming", Lootboxen

Durch den Erwerb gegen Entgelt von Loot Boxen können spielinterne Inhalte, wie zum Beispiel das Erscheinungsbild von Gegenständen erhalten werden (Busch, 2022).

In dieser Präsentation wird ein weiteres Thema in Form eines Bonus-Levels hinzugefügt. Falls seitens der jeweiligen Einrichtungen Interesse besteht und das Themenfeld passend für ihr Klientel erscheint, wird dieses Thema aufgegriffen und angeboten. Dieses Level soll aufzeigen, welche Ähnlichkeiten Käufe in Videospielen zu Glücksspielen haben (Krüper, 2023). Dabei wird unter anderem anhand eines Screenshots (siehe Abbildung 24) aufgezeigt, wie andere Spieler:innen erworbene Inhalte aus einem Spiel (hier: „Counter-Strike 2“) über die Spieleplattform „Steam“ miteinander gegen Entgelt handeln.

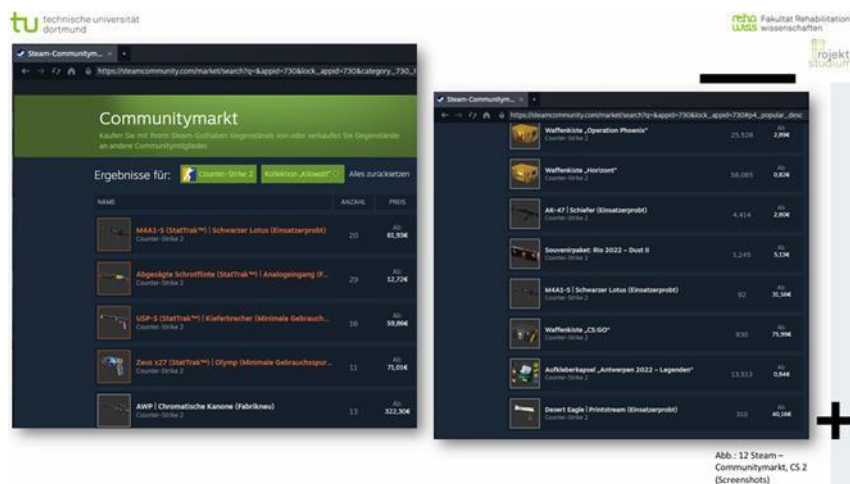


Abbildung 24 Folie Kurs "Gaming", Steam-Communitymarket

7.3 Kurs: Digitale Apps – Hilfe im Alltag

Im folgenden Kapitel werden die Kurse des Schwerpunktes „Digitale Apps – Hilfe im Alltag“ beschrieben. Der Schwerpunkt setzt sich aus fünf unterschiedlichen Kursen zusammen, welche sich auf jeweils unterschiedliche Anwendungen fokussieren:

- Google Maps
- Tagesplaner
- Bring! Digitale Einkaufsliste
- Finanzplaner
- WhatsApp

Ziel der Kurse ist, das Nutzungsverhalten (D21 Initiative, 2024) digital benachteiligter Personengruppen dahingehend zu verändern, dass es von einer höheren Vielseitigkeit geprägt ist. Dieses Nutzungsverhalten beeinflusst als Dimension des Digital-Index maßgebend den Digitalisierungsgrad einer Person, weshalb dessen Förderung eine zentrale Rolle in der Stärkung digitaler Teilhabe spielt. Das Nutzungsverhalten soll gestärkt werden, indem aufgezeigt wird, wie unterschiedliche digitale Anwendungen verwendet werden können, um die eigene Teilhabe an verschiedenen Gesellschaftsbereichen zu steigern. Folglich liegt der Fokus auf dem Aspekt der Teilhabe durch digitale Medien – Es sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie Teilhabe an insbesondere analogen Gesellschaftsbereichen durch die Nutzung von Apps ermöglicht sowie unterstützt werden kann. Zum Teil variierende Unterziele der jeweiligen Kurse werden in den Unterkapiteln separat aufgeführt.

7.3.1 Google Maps

Der App-Kurs „Google Maps“ beschäftigt sich mit den Funktionen und der Anwendung der Appversion des Kartendienstes von Google (Google LLC, 2024), um diese den Teilnehmenden näherzubringen und sie bei der selbstständigen Anwendung zu stärken. Der zugehörige tabellarische Modulverlauf befindet sich im Anhang. Dieser Kurs wird durch eine Präsentation unterstützend begleitet sowie durch die Anzeige des Handydisplays mit Hilfe eines Beamers. Beginnend mit einer Begrüßung wie auch eines Warm-Up-Spiels wird dieser Kurs eingeleitet.

Für das Spiel werden verschiedene Fragen genannt, welche eine Anregung für die Teilnehmenden zu Beginn geben sollen. Die Fragen sind: „Wo war ich schon?“, „Wo will ich mal hin?“ und „Wo habe ich mein größtes Abenteuer erlebt?“. Daraufhin folgt eine Runde, in der Raum für das Antworten der Fragen und das Mitteilen von Erfahrungen gegeben wird. Hierauf folgt eine weitere Fragerunde per Handzeichen, in welcher abgefragt wird, wer Google Maps kennt, benutzt und wer diese App schon auf seinem Smartphone installiert hat. Dadurch wird sichtbar, ob eine gemeinsame Installation Sinn ergibt oder ob dies im Einzelnen erfolgt. In beiden Fällen wird nun die eigene Nutzung und das Ausprobieren der App ermöglicht. Nach der Phase des Sammelns der ersten eigenen Erfahrungen wird über den Beamer die App veranschaulicht und verschiedene Funktionen gemeinsam gefunden und

angewendet. Währenddessen wird bei den Teilnehmenden dauerhaft geschaut, ob die Schritte individuell funktionieren und gegebenenfalls werden einzeln oder gemeinsam Fragen und Probleme geklärt. Wenn alle wichtigen Funktionen gezeigt und geklärt sind sowie bei allen Teilnehmenden angewendet werden können, folgt eine gemeinsame Zielfindung in der Nähe des Veranstaltungsortes. Diesen suchen alle Teilnehmenden in Google Maps heraus, ermitteln eine Fußgängeroute und starten diese. Dann navigieren alle zusammen mit Hilfe der App zum Zielort und lernen dabei Google Maps im praktischen Umgang kennen und verstehen. Am Ziel selbst folgt eine Pause, beispielsweise ein Eis essen, wenn eine Eisdiele als Zielort ausgewählt wurde. Danach folgt der Rückweg wieder mittels Navigation über die Navigatorapp. Nach dem Erreichen des Ziels folgt eine offene Reflexionsrunde mit den Fragen: „Wie war es heute?“, „Wie finde ich die App?“ und „Was möchte ich noch mitteilen?“ und Raum für eventuelle weitere Fragen. Daraufhin werden den Teilnehmenden die Handouts digital wie analog zur Verfügung gestellt. Zudem werden Fragebögen ausgeteilt, diese werden erklärt und bei Bedarf wird Hilfestellung beim Ausfüllen gegeben.

7.3.2 Tagesplaner

Die App „Tagesplaner – Alltagsmanager“ (Cleaner + Antivirus + VPN company, 2024) kann dazu beitragen den Alltag, Termine und Aufgaben zu strukturieren. Sie dient dazu, sich eine Übersicht zu verschaffen und Aufgaben gezielt zu erledigen, um diese im Anschluss als „geschafft“ markieren zu können. Außerdem können durch die App neue Routinen und Gewohnheiten eingeführt werden.

Der Kurs zu dieser App besteht aus drei Teilen. Insgesamt ist der Kurs für zwei Stunden ausgelegt. Im ersten Teil geht es darum, die Teilnehmenden ins Thema einzuleiten, ihnen das Projekt der GOW näherzubringen und das Hauptziel zu erklären. Innerhalb eines Warm-up-Spiels sollen sich die anderen Teilnehmenden besser kennenlernen, welches dann ein entspanntes Gruppenklima erzeugt. Durch das interaktive Mitmachen werden die Teilnehmenden motiviert und bekommen das Gefühl, den Kurs mitzugestalten. Den Teilnehmenden werden verschiedene Aussagen vorgelegt, wie z. B. „Ich plane meinen Alltag gerne in Form von Listen.“ Je nachdem, ob die Sätze auf die Personen zutreffen oder nicht, wird ein Zettel mit einem grünen Daumen oder roten Daumen darauf in die Luft gehalten. Dies soll den Referierenden einen kurzen Eindruck zu den Teilnehmenden geben.

Anschließend wird die Gruppe gefragt, ob die App bereits bekannt ist und sogar schon von einigen Teilnehmenden benutzt wird. Dann werden die wichtigsten Funktionen der App kurz vorgestellt. Danach wird gefragt, ob die Teilnehmenden wissen, wie die App auf dem Smartphone zu installieren ist oder ob sie vielleicht schon vorher installiert wurde. Wenn überwiegend viele Teilnehmende wissen, wie eine App zu downloaden ist, wird der Schritt, es der ganzen Gruppe zu zeigen, übersprungen. Diejenigen, die Hilfe bei dem Vorgang brauchen, werden einzeln bei dem Prozess von den Referierenden betreut.

Im zweiten Teil des Kurses geht es darum, die App kennenzulernen und zu verstehen. Dafür begutachten alle Personen die App auf ihrem Smartphone. Sie beginnen sie auszuprobieren und werden dabei von den Referierenden unterstützt. Parallel dazu zeigt ein Smartphone, welches mit einem Beamer verbunden ist, die Anwendung auf einer Leinwand. Um allen Personen zu zeigen, wie die verschiedenen Funktionen der App funktionieren und wie bestimmte Einstellungen vorgenommen werden, wird der Bildschirm des Smartphones projiziert. Wenn die Teilnehmenden nicht weiterwissen, können sie also einen Blick auf das „Demonstrationssmartphone“ werfen. Mögliche Fragen zu der App können somit für das Plenum ersichtlich beantwortet werden. Die Referierenden stellen kleine Aufgaben an die Gruppe, wie z. B. „Erstellen Sie eine Erinnerung daran, morgens nach dem Aufstehen, ein Glas Wasser zu trinken. Verbinden Sie die Aufgabe mit der Weckerfunktion Ihres Smartphones, damit Sie Ihr Handy zum richtigen Zeitpunkt entsprechend erinnert.“ Die Aufgaben sollen dazu anregen, das Gelernte direkt anzuwenden, damit es sich festigt.

Im dritten Teil soll der Kurs reflektiert werden. Die Teilnehmenden werden gebeten, ein kurzes Feedback an die Referierenden zugeben, wie sie den Kurs fanden, was sie als lehrreich empfunden haben oder was ihnen gefehlt hat. Außerdem sollen sie bewerten, wie zufrieden sie mit den Referierenden und deren Methoden waren. Daran anknüpfend wird der Fragebogen ausgeteilt. Die Referierenden erklären, wie dieser auszufüllen und dass die Teilnahme freiwillig ist. Sind alle Teilnehmenden fertig, wird sich nochmal nach sonstigen Fragen erkundigt, auf die noch eingegangen wird. Daraufhin endet der Kurs, indem sich die Referierenden bei der Gruppe bedanken und sich verabschieden.

Die App wurde für die GOW ausgewählt, da sie für die Zielgruppe Menschen mit Behinderung und Senior:innen sehr passend ist. Die Erhaltung der Tagesstruktur ist eine wichtige heilpädagogische Maßnahme insbesondere für Menschen mit geistiger Behinderung (Hilkenbach, 2002). Um die Einhaltung dieser zu vereinfachen, wird die Strukturierungsfunktion der App genutzt, die das individuelle Erstellen von Aufgaben ermöglicht. Den Bedürfnissen der Nutzenden entsprechend können Termine und Pflichten eingetragen werden, an welche die Person durch die Weckerfunktion jeweils erinnert wird. Gerade wenn es darum geht, selbstbestimmt und autonom zu leben, kann die App einen entscheidenden Beitrag leisten, weil Nutzende ihren Alltag gestalten können, ohne dabei auf die Hilfe einer Betreuungsperson oder Einrichtung angewiesen zu sein. Nur dann ist eine persönliche Weiterentwicklung oder die freie Entfaltung einer Person möglich, wobei die App helfen kann.

7.3.3 Bring!

Der Kurs „Bring! - Digitaler Einkaufszettel“ stellt ausgewählte Funktionen der App „Bring! Einkaufsliste & Rezepte“ (Bring! Labs AG, 2024) vor. Durch den Kurs sollen die DigComp Kompetenzbereiche Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Kollaboration sowie Sicherheit gefördert werden. Unter erstes fällt das Suchen und Filtern von Inhalten, z.B. Rabattaktionen oder Rezepten. Kompetenzen im Rahmen „Kommunikation und Kollaboration“ werden durch das Teilen von Einkaufslisten trainiert. Durch das Vorstellen der grundlegenden Datenschutzeinstellungen sowie der Möglichkeiten diese anzupassen, soll der Schutz persönlicher Daten und somit die Kompetenzen im Bereich Sicherheit verbessert werden.

Der Kurs ist in drei Phasen, die sogenannte Einführungsphase bzw. das „Warm-Up“, die Praxisphase sowie die Reflexion, aufgeteilt. Der Kursablauf ist in Anhang 4 abgebildet. Die Gesamtkursdauer beträgt etwa 120 Minuten. Ziel der Warm-Up-Phase ist es, ein Kennenlernen der Gruppe zu unterstützen. Im Idealfall entwickelt sich hieraus ein Vertrauen in die anderen Teilnehmenden sowie die Referierenden, was die Scheu Fehler zu machen abbauen (Krüger et al., 2018) und so die aktive Teilnahme fördern soll. Hierzu stellen die Referierenden sich selbst sowie die GOW24 kurz vor. Um den Teilnehmenden den inhaltlichen Start des Kurses zu signalisieren, werden im Anschluss der Kursablauf sowie die App Bring! in einem kurzen Satz vorgestellt. Im Rahmen der zweiten Hälfte des Warm-Ups wird das Spiel „Ja oder Nein“ gespielt. Hierzu

werden Statements vorgelesen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden sollen. Möchten die Teilnehmenden „Ja“ antworten, halten sie einen Zettel mit einem grünen Daumen in die Luft, möchten sie „Nein“ antworten, tun sie dasselbe mit einem roten Daumen. Ziel des Spieles ist einerseits eine offene Lernatmosphäre zu schaffen, die durch die Teilnehmenden als angenehm empfunden wird. Andererseits soll ein einfacher Einstieg in die inhaltliche Thematik des Kurses geschaffen werden, den die Referierenden nutzen, um sich ein Lagebild über thematisch relevante Vorerfahrungen der Teilnehmenden zu schaffen. Die gestellten Fragen lauteten:

- „Ich habe ein Haustier“ (Beispielfrage)
 - „Ich besitze ein Smartphone oder Tablet“
 - „Ich erstelle zum Einkaufen manchmal oder immer eine Einkaufsliste“
 - „Ich habe schonmal eine Einkaufsliste auf meinem Smartphone oder Tablet erstellt“
- „Mich interessieren die Angebote und Rabatte der jeweiligen Supermärkte oder Läden“

Um Ergebnisse zu sichern und eine offenes Gesprächsklima zu schaffen, werden den Teilnehmenden zu ausgewählten Statements weitere Nachfragen gestellt, beispielsweise welche App sie zum Erstellen einer digitalen Einkaufsliste bereits genutzt haben, insofern sie das entsprechende Statement bejaht haben.

Im Rahmen der anschließenden Praxisphase wird zunächst ein YouTube-Video (Friede Freude Smartphone, 2022) gezeigt, um die App sowie ihre Hauptfunktionen vorzustellen. Daraufhin wird der Smartphone-Bildschirm einer Referierenden via Laptop und Beamer gespiegelt. Dies wird zunächst dazu genutzt, dass der Download im Google Play Store visuell und in Echtzeit aufgezeigt werden kann. Die Teilnehmenden können so den benötigten Schritten folgen, um den Download auf ihrem eigenen Gerät durchzuführen. Im Anschluss werden die zentralen Funktionen, die bereits im zuvor gezeigten Video aufgezeigt wurden, selbst ausprobiert. Die Teilnehmenden können der Vorstellungen der verschiedenen Funktionen anhand des gespiegelten Bildschirms folgen und diese direkt an ihren eigenen Geräten ausprobieren. Im Kurs vorgestellte und ausprobierte App-Funktionen sind:

- Listen erstellen, benennen und mit anderen Personen teilen
- Listenansicht- und Sortierung bearbeiten bzw. ändern

- Verschiedene Methoden, Artikel einer Liste hinzuzufügen
- Rezeptideen finden und einer Liste hinzufügen
- Angebote ausfindig machen

Da das selbstständige Ausprobieren der App einen für den Kurs zentralen Aspekt darstellt, steuern die Teilnehmenden mit ihren Interessen sowie Fragen maßgebend den Ablauf sowie die thematischen Aspekte der Praxisphase. Unklarheiten sowie Nachfragen einzelner Teilnehmenden werden je nach Relevanz für die anderen Teilnehmenden, entweder in Einzelbetreuung oder per Bildschirmduplizierung für alle sichtbar geklärt.

Im anschließenden Reflexionsteil wird die App reflektiert. Hierzu werden den Teilnehmenden offene Fragen gestellt, wie ihnen die App grundsätzlich gefällt und welche Funktionen sie gut oder weniger gut finden. Ziel dieser Reflexion ist, den Teilnehmenden mögliche Anwendungsgebiete- und Möglichkeiten aufzuzeigen und so die längerfristige Nutzung dieser oder ähnlicher Apps zu fördern. Durch die offene Reflexion innerhalb der Gruppe wird den Teilnehmenden ermöglicht auch von Erkenntnissen anderer zu profitieren und so möglichst viele Ansichten auf die Nutzungsmöglichkeiten der verschiedenen Funktionen zu gewinnen.

7.3.4 Finanzplaner

Der Kurs „Digitale Buchhaltung – Haushaltsbuch“ vermittelt die Nutzung von Grundfunktionen der App „Haushaltsbuch – Buchhaltung“ (Cleaner + Antivirus + VPN company, 2024). Ziel des Kurses ist die Förderung von digitalen Kompetenzen der DigComp Kompetenzbereiche Informations- und Datenkompetenz sowie Sicherheit. Bezüglich der Informations- und Datenkompetenz soll die Fähigkeit Daten zu verwalten, konkret in diesem Falle selbst eingetragene Finanzdaten, gefördert werden. Im Kontext des Kompetenzbereiches Sicherheit soll, ebenso wie im Kurs Bring!, die Kompetenz des Schutzes persönlicher Daten durch Datenschutzeinstellungen im Fokus stehen.

Ebenso wie die anderen Kurse des Schwerpunktes Apps ist er untergliedert in einen Warm-Up, die Praxisphase sowie eine abschließende Reflexion, siehe Anhang 4. Vom Warm-Up bis zur Verabschiedung der Teilnehmenden ist der Kurs mit etwa zwei Zeit-

stunden angesetzt und somit identisch in Dauer mit den anderen Kursen des Schwerpunktes. Die Zielsetzung des Kurses ist die Kompetenz der kreativen Nutzung digitaler Technologien sowie das Organisieren von digitalen Daten zu fördern.

Um die Gruppenatmosphäre aufzulockern und zu einer möglichst aktiven Kursteilnahme zu ermutigen, stellen sich die Referierenden selbst sowie die GOW24 kurz vor. Im Anschluss wird die App „Haushaltsbuch – Buchhaltung“ in einem Satz zusammenfassend vorgestellt. Im Rahmen des Warm-Ups wird anschließend das Spiel „Ja oder Nein“ (vgl. 8.4.3) gespielt, um sich ein Lagebild über den Kenntnisstand und relevante Vorerfahrungen der Kursteilnehmenden zu schaffen. Die in Rahmen dieses Kurses genannten Statements lauten:

- „Ich habe ein Auto.“ (Beispielfrage)
- „Ich besitze ein Smartphone oder Tablet.“
- „Ich halte mein Einkommen und meine Ausgaben schriftlich fest.“
- „Ich habe schonmal eine Buchhaltungsapp oder ein Buchhaltungsprogramm auf dem Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone ausprobiert.“

Anschließend wird im Rahmen der Praxisphase der Smartphone-Bildschirm einer Referierenden über den Beamer gespiegelt. Dies wird zunächst dazu genutzt, um die Teilnehmenden durch den Download zu führen. Dieser Kursteil wird je nach Vorkenntnissen und Kompetenzen der Teilnehmenden kurzgehalten oder komplett gestrichen. Im Anschluss werden Kernfunktionen der App in Echtzeit sowie visuell vorgestellt. Dies ermöglicht den Teilnehmenden einerseits direktes, optisches Feedback und gibt ihnen andererseits die Möglichkeit, vorgestellte Funktionen direkt an ihrem eigenen Endgerät auszuprobieren. Im Kurs vorgestellte Funktionen, die je nach Teilnehmenden-Zielgruppe variieren, sind:

- Einkommen eintragen
- Ausgaben eintragen
- Verschiedene Ansichten (Tag, Woche, Monat, Zeitraum etc.)
- Unterschiedliche Konten hinzufügen
- Überweisungen hinzufügen
- Regelmäßige Zahlungen einstellen
- Erinnerungen einstellen

Anschließend besteht die Möglichkeit die App selbst auszuprobieren, wozu ein Beispielszenario aufgezeigt wird. Dies ermöglicht den Teilnehmenden die Funktionen der App anhand eines alltagsnahen Beispiels gemeinsam mit anderen Teilnehmenden sowie den Referierenden auszuprobieren, ohne persönliche finanzielle Informationen preisgeben zu müssen.

Ebenso wie in den anderen App-Kursen steuern die Teilnehmenden die vorgestellten Inhalte durch ihre eigenen Interessen, Fragen sowie Vorkenntnisse. Diese flexible Gestaltung ermöglicht es, individuelle Nachfragen sowie für alle Kursteilnehmenden relevante Rückfragen angemessen zu beantworten.

7.3.5 Whatsapp

WhatsApp ist ein kostenloser weltweit nutzbarer Instant-Messaging-Dienst (WhatsApp LLC, 2024). Das Ziel der App ist es allen Menschen auf der Welt uneingeschränkte Kommunikation und den Kontakt miteinander zu ermöglichen. Anfangs nur als Alternative zur herkömmlichen SMS gedacht, erfüllt WhatsApp heute weitaus mehr Funktionen als nur den Austausch von Textnachrichten (WhatsApp LLC, 2024). Der Kurs zu dieser App besteht aus drei Teilen. Insgesamt ist der Kurs für 120 Minuten geplant. Zu Beginn geht es darum, die Teilnehmenden mit dem Thema vertraut zu machen. Ihnen werden die Referierenden vorgestellt und das Projekt der GOW24 mit dem Ziel, für mehr digitale Teilhabe in der Gesellschaft zu sorgen. Durch das daraufhin folgende Warm-up-Spiel soll ein angenehmes Gruppenklima erzeugt werden und alle Beteiligten sollen sich besser kennenlernen. Nacheinander werden Behauptungen vorgestellt, auf diese die Teilnehmenden dann reagieren, indem sie einen Zettel mit einem grünen oder roten Daumen darauf in die Luft hochhalten. Dadurch gewinnen die Referierenden eine erste Impression bezüglich der Gruppe.

Der zweite Teil des Kurses setzt sich für die App WhatsApp ein wenig anders zusammen. Da WhatsApp eine beliebte App (2 Milliarden Downloads, Google Play. *WhatsApp: Appinfo*. 2024) ist und alle Teilnehmenden sie bereits auf ihrem Smartphone haben, wird der Schritt der Installation und Registrierung übersprungen. Stattdessen geht es direkt damit los, dass die Gruppe spezifische Fragen zur App stellt. Auch in diesem Kurs ist das Smartphone einer referierenden Person mit dem Beamer verbunden, um den Bildschirm auf den Monitor zu projizieren. Dadurch ist es allen Teilnehmenden möglich, zuzusehen wie die eben gestellte Frage zu einer bestimmten

Funktion der App in Echtzeit von den Referierenden auf dem Smartphone ausgeführt wird. Bei speziellen Fragen helfen die Referierenden den Kursmitgliedern gezielt einzeln, um sicherzustellen, dass alle Personen den Inhalten des Kurses folgen können und auf demselben Wissensstand sind.

Der dritte Teil des Kurses soll dazu dienen, das Gelernte zu reflektieren. Die Teilnehmenden werden gebeten einzuschätzen, inwiefern ihnen die Inhalte neue Erkenntnisse gebracht haben. Die Beurteilung der Referierenden soll dazu beitragen, den Kursleitenden die Chance geben, die eigenen Lehrmethoden zu ändern und den nächsten Kurs noch besser durchführen zu können. Im Anschluss daran wird der Fragebogen knapp erklärt und von den Teilnehmenden ausgefüllt. Die Danksagung und Verabschiedung der Referierenden signalisiert den Teilnehmenden das Ende der Veranstaltung.

Die App WhatsApp wurde für die GOW24 ausgewählt, da sie eine beliebte App ist, die von über 2 Milliarden Menschen zur Kommunikation genutzt wird (WhatsAppC, 2024). Insbesondere für Senior:innen bietet die App die Möglichkeit, sich miteinander zu vernetzen, auch wenn die körperliche Mobilität eingeschränkt ist und weite Wege nicht mehr auf sich genommen werden können. Mit wachsendem Alter verspüren viele Senior:innen vermehrt das Gefühl der Einsamkeit und isolieren sich zunehmend von der Außenwelt (AOK, 2023). Nicht nur durch das Schreiben von Textnachrichten, sondern auch durch die Funktion des Videoanrufs, kann dem Problem der wachsenden Einsamkeit entgegengewirkt werden. Manche Personen haben eventuell Schwierigkeiten, auf der Tastatur am Smartphone zu schreiben, z. B. weil sie es nie gelernt haben. Gegebenenfalls sind aber auch die Tasten zu klein und deshalb schwer zu erfassen bzw. zu sehen, wenn eine Sehschwäche vorhanden ist. In diesem Falle kann die Sprachaufnahmefunktion der App hilfreich sein, mit der Audioaufnahmen getätigt werden können. Eine weitere Anwendung, welche die App erfüllt, ist die Erfassung des Standortes, welcher an Freund:innen und Familie geschickt werden kann. Mit zunehmendem Alter kann es vorkommen, dass die Merkfähigkeit des Gehirns abnimmt. Beispielsweise kann ein geparktes Auto mit einem Standort versehen und mit einer bekannten Person geteilt werden, damit es leicht wiederzufinden ist.

WhatsApp hält demnach viele Funktionen bereit, die für Senior:innen von Interesse sein könnten.

7.3.6 Kurs: Politische Partizipation

Der Kurs „Politische Partizipation – Jeder Mensch ist ein Politiker“ versucht den Teilnehmenden grundlegende Informationen über Politik näher zu bringen und digitale Hilfestellungen zu zeigen. Die tabellarische Darstellung des Modulverlaufs befindet sich im Anhang.

Der Kurs wird durch eine Präsentation unterstützt. Diese beginnt mit einer Begrüßung und Vorstellung unsererseits und einem Warm-Up-Spiel, beides dient der Schaffung einer angenehmen Atmosphäre. Bei dem Warm-Up-Spiel werden skalenbasierte Fragen gestellt, wie beispielsweise „Mich interessiert Politik“ mit einer Skala von „gar nicht“ bis „sehr“ oder „Ich kenne Parteien“ von „keine“ bis „viele (über10)“. Für die Beantwortung der Fragen stellen sich alle hin und eine Wand bzw. Abgrenzung innerhalb des Raumes stellt die eine Extreme dar und die gegenüberliegende Seite die andere, wodurch eine Skala im Raum entsteht, innerhalb derer sich positioniert werden kann. Nach Positionierung der Teilnehmenden werden einzelne gefragt, warum sie sich an diese Stelle eingeordnet haben um einen Diskurs zu ermöglichen. Nach der Aufwärmphase wird folgend ein Gesprächsthema in den Raum gestellt um die Relevanz von Politik in den Fokus zu bringen. Die Diskussionsrunde wird mit der Frage „Politik – Ist das wichtig?“ eröffnet, daraufhin wird allen Teilnehmenden Zeit und Raum gegeben ihre Gedanken preiszugeben, die Diskussion wird leitend unterstützt. Hierbei werden auch Möglichkeiten dargestellt, wie politische Partizipation neben Wählen gehen aussehen kann und darauf hingewiesen, welche Verhaltensweisen politisch sind ohne, dass dies bewusst politisch ist.

Anschließend wird ein Überblick zu Politik gegeben, welcher neben anstehenden Wahlen zeigt, wer wahlberechtigt ist und zudem eine Auswahl an Parteien symbolisiert.

Mit dem Ziel Informationen zu finden folgt ein Spiel. Bei diesem wird ein aktuelles Thema genannt, diesbezüglich wird kurz Zeit gegeben, etwa drei Minuten, um dahingehend Informationen mit Hilfe des eigenen Smartphones zu finden und sich einen Überblick zu schaffen. Nach dieser Zeit folgt ein Gespräch darüber, was gefunden wurde und welche Quellen aufgerufen wurden. Dies soll einerseits zeigen, wie schnell (aktuelle) Informationen gefunden werden können, andererseits sensibilisieren, welche Medien vertrauenswürdig sind. Dahingehend wird zudem eine Grafik gezeigt, welche die deutsche Medienlandschaft in Qualität und politische Einordnung anschaulich sortiert.

Als nächstes folgt die Vorstellung von zwei Apps, WahlSwiper und KonterBUNT. WahlSwiper (MOVACT, 2021) ist eine Entscheidungshilfe für anstehende Wahlen, wobei im voraus Parteien gebeten werden Fragen zu beantworten, daraufhin ist es möglich diese Fragen selbst innerhalb der App zu beantworten und Übereinstimmungen mit den Parteien anzeigen zu lassen. Die einzelnen Fragen sind mit Erklärvideos untermalt. Dahingegen beschäftigt sich die App KonterBunt (Nds. Landeszentrale für politische Bildung, 2023) spielerisch mit Stammtischparolen und passenden Antworten auf diese. Dabei werden unterschiedliche Themen in den Fokus gesetzt, z.B. Ableismus, Frauenfeindlichkeit und Diskriminierung. Alle Parolen und passende Antworten können in einem Verzeichnis jederzeit nachgelesen werden. Zur Unterstützung der Informationsfindung werden weitere Apps wie auch Webseiten besprochen und empfohlen.

8. Forschungsbaum

Abschließend folgt eine Reflexionsrunde, in welcher neben ausstehenden Fragen Erfahrungen rückgemeldet werden dürfen. Danach werden neben Infomaterialien der Bundespolitischen Zentrale für politische Bildung auch die Präsentation an die Teilnehmenden weitergegeben. Zudem wird der Fragebogen gemeinsam besprochen und danach zur Ausfüllung an die Teilnehmenden verteilt.

Im folgenden Kapitel werden die in der GOW24 bearbeiteten Forschungsfragen sowie die zu deren Beantwortung gebildeten Hypothesen und relevanten Items vorgestellt. Hierbei wird auf eine durch die Studierenden genutzte Visualisierungs- und Strukturhilfe, dem sogenannten Forschungsbaum, zurückgegriffen. Dieser hilft bei der Planung des Forschungsprojektes sowie dessen Erhebung und Auswertung.

Zunächst werden die übergeordnete Forschungsfrage der GOW24 und im Anschluss darauf die im Projekt bearbeiteten Unterfragen vorgestellt und operationalisiert. Daraufhin werden die Hypothesen, mithilfe deren Verifizierung bzw. Falsifizierung die Forschungs- und Unterfragen beantwortet werden sollen, aufgestellt und deren Herleitung theoretisch erläutert. Abschließend werden die für die Unterfragen und Hypothesen relevanten Items vorgestellt.

Wie in Anhang 1 dargestellt, ist der Forschungsbaum und somit die Planung des

Forschungsprozesses in sieben aufeinanderfolgende Schritte aufgeteilt, die im folgenden Kapitel näher beschrieben werden. Hierunter fallen das Erfassen und Beschreiben eines Problems, die Formulierung einer Forschungsfrage sowie die Operationalisierung dieser. Darauf folgt die Formulierung von Unterfragen sowie deren Operationalisierung, das Herleiten von Hypothesen und final das Benennen von Items, mit deren Hilfe die zuvor formulierten Hypothesen falsifiziert oder verifiziert werden können.

8.1 Forschungsfrage

Basierend auf dem in Kapitel 6 vorgestellten Forschungsstand wurde die digitale Benachteiligung der in Kapitel 3 vorgestellten Zielgruppen als Problem identifiziert, welches den Impuls für GOW24 bildet. Hierauf basierend wurde die folgende Forschungsfrage formuliert:

Inwieweit können die eigenen digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW 2024 aus Sicht der Teilnehmenden verbessert werden?

Diese Frage soll mithilfe der weiter unten aufgeführten Unterfragen sowie der hierauf basierenden Hypothesen beantwortet werden. Es wird geprüft, ob und inwiefern die Kurse der GOW24 die Selbsteinschätzung digital Benachteiligter Personengruppen bzgl. digitaler Kompetenzen positiv beeinflussen.

Die oben genannte Forschungsfrage wird im Folgenden operationalisiert um eine Per-Fiat, also eine Intervallmessung durch Vertrauen, Messbarkeit hinsichtlich einzelner Indikatoren aufzuzeigen (Döring, 2023).

Inwieweit

Bis zu welchem Grad, in welchem Maß (Duden, n. d.).

können

Imstande sein, etwas zu tun (Duden, n. d.)

eigen

jemandem selbst gehörend (Duden, n. d.)

Digitale Kompetenzen

Die Definition digitaler Kompetenzen der GOW24 ist bezogen auf die Erläuterung in Kapitel 5.1 nach dem D21 (2024) und dem DigComp (Carretero, 2017) in Kapitel 5.4.

durch

Eine Variable, welche die Abhängigkeit der Verbesserung mit den Kursen der GOW24 in Bezug setzt.

Kurse der GOW24

Die geplanten und durchgeführten Kurse der GOW24, welche in Kapitel 7 erläutert werden.

Sicht

Betrachtungsweise (Duden, n. d.)

Teilnehmenden

Personen, welche an einem Kurs der GOW24 teilgenommen haben.

verbessern

positiv verändert (Duden, n. d.)

8.2 Unterfrage

Während der Formulierung der Unterfragen sind vor allem Kapitel 3, welches über die Zielgruppen aufklärt, und das Kapitel 6.1 „D21“ die wesentliche Grundlage gewesen. Um die Ergebnisse differenzierter auf die Forschungsfrage beziehen zu können und zu ermöglichen, die Inhalte detaillierter zu erfassen, stellt die Projektgruppe vier Unterfragen auf:

1. Auf welche Weise nimmt das Geschlecht Einfluss auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen?
2. Inwiefern wirkt sich der Bildungsgrad auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus?
3. Wie kann die persönliche Nutzungsfrequenz von digitalen Endgeräten Einfluss auf die Selbsteinschätzung nehmen?
4. Wie wirkt sich eine interaktive Kursgestaltung auf das Kompetenzzempfinden der Teilnehmenden aus?

Der Übersetzung dieser theoretischen Dimensionen der Fragen in konkret messbare Indikatoren dient die Operationalisierung (Döring, 2023). Folgend werden die eben genannten Unterfragen einzeln operationalisiert.

Auf welche Weise nimmt das Geschlecht Einfluss auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen?

Wie in Kapitel 2 „Relevanz“ durch die JIM-Studie (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand und Glöckler, 2023) aufgezeigt wird, gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede, beispielsweise im Bereich Gaming. Diese werden in der Studie vor allem auf die Nutzungsfrequenz bezogen. Die GOW24 hinterfragt mit dieser Unterfrage, ob das Geschlecht generell von Bedeutung ist, wenn es darum geht, das eigene Handeln im digitalen Raum zu beurteilen. Sollte das der Fall sein, kann dies wesentlich dabei helfen, zu identifizieren, welche Gruppen, abhängig vom Geschlecht, mehr strukturelle Unterstützung bei dem Erwerb von digitalen Kompetenzen benötigen.

Auf welche Weise

In welchem Grad oder Ausmaß (Duden, n. d.).

Einfluss nehmen

Eine beeinflussende oder bestimmende Wirkungen auf jemanden oder etwas haben (Duden, n. d.).

Geschlecht

Die GOW24 bezieht sich bei der Definition auf die juristische Definition nach dem Personenstandsgesetz. Hierunter fallen die Optionen männlich, weiblich, divers und „ohne Angabe“ (§45b PStG).

Selbsteinschätzung

Verhaltenseinschätzung einer Person über sich selbst. Das eigene Können beurteilen. Das Gegenteil zu der Selbsteinschätzung ist die Fremdeinschätzung (Frey, 2012).

Digitale Kompetenzen

Die digitalen Kompetenzen definiert die GOW24 nach dem D21 (2024), welcher in Kapitel 6.1 näher erläutert wird.

Inwiefern wirkt sich der Bildungsgrad auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus?

Als Grundlage für die zweite Unterfrage ist maßgeblich das Kapitel 6.1 „D21“. Wie dort bereits angeführt, kann der Bildungsgrad beeinflussend auf das Nutzungsverhalten mit Medien wirken. Die Projektgruppe möchte diese Eigenschaft prüfen, um somit weitere Förderungsbedarfe festzustellen (D21, 2024).

Inwiefern

Fragt nach, auf welche Weise etwas passiert ist (Duden, n. d.).

Wirkt sich aus

Beschreibt eine Wirkung oder eine Folge aus etwas. Diese Folgen sind weder als positiv noch negativ festgelegt definiert (DWDS, n. d.).

Bildungsgrad

Das nach Abschluss der schulischen bzw. akademischen Laufbahn erhaltene Zertifikat. Darunter fallen Gesamt-, Real- oder Hauptschulabschluss, das (Fach-) Abitur, sowie der Hochschulabschluss (Schulministerium NRW, n. d.).

Selbsteinschätzung

Siehe Operationalisierung der Unterfrage 1.

Wie kann die persönliche Nutzungsfrequenz von digitalen Endgeräten Einfluss auf die Selbsteinschätzung nehmen?

Wie in Kapitel 6.3 „Digitalisierung in Medien und die Rolle der Wohlfahrt“ sowie im Kapitel 6.1 „D21“ bereits erwähnt, gibt es sogenannte „Offliner“ und Menschen mit einem eingeschränkten Zugang zum Internet, obwohl die Welt immer digitalisierter wird. Die GOW24 möchte durch diese Fragestellung herausfinden, ob z. B. mit einer geringen Nutzungsfrequenz eine geringe Selbsteinschätzung einhergeht oder ob

diese Variablen unabhängig voneinander sind. Diese Erkenntnisse können für spätere gezielte Förderungen von Bedeutung sein.

Wie

Ist ein Fragewort, welches nach der Art und Weise eines Vorgangs oder eines Zustandes fragt (DWDS, n. d.).

Einfluss nehmen

Siehe Operationalisierung der Unterfrage 1.

Persönliche Nutzungsfrequenz

Ist ein Teilaspekt des Nutzungsverhaltens. Das Nutzungsverhalten beschreibt die Intensität sowie Vielfalt der Nutzung von digitalen Endgeräten (D21, 2024). Die GOW24 bezieht sich hierbei auf den Aspekt der Intensität der Nutzung.

Digitale Endgeräte

Ein Endgerät (auch Datenendgerät genannt) ist eine elektrische Vorrichtung, die über einen Netzanschluss mit einem Daten- oder Telekommunikationsnetzwerk verbunden ist und dadurch Teil eines IKT-Netzwerks wird (IT-Service.Network, n. d.). „Die zentrale und alle mobilen Endgeräte verbindende Funktion ist die Kommunikation. Der Austausch von Sprache oder Daten ist allen mobilen Geräten gemeinsam“ (Scholz, 2014). Die für die GOW24 relevanten digitalen Endgeräte nutzen die Netzwerke des Mobilfunknetzes sowie das Internet. Beispiele hierfür sind u. a. Smartphones, SmartTV, Smartwatches, EBook-Reader, Tablets, Laptops, diverse Spielekonsolen.

Selbsteinschätzung

Siehe Operationalisierung der Unterfrage 1.

Wie wirkt sich eine interaktive Kursgestaltung auf das Kompetenzerleben der Teilnehmenden aus?

Im Kapitel 7.2 zu den Lerntheorien wurde oft ein positiver Effekt einer interaktiven Lernumgebung in verschiedenen Studien beschrieben. Diese Interaktion kann durch Wiederholungen, Peer-Learning, mehrkanaliger Wissensvermittlung sowie Lernen durch Beobachtung erfolgen. Diesen Effekt möchte die Projektgruppe innerhalb der

GOW-Kurse überprüfen. Somit können die Kurse in den folgenden GOW-Projektjahren immer effektiver gestaltet werden.

Wie

Siehe Operationalisierung der Unterfrage 3.

Wirkt sich aus

Siehe Operationalisierung der Unterfrage 2.

Interaktive Kursgestaltung

Wie zuvor in dem Kapitel 7.2 Lerntheorien beschrieben, gibt es unterschiedliche Gestaltungsformen, um theoretisches Wissen zu erlernen. Eine Form davon ist die interaktive Kursgestaltung. „In der Sozialpsychologie versteht man unter Interaktion die durch (verbale und/oder nonverbale) Kommunikation vermittelte wechselseitige Beeinflussung von Individuen oder Gruppen im Hinblick auf ihr Verhalten und Handeln, ihre Einstellungen usw.“ (Weltzien, 2016, S. 5). Bei der interaktiven Kursgestaltung können sich die Teilnehmenden interaktiv durch Quiz, Rückfragen und persönliche Erfahrungen sowie Ausprobieren und Erproben der Apps aktiv an dem Verlauf des Kurses beteiligen.

Kompetenzempfinden

In Kapitel 6.4 wurde der DigComp (2017) näher erläutert. Darin ist definiert, was unter digitalen Kompetenzen verstanden wird. Auf diese Kompetenzen bezieht sich die GOW24. Diese Kompetenzen sollen von den Teilnehmenden selbst eingeschätzt werden.

Teilnehmende

Anwesende (Duden, n. d.) oder Personen, die an einem Kurs der GOW24 teilgenommen haben.

8.3 Hypothesen

Im Folgenden wird nach den Unterfragen und der Operationalisierung auf die Hypothesen eingegangen. Dabei wird zunächst der Begriff Hypothesen erläutert und dieser in Bezug zu den Forschungsergebnissen der GOW24 und dem Forschungsbaum

gesetzt. Außerdem wird thematisiert, welche Funktion Hypothesen haben, in welchen Formen sie vorkommen, wie die Projektgruppe der GOW24 diese erstellt hat und welchen Stellenwert diese für ihre Forschung haben. Zum Ende hin werden alle erstellten Hypothesen mit den jeweiligen Unterfragen genannt und erläutert.

Hypothesen werden allgemein betrachtet als „eine Vermutung über einen bestimmten Sachverhalt“ (Raithel, 2008, S. 14) verstanden. Laut Raithel (2008) werden bei Hypothesen Aussagen über den Zusammenhang von zwei oder mehr Variablen festgehalten. Im erstellten Forschungsbaum (siehe Anhang 1) der GOW24 werden ebenfalls Variablen in einen Zusammenhang gebracht und eine Aussage getätigt. Ein Beispiel ist die erste Hypothese: *Männliche Teilnehmende schätzen sich in ihren digitalen Kompetenzen im Vergleich höher ein*. Hier sind es drei Merkmale, die in Verbindung gebracht werden, zum einen das Geschlecht männlich, die eigenen digitalen Kompetenzen und die höhere Selbsteinschätzung. Damit wird an diesem Beispiel die Vermutung aufgestellt, dass sich die männlichen Teilnehmenden an den Kursen der GOW24 besser in der digitalen Kompetenz einschätzen als weibliche Teilnehmende. Hypothesen können auch in verschiedenen Formen vorkommen, die je nach Nutzen gewählt und unterschieden werden. Die deterministische Hypothese befasst sich mit Gesetzmäßigkeit, wie zum Beispiel dem „Fallgesetz in der Physik“ (Raithel, 2008, S. 14). Im Gegensatz dazu stehen die probabilistischen Hypothesen, die eine Aussage über eine Wahrscheinlichkeit treffen, wie zum Beispiel das soziale Verhalten einer Gesellschaft (Raithel, 2008). Die Wenn-dann-Hypothesen treffen Aussagen über eine Trennung zweier Sachverhalte, die sich entweder implizieren oder äquivalent zueinander sind. Raithel führt dazu ein passendes Beispiel ein: „Wenn man Gase erhitzt, dann dehnen sie sich aus“ (Raithel, 2008, S. 14). Eine weitere Form sind die Je-Desto-Hypothesen. Diese Hypothesen beschreiben Variablen oder Merkmale, die unabhängig oder abhängig in eine Abfolge zueinanderstehen. Dabei kann die Aussage dieser Hypothesen entweder monoton, also einförmig, oder aber auch nicht-monoton sein und damit einen Zusammenhang mit Variablen aufweisen, welche nicht direkt etwas miteinander zu tun haben müssen. Monotone Zusammenhänge können steigend und damit positiv oder abfallend und damit negativ zueinanderstehen (Raithel, 2008). Raithel führt erneut passende Beispiele ein. Ein Beispiel für einen monotonen Zusammenhang: „Je häufiger Personen interagieren, desto sympathischer sind sie

sich“ (Raithel, 2008, S. 14) und für einen nicht-monotonen „Je höher der Zigarettenkonsum, desto geringer die Lebenserwartung“ (Raithel, 2008, S. 14). Die bisher genannten Formen von Hypothesen beziehen sich auf Kausalitäten, also Beziehung zwischen einer Ursache und einer Wirkung (Raithel, 2008). Laut Raithel muss es sich nicht um kausale Zusammenhänge handeln.

Hypothesen, die nicht kausale Interpretationen wiedergeben, werden Merkmalsassoziationen genannt (ebd.). Handelt es sich dabei um die Variable *Zeit*, welche nicht als Auslöser betrachtet werden kann, wird von einer Entwicklungs- oder Trendhypothese gesprochen (ebd.). Eine weitere Unterscheidung von Hypothesen ergibt sich basierend auf Merkmalen. Individualhypothesen beschreiben individuelle unabhängige und abhängige Variablen. Im Gegensatz dazu kommt es bei Kollektivhypothesen auf die Zusammenhänge zwischen gemeinsamen Merkmalen an. Eine weitere Hypothesenform bildet eine Brücke zwischen der Individualhypothesen und Kollektivhypothesen. Die Kontexthypothesen beschreiben demnach gesellschaftliche und individuelle Variablen, die im Zusammenhang stehen (ebd.).

Die erstellten Hypothesen der GOW24 zeigen auch verschiedene Formen auf. Alle vier aufgestellten Hypothesen sind Merkmalsassoziationen und beziehen sich auf ein gewähltes Merkmal und auf die Selbsteinschätzung von digitalen Kompetenzen. Ebenfalls können sie als Individualhypothesen bezeichnet werden, da jeweils eine individuelle abhängige und eine individuelle unabhängige Variable verwendet werden. Die erste Hypothese: *Männliche Teilnehmende schätzen sich in ihren digitalen Kompetenzen im Vergleich höher ein*, beinhaltet das Geschlecht männlich als unabhängige und die digitalen Kompetenzen als abhängige Variablen. Die folgenden drei Hypothesen können aufgrund der Formulierung als Je-Desto-Hypothesen beschrieben werden. Dabei weisen die zweite und vierte erstellte Hypothese einen monotonen und damit einen steigenden Zusammenhang auf. Dies zeigt sich anhand der Formulierung *umso höher, desto höher*. Die dritte Hypothese hingegen zeigt einen nicht-monotonen, also einen abfallenden Zusammenhang mit *desto niedriger*. Die Hypothesen werden noch im weiteren Verlauf benannt.

Die GOW24 macht Gebrauch von den Hypothesen, um ihre erstellte Forschungsfrage beantworten zu können. Mithilfe des Forschungsbaums konnte die GOW24 anhand von der Erstellung eines Problems, der Forschungsfrage, zwei Operationalisierungen

und der Erstellung von Unterfragen ihre Hypothesen erzielen. Diese wurden passend zu den Unterfragen formuliert, auf die nachfolgend eingegangen wird. Die GOW24 hat sich bei der Erstellung Gedanken darüber gemacht, wie anhand der Operationalisierung der Unterfragen passende Hypothesen abgeleitet werden können, die als Hilfe zur Beantwortung der Forschungsfrage verwendet werden können und welche Variablen von Nutzen sind. Die GOW24 nutzt selbsterstellte und literaturbasierte Hypothesen, die mithilfe eines Fragebogens überprüft werden. Im Weiteren werden die vier erstellten Hypothesen mit einer Begründung erläutert. Damit verwendet die GOW24 einen quantitativen Forschungsansatz. Hypothesen sind insofern wichtig für die Forschung der GOW24, da anhand dieser Items und damit messbare Dimensionen für die konzipierten Fragebögen abgeleitet werden. Auf die Items wird im nachfolgenden Kapitel noch näher eingegangen.

Um die Hypothesen im Fragebogen erheben zu können, müssen die Hypothesen „in messbare Dimensionen überführt werden, um sie dann in Form von Zahlen einer weiteren mathematischen Analyse zuzuführen“ (Raithel, 2008, S. 8). Dafür werden die in den Hypothesen genannten Begriffe als messbare Merkmale definiert. Diese Merkmale wurden anschließend als Aussage für den Fragebogen formuliert und konnten von den Teilnehmenden mit Hilfe einer abgestufte Fünfer-Ratingskale (nein, eher nein, neutral, eher ja, ja) bewertet werden. Anhand dieser Bewertungen konnten die Ausprägungen der einzelnen Merkmale erhoben werden (Raithel, 2008).

Im Folgenden werden die erstellten Hypothesen mit den jeweiligen Unterfragen der GOW24 genannt:

Unterfrage 1:

Auf welche Weise nimmt das Geschlecht Einfluss auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen?

Hypothese 1:

Männliche Teilnehmende schätzen sich in ihren digitalen Kompetenzen im Vergleich höher ein.

Begründung:

Kompetenzen nehmen in einer digitalen Gesellschaft eine wichtige Rolle bei der sozialen Teilhabe und persönlichen Entwicklung eines Individuums ein. Dazu gehören die fünf Kompetenzbereiche der DigComp2.1: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Kollaboration, digitale Inhalte produzieren/kreieren, Sicherheit und Problemlösekompetenz (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017). Wird das Geschlecht im Kontext der Internetnutzung betrachtet, zeigt sich eine höhere Internetnutzungschance bei Männern als bei Frauen (Zillien, 2009). Die GOW24 möchte demnach anhand ihrer selbsterstellten Kurse herausfinden, ob sich dadurch männliche Teilnehmende in ihrer digitalen Kompetenz höher einstufen als weibliche Teilnehmende, um einen Zusammenhang erschließen zu können.

Unterfrage 2:

Inwiefern wirkt sich der Bildungsgrad auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus?

Hypothese 2:

Je höher der Bildungsgrad, umso höher die Selbsteinschätzung der eigenen digitalen Kompetenzen.

Begründung:

Auch bei der zweiten Hypothese bezieht sich die GOW24 mit ihrer Forschung auf die Kompetenzen nach dem DigComp2.1 (Carretero, Vuorikari & Punie, 2017). Der Bildungsbereich zeigt, laut den erhobenen Daten der Studie des Nationalen Bildungspanels über die durchschnittliche digitale Kompetenz oder auch Digital Literacy, zeigt einen Zusammenhang zwischen den verschiedenen Schularten an. Die Einschätzung der digitalen Kompetenz liegt niedriger bei Personen, die einen geringeren Bildungsgrad aufweisen (Bachmann, Hertweck, Kamb, et.al., 2021). Die GOW24 möchte mithilfe ihres Fragebogens untersuchen, wie sehr die Einschätzung der eigenen digitalen Kompetenz der Teilnehmenden nach den Bildungsgraden abweicht.

Unterfrage 3:

Wie kann die persönliche Nutzungsdauer von digitalen Endgeräten Einfluss auf die Selbsteinschätzung nehmen?

Hypothese 3:

Je geringer der tägliche Gebrauch von digitalen Endgeräten, desto niedriger die Selbsteinschätzung der eigenen digitalen Kompetenzen.

Begründung:

In der Medienkompetenz spielen fünf Trends eine Rolle bei der voranschreitenden Mediatisierung. Verschiedene technische Dienste und Geräte ausdifferenzieren, die Allgegenwärtigkeit der Medien, die Kompatibilität von Menschen und Dingen, die schneller werdende Innovationsdichte und die Nutzung von Medien zur Datenerfassung (Hugger, 2021). Die GOW24 möchte auch hier mit ihrem selbsterstellten Fragebogen herausfinden, ob ein Zusammenhang mit dem täglichen Gebrauch von digitalen Medien und der eigenen Selbsteinschätzung der Teilnehmenden vorliegt. Damit untersuchen sie ob bei einem geringen Gebrauch eine verringerte Kompetenzeinschätzung besteht.

Unterfrage 4:

Wie wirkt sich eine interaktive Kursgestaltung auf das Kompetenzermpfinden der Teilnehmenden aus?

Hypothese 4:

Je höher der Theorie-Praxis-Transfer, desto höher die Kompetenzermpfindung.

Begründung:

Bei einem Theorie-Praxis-Transfer können mithilfe einer Reflexion von Selbsterfahrungen Lern- und Lehrangebote im Bereich der Pädagogik prüfend analysiert werden und dementsprechend neu angepasst sowie umgesetzt werden (Römer, 2023). Die GOW24 untersucht mit ihrer gewählten Hypothese, ob die erstellten Kurse in Hinblick auf den Theorie-Praxis-Transfer eine höhere Kompetenzermpfindung bei den Teilnehmenden bewirken kann. Die Kurse beinhalten einen Theorieteil, um den Teilnehmenden Informationen zum Thema zu liefern und einen Praxisteil, die je nach Kurs anders aufgebaut sind. Dazu gehören das Ausprobieren von Anwendungen mithilfe der eigenen mobilen Endgeräte der Teilnehmenden, den häufigen Erfahrungen sowie Anregungen aber auch mediale Beispiele aus dem Alltag.

Die GOW24 hat sich mit der Erstellung der Unterfragen und Hypothesen an der Studie D21-Digital-Index orientiert (siehe Kapitel 5.1 D21), die sich mit dem Verständnis der digitalen Gesellschaft befasst, aktuelle und zukünftige Entwicklungen ermittelt, wie auch die Gesellschaft in der Hinsicht Fortschritte erzielt und dementsprechend daraus ein Handeln herleitet (D21, 2019). Hier möchte die GOW24 auch mithilfe ihrer Forschung und Hypothesen ermitteln, inwieweit digitale Kompetenzen vorhanden sind und wie diese mithilfe der erstellten Kurse verbessert werden können. Dafür nutzt die GOW24 jeweils die unabhängigen Variablen Geschlecht, den Bildungsgrad, die Nutzungsdauer und die interaktive Kursgestaltung der GOW24, um mit den abhängigen Variablen digitale Kompetenzen und Selbsteinschätzung herauszufinden, wie im Sinne von digitaler Teilhabe schon Fortschritte gemacht wurden und wo noch Bedarfe vorhanden sind.

8.4 Items

Im Anschluss an die Thematisierung der Hypothesen folgen die Items, auf die hier eingegangen wird. Zunächst wird der Begriff erläutert und in Bezug zur GOW24 gesetzt. Dabei wird zum Ende hin der erstellte Fragebogen mit den gewählten Items beschrieben.

In Bezug auf die Skalen und die einhergehenden Messinstrumente werden einige Items in der Dimension eines eindimensionalen Sachverhaltes festgehalten (Raithel, 2008). Im Gegensatz zu einem Index, beziehen sich Skalen auf einige Items einer einzelnen Dimension, die an dieser ein Merkmal aufführt. Dabei wird bei der Erfassung eines Sachverhalts von einer Eindimensionalität gesprochen. Indizes hingegen werden erstellt, wenn ein gesamter Sachverhalt anstelle verschiedener Dimensionen durch einen Wert einer neuen Variablen vorgestellt wird (ebd.). Die GOW24 erstellte ihre Items mithilfe des Forschungsbaums im Anschluss an die erstellten Hypothesen. Diese wurden daraufhin in einen erstellten Fragebogen übertragen. Items eines Fragebogens beinhalten eine Aussage oder eine Frage, die mit der Ratingskala als Form von Antwortmöglichkeiten verbunden werden (Döring, 2016). Zum Teil werden auch Anleitungen für die Items in den Fragebogen beigefügt, um zu erläutern, wie diese ausgefüllt werden sollten. Ratingskalen werden in den meisten Fällen bei Angaben zur eigenen Person der Teilnehmenden eines Fragebogens genutzt. Dabei kommt das Wort *rating* aus dem Englischen und bedeutet Einschätzung (Döring, 2016).

Diese ist „ein intervallskaliertes Messinstrument, wenn die vorgegebenen Antwortmöglichkeiten gleichabständig sind“ (Döring, 2016, S. 246 f.). Ratingskalen werden in verschiedene Varianten unterschieden, die je nach Format der Merkmale gewählt werden (Döring, 2016). Eine Ratingskala wird ebenfalls bei dem Fragebogen der GOW24 verwendet und wird nachfolgend in diesem Kapitel benannt. Der Fragebogen, den die GOW24 für ihre Forschung verwendet, ist ein standardisierter Fragebogen, welcher bei strukturierten Interviews verwendet wird. Dabei handelt es sich um geschlossene Fragen und genaue Angaben von Antwortmöglichkeiten (ebd.). Der Fragebogen der GOW24 besteht aus einer Datenschutzerklärung auf der ersten Seite. Die darauffolgenden Seiten sind zum anderen geschlossene Fragen über soziodemografischen Daten und kurzspezifische Fragen, die sich innerhalb der Kurse unterscheiden.

Fragebogen

Mein Geschlecht:

- ☐ weiblich
- ☐ männlich
- ☐ divers
- ☐ keine Angabe

Mein Bildungsabschluss:

- | | |
|---|---|
| ☐ Ich besuche gerade eine Schule | Schulform: ☐ Gymnasium |
| ☐ Hauptschulabschluss | ☐ Realschule |
| ☐ Realschulabschluss | ☐ Hauptschule |
| ☐ (Fach-)Abitur | ☐ Gesamtschule |
| ☐ Ausbildung | ☐ Grundschule |
| ☐ Hochschulabschluss oder höher | ☐ Förderschule |
| ☐ Keinen | ☐ sonstiges |

Ich habe zuhause Internet (WLAN, mobile Daten):

- ☐ ja ☐ nein

Für mich ist das Internet wichtig:

- ☐ ja ☐ teils teils ☐ nein

Ich habe mindestens ein mobiles Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop):

- ☐ ja ☐ nein

Ich benutze mein mobiles Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop):

- ☐ 1 Mal im Monat
- ☐ 1 Mal in der Woche
- ☐ öfter als 1 Mal in der Woche
- ☐ täglich
- ☐ mehrmals täglich

Abbildung 25 Fragebogen Seite 1, Quelle: Eigene Darstellung

Auf der Seite mit den geschlossenen Fragen über die soziodemografischen Daten (siehe Abbildung 25) der befragten Personen lassen sich gut die verwendeten Items

der GOW24, die sich in den gewählten Hypothesen wiederfinden: Die Angabe über das Geschlecht (siehe *Hypothese 1*), den Bildungsabschluss (siehe *Hypothese 2*) und die Angaben über die Nutzung von digitalen Endgeräten und der Nutzungsfrequenz (siehe *Hypothese 3*).

Fragen zur Kompetenzeinschätzung

Kreuzen Sie die Antwort an, die am besten zu Ihnen passt.
 Kreuzen Sie für jede Frage nur eine Antwort an.
 Es gibt keine richtige oder falsche Antwort.

Beispiel

Ich finde das Wetter heute gut.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
---	--	--------------	--	---

1. Ich kann durch den Kurs Gefahren im Gaming besser erkennen.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
---	--	--------------	--	---

2. Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit meinen persönlichen Daten umgehen muss.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
---	--	--------------	--	---

3. Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit meinem Geld beim Gaming umgehen muss.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
---	--	--------------	--	---

Abbildung 26 Fragebogen Seite 2, Quelle: Eigene Darstellung

4. Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit anderen Menschen im Gaming und Internet umgehen sollte.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--

5. Ich weiß durch den Kurs, wann ich aufhören sollte zu spielen.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--

6. Ich weiß durch den Kurs, wo ich mir Hilfe bei Problemen im Gaming holen kann.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--

7. Ich weiß durch den Kurs, wie ich mich im Gaming richtig verhalte.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--

8. Ich verstehe die Kursinhalte durch die Quizze und Gespräche besser.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--

9. Ich habe durch den Kurs etwas gelernt.

 nein	 eher nein	0 neutral	 eher ja	 ja
--	---	--------------	---	--



4

Abbildung 27 Fragebogen Seite 3, Quelle: Eigene Abbildung

Hier sind am Beispiel vom Fragebogen (siehe Abbildung 26 und 27) für den Gaming Kurs weitere Items zu sehen, die bereits in den Hypothesen wiedergefunden werden: Die Kompetenzeinschätzung (siehe *alle vier Hypothesen*) und die *Fragen 8 und 9* über den Theorie-Praxis-Transfer (siehe *Hypothese 4*). Hieran wird ebenfalls deutlich eine Ratingskala mit *nein, eher nein, neutral, eher ja, ja* und bildlichen Zeichen als Unterstützung für das Verständnis erkannt. Die GOW24 verwendet für ihren Fragebogen eine unipolare Ratingskala. Merkmal dieser Skala ist, dass die Intensität eines Merkmals abgestuft angegeben wird (Döring, 2016). An den Abbildungen 26 und 27 lässt sich gut die Skala mit den jeweiligen Items bzw. Merkmalen erkennen. Beispielsweise an der zweiten Frage *Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit meinen persönlichen Daten umgehen muss*, zeigen sich keine negativen sowie auch keine gegensätzlichen Merkmale wie bei bipolaren Merkmalen. Döring nennt zu dieser Form von Ratingskala die Beispiele: gespannt und unzufrieden oder unzufrieden und zufrieden (Döring, 2016).

Die GOW24 verwendet in ihren Fragebögen einfache Sprache, um das Verständnis für die Teilnehmenden zu vereinfachen. Mit den farblichen Unterscheidungen der Antworten mit passenden Symbolen unterstützen sie das leichtere Verstehen. Mithilfe der ausgewählten Ratingskala kann die GOW24 einen Einblick darüber erhalten, wie effektiv ihre Kurse im Anschluss aufgenommen wurden und daraus ihre Ergebnisse schließen.

9. Methodisches Vorgehen

Das folgende Kapitel befasst sich mit dem methodischen Vorgehen. Darin wird erläutert, warum sich die GOW24 für einen quantitativen Forschungsprozess entschieden hat. Zudem wird erklärt, wodurch sich ein quantitativer Forschungsansatz von einem qualitativen Forschungsansatz unterscheidet. Des Weiteren werden das Forschungsinstrument der GOW24 und dessen Entstehung und Gestaltung sowie die Gütekriterien und die Datenschutzerklärung der Erhebung betrachtet.

9.1 Forschungsansatz

In der empirischen Sozialforschung unterscheiden Döring und Bortz (2016) vor allem zwischen quantitativer und qualitativer Forschung.

„Im qualitativen [...] Ansatz sollen soziale Sachverhalten [sic] umfassend beschrieben werden, d. h. nicht einzelne Variablen, sondern der „ganze Mensch“ steht im Fokus. [Es geht] um das „Verstehen“ des subjektiven Sinns menschlichen Handelns“ (Döring & Bortz, 2016, S. 14) Dabei handelt es sich um einen zirkulären Prozess. In diesem Kontext entstehen nicht-numerische Daten aus unstrukturierten Datenerhebungsmethoden, wie z. B. Teilnehmenden Feldbeobachtungen. Das Ziel qualitativer Forschungsmethoden ist daher eine ausführliche Beschreibung des Untersuchungsgegenstands sowie eine Theoriebildung (ebd.).

Die quantitative Sozialforschung „bedient sich im Zuge eines sequenziell strukturierter Forschungsprozesses quantitativer d. h. strukturierter Methoden der Datenerhebung, [...] aus denen quantitative bzw. numerische Daten (Messwerte) resultieren, die statistischen Methoden der Datenanalyse unterzogen werden“ (Döring & Bortz, 2016, S. 15). Hierbei steht die Überprüfung der zuvor theoretisch abgeleiteten Hypothesen im Fokus. Diese Hypothesen werden an vielen Untersuchungseinheiten mit

Hilfe einer strukturierten Datenerhebungsmethode, z. B. den standardisierten Fragebögen, untersucht. Die sich aus den Fragebögen ergebenden (numerischen) Daten werden danach statistisch ausgewertet. Das Ziel ist die Theorieprüfung (Döring et al., 2016, S. 184).

Ein Weiterer Forschungsansatz ist der sogenannte Mixed-Methods-Ansatz. Dabei werden qualitative und quantitative Vorgehensweisen kombiniert (Döring & Bortz, 2016, S. 184).

„Wählen Sie ein quantitatives Untersuchungsdesign, wenn Sie [...] Forschungshypothesen an vielen Fällen hinsichtlich weniger Aspekte bearbeiten“ (Döring et al., 2016, S. 185). Blanz (2015) zufolge basieren quantitative Forschungsmethoden in der Regel auf Vorannahmen, die bereits vor der Durchführung der Untersuchung vorhanden sind und Erwartungen hinsichtlich der Zusammenhänge in den Ergebnissen ausdrücken. „Solche Vorannahmen werden als Hypothesen bezeichnet“ (Blanz, 2015, S. 11). Nach der Erstellung der Forschungsfrage sowie der Hypothese hat sich die GOW24 für einen quantitativen Forschungsansatz entschieden, da die eingeladenen Einrichtungen großes Interesse an der GOW24 zeigten und somit eine große Datenmenge mit den Teilnehmenden der Kurse der GOW24 generiert werden konnte.

9.2 Forschungsinstrument

Um die zuvor aufgestellten Hypothesen beantworten zu können, wählte die GOW24 einen Fragebogen als Forschungsinstrument. Der Fragebogen vereinte die meisten selbstgewählten Vorgaben der Projektgruppe an das Forschungsinstrument. Das Forschungsinstrument sollte:

- die benötigten Daten zur den Forschungsfragen erheben.
- in einfacher Sprache verfasst werden können.
- einfach ausfüllbar sein, hier z. B. Single-Choice-Fragen.
- eine Selbstauskunft und keine Fremdauskunft sein, da der Fokus auf der Selbsteinschätzung der eigenen digitalen Kompetenzen liegt.
- zielgruppenübergreifend verständlich sein.
- in hoher Stückzahl in möglichst geringem Zeitaufwand durchführbar sein.
- mit geringem Personalaufwand durchführbar sein, da die Kapazität der Projektgruppe begrenzt war.

Der Fragebogen, der für die Kursteilnehmenden konzipiert wurde, umfasst all diese Kriterien. Er erfasst zum einen die soziodemographischen Daten, das Medien-Nutzungsverhalten sowie die eigene Kompetenzeinschätzung zur Kursthematik. Und zum anderen thematisiert der letzte Teil jedes Fragebogens den Theorie-Praxis-Transfer. Er ist in einfacher Sprache verfasst und die Antwortmöglichkeiten sind mit Piktogrammen bildlich dargestellt. Außerdem handelt es sich um Aussagen im Fragebogen, wobei die Teilnehmenden lediglich eine Antwortmöglichkeit ankreuzen sollen. Da dieser Fragebogen direkt von den Teilnehmenden ausgefüllt wird, handelt es sich um eine Selbstauskunft. Aus den zuvor genannten Gründen ist der Fragebogen zusätzlich zielgruppenübergreifend sowohl für Kinder, MmB oder Senoir:innen einsetzbar. Des Weiteren ist ein Fragebogen mit geringem Personal- und Zeitaufwand verbunden. Dieser Fragebogen kann innerhalb von 15 min in der Kurszeit ausgefüllt werden. Die Projektgruppe hat lediglich eine unterstützende Aufgabe, z. B. da Teilnehmende teilweise nur bedingt lesen oder schreiben konnten.

9.3 Skalenniveaus

Damit die Projektgruppe die erhobenen Daten quantitativ auswerten kann, werden im soziodemographischen Teil Nominalskalen sowie Ordinalskalen verwendet. Die kurs-spezifischen Fragen werden mit Hilfe einer Intervallskala abgefragt.

Mit Hilfe der Nominalskala können Merkmale beschrieben werden, die in verschiedene Kategorien eingeteilt werden können, jedoch keine natürliche Reihenfolge oder Rangordnung haben. Auf einer Nominalskala werden die Merkmalsausprägungen nur benannt oder kategorisiert, ohne dass eine quantitative Interpretation möglich ist (Raithel, 2008). Die Frage nach dem Geschlecht ist ein Beispiel für eine Nominalskala.

Die Ordinalskala dient dazu, numerische Aussagen über die Reihenfolge (Rangordnung) der Ausprägungen eines Merkmals bei einem Merkmalsträger zu tätigen. Die dabei zugeordneten Zahlen spiegeln diese Rangordnung wider, jedoch müssen die Abstände zwischen den Zahlen nicht den tatsächlichen Unterschieden in der Intensität der gemessenen Merkmale entsprechen (Raithel, 2008).

Ich benutze mein mobiles Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop):

- ☐ 1 Mal im Monat
- ☐ 1 Mal in der Woche
- ☐ öfter als 1 Mal in der Woche
- ☐ täglich
- ☐ mehrmals täglich

Abbildung 28 Ordinalskala soziodemografischer Teil Fragebogen, Quelle: Eigene Darstellung

Wie in Abbildung 28 zu sehen ist, ist die Abfrage der Nutzungsdauer ein Beispiel einer Ordinalskala. Neben der Nutzungsdauer wird der Bildungsabschluss über eine Ordinalskala erfasst. Alle weiteren Aussagen im soziodemographischen Teil werden durch die Nominalskala messbar gemacht.

Bei den kursspezifischen Fragen, wie in Abbildung 29 zu sehen ist, hat die GOW24 eine Intervallskala mit fünf Wahlmöglichkeiten verwendet. Damit die Skala leicht verständlich ist, wurden die Wahlmöglichkeiten „nein“, „eher nein“, „neutral“, „eher ja“ und „ja“ mit Piktogrammen sowie farblich untermauert.

1. Ich kenne mich nach dem Kurs besser mit Betrugsmaschen im Internet aus.

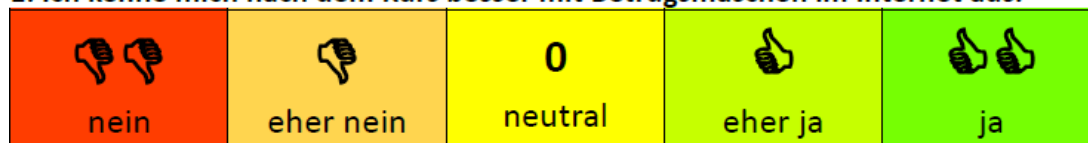


Abbildung 29 Intervallskala Kurs "Sicherheit im Netz", Quelle: Eigene Darstellung

Bei Intervallskalen sind die Abstände der aufeinanderfolgenden numerischen Werte gleich groß. Die Intervalle besitzen die gleiche Größe und dementsprechend besteht zwischen den Zahlen stets dieselbe Differenz. Die Verhältnisse der Werte zueinander sind jedoch nicht gleich den Verhältnissen der Stärke der Eigenschaften (Raithel, 2008, S. 40).

Diese Wahlmöglichkeiten werden codiert, d. h. es werden den Wahlmöglichkeiten Werte zugeschrieben (siehe Abbildung 30). Dadurch ist es der Projektgruppe möglich, Mittelwerte zu errechnen und die Hypothesen zu überprüfen, dies wird im Kapitel 9.4 Auswertungsvorgang näher erläutert.

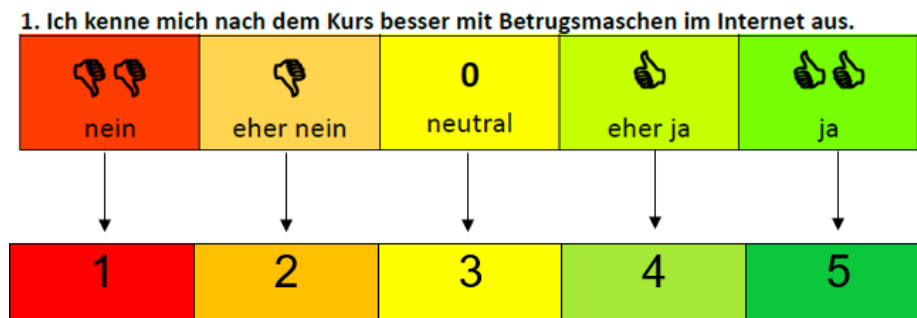


Abbildung 30 Codierung GOW24, Quelle: Eigene Abbildung

Neben dem Forschungsansatz und den generierten Hypothesen sowie dem dazugehörigen Forschungsinstrument ist die Festlegung der Messzeitpunkte ein wichtiges Kriterium des methodischen Vorgehens. Zunächst war die Überlegung eine Längsschnittstudie mit zwei Messpunkten, vor sowie nach den Kursen der GOW24, zu erheben. „[Eine Längsschnittstudie zeichnet] wiederholte Erhebungen mit dem gleichen Instrument zu unterschiedlichen Zeitpunkten [aus]“ (Blanz, 2015, S.48). „Ist nur eine Erhebungsphase geplant, so handelt es sich um ein Querschnittsdesign. Diese Erhebung findet zu einem Zeitpunkt [...] statt“ (Blanz, 2015, S.48). Aus zeitökonomischen Gründen hat sich die GOW24 für eine Querschnittstudie entschieden.

9.4 Gütekriterien

In der Forschung hat jede Messung das Ziel, möglichst exakte und fehlerfreie Daten zu erheben. Um dies zu gewährleisten, ist die Einhaltung sogenannter Gütekriterien unabdingbar. Eine hundertprozentige Sicherheit, vollkommen fehlerfreie Werte zu ermitteln, ist jedoch nie gegeben. Gütekriterien sind jedoch ein wichtiger Bestandteil, um sicher zu stellen, dass die gewonnenen Daten zur Weiterverarbeitung geeignet sind (Raithel, 2006).

Zu den Hauptgütekriterien gehören zum einen die Objektivität, das heißt die Neutralität eines Messinstruments, die Reliabilität, also die Zuverlässigkeit der Messmethode, zum anderen als letztes die Validität, also die Gültigkeit eines Messinstruments (ebd.).

Durch die Objektivität wird die Neutralität des Messinstruments gewährleistet. Das bedeutet, dass die Proband:innen beim Beantworten der Fragen weder durch das

Messinstrument noch durch die messende Person oder das Umfeld beeinflusst werden. Im Fall der GOW24 erweisen sich die Fragebögen zur Erhebung der Daten am geeignetsten. Denn aufgrund der darin verwendeten geschlossenen Frageform ist die Vergleichbarkeit der Ergebnisse gewährleistet. (Raithel, 2006). Dies wird im Kapitel 9 bezüglich des methodischen Vorgehens genauer erläutert. Die Proband:innen können die Fragen für sich alleine beantworten. Lediglich die Hilfestellung durch die messende Person beim Ausfüllen des Fragebogens kann einen Einfluss auf die Beantwortung nehmen. Die Hilfestellung war aufgrund der Gegebenheiten in manchen Fällen nötig, um das korrekte Ausfüllen der Fragebögen zu gewährleisten. Dennoch gilt die Erhebung durch einen Fragebogen als die objektivste Messmethode für die GOW24. Würden die Daten beispielsweise anhand eines Interviews erhoben werden, hätten viele Faktoren Einfluss auf das Beantworten der Fragen. Nonverbale, extra-verbale oder auch paraverbale Kommunikation der interviewenden Person kann die Proband:innen beeinflussen. (Vogel & Gleich, 2018). Ein weiterer Punkt, welcher für die Eignung eines Fragebogens als Messinstrument spricht, ist der immer gleiche Ablauf der Erhebung. Auch dieser Aspekt stellt die Objektivität sicher. (Raithel, 2006). Das zweite Hauptgütekriterium ist die Reliabilität. Diese bezeichnet die Zuverlässigkeit des Messinstruments. Werden durch mehrere Messvorgänge immer wieder die gleichen Ergebnisse erzielt, bewährt sich das Messinstrument als besonders geeignet. (ebd.). Bei der GOW24 gleichen sich die Fragebögen inhaltlich, mit Ausnahme von vier kursspezifischen Fragen. Die kursspezifischen Fragen sind notwendig, um die Vermittlung des Kursinhaltes sicherzustellen. Da sich die Antworten bei einer offenen Fragestellung zu sehr unterscheiden und somit wenig der Reliabilität entsprechen würden, beinhalten die Fragebögen der GOW24 geschlossene Fragen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten in Form einer Skala. Diese wird im Kapitel zur Messmethode genauer erläutert.

Die Validität bezieht sich auf die Gültigkeit des Messinstruments und gilt als das Hauptziel bei der Konstruktion eines Messinstruments. (ebd.). Mit der Gültigkeit ist an dieser Stelle der Wahrheitsgehalt der gegebenen Antworten gemeint. Ziel ist also, ein Messinstrument so zu konzipieren, dass die Antworten der Wahrheit entsprechen. Im Fall der GOW24 kann die Validität aufgrund der Erhebungsmethode nicht sicherge-

stellt werden. Denn ob es sich bei den gegebenen Antworten um die Wahrheit handelt, ist nicht überprüfbar. Wird also beispielsweise die Frage gestellt, ob die Teilnehmenden etwas durch den Kurs gelernt haben, kann diese zwar mit „Ja“ beantwortet werden, ob dies jedoch der Wahrheit entspricht, kann nicht kontrolliert werden. Faktoren wie Scham oder Höflichkeit könnten trotz der Anonymität bei der Erhebung dazu verleiten, andere Antworten zu geben. (Raithel, 2006).

Eine hundertprozentige Erfüllung der Gütekriterien kann, wie eingangs erwähnt, nicht gewährleistet werden. Doch die Beachtung der erläuterten Kriterien stellt die Brauchbarkeit der gewonnenen Daten sicher, um mit diesen bei der weiteren Analyse arbeiten zu können.

9.5 Datenschutzerklärung

Werner, Meyer & Bischoff beschreiben in ihrer Arbeit (2023) die Wichtigkeit der Anonymisierung in der Forschung. Diese gilt als unverzichtbar und verpflichtend für alle Forschenden.

Die Anonymisierung personenbezogener Daten stellt in der Sozialforschung ein essenzielles Mittel dar, um Beforschte vor negativen Folgen ihrer Teilnahme an Erhebungen zu schützen. Durch Gesetze wie die europäische Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), das Bundesdatenschutzgesetz (BDSG) und entsprechende Landesdatenschutzgesetze (LDSG) werden u. a. Forschende zum Schutz personenbezogener Daten verpflichtet. Die wichtigsten Instrumente des Datenschutzes sind hierbei die Einverständniserklärung der Teilnehmenden und die Anonymisierung personenbezogener Daten.

Bei der Datenerhebung im Rahmen der GOW24 wurde daher zu den Fragebögen eine Datenschutzerklärung gereicht, welche die Teilnehmenden über ihre Rechte und den Schutz ihrer Daten aufklärt (Abbildung 31). Um das Verständnis der Datenschutzerklärung sicherzustellen, wird diese zum einen in vereinfachter Sprache verfasst und zum anderen in jedem Kurs nach dem Austeilen der Fragebögen im Plenum laut vorgelesen. Anschließend wird durch Nachfragen erneut überprüft, ob die Datenschutzerklärung verstanden und zur Kenntnis genommen wurde. Auch auf die Freiwilligkeit der Teilnahme wird hingewiesen. Der Fragebogen wird anonym ausgefüllt und erfragt keine personenbezogenen Daten. Lediglich das Geschlecht wird erfasst, da dies zur Beantwortung der Forschungsfrage von Relevanz ist.

Fragebogen zur Get Online Week 24



Der Fragebogen ist Teil von Umfragen der Get Online Week 2024.
Wir sind Studierende der TU Dortmund.
Wir wollen damit digitale Kompetenzen messen und auswerten.

Das Ausfüllen des Fragebogens erlaubt uns die Antworten auszuwerten.
Alle Daten bleiben anonym.
Das heißt, keiner kann heraus finden, wer genau diesen Fragebogen ausgefüllt hat.
Jeder hat Anspruch auf Auskunft der Daten.
Jeder hat Anspruch, dass diese Daten gelöscht werden.

Die ausgefüllten Fragebögen kommen an uns zurück.
Das ist die Erlaubnis, mit der wir die Antworten auswerten dürfen.

Vielen Dank für die Teilnahme.

Abbildung 31 Datenschutzerklärung Fragebögen GOW24, Quelle: Eigene Darstellung

9.6 Stichprobe

Um das folgende Kapitel einzuleiten, bietet sich ein Zitat von Bortz an, indem er eine Definition zu dem Begriff „Stichprobe“ liefert.

„Eine Stichprobe stellt eine Teilmenge aller Untersuchungseinheiten dar, die die untersuchungsrelevanten Eigenschaften der Grundgesamtheit möglichst genau abbilden.“ (1993, S. 84)

Die Gesamtstichprobe aller Teilnehmenden der GOW24 beträgt $n=288$. Dies lässt sich auffächern in 159 Teilnehmende im Themenbereich Sicherheit, 65 im Bereich Apps, 49 im Bereich Gaming und 15 im Bereich Politik.

Unter den 288 Befragten sind 60 % weiblich, 36 % männlich und 0,35 % divers. 4% machten zu ihrem Geschlecht keine Angabe. Als höchsten Bildungsabschluss gaben 27 % an keinen Schulabschluss zu haben, 18 % einen Hauptschulabschluss, 14 % einen Realschulabschluss, 11 % eine Ausbildung, 10 % besuchen momentan noch eine Schule, 9 % besitzen einen Hochschulabschluss oder höher und 7 % haben ein Abitur. 4 % machen zu ihrem höchsten Bildungsabschluss keine Angabe.

Bei der ausgewählten Forschungsmethode handelt es sich um eine quantitative Forschung. Die Art der Stichprobe ist eine nicht-probabilistische Stichprobe. Es ist eine

Stichprobenziehung, die systematisch ist und nicht zufällig (Döring & Bortz, 2016). Die nicht-probabilistische Stichprobe wurde gewählt, da sie am besten zum Forschungszweck der GOW24 und dem zeitlich begrenzten Rahmen des Projektstudiums passt. Die Zielpopulation sind Menschen, die von der digitalen Spaltung am meisten betroffen sind und schätzungsweise von den Kursen der GOW24 am meisten profitieren würden. Es wurden gruppenintern von der GOW24 im Vorhinein bewusst gewisse Personengruppen festgelegt, um eine Zusammensetzung der Stichprobe zu erhalten, die merkmalspezifisch repräsentativ ist.

Soziodemografische wichtige Merkmale der Personengruppen waren Personen, die beispielsweise aus sozioökonomischen Gründen keinen oder wenig Zugang zum Internet und der Digitalisierung haben oder sich von der Digitalisierung abgehängt fühlen.

9.7 Auswertungsvorgang

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit den Vorarbeiten und dem Vorgang der Auswertung der erhobenen Fragebögen, bevor im Anschluss die Kurse der GOW24 ausgewertet werden. Die Fragebögen wurden nach der Erhebung direkt eingesammelt. Außerdem werden in der Auswertung keine Fragebögen berücksichtigt, bei denen keine demografischen Angaben gemacht wurden.

Damit die Wahlmöglichkeiten bei den kursspezifischen Fragen ausgewertet werden können, müssen diese codiert werden (vgl. Kapitel 9.2). Diese Codierung findet kursübergreifend für den zweiten Teil des Fragebogens statt und bietet so die Möglichkeit, dass sowohl für einzelne Fragen als auch für die gesamten Kurse ein Mittelwert berechnet werden kann. Der Mittelwert „gibt den Durchschnitt aller Messergebnisse wieder. Rechnerisch ist [dieser] die Summe aller Werte dividiert durch deren Anzahl n “ (Frieze, Hofmann, Naumann & Rasch, 2021, S. 12). Dieser ist in der Hinsicht von Bedeutung, dass dadurch die zuvor gestellten Hypothesen überprüft werden können, sowohl innerhalb der Kurse als auch kursübergreifend.

Die codierten Antwortmöglichkeiten werden zusammen mit den personenbezogenen Fragen in eine Excel-Tabelle überführt. Daraufhin werden die demografischen Angaben Geschlecht, höchster Bildungsabschluss und die Nutzungsfrequenz der Teilnehmenden in Kreisdiagrammen (vgl. Kapitel 10) grafisch dargestellt. Im nächsten Schritt

wird für jede kursspezifische Frage der Mittelwert berechnet und ebenfalls in der Tabelle festgehalten.

Bevor die Hypothesen konkret beantwortet werden können, muss bei den kursspezifischen Fragen noch zwischen den generellen Fragen zur Kompetenzerweiterung und den Fragen, die den Zusammenhang zwischen der Kompetenzerweiterung und der interaktiven Kursgestaltung feststellen, unterschieden werden. Die Anzahl der Fragen zur interaktiven Kursgestaltung variiert dabei zwischen den verschiedenen Kursen. Im Gaming-Kurs ist es bspw. nur eine Frage, während es bei den App-Kursen mehrere Fragen sind. Diese daraus entstehenden Mittelwerte sind für die Beantwortung der vierten Hypothese „Je höher der Theorie-Praxis-Transfer, desto höher die Kompetenzzempfindung.“ von Bedeutung. Hierzu werden die Mittelwerte der Fragen zum Kompetenzzuwachs mit denen zur interaktiven Kursgestaltung verrechnet, um den Korrelationskoeffizienten r bestimmen zu können. Durch die Korrelation wird die Stärke des Zusammenhangs zwischen zwei Ausprägungen bzw. Variablen gemessen. Diese wird durch den Korrelationskoeffizient r dargestellt (Frieze et al., 2021).

Die Mittelwerte der Fragen zur generellen Kompetenzerweiterung beziehen sich zusätzlich auf die ersten drei Hypothesen, die das Geschlecht, den Bildungsgrad und die Nutzungsfrequenz der Teilnehmenden (vgl. Kapitel 8.3) differenziert betrachten. Um diese drei Hypothesen zu beantworten, wird die Gruppe zunächst nach einem der Merkmale aufgeteilt und anschließend wird für jede Ausprägung des Merkmals der Mittelwert der Fragen zur Kompetenzerweiterung berechnet. Dabei folgen alle drei Hypothesen dem gleichen Muster. Am Beispiel des Geschlechts sieht das wie folgt aus: Von allen Personen, die als ihr Geschlecht „weiblich“ angegeben haben, wird aus allen für die Hypothese relevanten Fragen ein Mittelwert für die Kompetenzeinschätzung der Teilnehmenden gebildet. Dies geschieht ebenso für die anderen drei Antwortmöglichkeiten „männlich“, „divers“ und „keine Angabe“. Die Mittelwerte für alle Geschlechter sind in einem Balkendiagramm dargestellt und können so miteinander verglichen werden.

Alle vier Hypothesen werden zunächst innerhalb der einzelnen Kurse überprüft. Dies gilt sowohl für den Mittelwert des Kompetenzzuwachses, für die einzelnen Merkmalsausprägungen bei den ersten drei Hypothesen, als auch für die Korrelation zwischen der interaktiven Kursgestaltung und der Kompetenzerweiterung der Teilnehmenden

bei der vierten Hypothese. Anschließend werden die Kurse untereinander verglichen. In einem letzten Schritt werden die Mittelwerte und die Korrelation über die gesamten Kurse der GOW24 bestimmt und auf die Hypothesen hin überprüft.

9.8 Limitationen

Der Begriff Limitation kommt aus dem englischen und meint so viel wie „Begrenzung, Einschränkung“ (Duden 2024 o.S.) und kommt häufig in der Forschung und wissenschaftlichen Arbeiten vor. Hier ist eine nach unten oder oben festgelegte Grenze gemeint, die unter Umständen Auswirkungen auf das Forschungsergebnis haben kann und bei keiner Berücksichtigung die Interpretation des Ergebnisses beeinflusst. Limitationen sind allerdings wichtig, weil ein Forschungsprozess nicht alle Faktoren beachten kann, z. B. Ressourcen oder Zeit. Auch spielt die Größe, Art und Rekrutierungsweise der Stichprobe eine Rolle, genauso wie Vorgeschichten und bisherige Erfahrungen, die Teilnehmende der Umfrage bereits gemacht haben. Da das Projekt von Studierenden geleitet wird, die noch nicht vollständig ausgebildet sind, können Fehler z. B. durch mangelndes Fachwissen oder Professionalität entstehen.

Im Falle der GOW24 ergaben sich Limitationen zum einen durch die geringe Stichprobengröße. Aufgrund der zeitlichen Begrenzung, in der die Kurse durchgeführt wurden, war es der Projektgruppe schwer möglich, eine breite Masse an Personen zu rekrutieren. Mit insgesamt 288 Teilnehmenden sind einige Ergebnisse nicht aussagekräftig genug, um von diesen auf die gesamte Population schließen zu können z. B. bei dem Operator „Geschlecht“ (102 männliche Teilnehmer zu 174 Teilnehmerinnen).

Eine Begrenzung beim Faktor „Geschlecht“ wurde bereits genannt. Eine weitere, die in diesem Kontext ebenfalls genannt werden muss, ist die, dass an allen Kursen der GOW24 nur eine Person teilgenommen hat, die sich dem Geschlecht divers zuordnet. Dies ist besonders für die Kapitel der deskriptiven Auswertung und der Auswertung mit Einbezug von Theorien und dem Liefern von Erklärungsansätzen relevant. Wenn dort von 1 % divers gesprochen wird, sollten sich die Leser:innen darüber bewusst sein, dass es sich lediglich um eine einzige Person handelt. Das Ergebnis kann deshalb keinen Ausblick auf die Allgemeinheit der diversen Personen geben, womit die Repräsentativität nicht gegeben ist.

Sympathien gegenüber der Projektgruppe seitens der Kursteilnehmenden wirken ebenfalls als Begrenzung. Durch das nicht objektive Ausfüllen des Umfragebogens z. B. aus Dankbarkeit oder Nettigkeit, entsteht möglicherweise eine positive Verzerrung der Ergebnisse. Dies kann dazu führen, dass bei der Interpretation der Ergebnisse nur begrenzt Raum zum kritischen Überdenken der Ausgestaltung der Kurse für die Projektgruppe bleibt.

Fehler können auch in der Auswertung der Daten entstehen, entweder durch mathematische Rechenfehler oder Missinterpretation. Auch kann es passieren, dass in den Fragebögen nicht konkret die Fragen gestellt wurden, die zu einer erfolgreichen Beantwortung der Forschungsfrage führen. Aufgrund von Verständnisproblemen, sei es auf kognitiver oder grammatikalischer Ebene, werden Fragen gegebenenfalls falsch verstanden und anders beantwortet als es von der Projektgruppe vorgesehen war.

Des Weiteren ist die Art der Stichprobenziehung, die nicht-probabilistische Stichprobe, eine Begrenzung da diese Form der Stichprobe das Risiko birgt, nicht repräsentativ zu sein. Dies liegt daran, dass die Stichprobe nicht wahllos gezogen wurde, sondern gezielt passende bzw. für die Forschung relevante Personengruppen ausgewählt wurden. Diese wurden an öffentlichen Einrichtungen und Institutionen rekrutiert, wo diese Personen sich vermehrt aufhalten. Beispielsweise in Werkstätten für Menschen mit Behinderung und Begegnungs- und Freizeitstätten. An dieser Stelle ist für detailliertere Beschreibungen der Rekrutierung auf das entsprechende Kapitel „Methodisches Vorgehen“ (siehe Kapitel) zu verweisen.

Ein Risiko, welches bei Fragebögen zur Selbsteinschätzung immer besteht, ist das der bewussten Verfälschung. Es kann dafür diverse Beweggründe geben. Beispielsweise der Versuch einer besseren Selbstdarstellung, die Vermeidung von Selbstkritik, das nicht fähig sein zur realistischen Reflektion des eigenen Könnens und Kompetenzen.

10. Ergebnisse

10.1 Ergebnisse der Kurse

10.1.1 Digitale Selbstverteidigung - Schutz vor Internetbetrug

Im Folgenden Kapitel findet eine deskriptive Auswertung des Themenbereichs *Sicherheit* statt. Wichtig zu erwähnen ist, dass die Stichprobengröße bzw. die Anzahl aller Teilnehmenden $n = 159$ beträgt.

Bei der Abbildung 32 handelt es sich um ein Kreisdiagramm. Es liefert einen Überblick über das Geschlecht der Teilnehmenden der GOW24. Der größte Anteil der Teilnehmenden ist mit 67 % weiblich. 29 % der Teilnehmenden sind männlich und eine teilnehmende Person (1 %) ordnet sich der Geschlechterbeschreibung divers zu. Fünf Teilnehmende (3 %) machen zu ihrem Geschlecht keine Angabe.

Am kompetentesten bezüglich ihrer Kompetenzen im Bereich Sicherheit schätzen sich mit einem Mittelwert von $m = 4,47$ die weiblichen Teilnehmenden ein. Die 3 % aller Teilnehmenden, die zu ihrem Geschlecht keine Angabe machen, schätzen ihre Kompetenz mit einem Mittelwert von $m = 4,29$, gefolgt von den männlichen Teilnehmenden mit einem Mittelwert von $m = 4,28$ ein (siehe Abbildung 33).

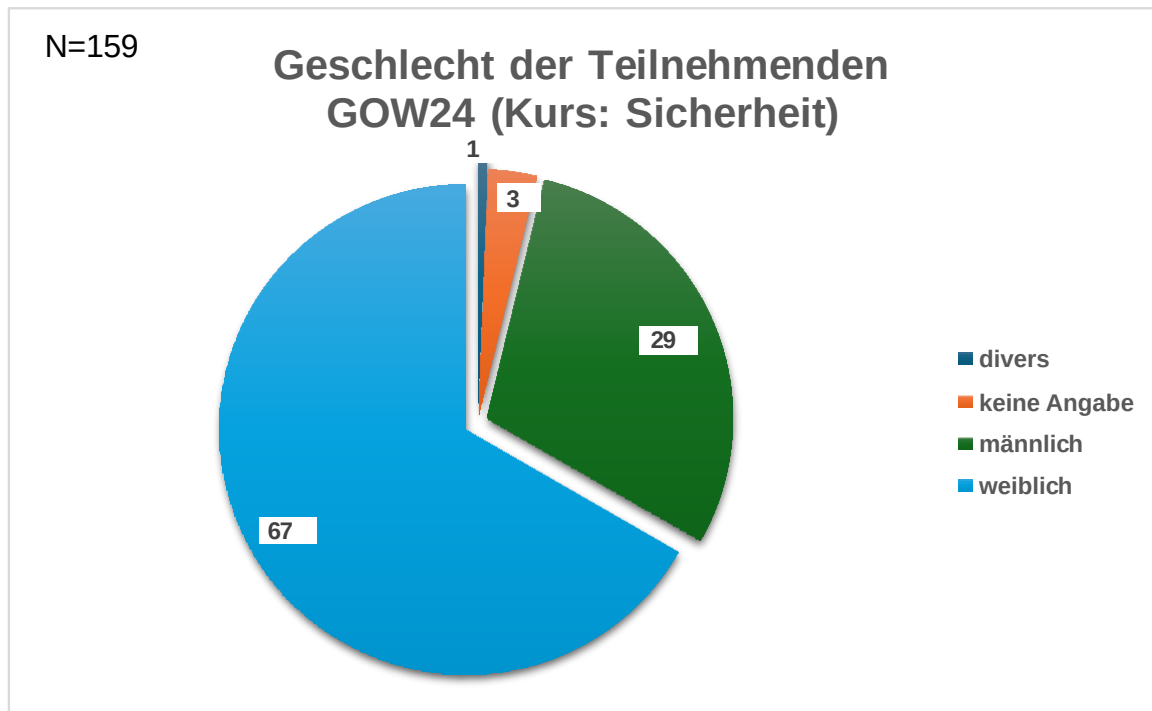


Abbildung 32 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Sicherheit), Quelle: Eigene Darstellung

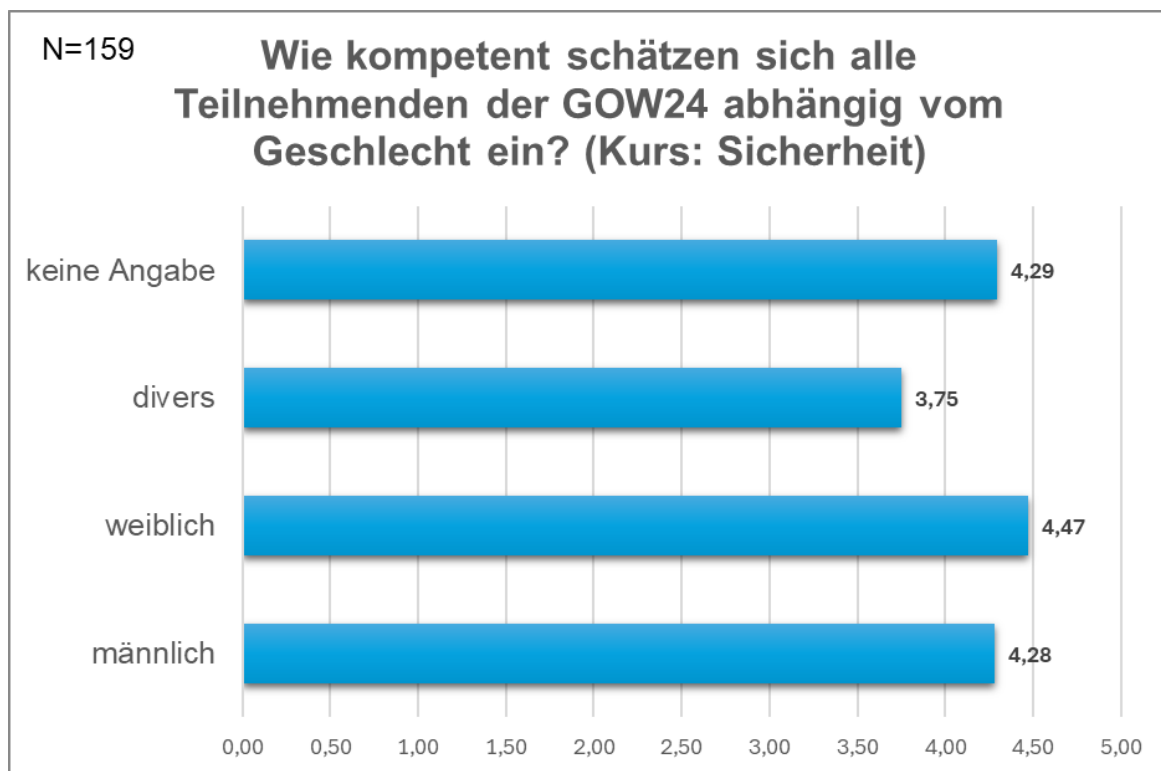


Abbildung 33 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Sicherheit), Quelle: Eigene Darstellung

Abbildung 34 stellt ebenfalls in Form eines Kreisdiagramms dar, welche Bildungsabschlüsse alle Teilnehmenden haben. Die Mehrheit der Teilnehmenden (30 %) hat keinen Bildungsabschluss. 16 % haben einen Hauptschulabschluss, 11 % haben eine Ausbildung gemacht und wiederum andere 11 % der Teilnehmenden haben einen Realschulabschluss. 10 % der Teilnehmenden geben an, dass sie momentan noch eine Schule oder ähnliches besuchen und einen Bildungsabschluss anstreben. 9 % der Befragten verfügen über einen Hochschul- oder höheren Abschluss. 7 % besitzen ein Abitur. 6 % und damit der kleinste Anteil der Teilnehmenden haben keine Angaben zu ihrem Bildungsabschluss gemacht.

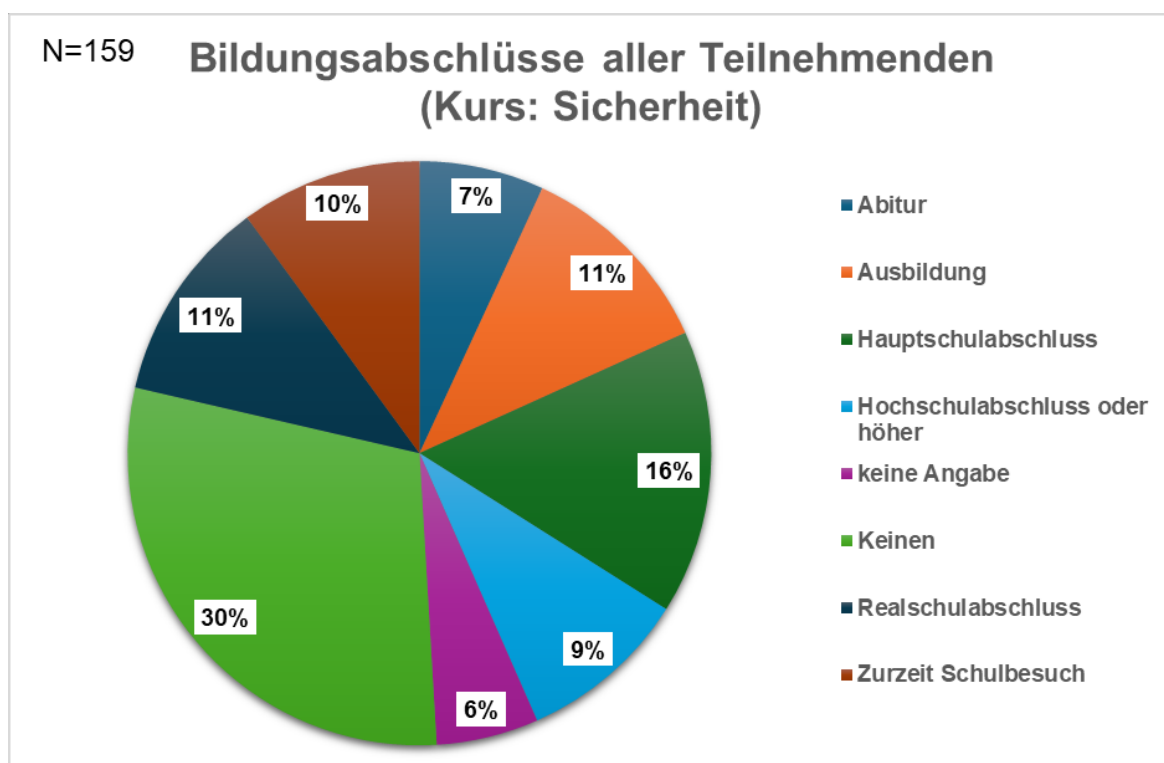


Abbildung 34 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs:Sicherheit), Quelle: Eigene Darstellung

Inwieweit der Bildungsabschluss Auswirkungen auf den Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden hat, wird in Abbildung 35 dargestellt. Hier lässt sich festhalten, dass Teilnehmende, deren höchster Bildungsabschluss das Abitur ist, am ehesten mit einem Wert von $m = 4,50$ einen Zuwachs ihrer digitalen Kompetenzen wahrnehmen. Teilnehmende mit einem Hochschulabschluss (oder höher) nahmen ihren Kompetenzzuwachs mit einem Wert von $m = 4,18$ am niedrigsten wahr. Teilnehmende mit Hauptschulabschluss ($m = 4,30$), Realschulabschluss ($m = 4,31$), derzeitigem Schulbesuch

($m = 4,26$) und einer abgeschlossenen Ausbildung ($m = 4,46$) schätzen demnach ebenfalls ihren Kompetenzzuwachs als hoch ein. Alle Teilnehmenden bewerteten ihren Kompetenzzuwachs folgend mit mindestens $m = 4,18$ eher hoch. Ebenfalls stellen Teilnehmende, die keine Angabe zu ihrem Bildungsabschluss gemacht haben, mit $m = 4,43$ einen hohen Kompetenzzuwachs fest. Die Teilnehmenden, welche angaben keinen Bildungsabschluss zu besitzen, schätzen sich mit $m = 4,57$ am höchsten ein.

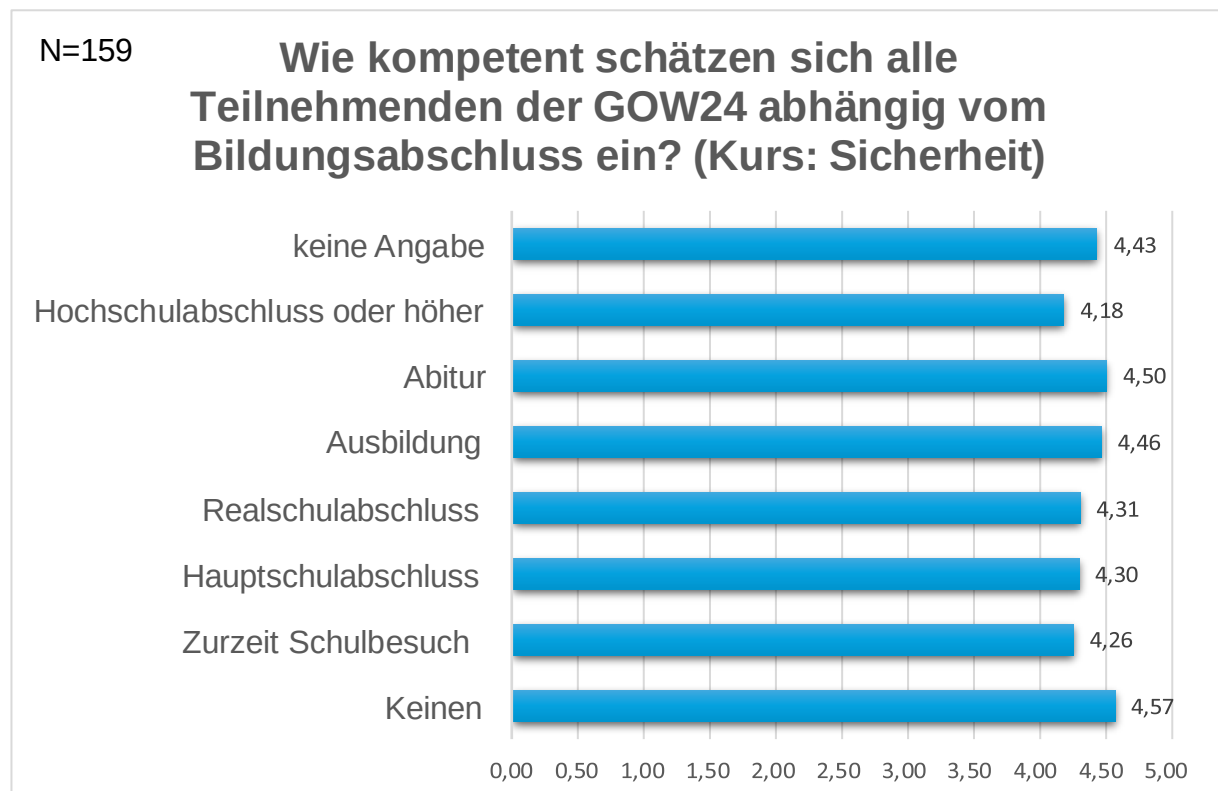


Abbildung 35 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Sicherheit), Quelle: Eigene Darstellung

Abbildung 36 stellt den digitalen Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden in Abhängigkeit zu ihrer Nutzungsfrequenz dar. Am höchsten liegt der Kompetenzzuwachs bei Teilnehmenden, die angegeben haben, ihr mobiles Gerät mehrmals täglich zu nutzen ($m = 4,43$), während Teilnehmende, welche ihr mobiles Gerät einmal monatlich nutzen, den niedrigsten Kompetenzzuwachs vermerken ($m = 3,92$). Ebenfalls einen hohen Kompetenzzuwachs vermerken alle Teilnehmenden, die eine Nutzungsfrequenz angegeben haben, mit mindestens $m = 4,38$. Teilnehmende, die keine Angabe zur Nutzungsfrequenz getroffen haben, erzielen einen durchschnittlichen Kompetenzzuwachs von $m = 3,96$. Somit liegen die meisten Teilnehmenden überwiegend über dem

gesamten Mittelwert von $m = 4,41$. Lediglich Teilnehmende ohne angegebene Nutzungsfrequenz und einer monatlich einmaligen Nutzung liegen darunter.

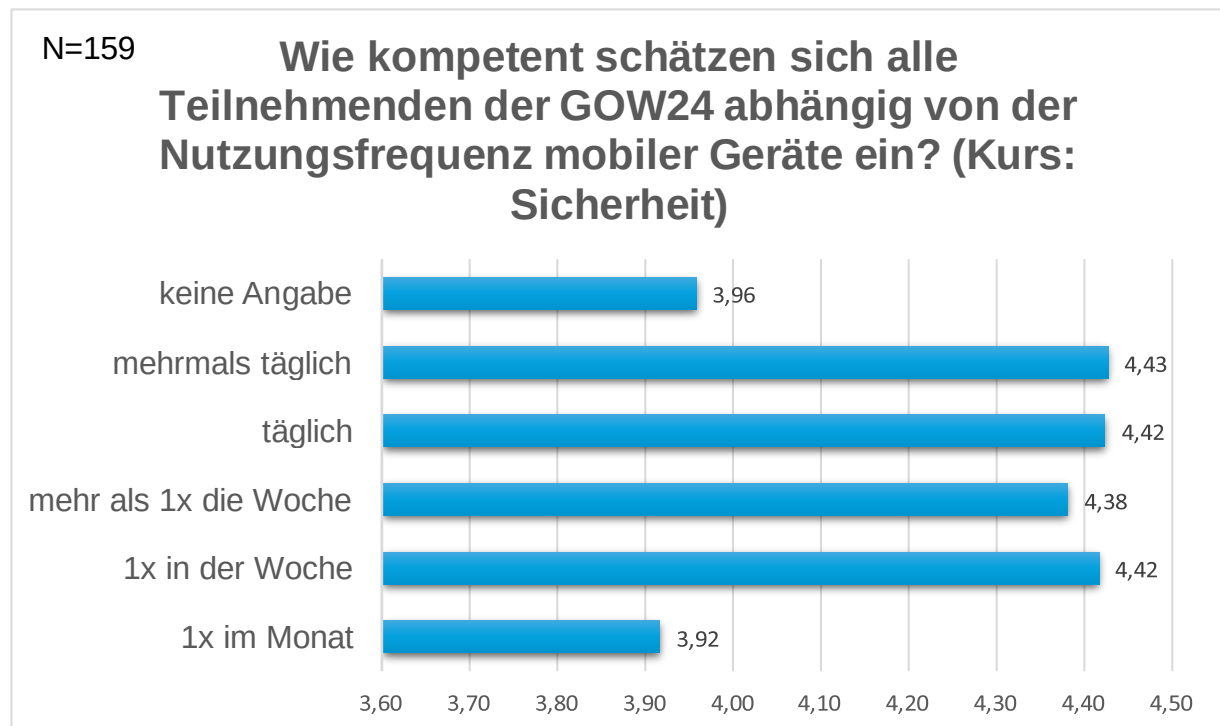


Abbildung 36 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Sicherheit), Quelle: Eigene Darstellung

Der Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung der Kursteilnehmenden sowie die Bewertung des Effektes der interaktiven Kursgestaltung werden in Abbildung 37 dargestellt. Für den Kurs Sicherheit beträgt der Korrelationskoeffizient $r = 0,71$ und beweist hierdurch einen mittelstarken positiven Zusammenhang zwischen interaktiver Kursgestaltung und der Kompetenzeinschätzung.

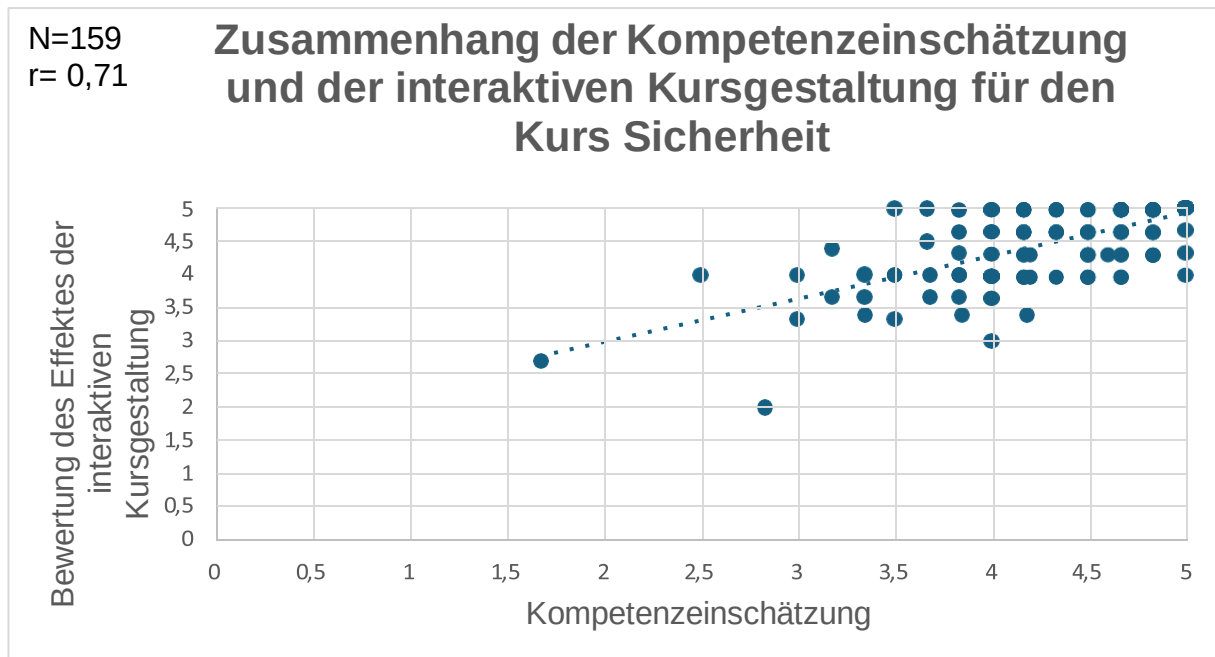


Abbildung 37 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Sicherheit, Quelle: Eigene Darstellung

10.1.2 Gefahren beim Gaming: Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?

Das folgende Kapitel behandelt die empirische Auswertung aller Kurse, die unter dem Schwerpunkt *Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?* im Rahmen der GOW24 durchgeführt wurden. Es werden dabei nur die Fragebögen berücksichtigt, bei denen die Fragen zu personenbezogenen Daten beantwortet wurden.

Die Stichprobengröße für die Kurse *Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?* beträgt $n = 49$. Mit einem Mittelwert von $m = 4,52$ gaben die Teilnehmenden an, dass sie generell neue Inhalte in den Kursen gelernt haben.

Von den 49 Teilnehmenden kreuzten 29 Personen als ihr Geschlecht männlich an, was einem Anteil von 59 % entspricht. Weitere 29 % der Teilnehmenden (14 Personen) identifizieren sich als weiblich, wohingegen die restlichen sechs Teilnehmenden keine Angaben zu ihrem Geschlecht machten (12 %). Die Geschlechterverteilung ist in Abbildung 38 dargestellt. Insgesamt schätzen die männlichen Teilnehmenden mit einem Mittelwert von $m = 4,36$ ihren digitalen Kompetenzzuwachs leicht höher ein als die weiblichen Teilnehmenden, siehe Abbildung 39.



Abbildung 38 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Gaming), Quelle: Eigene Darstellung



Abbildung 39 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Gaming); Quelle: Eigene Darstellung

Mit 57 % haben die meisten Teilnehmenden zum Zeitpunkt der Kurse keinen Bildungsabschluss. Dazu zählt unter anderem auch der ehemalige Besuch einer Förderschule. 23 % gaben an zurzeit die Schule zu besuchen, während 8 % als höchsten Bildungsabschluss einen Hauptschulabschluss darlegten und 6 % eine Ausbildung abgeschlossen haben. Einzig zwei Teilnehmende nennen als ihren höchsten Bildungsabschluss das Abitur und eine Person einen Hochschulabschluss oder höher, siehe Abbildung 40.

Inwiefern der Bildungsabschluss eine Auswirkung auf den Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden hat, ist in Abbildung 41 dargestellt. Auffällig dabei ist, dass der Kompetenzzuwachs bei der Person, die als ihren höchsten Bildungsabschluss einen Hochschulabschluss oder höher ($m = 5$) angab, am höchsten ist. Dahinter folgen mit einem Mittelwert von $m = 4,75$ die Teilnehmenden mit Abitur. Den geringsten Kompetenzzuwachs nahmen die Teilnehmenden wahr, die als ihren höchsten Bildungsabschluss eine Ausbildung aufführten. Trotzdem ist mit einem Wert von $m = 3,88$ auch hier ein, wenn auch kleinerer, Kompetenzzuwachs festzustellen. Die Teilnehmenden, die zurzeit eine Schule besuchen ($m = 4,24$) und die Personen mit einem Hauptschulabschluss als höchsten Bildungsgrad ($m = 4,38$) gaben einen ähnlichen Kompetenzzuwachs wie die Teilnehmenden, die keinen Bildungsabschluss haben, an ($m = 4,30$).

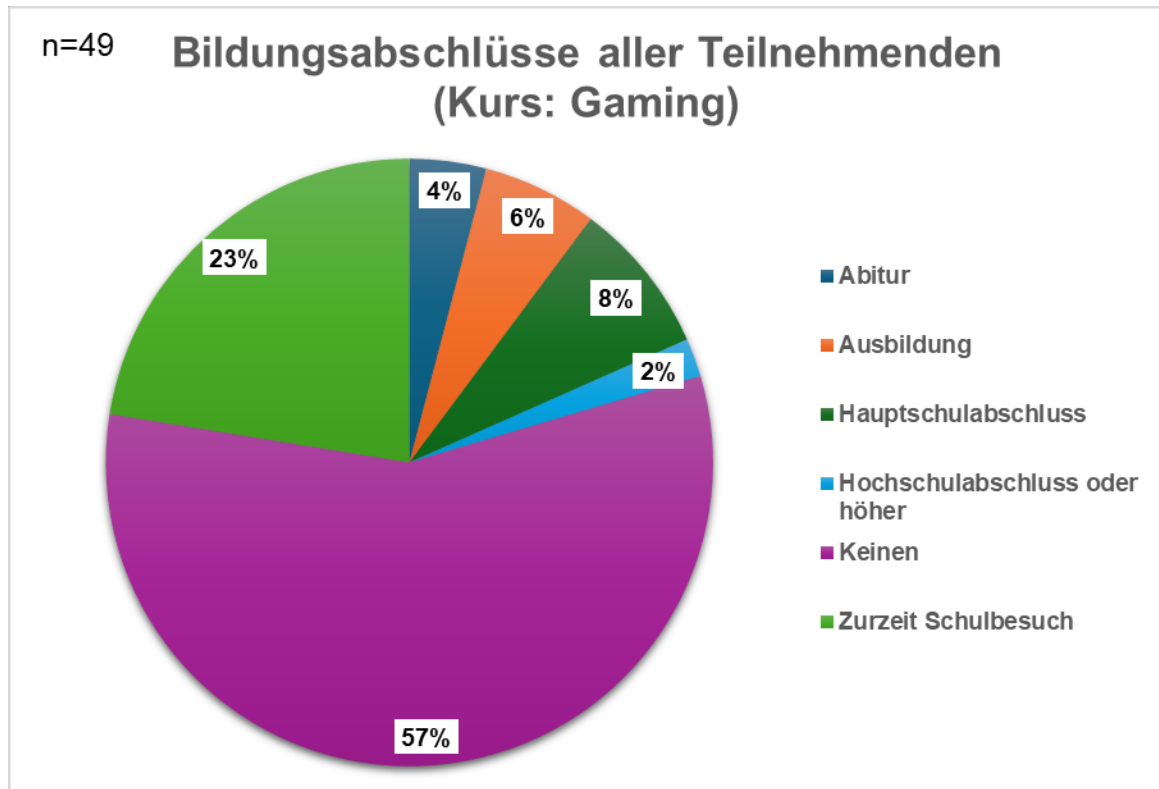


Abbildung 40 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs: Gaming), Quelle: Eigene Darstellung



Abbildung 41 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Gaming), Quelle: Eigene Darstellung

Mit 26 Personen der insgesamt 49 Teilnehmenden der Kurse nutzen 53 % mobile Geräte mehrmals täglich, während 37 % diese einmal am Tag nutzen. Lediglich zwei Teilnehmende (4 %) gaben an, dass sie mehr als einmal in der Woche auf ihre mobilen Geräte zurückgreifen. 6 % hingegen nutzen ihre mobilen Geräte einmal im Monat. In Abbildung 42 ist der Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden in Abhängigkeit von ihrer Nutzungsdauer dargestellt. Bei den Teilnehmenden, die ihre mobilen Geräte mehrmals täglich nutzen, liegt der Kompetenzzuwachs mit $m = 4,36$ am höchsten, gefolgt von den täglich Nutzenden mit $m = 4,31$. Mit $m = 4,19$ liegt auch der Kompetenzzuwachs von den Personen, die ihre mobilen Geräte mehr als einmal in der Woche nutzen, deutlich über einem Mittelwert von vier. Allein bei den Teilnehmenden, die einmal im Monat ihre mobilen Geräte gebrauchen, liegt dieser Mittelwert bei $m < 4$.

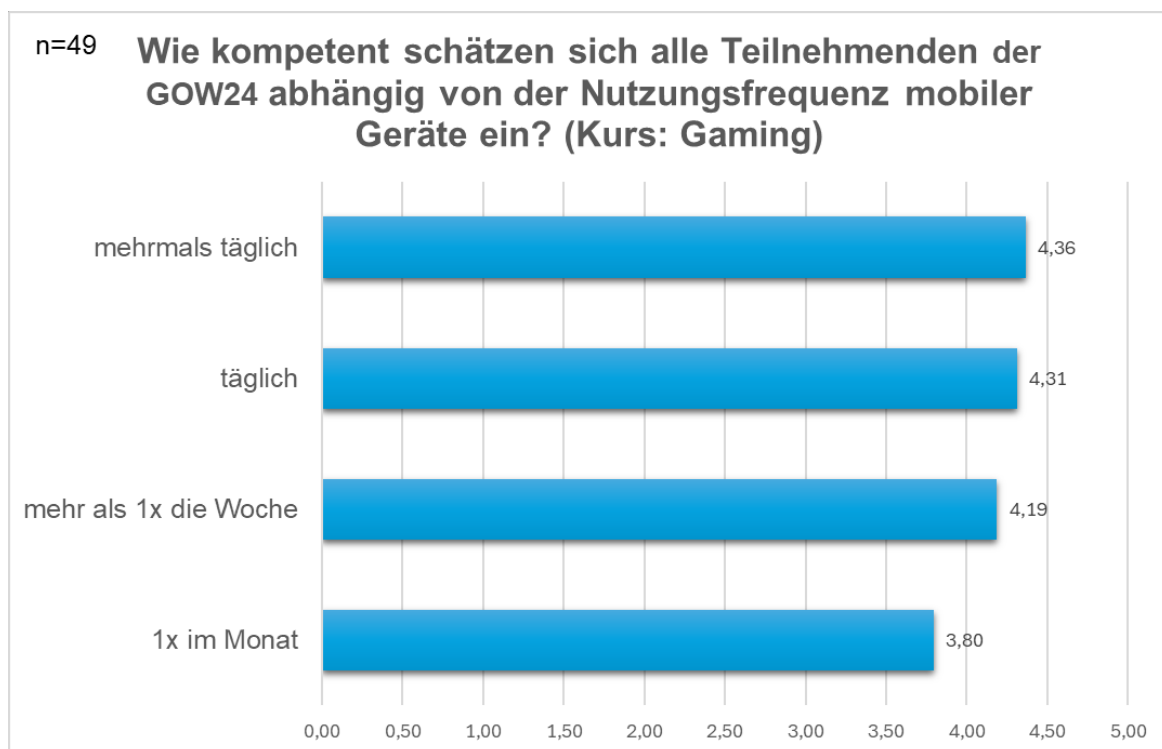


Abbildung 42 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Gaming), Quelle: Eigene Darstellung

Der Zusammenhang zwischen der Kompetenzeinschätzung der Teilnehmenden der Kurse *Fortschritt oder Freundschaft... wie viel ist es dir wert?* und der Bewertung der Auswirkungen der interaktiven Kursgestaltung ist in Abbildung 43 zu sehen. Der Korrelationskoeffizient r liegt hier bei $r = 0,61$. Das bedeutet, dass es einen mittelstarken

positiven Zusammenhang zwischen der interaktiven Kursgestaltung der Kurse zum Thema Gaming und dem Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden gibt.

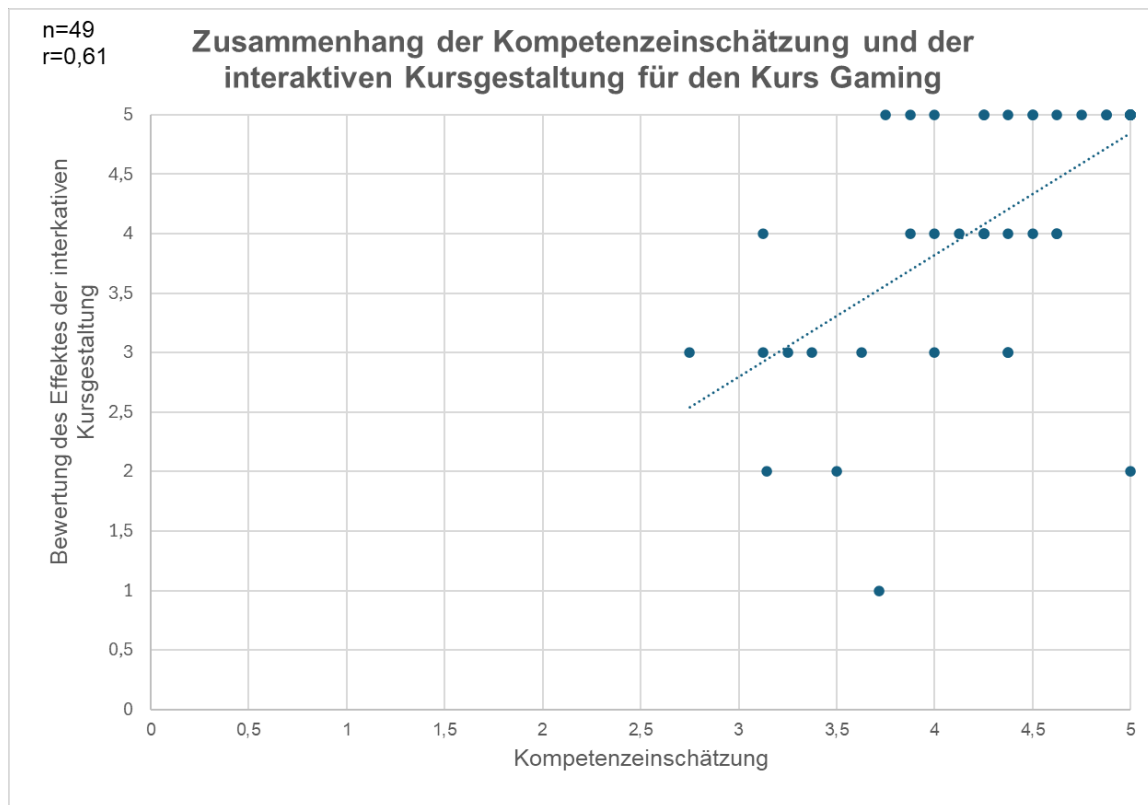


Abbildung 43 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Gaming; Quelle: Eigene Darstellung

10.1.3 Digitale Apps – Hilfe im Alltag

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Kurse des Themenschwerpunktes *Digitale Apps – Hilfe im Alltag* empirisch ausgewertet. Zunächst erfolgt eine kursübergreifende Auswertung, wonach die Ergebnisse der Kurse Google Maps, Tagesplaner, Bring! sowie WhatsApp einzeln ausgewertet werden. Da der Kurs Finanzplaner im Rahmen der GOW24 aufgrund fehlender Interessent:innen nicht durchgeführt wurde, erfolgt an dieser Stelle keine Auswertung.

Die Stichprobengröße für die Kurse des Schwerpunktes *Digitale Apps - Hilfe im Alltag* war $n = 65$. Insgesamt gaben die Teilnehmenden mit $m = 4,34$ an, dass sich ihre digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW24 verbessert haben.

Von den 65 Teilnehmenden identifizieren sich 14 als männlich und 51 als weiblich. Dies entspricht einer prozentualen Aufteilung von 22 % zu 78 %. Über alle Kurse des Bereiches Digitale Apps verteilt schätzten männliche Teilnehmende ihren Kompetenzzuwachs mit $m = 4,48$ geringfügig höher ein als weibliche Teilnehmende, siehe Abbildung 44.

Mit 27,69 % verfügen die meisten der Teilnehmenden als höchsten Bildungsabschluss über einen Hauptschulabschluss, 20 % über einen Realschulabschluss und 18,46 % über eine Berufsausbildung. 15,38 % der Teilnehmenden geben an, einen Hochschulabschluss zu besitzen, und 7,69 % teilen mit, dass ihr höchster Bildungsabschluss das Abitur ist. Lediglich einer der Teilnehmenden beantwortete den Erhebungsbogen dahingehend, aktuell die Schule zu besuchen. Dies entspricht 1,54 %. 4,62 % der Teilnehmenden geben an zum Zeitpunkt der Erhebung über keinen Bildungsabschluss zu verfügen, ebenso viele wie keine Angabe zu ihrem höchsten Bildungsabschluss gemacht haben. Die Verteilung ist in Abbildung 45 grafisch dargestellt.

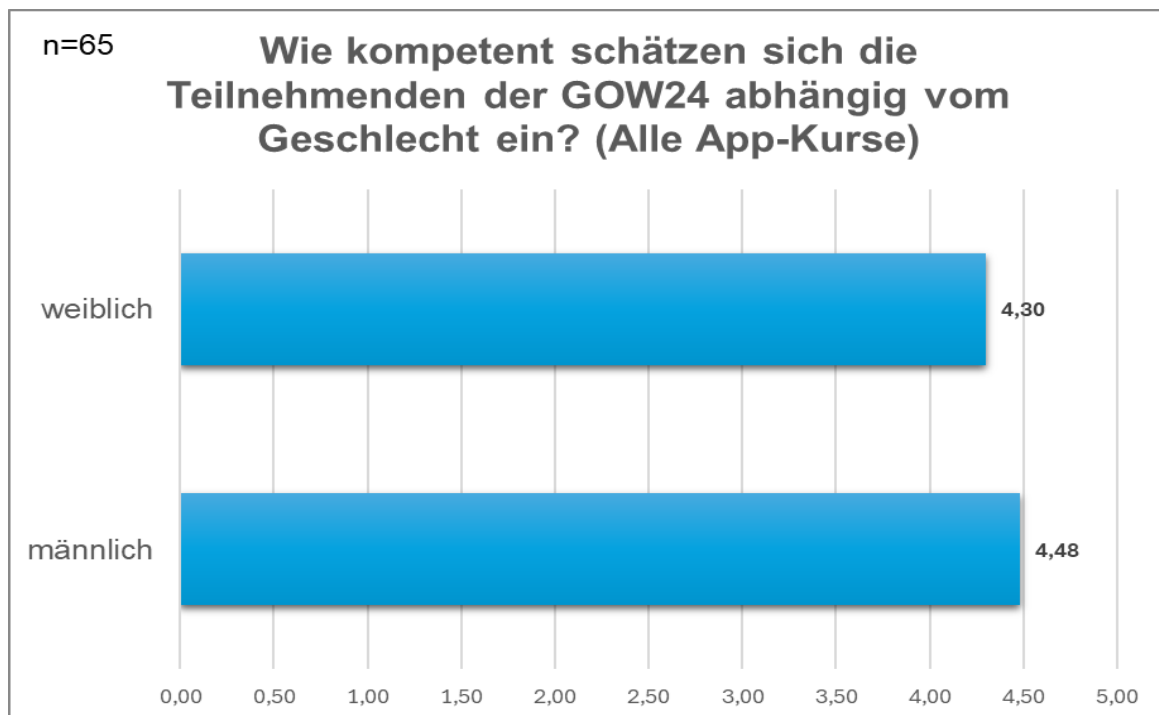


Abbildung 44 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Alle App-Kurse), Quelle: Eigene Darstellung

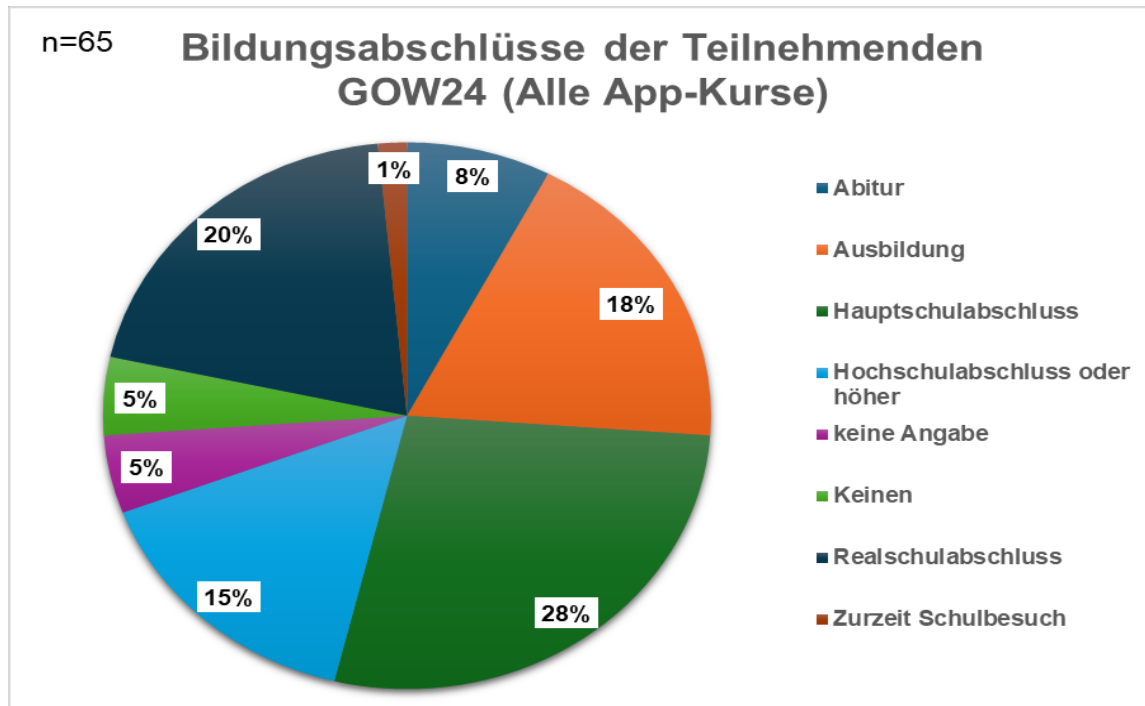


Abbildung 45 Bildungsabschlüsse der Teilnehmenden GOW24 (Alle App-Kurse), Quelle: Eigene Darstellung

Die Kompetenzeinschätzung der Kursteilnehmenden nach höchstem Bildungsabschluss ist in Abbildung 46 dargestellt. Teilnehmende mit einem angegebenen Bildungsabschluss gaben im Mittel einen Wert von $m > 4$ an, durch die Kurse der GOW24 einen Kompetenzzuwachs ihrer digitaler Kompetenzen wahrzunehmen. Am höchsten liegt dieser Wert bei den Teilnehmenden mit höchstem Bildungsabschluss Abitur ($m = 4,77$) und am niedrigsten bei denen, deren höchster Bildungsabschluss ein Realschulabschluss ist ($m = 4,04$). Der Teilnehmende, der zum Zeitpunkt der Erhebung noch die Schule besuchte, bewertet seinen Kompetenzzuwachs mit $m = 3,29$ am niedrigsten, insgesamt jedoch als vorhanden. Die Teilnehmenden, die keine Angabe zu ihrem höchsten Bildungsabschluss gemacht haben, bewerten ihren Kompetenzzuwachs mit $m = 3,81$ geringfügig höher. Die Kursteilnehmenden ohne Bildungsabschluss schätzen ihren Kompetenzzuwachs durch die Kurse mit $m = 5$ am höchsten ein.



Abbildung 46 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Alle App-Kurse), Quelle: Eigene Darstellung

Mit 55 % nutzt die Mehrheit der Teilnehmenden mobile Geräte mehrmals täglich, gefolgt von 35 %, die dies einmal am Tag tun. 5 % der Teilnehmenden geben an, mehr als einmal die Woche ein mobiles Gerät zu nutzen und 3 % der Teilnehmenden, dies entspricht einer Person, nutzen einmal im Monat ein digitales Endgerät. 3 % haben hierzu keine Angabe gemacht.

Gemittelt geben die Kursteilnehmenden, die nach eigenen Angaben mindestens einmal pro Woche ein mobiles Endgerät nutzen, an, dass sich ihre eigenen digitalen Kompetenzen nach den Kursen verbessert haben. Der Mittelwert beträgt hier in allen Gruppen $m > 4$. Lediglich 3 % der Teilnehmenden, d. h. eine Person der Stichprobe, bewertet ihren Kompetenzzuwachs mit einem Gesamtmittelwert unter 4. An dieser Stelle beträgt der Wert $m = 2,5$. Die genauen Mittelwerte des wahrgenommenen Kompetenzzuwachses nach Nutzungsfrequenz digitaler Geräte ist in Abbildung 47 dargestellt.

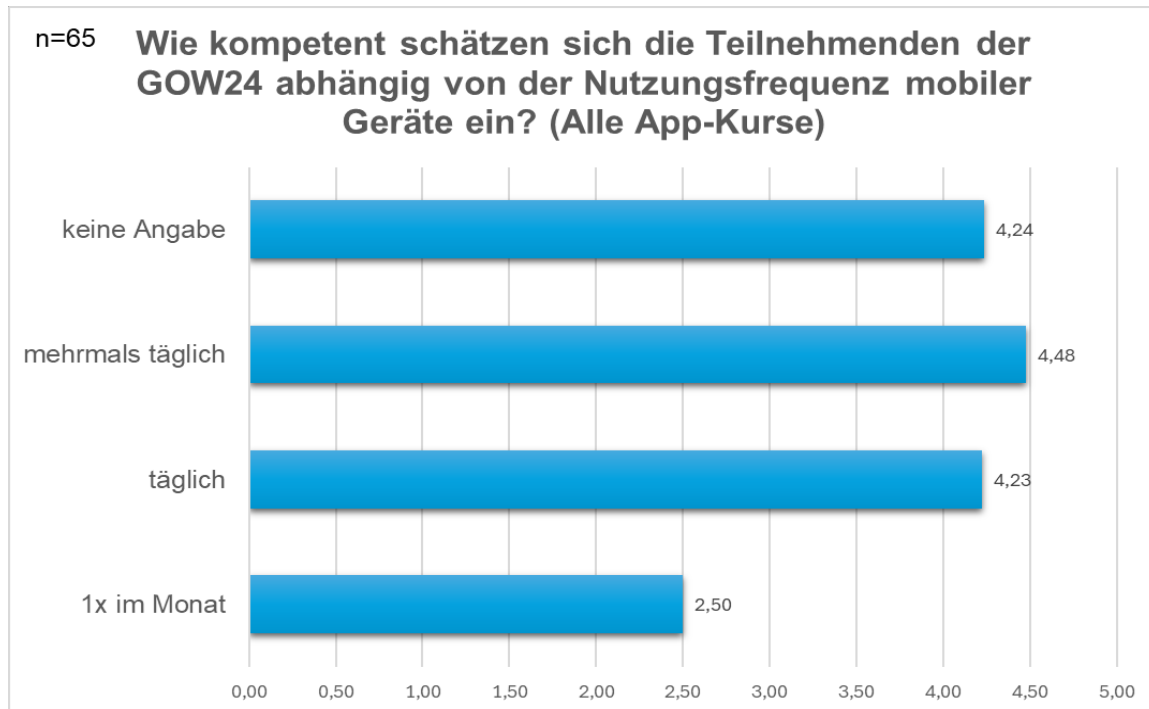


Abbildung 47 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Alle App-Kurse), Quelle: Eigene Darstellung

Der Zusammenhang zwischen der Kompetenzeinschätzung der Kursteilnehmenden sowie der Bewertung des Effektes der interaktiven Kursgestaltung für alle App-Kurse ist in Abbildung 48 abgebildet. Hier beträgt $r = 0,72$, was einen mittelstarken positiven Korrelation zwischen interaktiver Kursgestaltung und der Kompetenzeinschätzung darstellt.

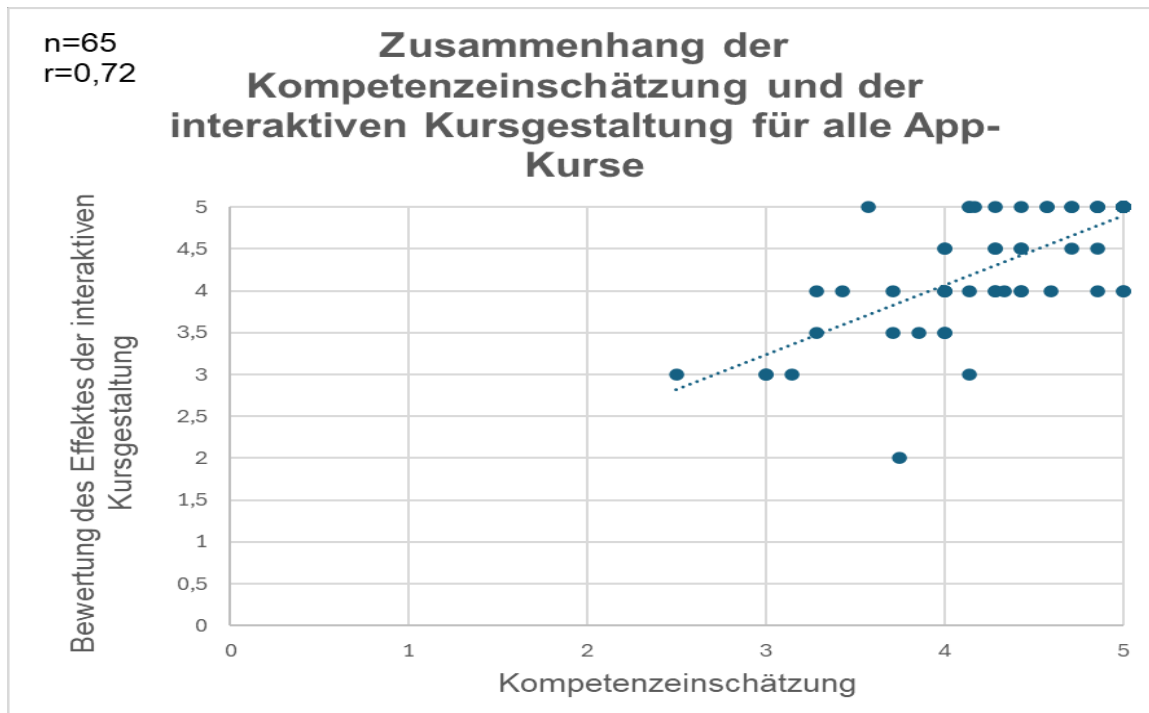


Abbildung 48 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle App- Kurse, Quelle: Eigene Darstellung

10.1.4 Google Maps

Die Teilnehmeranzahl des Kurses Google Maps liegt bei $n = 28$. Die eigene Einschätzung der Teilnehmenden über den Anstieg ihrer digitalen Kompetenzen nach dem Kurs beträgt $m = 4,37$.

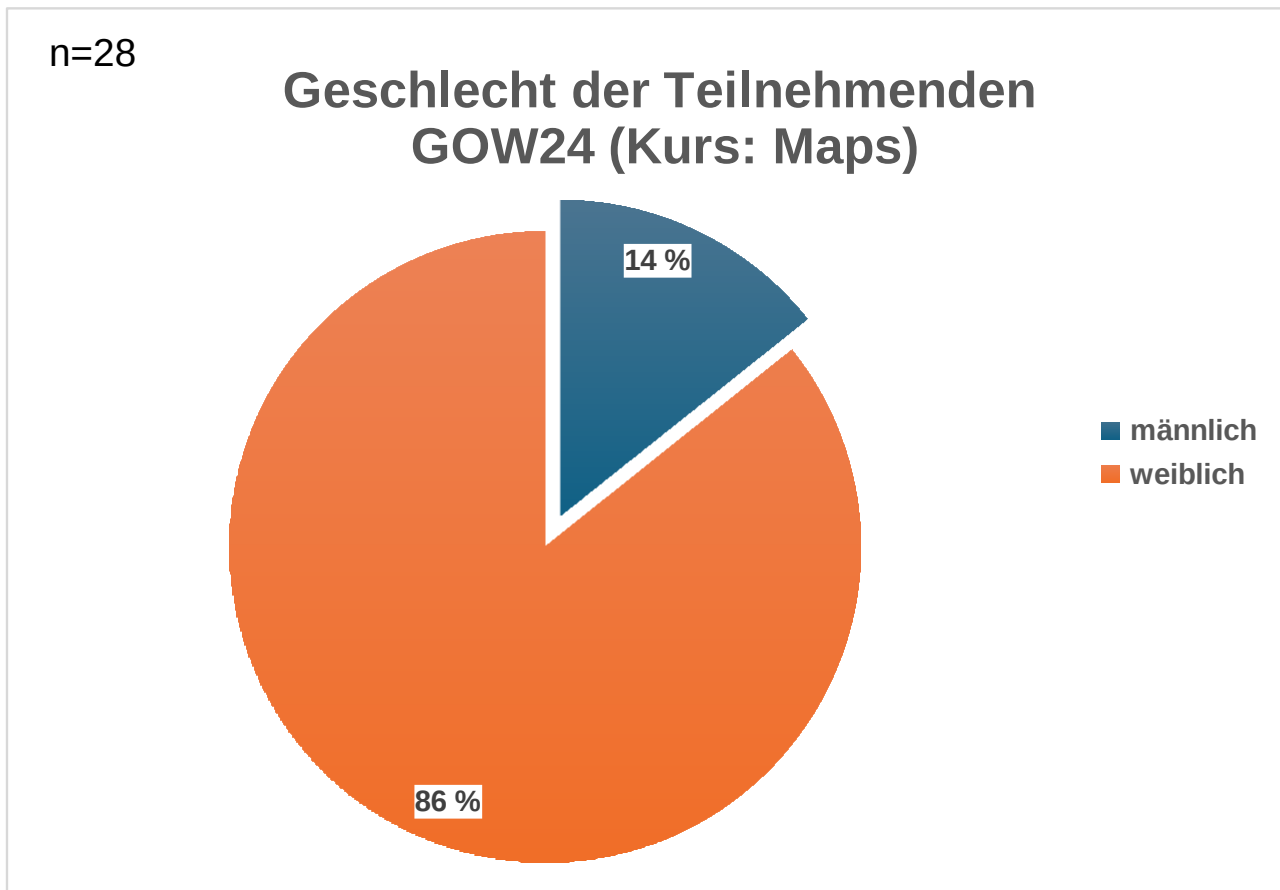


Abbildung 1: Geschlecht der Teilnehmenden Kurs Google Maps

Der Großteil der Teilnehmenden identifiziert sich als weiblich gelesen, dies sind 24 Personen, 4 weitere Personen identifizieren sich als männlich gelesen. Dies entspricht einem Verhältnis von 86% zu 14%.

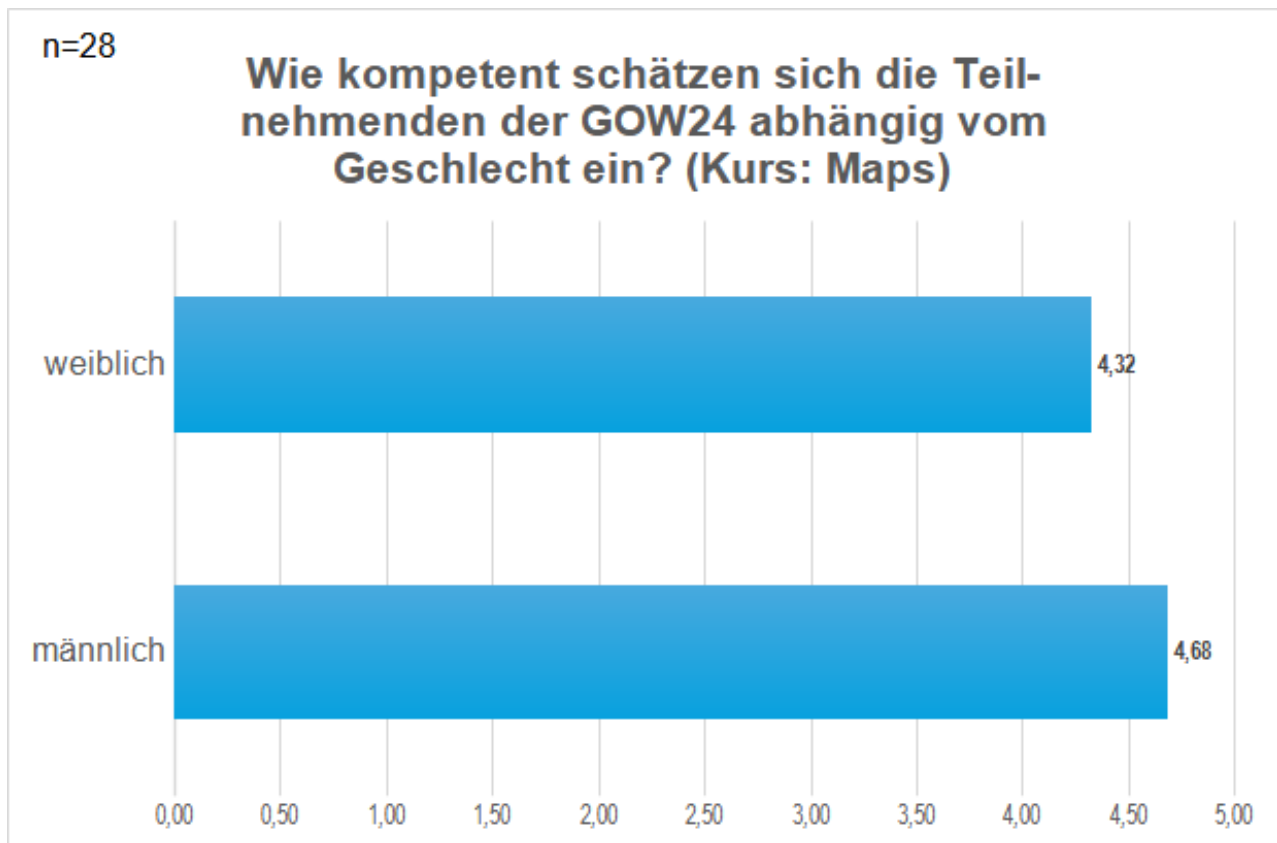


Abbildung 2: Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? Kurs Google Maps

Der Kompetenzzuwachs ist in der männlichen Gruppe mit $m = 4,68$ etwas höher als in der weiblichen Gruppe mit $m = 4,32$.

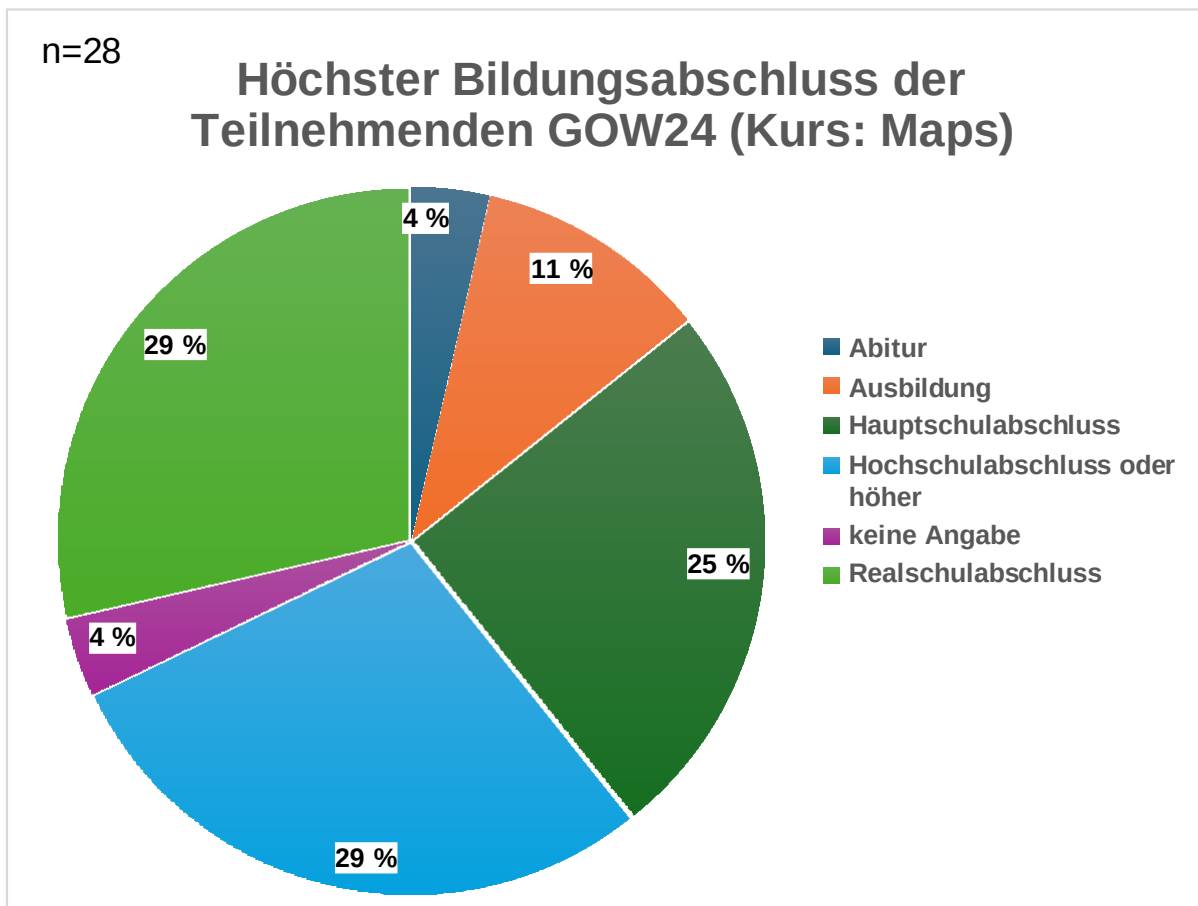


Abbildung 3: Höchster Bildungsabschluss der Teilnehmenden Kurs Google Maps

Die angegebenen Bildungsgrade lassen sich aufteilen in jeweils acht Personen welche einen Realschulabschluss oder einen Hochschulabschluss (oder höheres) besitzen, wie sieben Personen mit einem Hauptschulabschluss, drei mit einer abgeschlossenen Ausbildung und eine Person mit Abitur. Eine Person hat ihren Bildungsstand nicht angegeben.

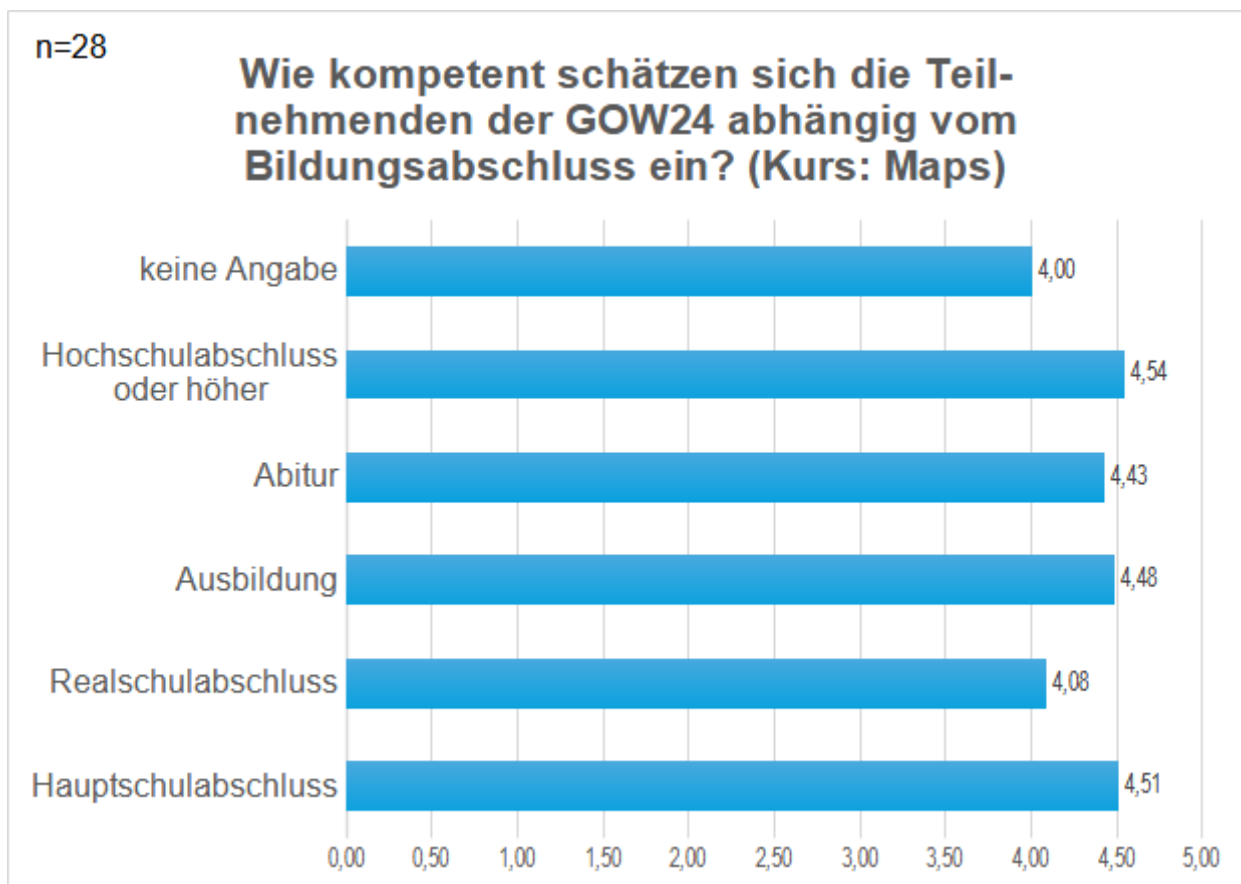


Abbildung 4: Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? Kurs Google Maps

Die Kompetenzeinschätzung zeigt keine signifikante Diskrepanz innerhalb der verschiedenen Bildungsabschlüsse, da alle Gruppen zwischen $m = 4,0$ und $m = 4,54$ zu finden sind. Dies zeigt, dass alle Angaben im Mittel keinen ganzen Punkt unterschieden sind. Neben der Person welche keine Angabe gemacht hat ($m = 4,0$), schätzt sich die Gruppe der Personen mit Realschulabschluss ($m = 4,06$) ihren Kompetenzzuwachs am niedrigsten ein. Die höchste Einschätzung des Kompetenzzuwachses ist bei den Teilnehmenden mit Hauptschulabschluss ($m = 4,51$) und mit einem Hochschulabschluss oder höherem ($m = 4,54$) zu finden.

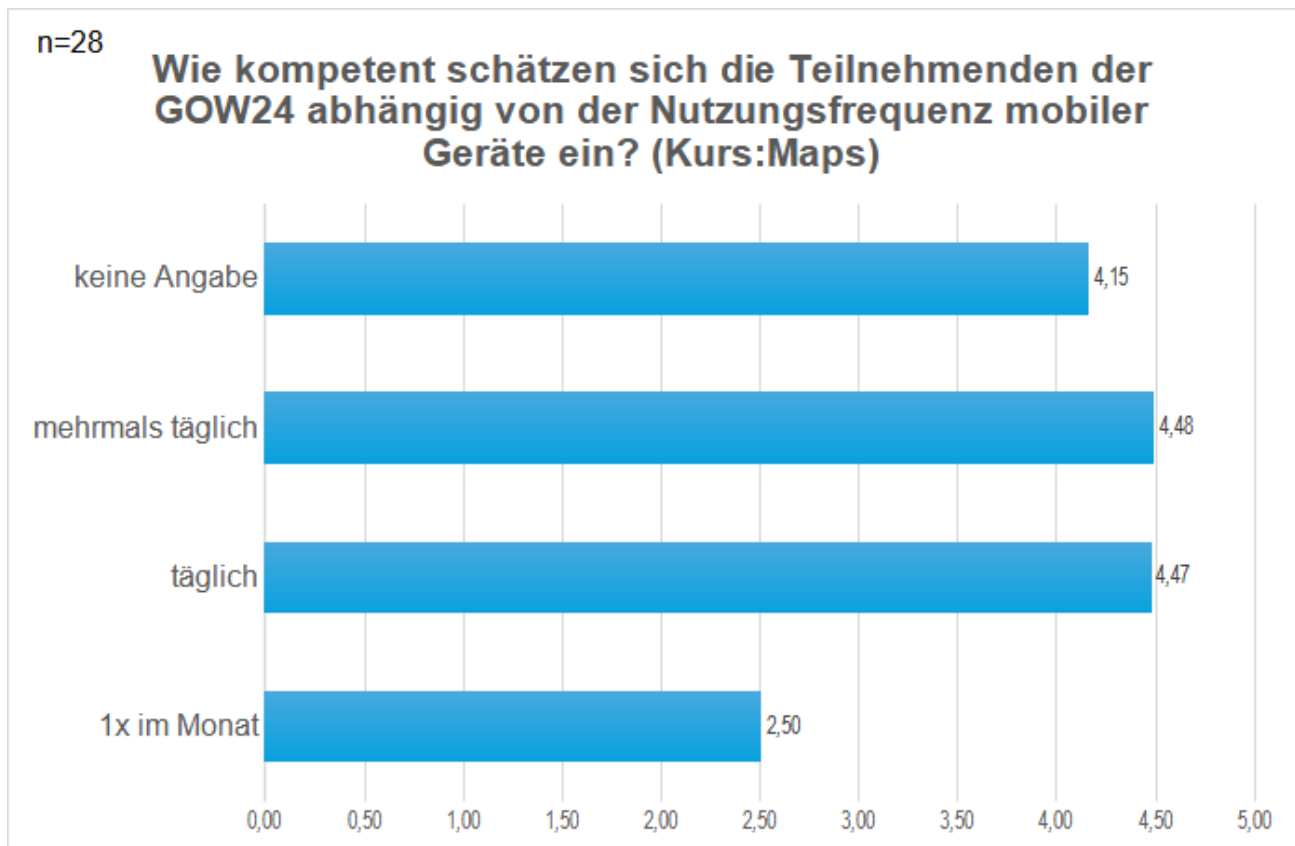


Abbildung 5: Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? Kurs Google Maps

Innerhalb der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte sind die meisten teilnehmenden Personen (13) bei mehrmals täglich zu finden, danach folgen 11 mit täglicher Nutzung. Eine Person schätzt ihre Nutzung auf etwa einmal im Monat ein und drei Personen gaben hierauf keine Angabe.

Die Einschätzung des Kompetenzzuwachses ist bei den Personen mit einer täglichen ($m = 4,48$) wie mehrmals täglichen ($m = 4,47$) Nutzung annähernd dieselbe. Zu erkennen ist, dass die Person welche ihre Nutzung auf etwa einmal im Monat einschätzt ihren Kompetenzzuwachs von $m = 2,5$ zeigt. Die Teilnehmenden ohne Angabe befinden sich mit $m = 4,15$ in der Mitte.

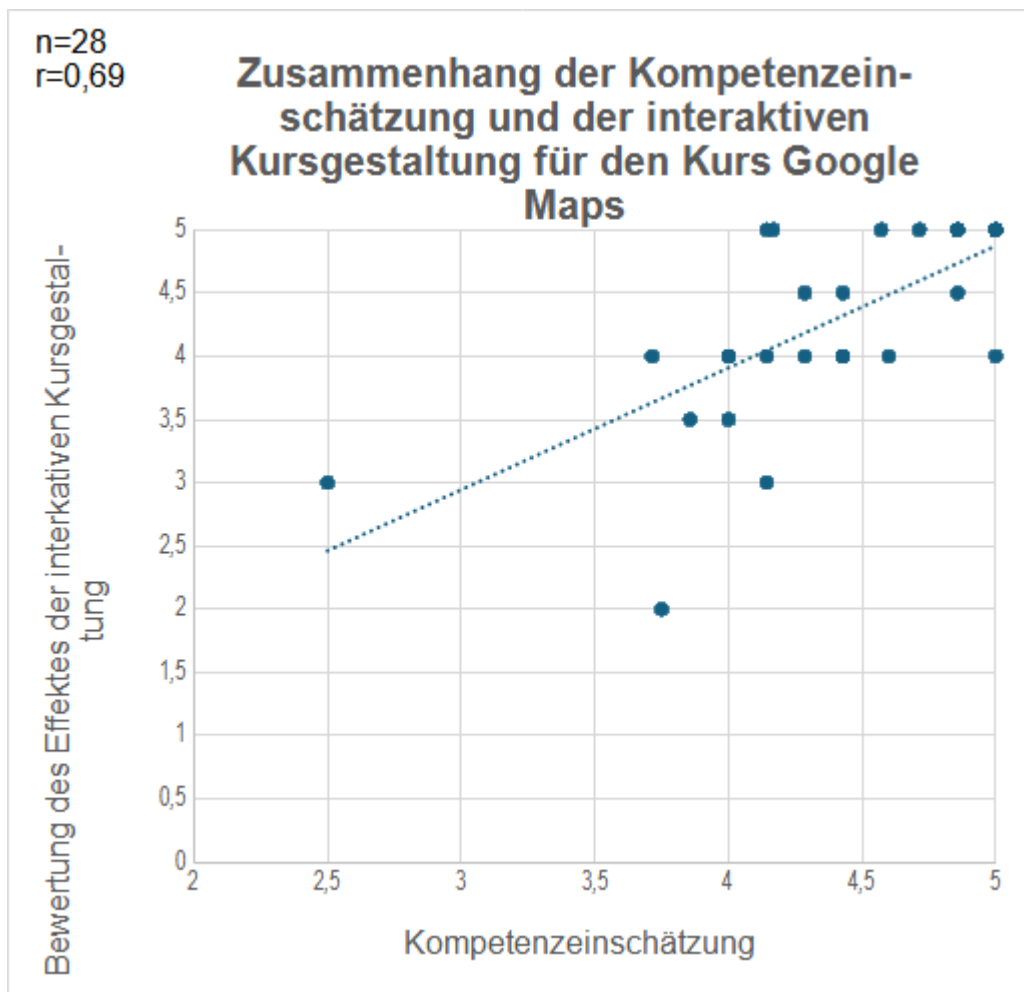


Abbildung 6: Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Google Maps

Der Zusammenhang der Einschätzung des Kompetenzzuwachses der Teilnehmenden, wie der Bewertung über die interaktiven Kursgestaltung liegt bei $r = 0,69$, dies stellt einen mittelstarken positiven Zusammenhang dar.

10.1.5 Bring!

Für den Kurs *Bring!* war $n = 15$. Die Teilnehmenden schätzten mit $m = 4,79$ ein, dass ihre digitalen Kompetenzen durch den Kurs angestiegen sind.

Von den 15 Teilnehmenden identifizierten sich sechs als männlich und neun als weiblich, was einem prozentualen Verhältnis von 40 % zu 60 % entspricht. Männliche Teilnehmende schätzten ihren Kompetenzzuwachs mit $m = 4,83$ geringfügig höher ein als Frauen, bei denen der Wert $m = 4,76$ betrug, siehe Abbildung 49.

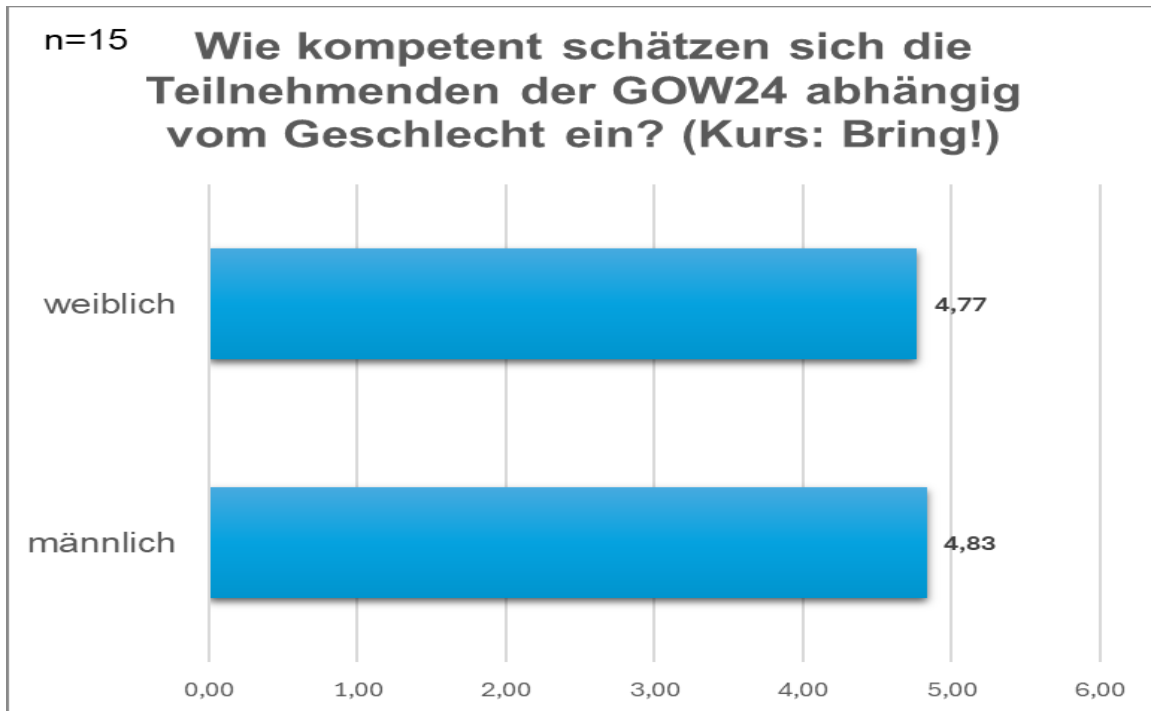


Abbildung 49 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Bring!), Quelle: Eigene Darstellung

Ein Fünftel der Teilnehmenden verfügen als höchsten Bildungsabschluss das Abitur. Ebenso viele verfügen über keinen Bildungsabschluss. 47 % aller Teilnehmenden gaben an, dass ihr höchster Bildungsabschluss das Abitur ist und 13 % verfügen über eine Berufsausbildung, diese Verteilung ist in Abbildung 50 dargestellt.

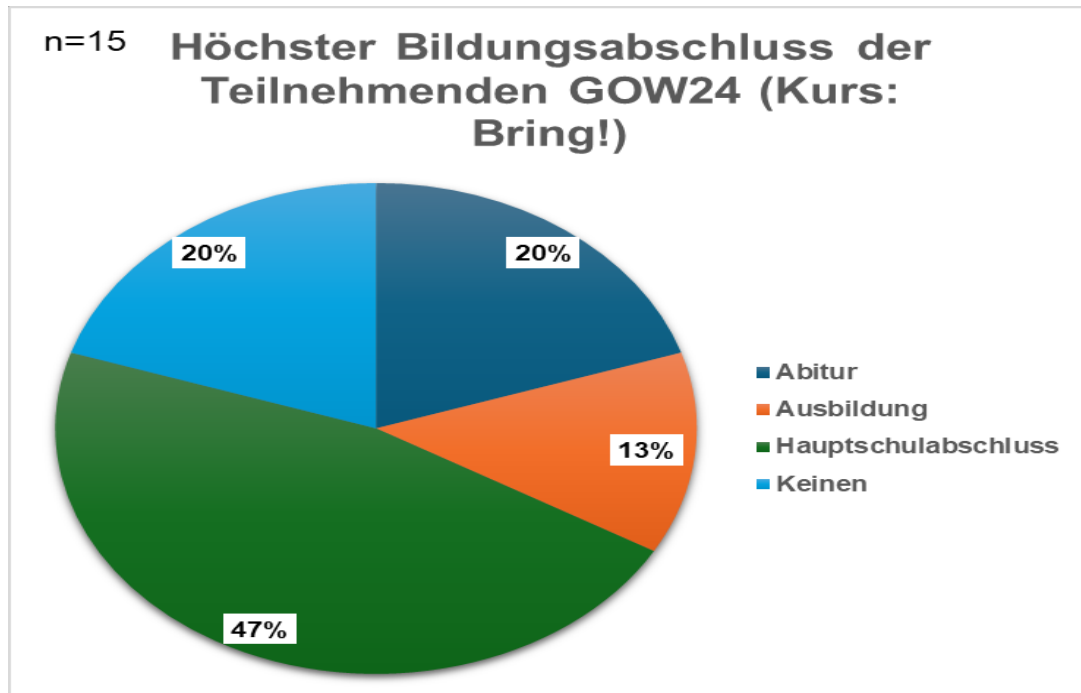


Abbildung 50 Höchster Bildungsabschluss der teilnehmenden GOW24 (Kurs: Bring!), Quelle: Eigene Darstellung

Am höchsten schätzten die Teilnehmenden mit dem höchsten Bildungsabschluss einen Kompetenzzuwachs ein. Hier beträgt $m = 5$. Die Teilnehmenden mit Abitur sowie einem Hauptschulabschluss schätzen ihren Kompetenzzuwachs geringfügig niedriger ein, mit $m = 4,81$ bzw. $m = 4,64$. Diese Verteilung ist in Abbildung 51 dargestellt.

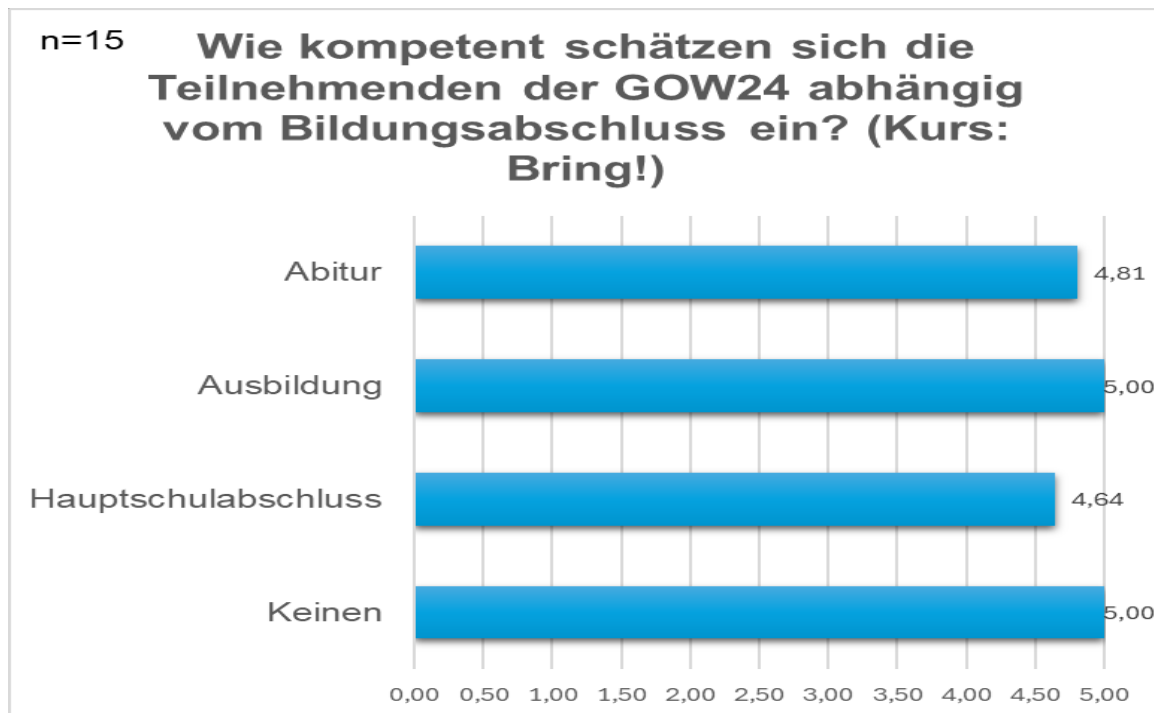


Abbildung 51 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Bring!), Quelle: Eigene Darstellung

73 %, dies entspricht elf Teilnehmenden, nutzen ihr mobiles Endgerät mehrmals täglich. Ein Fünftel bzw. drei Teilnehmende tun dies täglich und 7 %, also ein:e Teilnehmende:r, machte zur Nutzungsfrequenz keine Angabe

Die Selbsteinschätzung bezüglich des Kompetenzzuwachses durch den Kurs der GOW24 betrug bei allen Teilnehmenden unabhängig der Nutzungsfrequenz $m > 4,5$. In Abbildung 52 ist zu sehen, dass dieser Wert mit $m = 5$ bei der Person ohne Angabe bzgl. der Nutzungsfrequenz am höchsten liegt und bei den Teilnehmenden, die mehrmals täglich ein mobiles Endgerät nutzen $m = 4,82$ sowie bei den Teilnehmenden, die ihr Gerät täglich nutzen $m = 4,62$ beträgt.

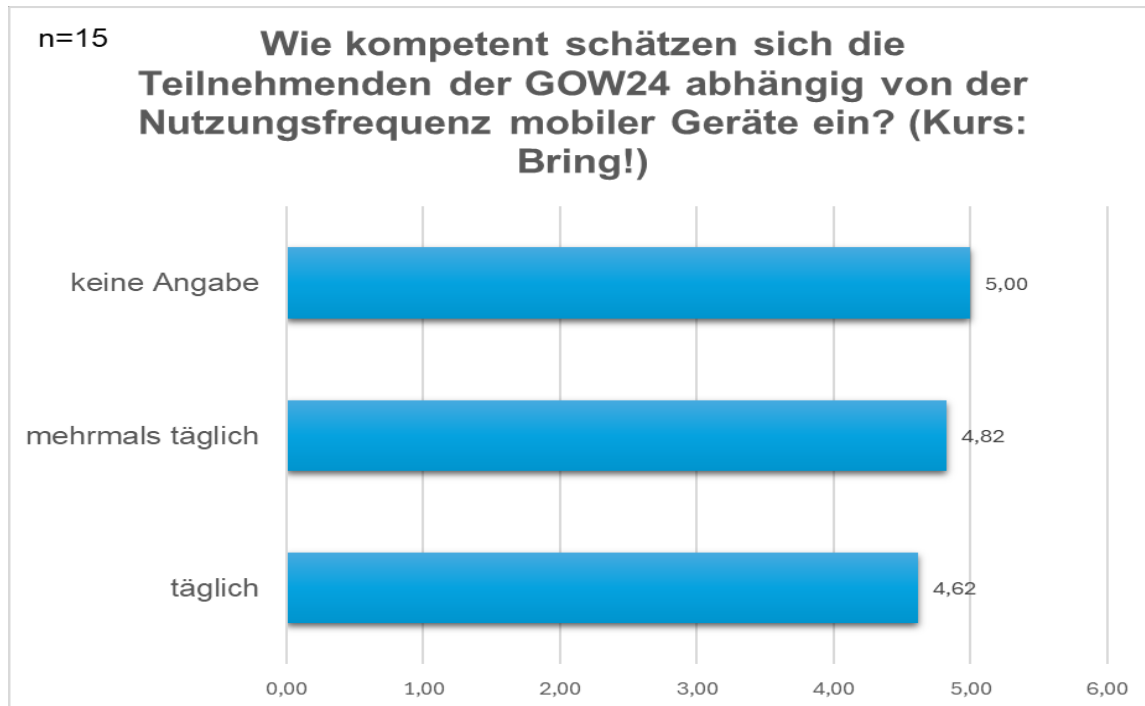


Abbildung 52 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Bring!), Quelle: Eigene Darstellung

Abbildung 53 bildet die Korrelation zwischen der Kompetenzeinschätzung der Teilnehmenden sowie der Bewertung des Effektes der interaktiven Kursgestaltung ab. Der Korrelationskoeffizient beträgt $r = 0,33$ was einen geringen positiven Zusammenhang darstellt.

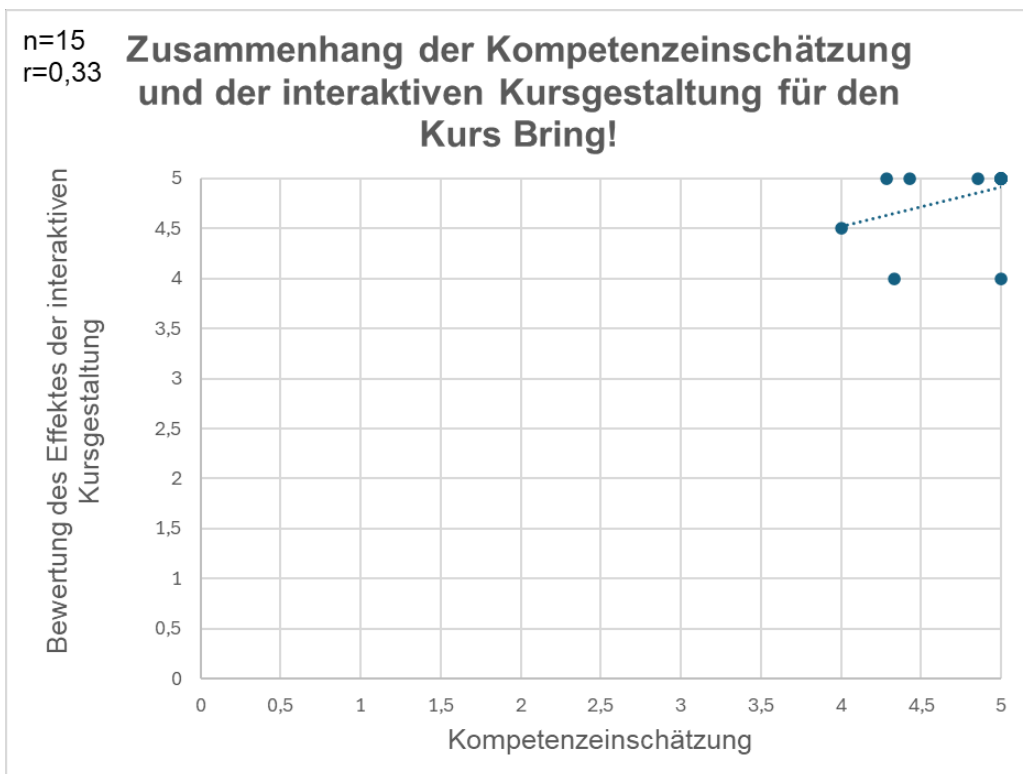


Abbildung 53 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Bring!, Quelle: Eigene Darstellung

10.1.6 Tagesplaner

Die Gesamtzahl der Teilnehmenden für den Appkurs „Tagesplaner“ beträgt $n = 8$. Der Anteil an weiblichen Teilnehmenden beträgt 78 %, der Anteil der männlichen Teilnehmenden hingegen 22 %.



Abbildung 54 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Tagesplaner), Quelle: Eigene Darstellung

Die Teilnehmenden, die einen Hauptschulabschluss haben, bilden mit 28 % die größte Gruppe ab. Dahinter folgen die Personen mit einem Realschulabschluss (20 %), einer Ausbildung (18 %) und einem Hochschulabschluss (15 %). 8 % der Befragten haben Abitur als Abschluss angegeben. Keinen Abschluss bzw. keine Angabe dazu gemacht haben jeweils 5 %. 1 % besucht zurzeit noch die Schule.

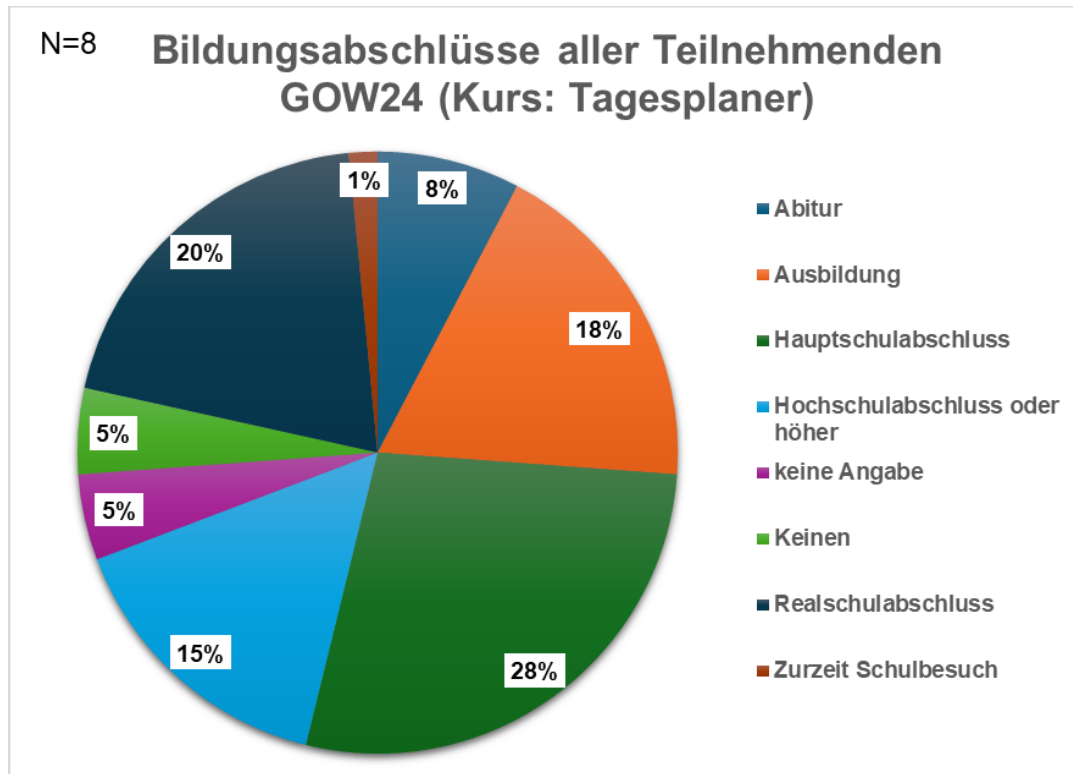


Abbildung 55 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Tagesplaner), Quelle: Eigene Darstellung

Die weiblichen Teilnehmenden ($m = 4,07$) schätzen ihre Kompetenz um 0,36 höher ein, als es die männlichen Befragten ($m = 3,71$) tun.

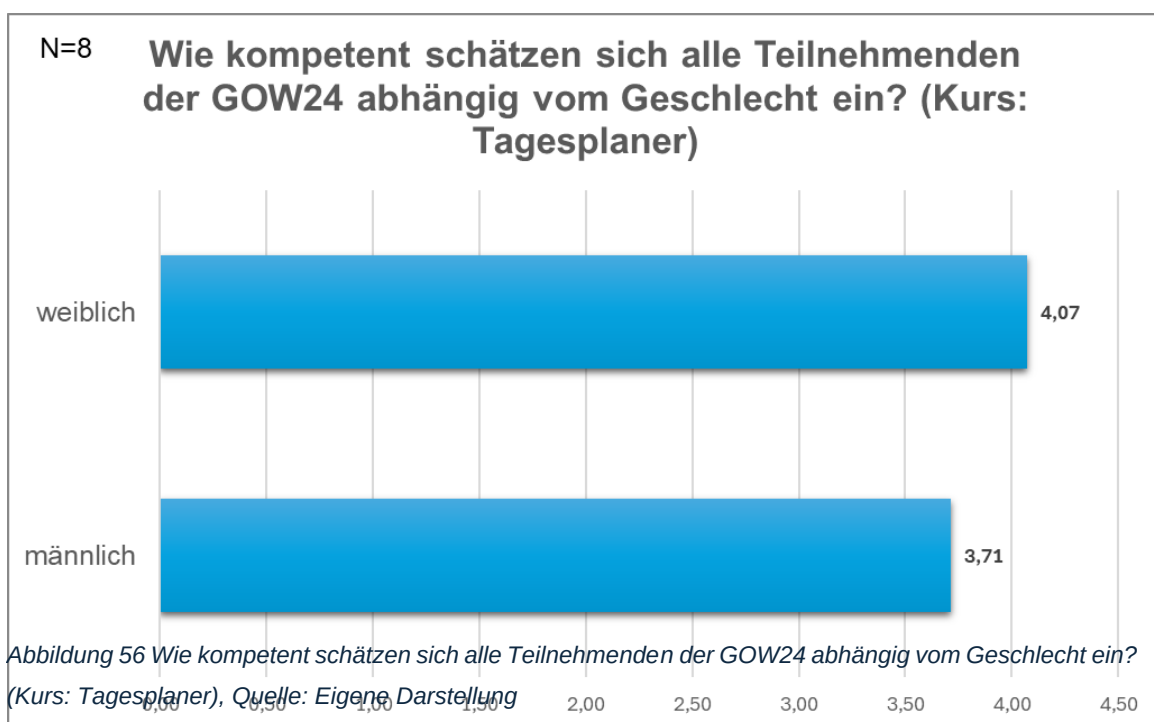


Abbildung 56 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Tagesplaner), Quelle: Eigene Darstellung

Die Befragten mit dem Bildungsabschluss Abitur schätzen ihre Kompetenz bezüglich der App mit $m = 5$ am höchsten ein. Danach folgen die Personen mit einem Haupt- ($m = 4,50$) und Realschulabschluss ($m = 4$). Die Gruppe, die eine Ausbildung ($m = 3,52$) hat und die Personen, die zurzeit noch die Schule besuchen ($m = 3,29$), schätzen ihre Kompetenzen am geringsten ein.

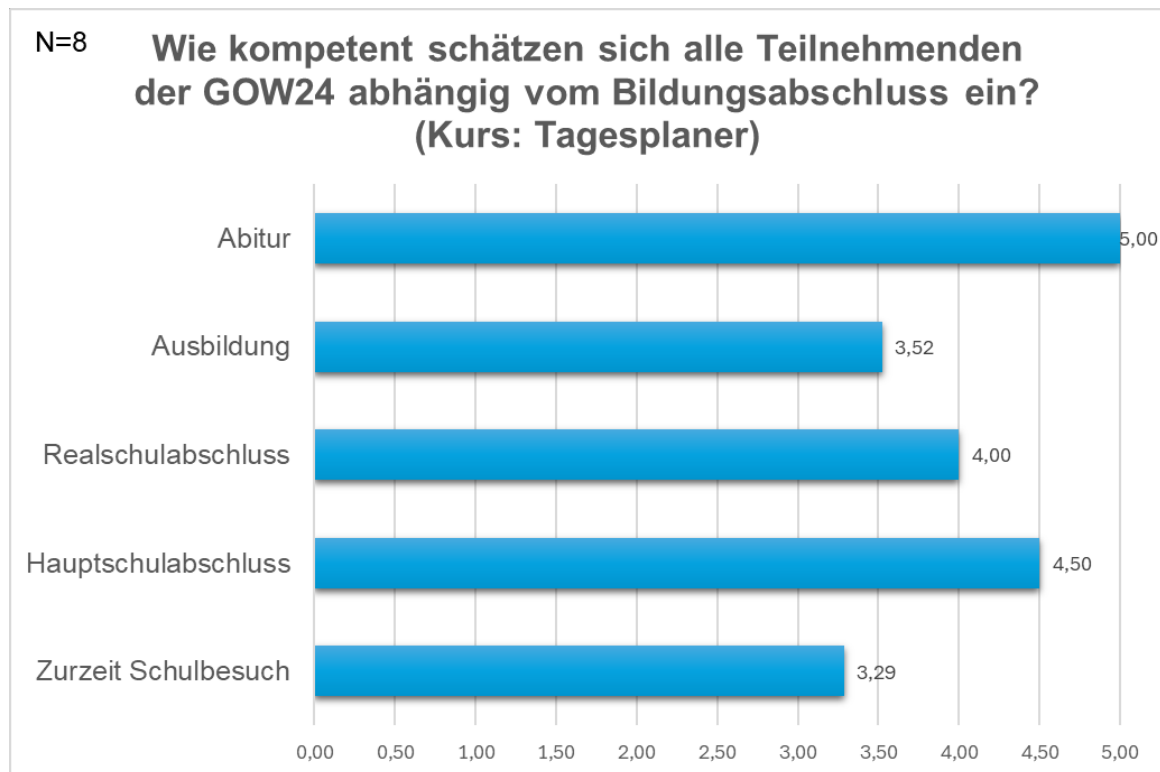


Abbildung 57 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Tagesplaner), Quelle: Eigene Darstellung

Die Personen, die ihr mobiles Gerät täglich benutzen, schätzen ihre Kompetenz bezüglich der App Tagesplaner besser ein ($m = 4,14$), als die anderen Befragten, die ihre Geräte mehrmals täglich gebrauchen ($m = 3,93$).

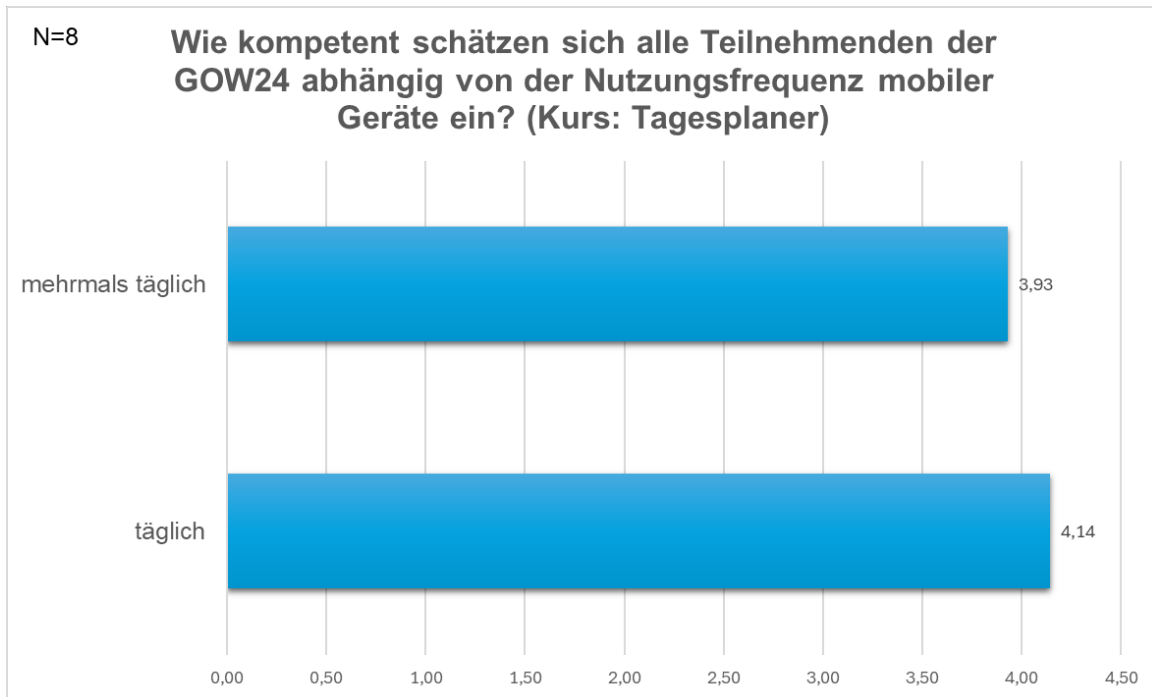


Abbildung 58 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Tagesplaner), Quelle: Eigene Darstellung

Es ist ein positiver Zusammenhang zwischen der Kompetenzeinschätzung der Teilnehmenden und des Effekts, den die interaktive Kursgestaltung hat zu vermerken. Der Korrelationskoeffizient ist $r = 0,57$ und deutet somit auf einen mittelstarken Zusammenhang hin.

N=8

$r=0,57$

Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Tagesplaner

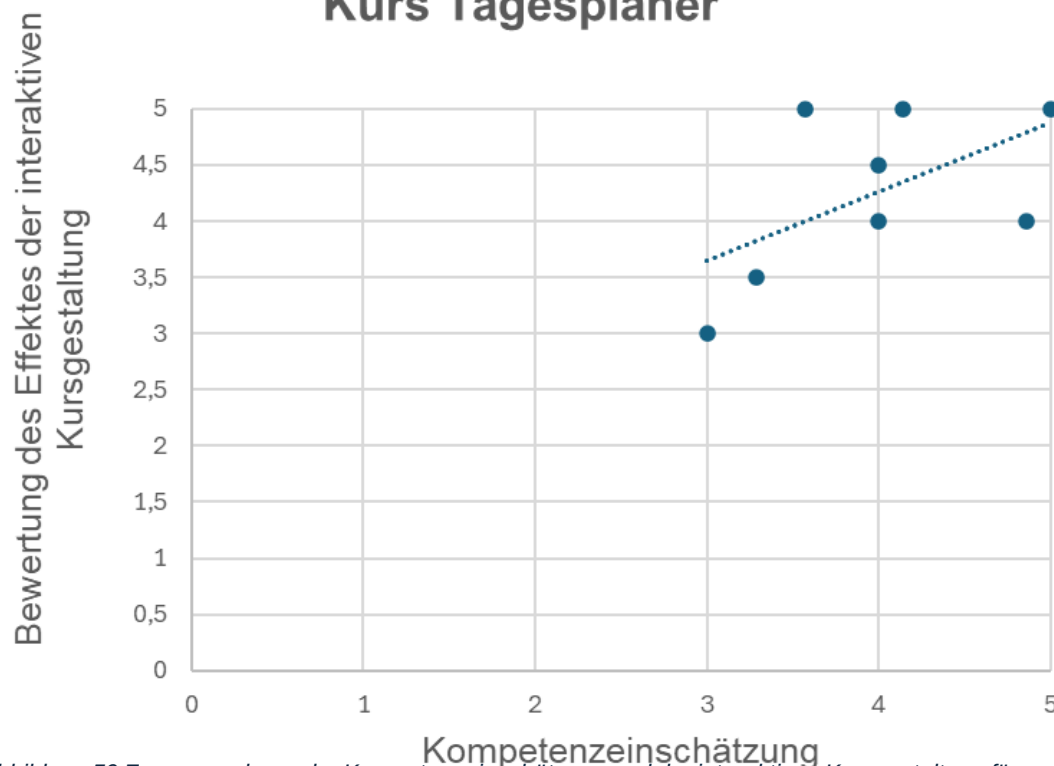


Abbildung 59 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Tagesplaner, Quelle: Eigene Darstellung

10.1.7 WhatsApp

Die Gesamtzahl der Teilnehmenden am WhatsApp Kurs betrug $n = 14$. Darunter befanden sich zwei männliche Teilnehmende (14 %) und 12 weibliche Teilnehmende (86 %).

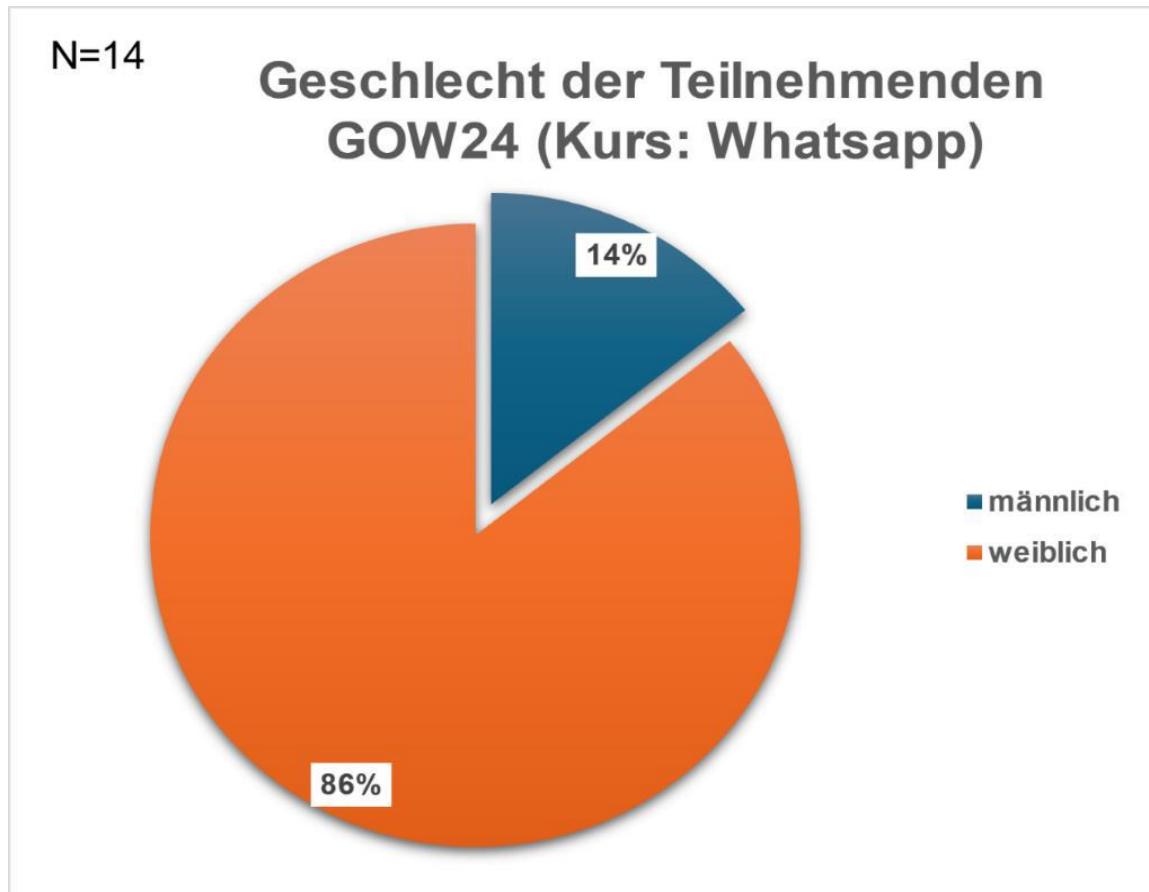


Abbildung 60 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: WhatsApp), Quelle: Eigene Darstellung

Die weiblichen Teilnehmenden schätzten ihre Kompetenz bezüglich digitaler Apps mit $m = 4,02$ ein wenig höher ein als die männlichen Teilnehmenden mit $m = 3,79$.

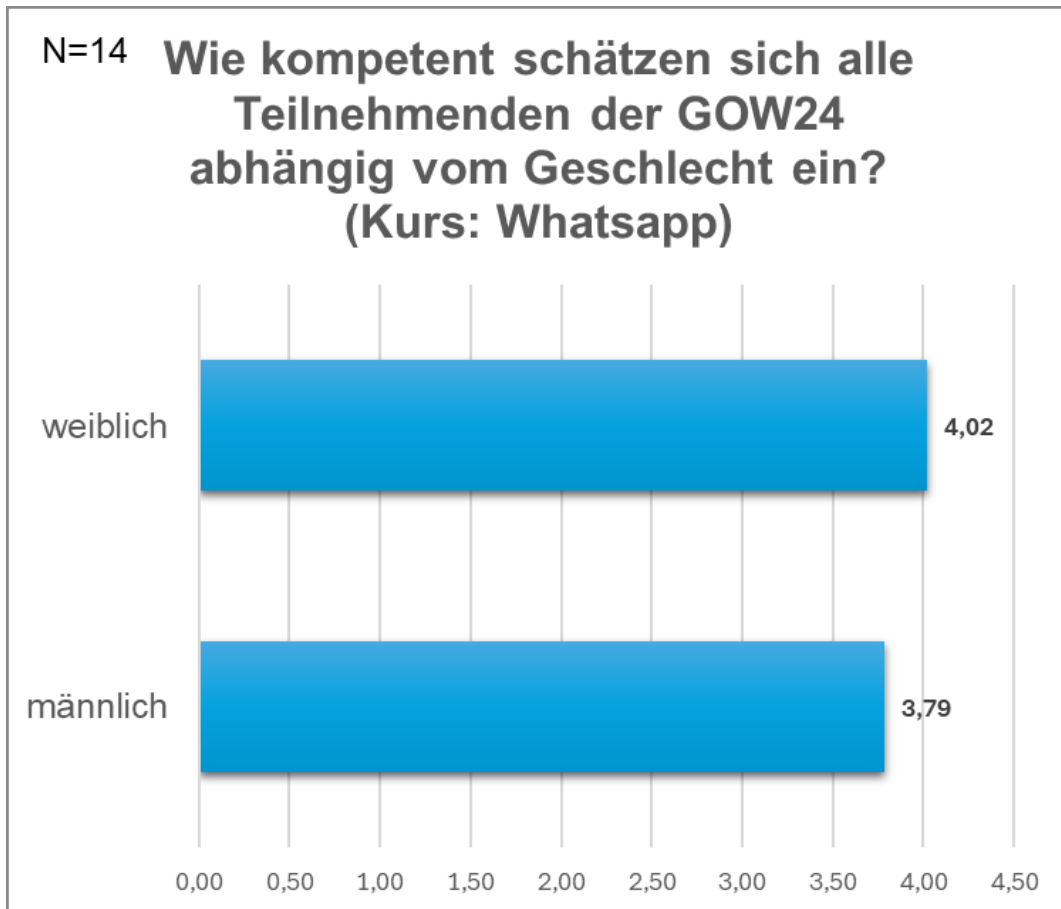


Abbildung 61 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: WhatsApp), Quelle: Eigene Darstellung

Von den Teilnehmenden hatten jeweils vier Personen den Bildungsabschluss Ausbildung und Realschule angegeben, was einem Wert von 29 % entspricht. Einen Haupt- oder Hochschulabschluss zu besitzen, gaben jeweils zwei Personen an (14 %). Keine Aussage zum Bildungsabschluss machten ebenfalls zwei Personen (14 %).

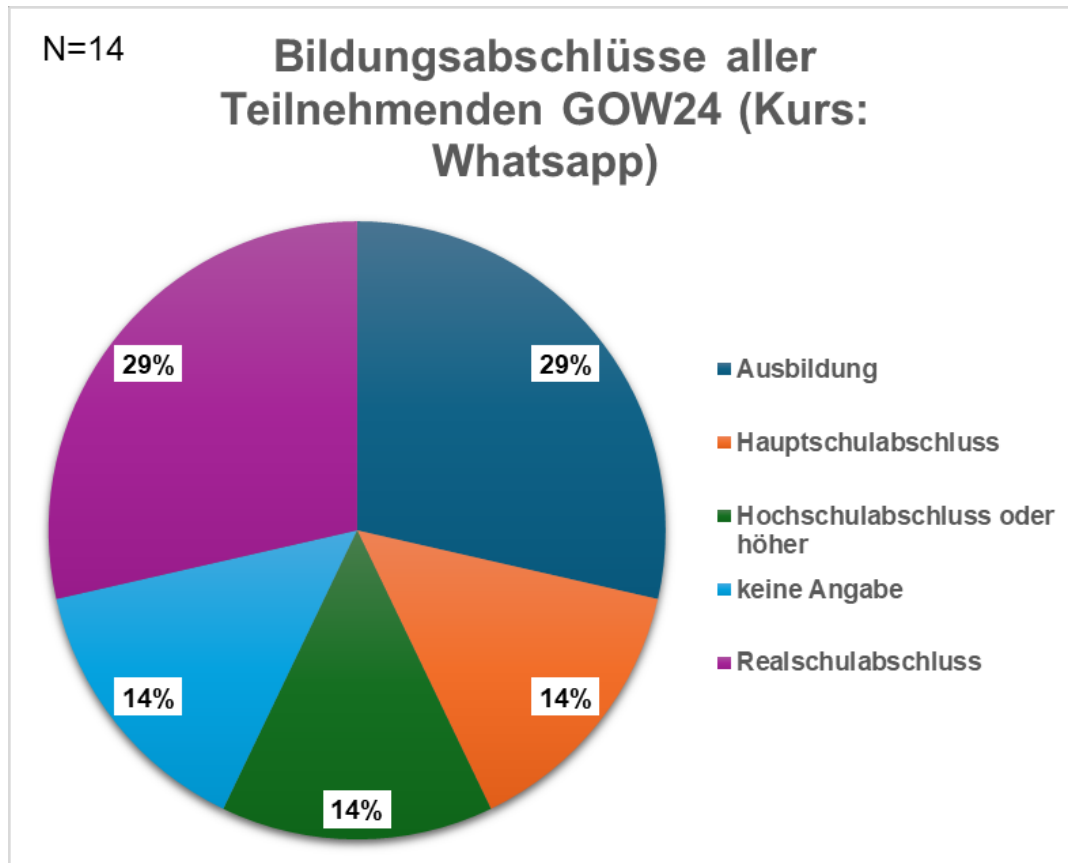


Abbildung 62 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs: WhatsApp), Quelle: Eigene Darstellung

Die Gruppe mit dem Bildungsabschluss Ausbildung schätzt sich mit $m = 4,46$ am kompetentesten ein. Dahinter folgen die Gruppen mit den Bildungsabschlüssen Hauptschule $m = 4$ und Realschule $m = 3,96$. Die Personen, die keine Angabe gemacht haben, stufen sich zu $m = 3,71$ kompetent sein. Am geringsten schätzt die Gruppe mit dem Abschluss Hochschule $m = 3,36$ ihre Kompetenzen ein.

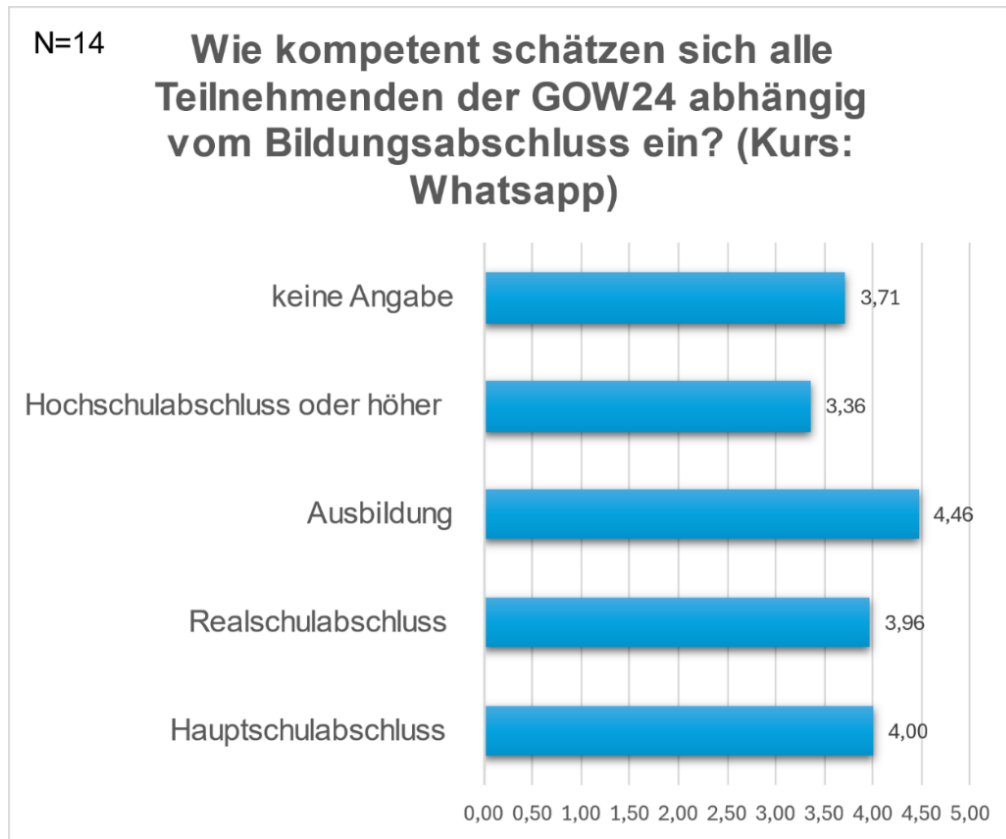


Abbildung 63 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: WhatsApp), Quelle: Eigene Darstellung

Abhängig von der Häufigkeit, mit der die Befragten mobile Geräte nutzen, fällt die Kompetenzeinschätzung mit $m = 4,38$ höher aus, als bei den Teilnehmenden, die ihre Geräte nur einmal täglich nutzen ($m = 3,69$) oder keine Angabe gemacht haben ($m = 3,71$).

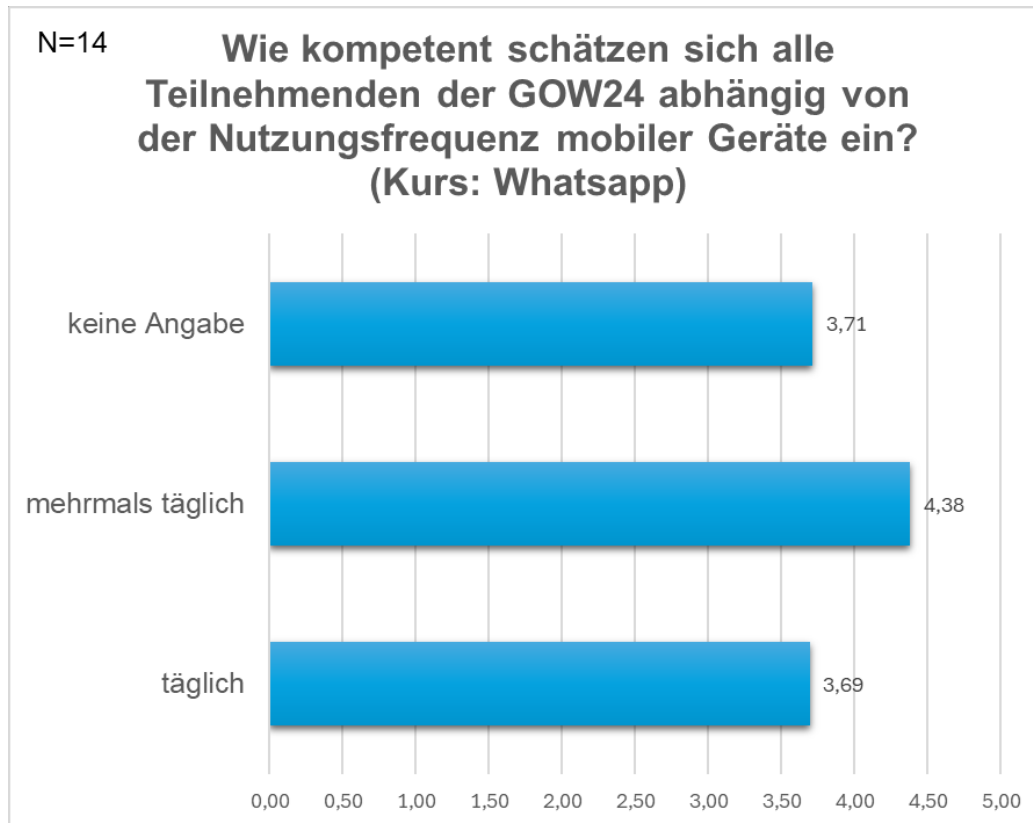


Abbildung 64 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: WhatsApp), Quelle: Eigene Darstellung

Ein Zusammenhang zwischen der wahrgenommenen Kompetenz der Teilnehmenden und dem Effekt, den die inaktive Kursgestaltung mit sich bringt, fällt mit $r = 0,88$ positiv aus. Daraus erfolgt die Annahme, dass die Teilnehmenden einen höheren Lernerfolg verspüren, aufgrund dessen dass sie als aktiver Part Teil des Kurses waren.

N=14
r=0,88

Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs WhatsApp

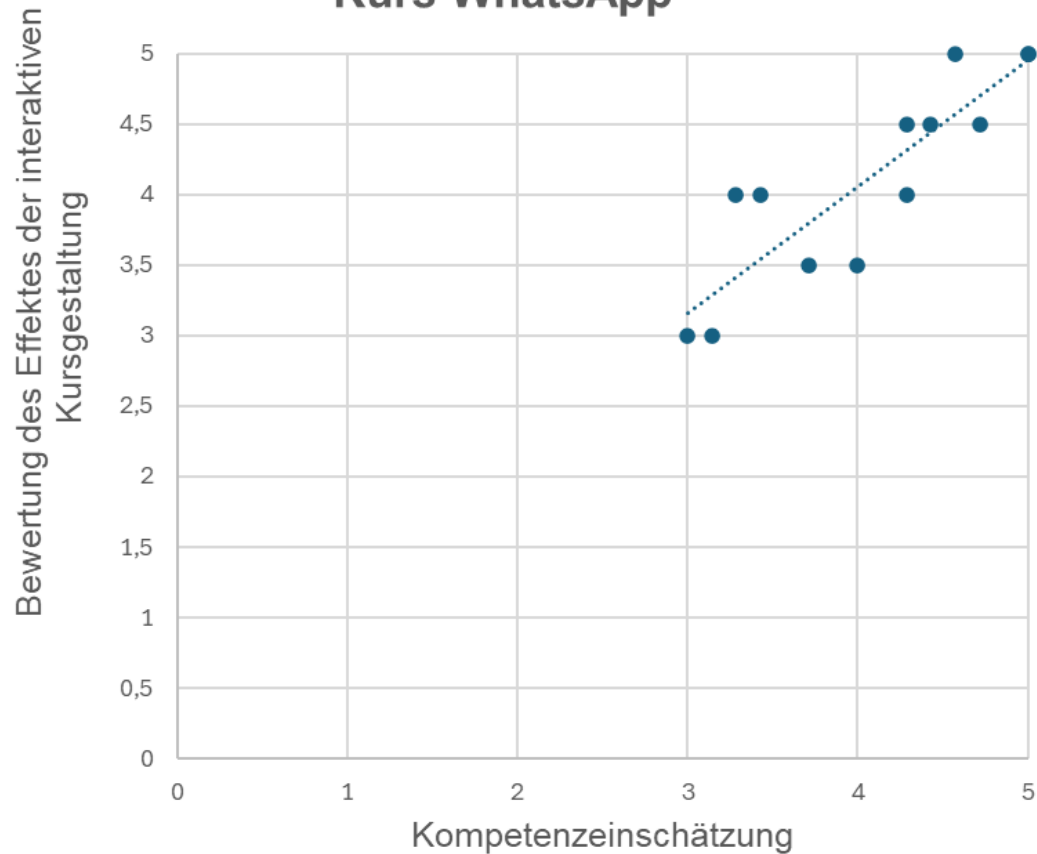


Abbildung 65 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs WhatsApp, Quelle: Eigene Darstellung

10.1.8 Politik

Das folgende Kapitel stellt eine deskriptive Auswertung des Themenbereiches Politische Partizipation mit dem Kurs Politik vor.

Die Teilnehmerzahl beträgt $n = 15$, welche sich in drei weiblich gelesene und 12 männlich gelesene Personen unterteilen lässt. Dies ergibt ein Verhältnis von 20% zu 80%.

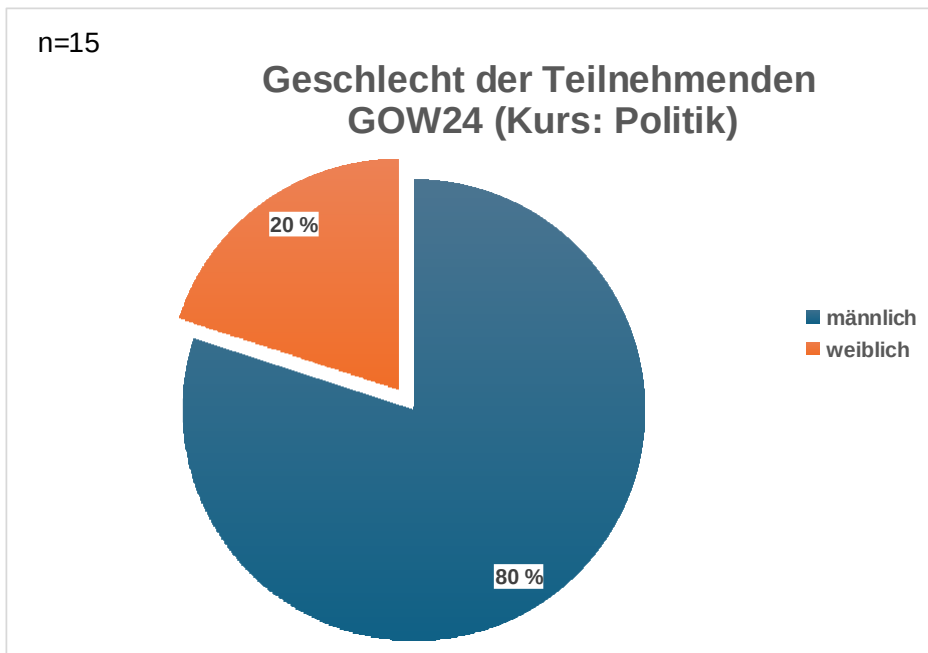


Abbildung 7: Geschlecht der Teilnehmenden Kurs Politik

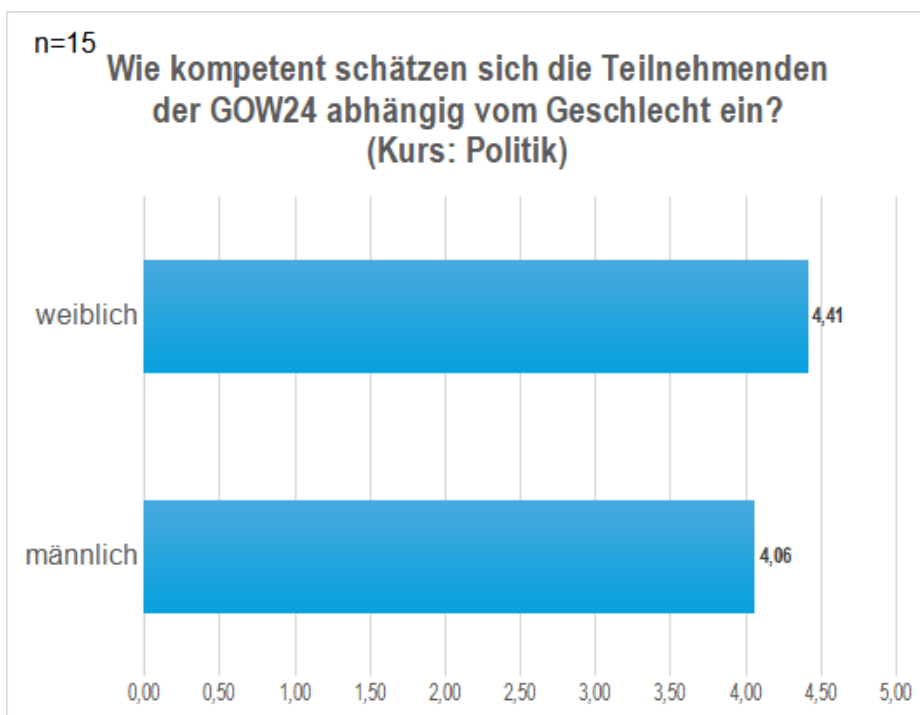


Abbildung 8: Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? Kurs Politik

Die Einschätzung über den Kompetenzzuwachs der Teilnehmenden liegt bei $m = 4,13$. Dabei ist die Einschätzung der weiblich gelesenen Teilnehmenden ($m = 4,41$) geringfügig höher zu der, der männlich gelesenen ($m = 4,06$).

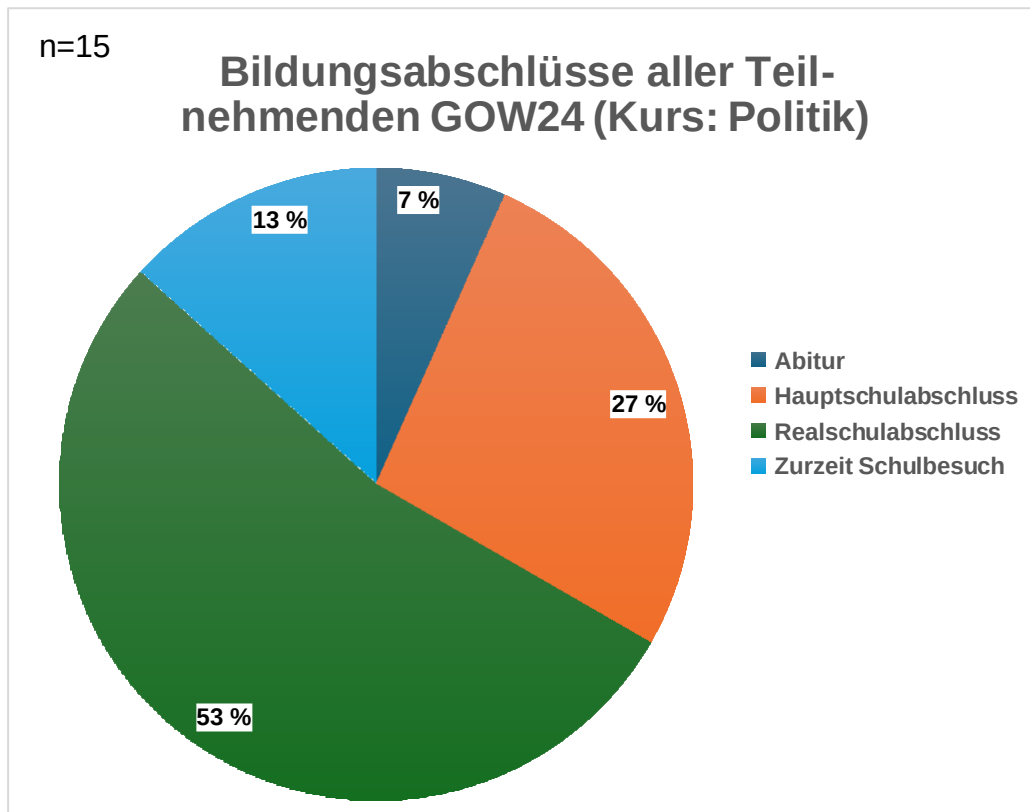


Abbildung 9: Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden Kurs Politik

Die Bildungsabschlüsse der Teilnehmenden teilen sich auf in acht Personen mit Realschulabschluss, vier mit einem Hauptschulabschluss, zwei welche zum Befragungszeitpunkt noch die Schule besuchen und eine Person mit Abitur.

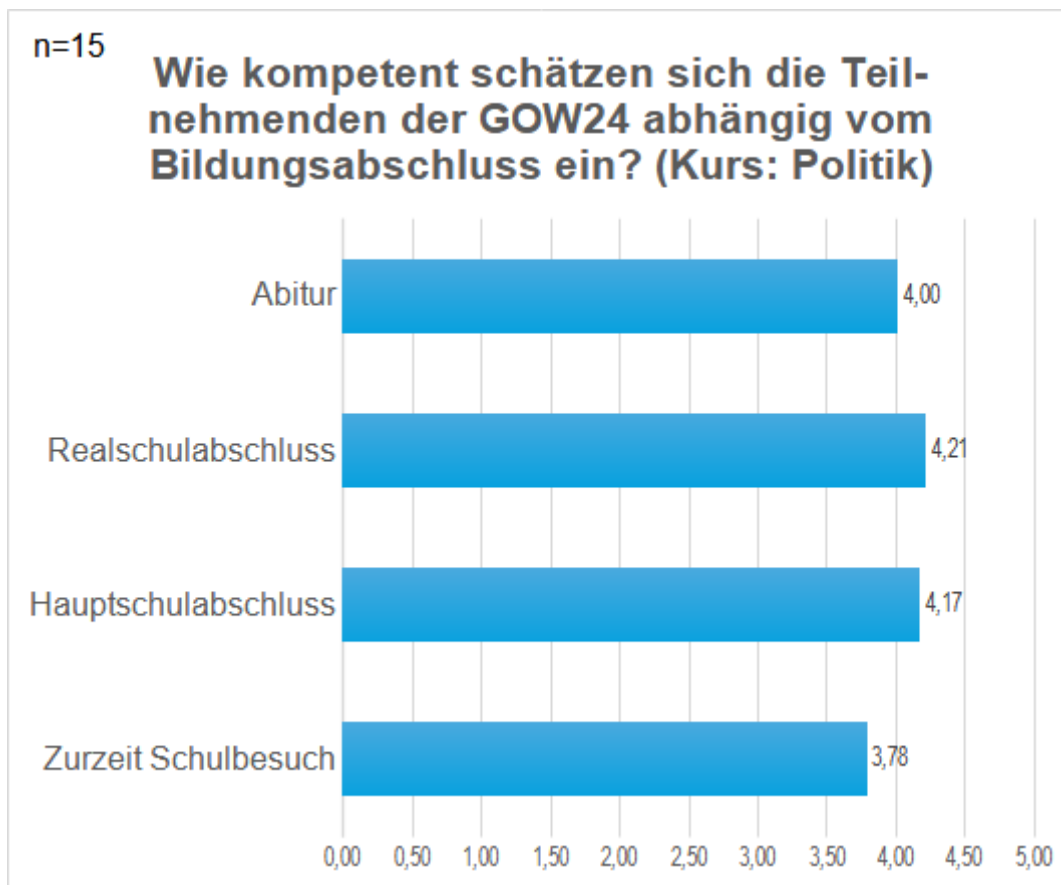


Abbildung 10: Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? Kurs Politik

Der eingeschätzte Kompetenzzuwachs aller Bildungsgrade liegt zwischen $m = 3,78$, derer die zurzeit die Schule besuchen mit der niedrigsten Einschätzung und $m = 4,21$, Teilnehmende mit Realschulabschluss mit der höchsten Einschätzung und liegen damit nah aneinander.

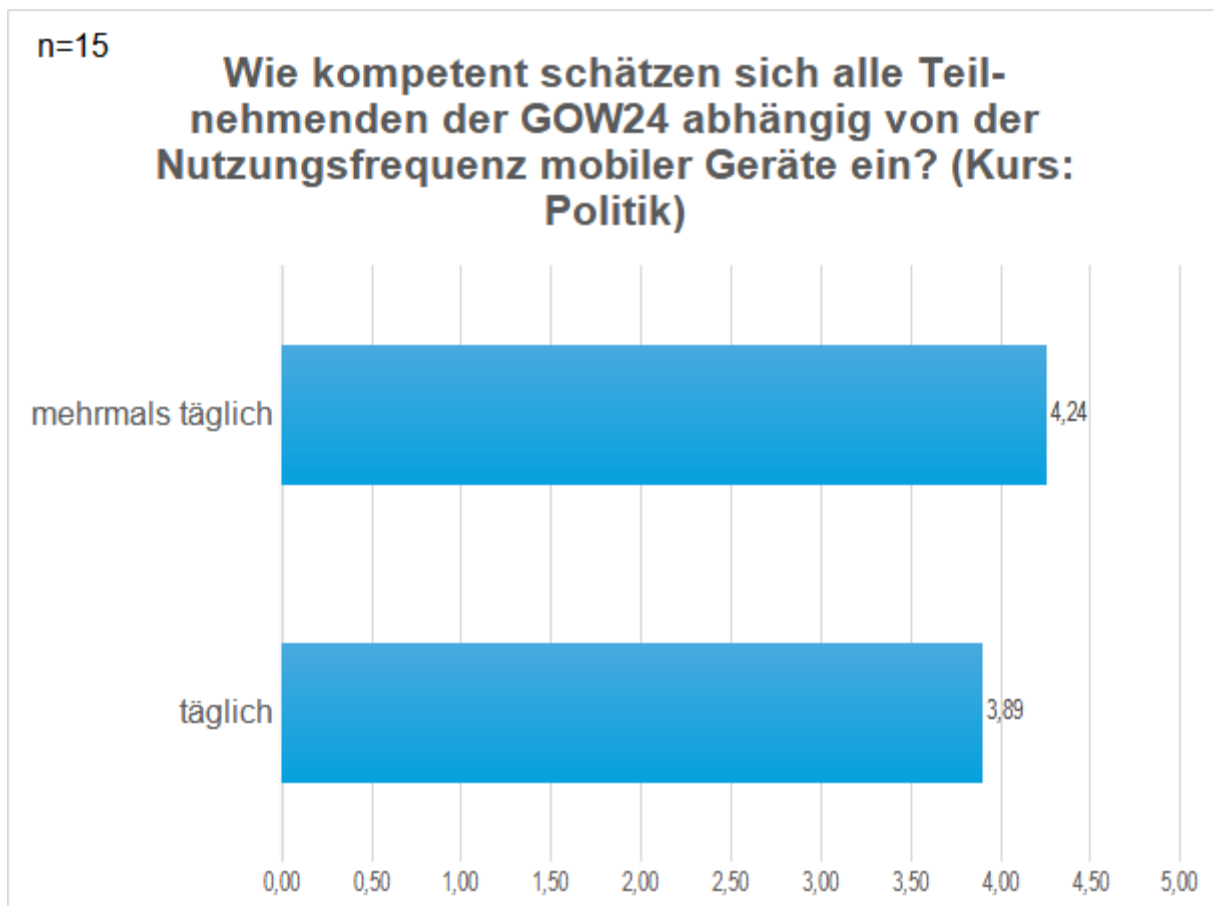


Abbildung 11: Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? Kurs Politik

Befragung zur Nutzungsfrequenz mobiler Geräte zeigt, dass alle Teilnehmenden ihrer Einschätzung nach mindestens täglich (5 Personen) ein mobiles Gerät benutzen und zwei Drittel (10 Personen) mehrmals täglich. Personen, welche mehrmals täglich mobile Geräte benutzen schätzen ihren Kompetenzzuwachs mit $m = 4,24$ höher ein als die, welche eine tägliche Nutzung angeben, mit

10.2 Beantwortung der Forschungsfrage

Neben der Kursdurchführung und dem damit verbundenen Lehrauftrag hat die GOW24 auch das Ziel, die Effektivität der Kurse zu überprüfen und herauszufinden, inwiefern die Kurse etwas bewirkt haben. Dies ist anhand von Fragebögen erhoben worden, welche durch die Teilnehmenden nach jedem durchgeführten Kurs ausgefüllt wurden. Nach Abschluss der Kurse folgt die Auswertung der Fragebögen, um anhand der Ergebnisse die Forschungsfrage beantworten zu können. Die Forschungsfrage wird zeitgleich mit der Konzipierung der Kurse festgelegt, um beides aufeinander abzustimmen.

Die Forschungsfrage lautet „Inwieweit können die eigenen digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW 2024 aus Sicht der Teilnehmenden verbessert werden?“. Um diese Frage genauer beantworten zu können, müssen Unterfragen erfasst werden, welche an dieser Stelle vier Aspekte miteinbeziehen. Das sind Geschlecht und Bildungsgrad der Teilnehmenden, Nutzungsdauer von mobilen Endgeräten und die interaktive Gestaltung der Kurse. Die Fragebögen waren entsprechend mit Fragen versehen, um diese Aspekte anzusprechen und abzufragen. Es gilt also zum einen herauszufinden, inwieweit das Geschlecht auf die Selbsteinschätzung im Hinblick auf die digitalen Kompetenzen Einfluss nimmt, als auch den Einfluss des Bildungsgrades auf die Selbsteinschätzung zu erfassen. Zum anderen wird dokumentiert, inwieweit die persönliche Nutzungsdauer von digitalen Medien die Selbsteinschätzung beeinflusst. Auch der Einfluss der interaktiven Gestaltung des Kurses auf die Selbsteinschätzung wird erhoben.

Die Gesamtanzahl der ausgewerteten Fragebögen beträgt 288. Im Hinblick auf die erste Unterfrage betreffend des Geschlechts lässt sich beobachten, dass bei einem Anteil weiblicher Teilnehmerinnen von 60 % und einem Anteil männlicher Teilnehmer von 36% die Selbsteinschätzung ungefähr gleich verhält. Bei einer fünfstufigen Skala zeigt die Auswertung eine Selbsteinschätzung weiblicher Teilnehmerinnen mit einem Mittelwert von $m = 4,41$ und von den männlichen Teilnehmern eine Selbsteinschätzung mit einem Mittelwert von $m = 4,32$. Diese Werte unterscheiden sich also minimal und sind der Abbildung 66 zu entnehmen. Durch die ermittelten Mittelwerte ist die Hypothese, dass sich männliche Teilnehmende als kompetenter einschätzen, zu verwerfen.

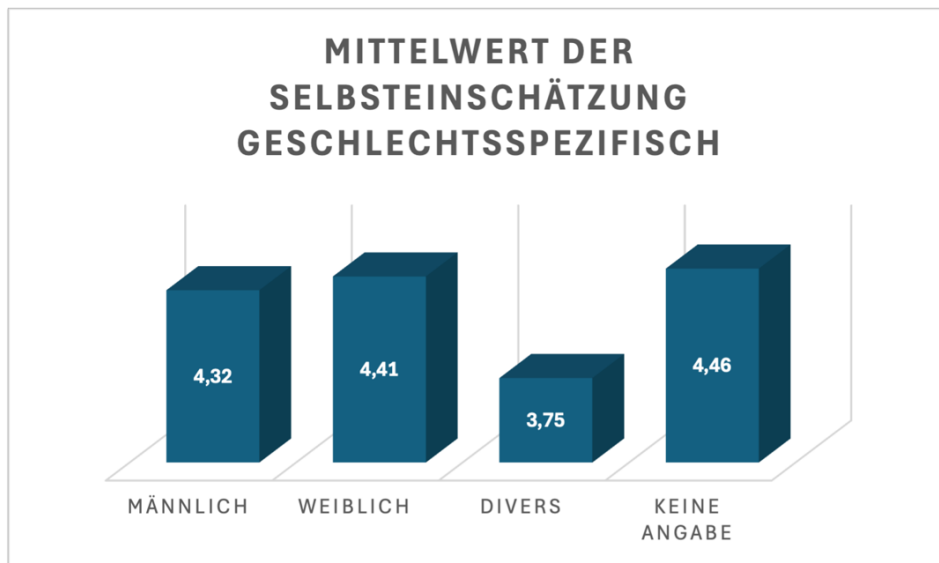


Abbildung 66 Mittelwert der Selbsteinschätzung Geschlechtsspezifisch, Quelle: Eigene Darstellung

Hinsichtlich der zweiten Unterfrage, inwiefern der Bildungsgrad Einfluss auf die Selbsteinschätzung hat, zeigen die Ergebnisse, dass bei einem Anteil von 27 % ohne Bildungsabschluss, einem Anteil von 18% mit Hauptschulabschluss, 14 % mit Realschulabschluss, 11 % mit einem Ausbildungsabschluss, 9 % mit Hochschulabschluss und 7 % mit Abitur die Selbsteinschätzung wie bei der vorherigen Unterfrage etwa gleichbleibt. Weitere 10 % besuchen zurzeit noch eine Schule. Die errechneten Mittelwerte zeigen, dass sich die Selbsteinschätzung zwischen $m = 4,21$ und $m = 4,54$ bewegt. Den höchsten Mittelwert von $m = 4,54$ bildet dabei der Bildungsabschluss Abitur, den niedrigsten Mittelwert von $m = 4,21$ mit Realschulabschluss. An zweiter Stelle, mit einem Mittelwert von $m = 4,22$, schätzen sich Teilnehmende als medial kompetent ein, welche aktuell eine Schule besuchen. Darauf folgen die Teilnehmenden mit einem Hochschulabschluss mit einem Mittelwert von $m = 4,27$. Personen mit einem Hauptschulabschluss folgen daraufhin mit einem Mittelwert von $m = 4,40$. Knapp dahinter folgt die Selbsteinschätzung von Personen mit Ausbildungsabschluss und einem Mittelwert von $m = 4,41$.

Insgesamt unterscheiden sich die Mittelwerte untereinander minimal. Dennoch ist erkennbar, dass die Teilnehmenden mit Abitur, welche einen Anteil von 7% ausmachen, sich mit einem Mittelwert von $m = 4,54$ am kompetentesten einschätzen. Dies untermauert die Hypothese, dass der Bildungsgrad Einfluss auf die Selbsteinschätzung hat. Auf der anderen Seite folgt an zweiter Stelle mit einem Mittelwert von $m = 4,51$

die Selbsteinschätzung der Personen ohne Bildungsabschluss. Die Anzahl der Teilnehmenden liegt dabei bei rund 27 %. Die Mittelwerte können der folgenden Abbildung 67 entnommen werden.

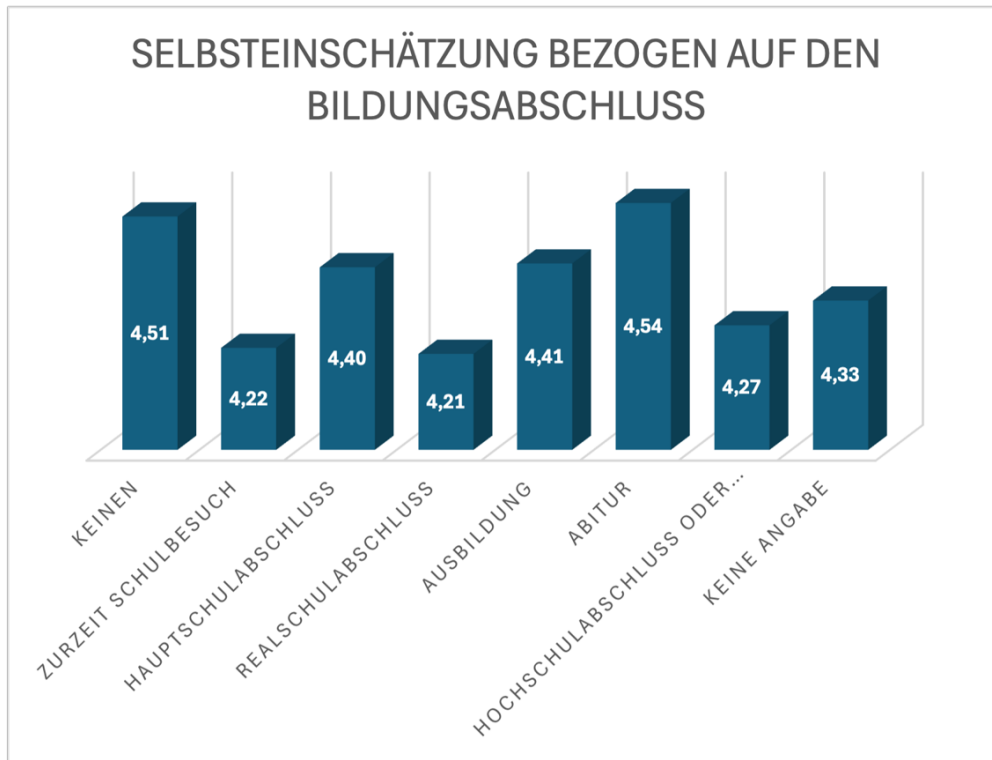


Abbildung 67 Selbsteinschätzung bezogen auf den Bildungsabschluss, Quelle: Eigene Darstellung

Die dritte Unterfrage befasst sich mit dem Zusammenhang der Nutzungsdauer mobiler Endgeräte und der Selbsteinschätzung. Personen, welche mobile Geräte einmal im Monat benutzen, geben die niedrigste Selbsteinschätzung von einem Mittelwert von $m = 3,71$ an. Den höchsten Mittelwert von $m = 4,49$ geben allerdings Personen an, welche die Geräte einmal in der Woche benutzen. Jedoch schätzen sich Personen weniger kompetent ein, welche mobile Endgeräte mehrmals täglich benutzen ($m = 4,44$). Dennoch unterscheiden sich beide Mittelwerte nur minimal. Die Personen, welche mobile Endgeräte täglich nutzen, erreichen den gleichen Mittelwert wie die Personen, die ein solches Gerät mehrmals im Monat nutzen. (beides $m = 4,35$). Auch wenn sich alle errechneten Mittelwerte nur minimal voneinander unterscheiden, zeigt sich, dass die Nutzungsfrequenz durchaus Einfluss auf die Selbsteinschätzung hat. Gut erkennbar ist dies an den eingangs beschriebenen niedrigsten ($m = 3,71$) und dem höchsten ($m = 4,49$) Mittelwert.

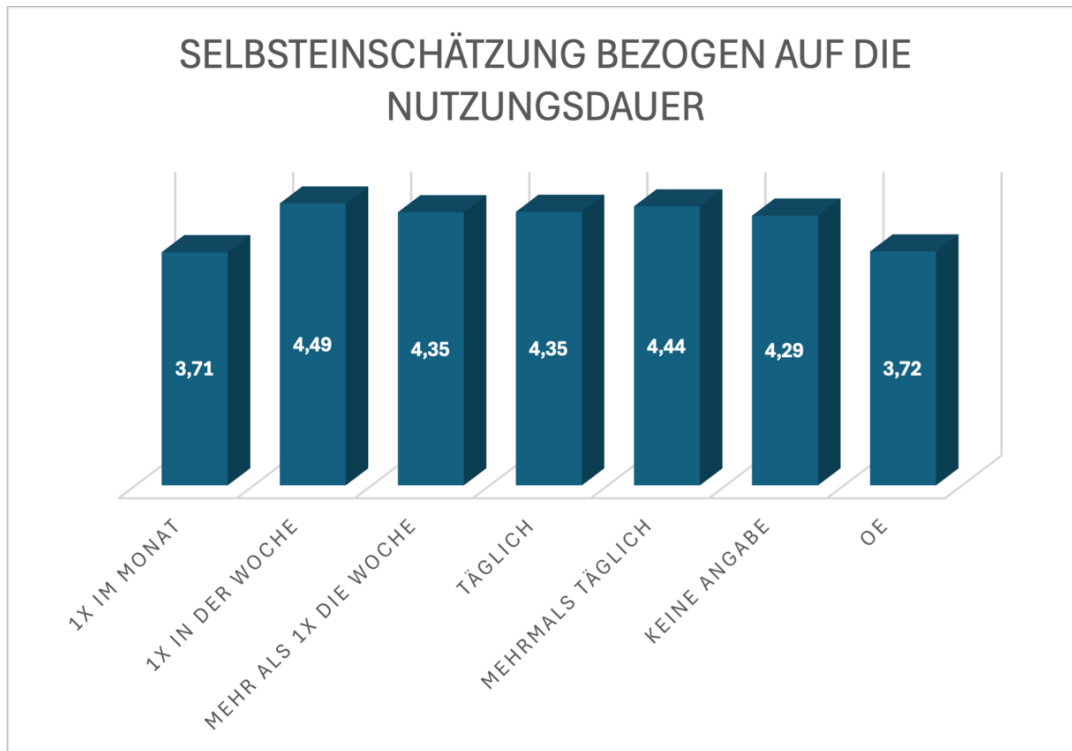


Abbildung 68 Selbsteinschätzung bezogen auf die Nutzungsdauer, Quelle: Eigene Darstellung

Die letzte Unterfrage, welche es noch zu beantworten gilt, befasst sich mit der interaktiven Gestaltung der Kurse und inwieweit dieser Einfluss auf die Selbsteinschätzung der Teilnehmenden hat. Dabei wird eine fünfstufige Skala zur Einschätzung der eigenen Kompetenzen eingesetzt. Die folgende Abbildung zeigt den Zusammenhang zwischen der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle Kurse. Die Auswertung zeigt durch einen errechneten Korrelationskoeffizienten von $r = 0,67$ und somit einen mittelstarken positiven linearen Zusammenhang zwischen Interaktion und Kompetenzzuwachs.

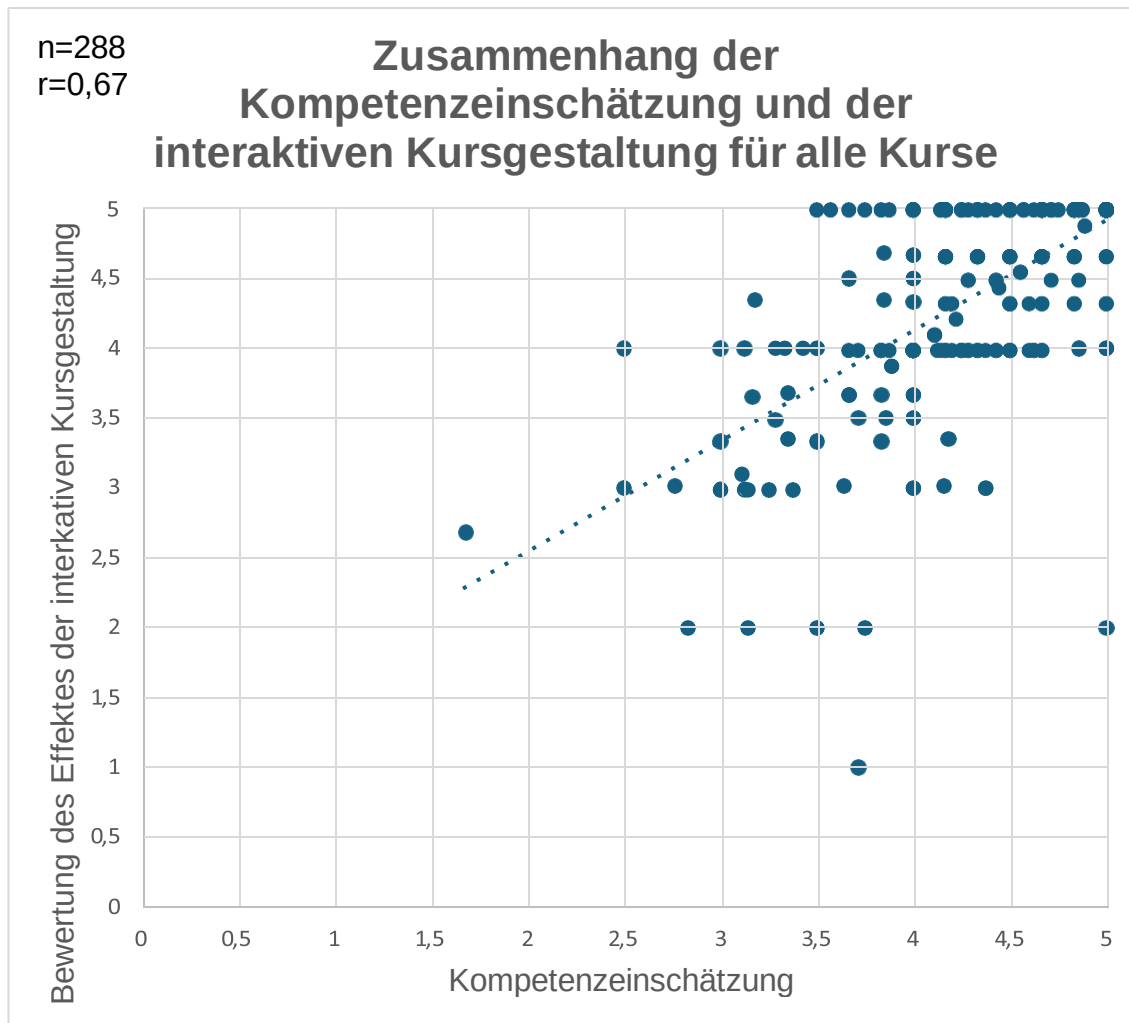


Abbildung 69 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle Kurse,
Quelle: Eigene Darstellung

Für die Forschungsfrage bedeutet dies eine deutliche Verbesserung hinsichtlich der Kompetenzen durch die durchgeführten Kurse der GOW. Der GOW ist es gelungen, verschiedene Personengruppen zu erreichen und mediale Kompetenzen zu vermitteln. Dies kann anhand von Mittelwerten untermauert werden. In Bezug auf die Selbsteinschätzung der Kompetenzen ergibt sich ein Mittelwert von $m = 4,36$. Bezüglich der interaktiven Kursgestaltung ergibt sich ein Mittelwert von $m = 4,42$. Anhand der beiden Mittelwerte ist eine Steigung und somit eine Verbesserung der Kompetenzen zu erkennen.

Diese Ergebnisse untermauern die Annahme, dass ein großer Bedarf an solchen Kursen beziehungsweise medialer Aufklärung vorhanden ist.

Diese Ergebnisse untermauern die Annahme, dass ein großer Bedarf an solchen Kursen beziehungsweise medialer Aufklärung vorhanden ist. Mit der immer weiterwachsenden Digitalisierung wächst auch die Notwendigkeit der digitalen Inklusion aller Personengruppen und das Abschaffen digitaler Barrieren. Jedem Menschen steht der Zugang zu digitalen Medien zu. Dazu gehört ebenso der Kompetenzerwerb. Die Ergebnisse der Fragebögen zeigen deutlich die Notwendigkeit solcher Projekte wie der GOW24.

Insgesamt lässt sich sagen, dass die GOW24 erneut einen großen Beitrag zur digitalen Teilhabe geleistet hat. Dies lässt sich nicht nur anhand der erhobenen Ergebnisse fest machen, sondern geht ebenfalls mit der Rückmeldung der jeweiligen Einrichtungen und Teilnehmenden konform.

11. Theoretische Einordnung der Ergebnisse

Im Folgenden wird eine Auswertung der Gesamten Kurse der GOW24 stattfinden. Besonders prägnante Ergebnisse werden in Verbindung mit Theorien gebracht, um erste Deutungs- und Erklärungsversuche zu geben. Dabei ist es wichtig zu erwähnen, dass die Gesamtstichprobengröße $n = 288$ beträgt. Die Teilnehmenden setzen sich zusammen aus 102 männlichen, 174 weiblichen und einer Person mit dem Geschlecht divers. 11 Personen machten zu ihrem Geschlecht keine Angabe.

Der erste ersichtliche Unterschied zwischen den Kursen liegt bei der Geschlechter Verteilungen innerhalb der unterschiedlichen Kurse. Für die Themenschwerpunkte „Sicherheit“ und „Apps“ scheinen sich deutlich mehr Frauen als Männer zu interessieren. Deutlich in der Überzahl der Teilnehmenden waren Männer bei den zwei anderen Themenschwerpunkten: „Gaming“ und „Politik“. Bei der ersten Unterfrage soll ein Eindruck darüber gewonnen werden, inwiefern der Faktor „Geschlecht“ einen Einfluss darauf hat, wie kompetent sich die einzelnen Teilnehmenden der GOW24 bezüglich ihrer digitalen Kompetenzen einschätzen. Bei den Kursen „Sicherheit“ und „Politik“ schätzen sich die weiblichen Teilnehmenden deutlich besser ein als die männlichen und diversen. Wiederum schätzen sich die männlichen Teilnehmer bei den Kursen „Gaming“ und „Apps“ besser ein. Dieses Ergebnis erscheint besonders

interessant, da gesellschaftliche Annahmen besagen, dass Männer sich im allgemeinen Leben generell kompetenter einschätzen. Dies geht auch aus einer Studie der Freien Universität Berlin hervor, welche sich mit dem Thema Selbstbeurteilungs-Biases in einer simulierten Bewerbungssituation und der Unterschätzung von Frauen beschäftigt.

Frauen schätzten sich in allen Phasen des Versuchs als deutlich weniger erfolgreich ein. Im Vergleich zur erreichten Punktezahl im Leistungstest und zur Fremdbeurteilung eines Videoausschnittes aus dem Bewerbungsinterview lag bei Frauen eine eindeutige Selbstunterschätzung vor. Bei den Selbstbeurteilungen der Männer zeigte sich im Vergleich zum Leistungstest eine Selbst-überschätzung (Sieverding, 2003).

Die Personengruppe, die ihre Kompetenz am geringsten einschätzen, sind die Personen, die sich dem Geschlecht „divers“ zu ordnen. Bezüglich der Personengruppe mit dem Geschlecht „divers“ liegt der Erklärungsansatz nahe, dass sie Teil einer sehr vulnerablen Personengruppe sind. Diese Personengruppe hat möglicherweise aufgrund von negativen Erfahrungen wegen ihrer Geschlechtsidentität ein geringes Selbstbewusstsein oder eine verfälschte Selbstwahrnehmung. Dies lässt sich mit einem Auszug aus einer englischen Studie belegen, in der es heißt, „genderqueer college students reported higher rates of anxiety and depression, eating concerns, discrimination, victimization, and suicidal behaviors than both transgender and cisgender participants“ (Lefevor, G. T., Janis, R. A., Franklin, A. & Stone, W. , 2019). Dies alles sind Krankheitsbilder, die eine davon betroffene Person aufgrund der Symptomatik eher selbstkritisch und pessimistisch denken lassen können.

Als nächstes soll betrachtet werden, wie bzw. ob die eigene Kompetenzeinschätzung der Teilnehmenden von ihrem Bildungsabschluss abhängig ist. Besonders auffällig ist hier, dass sich Personen ohne Schulabschluss in der Mehrzahl der Kurse bei „Sicherheit“ ($m = 4,57$), „Gaming“ ($m = 4,30$) und „Apps“ ($m = 5,00$) als sehr kompetent einschätzen.

Bei den Kursen „Gaming“ und „Apps“ trifft es zu, dass Personen mit hohem Bildungsgrad sich besser einschätzen als Personen mit einem Haupt- oder Realschulabschluss oder Personen, die zurzeit noch eine Schule besuchen.

Bei dem Kurs „Politik“ schätzen sich Personen mit Real- ($m = 4,21$) und Hauptschulabschluss ($m = 4,17$) am besten ein.

Die dritte Unterfrage bezieht sich auf die Frage, ob und wie die Selbsteinschätzung der Kompetenz der Teilnehmenden von der Nutzungsfrequenz der eigenen mobilen Geräte abhängt. Am wenigsten kompetent halten sich diejenigen, die mobile Geräte nur einmal im Monat nutzen. Dies lässt sich damit erklären, dass diese Personen keine häufige bzw. regelmäßige Nutzung von mobilen Geräten haben, das menschliche Gehirn aber durch Wiederholungen lernt. Dies beschreibt auch Martin Bygate von der University of Lancaster in dem Sammelwerk „Learning Language through Task Repetition“ veröffentlicht 2018.

Instead, declarative knowledge plays a causal role in the acquisition of procedural knowledge: declarative knowledge helps the learner to engage (repeatedly) in the mental behaviors that allow the building of procedural knowledge (after a number of repetitions of those behaviors). (S.30)

Daraus lässt sich vermuten, dass sich insgesamt betrachtet die Teilnehmenden, die ihr mobiles Gerät mehrmals täglich, ($m = 4,42$) und diejenigen, die es mindestens einmal in der Woche ($m = 4,42$) nutzen, am kompetentesten einschätzen.

Bei den Kursen „Sicherheit“, „Gaming“ sowie „Apps“ ist deutlich zu erkennen, dass bei einer häufigen bzw. regelmäßigen Nutzung von mobilen Geräten eine bessere Selbsteinschätzung vorhanden ist. Mit Blick auf die Ergebnisse der Selbsteinschätzung von Personen, die angeben mobile Geräte nur einmal im Monat nutzen, gegenüber Personen, die diese täglich oder wöchentlich nutzen, zeigt sich dies besonders deutlich.

Am drastischen zeigt sich dies in der Abweichung bei dem Kurs „Apps“. Personen, die ein mobiles Gerät einmal im Monat nutzen, ($m = 2,50$) gegenüber Personen, die es täglich nutzen ($m = 4,23$).

Die vierte und letzte Unterfrage beschäftigt sich mit dem Zusammenhang zwischen der interaktiven Kursgestaltung und dem Kompetenzerleben der Teilnehmenden. Dabei ist die vorliegende Hypothese, dass je höher der Theorie-Praxis-Transfer ist,

desto höher ist auch das Kompetenzzempfinden der Teilnehmenden. Um dies zu überprüfen, wurde der Korrelationskoeffizient r für die jeweiligen Kurse bestimmt. Das Ergebnis hierbei ist, dass der Kurs „Sicherheit im Netz“ ($r = 0,71$) und der Kurs zur Benutzung von ausgewählten Apps ($r = 0,72$) einen sehr hohen Zusammenhang aufweisen. Auffallend hoch ist der Zusammenhang vor allem bei dem Unterkurs zu der App „Whatsapp“ ($r = 0,88$). Die Unterkurse zu Google Maps ($r = 0,69$) und zu dem Tagesplaner ($r = 0,57$) sowie der „Gaming“ Kurs ($r = 0,61$) weisen einen hohen Zusammenhang auf. Der Kurs zu der App „Bring“ ($r = 0,33$) weist alleinig einen mittleren Zusammenhang auf. Die Hypothese ist somit weitestgehend zu verifizieren.

Dadurch scheint es also im Rahmen der GOW24 von Vorteil gewesen zu sein, die Kurse interaktiv zu gestalten. Wie bereits in dem Kapitel 7.2 zur Operationalisierung festgehalten, bezieht sich der Begriff der interaktiven Kursgestaltung auf ein Zusammenspiel aus Quiz, Rückfragen, dem Teilen von persönlichen Erfahrungen sowie dem Ausprobieren der Apps. Diese decken sich mit Anforderungen an nachhaltige Lernsettings. So ist festzuhalten, dass die Qualitätsansprüche an eine solche Lernumgebung Aspekte von Autonomie, Aktivität, Selbststeuerung, Situiertheit und Interaktion umfassen sollten (Benischek, Beer, Forstner-Ebhart & Amtmann, 2015). Außerdem sei es von Vorteil, wenn die Lernenden emotional erreicht werden können. So könne es gelingen, einen Bezug zu ihrer eigenen Lebenswelt herzustellen (ebd). Auch dieser Aspekt ist in den GOW24-Kursen vorhanden, indem speziell nach eigenen Erfahrungen gefragt wird und diese als Beispiele im Verlauf der Kurse immer wieder aufgegriffen werden. Zusätzlich wird in den Kursen zu dem Umgang mit Apps durch den praktischen Nutzen der Apps im Alltag der Teilnehmenden ein Bezug zu deren Lebensrealitäten geschaffen. Hier ist auch die Theorie zur Informationsverarbeitung zu erwähnen, welche bereits in Kapitel 8.1 „Lerntheorien“ angeführt wird. Diese sagt aus, dass eine Person bei dem Erwerb neuer Informationen entweder ein neues Schema aufbaut oder das neue Wissen einem bereits bekannten Schema zuordnet (Kauffeld, 2010). Um besonders effektiv Informationen zu übermitteln, sollten Informationen wiederholt werden. Dies wird in den Kursen durch die Quiz umgesetzt.

Einzig der Kurs zur Bedienung von „Bring“ scheint nicht so erfolgreich von dieser Kursgestaltung profitiert zu haben, wie die anderen Kurse. Dies könnte möglicherweise auf eine Gewohnheitshaltung des Menschen zurückzuführen sein. Da es

enorme mentale Ressourcen beanspruchen würde, jegliche Aktivitäten bewusst und wohlüberlegt durchzuführen, neigt der Mensch dazu, einen Großteil seiner Aktivitäten zu wiederholen und zu automatisieren (Koch, 2010). Eine alltägliche Aktivität, wie das Einkaufen, könnte mitunter ein solcher Prozess sein, in dem die Teilnehmenden keinen Vorteil darin sehen, ihn durch eine digitale Komponente zu ergänzen und somit von dem Gewohnten abzuweichen.

11.1 Fazit und Ausblick

Was bedeutet all dies nun für die Forschungsfrage? Diese hinterfragt, inwieweit die eigenen digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW 2024 aus Sicht der Teilnehmenden verbessert werden können.

Hier ist festzuhalten, dass die GOW24 grundsätzlich verschiedene Personengruppen erreichen konnte. Dabei ist es sehr kursspezifisch gewesen, welche Gruppen inwiefern von diesen profitieren konnten. So ist bei Unterfrage eins und zwei zu unterscheiden, wie die Hypothesen zu beantworten sind. Je nach Kurs sind diese entweder zu verifizieren oder falsifizieren. Dies lässt darauf schließen, dass die speziellen Bedarfe im Zusammenhang mit dem Geschlecht und dem Bildungsgrad einer Person noch ausbaufähig sind. So könnte es beispielsweise interessant sein, zu verfolgen durch welche Art der Kursgestaltung Frauen besser Inhalte übermittelt bekommen, im Vergleich zu Männern. So könnte zukünftig eine spezifischere Förderung angepasst an das Geschlecht ermöglicht werden. Diese Erkenntnisse können aufzeigen, dass die Thematik rund um die digitale Teilhabe und das eigene Kompetenzgefühl noch nicht abgeschlossen ist und weitere interessante Forschungsgebiete bereitstellt. Die Hypothesen der Unterfragen drei und vier wiederum sind einheitlich zu verifizieren, lediglich ein Unterkurs der „Apps“ Kurse, weist ein anderes Meinungsbild auf, wodurch die Hypothese in diesem Fall zu falsifizieren ist. Doch auch hier kann weiter geforscht werden. Zum Beispiel könnte diskutiert werden, ob eine Heranführung an die Digitalisierung in allen Fällen überhaupt notwendig ist. So konnten beispielsweise nicht alle Teilnehmenden von der Einkaufsapp „Bring“ profitieren.

Schlussendlich kann festgehalten werden, dass im Rahmen der GOW24 bewirkt werden konnte, dass viele der Teilnehmenden nach den Kursen ein besseres mediales Kompetenzgefühl besitzen.

12. Reflexion

Kognitionspsychologisch betrachtet bezeichnet Reflexion das „Sich-zurück-Wenden“ des Denkens und des Bewusstseins auf sich selbst. Reflexion stellt die notwendige Voraussetzung, aus gemachten Erfahrungen vor, während und nach dem Ereignis daraus zu lernen und sein Handeln kritisch zu hinterfragen, dar (Lexikon der Psychologie, 2022).

Im folgenden Kapitel werden die einzelnen Kurse der GOW24 reflektiert. Die Get On-line Week hat sich zum Ziel gesetzt, digitale Kompetenzen von Menschen zu fördern und den Zugang zur digitalen Welt zu ermöglichen. Die Reflexion über die diesjährigen Kurse bietet die Möglichkeit, die Wirksamkeit und den Einfluss der GOW zu bewerten und somit zukünftige Verbesserungen zu identifizieren.

12. 1 Sicherheit

Die Kurse zum Thema „Sicherheit im Netz“ der GOW24 wurden nach Abschluss dieser reflektiert. Explizit werden in diesem Kapitel zunächst die positiven Aspekte, im Anschluss die ausbaufähigen Aspekte aufgelistet.

Durch die genaue Zeitplanung der einzelnen Kurse wurde der Projektgruppe ein reibungsloser Ablauf gewährleistet. Zu Beginn jedes modularen Kurses hat die Projektgruppe mit den Teilnehmenden ein Quiz durchgeführt, welches die Teilnehmenden in den meisten Fällen gut aktiviert und deren Interesse geweckt hat. Zudem stellte sich die modulare Struktur als äußerst vorteilhaft heraus, da sie eine hohe Anpassungsfähigkeit ermöglichte. Des Weiteren war das Feedback der Kontaktpersonen durchweg positiv und ging meistens detailliert auf die einzelnen Programmpunkte ein. So wurde z. B. häufig das Quiz zu Beginn (Ice-Breaker) als besonders positiver Programmpunkt gelobt. Insgesamt war die Kritik durchgehend konstruktiv und half der Projektgruppe ihre Methoden weiterzuentwickeln.

Besonders erfreut waren die Teilnehmenden über den Input von externen Expert:innen. Viele der Einrichtungen bieten zwar selbst Kurse zum Thema Internet an, doch die Kurse der Projektgruppe brachten gewünschte Abwechslung in die Thematik. Ein

weiterer positiver Aspekt, der verzeichnet werden konnte, war, dass die Teamaufteilung für die einzelnen Kurse reibungslos verlief. Alle Teilnehmenden der Projektgruppe zum Themenbereich Sicherheit konnten sich gut einbringen und es fühlte sich niemand vernachlässigt. Dies trug maßgeblich zum Erfolg der Projektgruppe bei. Auch die Kommunikation mit den Einrichtungen lief größtenteils ohne Probleme. Lediglich ein kleiner Zwischenfall bezüglich der Uhrzeit war zu verzeichnen, der jedoch schnell geklärt werden konnte und als ausbaufähiger Punkt notiert wurde.

Darüber hinaus hat auch die Technik immer funktioniert, was den gesamten Ablauf zusätzlich erleichtert hat. Insgesamt war das Projekt ein großer Erfolg und hat wertvolle Erkenntnisse für die zukünftigen Projektgruppen gebracht.

Während der Durchführung der GOW24 sind jedoch auch einige Situationen aufgetreten, in denen Anpassungen an den Kursen vorgenommen werden mussten. So ist aufgefallen, dass die Oberthemen der Kurse zwar für jede der geplanten Altersgruppe passend waren, aber die themenspezifischeren Aspekte der Kurse teils nicht von Beginn an treffend geplant waren. So wurde z. B. der Kurs der Fake-Profile zunächst dazu konzipiert, rein über den monetären Betrug aufzuklären. Während der Durchführung des Kurses mit einer Gruppe von Jugendlichen ist jedoch aufgefallen, dass besonders für diese Zielgruppe zusätzlich die Aufklärung über den Betrug auf zwischenmenschlicher Ebene von Relevanz ist. Dies wurde während des Vortrags angepasst und für folgende Präsentationen während der GOW24 übernommen.

Weiterhin musste der Wortgebrauch der Gruppe reflektiert werden. So sind Begriffe, wie beispielsweise der „Spamordner“, für die Projektgruppe alltägliche und instinktive Begriffe. Einige der Teilnehmenden kannten diese Bezeichnung jedoch nicht. Hier ist auch zu erwähnen, dass der Sprachgebrauch im Allgemeinen nicht immer eindeutig zu wählen war. Die Teilnehmenden der Kurse wiesen, nach Wahrnehmung der Projektgruppe, ein sehr heterogenes Bild im Aspekt Vorwissen auf. Somit ist es teilweise nicht eindeutig gewesen, bei welchen Begriffen eine nähere Definition von Nöten war. Hierbei war der GOW24 zudem wichtig, keinen der Teilnehmenden bereits vorhandene Kompetenzen grundlegend abzusprechen. Deswegen wurde vor allem durch Zwischenfragen seitens der Studierenden während der Kursdurchführung versucht,

sich über jeden Kurs einen Eindruck zu verschaffen, auf welchem Kompetenzlevel sich die Gruppe der Teilnehmenden insgesamt grob befindet.

Zuletzt wurde in Einzelfällen rückgemeldet, dass die Präsentationen zu lang waren. Dabei war die Hauptproblematik, dass die Klient:innen ihre Konzentration nicht über den gesamten Zeitraum der Präsentation halten konnten. Die Projektgruppe hat diesem mit eingeplanten Pausen entgegengewirkt und dabei bei vielen, aber nicht bei allen Einrichtungen Erfolg gehabt. Besonders bei Werkstätten für Menschen mit Behinderung war der Aspekt der Länge der Präsentation ein Problem.

12.2 Gaming

In erster Linie lässt sich aufgrund der persönlichen Erfahrungen bei der Durchführung der GOW sagen, dass der Bedarf der Aufklärung über finanzielle Transaktionen im Gaming-Bereich deutlich gelungen ist. Ebenso signalisierte das Feedback durch die Teilnehmenden ein Wachstum des Interesses in diesem Bereich durch die immer größer werdende Gaming-Community. Auch das pädagogische Personal in den Einrichtungen zeigt deutliches Interesse. Oft lautet das Feedback seitens des Personals, dass die persönlichen Berührungspunkte mit diesem Thema nicht ausreichen, um pädagogisch intervenieren zu können. Themen wie Internetbekanntschaften, der Umgang mit sensiblen und persönlichen Daten im digitalen sozialen Miteinander aber auch das Phänomen Streaming allgemein, welches an immer größer werdender Beliebtheit gewinnt, finden zu wenig in den Einrichtungen statt. Somit wird deutlich, dass das Angebot eines solchen Kurses sowohl bei den Kursteilnehmenden als auch beim pädagogischen Personal Anklang findet. Daher ist das Feedback insgesamt sehr positiv und dankbar.

Die Kursdurchführung betreffend ist auffallend, dass die praktische Umsetzung des Kurses stärker in den Vordergrund gesetzt werden muss. Praktische Anwendungen sind essenziell für die Verinnerlichung von Kursinhalten und müssen daher verstärkt werden. Das Demonstrieren und Simulieren von Situationen, auf welche das Gelernte angewendet werden kann, finden großen Anklang und erzeugen verstärktes Interesse am Thema. Bei der GOW24 liegt bereits verstärkt der Fokus auf dem praktischen Vermitteln von Kursinhalten. Bei der Umsetzung wird allerdings klar, dass dies

weiter ausgebaut werden muss, um den Kurs interessanter zu gestalten. Es gilt zu vermeiden, einen sogenannten Schulcharakter einzunehmen, da dieser schnell für sinkende Aufmerksamkeit bei den Teilnehmenden sorgt. Zu Beginn des Kurses wird daher ein so genannter Countdown abgespielt, welcher einen Stream eines Videospiels demonstriert. Dieser erweckt bei den Teilnehmenden die Aufmerksamkeit und Interesse am Thema. Ziel dieses Countdowns ist es, die Teilnehmenden thematisch abzuholen, eine gelassene Atmosphäre zu erstellen und Interesse auf die kommenden Inhalte zu wecken.

Der Kurs verfügt ursprünglich über zwei Varianten, welche sich in ihrer Fülle des Inhalts und der Kurslänge unterscheiden. Letztlich hat nur die verkürzte und simplere Variante Verwendung gefunden, da aufgrund des persönlichen Austauschs während des Kurses die Zeit ausgereizt wird. Inhaltlich ist die verkürzte Version allerdings ausreichend, um alle wichtigen Punkte zu vermitteln. Zusätzlich zu dem Punkt hinsichtlich der Dauer, beinhaltet die längere und vollständige Version auch ein weiteres Thema, welches nicht für alle Teilnehmenden und Einrichtungen geeignet ist. Bei manchen Personengruppen erweist sich eine kürzere Aufmerksamkeitsspanne als bei anderen Personen. Somit wird deutlich, welche Version sich für welche Personengruppe eignet. Während der Durchführung erweisen sich der persönliche Austausch und das Mitteilen eigener Erfahrung als zielführend und sozial verbindend. Da die GOW24 Wert darauflegt, die Bildung einer Hierarchie zu vermeiden, werden entsprechende Gruppenregeln formuliert. Auch diese sorgen für ein soziales Miteinander auf gleicher Ebene. Ein vorurteilsfreier Raum wird geschaffen, in dem jede:r seine und ihre persönlichen Erfahrungen teilen kann.

Durch die Nutzung von Spielgeld und Plastik-Kristallen, als Form von In-Game-Währung, wird die investierte Summe für die Teilnehmenden greifbar und real. Somit werden Online-Transaktionen vom digitalen und abstrakten Prozess in etwas (be)greifbares übertragen und sind für Menschen leichter zu realisieren und zu verinnerlichen.

Insgesamt werden die Teilnehmenden immer wieder in den Kurs eingebunden, indem Fragen gestellt werden. Auch das findet bei den Teilnehmenden Anklang.

Anschließend werden neben den Fragebögen auch Urkunden und Flyer ausgeteilt. Die Flyer haben das Ziel, bei den Teilnehmenden den Kurs mit etwas Positivem zu

verknüpfen und in Erinnerungen zu bleiben. Dies trifft auf große Begeisterung und Interesse, eine solche Urkunde zu erhalten. Auch die Flyer, versehen mit den wichtigsten Kerninformationen aus dem Kurs, sorgen besonders bei dem pädagogischen Personal für Begeisterung. Auch dadurch wird das Konzept der haptischen Vermittlung umgesetzt. Durch die Mitgabe von Infomaterial bleiben die vermittelten Inhalte präsent, da sie immer wieder nachgelesen werden können. Einrichtungen können dieses Material ebenfalls auslegen und anderen Personen bei Interesse mitgeben. Laut Rückmeldung der Teilnehmenden vermittelt ein solcher Flyer mit Informationen und offiziellen Anlaufstellen, eine gewisse Sicherheit, um im Bereich Gaming und soziales Miteinander im digitalen Raum mehr vorbereitet zu sein.

Auch anhand der Fragebögen ist zu erkennen, dass die Teilnehmenden alle etwas Neues gelernt und mitgenommen haben. Jedoch weisen viele Teilnehmende bereits einige Vorkenntnisse in diesem Bereich auf. Die Ergebnisse werden in einem Kapitel (siehe Kapitel 10.1) zur Auswertung genauer erläutert.

Die GOW24 hat als erste Gruppe in 10 Jahren GOW, einen Kurs zum Thema Gaming angeboten. Dies ist eine spannende Aufgabe für die GOW24 aber auch für die jeweiligen Einrichtungen, die Interesse an dem Kurs gezeigt haben. Da die Digitalisierung immer weiter voranschreitet, sieht es im Bereich Gaming und anderen digitalen Unterhaltungsformen im Fortschritt der Digitalisierung ähnlich aus. Aufgrund von persönlichem Interesse an dem Thema und in Bezug zur Wichtigkeit der digitalen Teilhabe hat sich die GOW24 für den Gaming-Kurs entschieden. Während der Erstellung der Kurse sind auch kleine Herausforderung aufgefallen, wie auf keine vorherigen Informationen über das Thema in früheren GOWs zurückgreifen zu können, die Sorge auf nicht so viele Anfragen und die Anforderungen der Einrichtungen mit den jeweiligen Zielgruppen. Trotz dieser kleinen Schwierigkeiten gestaltet sich der Kurs und die Durchführung als ein positives Erlebnis. Mehrere der Einrichtungen, die an der GOW24 teilgenommen haben, haben bereits Bekanntschaft mit den früheren GOWs gemacht und kennen bereits viele der Kurse der GOW. Dennoch zeigten am Kontakttag und über die Rundmail nicht wenige Einrichtungen, dass sie Interesse an dem Gaming-Kurs haben. Wie auch bei anderen Kursen, konnte der Gaming-Kurs nicht

alle Einrichtungen und Wünsche berücksichtigen, aber dennoch waren die Durchführung der Kurse ein positives Erlebnis für die GOW24. Laut den Ergebnissen und den Rückmeldungen zeigt sich ein ähnlich positives Erlebnis bei den Teilnehmenden und beide Parteien zeigen Freude an den durchgeführten Kursen.

11.3 Apps

Dass ein großes Interesse an den Kursen zu „Digitale Apps – Hilfen im Alltag“ bestand, war bereits am Kontakttag, als die Konzepte der Kurse den Einrichtungen präsentiert wurden, spürbar. Zahlreich wurden besonders die Kurse zu „Google Maps“, „Bring“ und „WhatsApp“ angefragt. Genauso groß wie das Interesse am Ausbau von Kompetenzen bezüglich der Apps ist die Notwendigkeit dieser. Seitens der Einrichtungen als auch der Interessierenden wurde deutlich, dass ein großer Unterstützungsbedarf im Umgang mit Apps besteht. Gerade bei den Apps „Google Maps“ und „WhatsApp“, welche von den Gruppen bereits sehr häufig genutzt wurden, war es bedeutend, grundlegende Dinge nochmal gezielt zu erklären. Besonders essenziell war dabei der thematische Einschub in den Bereich „Datenschutz“, um alle Personen auf die persönlichen Rechte hinzuweisen, da diese oft vergessen werden oder unklar sind.

Dadurch, dass die Teilnehmenden vor Ort ihre Wünsche und Erwartungen mitteilen konnten, waren die Kurse sehr individuell abgestimmt auf die Gruppe. Somit konnte viel mehr auf spezifische Fragen eingegangen werden, was zu einer hohen Zufriedenheit seitens der Teilnehmenden führte.

Für viele Teilnehmenden sind Struktur und Pläne von großer Bedeutung (gerade bei Menschen mit Behinderung), deshalb ist es wichtig, allen Teilnehmenden darzustellen, was in dem Kurs passieren würde, damit sie sich darauf einstellen und orientieren konnten. Die kurze Vorstellungsrunde, in der jede Person kurz etwas persönliches über sich erzählte, sorgte dafür, dass ein angenehmes und entspanntes Gruppenklima herrschte. So konnten alle Personen ungehemmt Probleme und Frage kommunizieren, ohne von den anderen Teilnehmenden verurteilt zu werden.

Beim Ausprobieren der Apps halfen sich die Teilnehmenden gegenseitig und tauschten sich untereinander aus. Für diese Phase hatte die Gruppe besonders viel Zeit, weil es den Kursleitenden wichtig war, die Kurse so praktisch wie möglich zu gestal-

ten, um den größtmöglichen Lernerfolg zu erzielen. Wie aus den Umfragebögen hervorgeht (s. Kapitel 10.1.3 f.), ist in der Tat eine verbesserte Wahrnehmung bezüglich der eigenen Kompetenzen seitens der Teilnehmenden spürbar. Dieses Ergebnis lässt darauf schließen, dass die praktische und offene Gestaltung der Kurse dazu beigetragen hat, dass die Gruppen sich kompetenter fühlen als noch von dem Besuch der Kurse.

Vom zeitlichen Umfang her waren die Kurse mit 90 Minuten gut geplant. Je nach Kursgröße variierten die einzelnen Phasen dann sehr und nahmen mehr bzw. weniger Zeit in Anspruch. Nachdem die ersten zwei Kurse stattgefunden haben, fiel es den Referentinnen leichter abzuschätzen, wie viel Zeit für die jeweiligen Phasen des Kurses benötigt werden. Einfachheitshalber hätte hier auf eine zeitlich strukturierte Planung gebaut werden können. Darauf wurde allerdings verzichtet, um den Kurs flexibel zu halten und auf individuelle Bedürfnisse der Teilnehmenden eingehen zu können. Das oberste Ziel der Referierenden war es, die Teilnehmenden so gut wie nur möglich an der Kursgestaltung teilhaben zu lassen und nicht zwangsweise alle geplanten inhaltlichen Themen abzuarbeiten.

Insgesamt waren Kurse zu den verschiedenen Apps ein voller Erfolg für die Einrichtungen, sowohl für ihre Teilnehmenden als auch für die Referentinnen bzw. die GOW24. Bislang hat es in den vergangenen Jahren, seitdem es das Projekt GOW nun gibt, noch nie Kurse in dieser Form gegeben, weshalb die Freude darüber, dass ihr Debüt in diesem Maße erfolgreicher war, umso größer ist. Die Resonanz der Einrichtungen fiel durchweg positiv aus. Großes Lob erhielten die Referentinnen für die Konzentrierung, die praktische Gestaltung und die Aktualität der Themen. Die Einbindung der Teilnehmenden mit ihren individuellen Fragen ist ebenfalls sehr positiv anerkannt worden.

Für die Referentinnen war die GOW24 eine hervorragende Möglichkeit sich selbst in der Rolle einer Lehrperson zu erleben. Sich selbst zu testen und in der Rolle auszuprobieren, hat viele Erkenntnisse darüber geliefert, welche Art von pädagogischer Fachkraft sie in Zukunft sein möchten.

Der GOW24 haben die diesjährigen Kurse viele neue Interessierte und Stammkund:innen eingebracht. Der Bedarf, die Kompetenzen benachteiligter Gruppen hinsichtlich der Digitalisierung auszubauen und zu stärken ist nach wie vor vorhanden.

Viele (ältere) Personen verfügen schon über einige Fähigkeiten und Kenntnisse, anders als z. B. noch vor 20 Jahren, die es zu stärken gilt, damit sie dem digitalen Wandel gegenüber problemlos mithalten können. Hier können zukünftige Projektgruppen besonders gut anknüpfen und die Einrichtungen auf kreative Art und Weise darin unterstützen, vulnerablen Personen zu mehr Sicherheit in der digitalen Welt zu verhelfen.

12.4 Politik

Der Kurs „Politik“ zeigte schon am Kontakttag vor Allem bei einer jüngeren Zielgruppe Interesse. Gerade im Zusammenhang mit Digitalität und Aktualität, aber auch dem gleichzeitigen Gefühl der Macht- und Ahnungslosigkeit solcher Themen, stellte der Kurs seine Relevanz dar. Dahingehend konnten zwei Termine im Rahmen von Jugendarbeit stattfinden, welche bei den Teilnehmenden sowie den Mitarbeitenden gut angenommen wurden.

Die Kurse beschäftigten sich neben der eigenen Partizipation mit Aufklärung politischer Themen und Parteien, wie auch Hilfestellungen zum Umgang mit digitalen Informationen zu aktuellen Themen. Der Fokus lag zudem an der Mitwirkung der Teilnehmenden, wie Raum für Diskussionen und einem respektvollen Umgang miteinander.

Angefangen mit einem Warm-Up zur Auflockerung sowie Themenannäherung, folgte eine offene Diskussionsrunde, in welcher allen Beteiligten Zeit und Raum für ihre Gedanken gegeben wurde. Dies zeigte, welche Themen den teilnehmenden Jugendlichen aktuell von großer Bedeutung waren und welche verschiedenen Ansichten im Raum standen. Neben dem wurden auch Fragen gestellt und die dazugehörigen Antworten gefunden. Dieses offene und respektvolle Klima setzte sich innerhalb des ganzen Kurses fort und immer wieder wurde von allen Beteiligten auf Aussagen eingegangen und zur Diskussion gestellt.

Damit der Kurs neben dem Inhaltlichen so viel Aktualität wie möglich zeigt, wurden die eigenen Smartphones der Teilnehmenden miteinbezogen. Ein aktuelles Schlagwort oder ein Zitat wurden gezeigt, zu welchem die Teilnehmenden selbst kurz recherchieren sollten. Neben der inhaltlichen Weiterbildung ist zudem der Methodenwechsel auf das eigene Smartphone, welches beispielsweise im Unterricht weniger erlaubt ist, eine Abwechslung mit bekannten und vertrauten Medien, gleichzeitig eine Beschäftigung mit weniger genutzten Medien wie Webseiten

innerhalb des vertrauten Rahmens. Auch dies führte zu einem offenen Gespräch innerhalb der gesamten Gruppe und ließ damit die Teilhabe aller zu.

Nachdem Apps und Webseiten zu sowohl inhaltlich politischen Themen wie auch einem politisch korrektem Umgang, gezeigt wurden, wurden diese teils ausprobiert und weitere Ideen mit allen geteilt. Dazukommend wurden die Informationsmaterialien (von bpb) in gedruckter Form von den Mitarbeitenden besser angenommen als von den Teilnehmenden, welche diese lieber in digitaler Form nutzen wollten.

Der Kurs war mit circa 90 Minuten geplant, setzte sich aber beide Male schneller um. Dies war zielgruppengerecht auch nötig und ist demnach passend geendet, da die Aufmerksamkeitsspanne der Teilnehmenden für die letztendliche zeitliche Umsetzung der Kurse ausreichte.

Den Ergebnissen der Fragebögen (s. Kapitel 10.1.6) zufolge ist eine selbst eingeschätzte Kompetenzsteigerung hinsichtlich politischer Partizipation zu erkennen. Neben den anderen Kursen zeigt diese auch, dass die Teilnehmenden dieses Kurses alle mindestens täglich ein mobiles Gerät nutzen, was darauf schließen lässt, dass diese auch einen gewohnten Umgang im Alltag mit diesen Geräten aufzeigen und somit auch die Aufgaben des Kurses zielgruppenorientiert umgesetzt werden konnten. Ein Kurs wurde mit ausschließlich drei Teilnehmenden durchgeführt. Dadurch war eine große Gruppendiskussion nicht möglich, wodurch mehr Platz für Einzelfragen war. Trotz der Umstände waren beide Kurse in sich ziemlich ähnlich und für jeden Bedarf wurde Platz gelassen. Dahingehend waren Themenbereiche in dieser Gruppe tiefer gehender, wohingegen in der größeren Gruppe mehrere Themen in den Fokus gerückt wurden.

Als Ziel der Referierenden diente neben der Wissensvermittlung der Freiraum der Teilnehmenden um ihnen Partizipation erkenntlich und erlebbar werden zu lassen, damit eine wahrnehmbare Selbstwirksamkeit möglich und gegeben ist.

Das Thema der politischen Partizipation war erstmalig innerhalb des Projektes der GOW zu finden. Die Kurse im allgemeinen lösten Interesse in dem Themenfeld bei sowohl den Einrichtungen wie auch den Referierenden und Teilnehmenden aus. Da dieses Thema mutmaßlich immer aktuell bleibt, kann dieses auch für das weitere Projekt der GOW als Anreiz genommen werden um dahingehend weiter die Partizipation zu fördern.

Für die Referierenden war dies eine gute Möglichkeit um hinsichtlich Aktualität wie auch im Themenfeld der Politik unter dem Dach der Digitalisierung den Umgang eines

Kurses zu üben und diesen umzusetzen. Darauf aufbauend ergab sich die Möglichkeit, spontan auf jegliche Gegebenheiten eingehen zu können, passend zu reagieren und eigene Wissenslücken gemeinsam verkleinern zu können. Dies war zudem eine gute Gelegenheit für die Referierenden sich selbst als pädagogische Fachkraft wahrzunehmen und darüber hinaus Feedback von Teilnehmenden sowie Mitarbeitenden der Einrichtungen zu erhalten.

Die teilgenommenen Einrichtungen freuen sich schon auf die nächsten Projekte der Get Online Week und deren Umsetzung.

12.5 Allgemeine Reflexion

12.5.1 Planung und Organisation

Die Projektgruppe hat knapp über 70 Einrichtungen angeschrieben und davon haben 29 Einrichtungen den Kontakttag besucht. Final haben 21 Einrichtungen insgesamt 36 Kurse gebucht. Ein paar Einrichtungen musste die Projektgruppe aufgrund von zu später Kursbuchung auf nächstes Jahr verweisen. Diese Zahlen allein zeigen das große Interesse an der GOW24. Die meisten Einrichtungen erwähnten schon nach der Kursdurchführung, dass sie auch kommendes Projektjahr gerne an der GOW wie- der teilnehmen würden. Von den Einrichtungen wurde zurückgemeldet, dass die gewählten Themen aufgrund ihrer Alltagsrelevanz hochaktuell und daher von großem Interesse sind. Auch der hohe Individualisierungsgrad für die Einrichtungen wurde positiv erwähnt, was wiederum mit einem großen zeitlichen Aufwand seitens der Studierenden verknüpft war.

Der Kontakt mit den Einrichtungen verlief größtenteils unkompliziert und reibungslos per E-Mail. Beide Seiten, Einrichtung sowie Studierende, hatten konkrete Ansprechpartner:innen. Falls es doch mal zu einem Missverständnis kam, konnte dieses zeitnah und professionell aufgeklärt werden. Da der enge Kontakt mit den Einrichtungen für eine Person zu viel war, entschied sich die Projektgruppe die Einrichtungen untereinander aufzuteilen. Das bedeutet konkret, dass jedes Mitglied ungefähr zwei Einrichtungen betreut hat. Dies war im Nachhinein jedoch etwas undurchsichtig, da alle Studierenden von der GOW-E-Mail-Adresse aus mit den Einrichtungen im Kontakt standen.

Generell lässt sich positiv sagen, dass die Projektgruppe während des gesamten Projektstudiums ein gutes Zeitmanagement hatte. Die Projektplanung und -durchführung sowie die Kommunikation mit den Einrichtungen erfolgte terminiert. Des Weiteren konnten alle Wunschtermine seitens der Einrichtungen für die Durchführung der Kurse von der Projektgruppe innerhalb der zwei GOW-Wochen erfüllt werden.

Die Kursleitung von zwei oder drei Studierenden hat sich als ausreichend herausgestellt und dazu beigetragen, dass die Kurse reibungslos durchgeführt werden konnten. Allerdings war es gerade bei den Kursen, in denen die Teilnehmenden an ihren eigenen Geräten selbstständig die besprochenen Themen ausprobieren konnten, sehr sinnvoll, dass es drei Studierende gab, die sie in dieser Phase des Kurses unterstützt haben. Im Allgemeinen wurde der praktische Teil, in dem die gelernten Inhalte selbst umgesetzt werden und sich die Teilnehmenden aktiv einbringen konnten, von vielen Einrichtungen als sehr positiv wahrgenommen. Dies ist in dem Kapitel 10 Ergebnisse nachzulesen.

Für die Auswertung standen der Projektgruppe knapp 300 vollständige Fragebögen zur Verfügung, wobei mehr Personen an den Kursen teilgenommen haben. Das liegt unter anderem daran, dass manche Teilnehmende den freiwilligen Fragebogen nicht ausfüllen wollten und ein Teil der Beteiligten die Kurse vor der Verteilung der Fragebögen verlassen hat. Zudem konnten manche Fragebögen aufgrund von fehlenden Daten nicht mit in die Auswertung aufgenommen werden. Allerdings müssen die Fragebögen zukünftig noch einfacher verfasst werden. Die Sprache war für manche Teilnehmenden zu schwierig zu verstehen, sodass die Fragebögen in dieser Hinsicht noch angepasst werden müssen. Dahingegen waren die Symbole und Farben in den Antwortmöglichkeiten sehr sinnvoll und verständlich für die Teilnehmenden.

Nach den Kursen haben die Studierende alle Materialien, die für die Kurse genutzt wurden, an die Einrichtungen weitergeleitet. Nach Absprache mit der Projektgruppe wollen manche Einrichtungen die Kurse als regelmäßiges Angebot weiterhin durchführen.

12.5.2 Reflexion des professionellen pädagogischen Handelns

Im folgenden Kapitel wird das pädagogische Handeln aus Sicht der Studierenden als angehende pädagogische Fachkräfte reflektiert. Hierbei wird auf die pädagogischen Handlungskompetenzen, die in Kapitel 2.1 beispielhaft genannt wurden, Bezug genommen.

Insgesamt konnten die Studierenden im Rahmen der GOW24 unterschiedliche pädagogische Fachkompetenzen erproben und verbessern, sowie noch vorhandene Kompetenzlücken und Verbesserungsbedarf erkennen. Im Rahmen der Durchführung jedes einzelnen Kurses sowie GOW24-übergreifend haben die Studierenden die Struktur ihrer Kurse, die selbst erstellten, und genutzten Materialien sowie ihr eigenes Handeln reflektiert. Dies ist einerseits untereinander geschehen, andererseits im Austausch mit den Partnereinrichtungen und den Kursteilnehmenden, zum Beispiel im Rahmen von Feedbackrunden. Insgesamt haben die Studierenden so ihre Reflexionskompetenz verbessern können.

Ebenso konnten die Studierenden ihre sozialen und kommunikativen Kompetenzen auf unterschiedlichen Ebenen erproben. Einerseits auf gruppeninterner Ebene, indem Konflikte untereinander kommuniziert und so Kompromisse gefunden werden konnten. Dies kreierte eine Basis für das gemeinsame pädagogische Handeln. Andererseits auf externer Ebene zwischen Studierenden und den Partnereinrichtungen, insbesondere im Kontext von organisatorischen Aspekten bzgl. der Kursdurchführung. Auf beiden Ebenen kamen die Studierenden im Kontext ihrer abschließenden Reflexion zu dem Schluss, dass eine offene und klare Kommunikation, in der Fragen oder auch Konflikte direkt angesprochen werden, von hohem Wert ist. Zuletzt war auch die Kommunikation zwischen Studierenden und Kursteilnehmenden im Rahmen der Kurse ein zentraler Aspekt der professionellen Erfahrung der GOW24.

Daneben konnten die Studierenden sich Kompetenzen, die im Rahmen der (pädagogischen) Praxis, d. h. in der Planung und Durchführung der GOW24, entwickelt werden, aneignen und diese weiterentwickeln. Hierunter fallen nach Montevideo unter anderem theoretisches Wissen sowie methodische Kompetenzen (2005). Ersteres wurde insbesondere durch die theoretische Einarbeitung in das Forschungsfeld der GOW24 generiert. Insgesamt erfolgte die Durchführung der einzelnen Kurse jedoch, wenn auch im groben Rahmen in theoretischem Wissen fundiert, größtenteils intuitiv.

Für das eigene pädagogische Handeln der Studierenden ist es an dieser Stelle von großem Belang, sich theoretische Konzepte vertiefend einzuprägen, um diese im Rahmen ihres pädagogischen Handelns zukünftig besser anwenden zu können. Hierunter fällt zum Beispiel die Verwendung von einfacher Sprache im Umgang mit Menschen mit Lernbeeinträchtigungen.

Als grundsätzliches Fazit der Selbstreflexion des pädagogischen Handelns ist zu erwähnen, dass die theoretische Grundlage der GOW24 nur einen geringfügigen Aspekt des späteren Berufsfeldes von Rehabilitationspädagog:innen abdeckt, weshalb die Aneignung theoretischen Wissens durch die Studierenden auch im Anschluss an die GOW24 fortgeführt werden muss. Insbesondere der Aspekt des methodischen Vorgehens muss auch zukünftig weiter erprobt und das Wissen auf diesem Gebiet fortwährend erweitert werden. Als besonders relevant ist der Zuwachs der Reflexionskompetenz zu betrachten, da berufliches pädagogisches Handeln im professionellen Rahmen von stetiger Selbst- und Fremdreflexion geprägt ist.

13. Feedback an die kommenden GOWs

Die GOW gibt es nun schon seit 10 Jahren. Und wie jedes Jahr gibt die GOW den Nachfolger:innen etwas mit auf den Weg. Ziel dieses Kapitels ist es, zu reflektieren und resümieren, um den nachfolgenden GOWs die Chance zu geben, aus Fehlern der Vorgänger:innen zu lernen, Dinge zu verändern oder zu verbessern. Denn voneinander zu lernen ist ein essenzieller Bestandteil der GOW.

Deutlich geworden ist bei der GOW24, wie wichtig sowohl Gruppendynamik als auch Zeitmanagement sind. Bis zur Durchführung der Kurse ist das Arbeitspensum hoch und darf nicht unterschätzt werden. In der Anfangsphase beginnt das Arbeitspensum jedoch zunächst auf einem niedrigen Niveau. Dies kann dazu führen, dass kurz vor Durchführung der Kontakttage als auch der Kurse die Zeit zu knapp bemessen ist. Es sollte daher ein Augenmerk auf das Zeitmanagement gelegt werden. Bezüglich der Kontakttage ist es von Vorteil, den Interessent:innen offen und kommunikativ gegenüberzutreten. Zum einen ist es wichtig, auf die individuellen Bedürfnisse der Interessent:innen einzugehen, zum anderen gilt es immer zu beachten, welche Wünsche berücksichtigt und umgesetzt werden können. Ebenso ist ein Konzeptplan der einzelnen Kurse sehr hilfreich, um die Kursinhalte mit dem Personal der Einrichtungen abstimmen zu können. Somit werden Missverständnisse bei der Kursbuchung vermieden. Auch über die Zielgruppen sollte die GOW ausreichend informiert werden, um die pädagogischen Handlungsfähigkeiten abschätzen und auf die Ansprüche abstimmen zu können. Bei allen Bemühungen, jeder Einrichtung gerecht werden zu wollen, ist es ebenso wichtig, die eigenen pädagogischen Fähigkeiten einzuschätzen und zu kommunizieren.

In der Phase der Hospitationen und Kursplanung ist es von großer Wichtigkeit, die Zuständigkeiten bezüglich der Kommunikation mit den Einrichtungen klar zu definieren. Es gilt Missverständnisse zu vermeiden und daher den Überblick über den regen Austausch zu behalten.

Bei der Durchführung der Kurse gilt es sich frühzeitig um eine technische Ausstattung zu kümmern. Ebenso ist es wichtig, Faktoren wie Anfahrt der Einrichtung, öffentliche Verkehrsmittel oder Krankheitsfälle zu berücksichtigen. Bei der GOW24 setzen sich die jeweiligen Teams, welche die Kurse durchführen, aus bis zu drei Personen zu-

sammen. Bei der Durchführung zeigt sich jedoch, dass ein Team - je nach Kursgestaltung - aus zwei Personen ausreichend ist. Dennoch sollte die Teambildung so konzipiert sein, dass im Krankheitsfall Kurse reibungslos durchgeführt werden können. Um dies zu gewährleisten, sollten Personen zum Ersatz zur Verfügung stehen. Sind die Kurse erfolgreich abgeschlossen und es folgt die Auswertung der erhobenen Daten sowie die Fertigstellung der Projektberichte, ist es wichtig, das Zeitmanagement im Auge zu behalten. Gleichzeitig darf die Erholungsphase nicht vernachlässigt werden, um weiterhin dem Arbeitspensum gerecht werden zu können. Ausreichend Bearbeitungszeit bei der Fertigstellung der Projektberichte gilt als ein entscheidender Faktor, wenn es darum geht, qualitativ gute Arbeit zu leisten und gleichzeitig genug Erholungsphasen zur Verfügung zu haben.

14. Danksagung

Im Namen der gesamten Projektgruppe GOW24 möchten wir uns herzlich bei Vert.-Prof. Dr. Bastian Pelka und unserer Tutorin Anna Dunker bedanken. Die Unterstützung und Begleitung während des gesamten Jahres war für uns von unschätzbarem Wert.

Wir sind Prof. Dr. Pelka äußerst dankbar für die hilfreiche Strukturierung des Projekts und die Unterstützung während der Durchführung der GOW24. Die tiefgehende Einführung in das Themengebiet der Digitalisierung im sozialen Bereich, die zusätzlichen Vertiefungsangebote wie Exkursionen und Empfehlungen von Fachzeitschriften sowie die Hilfe bei der Strukturierung haben unser Verständnis und unsere Fähigkeiten erheblich erweitert. Zudem war die Unterstützung bei Problemen stets eine große Hilfe. Besonders schätzten wir es, dass Prof. Dr. Pelka uns zu Beginn des Projekts die Möglichkeit gab, verschiedene Einrichtungen kennenzulernen und uns die Freiheit ließ, das Projekt nach unseren Wünschen umzusetzen. Die Expertise und das Engagement von Prof. Dr. Pelka haben unser Projekt maßgeblich geprägt und uns inspiriert.

Der unermüdliche Einsatz, die motivierte und verlässliche Art sowie die ständige Ansprechbarkeit von Frau Dunker haben uns durch viele kleine Krisen geführt und uns motiviert, auch in herausfordernden Zeiten weiterzumachen. Sie unterstützte uns stets mit hilfreichen Korrekturen und ging auf unsere Wünsche fürs Tutorium ein,

wobei Sie alles immer sehr individuell auf uns angepasst hat. Die Unterstützung und Frau Dunkers Zuspruch haben uns stets neuen Mut gegeben.

Des Weiteren bedanken wir uns bei allen teilnehmenden Einrichtungen und dessen Teilnehmenden. Wir wurden stets freundlich und euphorisch begrüßt und konnten in angenehmer Atmosphäre die Kurse durchführen.

Literaturverzeichnis

Aktion Mensch e.V. (2023, 14. August) *Was ist die UN-Behindertenrechtskonvention und was soll sie bewirken?* Abgerufen am 20.03.2024 von

<https://www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/was-ist-inklusion/un-behindertenrechtskonvention>

Andersen, U., Bogumil, J., Marschall, S. & Woyke, W. (Hrsg.). (2021). *Springer Reference. Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland* (8., überarbeitete und erweiterte Auflage). Springer VS.

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-23666-3>

AOK. (2023). *Gesundheitsmagazin: Die Folgen von Einsamkeit und soziale Isolation im Alter*. Abgerufen am 23.03.2024 von <https://www.aok.de/pk/magazin/koerper-psyche/psychologie/einsamkeit-im-alter-die-folgen-sozialer-isolation/>

Bachmann, R., Hertweck, F., Kamb, R. et.al. (2021). *Digitale Kompetenzen in Deutschland - eine Bestandsaufnahme*. RWI - Leibniz-Institut für Wirtschaftsforschung, Essen. Verfügbar unter:

<https://hdl.handle.net/10419/249684>.

Bätge, F., Effing, K., Möltgen-Sicking, K. & Winter, T. (Hrsg.). (2021). *Kommunale Politik und Verwaltung. Politische Partizipation*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2>

Bayerisches Forschungsinstitut für Digitale Transformation. (n. d.). Abgerufen am 20.03.2024 von <https://www.bidt.digital/glossar/digitale-kompetenzen/>

Beise, U., Heimes, S. & Schwarz, W. (Hrsg.). (2013). *Gesundheits- und Krankheitslehre*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-36984-1>

BMFSFJ. (2022). *Digitalisierung als Chance für mehr Vielfalt, Teilhabe und Demokratie nutzen*. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/ Bundesgesellschaftsministerium. Abgerufen am: 27.07.24. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/familie/smartegesellschaftspolitik/vielfalt-teilhabe/gutes-leben-digitale-gesellschaft-119910>

Bosse, I. & Hasebrink, U. (2016). *Studie zur Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. die Medienanstalten*.

Bpb. (2022). Hintergrund: *Politische Teilhabe in einer digitalen Welt. Bundeszentrale für politische Bildung*. Abgerufen am: 27.07.24. <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/politische-bildung-in-einer-digitalen-welt/unterrichtsmaterialien/506481/hintergrund-politische-teilhabe-in-einer-digitalen-welt/#footnote-target-16>

Bring! Labs AG. (2024). *Bring! Einkaufsliste & Rezepte* (Version 4.50.0) [Mobile App]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.pub->

[lisheria.bring](#)

- Bundeskriminalamt. (2023, 23. Februar). *Warnhinweis: Messenger-Betrug*. Abgerufen am 18.03.2024 von https://www.bka.de/SharedDocs/Kurzmeldungen/DE/Warnhinweise/230222_Betrug_Messengerdienste.html
- Bundesministerium für Arbeit und Soziales. (2024) *Behindertenrechtskonvention der Vereinten Nationen*. Abgerufen am 20.03.2024 von <https://www.bmas.de/DE/Soziales/Teilhabe-und-Inklusion/Politik-fuer-Menschen-mit-Behinderungen/Behindertenrechtskonvention-der-Vereinten-Nationen/behindertenrechtskonvention-der-vereinten-nationen.html#doc6c3e154e-7fdf-4cb7-9a0d-e1d4a5019943bodyText1>
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. (2022). *Gefährdungsatlas. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln*. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bonn: BPJM.
- Busch, M. (2022). *Rechtliche Beurteilung von Mikrotransaktionen und Lootboxen*. Universitätsverlag Göttingen. <https://doi.org/10.17875/gup2022-2050>
- Bygate, M. (2018). Learning language through task repetition. In John Benjamins Pub. Co. eBooks. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB27015826>
- Calmbach, M., Flaig, B. B., Edwards, J., Möller-Slawinski, H., Borchard, I. & Schleer, C. (2020). *Wie ticken Jugendliche? 2020: Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*. Schriftenreihe / Bundeszentrale für Politische Bildung: Band 10531. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. *RePEc: Research Papers in Economics*. <https://doi.org/10.2760/38842>
- Cleaner + Antivirus + VPN company. (2023). *Tagesplaner – Alltagsmanager*. (Version 0.3.11). [Mobile App]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=todo.list.tasks.planner.calendar.reminder>
- Cleaner + Antivirus + VPN company. (2024). *Haushaltsbuch - Buchhaltung*. (Version 1.4.3). [Mobile App]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.innim.my_finance&hl=de_AT

- D21 Initiative. (2024). D21-Digital-Index 2023/24 jährliches Lagebild zur digitalen Gesellschaft.
- Die UN-Behindertenrechtskonvention: Teilhabe als Menschenrecht. (2021). GRIN Verlag.
- Döring, N. & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. In Springer-Lehrbuch.
<https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>
- Döring, N. & Bortz, J. (2023). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. In Springer-Lehrbuch.
- Der Paritätische Gesamtverband. (2021). Digital Divide: Wie eine digitale Kluft die Gesellschaft spaltet. Politische Medien Kompetenz. Abgerufen am: 27.07.24. <https://www.politische-medienkompetenz.de/unsere-schwerpunkte/digital-divide/>
- DMRZ. (2024). *Telematikinfrastruktur (TI) in der Pflege*. Deutsches Medizinrechenzentrum. Abgerufen am: 27.07.24. <https://www.dmrz.de/wissen/ratgeber/telematikinfrastruktur-in-der-pflege>
- Duden: *Limitation*, Duden online. Abgerufen von
<https://www.duden.de/rechtschreibung/Limitation>
- Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H. & Glöckler, S. (2023). *JIM-Studie (2023). Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): Stuttgart.
- Fiedler, M. (2022). Abschlussbericht Repräsentativbefragung zur Teilhabe von Menschen mit Behinderung: Forschungsbericht 598. infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft GmbH.
- Fischer, S. & Reichmuth, A. (2020). *Gamification – spielend lernen* (1. Auflage). Didaktische Hausapotheke: Band 14. hep.
- Friede Freude Smartphone. (2022, 16. November). *Tipp: App Bring! So schreiben Sie sich ganz einfach eine digitale Einkaufsliste*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=I9RSYLaQ2Ng>
- Friese, M., Hofmann, W., Naumann, E. & Rasch, B. (2021). *Quantitative Methoden 1. Einführung in die Statistik für Psychologie, Sozial- & Erziehungswissenschaften* (5. Auflage). Heidelberg: Springer.
- Frölich, J. & Lehmkuhl, G. (2023). *Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken und Chancen* [Komplett überarbeitete und erweiterte Neuauflage]. Schattauer.
- Giesecke, H. (1987). *Pädagogik als Beruf: Grundformen pädagogischen Handelns*. Juventa-Verlag.
- Google LLC. (2024). *Google Maps* (Version 11.120.0102) [Mobile App]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.an->

droid.apps.maps

GooglePlay LLC. (2024). *WhatsApp: Appinfo*.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp>

Görlisch, P. (2022). Mehr politische Partizipation durch Interneteinsatz im Unterricht?

Eine Studie zum Politik- und Wirtschaftsunterricht (1st ed.). Wochenschau Academy. Wochenschau Verlag. [https://eli-](https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783756615384)

[brary.utb.de/doi/book/10.46499/9783756615384](https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783756615384)

Grohmann, C. (2017). *Falschmeldungen. "Auf den Kleinkrieg lassen wir uns nicht ein."* Bundeszentrale für politische Bildung. Abgerufen am 17.03.2024 unter

<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/stopfa-kenews/246764/falschmeldungen-auf-den-kleinkrieg-lassen-wir-uns-nicht-ein/>

Hänsel, F., Baumgärtner, Sören D., Kornmann, J. M. & Ennigkeit, F. (2016). Kognition. In F. Hänsel, S. D. Baumgärtner, J. Kornmann & F. Ennigkeit (Hrsg.), *Springer-Lehrbuch. Sportpsychologie* (S. 23–52). Springer Berlin Heidelberg.

https://doi.org/10.1007/978-3-662-50389-8_2

Hänsel, F., Baumgärtner, Sören, D., Kornmann, J. & Ennigkeit, F. (Hrsg.). (2016).

Springer-Lehrbuch. Sportpsychologie. Springer Berlin Heidelberg.

<https://doi.org/10.1007/978-3-662-50389-8>

Heger, K., Jokerst, S., Strippel, C. & Emmer, M. (2023). *Weizenbaum Report 2023: Politische Partizipation in Deutschland*. <https://doi.org/10.34669/WI.WR/4>

Heimes, S. (2013). Rehabilitation. In U. Beise, S. Heimes & W. Schwarz (Hrsg.), *Gesundheits- und Krankheitslehre* (S. 35–40). Springer Berlin Heidelberg.

https://doi.org/10.1007/978-3-642-36984-1_3

Henne, M. (2019). Digitale Teilhabe und ethische Reflexion. Digitalisierung für und mit Menschen mit Beeinträchtigungen verantwortungsvoll gestalten. *Teilhabe*, 58 (2), S. 50- 54.

Hilkenbach, R. (2002). Die Tagesstruktur als pädagogische Methode. Bericht aus einer Arbeitsgruppe zur Qualitätssicherung. *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbarggebiete*, 71, S. 74-80.

- Hugger, K.-U. (2021). Medienkompetenz. In: Sander, U., von Gross, F., Hugger, K.-U. (Hrsg.) *Handbuch Medienpädagogik*. Springer VS, Wiesbaden.
https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_9-1.
- Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung e. V. (2024). Glossar. *Safe(r) Space*. Aufgerufen am 29.03.24 auf
https://www.idaev.de/recherchetools/glossar?tx_dpnglossary_glossary%5Baction%5D=list&tx_dpnglossary_glossary%5Bcontroller%5D=Term&tx_dpnglossary_glossary%5BcurrentCharacter%5D=S&cHash=231eda1f9e3ba1398e0a3d36cf294400
- Initiative D21 e.V. (2019). *D21-Digital-Index 2018/19 jährliches Lagebild zur digitalen Gesellschaft*. Abgerufen am 01.06.2024 von <https://initiated21.de/publikationen/d21-digital-index/2018>
[2019#:~:text=Im%20Juli%202019%20ist%20durch,Bundesland%20Nordrhein%20Westfalen%20ver%C3%B6ffentlicht%20worden](https://initiated21.de/publikationen/d21-digital-index/2018#~:text=Im%20Juli%202019%20ist%20durch,Bundesland%20Nordrhein%20Westfalen%20ver%C3%B6ffentlicht%20worden).
- Kaspar, R., Simonson, J., Tesch-Römer, C., Wagner, M. & Zank, S. (Hrsg.). (2023). *Schriften zu Gesundheit und Gesellschaft - Studies on Health and Society. Hohes Alter in Deutschland*. Springer Berlin Heidelberg.
<https://doi.org/10.1007/978-3-662-66630-2>
- Kauffeld, S. (2010). Lerntheorien. In S. Kauffeld (Hrsg.), *Nachhaltige Weiterbildung* (S. 37–70). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-95954-0_3
- Kauffeld, S. (Hrsg.). (2010). *Nachhaltige Weiterbildung*. Springer Berlin Heidelberg.
<https://doi.org/10.1007/978-3-540-95954-0>
- Krüger, N., Burblies, C. & Pianos, T. (2018). Hands on – Tools für aktivierende Methoden in Informationskompetenz-Schulungen. *Information - Wissenschaft & Praxis*, 69(5-6), 239–247. <https://doi.org/10.1515/iwp-2018-0052>
- Krüper, J. (2023). Keine Lust auf Lootboxen. *LTO Legal Tribune Online*. (Letzter Aufruf: 29.03.2024). Verfügbar unter: <https://www.lto.de/recht/hintergruende/h/lootbox-beutekiste-videospiele-gluecksspiel-regulierung-bund-laender-verharren/>
- Lefevor, G. T., Janis, R. A., Franklin, A. & Stone, W. (2019). Distress and Therapeutic Outcomes Among Transgender and Gender Nonconforming People of Color. *The Counseling Psychologist*, 47(1), 34–58.
<https://doi.org/10.1177/0011000019827210>

- Lexikon der Psychologie. (2022). *Reflexion*. Abgerufen am 01.07.2024 von <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/reflexion-kognitionspsychologisch>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). (2023). JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: mpfs
- Montevideo. (2005). *Die professionellen Kompetenzen von Sozialpädagogen/innen/innen: Ein konzeptioneller Rahmen*. aieji.
- MOVACT. (2021). *WahlSwiper – Finde deine Partei* (Version 3.4.3) [Mobile App]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wahlswiper>
- Najemnik, N. (2021). Die politische Partizipation von Frauen in der Bundesrepublik Deutschland – Ein Überblick. In F. Bätge, K. Effing, K. Möltgen-Sicking & T. Winter (Hrsg.), *Kommunale Politik und Verwaltung. Politische Partizipation* (S. 149–169). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2_9
- Nds. Landeszentrale für politische Bildung. (2023). *KonterBunt. Für Demokratie* (Version 30.01) [Mobile App]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=de.wazagames.parolen_android
- Niedermayer, O. (2005). *Bürger und Politik: Politische Orientierungen und Verhaltensweisen der Deutschen*; [Lehrbuch (2., aktualisierte und erw. Aufl.). Studienbücher Politisches System der Bundesrepublik Deutschland. VS Verl. für Sozialwiss.
- Pelka, B. (2018). Digitale Teilhabe: Aufgaben der Verbände und Einrichtungen der Wohlfahrtspflege. In H. Kreidenweis (Hrsg.), *Digitaler Wandel in der Sozialwirtschaft* (1. Aufl., S. 57-74). Nomos Baden-Baden.
- Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes. (o.D.) *Messenger-Betrug*. Abgerufen am 18.03.2024 von <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/betrug/messenger/>
- Raithel, J. (2006). *Quantitative Forschung*. Ein Praxiskurs. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.

- Rathmann, M. (2022). *Das Subjekt im digitalen Raum. Eine praxistheoretische Perspektive*. In Hessische Blätter für Volksbildung. (Hrsg.), 3. Auflage, (S. 20-28). N.A.: Hessischer Volksschulverband.
- Reissmann, M., Oswald, V., Zank, S. & Tesch-Römer, C. (2022). Digitale Teilhabe in der Hochaltrigkeit. In R. Kaspar, J. Simonson, C. Tesch-Römer, M. Wagner & S. Zank (Hrsg.), *Schriften zu Gesundheit und Gesellschaft - Studies on Health and Society. Hohes Alter in Deutschland* (Bd. 8, S. 145–172). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-66630-2_7
- Romero, B. (2011). Rehabilitatives Handeln bei Abbauprozessen. In: Dederich, M; Jantzen, W. & Walthes, R. (Hrsg.). *Sinne, Körper und Bewegung*. Stuttgart: Kohlhammer, S. 325–329.
- Römer, S. (2023). Theorie-Praxis-Transfer. In: *Inklusive Lernszenarien. Das Konzept der reflektierten Selbsterfahrung(en)*. Inklusion und Gesellschaft (Bd. 5). Frank & Timme, Berlin. https://doi.org/10.57088/978-3-73299007-8_7
- Schulministerium NRW (n. d.). abgerufen am 05.06.2024 um 21:58 Uhr <https://www.schulministerium.nrw/schule-bildung/schulorganisation/schulformen>
- Seim, J. (2021). Der Wert politischer Partizipation. Ein Überblick. In F. Bätge, K. Effing, K. Möltgen-Sicking & T. Winter (Hrsg.), *Kommunale Politik und Verwaltung. Politische Partizipation* (S. 95–111). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2_6
- Sicking & T. Winter (Hrsg.), *Kommunale Politik und Verwaltung. Politische Partizipation* (S. 133–147). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2_8
- Sieverding, M. (2003). Frauen unterschätzen sich: Selbstbeurteilungs-Biases in einer simulierten Bewerbungssituation. Zeitschrift für Sozialpsychologie, 34(3), 147–160. <https://doi.org/10.1024/0044-3514.34.3.147>
- Sozialforschungsstelle Dortmund (n. d.). *Get Online Week*. Abgerufen am 20.03.2024 von <https://sfs.sowi.tu-dortmund.de/forschung/projekte/get-online-week/>

- Stapf, I., Prinzing, M. & Köberer, N. (Hrsg.). (2019). *Kommunikations- und Medienethik: Band 9. Aufwachsen mit Medien: Zur Ethik mediatisierter Kindheit und Jugend* (1. Auflage). Nomos.
<https://doi.org/10.5771/9783845293844>
- Struck, P. (2023). *Peer-Learning in der beruflichen Ausbildung* (Bd. 78). wbv Publikation. <https://doi.org/10.3278/9783763976188>
- SWR-Marktcheck. (2022, 6. Juni). „Hallo, das ist meine neue Nummer“: Die Whatsapp-Betrugsmasche | Marktcheck SWR [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=bs2FptvOdOo>
- Tagesschau (20. Januar 2024). Wieder demonstrieren Zehntausende gegen Rechtsextremismus. Abgerufen am 20.03.2024 von [tagesschau.de](https://www.tagesschau.de/inland/gesellschaft/demonstrationen-gegen-rechts-100.html).
<https://www.tagesschau.de/inland/gesellschaft/demonstrationen-gegen-rechts-100.html>
- Twitch Interactive, Inc. (2024). *Community Richtlinien*. Abgerufen am 10.03.24 von <https://safety.twitch.tv/s/article/Community-Guidelines?language=de>
- Twitch.tv (2018). *Nutzungsrichtlinien für Bits*. Abgerufen am 30.03.24 von [https://www.twitch.tv/p/de-de/legal/bits-acceptable/#:~:text=Bits%20sind%20digitale%20Inhalte%20\(d.%20h.,bezeichnungen%20wir%20als%20%E2%80%9ECheering%E2%80%9C](https://www.twitch.tv/p/de-de/legal/bits-acceptable/#:~:text=Bits%20sind%20digitale%20Inhalte%20(d.%20h.,bezeichnungen%20wir%20als%20%E2%80%9ECheering%E2%80%9C)
- Twitch.tv. (2024). Creator Camp. *Einführung in Monetarisierung*. Abgerufen am 30.03.24 von <https://www.twitch.tv/creatorcamp/de-de/paths/monetize-your-content/twitch-basics/>
- UN-Behindertenrechtskonvention. (2018). Beauftragter der Bundesregierung für die Belange von Menschen mit Behinderungen: Bonn.
- Vereinte Nationen (13. Dezember 2019). *Allgemeine Erklärung der Menschenrechte*. Vereinte Nationen. Abgerufen am 17.03.2024 von <https://un-ric.org/de/allgemeine-erklaerung-menschenrechte/>
- Wahl, H.-W. & Heyl, V. (2015). *Gerontologie - Einführung und Geschichte* (2., vollständig überarbeitete Auflage). *Grundriss Gerontologie: Bd. 1*. Kohlhammer.
- Walbrühl, U. (2021). Politische Partizipation von Migrant*innen. In F. Bätge, K. Effing, K. Möltgen-Sicking & T. Winter (Hrsg.), *Kommunale Politik und*

- Verwaltung. Politische Partizipation* (S. 133–147). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2_8
- Wanka, A. und Gallistl, V. (2020): Ältere Menschen und Digitalisierung aus der Sicht der kritischen Gerontologie. In C. Hagen, C. Endter und F. Berner (Hrsg.), *Expertise zum Achten Altersbericht der Bundesregierung*. Berlin: Deutsches Zentrum für Altersfragen.
- Whatsapp LLC. (2024). *WhatsApp Messenger*. (Version 2.24.6.77). [Mobile App]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=de&gl=US>
- WhatsApp LLC. (2024). *Über uns*. <https://www.whatsapp.com/about>
- Winter, N. (2021). Politische Partizipation von Kindern und Jugendlichen. In F. Bätge, K. Effing, K. Möltgen-Sicking & T. Winter (Hrsg.), *Kommunale Politik und Verwaltung. Politische Partizipation* (S. 171–189). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-33985-2_10
- Zentrum für Europäischen Verbraucherschutz e.V. (2. August 2021). *Lootboxen: Verstecktes Glücksspiel in Computer- und Videospielen?* Abgerufen am 29.03.24 von <https://www.evz.de/einkaufeninternet/gaming/lootboxenincomputer-und-videospielen.html>
- Zillien, N. (2009). Empirische Untersuchung der digitalen Kompetenzen. In *Digitale Ungleichheit*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-91493-0_10

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Digitales Kompetenzraster ICDL Matching	42
Abbildung 2	Mapping von ECDL/ICDL zu DigComp	43
Abbildung 3	Poster "Kurs "Sicherheit im Netz"	
	Fehler! Textmarke nicht definiert.	
Abbildung 4	Poster Kurs "Gaming"	
	Fehler! Textmarke nicht definiert.	
Abbildung 5	Poster Kurs "Apps	47
Abbildung 6	Soll-Ist-Vergleich	51
Abbildung 7	Prozess des Lernesam Modell	52
Abbildung 8	Informationsverarbeitungstheorie	53
Abbildung 9	Prinzip der Selbstverstärkung	54
Abbildung 10	Quiz Auflösung Digitale Sicherheit im Netzg	58
Abbildung 11	Quiz Digitale Sicherheit im Netzg	58
Abbildung 12	WhatsApp Betrugsnachricht 1	60
Abbildung 13	WhatsApp Betrugsnachricht 2	60
Abbildung 14	Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 1	61
Abbildung 15	Folie aus dem Kurs "Messenger-Betrug" 2	61
Abbildung 16	Folie aus dem Kurs "Fake-Profile"	62
Abbildung 17	Folie aus dem Kurs "Fake-News" 1	63
Abbildung 18	Folie aus dem Kurs "Fake-News" 2	63
Abbildung 19	Folie aus dem Kurs "Phishing"	64
Abbildung 20	Folie Kurs "Gaming", Fortnite Skins	72
Abbildung 21	Folie Kurs "Gaming", V-Bucks	72
Abbildung 22	Folie Kurs "Gaming", Mobile Game Hayday	73
Abbildung 23	Folie Kurs "Gaming", Lootboxen	73
Abbildung 24	Folie Kurs "Gaming", Steam-Communitymarket	74
Abbildung 25	Fragebogen Seite 1	97
Abbildung 26	Fragebogen Seite 2	98
Abbildung 27	Fragebogen Seite 3	99
Abbildung 28	Ordinalskala soziodemografischer Teil Fragebogen	103
Abbildung 29	Intervallskala Kurs "Sicherheit im Netz"	103

Abbildung 30 Codierung GOW24	104
Abbildung 31 Datenschutzerklärung Fragebögen GOW24	107
Abbildung 32 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Sicherheit)	113
Abbildung 33 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Sicherheit)	113
Abbildung 34 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs:Sicherheit)	114
Abbildung 35 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Sicherheit)	115
Abbildung 36 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Sicherheit)	116
Abbildung 37 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Sicherheit,	117
Abbildung 38 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Gaming)	118
Abbildung 39 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Gaming)	118
Abbildung 40 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden (Kurs: Gaming)	120
Abbildung 41 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Gaming)	120
Abbildung 42 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Gaming)	121
Abbildung 43 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Gaming	122
Abbildung 44 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Alle App-Kurse)	123
Abbildung 45 Bildungsabschlüsse der Teilnehmenden GOW24 (Alle App- Kurse)	124
Abbildung 46 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Alle App-Kurse)	125
Abbildung 47 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Alle App-Kurse)	126

Abbildung 48 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle App-Kurse	127
Abbildung 49 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Bring!)	128
Abbildung 50 Höchster Bildungsabschluss der teilnehmenden GOW24 (Kurs: Bring!)	129
Abbildung 51 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Bring!)	130
Abbildung 52 Wie kompetent schätzen sich die Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Bring!)	131
Abbildung 53 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Bring!	132
Abbildung 54 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Tagesplaner)	133
Abbildung 55 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs: Tagesplaner)	134
Abbildung 56 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: Tagesplaner)	134
Abbildung 57 Wie kompetent schärten sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: Tagesplaner)	135
Abbildung 58 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: Tagesplaner)	136
Abbildung 59 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs Tagesplaner	137
Abbildung 60 Geschlecht der Teilnehmenden GOW24 (Kurs: WhatsApp)	138
Abbildung 61 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Geschlecht ein? (Kurs: WhatsApp)	139
Abbildung 62 Bildungsabschlüsse aller Teilnehmenden GOW24 (Kurs: WhatsApp)	140
Abbildung 63 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig vom Bildungsabschluss ein? (Kurs: WhatsApp)	141

Abbildung 64 Wie kompetent schätzen sich alle Teilnehmenden der GOW24 abhängig von der Nutzungsfrequenz mobiler Geräte ein? (Kurs: WhatsApp)	142
Abbildung 65 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für den Kurs WhatsApp	143
Abbildung 66 Mittelwert der Selbsteinschätzung Geschlechtsspezifisch	145
Abbildung 67 Selbsteinschätzung bezogen auf den Bildungsabschluss,	146
Abbildung 68 Selbsteinschätzung bezogen auf die Nutzungsdauer	147
Abbildung 69 Zusammenhang der Kompetenzeinschätzung und der interaktiven Kursgestaltung für alle Kurse	148

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Kompetenzlevel DigComp	45
Tabelle 2 Kursraster Digitale Sicherheit im Netz	57
Tabelle 3 Kursraster „Gaming“	69

Anhangsverzeichnis

Anhang 1 Forschungsbaum	183
Anhang 2 D21 zentrale Ergebnisse	188
Anhang 3 Kursraster Google Maps & Politische Partizipation	189
Anhang 4 Kursraster Bring! & Finanzplaner	190
Anhang 5 Flyer Gaming Kurs	191
Anhang 6 Urkunde Gaming Kurs	192

Anhang 1: Forschungsbaum

Problem	Forschungsfrage	Operationalisierung	Unterfragen	Operationalisierung	Hypothesen	Items	Antwortmöglichkeiten (5 Stufen)
Digitale Be-nach-teili-gung	Inwieweit können die eigenen digitalen Kompetenzen durch die Kurse der GOW 2024 aus Sicht der Teilnehmenden verbessert werden?	Inwie-weit: Frage-wort, in wel-chem Maß?	Auf welche Weise nimmt das Geschlecht Einfluss auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen?	Auf welche Weise: Frage-wort, in wel-chem Maß	Männliche Teilnehmende schätzen sich in ihren digitalen Kompetenzen im Vergleich höher ein.	Mein Geschlecht	
				Geschlecht: männlich, weiblich, divers, keine Angaben		digitale Kompetenzen	
				Selbsteinschätzung: die Fähigkeit die eigenen Kompetenzen realistisch einzuschätzen			
		Digitale Kompetenzen: selbstständiges und situationsabhängiges Verhalten im Bezug auf digitale Medien	Inwiefern wirkt sich der Bildungsgrad auf die Selbsteinschätzung der digitalen Kompetenzen aus?	Digitale Kompetenzen: selbstständiges und situationsabhängiges Verhalten im Bezug auf digitale Medien	Je höher der Bildungsgrad, umso höher die Selbsteinschätzung der eigenen digitalen		
				Inwieweit: Fragewort, in welchem Maß?		Mein Bildungsabschluss	
				Bildungsgrad: höchster Bildungsabschluss		Schulform	
		Kurs: Gruppe von Personen, die vor		Selbsteinschätzung: die Fähigkeit		digitale Kompetenzen	

		verschiedenen Aufgaben gestellt wird und dabei gemeinsame Lösungswege anstrebt		die eigenen Kompetenzen realistisch einzuschätzen	Kompetenzen	
				Digitale Kompetenzen: selbstständiges und situationsabhängiges Verhalten im Bezug auf digitale Medien		
		Wie kann die persönliche Nutzungsfrequenz von digitalen Endgeräten Einfluss auf die Selbsteinschätzung nehmen?		Nutzungsdauer: Zeitspanne in der das Gerät genutzt wird	Je geringer der tägliche Gebrauch von digitalen Endgeräten, desto niedriger die Selbsteinschätzung der eigenen digitalen Kompetenzen.	Ich habe zuhause Internet (WLAN, mobile Daten)
				digitalen Endgeräten: Smartphones, Laptops, Tablets oder ähnliches		Für mich ist das Internet wichtig
				Einfluss nehmen: Wirkungsgrad		Ich habe mindestens ein mobiles Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop)
						Ich benutze mein mobiles Gerät (Smartphone, Tablet, Laptop) -> Nutzungsfrequenz
		aus Sicht der Teilnehmenden:		Selbsteinschätzung: die Fähigkeit die eigenen Kompetenzen realistisch einzuschätzen		

		Selbst-einschätzung der Teilnehmenden	Wie wirkt sich eine interaktive Kursgestaltung auf das Kompetenempfinden der Teilnehmenden aus?	Wie wirkt: Fragewort nach dem Einfluss	Je höher der Theorie-Praxis-Transfer, desto höher die Kompeten-zempfindung	Ich kann durch den Kurs Gefahren im Gaming besser erkennen	Kurs Gaming
				interaktiv: Teilnehmende beteiligen sich aktiv am Kurs		Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit meinen persönlichen Daten umgehen muss	
				Kursgestaltung: Art wie der Kurs durchgeführt wird		Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit meinem Geld beim Gaming umgehen muss	
				Kompetenempfinden der Teilnehmenden: emotionale Einschätzung der eigenen Kompetenzen		Ich weiß durch den Kurs, wie ich mit anderen Menschen im Gaming und Internet umgehen sollte	
		verbessert: eine Änderung zum positiven				Ich weiß durch den Kurs, wann ich aufhören sollte zu spielen	Alle Kurse
						Ich weiß durch den Kurs, wo ich mir Hilfe bei Problemen im Gaming holen kann	
						Ich weiß durch den Kurs, wie ich mich im Gaming richtig verhalte	
						Ich verstehe die Kursinhalte durch die Quizze und Gespräche besser	
						Ich habe durch den Kurs etwas gelernt	
						Ich kenne mich nach dem Kurs besser mit Betrugs-maschen im Internet aus	Kurs Betrugs-maschen
						Ich kann meine eigenen Daten durch den Kurs besser schützen	

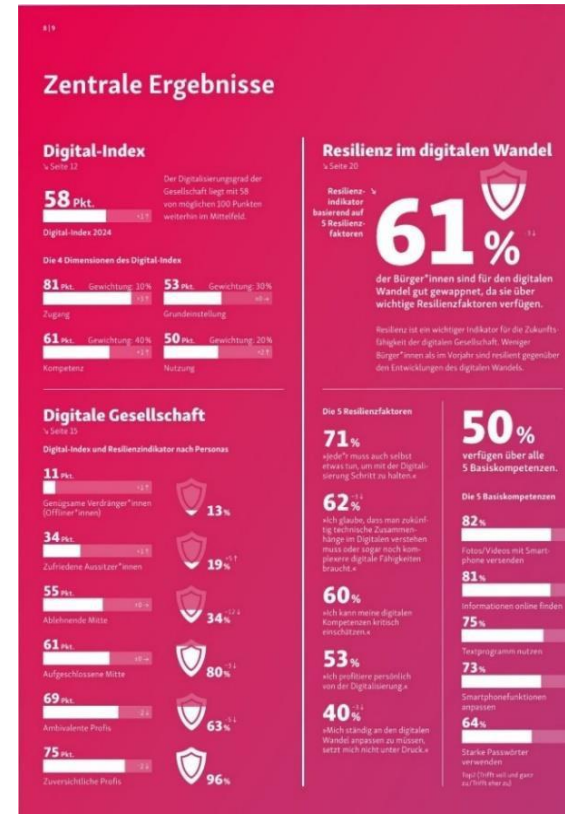
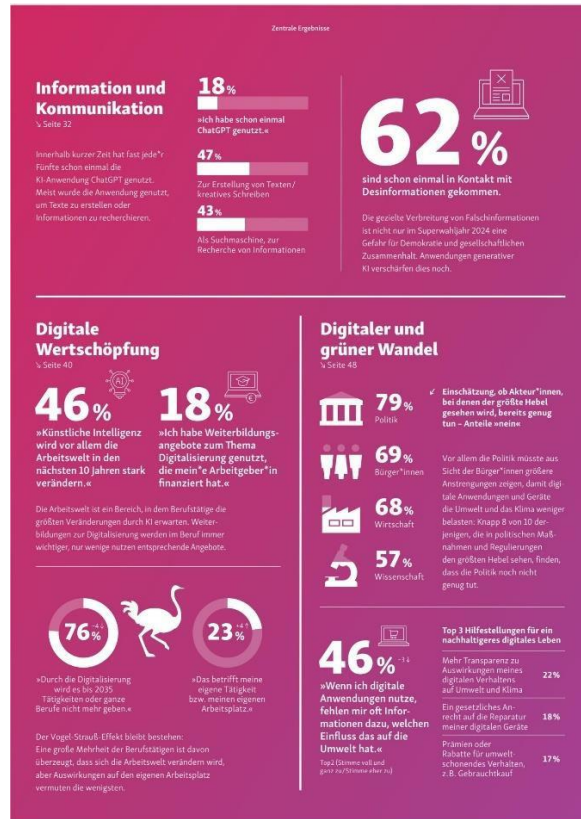
Ich kenne durch den Kurs die Warnsignale von Betrugsmaschinen im Internet	
Ich weiß durch den Kurs, wie ich auf Betrugsmaschinen reagieren sollte	
Ich fühle mich durch den Kurs sicherer im Internet	
Die Quizze haben mir geholfen, die Kursinhalte besser zu verstehen	
Die Gespräche haben mir geholfen, die Kursinhalte besser zu verstehen	
Ich finde es gut, dass wir uns aktiv mit einbringen konnten	
Ich fühle mich durch den Kurs sicherer beim Installieren einer neuen App	Kurs Maps
Ich fühle mich durch den Kurs sicherer beim Deinstallieren einer App	
Ich weiß durch den Kurs besser, wo ich Funktionen in der App finde	
Ich traue mich durch den Kurs mehr, in einer App Funktionen auszuprobieren	
Mir hat das Ausprobieren geholfen, die App besser zu verstehen	
Mir hat das Besprechen in der Gruppe geholfen, die App besser zu verstehen	
Ich kann durch den Kurs mit einer App herausfinden, an welchem Ort ich bin	
Ich kann durch den Kurs mit einer App ein gewünschtes Ziel finden	
Ich weiß durch den Kurs, wie ich mithilfe einer App meine Tagesstruktur plane	
	Kurs Tag

Ich kann durch den Kurs mit einer App sehen, was ich noch am Tag vorhabe	
Ich weiß durch den Kurs, wie ich mithilfe einer App meine Einkäufe plane	Kurs Bring
Ich kann durch den Kurs mit einer App sehen, was ich noch einkaufen muss	
Ich kann durch den Kurs mit einer App eintragen, was ich ausgegeben habe	Kurs Finanz
Ich kann durch den Kurs mit einer App sehen, für was ich Geld ausgegeben habe	
Ich kann durch den Kurs besser über WhatsApp kommunizieren (Anruf, Videoanruf, Sprachnachricht usw.).	Kurs Whatsapp
Ich weiß durch den Kurs, wie ich auf WhatsApp meine Daten schützen kann	
Ich kenne durch den Kurs meine politischen Rechte besser	Kurs Politik
Ich kenne durch den Kurs meine Möglichkeiten zur politischen Teilhabe besser	
Ich weiß durch den Kurs besser, wo ich Informationen zu politischen Themen finde	
Ich finde durch den Kurs im Internet die politischen Themen, die ich suche	
Ich kann durch den Kurs politische Informationen besser vergleichen	
Ich bin mir durch den Kurs sicherer, welchen Informationen ich trauen kann	

Ich weiß durch den Kurs besser, wie ich selbst poli- tisch mitbestimmen kann
--

Ich fühle mich durch den Kurs besser auf eine Wahl vorbereitet
--

Anhang 2: D21 Zentrale Ergebnisse



Anhang 3 Kursraster Google Maps & Politische Partizipation

Modulverlauf: Google Maps

Zeit (min)	Ziel	Inhalt	Vorgehen	Medien	Beteiligte
10	Angenehme Atmosphäre schaffen	Begrüßung + Warm Up	Vorstellung; Spielerisches Warm Up	Sitzkreis	alle
10	Kennenlernen der App	Vorstellung und Erklärung der App	Präsentation der App	Beamer	Kursleitung
10	Eigenes Nutzen ermöglichen	Installation und Registrierung	Jeder für sich – Herumgehen und helfen	Eigene Devices	Teilnehmende mit Hilfe der Kursleitung
10	Eigene Erfahrungen	Individuelles Ausprobieren der App	Jeder auf seinem Device	Eigene Devices	Teilnehmende
5	Zielort aussuchen	Gemeinsam einen geeigneten Ziel finden	Vorschläge ansehen, Gemeinsam abstimmen	Eigene Devices	alle
15	Navigation zum Ziel	Wegbeschreibung folgen	Gemeinsam zum Ziel navigieren	Maps	Teilnehmende mit Hilfe der Kursleitung
15	Pause				
15	Rückweg	Zurück navigieren	Zurück gehen		alle
15	Erfahrungen rückmelden	Abschluss; Evaluation	Offene Abschlussrunde	Sitzkreis	Teilnehmende
10	Fragebogen	Fragebogen ausfüllen	Austeilen, erklären, Bei Bedarf helfen	FB, Stift	Teilnehmende

Modulverlauf: Politische Partizipation

Zeit (min)	Ziel	Inhalt	Vorgehen	Medien	Beteiligte
10	Angenehme Atmosphäre schaffen	Begrüßung + Warm Up	Vorstellung; Spielerisches Warm Up	Sitzkreis	alle
10	Politische Relevanz	Überblick Relevanz Politik	Gespräch	Sitzkreis	alle
5	Überblick Politik	Parteien; anstehende Wahlen; Wahlberechtigung	Überblick verschaffen	Sitzkreis; Beamer	Kursleitung
5	Informationen finden	Spiel	Thema erwähnen und TN im Internet Antworten finden lassen	Devices	Teilnehmende
10	Objektivitätsanalyse	Informationen vergleichen	Diskussion; offene Fragen	Sitzkreis	alle
5	Stammtischparolen kontern	App Konterbunt	App vorstellen und zeigen	Beamer	Kursleitung
5	Wahlentscheidungshelfer	App WahlSwiper	App vorstellen und zeigen	Beamer	Kursleitung
5	Informationen finden	Weitere Apps + Webseiten Empfehlungen	Vorstellung verschiedener Quellen	Beamer	Kursleitung
10	Erfahrungen rückmelden	Abschluss; Evaluation; Infomaterialien mitgeben	Offene Abschlussrunde	Sitzkreis; Infomaterial	alle
10	Fragebogen	Fragebogen ausfüllen	austeilen, erklären, bei Bedarf helfen	FB, Stift	Teilnehmende

Anhang 4 Kursraster Bring! und Finanzplaner

Zeit (min)	Inhalt	Ziel	Vorgehen	Medien	Beteiligte
15	Begrüßung und Einstieg	Überblick schaffen	Frontal	PPP	Kursleitung
15	Warm-Up	Bindung aufbauen und lockere Lernatmosphäre schaffen	Ja/Nein-Spiel	PPP, Rote & Grüne Daumen	Alle
5	Kurzvorstellung App	Kernfunktionen der App kennen	YouTube-Video, Screen-Mirroring	Video, Smartphones, Smartphone-Link	Kursleitung
35	App-Vorstellung 1: Erste Schritte	Selbständiger Download und App-Registrierung	YouTube-Video, Screen-Mirroring	Video, Smartphones, Smartphone-Link	Alle
	App-Vorstellung 2: Nutzung	Orientieren können in neuen Apps, Kernfunktionen von Apps nutzen können	YouTube-Video, Screen-Mirroring	Video, Smartphones, Smartphone-Link	Alle
30	Praxisphase	Erprobung und Anwendung der o.g. Inhalte	freies ausprobieren, individuelle sowie Gruppenbezogene unterstützung, ggf. gegenseitige Unterstützung	Smartphones, Smartphone-Link	Alle
10	Reflexion	Erkennen von Wissenslücken, individuelle Nutzungschancen reflektieren	Offene Gesprächsrunde	PPP	Teilnehmende
10	Abschluss		Fragebogen	Fragebögen, Stifte	Teilnehmende

Anhang 5 Flyer Gaming-Kurs

Twitch Sicherheit

- kostenlose Plattform und oft mit Discord verbunden
- auf Abos achten, die Streamer*innen unterstützen
→ Du zahlst mit deinem echten Geld!
- auf persönliche Daten achten: nicht den echten Namen angeben!
- freundlicher und respektvoller Umgang mit anderen Zuschauern*innen und Streamer*innen
- Möglichkeit andere Zuschauer bei Problemen zu melden
- achte auf dich, deine Bedürfnisse und die der anderen Zuschauer*innen und Streamer*innen
→ nicht beeinflussen lassen!

→ Wenn du merkst, dass du nur noch an Twitch oder Games denken kannst, solltest du dich an eine Stelle für Mediensucht wenden, dort kann dir geholfen werden.

Datenschutz und Soziales Miteinander

- keine persönlichen Daten angeben (vollständiger Name, Geburtsdatum, Bankdaten und Adressen)
→ Das Internet vergisst nichts!
- nicht nur eine E-Mail-Adresse für alle Bereiche verwenden
- nicht alles glauben, was andere Menschen einem erzählen
- respektvoller Umgang mit anderen Menschen im Internet
→ „wie ich dir, so du mir“
- andere Menschen im Internet genauso behandeln, wie man selbst gerne behandelt werden möchte
→ auch nicht nur online!

In-Game Käufe

- kleine Handel mit geringen Geldbeträgen
→ Vorsicht vor zu vielen Käufen, am Ende kommt eine größere Geldsumme raus
- „free-to-play“ = als kostenlose Spiele angeboten
→ versteckte Kosten werden nicht angegeben!
- „pay-to-win“ = Zahlen um zu Gewinnen
→ Spielvorteile gegenüber anderen Spielern – oft nur ein geringer Vorteil gegen viel Geld
- „pay-to-progress“ = Zahlen, um im Spiel weiterzukommen
→ Zeit verkürzen, oft viel Geld bei vielen Wiederholungen
- Wegen Spielwährung (z.B. Diamanten) kann der Überblick vom eigenen Geld verloren gehen
- Loot Boxen = Beutekisten
→ in unterschiedlichen Formen, sehen wie Schatzkisten aus, aber: Wahrscheinlichkeit von Gewinn von wertvollen Sachen sehr gering.

Anhang 6 Urkunde Gaming Kurs



Urkunde

Herzlichen Glückwunsch!

_____ hat den Kurs
„Fortschritt oder Freundschaft...
Wie viel ist es Dir wert?“
erfolgreich abgeschlossen und
verfügt nun über
Sicherheitskompetenzen im
Bereich Umgang mit sensiblen
Daten, Erkennung von
Gefahren, richtiger Umgang mit
Finanzen und soziales
Miteinander im digitalen Raum.



Dortmund, den _____

Deine GOW24

Band 222
Beiträge aus der Forschung

sfs