



**information
matters**

Schulungsprogramm für **Online Kurse**

Modul 2

Medienkompetenz für ältere Menschen



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514

Contents

Beschreibung der Online-Lektion	4
Die wichtigsten Themen für AusbilderInnen von älteren Lernenden sind: ...	5
Warum ist Medienkompetenz für ältere Menschen wichtig?	7
Wie können ältere Menschen in der Medienkompetenz geschult werden?	8
Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss von Modul 2	11
Einleitung	12
Schlüsselwörter	13
Themen	13
Einige nützliche Ressourcen	15
Aktivität 1#: Was ist mit...?	17
Lernziele:	17
Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer	18
Durchführung der Aktivität:	19
Empfehlungen für die Durchführung	24
Reflexionsfragen	25
Aktivität 2#: Jagd auf Fake News	26
Lernziele:	26
Rahmenbedingung/Materialien/Dauer	27
Durchführung der Aktivität:	27
Empfehlungen für die Durchführung	30
Reflektionsfragen	31

Aktivität 3#: Digitaler Fußabdruck	32
Lernzeile:	32
Rahmenbedingung/Materialien/Dauer	33
Durchführung der Aktivität:	33
Empfehlungen für die Durchführung	36
Reflektionsfragen	37
Bewertung des Moduls	38
Quiz zur Selbsteinschätzung für Modul 2	38
Arbeitsblatt	38
Projektaktivität	38
Fragebogen	40
Validierung des Moduls	41
ANHANG FÜR Modul 2	43
MEDIENKOMPETENZ-QUIZ	50
MEDIA LITERACY Fragebogen	53

Beschreibung der Online-Lektion

Willkommen zu Modul 2 des Information Matters Online-Kurses über Medienkompetenz für ältere Menschen. In dieser Lektion werden wir uns darauf konzentrieren, TrainerInnen mit dem notwendigen Wissen und Strategien auszustatten, um älteren Menschen Medienkompetenzkonzepte und -fähigkeiten effektiv zu vermitteln.

Da ältere Erwachsene bei der Nutzung digitaler Technologien auf Schwierigkeiten stoßen können, ist es wichtig, dass sie Medienkompetenz entwickeln, um Ausgrenzung und Isolation innerhalb der Gesellschaft zu verhindern. Am Ende dieser Lektion werden Sie ein besseres Verständnis für die Bedürfnisse älterer Lernender und für die pädagogischen Ansätze haben, die für die Vermittlung von Medienkompetenz erforderlich sind.



Die wichtigsten Themen für AusbilderInnen von älteren Lernenden sind:

Bedarfsgerechte Medienbildung:

Die Medienerziehung älterer Menschen sollte auf deren individuelle Bedürfnisse und den wahrgenommenen Wert der Technologie zugeschnitten sein. In Anbetracht der unterschiedlichen Merkmale dieser Altersgruppe, wie Alter, Bildung, Gesundheit, Wohnort und soziale Einbindung, müssen die Ausbildenden ihre Lehrmethoden entsprechend anpassen.

Selbstgesteuertes Lernen und Blended Learning:

Selbstgesteuertes Lernen gibt Menschen im fortgeschrittenen Alter die Möglichkeit, ihr Lernen selbst in die Hand zu nehmen. Die Lehrkräfte können verschiedene Lernoptionen anbieten, aus denen die Lernenden je nach ihren Interessen und ihrer Leistungsfähigkeit wählen können. Blended Learning, eine Kombination aus Präsenz- und Online-Lernen, kann für ältere Lernende besonders effektiv sein, da es auf unterschiedliche Lernpräferenzen eingeht.

Die Bedürfnisse älterer Menschen:

Um Medienkompetenz effektiv zu vermitteln, ist es wichtig, die Bedürfnisse älterer Lernender zu verstehen. In diesem Abschnitt werden Themen wie Zugänglichkeit und einfache Schnittstellen digitaler Technologien und Medien, aktive Teilnahme an der digitalen Kommunikation einschließlich sozialer Medien, Bewusstsein für Sicherheit und Datenschutz sowie Verständnis für die Relevanz von Online-Nachrichten und Werbung untersucht.





Warum ist Medienkompetenz für ältere Menschen wichtig?

Medienkompetenz wird als eine Kernkompetenz für BürgerInnen aller Altersgruppen angesehen, die in der heutigen digitalisierten Welt leben. Bei älteren Erwachsenen kann die Fähigkeit, digitale Technologien zu ihrem Vorteil zu nutzen, mit dem Alter abnehmen, wodurch ältere Menschen Gefahr laufen, stärker ausgegrenzt und vom Rest der Gesellschaft isoliert zu werden.

Zu den Vorteilen des Erwerbs von Medienkompetenz gehört, dass die NutzerInnen aktiv bleiben und ihre kognitive Fähigkeiten angeregt werden; zudem werden Autonomie und emotionales Wohlbefinden gefördert, da die Technologie dazu beitragen kann, Einsamkeit und Isolation zu verringern.



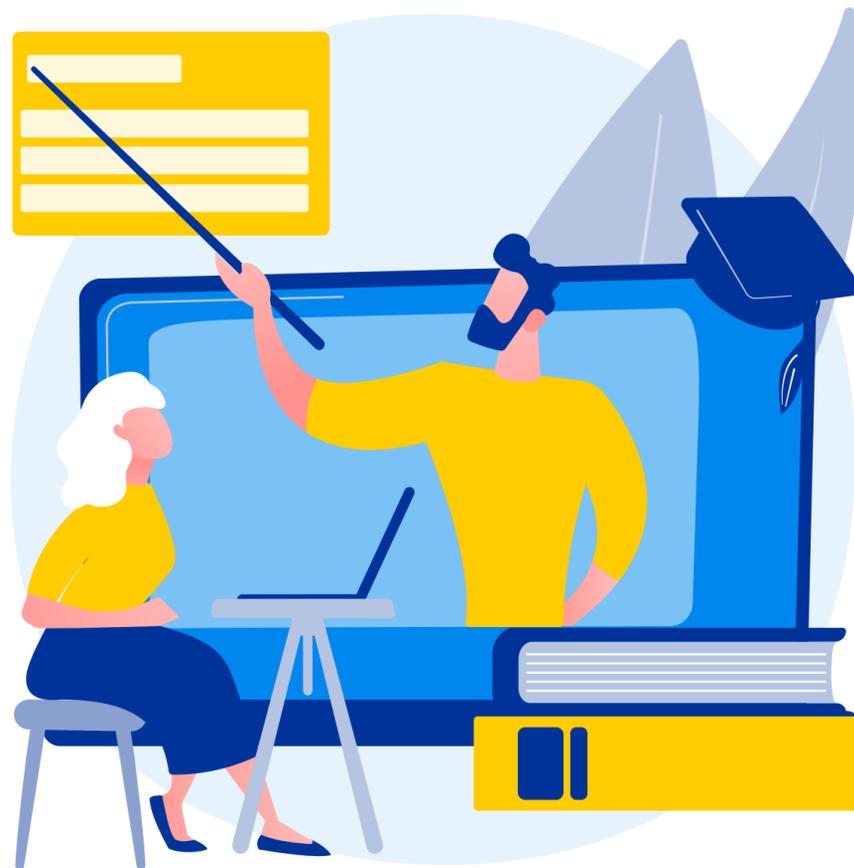
Wie können ältere Menschen in der Medienkompetenz geschult werden?

- Aktivitäten anwenden, die der Klärung von Begriffen im Zusammenhang mit digitaler Medienkompetenz dienen, um die eigenen Wissenslücken zu entdecken und den Lernbedarf zu ermitteln.
- Daher ist es wichtig, die Teilnehmenden in mehreren Stufen mit verschiedenen Begriffen arbeiten zu lassen. Sie können Ihre Teilnehmenden z. B. bitten, eine Begriffsleiter zu bilden: Auf der untersten Stufe stehen die Begriffe, die für sie leicht zu verstehen

sind, oder Werkzeuge und Methoden, die sie in ihrem Alltag leicht anwenden können. Auf der obersten Stufe stehen die Begriffe/Werkzeuge/Methoden, die unverständlich/unklar/schwierig im Umgang sind.

- Die Organisation von Begriffen in Form einer Mindmap kann auch älteren Lernenden ermöglichen, zu klären, welche Begriffe in direkter Beziehung zueinander stehen, und auch Zusammenhänge zwischen ihnen entdecken.
- Um Ihr Training zu unterstützen, stellen wir eine Liste nützlicher Ressourcen zur Verfügung. Bitte verwenden Sie die im Trainingsprogramm angegebenen Ressourcen in Englisch als auch in Ihrer Muttersprache
- Wir empfehlen, Ihre Teilnehmenden zu ermutigen, alles zu sagen, was sie über die Begriffe denken - nur so lassen sich Wissenslücken aufdecken und Unklarheiten klären.
- Ältere Menschen schämen sich oft, wenn sie mit der digitalen Welt nicht umgehen können. Stärken Sie ihr Selbstvertrauen, denn sie müssen nicht alles wissen, sie sind im Kurs, weil sie noch offen für neues Wissen sind.

- Mit Hilfe der Aktivitäten in jeder Lektion können die spezifische Sitzung unterhaltsamer und inspirierender gestaltet werden, damit die Motivation der Teilnehmenden gesteigert und aufrechterhalten werden kann.
- Bieten Sie Videos, Tutorials und weiterführende Links an, die auf die Bedürfnisse der Lernenden zugeschnitten sind.
- Im Trainingsbuch finden Sie Quiz und Fragebögen, Arbeitsblätter und Projektaktivitäten, um eine innovative und effektive Lernumgebung für Ihre TeilnehmerInnen zu schaffen.



Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss von Modul 2 des Online-Kurses “Train the Trainer” zum Thema Medienkompetenz für ältere Menschen.

In dieser Lektion haben wir uns darauf konzentriert, Sie mit dem Notwendigen Wissen und den Strategien auszustatten, um älteren Menschen Medienkompetenz effektiv zu vermitteln. Indem Sie ihre Bedürfnisse verstehen und auf ihre Interessen eingehen, können Sie ältere Erwachsene zu selbstbewussten und kompetenten Mediennutzenden machen. Wir empfehlen Ihnen, mit Lektion 2 fortzufahren. Viel Erfolg!



Einleitung

Medienkompetenz wird als eine Kernkompetenz für BürgerInnen aller Altersgruppen angesehen, die in der heutigen digitalisierten Welt leben. Bei älteren Erwachsenen kann die Fähigkeit, digitale Technologien zu ihrem Vorteil zu nutzen, mit dem Alter abnehmen, wodurch ältere Menschen Gefahr laufen, stärker ausgegrenzt und vom Rest der Gesellschaft isoliert zu werden.

Zu den Vorteilen des Erwerbs von Medienkompetenz gehört, dass die NutzerInnen aktiv bleiben und kognitive Fähigkeiten angeregt werden; zudem werden mehr Autonomie und emotionales Wohlbefinden gefördert, da die Technologie dazu beitragen kann, Einsamkeit und Isolation zu verringern.

Lernergebnisse

Am Ende dieses Moduls verfügen die Teilnehmenden über ein Verständnis für die Bedürfnisse älterer Menschen und über angemessene pädagogische Ansätze und Strategien für die effektive Vermittlung von Medienkompetenzkonzepten und -fähigkeiten an ältere Menschen.

Schlüsselwörter

Zugänglichkeit, benutzerfreundliche Schnittstellen, Kompetenzen der AusbilderInnen, Bedürfnisse und Interessen älterer Menschen, Pädagogik, Moderation, Sicherheit, Selbstvertrauen und Vertrauen.

Themen

Pädagogische Ansätze



Verbesserung der Schlüsselkompetenzen von Lernenden im Alter von 55+ und Sensibilisierung für die Bedeutung und den Nutzen von digitaler und Medienkompetenz bei gleichzeitiger Vermeidung von Fehlinformationen und Fake News.

Bedarfsorientierte Medienerziehung



Die Medienerziehung älterer Menschen sollte sich an ihren individuellen Bedürfnissen und dem wahrgenommenen Wert der Technologie orientieren. Menschen im Alter von 55 Jahren oder mehr sind eine sehr große und vielfältige Gruppe, deren Bedürfnisse, Kompetenzen und Wahrnehmungen in Bezug auf digitale Medien und Dienste je nach Alter, Bildung, Gesundheit, Wohnort und sozialer Einbindung variieren.

Selbstgesteuertes Lernen und Blended Learning



Beim selbstgesteuerten Lernen nehmen ältere Menschen das Lernen selbst in die Hand; ihre Motivation und ihr persönliches Engagement stellen eine solide Säule dar, um das Lernen voranzutreiben. Die Ausbildenden können mehrere Lernangebote (hinsichtlich Interesse und Leistung) bereitstellen, und die älteren Menschen können selbst entscheiden, welches sie nutzen möchten.

Die Bedürfnisse älterer Menschen

- Zugänglichkeit und einfache Schnittstellen von digitalen Technologien und Medien, einschließlich Geräten, Software, Anwendungen, Webbrowsern und Suchmaschinen;
- Verständnis für die Relevanz von z. B. Online-Nachrichten, Werbung, Gesundheitsinformationen und Datenschutz;
- Aktive Teilnahme an der digitalen Kommunikation, einschließlich sozialer Medien und Peer-to-Peer-Netzwerke, Kommunikation über E-Mail, Videokonferenzen oder Online-Nachrichten;
- Bewusstsein für Fragen der Sicherheit und des Datenschutzes wie Betrug, digitale Schwachstellen und Cybersicherheit.



Einige nützliche Ressourcen

 <https://www.surveymonkey.com/r/KWXSM3K>

Der EAVI-Test soll allen helfen, über die Rolle der Medien in unserem Leben nachzudenken. Es gibt insgesamt 10 Fragen, und es dauert 3 Minuten, den Test durchzuführen. Die Antworten sind anonym. Der Test funktioniert als Online-Aktivität für die Teilnehmenden des Information Matters Projektes. Grundlegendes Verständnis ist erforderlich, um den Test auszufüllen

 <https://mediaeducationlab.com/topics/Teaching-Media-Literacy>

 https://www.telefonica.com/en/communication-room/blog/digital-literacy_empowering-older-people

<https://media-and-learning.eu/type/featured-articles/media-education-for-older-people>

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0741713620923755>

[EAVI Conversations](#)

Die Eavi Conversations können an die Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden, zum Thema Medienkompetenz wird empfohlen, die in Modul 1 genannten Gespräche zu verwenden.

[MEDIA LITERACY SALAD - EAVI](#)

“A Journey to Media Literacy” ist ein siebenminütiger Zeichentrickfilm, der auf unterhaltsame und einfache Weise erklärt, worum es bei Medienkompetenz geht und warum sie für ein freies Leben und die volle Teilhabe an der Gesellschaft unerlässlich ist.

Folge 1 (in 20 Sprachen):

<https://eavi.eu/a-journey-to-media-literacy-1-meet-jack>

Folge 2 (in 5 Sprachen):

<https://eavi.eu/a-journey-to-media-literacy-2-awareness>

Folge 3 (in Englisch):

<https://eavi.eu/a-journey-to-media-literacy-3-privacy-and-tracking>

[See in Annex](#)



Aktivität 1#: Was ist mit...?

Lernziele:

- Bessere Kenntnis der Begriffe im Zusammenhang mit digitalen Medien und Medienkompetenz
- Bewusstes Ansprechen von Wissenslücken der Teilnehmenden
- Eigene Bedürfnisse der Teilnehmenden im Zusammenhang mit digitaler Medienkompetenz zu entdecken

Rahmenbedingungen/Materialien/Dauer

- Blankokarten, Stifte, Post-its (klein, mehrere Farben) für die TeilnehmerInnen
- Computer mit Internetzugang
- Online Pinwand (z.B. www.tutorialspoint.com/whiteboard.htm, <https://miro.com>, <https://www.canva.com/online-whiteboard>)
- Online-Mindmap-Vorlage (z.B. <https://www.mindmeister.com/de>, <https://miro.com>, <https://www.canva.com/graphs/mind-maps>)
- 1-2 Stunden je nach Zielgruppe





Durchführung der Aktivität:

Schritt 1 - Einführung

- » Diese Aktivität dient der Klärung von Begriffen im Zusammenhang mit digitaler Medienkompetenz, um die eigenen Wissenslücken zu entdecken und den Lernbedarf zu ermitteln. Daher werden die Teilnehmenden in mehreren Schritten mit verschiedenen Begriffen arbeiten.
- » Diese Aktivität ist in erster Linie für eine einführende Sitzung gedacht, z. B. in Form einer Online-Sitzung.
- » Die Teilnehmenden können diese Aktivität auch im Selbststudium durchführen. In diesem Fall sollten Sie als TrainerIn den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, zu Beginn Fragen zu

unbekannten Begriffen zu stellen oder Links zu weiterführendem Wissen bereitzustellen, nachdem sie ihre Wissenslücken bereits identifiziert haben.

Schritt 2:

- » Bitten Sie die Teilnehmenden, in kleinen Gruppen ein Brainstorming zu Begriffen im Zusammenhang mit digitalen Medien durchzuführen. Wenn das Sammeln von Begriffen abgeschlossen ist, können diese auf einer Online-Tafel im Plenum aufgeschrieben werden.
- » Der/die TrainerIn kann die Liste der gesammelten Begriffe mit anderen Begriffen ergänzen, die er/sie für wichtig hält. (Im Anhang befindet sich eine Liste mit Begriffen, die die TrainerInnen dabei unterstützen kann, die Liste der Teilnehmenden zu vervollständigen oder ihnen zu helfen, über wichtige Begriffe zu sprechen, an die sie nicht gedacht haben).
- » Im Falle eines Selbststudiums sollten die Teilnehmenden die Begriffe einzeln sammeln.

Schritt 3:

- » Verteilen Sie die Begriffe gleichmäßig auf so viele Kleingruppen, wie es gibt.
- » Die Aufgabe der Teilnehmenden ist es, Definitionen für die Begriffe zu finden. Die Definitionen sollten auf separate Online-Whiteboards geschrieben werden. Wenn die Teilnehmenden einen Begriff nicht definieren können, sollten sie die entsprechende Kategorie leer lassen.
- » Im nächsten Schritt werden die Online-Whiteboards mit einer anderen Kleingruppe geteilt (gemäß den Anweisungen der Lehrkraft), und die Aufgabe besteht wieder darin, Definitionen für die Begriffe zu finden. Dies wird so lange wiederholt, bis entweder alle Begriffe definiert sind oder die nicht definierten Begriffe an die Startgruppe zurückgegeben werden.
- » Eine andere Variante wäre die Teilnehmenden die Begriffe im Internet recherchieren zu lassen, um ihre Bedeutung zu verstehen, oder der/die TrainerIn kann sie erklären.

- » Beim Selbststudium müssen sich die Teilnehmenden selbst vorstellen und die Begriffe den andern erklären. Wenn sie einen Begriff nur kennen, aber seine Bedeutung nicht formulieren können, sollten sie ihn aufschreiben und eine Liste der unbekanntenen Begriffe erstellen.
- » Dann können Sie weitere Links angeben, unter denen alle Definitionen zu finden sind.

Schritt 4:

Hier gibt es 2 Möglichkeiten:

- » Die Teilnehmenden werden gebeten, eine Begriffsleiter zu bilden: Auf der untersten Stufe stehen die Begriffe, die für sie leicht zu verstehen sind, oder Werkzeuge und Methoden, die sie in ihrem Alltag leicht anwenden können. Auf der obersten Stufe stehen die Begriffe/Werkzeuge/Methoden, die unverständlich/unklar/schwierig im Umgang sind.
- » Mit Unterstützung der Lehrkraft sollten die Teilnehmenden die Begriffe in einer Art Mindmap auf einem Flipchart-Papier ordnen. So können sie klären, welche Begriffe in direkter Beziehung zueinander stehen, und auch Zusammenhänge zwischen ihnen entdecken.

Im Falle von Selbstlerneinheiten kann eine Muster-Mindmap angeboten werden.

Schritt 5

- » Bitten Sie Ihre TeilnehmerInnen am Ende der Übung, die Begriffe aufzulisten, die sie am meisten interessieren. So lässt sich leicht erkennen, in welchem Bereich für die Gruppe bzw. die einzelnen Lernenden der größte Informationsbedarf besteht.



Empfehlungen für die Durchführung

- Geben Sie den Teilnehmenden relativ viel Zeit zum Nachdenken, damit sie genügend Begriffe sammeln können. Wenn diese keine Ideen haben, steuern Sie ihre Überlegungen mit Leitfragen.
- Ermutigen Sie Ihre TeilnehmerInnen, alles zu sagen, was ihnen zu den Begriffen einfällt - nur so lassen sich Wissenslücken entdecken und Unklarheiten klären.
- Ältere Menschen schämen sich oft, wenn sie nicht mit der digitalen Welt umgehen können. Stärken Sie ihr Selbstvertrauen, denn sie müssen nicht alles wissen, sie sind im Kurs, weil sie noch offen für neues Wissen sind.
- Nutzen Sie den Link “Einige nützliche Ressourcen”, um die älteren Lernenden dabei zu unterstützen, ihr Wissen zu erweitern. Fragen Sie regelmäßig, ob sie Fortschritte gemacht haben oder was Sie tun können, um zu helfen.



Reflexionsfragen

- Nennen Sie 5 Begriffe, die Sie in dieser Aktivität gelernt oder geklärt haben.
- Nennen Sie 2 Begriffe aus allen Stufen (leicht-mittel-schwer) der Begriffsleiter, die Ihrer Meinung nach für Sie wichtig sind.
- Welcher Teil der Mindmap war für Sie am ungewohntesten? Wählen Sie 2 Begriffe aus und erklären diese der Gruppe und/oder Ihren MitschülerInnen.
- Glauben Sie, dass es wichtig ist, die Bedeutung dieser Begriffe zu kennen? Warum? Warum nicht?





Aktivität 2#: Jagd auf Fake News

Lernziele:

- Die Fähigkeit entwickeln, Fake News zu erkennen
- Eine praktische Übung zum Thema, wie können Fehlinformationen erzeugt werden
- Kenntnis der Regeln, mit denen sich ältere Menschen gegen Fehlinformationen und deren Verbreitung wehren können

Rahmenbedingung/Materialien/Dauer

- Computer mit Internetzugang
- Notizen, Stifte für die Teilnehmenden
- 2 Stunden

Durchführung der Aktivität:

Schritt 1 - Einführung

- » Diese Aktivität erfordert eine längere Vorbereitung durch den/die TrainerIn.
- » Schauen Sie sich bitte die Fake-News-Generatoren an (siehe Anhang). Sicherlich können Sie auch in Ihrer eigenen Sprache einige ähnliche Seiten finden. Wählen Sie 3-4 wichtige Nachrichten aus den letzten 2 Monaten in Ihrem Land aus und generieren Sie darauf basierend einige Fehlinformationen.

Schritt 2

- » Zeigen/schicken Sie die generierten Fake News Ihren TeilnehmerInnen ohne besondere Einführung und fragen Sie sie nach ihrer Meinung auf einer Online-Oberfläche (z.B. Chat-Gruppe, gemeinsames Dokument, gemeinsames Arbeitsblatt bezüglich der Bedürfnisse/Wissen/Fähigkeiten der Teilnehmenden).

Wenn diese herausfinden können, dass es sich um Fake News handelt, diskutieren Sie, was für sie verdächtig war. Wenn die Teilnehmenden die Fake News nicht oder nur schwer erkennen konnten, fragen Sie, warum sie an diese Information geglaubt haben.

Schritt 3

- » Diskutieren Sie in einer Online-Sitzung im Plenum die wichtigsten Regeln, um Fehlinformationen/Fake News zu erkennen. Onlinerecherchen gemeinsam mit den Teilnehmenden oder Erforschen von Onlineressourcen für die Teilnehmenden in deren Muttersprache durch die Lehrkraft können ebenfalls von Vorteil sein. Zeigen Sie die relevanten Webseiten im Plenum oder senden Sie sie an die einzelnen Lernenden und motivieren Sie die TeilnehmerInnen, sie später zur Erinnerung zu nutzen. (Siehe Anhang für relevante englischsprachige Links.)
- » Stellen Sie eine Liste der Regeln mit mindestens 5 Punkten und relevanten Links zusammen. Bearbeiten Sie das Dokument und verteilen Sie es an die Gruppe bzw. senden Sie es an die Teilnehmenden zurück. Sie können die Regeln auf einem gemeinsamen Laufwerk speichern, um ihre Wirkung zu erhöhen.

Schritt 4

- » Bitten Sie die Teilnehmenden, in kleinen Gruppen Fake News mit den Generatoren zu erstellen, um zu lernen, wie das funktioniert.
- » Wenn die Teilnehmenden schon etwas erfahrener sind, können sie die gefälschten Nachrichten gemischt mit echten Nachrichten den anderen Teilnehmenden oder KollegInnen präsentieren. Ermutigen Sie sie dazu, ein gemeinsames Spiel mit anderen Teilnehmenden/Peers zu beginnen, die erraten müssen, ob diese Nachrichten wahr oder falsch sind.
- » Motivieren Sie sie, die Schritte der Fake-News-Jagd anhand der gesammelten Regeln zu üben.



Empfehlungen für die Durchführung

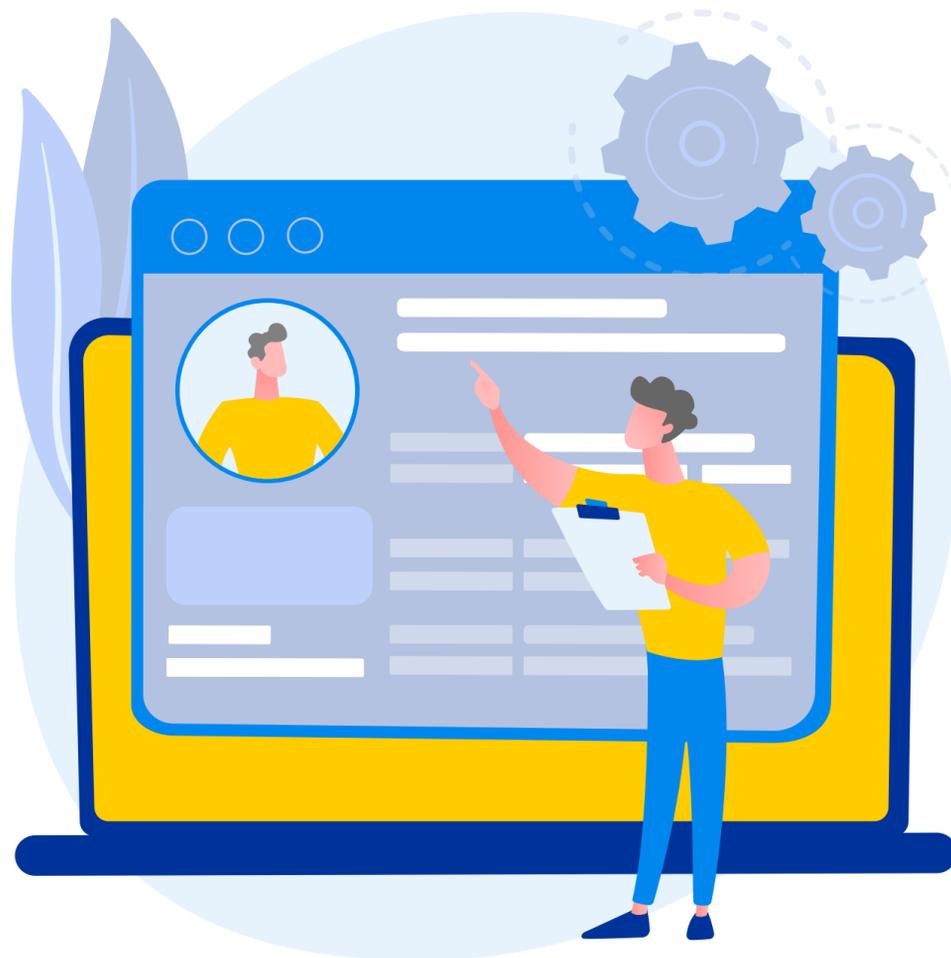
- Planen Sie genügend Zeit für alle Teilnehmenden ein, um mindestens eine Fake News zu produzieren. Dies wird ihnen helfen zu verstehen, wie harmlose Witze, aber auch ernsthafte Beeinflussung funktionieren.
- Sollten Sie feststellen, dass Ihre TeilnehmerInnen sich für frühere Entscheidungen schämen/diese bedauern (bezüglich was sie geglaubt/geteilt haben), können Sie ihnen erklären, wie vorteilhaft es ist, dass sie durch den jetztigen Wissenserwerb dazu beitragen können, die Zahl der Menschen in der Welt zu verringern, die falsch informiert werden.

- Gestalten Sie diese Sitzung eher unterhaltsam und inspirierend, damit die Teilnehmenden motiviert werden und bleiben. Ermutigen Sie die Teilnehmenden, Gleichaltrige einzubeziehen und ihr neu erworbenes Wissen mit diesen zu teilen.

Reflektionsfragen

- Was bedeutet Fake News?
- Wie kann man Fake News erkennen?
- Warum ist es wichtig, echte Informationen von Fehlinformationen unterscheiden zu können?
- Warum ist es schädlich, wenn Menschen unbedacht Fehlinformationen verbreiten?
- Können Sie einige Veränderungen nennen, die Sie in Bezug auf Ihre Mediennutzung in Zukunft umsetzen werden?
- Warum haben Sie diese Entscheidung getroffen?





Aktivität 3#: Digitaler Fußabdruck

Lernzeile:

- Erkennen, wie man einen digitalen Fußabdruck hinterlässt.
- Sich des digitalen Fußabdrucks bewusst sein, den die Teilnehmenden hinterlassen haben.
- Lernen, wie sie bestimmen können, welchen digitalen Fußabdruck sie in Zukunft hinterlassen werden.

Rahmenbedingung/Materialien/Dauer

- Computer mit Internetzugang
- Notizen, Stifte für die Teilnehmenden
- Mindestens 2x1-1,5 Stunden für die Plenarsitzungen und Zeit nach Vereinbarung für die Projektaufgaben

Durchführung der Aktivität:

Schritt 1 - Einführung

Diese Aktivität kann auch in Form von Blended Learning durchgeführt werden. Nach der Einführung können die Teilnehmenden unabhängig voneinander oder in Paaren/3er-Gruppen zu Hause arbeiten. Es wird empfohlen, im Plenum oder auf einer Online-Oberfläche noch einmal gemeinsam Schlussfolgerungen zu ziehen.

- » Beginnen Sie eine Diskussion mit Ihren TeilnehmerInnen über ihre digitalen Fußabdrücke: Wo machen sie ihre digitalen Fußabdrücke?
- » Wie viele Konten haben sie?
- » Dazu gehören alle Webseiten, bei denen sich die Teilnehmenden anmelden müssen, z. B. ihr E-Mail-Konto, Webseiten für soziale Medien, Online-Banking oder Online-Shopping.

- » Wodurch wird unser digitaler Fußabdruck sonst noch geprägt?
- » Dazu gehören z. B. Kommentare von FreundInnen, das Teilen von Fotos von Veranstaltungen im Internet oder das gegenseitige Einloggen in die Konten anderer.

Schritt 2

Geben Sie den Teilnehmenden ein individuelles Projekt, an dem sie arbeiten können. Sie können entweder alleine ein Thema ausarbeiten oder in 2er-oder 3er-Gruppen arbeiten. Verteilen Sie die untenstehenden Themen unter den Teilnehmenden. Besprechen Sie, wie viel Zeit sie für die Aufgabe haben. (z.B. bis zum nächsten Kurstermin oder 1 Woche).

Die Themen:

- » Online-Einkaufskonto:
 - Wie viele Konten haben Sie?
 - Listen Sie auf, welche Art von Informationen Online-Shopping-Seiten von Ihnen haben könnten, z. B. vollständiger Name, E-Mail-Adresse, Lieferadresse, Kreditkartendaten?
- » Browsers und Cookies:
 - Sammeln Sie die nächsten 8-10 Dinge, nach denen Sie suchen (nicht kursbezogen), schreiben Sie sie auf und listen Sie die Arten von Produkten und Unternehmen auf, von denen Sie Werbung

erhalten: z. B. Sie haben nach “Katzenhaltung im Haus” gesucht und erhalten in der nächsten Zeit Werbung für Tierhandlungen, Katzenspielzeug/-futter, Katzenpflegedienste usw.

» Soziale Medien:

- Sammeln Sie die grundlegenden persönlichen Daten, die Social-Media-Webseiten von Ihnen haben können, die Verhaltensdaten, die diese erfassen (z. B. Anzahl der Seiten denen Sie folgen und Follower die Sie haben, gesuchte Hashtags, wie viel Zeit Sie in der App verbringen usw.); versuchen, eine Antwort darauf zu finden, wie eine App gestaltet sein könnte, die Sie dazu verleitet länger zu scrollen.

Schritt 3

Diskutieren Sie mit der Gruppe im Plenum ausführlich die Antworten zu allen 3 Themen. Fragen Sie Ihre TeilnehmerInnen, welche Schlussfolgerungen sie jetzt formulieren können:

- » Welche Informationen/Ergebnisse waren für Sie neu oder überraschend?
- » Möchten Sie etwas an Ihrem Online-Verhalten oder Ihren Gewohnheiten ändern?
- » Haben Sie Schwierigkeiten damit?

Empfehlungen für die Durchführung

- Sie können Links zu einigen Videos über den digitalen Fußabdruck bereitstellen. Entscheiden Sie, wie diese Erklärvideos eine bessere Wirkung entfalten, als Einleitung oder am Ende der Einheit. (für Links siehe Anhang)
- Geben Sie klare Anweisungen, welche Daten die Teilnehmenden gemeinsam sammeln sollen. Dies trägt zum Erfolg der Übung bei.
- Bieten Sie den Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder Hilfe und Anleitung zu erhalten, wenn diese Fragen oder Schwierigkeiten haben.
- Ermutigen Sie Ihre TeilnehmerInnen, am Ende Entscheidungen über ihren digitalen Fußabdruck zu treffen - je konkreter, desto besser.

Reflektionsfragen

- Was bedeutet der digitale Fußabdruck? Wie wird unser digitaler Fußabdruck erstellt?
- Was glauben Sie, wie groß ist Ihr digitaler Fußabdruck? Könnte er noch kleiner sein? Wenn ja, wie?
- Welche persönlichen Daten sammeln soziale Medien von einzelnen Nutzenden? Warum?
- Welche anderen Daten werden von Online-Shopping-Webseiten erfasst?
- Was bewirken Cookies? Was sind die Vor- und Nachteile von Cookies?
- Können Sie einige Änderungen nennen, die Sie bei der Nutzung digitaler Medien in Zukunft vornehmen werden?
- Warum haben Sie diese Entscheidung getroffen?

Bewertung des Moduls

Quiz zur Selbsteinschätzung für Modul 2

Muss von den Lernenden am Ende des Moduls beantwortet werden:

 <https://forms.gle/YvS37vB2kDd1qKEm8>

Eine druckbare Version des Arbeitsblatts finden Sie im Anhang.

Arbeitsblatt

Es werden Schlüsselfragen formuliert und die Lernenden stellen Hypothesen auf, entwickeln Verfahren zur Überprüfung ihrer Hypothesen und präsentieren ihre Ergebnisse. Ihre Antworten bilden die Grundlage für die Diskussion und die Identifizierung möglicher Missverständnisse oder Verständnislücken.

 <https://forms.gle/5HQBHYTgwiYp3ZMs6>

Eine druckbare Version des Arbeitsblatts finden Sie im Anhang.

Projektaktivität

Die Lernenden sind in der Lage, eine praktische Aufgabe unter kreativer, selbstständiger und ergebnisorientierter Anwendung der erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen zu lösen. Projektaufgaben können in Kleingruppen (wenn die Module in einem Lehrgang absolviert werden)/oder individuell gelöst werden.

- Vorschläge finden Sie hier, konkrete Projektaufgaben sollten auf die Bedürfnisse und den Wissensstand der Zielgruppe sowie auf die zu erreichenden Ziele abgestimmt werden. Erstellen Sie kurze Erklärvideos zu den wichtigsten Begriffen des Themas Medienkompetenz in einer Gruppe von 3-4 TeilnehmerInnen. Die Projektgruppen können die Videos untereinander austauschen und nach gründlicher Auswertung und Diskussion können die Videos mit Zustimmung aller Teilnehmenden als Projektergebnisse auf einer privaten oder offenen Video-Sharing-Seite oder in sozialen Medien weiter verbreitet werden. Auf diese Weise können die Teilnehmenden das Medienkompetenzbewusstsein anderer älterer Menschen fördern. Die Diskussion über die Verbreitung ist auch eine gute Gelegenheit, das erworbene Wissen in der Praxis anzuwenden.
- Machen Sie einen erweiterten Fake-News-Jagd-Wettbewerb!
- Arbeiten Sie in Gruppen von 3-4 TeilnehmerInnen und legen Sie einen längeren Zeitraum fest (z.B. 1 Monat), in dem die Gruppen auf die Jagd nach Fake News in den Medien gehen. Die entdeckten Fake News sollten dokumentiert werden. Die Gruppe, die bis zum Ende des vorgegebenen Zeitraums die meisten Fake News entdeckt hat, gewinnt und kann auch einen Preis für die große Leistung erhalten.

- Organisieren Sie mit den TeilnehmerInnen einige Community-of-Practice-Veranstaltungen in der Gemeinschaft der älteren Menschen. Ihre TeilnehmerInnen können mit Ihrer Unterstützung kürzere Präsentationen über den Digitalen Fußabdruck halten und einige praktische Erfahrungen, die sie bereits gesammelt haben, mit anderen teilen.

Fragebogen

Von den Lernenden am Ende des Moduls zu beantworten, um die Gesamtwirkung des Schulungsprogramms zu ermitteln. Diese können auch in Form von Testfragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten erstellt werden.

 <https://forms.gle/HdnAqWwaDz9Zt1dY9>

Eine druckbare Version des Fragebogens finden Sie im Anhang.

Validierung des Moduls

Am Ende des Moduls werden die Lernenden Folgendes erworben haben

Wissen:

Die Lernenden sind in der Lage

- die Bedeutung von Begriffen der Medienkompetenz zu verstehen.
- die eigenen Wissenslücken zu erkennen und Erklärungen für diese Begriffe zu finden.
- ihre Mediennutzung und Nachrichtenverbreitung bewusst zu steuern.
- genau zu benennen, was zu ihrem Digitalen Fußabdruck gehört.
- ein solides Wissen darüber anzuwenden, was der digitale Fußabdruck genau bedeutet und was er alles beinhaltet.

Fertigkeiten:

Die Lernenden sind in der Lage

- die Einstellungen zum Schutz der Privatsphäre nach ihren eigenen Vorlieben zu nutzen.
- die Merkmale einer unsicheren Webseite zu erkennen und durch Kenntnis der Sachlage zu entscheiden, ob sie diese nutzen wollen.

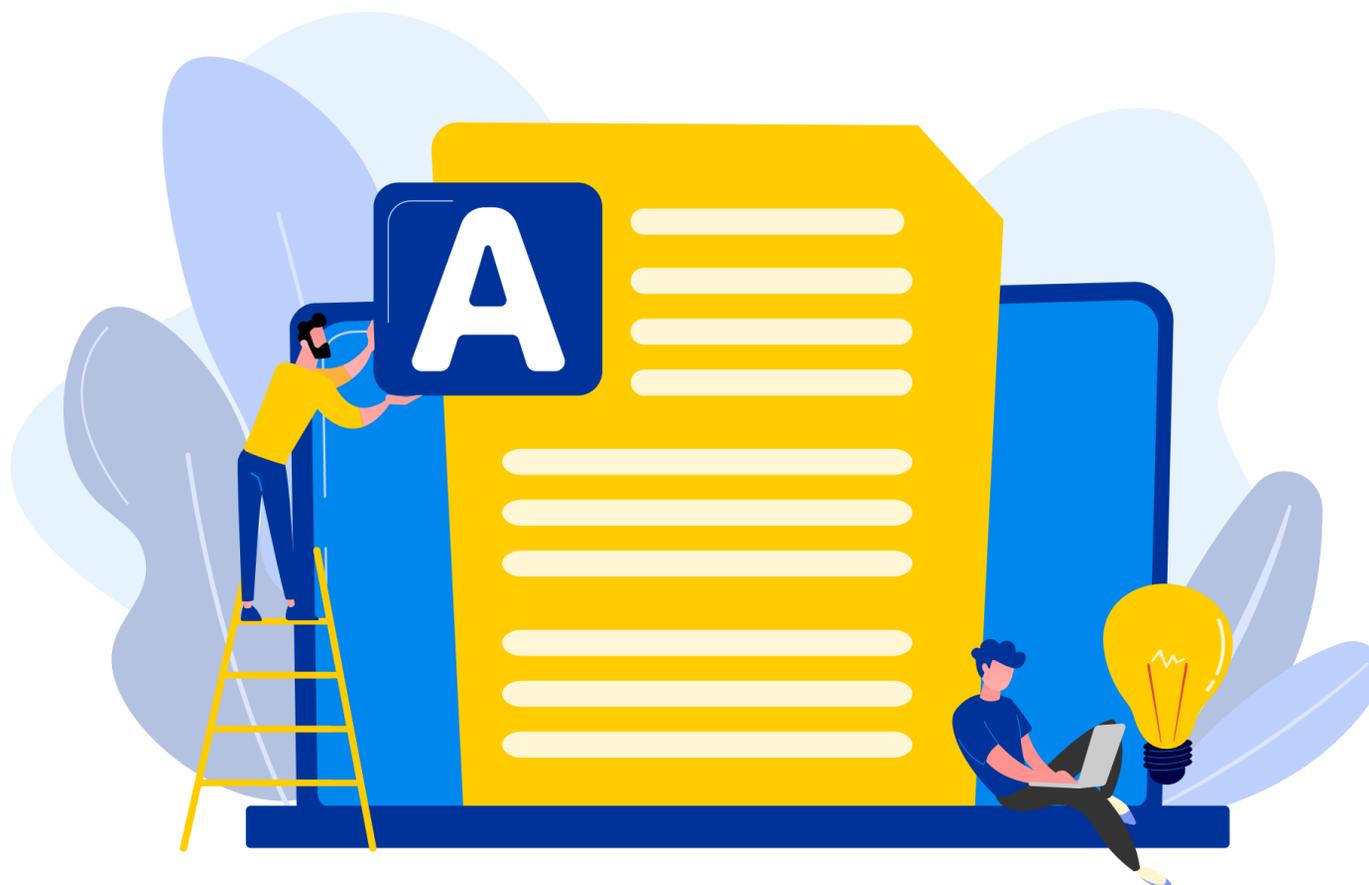
- eine unsichere Webseite oder Formen der Internetkriminalität der entsprechenden Plattform oder Behörde zu melden.
- ihre eigenen Online-Aktivitäten selbstverantwortlich zu kontrollieren.

Kompetenzen:

Die Lernenden sind in der Lage

- eigenverantwortliche Entscheidungen über ihren digitalen Fußabdruck zu treffen.
- die Verbreitung echter Nachrichten zu unterstützen und die Verbreitung von Fake News zu vermeiden oder zu verhindern.
- ihr erworbenes Wissen und ihre Fähigkeiten an Gleichaltrige weitergeben und so zu deren digitaler Sicherheit beizutragen.
- die Vorteile der Online-Welt ohne Angst, aber sorgfältig und bewusst zu nutzen.





ANHANG FÜR Modul 2

Medienkompetenz für ältere Menschen

Einstiegstest - Medienkompetenz für ältere Menschen

Frage 1: Was bedeutet der Begriff “Medienkompetenz”?

- Die Fähigkeit, verschiedene Formen von Medien wie Bücher und Zeitschriften zu verstehen.
- Die Fähigkeit, Medienbotschaften und Informationen kritisch zu analysieren und zu bewerten.
- Die Fähigkeit, elektronische Geräte zu bedienen und auf das Internet zuzugreifen.

Frage 2: Welche der folgenden Aussagen beschreibt Fake News?

- Nachrichten, die absichtlich so gestaltet sind, dass sie die Lesenden täuschen und falsche Informationen verbreiten.
- Nachrichten, die kontroverse Themen behandeln, aber auf genauen Fakten beruhen.
- Nachrichten, die nur auf Social-Media-Plattformen verfügbar sind.

Frage 3: Was ist ein digitaler Fußabdruck?

- Die physischen Eindrücke, die bei der Nutzung digitaler Geräte auf Touchscreens hinterlassen werden.
- Die Sammlung der eigenen Online-Aktivitäten und Interaktionen, die zu Ihnen zurückverfolgt werden können.
- Die Möglichkeit, sich bei der Nutzung des Internets mit Viren und Malware zu infizieren.

Frage 4: Warum ist es für ältere Menschen wichtig, medienkompetent zu sein?

- Ältere Menschen haben mehr Freizeit und konsumieren eher Medien.
- Medienkompetenz hilft älteren Menschen, über die neuesten technologischen Entwicklungen auf dem Laufenden zu bleiben.
- Medienkompetenz versetzt ältere Menschen in die Lage, die Informationen, denen sie begegnen, kritisch zu bewerten und Fehlinformationen zu vermeiden.

Richtige Antworten:

Frage 1: b) Die Fähigkeit, Medienbotschaften und Informationen kritisch zu analysieren und zu bewerten.

Frage 2: a) Nachrichten, die absichtlich so gestaltet sind, dass sie die Lesenden täuschen und falsche Informationen verbreiten.

Frage 3: b) Die Sammlung der eigenen Online-Aktivitäten und Interaktionen, die zu Ihnen zurückverfolgt werden können.

Frage 4: c) Medienkompetenz versetzt ältere Menschen in die Lage, die Informationen, denen sie begegnen, kritisch zu bewerten und Fehlinformationen zu vermeiden.



Abschlusstest - Medienkompetenz für ältere Menschen

Frage 1: Medienkompetenz ist die Fähigkeit, auf Medien in verschiedenen Formen zuzugreifen, sie zu analysieren, zu bewerten und zu gestalten.

- a. Richtig
- b. Falsch

Frage 2: Welche der folgenden Aussagen definiert Fake News?

- a. Nachrichten, die vollständig erfunden sind und absichtlich verbreitet werden, um die Lesenden zu täuschen oder falsch zu informieren.
- b. Nachrichten, die faktische Informationen enthalten und eine bestimmte Haltung oder einen bestimmten Standpunkt vertreten.
- c. Nachrichten, die auf sozialen Medienplattformen ohne glaubwürdige Quellen oder Überprüfung der Fakten verbreitet werden.

Frage 3: Was ist unter dem Begriff "digitaler Fußabdruck" zu verstehen?

- a. Die Nutzung digitaler Werkzeuge, um das Internet zu erkunden und zu navigieren.
- b. Eine Spur von Daten, die von den Online-Aktivitäten und -Interaktionen einer Person hinterlassen werden.
- c. Der Prozess der Erstellung und Pflege eines personalisierten digitalen Profils.

Frage 4: Warum ist das Verständnis von Medienkompetenz für ältere Menschen wichtig?

- a. In einer zunehmend digitalen Welt informiert zu bleiben und fundierte Entscheidungen zu treffen.
- b. Sich vor Online-Betrug und Fehlinformationen zu schützen.
- c. Verbesserung der digitalen Fähigkeiten, Förderung des kritischen Denkens und Stärkung der Eigenverantwortung und Unabhängigkeit.

Richtige Antworten:

Frage 1: a) Richtig

Frage 2: a) Nachrichten, die vollständig erfunden sind und absichtlich verbreitet werden, um die Lesenden zu täuschen oder falsch zu informieren.

Frage 3: b) Eine Spur von Daten, die von den Online-Aktivitäten und -Interaktionen einer Person hinterlassen werden.

Frage 4: Alle drei Optionen (a, b, c) sind richtig.

Aktivität 1#: Was ist mit...?

VIRALES VIDEO	MEMES	TRADITIONELLE MEDIEN	INFLUENCER
5G	FEED	VERÖFFENTLICHEN	TEILEN
DATENSCHUTZ	MANIPULATION	KOMMENTAR	FOLGEN
FOLLOWER	POST	TWEET	VERNETZUNG
COMMUNITY	FAKE NEWS	DOPPELTE PRÜFUNG	INSTA-STORY
BOT	STREAM	BROWSER	FAKE NEWS
NETZNEUTRALITÄT	LINK	SOCIAL MEDIA	GERÄT
KI	BLOG	SLANDER	LIBEL
APP	QUELLE	FEHLINFORMATION	PLATTFORM
FILTER	FASTCHECK	KONTO	PROFIL
VERSCHWÖRUNGS- THEORIE	ÖFFENTLICHKEIT	PASSWORT	DATENSCHUTZ
VORURTEILE	UNWAHRHEIT	HALBWAHRHEIT	GOOGELN
TROLL	SPOTTING	KONTEXT	WEBSITE SUFFIX
DIGITALES GESCHICHTEN-ERZÄHLEN	PODCAST	DIGITALER FUSSABDRUCK	FILTERBLASEN
ECHOKAMMERN	SCROLLEN	SCAM	HASHTAG
MOBBING CYBER-MOBBING	ERWÄHNEN	ANSTUPSEN	CHAT

Aktivität 2#: Jagd auf Fake News

Schritt 1 - Fake-News-Generatoren

-  [The Newspaper Clipping Generator - Create your own fun newspaper \(fodey.com\)](#)
-  [Funny Newspaper Generator with Your Own Picture | Fake News Generator \(homemade-gifts-made-easy.com\)](#)
-  [ClassTools Breaking News Generator](#)

Schritt 3

-  [5 Ways For Seniors To Protect Themselves From Fake News Online : NPR](#)
-  [10 Ways to Spot Fake News | Psychology Today](#)
-  [Skills that can help older adults correctly ID fake news | Popular Science \(popsci.com\)](#)

Aktivität 3#: Digitaler Fußabdruck

Links:

-  [You're Leaving Footprints - YouTube](#)
-  [What is a Digital Footprint? - YouTube](#)
-  [Digital Footprints - YouTube](#)

MEDIENKOMPETENZ-QUIZ



Dieses Quiz ist Teil des Information Matters Training Programms (kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union), Modul 2 - Medienkompetenz für ältere Menschen. (Bitte wählen Sie die richtige Antwort aus) (Hinweis für TrainerInnen: Die richtige Antwort ist mit x markiert. Vergessen Sie nicht, das Quiz an Ihre Gruppe anzupassen).

» Medienkompetenz

- a. bedeutet, dass ich weiß, wann ich Medien nutze.
- b. ist die Fähigkeit, verschiedene Arten von Medien zu erkennen und die Botschaften zu verstehen, die sie aussenden. (x)
- c. ist ein Schulfach für Kinder von 10-14 Jahren.

» Die Suffixe für Webseiten mit der Endung .gov oder .edu sind

- a. gefälschte Webseiten mit lustigen Bildern.
- b. offizielle Regierungswebseiten oder Bildungseinrichtungen. (x)
- c. Webseiten für ältere Menschen

» Unterschiedliche Blickwinkel und/oder seltsame Beleuchtung von Fotos sind Hinweise darauf.

- a. dass es von einem Künstler gemacht wurde.
- b. dass das Bild manipuliert wurde. (x)
- c. dass die Farben besser sind.



» Wenn ich prüfe, ob eine Nachricht echt ist

- a. kann ich die Informationen beim Lesen überprüfen. (x)
- b. habe ich viel Zeit darauf verschwendet die Arbeit von Journalisten zu machen.
- c. habe ich die ursprüngliche Seite, die ich geöffnet habe, verloren.

» Wenn meine Freunde oder Familienmitglieder falsche Informationen online verbreiten,

- a. werde ich eine finanzielle Entschädigung beantragen.
- b. nehme ich eine Auszeit von unserer Beziehung.
- c. kann ich ihnen Schnellprüfungsressourcen anbieten. (x)

**» Mein digitaler Fußabdruck umfasst
(Sie können mehrere Antworten auswählen)**

- a. alle persönlichen Daten und Informationen, die über mich online verfügbar sind (x)
- b. meine Schuhgröße, wenn ich einen Schuh online gekauft haben
- c. meine E-Mails(x)
- d. meine Beiträge in sozialen Medien (x)
- e. mit meinem Namen versehene Nachrichten (x)
- f. meine Postbriefe
- g. meine Kommentare, die ich nicht mit meinem Namen versehen habe
- h. von mir besuchte Webseiten (x)

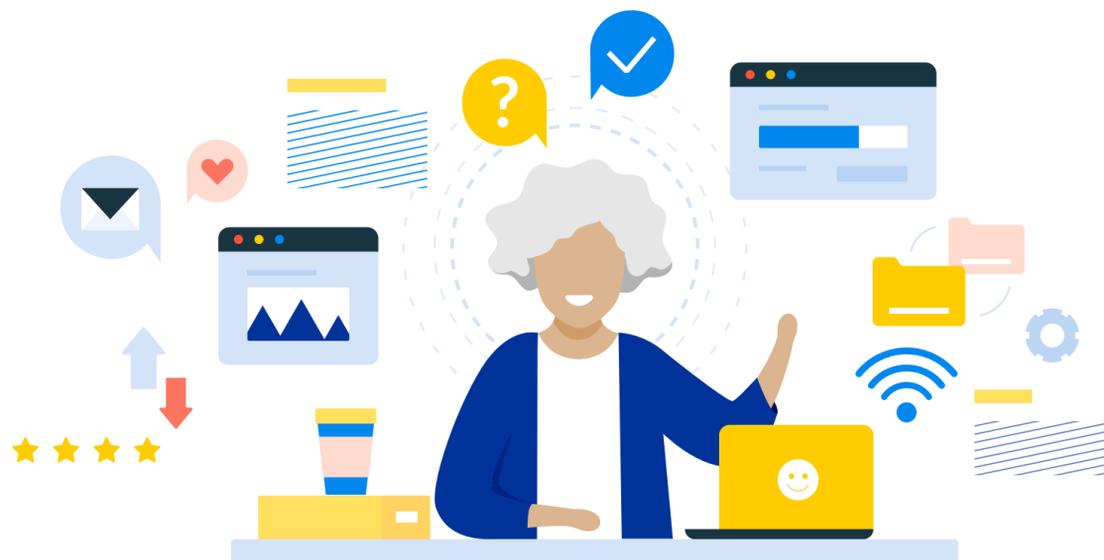
- i. Informationen über meine Vorlieben und meinen Lebensstil anhand der Produkte, die ich online angesehen habe (x)
- j. meine Fotos auf meiner Digitalkamera
- k. mein Abonnement eines Newsletters
- l. mein Abonnement einer gedruckten Zeitung
- m. meine Anmeldung um Gutscheine zu erhalten (x)
- n. meine Daten bei der Nutzung einer mobilen Banking-App (x)
- o. meine Termine, die ich per Telefon vereinbart habe

» **Mein digitaler Fußabdruck kann geprägt sein von
(Sie können mehrere Antworten auswählen)**

- a. mir. (x)
- b. Webseiten.
- c. Mobiltelefondienste.
- d. Kommentare von FreundInnen unter meinen Beiträgen in sozialen Medien. (x)

» **Cookies von Webseiten**

- e. merken sich Informationen über mich. (x)
- f. sammeln Online-Rezepte.
- g. regeln den Datenschutz.



MEDIA LITERACY Fragebogen

! Dieser Fragebogen ist Teil des Information Matters Training Programms (kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union), Modul 2 - Medienkompetenz für ältere Menschen.

Information Matters – Information Matters

- » **Haben die Schulungsinhalte zur Medienkompetenz Ihre Erwartungen erfüllt?**
 - a. Ja
 - b. Nein

- » **War die Mischung aus Präsentationen/Erklärungen und Aktivitäten angemessen?**
 - a. Ja
 - b. Nein

» **Haben Sie etwas Neues gelernt?**

- a. Ja
- b. Nein

Wenn ja, machen Sie bitte nähere Angaben zu Ihren Kenntnissen/
Kompetenzen. Ich bin in der Lage,...

Falls nein, geben Sie bitte Einzelheiten zu den fehlenden Kenntnissen/
Fähigkeiten/Kompetenzen an:

» **War der Kurs praktisch oder leicht anwendbar?**

- a. Ja
- b. Nein

Haben Sie positive Auswirkungen des Kurses auf Ihre Mediennutzung
beobachtet? Können Sie diese benennen?

» **Wären Sie auf der Grundlage dieser Schulung daran interessiert, andere Fähigkeiten zu erlernen?**

- a. Ja
- b. Nein

» **Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung dieses Kurses?**

Wenn ja/nein, bitte nähere Angaben, warum?









information matters

contact@informationmatters.eu

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Projektnummer: 2022-1-BG01-KA220-ADU-000085514