

Ausschreibung: Digital Citizenship Education mit digitalen Spielen

Zu den Aktionstagen der politischen Bildung (April) gibt Zentrum polis (www.politik-lernen.at/) in Kooperation mit dem GameLab (gamelab.univie.ac.at/) jährlich eine Broschüre heraus. Passend zum neuen Pflichtfach digitale Grundbildung wird das diesjährige Thema der Broschüre die "Digital Citizenship Education" sein. Es sollen möglichst einfach zu verwendende Unterrichtsentwürfe entstehen, die digitale Spiele mit dem Projekt des Europarates (<https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/educators>) verbinden.

Die Digitalisierung unserer Gesellschaft ist keine rein technisch-funktionale Angelegenheit. Wir steuern die Entwicklung und Innovation digitaler Medien, Applikationen und Algorithmen, und diese steuern wiederum, wie wir uns und unsere Umwelt wahrnehmen und wie wir mit ihr interagieren und das zunehmend in allen Lebensbereichen. Damit ist die Digitalisierung auch ein Prozess mit politischen Implikationen.

Genau in der Schnittmenge von politischer Bildung, Medienbildung und digitaler Grundbildung bewegt sich die "Digital Citizenship Education". Das "Digital Citizenship Project" wurde 2014 vom Europarat initiiert. "Digitale Bürger*innenschaft" bedeutet für die EU die Auseinandersetzung mit Technologie, ihre aktive und kritische Verwendung unter Berücksichtigung von Menschen- und Grundrechten. Im "Digital Citizenship Education Handbook" (<https://rm.coe.int/prems-003222-gbr-2511-handbook-for-schools-16x24-2022-web-bat-1-/1680a67cab>) wird ein Modell entwickelt, das aus zehn Dimensionen, die in drei Schwerpunkt strukturiert sind, besteht:

1. Being online: Zugänglichkeit und Inklusion, Lernen und Kreativität, Medien- und Informationskompetenz
2. Wellbeing online: Ethik und Empathie, Gesundheit und Wohlbefinden, Online-Präsenz und Kommunikation
3. Rights online: Aktive Teilhabe, Rechte und Pflichten, Datenschutz und Sicherheit, Konsument*innenbewusstsein

Wir freuen uns über spielbasierte Beiträge, die einen oder mehrere dieser Aspekte für den Unterricht aufbereiten. Gern unterstützen Alexander Preisinger und Matthias Steinböck die Beiträger*innen, wenn es darum geht, die Inhalte des Konzepts auf didaktisierte Spiele anzuwenden, was aufgrund der Breite des Konzepts meistens problemlos möglich sein wird. Wichtig ist, dass im digitalen Spiel Aspekte der digitalen Welt kritisch thematisiert werden – genau dies ist das zentrale Anliegen der Broschüre und des DCE-Konzepts!

DCE: <https://rm.coe.int/16809382f9>

Broschüre von Zentrum polis: https://www.politik-lernen.at/pa_digitalcitizenshipeducation

Aufbau der linken Seite:

1. Aussagekräftige **Überschrift** (max. 50 Zeichen) mit **Vorspann**, der den Unterrichtsentwurf kurz beschreibt (max. 15 Wörter)
2. **Thema und Bezug zum DCE-Konzept** durch Nennung der DCE-Schwerpunkte und -Dimensionen (1000 Zeichen)
3. **Factbox** mit folgenden Angaben:
4. Spieltitel mit Entwickler*innenstudio und Erscheinungsjahr
5. Kurzbeschreibung in 1-2 Sätzen
6. Schulstufe des Unterrichtsbeitrags
7. Benötigte Zeit
8. **Unterrichtsentwurf** (3000 Zeichen), der sich auf die rechte Seite (s.u.) bezieht. Dazu sind die Arbeitsmaterialien mit M1 usw. durchnummerieren.
9. **Abbildung**: Abgebildet werden kann das Spiel oder der Unterricht damit. In beiden Fällen müssen die Rechte zur Abbildung bei der*beim Autor*in liegen. Abbildungen aus Spielen sollen vom Publisher genehmigt werden.
10. Für die **Autor*innenseite**: Kurzer CV mit relevanten biografischen Angaben.

Aufbau der rechten Seite:

Hier ist Platz für die konkrete Darstellung des Unterrichts: Zusätzliche Materialien, Arbeitsaufträge, detailliertere Unterrichtsverläufe, Links etc. können hier abgedruckt werden. Wichtig ist, dass die Unterrichtsentwürfe möglichst direkt von den Lehrkräften im Unterricht verwendet werden können.

Zeitplan:

31.1.2023: Erstfassung des Beitrags, dann Rückmeldung durch die Herausgeber

28.2.2023: Abgabe der überarbeiteten Beiträge

April 2023: Veröffentlichung der Broschüre

Kontakt:

Gamelab

Alexander Preisinger & Matthias Steinböck

gamelab.geschichte@univie.ac.at

Universität Wien

Porzellangasse 4, Stg. 2, Zi. 1.69

1090 Wien