



# EUROPÄISCHE ECHOS Ausgabe-Nr. **01**

**INTEGRATION VON BÜRGERMEDIEN IN DIE TÄGLICHE JUGENDARBEIT, UM JUGENDLICHE MIT WENIGER CHANCEN IN DER DIGITALEN BÜRGERSCHAFT ZU STÄRKEN**



***GESELLSCHAFTLICHES ENGAGEMENT***



***DIGITALE BÜRGERSCHAFT***

***DESINFORMATION***

***DIGITALES WOHLBEFINDEN***

***MEDIENKOMPETENZ***

***FAKTEN ÜBERPRÜFUNG***

***JUGENDRECHTE***

***VOR-UND NACHTEILE***



***PROFESSIONALISIERUNG DER JUGEND***





## DESINFORMATION SCHRÄNKT REDEFREIHEIT DER JUGEND EIN Die Entwicklung von Medienkompetenz garantiert unsere Freiheit

Liebe Leser, haben Sie sich jemals gefragt, warum die Medien und sozialen Netzwerke uns ständig mit Millionen von Nachrichten bombardieren? Können Sie sich neben der Ermüdung, die sie bei uns hervorrufen können, auch den Einfluss auf uns vorstellen? Wenn wir unsere Medienkompetenz entwickeln, können wir diese und andere Fragen beantworten.

Medien- und Informationskompetenz besteht darin, eine Reihe von Fähigkeiten zu entwickeln, um kritisch oder kreativ mit den Medien umzugehen und so Inhalte auf gesunde Weise zu konsumieren und zu produzieren. Anlässlich der Weltwoche der Medien- und Informationskompetenz, die vom 24. bis 31. Oktober stattfindet und von der Generalversammlung der Vereinten Nationen ins Leben gerufen wurde, lernen wir diese Kompetenz kennen. Dieses Ereignis wird jährlich begangen und ist eine wichtige Gelegenheit für die Beteiligten, die Fortschritte bei der "Medien- und Informationskompetenz für alle" zu überprüfen und zu feiern.

Wir haben spanische Experten befragt, um über dieses Thema zu sprechen und den Schwerpunkt auf Fake News zu legen. Sowohl Mónica Monguí als auch Kepa Larrañaga, Professoren und Forscher auf diesem Gebiet an der Universität Complutense in Madrid, sind der Meinung, dass Fake News eines der größten Probleme junger Menschen sein können, da sie in der Regel die Informationen nicht reflektieren und sie ungeprüft weiterverbreiten. Beide Experten sind der Meinung, dass die Medien bei zahlreichen Gelegenheiten schnell



Informationen verbreiten, um ein wettbewerbsfähigeres Medienunternehmen zu sein und ein größeres Publikum zu erreichen, ohne sich um die Auswirkungen von unkontrollierten Informationen zu kümmern. Die neuen Technologien ermöglichen auch die rasche Verbreitung von Nachrichten über soziale Netzwerke, die in vielen Fällen nicht bestätigt sind und keine Glaubwürdigkeit besitzen. Aus diesem Grund hat beispielsweise die militärische Institution NATO (Nordatlantikvertrags-Organisation) das Programm "Setting The Record Straight" ins Leben gerufen, ein Instrument zur schnelleren und wirksameren Aufdeckung von Desinformationen.

UNICEF, eine weltweit anerkannte Organisation, die sich für Kinder einsetzt, hat eine Studie durchgeführt, in der sie zu verschiedenen Schlussfolgerungen kommt. Eine davon ist, dass soziale Netzwerke sowohl zum Spielen als auch zur Interaktion genutzt werden. Heutzutage verbringen Jugendliche mehr Zeit vor einem Bildschirm als mit Freunden. Die Studie zeigt, dass es notwendig ist, die sozialen Netzwerke auf eine gesündere und sicherere Weise weiterzuentwickeln. Laut Aurelio Martín, einem Journalisten, der dem spanischen Journalistenverband (FAPE) angehört, dessen Vizepräsident er ist, "sollte Medienkompetenz als Mittel zur Bekämpfung von Desinformation eingesetzt werden". Eine weitere Studie von Eva Herrero, Professorin an der Universität Carlos III in Madrid, befasste sich mit dem Grad der Medienkompetenz unter spanischen Jugendlichen.



Die wichtigste Schlussfolgerung dieser Studie ist, dass Kinder und Jugendliche nichts über die Medien wissen und nicht wissen, wie sie mit Nachrichten und Mitteilungen umgehen sollen.



## DIGITALES WOHLBEFINDEN

Die Nutzung der Technologie hat heutzutage dramatisch zugenommen, vor allem unter jungen Menschen. Das Internet und die sozialen Medien werden zum Mittelpunkt ihres Lebens, da sie für Unterhaltung, Bildung, Spiele, Kommunikation, Home Office und vieles mehr genutzt werden. Diese Situation kann zu einer Sucht werden, die sich negativ auf ihre Gesundheit auswirkt. Nach Angaben des Pew Research Center sind 31 % der Erwachsenen in den Vereinigten Staaten - und 44 % der 18- bis 49-Jährigen - fast ständig online, während 85 % der Erwachsenen täglich und 48 % mehrmals täglich online sind. Digitales Wohlbefinden ist das Streben nach einer bewussten und gesunden Beziehung zur Technologie auf körperlicher, geistiger und emotionaler Ebene. Ziel ist es, eine gesündere Beziehung zur Technologie und einen gesünderen Lebensstil in unserem täglichen Leben zu erreichen.

Die übermäßige Nutzung digitaler Geräte birgt viele Gefahren und potenzielle Schäden. Einige davon sind schlechte Schlafqualität, Probleme in persönlichen Beziehungen, erhöhte Herzfrequenz, Kopfschmerzen, Überanstrengung der Augen, Konzentrationsschwierigkeiten und ein erhöhtes Risiko für psychische Erkrankungen wie Depressionen, geringes Selbstwertgefühl, Angst und Selbstmord.

Tipps für ein gesundes Verhältnis zur Technik

**1. Schalten Sie einen Blaulicht-Telefonfilter ein:** Laut SCL Health unterdrückt das von Mobiltelefonen ausgestrahlte blaue Licht die Produktion von Melatonin, dem Hormon, das unseren Schlaf-Wach-Rhythmus steuert, und erschwert so das Einschlafen und Aufwachen am Morgen. Versuchen Sie, den Nachtmodus Ihres Handys einzuschalten, um die Menge des ausgestrahlten blauen Lichts zu reduzieren.

**2. Legen Sie eine Schlafenszeit fest:** Schalten Sie etwa 30 Minuten vor dem Schlafengehen ihr Telefon aus oder schauen Sie nicht mehr auf den Bildschirm. Auf diese Weise werden Sie leichter und schneller einschlafen.

**3. Begrenzen Sie die Zeit, die Sie online verbringen:** Behalten Sie im Auge, wie viel Zeit Sie online verbringen, und versuchen Sie, diese so weit wie möglich zu begrenzen. Versuchen Sie es mit einer Anwendung, die aufzeichnet, wie viel Zeit Sie online verbringen. Stellen Sie Timer ein, aktivieren Sie die Funktion "Nicht stören" und schalten Sie Benachrichtigungen aus, die Sie ablenken. Sie können auch eine Beschränkungs-App herunterladen, die Ihren Zugang zu ablenkenden Websites einschränkt, Ihren Internetzugang begrenzt oder Sie sogar für einen längeren Zeitraum vom Computer fernhält.



## TIPPS FÜR DIGITALES WOHLBEFINDEN IN 8 EINFACHEN SCHRITTEN



**4. Legen Sie kurze Pausen ein und machen Sie Aktivitäten im Freien:** Nehmen Sie sich eine Auszeit von Ihren elektronischen Geräten und machen Sie ein paar lustige körperliche Aktivitäten im Freien. Je nach Stimmung, körperlicher Verfassung und verfügbarer Zeit können Sie verschiedene Arten von Aktivitäten ausprobieren.

**5. Reduzieren Sie die Belastung der Augen:** Verwenden Sie Produkte, wie z. B. dunkle Tafeln, die den Bildschirm abdecken, oder spezielle Gläser über einer Brille. Ruhen Sie Ihre Augen regelmäßig aus und stellen Sie den Bildschirm mindestens 50 cm von Ihren Augen entfernt auf.

**6. Verbringen Sie Zeit mit Ihren Lieben:** Geben Sie Ihren Beziehungen im wirklichen Leben Vorrang, diskutieren Sie mit ihnen und verbringen Sie viel Zeit mit ihnen, um Ihre besondere Beziehung zu stärken. Führen Sie sinnvolle Gespräche und planen Sie gemeinsame Unternehmungen. Versuchen Sie, Ihr Telefon auszuschalten, um Ablenkungen zu vermeiden.

**7. Privatsphäre und Sicherheit:** Vermeiden Sie gefährliche Online-Inhalte und schützen Sie Ihre persönlichen Daten. Seien Sie vorsichtig vor Betrug und geben Sie Ihre Passwörter nicht weiter.

**8. Suchen Sie professionelle Hilfe:** Wenn Sie feststellen, dass Sie mit intensiven Gefühlen von Traurigkeit, Angst, unregelmäßigem Schlafverhalten oder emotionalen Zusammenbrüchen zu kämpfen haben, sollten Sie einen professionellen Therapeuten aufsuchen.

Die Technologie ist ein fester Bestandteil unseres Lebens. Sie bietet viele positive Vorteile, kann aber auch sehr schädlich für unsere Gesundheit sein. Die oben genannten Tipps können uns helfen, die negativen Auswirkungen der übermäßigen Nutzung digitaler Geräte zu verringern, und uns ermutigen, zu lernen, wie wir sie auf gesunde Weise nutzen können.



## RECHTE DER JUGEND GEGEN AUSBEUTUNG IN DIGITALEN UND MEDIALEN RÄUMEN

**Digitale Ausbeutung:** Im Internet sind Jugendliche einem breiten Spektrum von Inhalten ausgesetzt. Sie werden häufig ausgebeutet, oft ohne ihr Wissen. Die digitale Welt ist ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens, aber sie birgt auch Gefahren für sie. Sie können verschiedenen Arten von Übergriffen, Bildern und expliziten Inhalten ausgesetzt sein. In den Verfassungen der verschiedenen Länder werden die Rechte der Medien und der digitalen Welt anerkannt, aber es bedarf einer stärkeren Sensibilisierung, um das Eindringen von Tätern einzuschränken.

**Cookie-Richtlinie:** Cookies dienen als Kurzzeitgedächtnis des Internets. Sie werden im Browser gespeichert und ermöglichen es Websites, sich kleine Informationen zwischen Seiten oder Besuchen zu "merken". Sie werden häufig verwendet, um das Web-Erlebnis zu personalisieren, was im Allgemeinen als eine gute Sache angesehen wird. Einige Cookies sammeln jedoch Daten von mehreren Websites, was dazu führt, dass "Verhaltensprofile" von Personen erstellt werden. Diese Profile werden dann verwendet, um zu bestimmen, welche Inhalte oder Werbung Ihnen angezeigt werden sollen. Die Cookie-Richtlinien sollen insbesondere die Verwendung von Cookies für die Zielgruppenansprache hervorheben. Ziel ist es, den Internetnutzern mehr Kontrolle über ihre Online-Privatsphäre zu geben, indem Websites verpflichtet werden, ihre Besucher zu informieren und deren Zustimmung einzuholen.

### ÜBUNG:

- Denken Sie über die Websites nach, die Sie in den letzten 3 Tagen besucht haben.
- Haben Sie ähnliche Muster von Anzeigen in Ihrem digitalen Raum festgestellt?
- Denken Sie daran, wie oft Sie auf den von Ihnen besuchten Websites auf die Option "Alle Cookies akzeptieren" geklickt haben.
- Sichern Sie Ihre Daten mit einer Zweiwege- oder Sicherheitsverschlüsselung, um eine Verletzung der Privatsphäre zu vermeiden.

**Ausbeutung durch soziale Medien:** Die sozialen Medien sind eine der einfachsten Plattformen für Missbrauch, da sie die jüngere Bevölkerung zu einem leichten Ziel machen. Es ist wichtig, sich seiner Rechte gegen Ausbeutung bewusst zu sein und sich seiner Verletzlichkeit bewusst zu sein. Missbrauch kann in Form von Mobbing, Bedrohung, Manipulation und Hassverbreitung erfolgen.

Cybermobbing kann überall dort auftreten, wo soziale Interaktion online stattfindet. Einige Jugendliche nutzen beispielsweise soziale Medien, Videospiele, SMS oder anonyme Apps, um andere Jugendliche zu schikanieren, peinliche Bilder zu posten, private Informationen auszutauschen oder Drohbotschaften zu versenden.

Schüler können ihren Zugang zu einem großen Online-Publikum nutzen, um Gleichaltrige zu überreden, sich ihnen anzuschließen und Klatsch, Gerüchte und falsche Geschichten über jemanden zu verbreiten.

### Übung:

- Denken Sie über Ihre Präsenz auf den Plattformen der sozialen Medien nach.
- Untersuchen Sie die Verhaltensmuster der Personen, mit denen Sie über soziale Medien in Verbindung stehen.





-Achten Sie auf alle Aktivitäten, die zur Verbreitung von Hass gegen eine Person oder eine Gemeinschaft führen könnten.

-Achten Sie auf Schlüsselwörter, die Hass schüren könnten.

-Melden Sie jeden Kommentar/jeden Beitrag/jede Nachricht, der/die Ihnen Unbehagen bereitet.

**Aufbau einer Gemeinschaft:** Soziale Medien bringen Menschen zusammen, daher ist es wichtig, Gemeinschaften und deren Unterstützung zu suchen. Es kann eine gute Möglichkeit sein, sich über die eigenen Rechte auf Medienplattformen zu informieren und sich der Vorschriften bewusst zu sein. Der Aufenthalt in einer Gemeinschaft macht die Menschen für ihr Verhalten verantwortlich und gewährleistet die allgemeine Sicherheit aller Mitglieder.

## VOR- UND NACHTEILE DER DIGITALEN MASSENMEDIEN

### VORTEILE

**Bilden uns weiter** - Sie bieten einen guten Zugang zu Bildungsmaterialien, die uns ein umfassendes Wissen über verschiedene Themen vermitteln.

**Halten uns in Verbindung** - Stellen Sie sich eine Katastrophe oder einen dringenden Handlungsbedarf vor. Die Menschen auf der ganzen Welt können innerhalb weniger Augenblicke davon erfahren und sich sofort zur Hilfe mobilisieren.

**Förderung der Wirtschaft** - Unternehmen, Produkte und Dienstleistungen können potenzielle Verbraucher schneller und einfacher als je zuvor erreichen. Das hält die Weltwirtschaft in Schwung.

**Verbreitung des Multikulturalismus** - wir können die Besonderheiten anderer Kulturen kennen lernen, die Welt erkunden und haben die Möglichkeit, neue Dinge und Ideen zu entdecken, die unsere persönliche Entwicklung fördern.

**Unterhaltung** - Massenmedien bieten Unterhaltung für die breite Masse, indem sie Informationen über Veranstaltungen, Künstler, Filme in der ganzen Welt bereitstellen.



### NACHTEILE

**Manipulativ** - Massenmedien können uns beeinflussen, indem sie uns zeigen, was wir lesen, sehen oder hören sollen.

**Homogenisierung der Kultur:** Sicherlich schätzen wir die Multikulturalität, aber wenn die ganze Welt die gleichen kulturellen Einflüsse sieht und hört, besteht die Gefahr, dass die kulturelle Vielfalt und Diversität weniger wird.

**Überlagern persönliche Beziehungen** - stellen Sie sich vor, Sie essen mit Ihren Freunden zu Abend. Wie oft überprüfen Sie Ihre Telefonnachrichten? Seien Sie sich bewusst, dass die Massenmedien uns mit Menschen auf der ganzen Welt verbinden können, aber gleichzeitig können sie uns auch von den Menschen, die direkt vor uns stehen, abschneiden.

**Nie v-ergessen:** Was immer Sie ins Internet stellen, bleibt dort.

**Desinformation und Hassreden** - die Massenmedien als Ganzes sind anfällig für Propaganda und ihre Lügen, und wir können leicht Medien ausgesetzt sein, die darauf abzielen, soziale Spaltungen zu beschleunigen.



## WIE BEEINFLUSST DIE MEDIALE IDENTITÄT JUNGE MENSCHEN? WIR BEFRAGTEN MOISÉS ESTEBAN-GUITART, EINEN EXPERTEN FÜR IDENTITÄTSFORSCHUNG



Haben Sie sich jemals gefragt, wer ich bin, wohin ich im Leben gehe und was mein Platz in der Gesellschaft ist? Einigen Experten wie Moisés Esteban-Guitart, Alexander Mosquera oder David Buckingham zufolge besteht Identität darin, über sich selbst in Bezug auf die Welt nachzudenken. Wenn wir versuchen, diese Fragen über soziale Netzwerke oder das Internet zu beantworten, bauen wir unsere Medienidentität auf. Die digitalen Medien sind zu Identitätsmanagern geworden. Aber Vorsicht: Digitale Medien können ihrerseits Medienidentitäten bei Jugendlichen erzeugen, da sie Inhalte zeigen, die sie beeinflussen können, um ihnen ein manipuliertes Bild von sich selbst zu vermitteln. Das Pew-Studienzentrum zeigt, dass 73 % der jungen Bevölkerung das Internet täglich nutzen. Ein Bericht von "Common Sense Media" erklärt, dass junge Menschen zwischen 8-9 Stunden mit dem Surfen in digitalen Medien und sozialen Netzwerken verbringen.

Moisés Esteban-Guitart, Forscher und Professor an der Universität von Gerona (Spanien), der sich dem Verständnis der Konstruktion menschlicher Identität im Zusammenhang mit der pädagogischen Psychologie widmet, präsentierte seine Vision der Medienidentität während eines Interviews mit unseren Jungs auf CEMU Radio Antenna.

Wir haben uns mit Esteban-Guitart in Verbindung gesetzt, damit er uns hilft, ein solch komplexes Konzept, das Teil unseres täglichen Lebens als junge Menschen ist, besser zu verstehen. "Medienidentität könnte als unser Wesen definiert werden, das durch digitale und soziale Medien und über verschiedene Plattformen projiziert und präsentiert wird.

Wenn wir über Kommunikations- und Informationstechnologien sprechen, haben wir heute praktisch alle einen Fernseher zu Hause, aber wie uns dieser Experte erklärt, haben wir jetzt auch "Tablets" und Mobiltelefone, neben anderen technologischen Elementen. Moisés unterstreicht die Grenzen, die bei der Nutzung dieser Technologien durch die Jüngsten gesetzt werden sollten, da sie oft andere soziale Aktivitäten ersetzen. Er findet es nicht schlimm, dass die Menschen diese Technologien genießen, aber wenn sich ihre Nutzung verändert und andere Aktivitäten wie Gespräche in der Familie, Ausflüge mit Freunden oder andere Aktivitäten ersetzt, dann wird ihre Nutzung schädlich.

Alexander Mosquera, Mitglied des Forschungslabors der naturwissenschaftlichen Fakultät der Universität von Zulia (Venezuela), ist der Meinung, dass Kinder nicht ohne Mobiltelefone sein können, ein Argument, dem Esteban-Guitart zustimmt. Für unseren Protagonisten ist es heutzutage fast unmöglich, kein Mobiltelefon zu haben, aber er glaubt auch, dass man lernen muss, es zu benutzen, wie und wann. Er ist der Meinung, dass das Mobiltelefon einen guten Zugang zu verschiedenen sozialen Netzwerken wie YouTube, Instagram oder WhatsApp

bietet und dass man sich damit eine Medienidentität schaffen kann, was zum Teil von Vorteil ist. Darüber hinaus kann die Nutzung dieser sozialen Netzwerke die Beziehungen zwischen den Menschen erleichtern, da sie sich auf Distanz befinden und die Jugendlichen von ihren Familien ausfindig gemacht werden können, da sie den ganzen Tag im Netz verbringen und alles, was sie tun, veröffentlichen, so dass es leicht ist, alles herauszufinden.



Hier kommt die Mosaik-Identität ins Spiel, die nach Sherry Turkle einer der größten Vorteile für den Einzelnen ist, die Bildschirme und der Cyberspace bieten. Es geht um die Möglichkeit, eine Identität zu simulieren. Mit anderen Worten bedeutet dies, dass man in Netzwerken verschiedene Versionen von sich selbst erstellen kann. Das nutzen Kinder und Jugendliche, um sich einen idealen Charakter zu schaffen, aber mit einem Parallelleben, um nicht zu zeigen, wer sie wirklich sind.



In der Tat kann man verschiedene Ichs entwerfen, die jeweils an ein anderes digitales Netz angepasst sind. Unsere Identität spiegelt sich in Form eines Mosaiks wider, je nachdem, was wir in den verschiedenen sozialen Netzwerken veröffentlichen.

Alexander Mosquera kommentiert, dass "das Mobiltelefon ein Werkzeug ist, das uns definiert", eine Idee, der Esteban-Guitart zustimmt. Der Spanier bringt dieses Thema mit der Medienidentität in Verbindung, denn in gewisser Weise ist "das Handy wie unser dritter Arm", da wir mit diesem Gerät wirklich überall hingehen. David Buckingham, ein englischer Akademiker, der sich auf Medien und Kommunikation spezialisiert hat, stimmt mit Esteban-Guitart überein, wenn er soziale Netzwerke als neutral beschreibt.

Sie seien weder gut noch schlecht, da sie jungen Menschen sowohl nutzen als auch schaden. Beide Experten zeigen sich sehr besorgt über psychische Erkrankungen wie Depressionen bei jungen Menschen. Sie sind sich einig, dass es heute immer mehr Jungen und Mädchen mit diesen Problemen gibt, die teilweise auch eine Folge der Identität sind, die in den Netzwerken gezeigt wird. Viele Jugendliche erhalten negative Kommentare und fühlen sich durch den feigen "Mut", sich hinter einer Kamera äußern zu können, mit Füßen getreten.

Und wir können diese Idee mit der Tatsache verknüpfen, dass es für jeden jungen Menschen oder jede Person möglich ist, ihre Identität auf der Grundlage dessen zu schaffen, was Fremde sagen oder tun. Das bedeutet, dass eine Identität durch das, was wir in den Netzwerken sehen oder durch die Kommentare, die wir lesen oder erhalten, geschaffen wird. Esteban-Guitart bezieht sich auf eine Studie über die Konstruktion von Identität: "Es gibt einen sehr wichtigen Faktor, nämlich die bedeutenden anderen. Das heißt, aus psychologischer Sicht ist vielleicht der wesentlichste Aspekt der eigenen Identität nicht man selbst, sondern der andere". Mit anderen Worten, die Meinung der anderen zählt mehr als die eigene. Aus diesem Grund wäre es ratsam, die eigene Identität sehr ausgeprägt zu haben und sich bei ihrer Darstellung nicht von den Kommentaren anderer beeinflussen zu lassen.

Und das führt uns zu der Tatsache, dass dieser Experte glaubt, dass das Zeigen der Identität durch Netzwerke ein Fortschritt ist, da wir schließlich den ganzen Tag miteinander verbunden sind und es eine schnelle und dynamische Art ist, sich gegenseitig kennenzulernen oder Informationen über sich selbst zu hinterlassen, um einen Job oder andere Aktivitäten zu finden. Aber es ist wahr, dass gewisse Grenzen gesetzt werden müssen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die sozialen Netzwerke unser Leben, unsere Gedanken und unsere Art, Beziehungen zu knüpfen, stark verändert haben. Deshalb ist es wichtig, auf dem Laufenden zu bleiben, sich darüber bewusst zu sein, wie unsere Identität aufgebaut ist, und vor allem, sich selbst zu sein, egal was gesagt wird.



---

## DIE CRAAP-KRITERIEN

Woher weiß man, dass das, was man in den Massenmedien sieht oder hört, wahr ist? Auch wenn einige Informationsquellen weitaus vertrauenswürdiger, wertvoller oder zuverlässiger sind als andere, muss die kritische Bewertung der Informationen ein zentraler Punkt in unserem täglichen Leben sein.

Es ist nicht immer einfach, die Glaubwürdigkeit zu bestimmen. Die folgenden 5 Indikatoren können Ihnen bei der Prüfung von Informationsquellen helfen.

---

### DER CRAAP-TEST

**Aktualität:** Manches Material kann schnell veraltet sein, achten Sie also auf die Aktualität der Informationen:

- Gibt es ein Datum der Veröffentlichung oder der letzten Aktualisierung?
- Wann wurden die Medien geschaffen?
- Funktionieren die Links?
- Wird die Seite/Website regelmäßig gepflegt?

**Relevanz:** Im Internet sind so viele Informationen verfügbar, dass man leicht den Überblick verlieren kann. Prüfen Sie die Tiefe und Wichtigkeit der Informationen:

- Beziehen sich die Informationen auf Ihr Thema oder beantworten sie Ihre Frage?
- Wer ist das Zielpublikum?
- Haben Sie sich verschiedene Quellen angesehen, bevor Sie entschieden, dass dies relevant ist?

**Autor:** Seien Sie sich bewusst, dass jede Person Informationen im Internet veröffentlichen kann. Beantworten Sie die nachstehenden Fragen und entscheiden Sie, ob es sich um eine maßgebliche Quelle handelt:

- Wer ist der Autor?
- Wie lauten ihre Zeugnisse?
- Welcher Institution gehören sie an?
- Gibt es eine E-Mail-Adresse oder andere Kontaktinformationen?

**Korrektheit:** Es gibt keine Vorschriften, Normen oder Systeme, die sicherstellen, dass die Informationen im Internet korrekt sind. Versuchen Sie diese Fragen zu antworten:

- Kann dies anhand anderer Quellen überprüft werden?
- Gibt es Rechtschreib-, Grammatik- oder Tippfehler?
- Wurden die Informationen überprüft oder bestätigt?

**Zweck:** Es sollte klar sein, warum die Informationen verteilt werden.

- Sollen diese Informationen lehren? Informieren? Überzeugen? Unterhalten?
  - Machen die Autoren ihre Absichten oder Ziele deutlich?
  - Ist die Information eine Tatsache? Meinung? Propaganda?
  - Gibt es Werbung auf der Website? Was wird beworben?
-



## FAKTENÜBERPRÜFUNG

Sehr oft und besonders während der Pandemiezeit wurden wir von Fake News aus allen Medien und sozialen Netzwerken belagert: Kettenbriefe in WhatsApp oder Youtube, die Verschwörungstheorien verbreiten. In diesem Wirrwarr ist es oft gar nicht so einfach, die wirklich richtigen und wichtigen Nachrichten herauszufiltern! Ein einfacher Faktencheck kann helfen, wertvolle Informationen von Unsinn zu trennen.

In diesem kurzen Animationsvideo wird gezeigt, wie es funktioniert!



## POP ART PROJEKT IN DER STADTBIBLIOTHEK BIELEFELD

Samuel Wiebe und Melike Isci präsentieren ihre Pop Art Kunst in der Stadtbibliothek Bielefeld. Eine Arbeit zum Thema "Liebe und Konsum", in der sie moderne Themen wie Globalisierung und Massenkonsum, aber auch alte Klischees aus den 60er Jahren diskutieren. Im Interview verrät uns Samuel Wiebe: "Ich bin 19 Jahre alt und befinde mich gerade in den letzten Zügen meiner Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten. Meine Schule hat eine Kooperation mit der örtlichen Bibliothek gestartet und im Kunstunterricht hatten wir das Thema Pop Art, also hat sich mein Lehrer ein Projekt ausgedacht, bei dem wir Kunstobjekte über die Kombination der Themen "Liebe" und "Konsum" erstellen sollten. Mein Bild zeigt einen Stapel Paletten als Symbol für die Globalisierung und den täglichen Transport von Konsumgütern in die ganze Welt. Und um diese Waren verschicken zu können, braucht man Paletten. Und weil unser Massenkonsum große Probleme für die Umwelt schafft, habe ich mich entschieden, Paletten als Symbol dafür zu verwenden."



Seine Mitschülerin Melike Isci erklärt uns: "Ich besuche das Berufskolleg in Bielefeld Senne und befinde mich in den letzten Zügen meiner Ausbildung zur Gestaltungstechnischen Assistentin. Mein Bild heißt "Pretty Clown" und es zeigt eine Frau, die sagt "Männer lieben einfach hübsche Frauen", während sie sich wie ein Clown schminkt. In der Pop Art werden viele Klischees verwendet, also werden Klischees durch Kunstwerke angesprochen und dargestellt. In meinem Kunstwerk soll die Frau symbolisieren, dass

Männer sie nur lieben können, wenn sie Make-up trägt. In der Pop Art geht es darum, viele Klischees aus den 60er Jahren aufzugreifen und sie durch Bilder zu symbolisieren. Wir haben hauptsächlich Acrylfarben verwendet. Wir haben mit einer weißen Grundierung begonnen, weil wir auf Holz gezeichnet haben. Dann haben wir unsere Farben weiter gemischt, und zum Schluss haben wir die Objekte mit einem schwarzen Stift umrissen. Für mich persönlich ist das kein Bereich, in dem ich arbeiten möchte, denn für mich ist Kunst eher ein Hobby als ein Beruf. Aber Leute, die Kunst lieben, sollten es einmal versuchen. Aber in meinem Fall hat es nicht geklappt.

Schauen Sie sich den Film zum Text auf Youtube an: <https://youtu.be/IOXa2l7P3SM>



## HALFPOINT - PORTRÄT DES KÜNSTLERS

Halfpoint ist ein lokaler Musikproduzent mit einer Leidenschaft für elektronische Musik. In seinem eigenen Studio spricht er über seinen kreativen Prozess und wie er zum Künstler wurde.

**Knut Müller im Interview:** Das Tolle an elektronischer Musik ist, dass es keine Regeln gibt. Niemand sagt dir: "Das soll ein House-Track sein oder ein Trance-Track, Techno oder was auch immer". Eigentlich schreibt sich die Musik von selbst.

Ich setze mich hin und fange mit einem klassischen Kick, ein paar Synthie-Sounds oder einer Hook an und es ergibt sich von selbst. Es ist wie beim Kochen einer Suppe, wo man von allem ein bisschen hinzufügt, nur ein bisschen, gerade genug. Meistens wird es dann großartig.

**Erzähler:** Ende der 90er Jahre begann er sich zu fragen, wie man Musik, Töne und Geräusche mit dem Computer produzieren kann. Seine Leidenschaft wurde so groß, dass er sein eigenes professionelles Heimstudio einrichtete.

**Knut Müller:** Es ist egal, wer es hört oder wo, für mich geht es in erster Linie darum, Sounds zu erzeugen.

Ich habe hier und da ein paar Klassiker (Synthesizer-Equipment), die verstauben, weil das meiste jetzt digital ist, aber manchmal schalte ich sie ein und ab und zu benutze ich sie wieder... Wenn in Senne die Lautsprecher dröhnen, kann es sein, dass es Halfpoint am Mischpult ist.





## CIME-UMFRAGE

### WIE MEDIENKOMPETENT SIND SIE?

Das Bennohaus mit dem Trägerverein, dem Arbeitskreis Ostviertel e.V. (AKO), produziert seit den 1980er Jahren crossmediale Formate mit dem Schwerpunkt Videoreportagen.

Im Rahmen des Projekts "CiMe - Integration von Bürgermedien in die tägliche Jugendarbeit zur Stärkung benachteiligter Jugendlicher in der digitalen Bürgerschaft" gingen sie auf die Straße und fragten, für wie medienkompetent sich die Münsteranerinnen und Münsteraner halten und welche Rolle die digitale Kompetenz in der heutigen Zeit spielt.



### Autoren:

- INSTITUT FÜR POLITIK DER KULTURELLEN BEZIEHUNGE, UNGARN
- TEAM 4 EXCELLENCE, RUMÄNIEN
- TEAM VON JUNGEN REPORTERN CEMU, SPANIEN
- KANAL 21, DEUTSCHLAND
- BENNOHAUS (AKO), DEUTSCHLAND