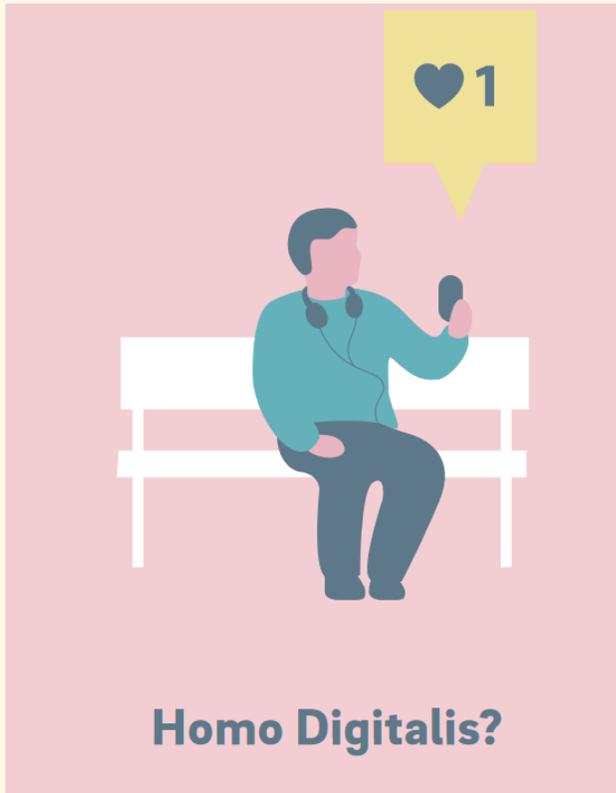


# Workshop Positive Digitalkultur

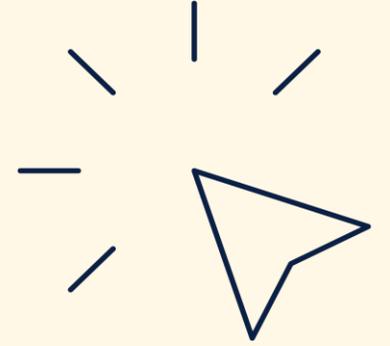
Digitale Diskussionskultur, Informationsbeschaffung und Meinungsbildung erleben und verbessern



# Digitale Diskussionskultur



# Problemstellung



- Meinungsbildungsprozesse laufen teils unbewusst ab und verlagern sich in die digitalen Räume
- Menschen bewegen sich täglich bis zu mehreren Stunden im digitalen Raum
- Zentrale Bedeutung von Phänomenen wie Desinformation, Trolls und Bots für die digitale Diskussionskultur

# Lösungsansatz



Digitale Phänomene direkt, real und aktiv erleben

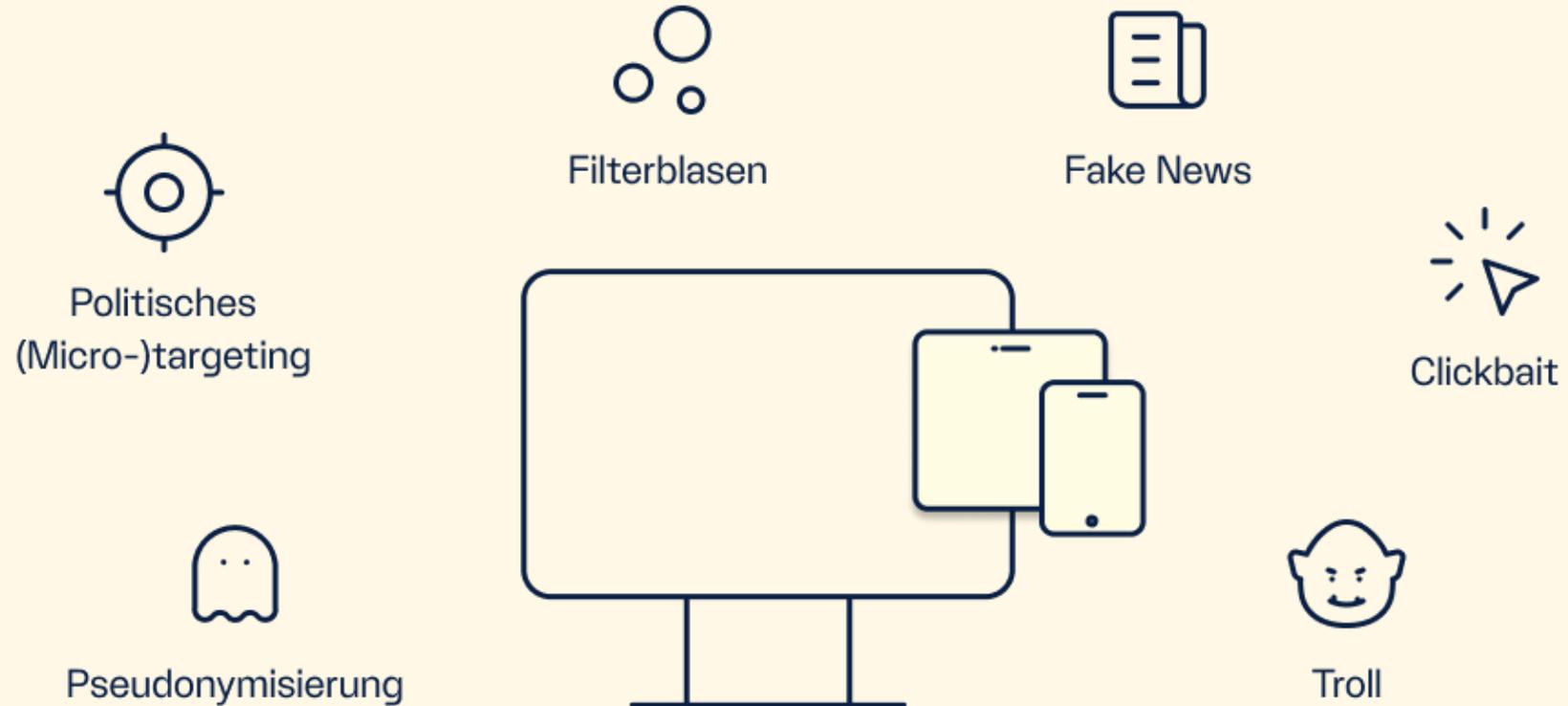


Im geschützten Rahmen ausprobieren



Fördert gegenseitigen Austausch, Reflektion

# Phänomene in der Simulation



# Was bewirkt Digital Literacy?

- ✓ Sensibilisierung für digitale Phänomene
- ✓ Stärkt Reflexions-, Medien- und Informationskompetenzen
- ✓ Strategievermittlung für eigenverantwortliche, digitale Diskussionskultur

# Hintergrund



- Entwicklung mit Kanton Zürich, mit E-Gov Schweiz weiterentwickelt
- Drei Zielgruppen
  - Organisationen (Globus, Swica, Stadt Zürich, Ratskanzlei Appenzell Innerrhoden...)
  - Schulklassen (train-the-trainer)
  - Boomer

The background consists of a repeating pattern of speech bubbles in various colors (orange, yellow, pink, white) on a light teal background. Each speech bubble contains a dark teal question mark. The bubbles are scattered across the entire frame, creating a dense, textured effect.

# Fragen

# Weitere Unklarheiten klären

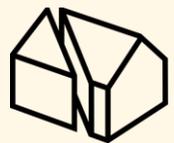


**Mirko Fischli**



**Anna-Lena Köng**

[info@digital-literacy.live](mailto:info@digital-literacy.live)



**Dezentrum**

**WISSENSCHAFT.  
BEWEGEN**  
GEBERT RUF STIFTUNG

STIFTUNG  
**RISIKO\_DIALOG**

ZUKUNFT GESTALTEN. GEMEINSAM.