



Multiplikator*innen werden

Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken

Schritt 1: Überlegt Euch die Zielgruppe, ihre Bedürfnisse und setzt euch ein Ziel.

Unsere Zielgruppe (Alter / Klasse / Geschlecht(er) / Anzahl)	Bedürfnisse der Zielgruppe (Konkrete Themen aus unserem Workshop)	Unser Ziel – was soll unsere Zielgruppe mitnehmen?

Schritt 2: Überlegt Euch ein paar Fakten zu eurem Event/ Workshop / etc.

Welchen Charakter soll unser Multiplikator*innen-Event haben (in Schule/ interaktiv/ mit Medien/ Vorstellung ...)?	Wann ungefähr und wie lange wollen wir unser Event machen?	Wo kann das stattfinden? Was brauchen wir dafür?

Schritt 3: Überlegt Euch nun, was Ihr genau in eurem Event machen wollt.

- **Plant den Ablauf an einzelnen Aktivitäten:**
 1. **Start:** Welches Spiel? Wie bezieht Ihr die Erfahrungen der Zielgruppe ein? Wie motiviert Ihr sie?
 2. **Erarbeitung:** Was wollt Ihr vorstellen? Welche Themen sprecht Ihr an und wie? Welches Material nutzt Ihr dafür?
 3. **Vertiefung:** Welche interaktiven Methoden macht Ihr mit der Zielgruppe (Quiz/ Diskussionen / Erstellung von Medienproduktion)?
 4. **Ende:** Wie fasst Ihr alles zusammen und macht klar, dass die Zielgruppe was gelernt hat? Wie könnt Ihr den Abschluss interaktiv gestalten?
- **Plant wie lange die einzelnen Aktivitäten dauern und was Ihr dafür braucht. Nutzt die Methoden, die wir genutzt haben und die Medienprodukte, die Ihr während der Medienakademie erstellt habt. Versucht, so interaktiv wie möglich zu sein.**



Übersicht Medienkompetenz-Aktivitäten der Medienakademie

Tag	Aktivität
Tag 1 – Erfahrungen über Medien und Information austauschen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mediensalat: Unsere guten und schlechte Medienerfahrungen 2. Stille Post: Weitergabe von Information in einer stillen Kette, um über Merkmale von Information zu reden 3. Dein Newsfeed: Untersuchen der Newsfeeds auf relevante, nicht relevante, glaubwürdige, nicht glaubwürdige Posts 4. Fakten vs. Meinungen: Beispiele von Fakten und Meinungen (Falschinformationen, gemischten Fakten und Meinungen) 5. Alle in eine Reihe (nach Geburtsdatum, Mediennutzung) 6. Ballspiel zu AACRA (access, analyze, create, reflect, act) 7. Foto Vox-Pop
Tag 2 – Identifizieren von Desinformation, Manipulation und geschlechtsspezifischer Online-Gewalt	<ol style="list-style-type: none"> 1. „Rot“ gegen „Blau“: Überzeugungstechniken erkennen (auch mit Beispielen) 2. Puzzle zu Desinformation und OGBV: Kennenlernen der wichtigsten Begriffe + Beispiele aus dem Alltag finden / erkennen 3. Schädliche Konsequenzen erarbeiten, sowohl für Individuen als auch für die Gesellschaft 4. Gordischen Knoten entwirren 5. Wald der Faktenüberprüfung, 5-W Spiel (Was, Wer, Wann, Wo, Warum und Wie?) 6. Video-Clip #ThinkTwice
Tag 3 – Verifikation und Schutz für digitale Bürger*innen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wahrheit oder Lüge: Detektiv*in sein und gute Fragen zum Überprüfen finden 2. Stationsarbeit „Verifikation und Sich Schützen“ – Checklisten, Sicherheits- und Strategielisten erstellen 3. Vertrauenszug und See der Wahrheit 4. Kreative Tips für digitale Bürger*innen
Tag 4 – Multiplikatoren werden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perspektivenwechsel 2. One-Take Video: Brainstorming „Rechte und Verantwortung“ von uns als digitale Bürger*innen



Übersicht Produkte der Medienakademie

- Tag 1: Foto-Vox-Pop-Album
 - Foto 1: Wie informieren wir uns?
 - Foto 2: Was gefällt uns daran?
 - Foto 3: Was gefällt uns daran nicht?
- Tag 2: Kurzes Video
 - Wie reagiert man auf Posts, die Emotionen auslösen? Nicht zu empfehlende und zu empfehlende Reaktionen – denkt zweimal!
- Tag 3: Bild-Tipps
 - Welche Tipps haben wir füreinander für Verifikation und Sicherheit im Netz?
 - Close-Ups, Green-Screens, Memes erstellen
- Tag 4: One-Take-Video
 - Unsere Rechte und unsere Verantwortung als digitale Bürger*innen.