

# **Fehl- informationen**



# **Des- informationen**



# Mal- informationen



# Gerüchte



# Missbrauch von KI



# Online- Hassrede



# Cyber- grooming



# Online- belästigung



**Nicht  
einvernehmliche  
Weitergabe**



# Missbrauch von KI



Das sind falsche oder  
irreführende  
Informationen, die  
jemand ohne bösen  
Willen verbreitet.

Information: **falsch**

Absicht zu  
schaden: **nein**



Das sind falsche oder  
teilweise falsche  
Informationen, die  
anderen schaden sollen.

Information: **falsch**,  
**teilweise falsch**

Absicht zu  
schaden: **ja**



Das sind Informationen,  
die wahr sind, aber  
benutzt werden, um  
anderen zu schaden.

Information: **wahr**

Absicht zu  
schaden: **ja**



Das sind Informationen die sich schnell verbreiten, bei denen noch nicht klar ist, ob sie wahr oder falsch sind.

Information: unbekannt

Absicht zu schaden:  
unbekannt



Das ist das gezielte Erstellen und Verbreiten von falschen, bewusst irreführenden und realistisch wirkenden Texten, Bildern, Videos und Audios.

Information: falsch

Absicht zu schaden: ja



Das ist eine verletzende  
Ausdrucksweise im  
Internet, die gezielt  
bestimmte  
Personengruppen und  
deren Mitglieder  
demütigen soll.

Schädliche Folgen:  
**mittel bis hoch**

Absicht zu  
schaden: **ja**



Das ist eine gezielte Kontaktaufnahme mit Minderjährigen, um sich ihr Vertrauen zu erschleichen und sie sexuell zu missbrauchen.

Schädliche Folgen:  
**hoch**

Absicht zu  
schaden: **ja**



Das ist eine verletzende  
Ausdrucksweise im  
Internet, bei der gezielt  
eine Person beleidigt,  
beschimpft, bedroht  
oder verfolgt wird.

Schädliche Folgen:  
niedrig bis hoch

Absicht zu  
schaden:  
teilweise



Das ist die Weitergabe  
von privaten  
Informationen und  
Fotos an andere ohne  
Zustimmung der  
betroffenen Person.

Schädliche Folgen:  
niedrig bis hoch

Absicht zu  
schaden:  
teilweise

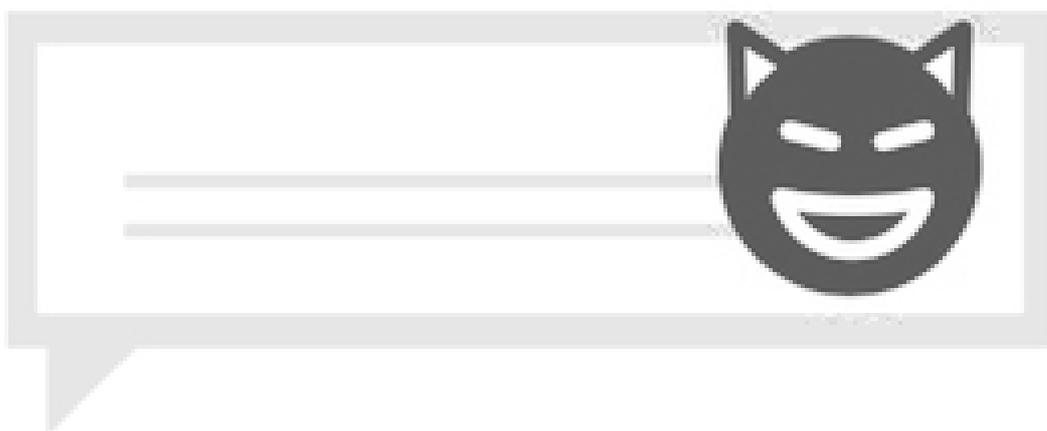
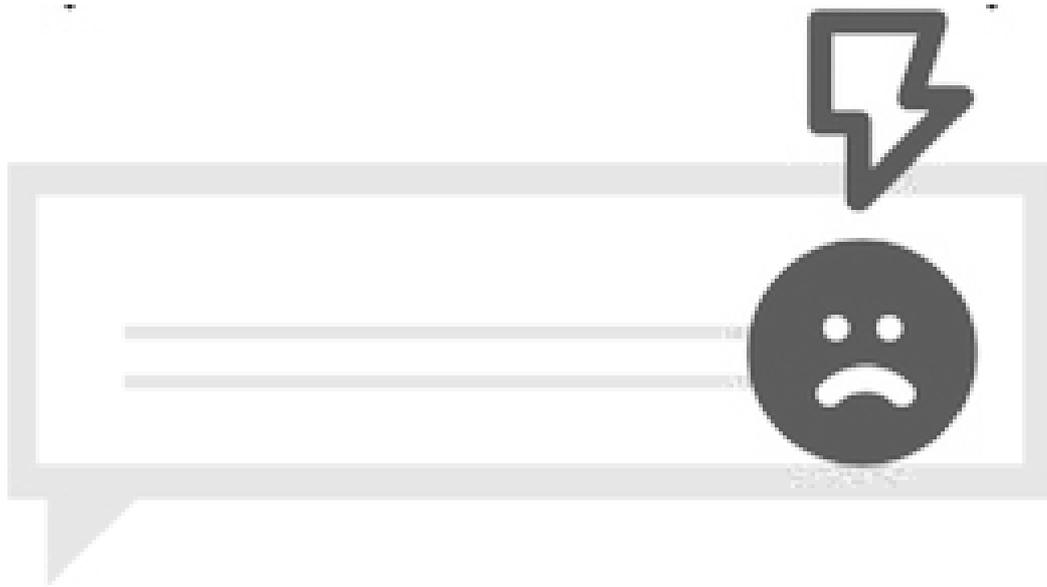


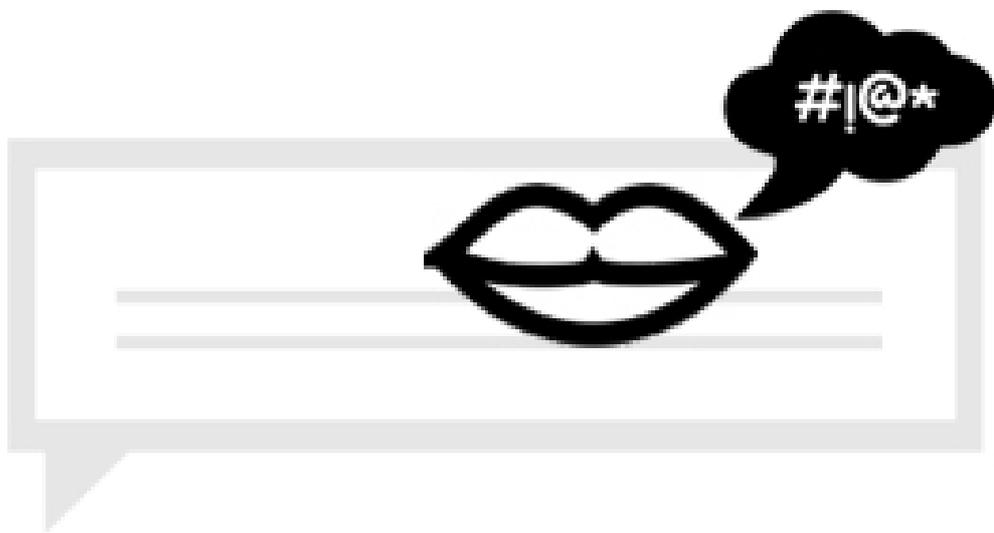
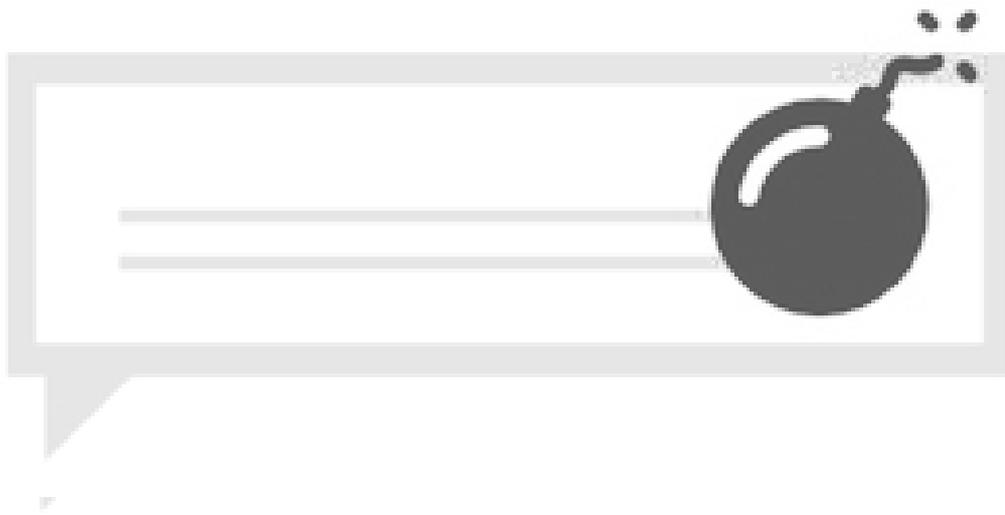
Das ist das Erstellen von erniedrigenden Fotos und Videos und automatisierte Hass-Kampagnen gegen benachteiligte Gruppen.

Schädliche Folgen:  
**mittel bis hoch**

Absicht zu  
schaden:  
**teilweise**

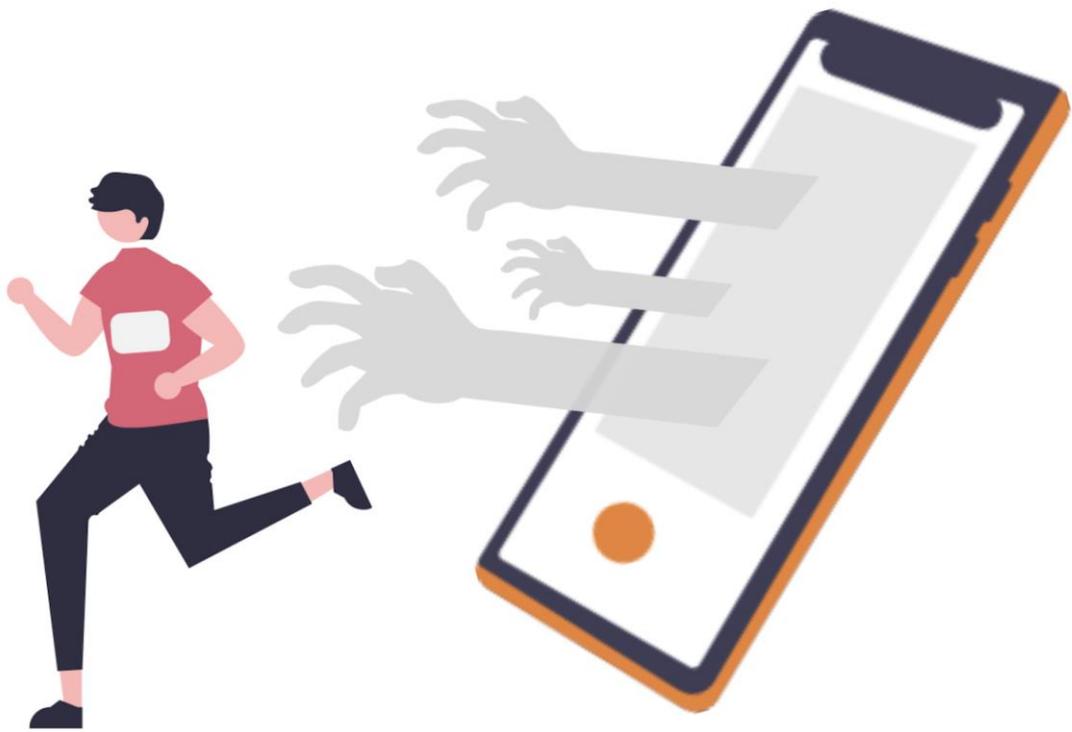








CC BY-NC-ND







Team Blau



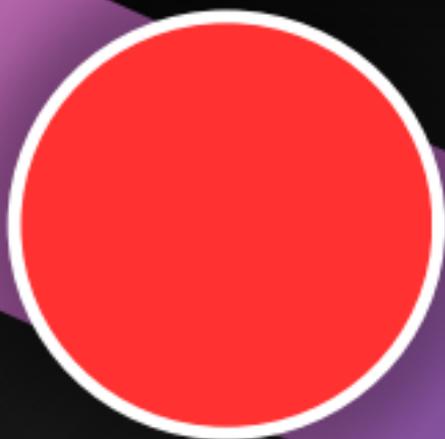
## TEAM BLAU

**Aufgabe:** Überzeugt die **Jury** von der **Schönheit** und **Überlegenheit** der Farbe **BLAU**

**Regeln:** Bereitet einen **einminütigen Pitch** vor. Die Jury kann euch eine Frage stellen, dann habt ihr noch **eine Minute Zeit**, um eure Farbe zu verteidigen.



Team Rot



## TEAM ROT

**Aufgabe:** Überzeugt die **Jury** von der **Schönheit** und **Überlegenheit** der Farbe **ROT**

**Regeln:** Bereitet einen **einminütigen Pitch** vor. Die Jury kann euch eine Frage stellen, dann habt ihr noch **eine Minute Zeit**, um eure Farbe zu verteidigen.



Jury



## DIE JURY

**Material:** Marker + Abstimmkarten

**Aufgabe:** **Entscheidet** euch, welches Team die besten **Argumente** für seine Farbe hat.

**Regeln:** Hört euch die Argumente der Teams BLAU und ROT an. Ihr könnt jedem Team eine **Folgefrage** stellen.



Beobachterin

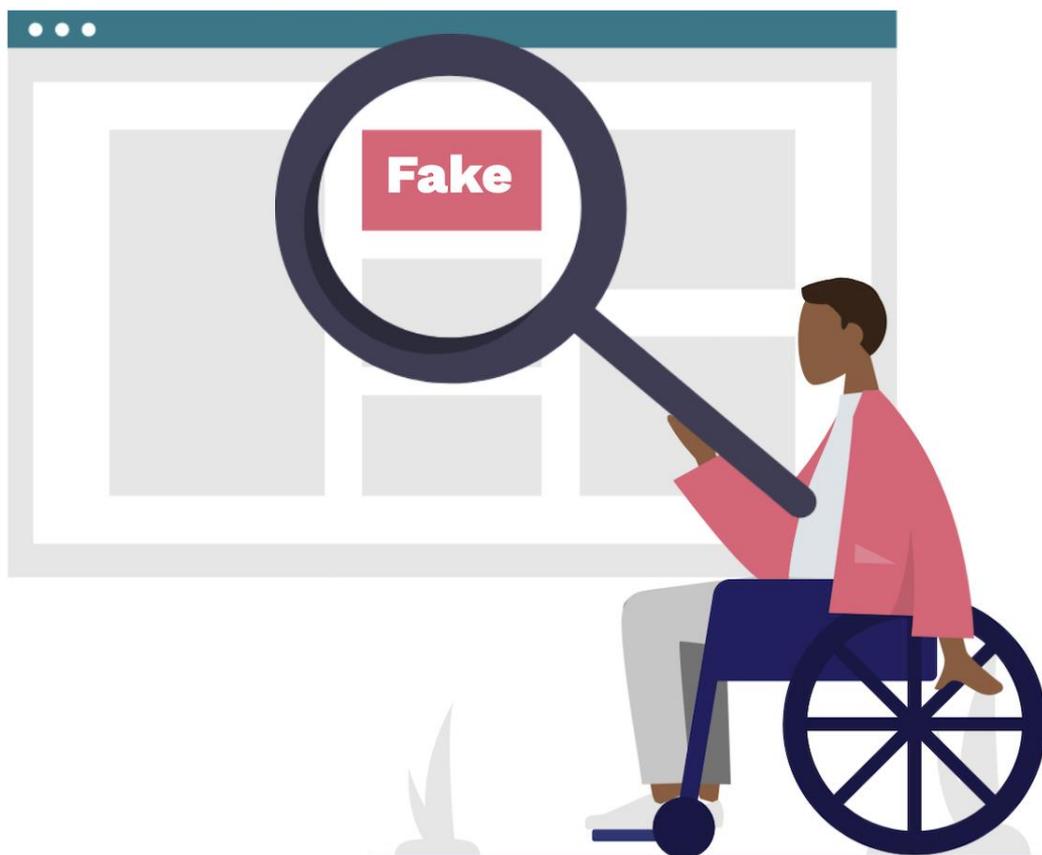


## BEOBACHTER\*IN

- Material:** Notizblatt + Stift
- Aufgabe:** Identifiziert **die Argumente, die Emotionen** ansprechen.
- Regeln:** Mischt euch nicht in die **Teams** oder **die Jury** ein.



# Was sind **Gründe** und **typische Motive** für **Desinformation** in digitalen Medien?





Nutzt die Fragen, um auf **weitere Ideen** zu kommen. Denkt dabei an Desinformation in verschiedenen digitalen Medien (**soziale Netzwerke, private Chats, digitale Computerspiele** mit Chat-Funktionen, **E-Mails, ...**).

## Gründe | Fragen

- Wer darf in digitalen Medien Informationen verbreiten?  
Wie transparent ist das?
- Wer kontrolliert, was geschrieben und veröffentlicht wird?
- Wie schnell kann sich Desinformation verbreiten?
- Welche Verantwortung tragen die Nutzer\*innen?

## Typische Motive | Fragen

- Wer profitiert am meisten von Desinformation?
- Wie profitieren diese Menschen von Desinformation?

# Welche schädlichen Folgen hat **Desinformation** für Individuen und die **Gesellschaft?**





Nutzt die Fragen, um auf **weitere Ideen** zu kommen. Denkt dabei an Desinformation in verschiedenen digitalen Medien (**soziale Netzwerke, private Chats, digitale Computerspiele** mit Chat-Funktionen, **E-Mails, ...**).

## Folgen für Individuen | Fragen

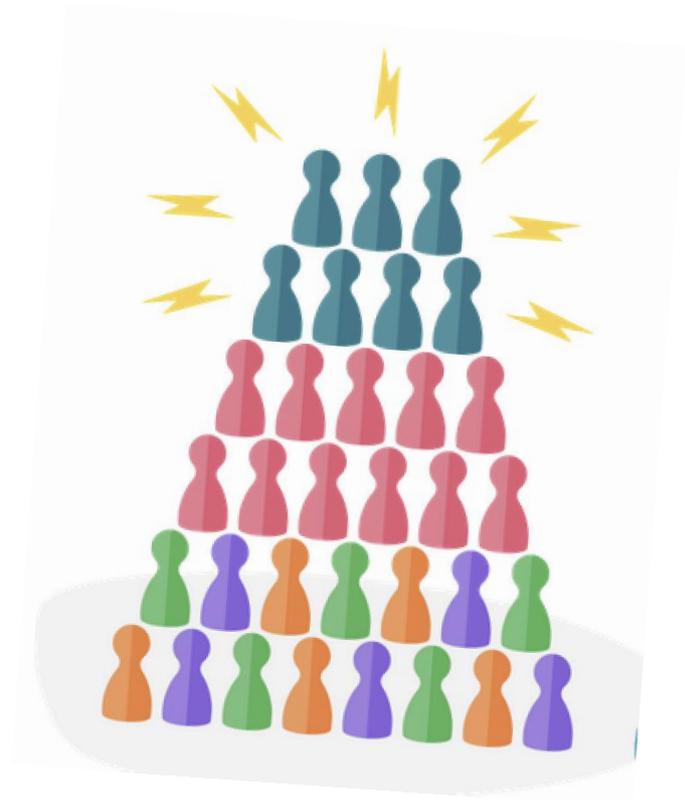
- Welche Gefühle können Desinformation auslösen?
- Kann Desinformation Gedanken, Meinungen und Handlungen negativ beeinflussen?
- Was passiert mit unserem Vertrauen in Informationen?

## Folgen für die Gesellschaft | Fragen

- Welche Auswirkung kann Desinformation auf die öffentliche Meinung, die Politik und unser Zusammenleben haben?
- Welche Auswirkungen hat Desinformation auf das Vertrauen der Bevölkerung in Medien? Welche Auswirkungen hat Desinformation auf das Vertrauen in demokratische Institutionen und Prozesse?
- Was können Folgen sein, wenn Vertrauen verloren geht?



# Was sind **Gründe** und **typische Motive** für **OGBV** in digitalen Medien?





Nutzt die Fragen, um auf **weitere Ideen** zu kommen. Denkt dabei an **gesellschaftliche Hintergründe** und Eigenschaften digitaler Medien, die missbraucht werden (**soziale Netzwerke, private Chats, digitale Computerspiele** mit Chat-Funktionen, **E-Mails, ...**).

## Gründe | Fragen

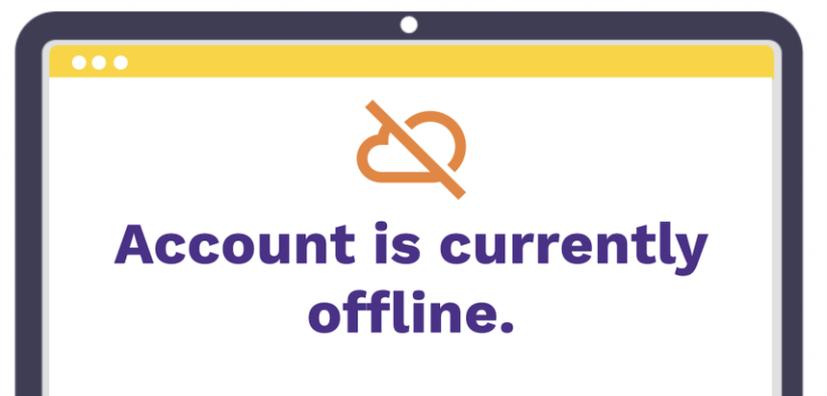
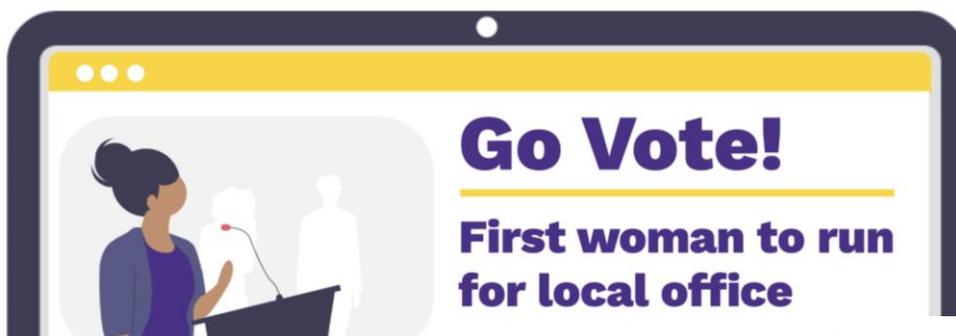
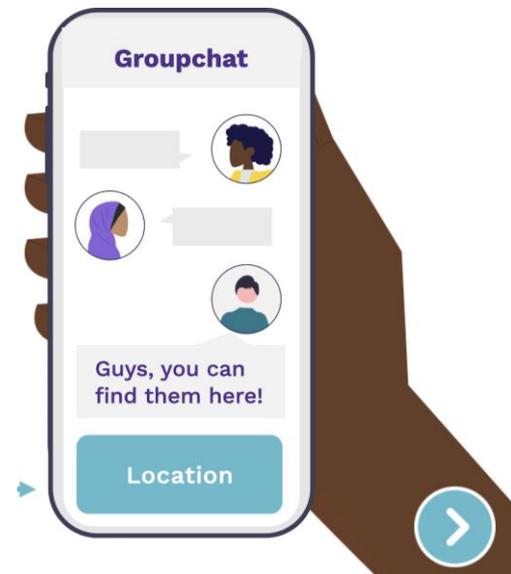
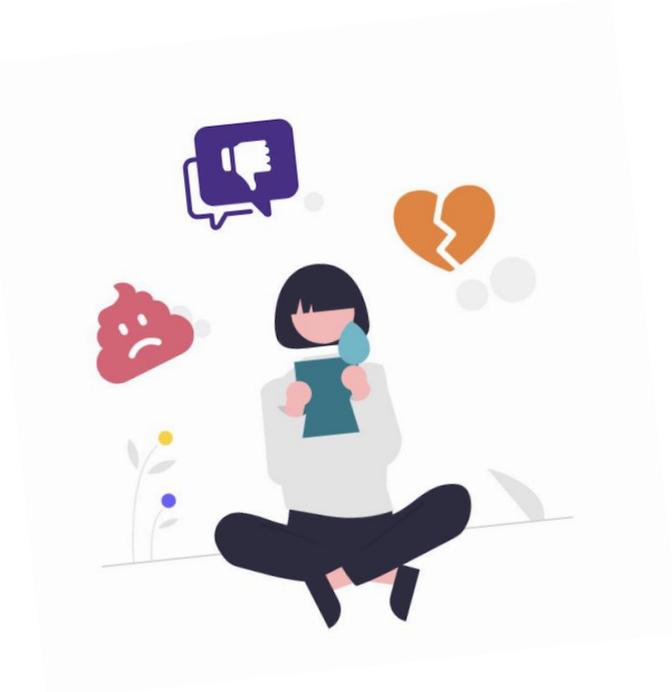
- Welche Geschlechterrollen und Klischees gibt es in der Gesellschaft?
- Ist Verantwortung und Macht zwischen den Geschlechtern im öffentlichen und privaten Leben gleich verteilt?
- Normalisieren Medien (z.B. Filme, Computerspiele) Gewalt gegen bestimmte Geschlechter?
- Wie leicht lassen sich digitale Medien für OGBV missbrauchen?

## Typische Motive | Fragen

- Warum übt jemand OGBV aus?
- Was könnte diese Person oder Personen damit erreichen wollen?



# Welche schädlichen Folgen hat **OGBV** für Betroffene und die Gesellschaft?





Nutzt die Fragen, um auf **weitere Ideen** zu kommen.  
Denkt dabei an OGBV in verschiedenen digitalen Medien  
(**soziale Netzwerke, private Chats, digitale  
Computerspiele** mit Chat-Funktionen, **E-Mails, ...**)

## Folgen für Betroffene | Fragen

- Wie wirkt sich OGBV auf das psychische Wohlbefinden und das Selbstwertgefühl der betroffenen Person aus?
- Wie beeinträchtigt OGBV soziale Beziehungen, Freundschaften und (soziale) Netzwerke?
- Inwiefern kann OGBV die schulischen oder beruflichen Chancen der Betroffenen einschränken?
- Inwiefern kann OGBV zu realer Gewalt führen?

## Folgen für die Gesellschaft | Fragen

- Wie verstärkt OGBV die Ungleichheit zwischen Männern und Frauen in der Gesellschaft?
- Wie wirkt sich OGBV auf die Meinungsfreiheit und die Beteiligung bestimmter Gruppen im öffentlichen Diskurs aus, besonders im Internet?
- Wie beeinflusst OGBV das Vertrauen in digitale Plattformen und die allgemeine Sicherheit im Internet?



## Plant euren #ThinkTwice Videoclip

\*Videolänge ca. 15 Sekunden

Titel eures Clips: \_\_\_\_\_ Gruppe: \_\_\_\_\_

**Welches Emoji?**

Wählt eine Social-Media-Situation, die diese Emotion auslöst.

- |                          |                                  |                          |                |                          |                |
|--------------------------|----------------------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | Gerücht                          | <input type="checkbox"/> | Desinformation | <input type="checkbox"/> | Malinformation |
| <input type="checkbox"/> | Fehlinformation                  | <input type="checkbox"/> | Hasssprache    | <input type="checkbox"/> | Belästigung    |
| <input type="checkbox"/> | KI-Missbrauch                    | <input type="checkbox"/> | Grooming       | <input type="checkbox"/> | Andere         |
| <input type="checkbox"/> | Nicht einvernehmliche Weitergabe |                          |                |                          |                |

**Zu vermeidende Reaktion**

Zeichnet und beschreibt.

---

---

---

---

**Bessere Reaktion**

Zeichnet und beschreibt.

---

---

---

---

**Zeigt den Slogan**

#ThinkTwice

Wählt passende Musik.

---

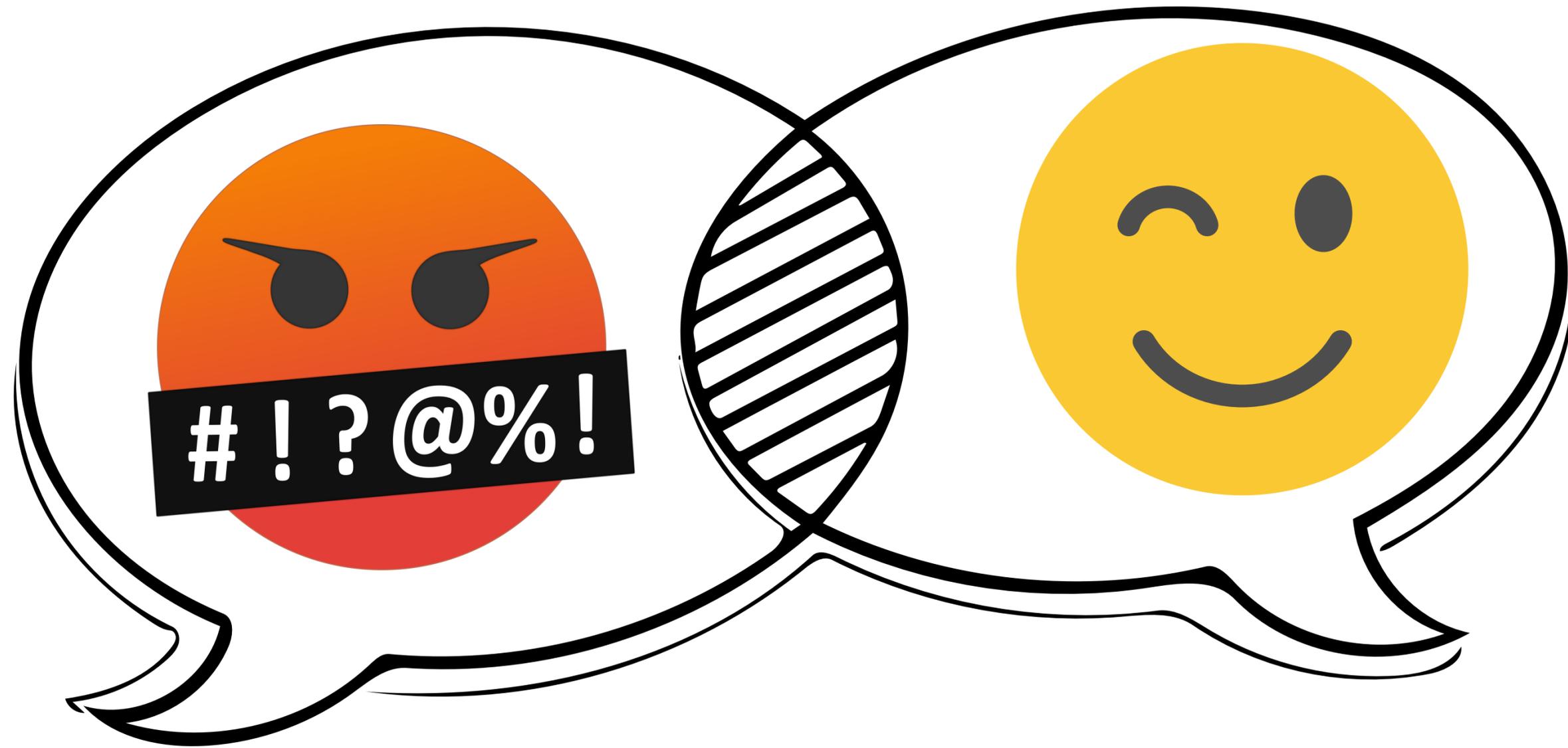
---





## Vorlagenblatt #ThinkTwice video clip

#	Gruppenmitglieder	USB	Videos
#1			
#2			
#3			
#4			
#5			
#6			



**#ThinkTwice**















# ! ? @ % !









