



german  
cooperation

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT



**Trainer\*innen-Leitfaden**

# Medienakademie

Medienkompetenz und  
gesellschaftliche Teilhabe stärken

Durchgeführt von



Gefördert durch



# Glossar

- AA** Das Auswärtige Amt vertritt die Interessen Deutschlands in der Welt, fördert den internationalen Austausch und bietet deutschen Bürger\*innen im Ausland Unterstützung.
- BOYD** Nach dem Bring Your Own Device (BYOD)-Ansatz benötigen Schüler\*innen eigene digitale Endgeräte wie z.B. Smartphones oder Tablets für bestimmte Aufgaben.
- DEK** Das Digital Enquirer Kit ist ein Online-Kurs zum eigenständigen Lernen, der Lernenden beibringt, wie sie Desinformationen erkennen, verlässliche Informationen im Internet finden, sammeln, analysieren und auf sichere Weise teilen können.
- GIZ** Die Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit ist ein Dienstleister der internationalen Zusammenarbeit für nachhaltige Entwicklung und internationale Bildungsarbeit.
- KI** Künstliche Intelligenz ist eine Technologie, die Maschinen hilft, Aufgaben wie Denken und Lernen ähnlich wie Menschen zu erledigen. Sie nutzt viele Daten, um Muster zu erkennen und selbstständig Antworten oder Lösungen zu finden.
- MIL** Media and Information Literacy (Medienkompetenz) ist die Fähigkeit, Medien sicher und verantwortungsbewusst zu nutzen. Sie zielt darauf ab, die Kompetenzen von Bürger\*innen zu stärken, auf Medien zuzugreifen, Medieninhalte zu analysieren, eigene Medienbotschaften zu erstellen, über bestehende Medieninhalte zu reflektieren und Maßnahmen zu ergreifen. Dabei werden Medien zur Erreichung bestimmter Ziele genutzt, z.B. zur Weitergabe von Informationen.
- OGBV** Laut UN Women umfasst Online Gender-based Violence (geschlechtsspezifische Online-Gewalt) verschiedene Formen von Gewalt im Internet/digitalen Raum gegen Menschen aufgrund ihres Geschlechts. Sie hat ihre Wurzeln in diskriminierenden sozialen Normen und der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern. Sie ist oft mit physischer Gewalt verbunden.
- PASCH** PASCH steht für die Initiative „Schulen: Partner der Zukunft“. Die Initiative ist ein weltweites Netzwerk von rund 1.500 Schulen, die junge Menschen zum Deutschlernen motivieren möchte.
- SDG** Die Sustainable Development Goals (Ziele für Nachhaltige Entwicklung) wurden 2015 von den Vereinten Nationen verabschiedet, um sicherzustellen, dass alle Menschen bis 2030 in Wohlstand und Frieden leben können: Keine Armut (SDG 1), hochwertige Bildung (SDG 4), Gleichstellung der Geschlechter (SDG 5) und weniger Ungleichheiten (SDG 10) sind einige der Aktionsbereiche der Agenda 2030.
- SfE** Sport für Entwicklung bezieht sich auf den gezielten Einsatz von Sport, körperlicher Aktivität und Spiel zur Erreichung bestimmter Entwicklungsziele (z.B. Gleichstellung der Geschlechter). Über SfE werden persönliche und soziale Kompetenzen vermittelt und eine positive Persönlichkeitsentwicklung gefördert.
- ZfA** Die Zentralstelle für das Auslandsschulwesen betreut die deutsche schulische Arbeit im Ausland, bietet pädagogische und administrative Beratung, Unterstützung sowie die Vermittlung von Lehrkräften an (deutsche) Schulen im Ausland.

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	4
<b>Medienakademie   Übersicht .....</b>	<b>6</b>
<b>Medienakademie   Ansatz .....</b>	<b>10</b>
<b>Medienakademie   Beispiel .....</b>	<b>14</b>
<b>Medienakademie   Anpassung an den lokalen Kontext .....</b>	<b>18</b>
<b>Medienakademie   Trainingsplan .....</b>	<b>20</b>
<b>Tag 1–4   Trainingsübersicht .....</b>	<b>20</b>
<b>Tag 1   Express yourself! Medien- und Informationserfahrungen .....</b>	<b>22</b>
<b>Tag 2   Think twice! Erkennen von Manipulation,     Desinformation, OGBV .....</b>	<b>34</b>
<b>Tag 3   Trust yourself! Überprüfen und schützen     deiner digitalen Bürgerschaft .....</b>	<b>44</b>
<b>Tag 4   Motivate others! Multiplikator*in für     Medienkompetenz werden .....</b>	<b>52</b>
Checkliste .....	62
Anhang .....	63

„Sport und Medien bringen Menschen zusammen.“

Schüler\*in, Nordmazedonien



# Einleitung

Digitale Technologien haben sich schneller entwickelt als jede andere Innovation in unserer Geschichte und verändern unsere Gesellschaft. Junge Menschen sind nach wie vor die treibende Kraft hinter der globalen Vernetzung: Weltweit sind heute 75 Prozent der 15- bis 24-Jährigen online, verglichen mit 65 Prozent in anderen Altersgruppen.<sup>1</sup>

Der Zugang zu vertrauenswürdigen Informationen, das Recht auf freie Meinungsäußerung, die Gleichstellung der Geschlechter und ein offener, inklusiver und sicherer Zugang zum Internet sind Grundvoraussetzungen für eine inklusive Digitalisierung und für resiliente, demokratische Gesellschaften. Traditionelle und neue Medien sind bereits ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens von Gesellschaften und bieten heute einen kontinuierlichen Zugang zu Informationen.<sup>2</sup> Mit dieser Entwicklung einher geht die Verbreitung von Falschinformationen inkl. bewusst verbreiteter Desinformation im digitalen und analogen Raum, was besonders sichtbar im Zuge des

russischen Angriffskrieges auf die Ukraine geworden ist. Die Auswirkungen stellen eine Bedrohung für Individuen und Gesellschaften dar. Der Weltrisikobericht schätzt Desinformation als kurzfristig größtes Risiko für derzeitige Gesellschaften ein, noch vor extremen Wetterereignissen und militärischen Konflikten.<sup>3</sup> Insbesondere die Nutzung von Künstlicher Intelligenz macht die Verbreitung von Desinformation schneller, einfacher, globaler und schwerer von authentischen Informationen zu unterscheiden.

Desinformation und Online-Gewalt können nicht geschlechtsneutral betrachtet werden. Sie sind eng miteinander verknüpft und verstärken sich gegenseitig, insbesondere wenn es um die Unterdrückung und Diskriminierung von Frauen (im digitalen Raum) geht. Geschlechtsspezifische Online-Gewalt – wie etwa Hassreden gegen Frauen oder Angehörige der LSBTIQ\*-Community, sexualisierte Desinformation, Verbreitung intimer Aufnahmen in sozialen Medien – unter Gleichaltrigen oder im schulischen Umfeld –



- 1 ITU (2022): *Measuring digital development Facts and Figures*
- 2 Global nutzen rund 66% der Menschen das Internet, während in Ländern mit niedrigem Einkommen nur circa 32% einen Internetzugang haben. Unter den Jugendlichen in Ländern mit niedrigem Einkommen ist der Anteil mit 47% jedoch deutlich höher. Knapp 50% der Bevölkerung in Subsahara Afrika besitzt ein Smartphone und hat somit Zugang zu digitalen Informationen. Frauen nutzen digitale Technologien mit 25% geringerer Wahrscheinlichkeit als Männer. Hier zeigt sich eine doppelte Benachteiligung: Mädchen und Frauen sind neben einem geringeren Zugang zu digitalen Technologien und Informationen, stark von geschlechtsspezifischer Desinformation sowie geschlechtsspezifischer (Online-) Gewalt betroffen  
[EQUALS \(2019\): EQUALS \(2019\). I'd blush if I could. Closing gender divides in digital skills through education](#)
- 3 World Economic Forum (2024): *Global Risks Report*
- 4 UNESCO (2024): *Global Education Monitoring Report: Gender Report*



beeinträchtigen insbesondere die psychische Gesundheit junger Menschen.<sup>4</sup> Sie werden durch Algorithmen, die polarisierende Inhalte bevorzugen, verstärkt.

Auf gesellschaftlicher Ebene zeigt die Verbreitung von Desinformation, z. B. über COVID-19, Klimawandel sowie Russlands Angriffskrieg auf die Ukraine, wie schnell öffentliche Meinungen und Gesundheit, der soziale Zusammenhalt und das Funktionieren inklusiver und demokratischer Gesellschaften beeinträchtigt werden können.

In der heutigen Welt müssen junge Menschen mit den Fähigkeiten und dem Wissen ausgestattet werden, um kritisch und effektiv mit

Informationen und Technologien umgehen zu können. Das bedeutet in der Konsequenz, die Vorteile der digitalen Bürgerschaft (Digital Citizenship) zu maximieren und das Risiko, in der Informationsflut unterzugehen, zu minimieren. Zukunftsorientierte, digitale Kompetenzen sind nicht nur grundlegend für das tägliche Leben. Sie sind der Schlüssel zu gleichberechtigter politischer, sozialer und wirtschaftlicher Teilhabe und nachhaltiger gesellschaftlicher Entwicklung.



# Medienakademie Übersicht



## Zweck dieses Leitfadens

Zur Förderung der Medienkompetenz (Media and Information Literacy/ MIL) und der Beteiligung junger Menschen an der digitalen Welt wurden in 2023 und 2024, drei- bis viertägige Medienakademien in insgesamt 12 Ländern durchgeführt. Auf einzigartige Weise wurde der MIL-Ansatz mit dem Sport für Entwicklungs-Ansatz (SfE) kombiniert, um durch Interaktion und Spiel effektive Lerneffekte zu erzielen. Aufgrund des großen Erfolgs der Medienakademie soll dieser Trainer\*innen-Leitfaden Lehrkräfte, Trainer\*innen und Schüler\*innen weltweit unterstützen, in deren Schulen oder Jugendzentren eine Medien-

akademie durchzuführen oder Teile davon in ihren Unterricht einzubauen. Der Trainer\*innen-Leitfaden gibt einen detaillierten Überblick über die Medienakademie, eine empfohlene Struktur und spezifische pädagogische und methodische Ansätze. Der Hauptteil beschreibt den modularen Ansatz der einzelnen Akademie-tage. Er enthält detaillierte Beschreibungen von Aktivitäten, die in den Projektphasen 2023 und 2024 erfolgreich durchgeführt wurden. Der Wert der Medienakademie liegt in ihrer Anpassungsfähigkeit an lokale Gegebenheiten. Daher bietet der Trainer\*innen-Leitfaden auch Ideen und Anregungen für mögliche lokale Ansätze.

## Globaler Ansatz

Um gezielt die Teilhabe von Schüler\*innen in der digitalen Welt zu fördern, hat das Auswärtige Amt in 2023 und 2024 die Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) beauftragt, in Kooperation mit der Zentralstelle für das Auslandsschulwesen (ZfA) das Programm: „Schüler\*innen-Akademie:

Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken“<sup>5</sup> durchzuführen. Die mehrtägigen Akademien zielen auf die Verbesserung der Medienkompetenz (MIL) von Schüler\*innen ab und wurden für deutsche Auslandsschulen und andere Partnerschulen der PASCH-Initiative entwickelt.<sup>6</sup>



5 GIZ (2024): Die Medienkompetenz von Schüler\*innen fördern

6 PASCH-Initiative (2023): Über die PASCH-Initiative



Im Jahr 2023 nahmen fast 200 Schülerinnen an Medienakademien in neun verschiedenen Ländern teil, darunter Albanien, Äthiopien, Bosnien und Herzegowina, Kosovo, Mexiko, Namibia, Pakistan, Palästinensische Gebiete und Serbien. Die Medienakademie richtete sich explizit an Mädchen und junge Frauen.

## Zielgruppe

Die Medienakademie richtet sich an Schüler\*innen im Alter von 15 bis 18 Jahren. Bei der Auswahl der Altersgruppe für die Teilnehmenden sollten die Vorkenntnisse der Teilnehmenden im Medienbereich berücksichtigt werden. Es hat sich bewährt, Jugendliche aus verschiedenen Klassen (z.B. 9.-10. oder 10.-11. Klasse) und verschiedenen Schulen einzuladen. Wenn Schüler\*innen mit unterschiedlichen Hintergründen und aus verschiedenen Kontexten zusammenkommen, sind sie neugierig und offen, sich auszutauschen, unterschiedliche

Im darauffolgenden Jahr 2024 folgten drei weitere Medienakademien mit rund 80 Schüler\*innen aus Ägypten, Bulgarien, Moldau, Nordmazedonien, Rumänien, Südafrika und der Ukraine.



Perspektiven zu verstehen und Netzwerke aufzubauen. Die optimale Gruppengröße für diese sehr partizipative Medienakademie liegt bei 16 bis 20 Schüler\*innen. Da die bisherigen Medienakademien an deutschen Auslandsschulen und anderen Partnerschulen des PASCH-Netzwerks stattfanden, waren deutsche Sprachkenntnisse (B2-Niveau) Voraussetzung für die Teilnahme. Die Akademie kann jedoch in jeder anderen Sprache durchgeführt werden, sofern die Teilnehmenden diese Sprache auf B2-Niveau oder höher sprechen.

## Zielsetzungen

Ziel der Medienakademien ist es, einen sicheren Raum und tiefgründige Diskussionen über Desinformation und geschlechtsspezifische Online-Gewalt zu erschaffen. Die Medienakademie möchte gut informierte digitale Bürger\*innen hervorbringen, die gegen Desinformationskampagnen gewappnet sind. Sie handeln verantwortungsbewusst und respektvoll in der digitalen Sphäre und tragen zu einem gut informierten öffentlichen Dialog, unter Verwendung digitaler Technologien, bei. In der Umsetzung wurde ein sicherer Raum geschaffen, um tiefgründige Diskussionen über Desinformation und geschlechtsspezifische Online-Gewalt zu ermöglichen.





## Lernziele

Die Schüler\*innen stärken ihr Selbstvertrauen und ihre Selbstwirksamkeit. Die Medienakademie befähigt sie, als Multiplikator\*innen ihre neu erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse

an Schulen, Gleichaltrige und ihr soziales Umfeld weiterzugeben. Die Schüler\*innen sind mit relevanten persönlichen, sozialen und Medienkompetenzen ausgestattet und in der Lage:

 <b>Wissen</b>	 <b>Fähigkeiten</b>	 <b>Haltung</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakten von Meinungen zu unterscheiden</li> <li>• Verschiedene Formen der geschlechtsspezifischen Online-Gewalt und von Desinformationen zu erkennen und ihre schädlichen Folgen für Individuen und die Gesellschaft zu erklären</li> <li>• Reale Inhalte von KI-generierten Inhalten zu unterscheiden</li> <li>• Den Missbrauch von KI für Desinformationskampagnen und geschlechtsspezifischer Online-Gewalt zu beschreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soziale Medien kritisch zu reflektieren</li> <li>• In den sozialen Medien verantwortungsbewusst und respektvoll zu handeln</li> <li>• Online-Quellen, -Inhalte und Identitäten von Online-Kontakten zu überprüfen</li> <li>• Sicher mit privaten Informationen umzugehen</li> <li>• In den sozialen Medien verantwortungsbewusst und respektvoll zu handeln</li> <li>• Klare Medienbotschaften und Produkte zu schaffen</li> <li>• Als Multiplikator*innen in ihren Schulen und ihrem sozialen Umfeld zu wirken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resilient gegenüber Desinformation zu sein</li> <li>• Zweimal nachzudenken beim Reagieren auf Medieninhalte</li> <li>• Selbstständig und selbstbewusst im Umgang mit (sozialen) Medien zu sein</li> </ul>



**„Jeder hat seine eigene Meinung und Sichtweise auf Informationen.“**

**Schüler\*in, Ägypten**

**„Ich habe nie auf KI-Bilder geachtet. Von jetzt an werde ich das tun.“**

**Schüler\*in, Nordmazedonien**

**„Verbreite Liebe, nicht Hass.“**

**Schüler\*in, Südafrika**



# Medienakademie Ansatz



## Inhalt

Die Medienakademie widmet sich vier grundlegenden Aspekten:

1. Austausch zu positiven und negativen Medien- und Informationserfahrungen;
2. Manipulation, Fehl-, Des- und Malinformationen<sup>7</sup> und verschiedene Formen geschlechtsspezifischer (Online-) Gewalt in (sozialen) Medien zu identifizieren und über ihre schädlichen Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaften nachzudenken;
3. Sich zu digitalen Bürger\*innen entwickeln, indem Schüler\*innen lernen, Online-Quellen und -Inhalte zu überprüfen und Strategien zu entwickeln, um Desinformation und geschlechtsspezifische (Online-) Gewalt zu verhindern und zu bekämpfen. Dies erfordert Kenntnisse über ihre Rechte und Pflichten und;
4. Sich als Multiplikator\*innen zu engagieren, um Medienkompetenz durch zielgerichtete und selbst gestaltete interaktive On- und Offline-Aktivitäten von ausgewählten Zielgruppen zu stärken.

## Interaktive Methoden

Die Medienakademie verfolgt einen ganzheitlichen Lernansatz, der erlebnisorientierte und spielerische Lernmethoden, kooperatives Lernen und kritisches Denken einschließt. Sie fördert die Medienkompetenz (MIL) und nutzt den Ansatz Sport für Entwicklung (SfE), um Wissen auf interaktive Weise zu vermitteln. Beide Konzepte eröffnen interaktive und kreative Räume für gemeinsame Lernerfahrungen und konzentrieren sich auf die Stärkung von Schlüsselkompetenzen von digitalen Bürger\*innen.

Durch SfE und weitere partizipative Methoden wie Gruppendiskussionen und die Produktion von Medien werden die Schüler\*innen ermutigt, sich aktiv am Lernprozess und an der Gestaltung der Lernergebnisse zu beteiligen. Der methodische Ansatz der Medienakademie ermöglicht es den Schüler\*innen, ihr Fachwissen als Digital Natives einzubringen, sinnvolle Erfahrungen zu machen und sich aktiv an Entscheidungen, die sie betreffen, zu beteiligen.



7 UNESCO (2018): Journalism, Fake News & Disinformation. Module 2, Thinking about 'information disorder': formats of misinformation, disinformation, and malinformation



## Medienkompetenz (MIL)

Medienkompetenz (Media and Information Literacy / MIL) ist die Fähigkeit, mit allen Arten von Medien und Informationen sicher und verantwortungsbewusst umzugehen (soziale Medien, digitale Spiele, Webseiten, Zeitungen, Bücher, Radio, Fernsehen, Werbetafeln und vieles mehr). Medienkompetenz ist eine lebenslange Lernerfahrung und ermutigt die Menschen, digitale Bürger\*innen zu werden. Digitale Bürger\*innen, die über Medienkompetenz verfügen, sind in der Lage, komplexe Medienbotschaften zu verstehen, Desinformation zu erkennen, jede Art von Information zu überprüfen, sicher und verantwortungsbewusst zu kommunizieren und aussagekräftige Medienbotschaften zu produzieren, um ihrer Stimme Gehör zu verschaffen. Diese Kompetenzen ermöglichen es ihnen, Spannungen in Zeiten von Informationsstörungen zu überbrücken<sup>8</sup>, und wirken sich positiv auf den sozialen Zusammenhalt aus. Medienkompetenz umfasst verschiedene Dimensionen, z.B.,

- Zugang zu Medien und Informationen
- Analyse von Informationen und Medienbotschaften, Qualität und Zweck
- Eigene Medienbotschaften in verschiedenen Formaten mit Hilfe kreativer Techniken erstellen
- Reflexion, wie Medien und Informationen uns und unsere Gesellschaft beeinflussen
- Als digitale/r Bürger\*in handeln und Medien nutzen

Ein grundlegender Baustein von Medienkompetenz sind KI-Kompetenzen. Diese umfassen ein grundlegendes Verständnis von KI-Systemen und die Fähigkeit, KI-generierte Inhalte zu erkennen und kritisch zu bewerten, sowie den verantwortungsvollen Umgang mit KI-Technologien. Um faktenbasierte Entscheidungen

treffen zu können, ist es wichtig, dass Menschen frühzeitig lernen, die Chancen und Risiken von KI einzuschätzen. Dazu gehört auch das Bewusstsein für potenzielle Verzerrungen in KI-Systemen und deren Auswirkungen auf die Informationsverbreitung und Meinungsbildung. KI-Kompetenzen ermöglichen es Menschen, sich sicher und verantwortungsbewusst in einer von KI geprägten Medienwelt zu bewegen und die Technologie zum eigenen Vorteil und zum Wohle der Gesellschaft einzusetzen.

Ein zentrales Instrument der Medienakademie ist die Medienproduktion. Die Schüler\*innen lernen, wie man klare Medienbotschaften formuliert, um Gleichaltrige zu informieren, aufzuklären und zu sensibilisieren. Sie planen ihre Medienbotschaften und ihre Medienproduktion sorgfältig, experimentieren mit verschiedenen Formaten und wenden kreative Techniken an.





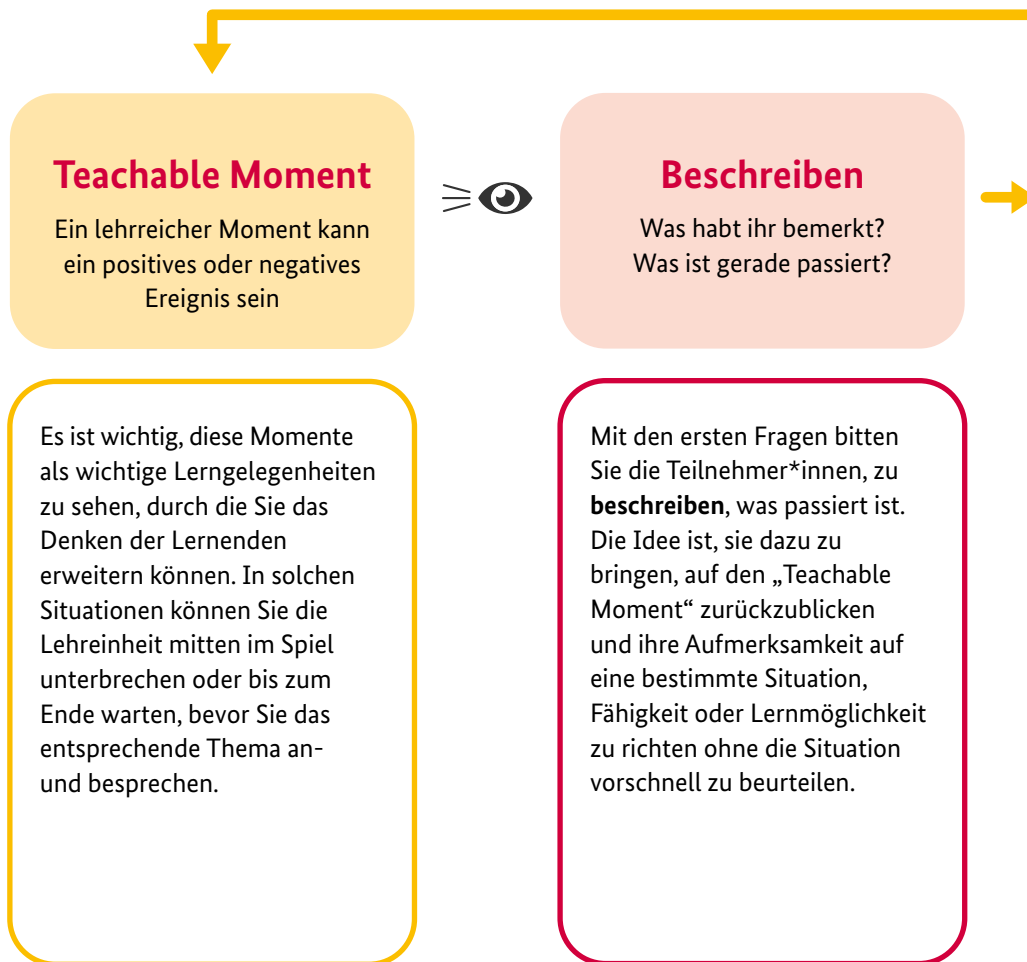
## Sport für Entwicklung (SfE)

Sport für Entwicklung (SfE) setzt gezielt Sport, körperliche Aktivität und Spiel zur Erreichung bestimmter Entwicklungsziele (z.B. Gleichstellung der Geschlechter) und zur Stärkung der persönlichen, sozialen und methodischen Kompetenzen, insbesondere von jungen Menschen, ein. Eine SfE-Trainingseinheit sollte immer die multidimensionale Entwicklung der Schüler\*innen fördern, d.h. die kognitive, soziale, körperliche und sportspezifische Entwicklung. Durch eine abschließende Reflexion werden die

auf dem Spielfeld gemachten Erfahrungen auf Herausforderungen der Teilnehmenden im Alltag, mit und ohne Medien, übertragen. Der Schwerpunkt der Medienakademie liegt auf der Förderung des Selbstwertgefühls, der Kommunikationsfähigkeit, des kritischen Denkens und des (Selbst-)Vertrauens der Schüler\*innen.

Eine klare Struktur der Lerneinheiten kann diesen Transfer erleichtern:<sup>9</sup> A. **Eröffnungsphase** (25 %) mit Begrüßung, Sensibilisierung

## Wie man Reflexion und Lernen in SfE anleitet





und Aufwärmen; B. **Hauptphase** (50 %) mit Lernspielen und Übungen; C. **Abschlussphase** (25%) mit einer ausführlichen Reflexion. Ein Gefühl für die Stimmung in der Gruppe ist wichtig, um eine gute Balance zwischen Bewegung und Reflexion zu finden.<sup>10</sup> Die abschließende Reflexion findet in der Regel in einem Abschlusskreis statt, um über die gemeinsamen Erkenntnisse und Erfahrungen zu sprechen. Eine gute Reflexion erfordert Anleitung und sollte sicherstellen, dass sich

alle aktiv beteiligen können, aber nicht müssen. Die Reflexion mit den Schüler\*innen folgt immer einem ähnlichen Aufbau: Sie beschreiben, was während der Lerneinheit passiert ist, erklären anschließend, warum etwas passiert ist und wie sie sich dabei gefühlt haben. Im Anschluss verallgemeinern und transferieren sie das Gelernte auf andere Lebenssituationen. So wird Lernen ermöglicht, indem die Schüler\*innen reflektieren, was Sie aus der Lerneinheit mit nach Hause nehmen.



# Medienakademie Beispiel



## Vorbereitung

Um eine Medienakademie in einer Schule oder einem Jugendzentrum durchzuführen, muss die Institution diese Veranstaltung im Bereich Räumlichkeiten, Materialien, Verpflegung und Technik unterstützen. Die Medienakademie wird idealerweise von einem zweiköpfigen Trainer\*innenteam durchgeführt, das jeweils die Bereiche Medienkompetenz/MIL und Sport/SfE abdeckt.

Die Medienakademie muss entsprechend geplant und vorbereitet werden. Alle Beteiligten einer Schule oder eines Jugendzentrums

müssen sich über Termine, Dauer und Veranstaltungsort, Verpflegung, die Auswahl der Teilnehmenden (Altersgruppe, Anzahl der Personen, Fokus auf eine oder mehrere Schulen etc.) einigen. Nach dem Planungsprozess passen die Trainer\*innen die Inhalte der Medienakademie an den lokalen Kontext an und suchen nach jugendrelevanten lokalen Beispielen, z.B. für lokale Desinformation, Gerüchte oder geschlechtsspezifische (Online-) Gewalt im Internet. Idealerweise werden die Beispiele mit einem/r Vertreter\*in der teilnehmenden Altersgruppe überprüft.

Planung (langfristig)	Vorbereitungstag	4-Tage-Medienakademie	Nachbereitung
<b>Vereinbarung</b> von Terminen, Dauer, Veranstaltungsort, Teilnehmende, Rollen, Verpflegung, Auswertung; <b>Start der Anpassung</b> an den lokalen Kontext und der Organisation; <b>Einholung des Einverständnisses</b> der Teilnehmer*innen	Vorbereitung von Veranstaltungsorten, Verpflegung, Technik, Material, Sportausrüstung; Einigung über die besten lokalen Beispiele und die Aufteilung der Verantwortung	<b>Tag 1</b> Express yourself!	Evaluierung; von Schüler*innen organisierte-Multiplikator*innen-Veranstaltung
		<b>Tag 2</b> Think twice!	
		<b>Tag 3</b> Trust yourself!	
		<b>Tag 4</b> Motivate others!	



Am Vorbereitungstag trifft sich das Trainer\*innen-Team mit Vertreter\*innen der Schulen, um die Veranstaltungsorte (drinnen und draußen)

vorzubereiten. Das Team bespricht auch die Lerneinheiten und vereinbart, wie die Aufgaben während der vier Tage verteilt werden sollen.

## Umsetzung

Je nach Bedarf, passt das Trainer\*innen-Team den Schwierigkeitsgrad und die Themen an die Kenntnisse und Interessen der Schüler\*innen an. Für Evaluierungszwecke und mögliche Folgeveranstaltungen ist es wichtig, die Ergebnisse der Teilnehmer\*innen zu dokumentieren, z.B. in Form von Flipcharts, Präsentationen und vor allem die Medienprodukte der Teilnehmer\*innen.

Unterstützung der Schule oder des Jugendzentrums können Folgeaktivitäten oder -veranstaltungen organisiert werden, bei denen die Schüler\*innen ihre Lernerfahrungen und Medienprodukte mit Hilfe der partizipativen Aktivitäten der Medienakademie teilen. Die Durchführung der Medienakademie wird anschließend evaluiert. Bei hoher Motivation und Unterstützung der Verantwortlichen kann die Schule oder das Jugendzentrum die Ideen der Schüler\*innen nutzen, um weitere MIL-Aktivitäten unter Jugendlichen zu fördern.

Am letzten Tag entwickeln die Schüler\*innen Ideen, wie sie zu Multiplikator\*innen werden und ihr Wissen und ihre Fähigkeiten weitergeben können. Aufgrund ihrer Ideen und mit

## Zeitplan einer viertägigen Medienakademie

Die Medienakademie ist als viertägiger (Ganztages-) Workshop konzipiert. Die Struktur der Medienakademie kann jedoch beliebig erweitert oder gekürzt werden, indem z.B. bestimmte Lerneinheiten vertieft oder nur vereinzelt angesprochen werden. Jeder Akademietag zielt darauf ab, eine bestimmte Kompetenz über SfE zu stärken, einen bestimmten MIL-Aspekt zu behandeln und entsprechende Medienprodukte zu erstellen.

besteht aus zwei Media Minds-Einheiten (drinnen) und einer Media Moves-Einheit (Sporthalle oder Sportplatz). Um das Energie- und Aufmerksamkeitsniveau der Schüler\*innen aufrechtzuerhalten, werden zwei kurze Pausen zwischen den Lerneinheiten empfohlen. Nach dem Mittagessen beginnt die Medienakademie mit einem Energizer, gefolgt von einer langen Media Makers-Lerneinheit. Während der Media Maker-Einheit erstellen die Schüler\*innen Medienprodukte und können ihre Pausen individuell gestalten.

Der Aufbau der Lerneinheiten ist modular, um eine flexible Struktur je nach den lokalen Bedürfnissen zu ermöglichen. Der Vormittag



		<b>Tag 1 Express yourself!</b> Medien und Informations- erfahrungen	<b>Tag 2 Think twice!</b> Erkennen von Manipulation, Desinformation und OGBV	<b>Tag 3 Trust yourself!</b> Überprüfen und schützen deiner digitalen Bürger- schaft	<b>Tag 4 Motivate others!</b> Multiplikator*in für Medienkom- petenz werden
<b>Vormittag</b>	<b>Eröffnung</b> (15–30 min)	→ Eröffnung → Überblick und Regeln	Eröffnung	Eröffnung	Eröffnung
	<b>Media- Minds°1</b> (45–60 min)	→ Du und die Medien → Merkmale von Informationen	→ Manipulation erkennen → Desinformation & OGBV°1	→ Vertrauen oder nicht vertrauen → Verifikation und sich schützen°1	→ Schau nicht weg → Ideen für Eure Aktivitäten
	Pausen und Mittagessen (15 min)				
	<b>Media- Minds°2</b> (60 min)	→ Dein Newsfeed in den sozialen Medien → Fakten vs. Meinun- gen, Realität vs. KI	→ Desinformation & OGBV°2 → Gründe, Motive, Folgen	→ Verifikation und sich schützen°2 → Digitale Bürger- schaft	→ Gestaltung Eurer Aktivitäten
	Pause (15 min)				
	<b>Media- Moves</b> (60 min)	Kommunikation	Kritisches Denken	Vertrauen	Andere motivieren
Mittagessen (45 min)					
<b>Nachmittag</b>	<b>Media- Makers</b> (90–105 min)	Medienproduktion	Medienproduktion	Medienproduktion	Präsentation der Aktivitäten für Medienkompetenz
	<b>Closing</b> (15–30 min)	Abschluss	Abschluss	Abschluss	Evaluation, Abschluss

Die ungefähre Akademiezeit nach diesem Standardplan beträgt sieben Stunden pro Tag, einschließlich zwei Pausen am Morgen (2 x 15 Minuten) und einer Mittagspause

(45 Minuten). Beginn, Ende und Pausen der Medienakademie sollten in enger Zusammenarbeit mit der Schule oder dem Jugendzentrum festgelegt werden.

## Evaluation

Bestenfalls sollten die Medienakademien durch eine qualitative und/oder quantitative Evaluation begleitet werden. Dafür wurde eine anonyme Umfrage entwickelt, die zu Beginn jeder Medienakademie und nach sechs Wochen durchgeführt werden kann. Die Vorlage für beide Umfragen ist in der Toolbox enthalten. Darüber hinaus sollte das Trainer\*innenteam

am Ende des letzten Tages eine Evaluation mit den Schüler\*innen durchführen. Dafür werden die Schüler\*innen gebeten, ihr individuelles Feedback (online oder auf Papier) zu vier Hauptfragen zu geben: (1) Was hat Dir gefallen? (2) Was hat Dir nicht gefallen? (3) Was war deine Haupte Erkenntnis? und (4) Wozu hättest Du gerne mehr gelernt?





# Medienakademie Anpassung an den lokalen Kontext



Aufgrund des flexiblen, modularen Aufbaus ist die Medienakademie so konzipiert, dass sie in unterschiedliche Kontexte passt. Während der beiden Projektphasen wurden Medienakademien in Schulen in zwölf Ländern weltweit geplant und durchgeführt. Um den spezifischen Bedürfnissen der Zielgruppe und ihres Kontexts gerecht zu werden, ist eine Anpassung an den lokalen Kontext wichtig.

- 1. Kennenlernen des lokalen Kontextes:** Der Ansatz und die Themen der Medienakademien müssen an die Normen und die Kultur des jeweiligen Landes und der jeweiligen Zielgruppe angepasst werden. Zum Beispiel bestimmt das Maß an Rede- und Pressefreiheit die Möglichkeiten und Grenzen für einen sicheren Austausch zur Förderung des kritischen Denkens und der Suche nach vertrauenswürdigen Informationsquellen. Bei der Diskussion über geschlechtsspezifische (Online-) Gewalt müssen sich das Trainerteam und die Schüler\*innen der lokalen, kulturellen und sozialen Normen und potenziellen Triggerpunkte bewusst sein.
- 2. Anpassung des Zeitplans:** Der Zeitplan der Medienakademie kann an die lokalen Bedürfnisse und Wünsche angepasst werden. Zum Beispiel könnten die Media Moves-Teile vor oder zwischen die beiden Media Minds-Teile integriert werden. Auch eine längere, fünftägige Medienakademie ist möglich, z.B. durch die Vertiefung von angesprochenen Themen wie Künstlicher Intelligenz oder Gaming, das Hinzufügen zusätzlicher Medienprodukte (z.B. ein One Take Video über Rechte und Pflichten digitaler Bürger\*innen) und einem zusätzlichen Media Moves-Teil (z.B. zu Rollentausch/Perspektivenwechsel). Darüber hinaus können am Nachmittag Exkursionen angeboten werden, insbesondere wenn Schüler\*innen aus verschiedenen Schulen zusammenkommen.
- 3. Anpassung des Inhalts:** Um an die täglichen Medienerfahrungen der Schüler\*innen anzuknüpfen, sollten die verwendeten Beispiele einen lokalen Bezug haben. In der Vorbereitungsphase tauschen sich Trainer\*innen und Schulvertreter\*innen über das mediale Vorwissen der Schüler\*innen aus und identifizieren mit Unterstützung der Schüler\*innen lokale Mediengewohnheiten von Jugendlichen, aktuelle, relevante Themen sowie medien- und schulbezogene Herausforderungen (z.B. Mobbing). Darauf aufbauend werden Beispiele aus lokalen Medien und Social

Media-Plattformen ausgewählt, vor allem zu Überzeugungstechniken, Desinformation und geschlechtsspezifischer (Online-) Gewalt. Darüber hinaus werden Tipps für lokale Webseiten (z.B. Faktenüberprüfung)

und lokale Unterstützung (z.B. Organisationen, die Online- oder Telefonberatung im Falle von Online-Gewalt anbieten) gegeben, um nachhaltige Unterstützung zu gewährleisten.



Beispiel aus Bosnien & Herzegowina

Online Hassrede



Beispiel aus Mexiko: Überzeugungstechnik

## Beispiel:

In jedem Land kamen unterschiedliche, lokale und globale Themen und Beispiele zur Sprache, z.B. Angriffe von (politischen) Gegner\*innen in Konfliktsituationen, Desinformation rund um COVID-19, Naturkatastrophen, Russlands Angriffskrieg auf die Ukraine, Hassreden gegen LSBTIQ\*-Bewegungen oder Aktivist\*innen sowie Online-Belästigung und Online-(Peer-) Druck unter Jugendlichen.



# Medienakademie

# Trainingsplan

## Tag 1-4 | Trainingsplan

### TAG 01

### Express yourself! Medien- und Informationserfahrungen

- Eröffnung (30')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (45')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (60')
- Lerneinheit Media-Moves | Tausche Dich aus! Kommunikation (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Foto-Vox-Pop (105')
- Abschluss (15')



## TAG 02

### Think twice! Erkennen von Manipulation, Desinformation und OGBV

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Sei kritisch! Desinformation, Manipulation, OGBV (60')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Sei kritisch! Desinformation, Manipulation, OGBV (60')
- Lerneinheit Media-Moves | Sei kritisch! Kritisches Denken (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Video-Clip #ThinkTwice (105')
- Abschluss (15')

## TAG 03

### Trust yourself! Verifikation und deine digitale Bürgerschaft

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Handel! Verifikation und digitale Bürgerschaft (60')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Handel! Verifikation und digitale Bürgerschaft (60')
- Lerneinheit Media-Moves | Handel! Vertrauen (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Kreative Bildtipps für deine digitale Bürgerschaft (105')
- Abschluss (15')

## TAG 04

### Motivate others! Multiplikator\*in für Medienkompetenz werden

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Sei wirksam! Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz (60')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Gestalte! Aktivitäten für mehr Medienkompetenz (60')
- Lerneinheit Media-Moves | Multiplikator\*in für Medienkompetenz werden (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Multimediale Präsentation „Aktivitäten für mehr Medienkompetenz“ (90')
- Abschluss (30')

# Express yourself!

## Medien- und Informationserfahrungen

### Lernziele

- Schüler\*innen reflektieren über positive und negative Medienerfahrungen.
- Schüler\*innen kennen die Merkmale von Kommunikation, Medien und Information.
- Schüler\*innen können Informationen in den Newsfeeds von sozialen Medien bewerten.
- Schüler\*innen können zwischen Fakten und Meinungen unterscheiden.
- Schüler\*innen können zwischen realen und KI-generierten Inhalten unterscheiden.
- Schüler\*innen können sich selbstbewusst ausdrücken und eine klare und kreative Fotobotschaft formulieren.



### Besonderer Strukturtyp

*Für gemischte Gruppen, die zum ersten Mal zusammenkommen, ist es hilfreich, die Sitzung Media Moves direkt nach der Eröffnung durchzuführen. Die erste Pause würde dann 15 Minuten später beginnen.*

### Ablauf

- Eröffnung (30')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (45')
  - Du und die Medien (25')
  - Merkmale von Informationen (20')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (60')
  - Dein Newsfeed in den sozialen Medien (40')
  - Fakten vs. Meinungen, Realität vs. KI (20')
- Lerneinheit Media-Moves | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (60')
  - Kommunikation (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Foto-Vox-Pop „Medien & ich“ (105')
  - Energizer (5')
  - Medienvorbereitung (10')
  - Medienproduktion (60')
  - Medienpräsentation (30')
- Abschluss (15')

🕒 30 min

Eröffnung

## Einführung & Kennenlernen

### Express yourself! Medien- und Informationserfahrungen

**Methoden:** Kennenlernspiel, Umfrage, Brainstorming

**Aufbau:** Stuhlkreis

**Material:** Flipchart, Karten, Stifte, Laptop, Projektor, Wi-Fi, Smartphones der Schüler\*innen (BYOD – Bring your own device)

**Vorbereitung:** Präsentation Tag 1, Umfrage, Flipchart mit Übersicht über die 4 Medienakademietage

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen verstehen die Ziele der Medienakademie.

### So geht's

- Begrüßen Sie die Schüler\*innen und stellen Sie sich und die Medienakademie vor.
- Spielen Sie ein Kennenlernspiel, damit sich die Schüler\*innen gegenseitig kennenlernen.
- Wenn die Wirkung der Medienakademie evaluiert werden soll, bitten Sie die Schüler\*innen eine hierfür vorbereitete Umfrage auszufüllen.
- Geben Sie einen Überblick über die 4-tägige Akademie (Flipchart) und ihre organisatorischen Details.
- Laden Sie freiwillige Schüler\*innen (einzeln oder in Paaren) ein, am Morgen (Tag 2 bis 4) und nach dem Mittagessen (Tag 1 bis 4) kurze Energizer anzuleiten. Der Energizer sollte nicht länger als 5 Minuten sein.
- Im Anschluss stellen die Schüler\*innen mit Hilfe von Karten ihre eigenen Regeln für die Medienakademie auf. Weitere Regeln können gegebenenfalls noch von Ihnen hinzugefügt werden.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Die Schüler\*innen sind motiviert, an der Medienakademie teilzunehmen und kennen die Namen der anderen Schüler\*innen.
- Die Schüler\*innen befolgen die Regeln, auf die sie alle geeinigt haben.



#### Hinweis

Da die Eröffnung am ersten Tag länger dauern kann als üblich (30'), ist die Sitzung Media-Minds<sup>o</sup>1 kürzer als an den anderen Tagen (45').

## Du und die Medien

### Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

**Methoden:** Mediensalat und Reflexion

**Aufbau:** Stuhlkreis

**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor

**Vorbereitung:** Karten „Sender\*in“, „Empfänger\*in“, „Information“, „Kommunikation“,

„Medien“, „Einseitig“, „Zweiseitig“, Präsentation Tag 1

#### Lernziele:

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, Medien zu definieren.
- Die Schüler\*innen erkennen, dass Medien ein integraler Bestandteil ihres Lebens sind.

### So geht's

#### 15' Mediensalat

- Die Schüler\*innen sitzen in einem Kreis, während Sie ohne Stuhl in der Mitte stehen.
- Fragen Sie die Schüler\*innen, welche Arten von Medien sie kennen (z.B. Bücher, Zeitungen, Fernsehen, soziale Medien, Fernsehen, Musik, Spiele, Internet...) und fordern Sie sie auf, mitzuteilen, was sie mögen, z.B. „Ich schaue mir gerne lustige Videos auf Instagram an“, und was sie nicht mögen, z.B. „Ich schaue mir nicht gerne Werbung auf YouTube an“.
- Beginnen Sie mit einem Beispiel zu „Gefällt mir“ oder „Gefällt mir nicht“ und lassen Sie die Schüler\*innen, die zustimmen, aufstehen und sich einen neuen freien Stuhl suchen, während Sie sich hinsetzen.
- Die/Der Schüler\*in, die/der keinen freien Stuhl finden konnte, teilt die nächste Vorliebe oder Abneigung.
- Spielen Sie mehrere Runden und achten Sie darauf, dass sowohl Vorlieben als auch Abneigungen auf der Grundlage verschiedener Medienaspekte geteilt werden.

#### Kommunikationsmodell

##### 1. Ein-Weg-Kommunikation



##### 2. Zwei-Wege-Kommunikation



#### Reflexion

- Fragen Sie die Schüler\*innen, was sie unter Medien verstehen und wie wir Informationen mit Hilfe von Medien vermitteln.
- Beziehen Sie die Schüler\*innen ein, wenn sie über Vorkenntnisse verfügen. Vorbereitete Karten können helfen, das Modell der Medienkommunikation sowie die einseitige und zweiseitige Kommunikation zu veranschaulichen.
- Erklären Sie den Unterschied zwischen zwischenmenschlichen Medien und Massenmedien.
- Bitten Sie die Schüler\*innen, Beispiele für die verschiedenen Medienarten zu nennen.
- Betonen Sie zum Schluss, welchen Einfluss die Medien auf unser Leben haben.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Medien sind Kommunikationskanäle, die Informationen zwischen Menschen übertragen.
- Es gibt verschiedene Arten von Medien.
- Es ist wichtig, sich der möglichen Chancen und Gefahren von Medien bewusst zu sein.





## Merkmale von Informationen

### Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

**Methoden:** Stille Post und Reflexion

**Aufbau:** Die Gruppen stellen sich in Reihen auf, mit dem Rücken zur Person vor ihnen.

**Material:** A4-Papier, Marker, Laptop, Projektor

**Vorbereitung:** Beispiel-Schlagzeilen, Präsentation Tag 1

**Lokaler Kontext :** Verwendung lokaler Schlagzeilen oder Gerüchte

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, die Genauigkeit von Informationen zu erkennen.
- Die Schüler\*innen sind in der Lage, ihre eigene Rolle und Verantwortung bei der Verarbeitung von Informationen zu reflektieren.

### So geht's

#### 15' Stille Post

- Je nach Gruppengröße sollten die Gruppen in zwei oder drei Reihen stehen.
- Zum Aufwärmen erfindet die letzte Person jeder Gruppe (Sender\*in) eine Geste, die dann nacheinander an die nächste Person (Empfänger\*in) weitergegeben wird. Am Ende wird die Geste mit der ursprünglichen Geste verglichen.
- Nun geben die Gruppen eine Schlagzeile oder ein Gerücht so schnell wie möglich weiter, indem sie es der nächsten Person ins Ohr flüstern, ohne es zu wiederholen. Die Empfänger\*innen merken sich die Schlagzeilen oder schreiben sie am Ende auf, um diese mit der ursprünglichen Schlagzeile zu vergleichen.
- Wenn es die Zeit erlaubt, können die Schüler\*innen eine weitere Runde durchlaufen, in der Wiederholungen möglich sind und die Informationen überprüft werden können.

#### Reflexion

- Leiten Sie die Reflexionsrunde mit Hilfe von Leitfragen, z.B.
- Was habt Ihr beobachtet? Inwiefern haben sich die Runden unterschieden?
- Welche Merkmale von Informationen konntet Ihr identifizieren?
- Was hat dieses Spiel mit Informationen in den (sozialen) Medien zu tun?
- Was hat sich geändert, als Ihr die Schlagzeile so schnell wie möglich weitergeben musstet?
- Fassen Sie die Aktivität zusammen und heben Sie die wichtigsten Erkenntnisse hervor.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Wenn Informationen immer wieder weitergegeben werden, können sie an Genauigkeit verlieren, sich verändern und sogar falsch werden.
- Informationen müssen vor der Weitergabe kritisch geprüft werden. Aber Zeitdruck kann die Überprüfung erschweren.
- Wenn Desinformationen weitergegeben werden, übernimmt man eine gewisse Verantwortung für deren Verbreitung.

## Dein Newsfeed in den sozialen Medien

### Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

**Methoden:** Gruppenarbeit,  
Gruppenpräsentation

**Aufbau:** Vier Gruppen (vier Tische)

**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor,  
Smartphones der Schüler\*innen (BYOD)

**Vorbereitung:** „Informationschaos in sozialen Medien“, „für uns nicht glaubwürdige Beiträge“, „für uns nicht relevante Beiträge“,

„Beiträge mit Geschlechterklischees“,  
„Beiträge mit Online-Gewalt“

**Lokaler Kontext:** Sammlung von lokalen Beiträgen im eigenen Newsfeed

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, Beiträge und Informationsquellen aus ihrem persönlichen Newsfeed zu bewerten.

### So geht's

#### 5' Erläuterung

- Sammeln Sie die sozialen Medienplattformen die Schüler\*innen häufig nutzen, um sich zu informieren.
- Definieren Sie Informationschaos (Information Disorder) und erklären Sie die Rolle von Algorithmen.

#### 20' Gruppenarbeit

- Die Schüler\*innen suchen mit Hilfe ihres Smartphones in ihren Newsfeeds konkrete Beispiele für nicht glaubwürdige Beiträge (Gruppe 1), nicht relevante Beiträge (Gruppe 2), Beiträge mit Geschlechterklischees (Gruppe 3) und Beiträge mit Online-Gewalt (Gruppe 4).

- Jede Gruppe schreibt zwei konkrete Beispiele für Beiträge auf und macht Screenshots.
- Ermutigen Sie die Gruppen, verschiedene Beispiele zu finden (z.B. aus Instagram und TikTok, über Promis, Politik, Umwelt, ...).

#### Gruppenpräsentation

- Fordern Sie alle Gruppenmitglieder auf, ihre Ergebnisse zu präsentieren.
- Die anderen Schüler\*innen reagieren und stellen Fragen zur Klärung.
- Lassen Sie die Schüler\*innen ihre eigenen Erkenntnisse aus der Übung formulieren und fassen ggf. die wichtigsten Erkenntnisse zusammen.

15'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Informationen in den Newsfeeds werden von Algorithmen nach den Interessen der Nutzer\*innen ausgewählt. Die Beiträge werden weder überwacht noch überprüft, jede Person kann alles veröffentlichen und Quellen werden vermischt.
- Jede/r Social-Media-Nutzer\*in sollte die Informationen im Newsfeed kritisch bewerten (Relevanz, Wahrheitsgehalt, Klischees, Gewalt).



## Fakten vs. Meinungen, Realität vs. KI

### Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

**Methode:** Gruppenquiz

**Aufbau:** Vier Gruppen

**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor

**Vorbereitung:** 4x Stimmkarten für „Fakten“, „Meinungen“, „Real“ und „KI“, Präsentation-Tag 1

**Lokaler Kontext :** Sammlung von lokalen Fakten, Meinungen, Real- und KI-Inhalten für das Quiz

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage zwischen Meinungen und Fakten sowie zwischen Real- und KI-Inhalten zu unterscheiden.
- Die Schüler\*innen sind motiviert, sich gut zu informieren.

### So geht's

#### 5' Erläuterung

- Erläutern Sie mit den Schüler\*innen den Unterschied zwischen einem Fakt und einer Meinung sowie zwischen Real- und KI-Inhalte.

10'

#### Gruppenquiz

- Geben Sie jeder der vier Gruppen Stimmkarten für Fakten, Meinungen, Real- und KI-Inhalte.
- Zeigen Sie Beispiele für Fakten und Meinungen, bzw. Real- und KI-Inhalte mit steigendem Schwierigkeitsgrad, z.B. „Berlin ist die Hauptstadt von Deutschland“ (Fakt) und „Berlin ist die schönste Stadt Deutschlands“ (Meinung).

- Die Schüler\*innen diskutieren in ihren Gruppen, ob das gezeigte Beispiel ein Fakt oder eine Meinung bzw. ein realer oder ein KI-Inhalt ist, und zeigen nach dem Anzählen „1,2,3“ ihr Ergebnis (z.B. auf einer Karte). Bitten Sie freiwillige Schüler\*innen, ihre Antwort zu erklären.
- Geben Sie die richtige Antwort bekannt und vergeben Sie optional Punkte, um die Motivation durch Wettbewerb zu steigern.

#### Reflexion

- „Reflektieren Sie mit der Gruppe, warum es wichtig ist, bei Beiträgen auf sozialen Medien zwischen Fakten und Meinungen sowie realen und KI-Inhalten zu unterscheiden.“

5'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Während Fakten objektiv und im Allgemeinen überprüfbar sind, sind Meinungen subjektiv und nicht objektiv überprüfbar. Meinungen enthalten die Ansicht oder das Urteil einer Person.
- In den Medien können Fakten und Meinungen vermischt werden. In den sozialen Medien (als Instrument der Meinungsäußerung) sind Fakten mit Meinungen, reale mit KI-Inhalten vermischt und nicht gekennzeichnet.
- Um KI-generierte Bilder zu erkennen, sollte auf Details wie zusätzliche Finger und verzerrte Hintergründe sowie die Unregelmäßigkeiten von Beleuchtung und Proportionen geachtet werden.

Weitere Hinweise können Rückwärtsbildsuchen geben, um den Ursprung des Bildes zu ermitteln und festzustellen, ob es als KI-generiert gekennzeichnet wurde.



## Kommunikation

### Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

**Methoden:** Alle in eine Reihe; AACRA-Spiel (Access, Analyse, Create, Reflect and Act)-Spiel; Informations-Staffel; Reflexion

**Aufbau:** Sportplatz/-halle, Spielfeld vorbereiten

**Material:** Hütchen, Ball, Leibchen für die jeweiligen Teams, 4 Zeitungen, Notizbücher, Stifte

**Vorbereitung:** Spielfeld mit Kegeln und Bällen

#### Lernziele:

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, effizient und effektiv zu kommunizieren und erkennen die Bedeutung der freien Meinungsäußerung.
- Die Schüler\*innen sind in der Lage, MIL zu verstehen und anzuwenden, um auf Medien zuzugreifen, sie zu analysieren, zu erstellen, zu reflektieren und zu handeln.

### So geht's

10'

#### 1. Aufwärmen: Alle in eine Reihe

- Die Schüler\*innen bilden Teams mit 5–6 Schüler\*innen und müssen sich nach den vorgegebenen Beispielen, wie z.B. Alter Jüngste\*r bis Älteste\*r, Anzahl der Apps, die auf dem Smartphone sind (von der höchsten bis zur niedrigsten), Größe (kleinste bis größte Person), Anzahl der Personen, denen die Schüler\*innen auf Instagram/TikTok folgen (von der niedrigsten bis zur höchsten), sortieren.
- Die Schüler\*innen dürfen während der Neuordnung nicht verbal kommunizieren. Sobald sie fertig sind, laufen sie zum Ende des Spielfeldes (mit Hütchen markiert), ohne an irgendeiner Stelle getrennt zu werden (z.B. sollten sie ihre Hände auf den Schultern ihrer Mitspieler\*innen lassen).
- Das Team soll in der Reihenfolge, die sie erstellt hat, am Endpunkt warten.
- Die Punkte werden nach der Genauigkeit der Aufstellung und der Geschwindigkeit vergeben, mit der das Team gemeinsam das Ende des Spielfeldes erreicht.
- Teilen Sie das Team in zwei Gruppen auf und wählen Sie ein Spiel mit einem Ball, z.B. Basketball (je nach Vorliebe auch andere Spiele wie Netzball oder Fußball).
- **ACCESS:** Verstecken Sie einen Ball irgendwo in der Nähe des Spielfeldes. Beide Gruppen müssen versuchen, ihn zu finden. Sobald eine Gruppe den Ball hat, muss sie ihn zehnmal zwischen ihren Teammitgliedern weitergeben. Alternativ kann das Spiel auch so lange fortgesetzt werden, bis eine Gruppe einen Korb wirft, ein Tor schießt usw. Die anderen versuchen, den Ball dem anderen Team abzunehmen. Sobald ein Team den Ball verliert, wird das Spiel unterbrochen.
- **ANALYSE:** Das Team soll in den Gruppen miteinander diskutieren: (1) Wie ist die Gruppe in den Ballbesitz gekommen? Oder (2) Warum haben sie den Ballbesitz verloren?
- **CREATE:** Lassen Sie die Gruppen diskutieren: Was wollen sie anders machen, um den Ball nicht zu verlieren oder um den Ball zu bekommen? Lassen Sie die Gruppe wieder spielen (entweder indem sie den Ball mindestens zehnmal weitergeben, ohne ihn zu verlieren, oder bis eine Gruppe einen Korb wirft usw.)
- **REFLECT:** Diskutieren Sie die bisherigen Strategien und was getan werden kann, um das Spiel effektiver zu gestalten.
- **ACT:** Lassen Sie nun die Teams weiterspielen und die Strategien umsetzen.

40'

#### 2. Hauptphase: AACRA (Option A)

- Diskutieren Sie mit den Schüler\*innen, was AACRA bedeutet (Access, Analyse, Create, Reflect and Act), wenn Medien verantwortungsvoll konsumiert und produziert werden.

weiter →

## So geht's

### 2. Hauptphase: Informations-Staffel (Option B)

- Die Schüler\*innen bilden 4 Gruppen. Jedes Team erhält eine aktuelle oder ältere Zeitung (gedruckt oder online auf dem Smartphone). Die Zeitung wird zu einem „Stab“ gerollt und mit Kreppband gesichert. Bei Smartphones notieren die Schüler\*innen die wichtigsten Nachrichten auf ein A4-Blatt und rollen es zusammen.
- Die Teams verteilen sich an den Hütchen im Spielfeld. Der/die erste Läufer\*in startet auf ein Signal mit dem „Stab“ und übergibt ihn am nächsten Hütchen an den/die Nächste\*n. Dies wird bis zur Ziellinie wiederholt.
- Nach dem Staffellauf setzen sich die Teams. Die Zeitung wird auseinandergerollt und die Artikel unter den Schüler\*innen aufgeteilt. Jedes liest kurz seinen Artikel, und das Team wählt gemeinsam die interessanteste Geschichte aus.
- Die Teams notieren 4 Schlüsselfakten zur gewählten Geschichte. Ein Teammitglied geht zur nächsten Gruppe und erzählt die Geschichte, ohne dass die Zuhörer\*innen Notizen machen dürfen. Dies wiederholt sich, bis jede Gruppe alle Geschichten gehört hat.
- Jede Gruppe präsentiert, wie sich ihre Geschichte verändert hat. Anschließend wird gemeinsam reflektiert, wie sich Informationen beim Weitergeben verändern und wie Missverständnisse vermieden werden können.

10'

### 3. Abschlussphase

Beschreiben	Erklären	Verallgemeinern	Lernen und anwenden
Was ist während der Lerneinheit passiert?	Warum ist das passiert?	Wie lassen sich aus Eurer Sicht die gemachten Erfahrungen auf Eure Online-Kommunikation übertragen?	Was nehmt Ihr von heute mit?
Welche Fähigkeiten waren in dieser Einheit am wichtigsten?	Was waren die Folgen einer guten/schlechten Kommunikation?	Nennt Beispiele für AACRA in Eurem Alltag. Wo würdet Ihr diese Schritte anwenden?	Wo könnt Ihr AACRA in Zukunft anwenden?
Wie lief die Kommunikation innerhalb des Teams?	Ist es Euch gelungen, effizient zu kommunizieren?		

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Um sich in der komplexen Online- und Offline-Welt mit und ohne Medieneinsatz zurechtzufinden, werden gute Kommunikationsfähigkeiten benötigt.
- (Selbst-) Vertrauen im täglichen Leben, sowohl bei On- als auch bei Offline-Aktivitäten, ist unerlässlich.



🕒 5 min

Media-Makers

## Energizer

## Foto-Vox-Pop „Medien &amp; ich“

**Methode:** Energizer**Aufbau:** Abhängig vom gewählten Spiel**Material:** Liste der Energizer siehe Toolbox im Anhang (QR-Code)**Vorbereitung:** Abhängig vom gewählten Spiel**Lernziel (wenn Schüler\*innen den Energizer anleiten):**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, Teile einer Lerneinheit selbst anzuleiten und gewinnen durch die Planung, Vorbereitung und Leitung eines Energizers Selbstvertrauen.

## So geht's

5' **Version 1: Anleitung durch eine/n Schüler\*in**

- Zur Vorbereitung: Vergewissern Sie sich, dass der/die Schüler\*in, der/die den Energizer anleiten möchte, einen Energizer ausgewählt und vorbereitet hat. Bitten Sie den/die Schüler\*in Ihnen diesen vorab kurz zu erläutern, bevor er/sie den Energizer mit den Mitschüler\*innen anleitet.
- Lassen Sie alle Schüler\*innen zusammenkommen und übergeben Sie die Leitung an den/die Schüler\*in, der/die den Energizer anleitet. Achten Sie darauf, dass die vorgegebene Zeit eingehalten wird. Unterstützen Sie sie nur, wenn es nötig ist.

5' **Version 2: Anleitung durch Lehrer\*in/Trainer\*in**

- Wählen Sie einen geeigneten Energizer für die Gruppe aus und bereiten Sie ihn vor.
- Lassen Sie alle Schüler\*innen zusammenkommen, erklären Sie den Energizer und leiten diesen an.

## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Energizer können eine gute Möglichkeit sein, um die Motivation und Aufmerksamkeit zu steigern.



## Medienvorbereitung und Medienproduktion

### Foto-Vox-Pop „Medien & ich“

**Methode:** Gruppenarbeit

**Aufbau:** Stuhlkreis, freie Wahl des Medienproduktionsplatzes

**Material:** Laptop, Projektor, Gruppenliste, Smartphones (BYOD), Wi-Fi, USB-Stick, Arbeitsblatt

**Vorbereitung:** Präsentation Tag 1, Beispiel für Foto-Vox-Pops, ausgedruckte Arbeitsblätter, Ordner für Gruppenergebnisse

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen können sich durch eigene Medienprodukte klar und kreativ ausdrücken.

### So geht's

#### 10' Medienvorbereitung

- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, ein Foto-Vox-Pop (mit Fotos, die verschiedene Meinungen von verschiedenen Personen zeigen) zu den folgenden Fragen im Umgang mit Medien zu erstellen:
  - Welche Medien nutzen wir am liebsten?
  - Was gefällt uns daran?
  - Was gefällt uns daran nicht?
  - Weisen Sie die Schüler\*innen darauf hin, dass das Foto selbsterklärend sein sollte.
- Erklären Sie die drei Phasen der Medienproduktion und beziehen Sie die Schüler\*innen mit ein:
  - (1) Richtige Planung (Mithilfe des Arbeitsblatts, Entscheidung für Hoch- oder Querformat)
  - (2) Hohe Produktionsqualität (durch klare visuelle Botschaften und Beachtung grundlegender Kompositionsregeln wie Kontrast, Licht, Hintergrund und Drittelregel)

(3) Nachbearbeitung (Auswahl und Bearbeitung von Bildern und Hinzufügen von Text, Sprechblasen oder Emojis, um die Botschaft zu verdeutlichen)

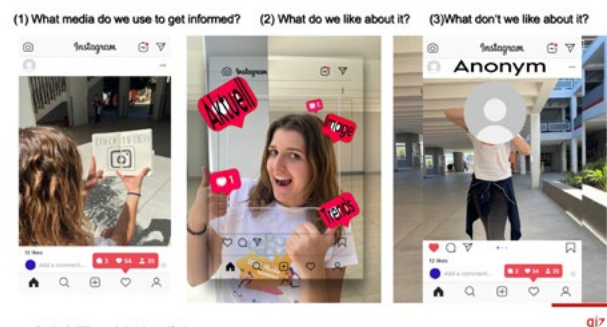
- Vergewissern Sie sich, dass nur Schüler\*innen, die ihr Einverständnis gegeben haben, im Bild zu sehen sind.
- Klären Sie offene Fragen, vereinbaren Sie die Produktionszeit und wie die Ergebnisse übertragen werden sollen.

#### Gruppenarbeit - Medienproduktion

- Bilden Sie Gruppen von 3 oder 4 Schüler\*innen. Verteilen Sie das Arbeitsblatt und lassen Sie die Gruppen ihre Fotos planen, produzieren und nachbearbeiten.
- Unterstützen Sie die Gruppen, um sicherzustellen, dass die Fotos klar, vielfältig und kreativ sind.
- Übertragen Sie die Ergebnisse auf Ihren Laptop (mit Airdrop, Bluetooth, E-Mail, Datenkabel, USB-Stick usw.).

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Mit Medien kann man sich selbst ausdrücken. Medien zu produzieren, macht Spaß, stärkt die Kreativität und die Teamarbeit.
- Es ist wichtig, (visuelle) Botschaften zu planen, grundlegende Kompositionsregeln anzuwenden und Nachbearbeitungstechniken einzusetzen, um eine klare Botschaft zu vermitteln.



60'

## Medienpräsentation

### Foto-Vox-Pop „Medien & ich“

**Methode:** Gruppenpräsentation und Feedback

**Aufbau:** Stuhlkreis, drei zusätzliche Feedback-Stühle

**Material:** Ordner mit Gruppenergebnissen, Laptop, Beamer

**Vorbereitung:** Drei Karten „Feedback-Stuhl“, Flipchart/Präsentation Tag 1 (Toolbox im Anhang) mit Regeln für konstruktives Feedback

**Lokaler Kontext:** Beachten der lokalen Feedback-Kultur

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen gewinnen Selbstvertrauen bei der Präsentation ihrer Medienprodukte.
- Die Schüler\*innen sind in der Lage, konstruktives Feedback zu formulieren und zu erhalten.

### So geht's

- Erklären Sie den Zweck und die Regeln für konstruktives Feedback.
- Lassen Sie die Schüler\*innen über ihre Erfahrungen und Herausforderungen bei der Medienproduktion berichten.
- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, zu präsentieren und sich gegenseitig konstruktives Feedback zu geben.
- Feedback-Stühle: Lassen Sie eine (freiwillige) Gruppe auf den Feedback-Stühlen Platz nehmen und eine andere Gruppe ihre Fotoergebnisse präsentieren. Bitten Sie die Feedback-Gruppe, konstruktives Feedback zu geben. Achten Sie darauf, dass sowohl positive als auch verbesserungswürdige Aspekte genannt werden und dass sich das Feedback auf die visuelle Botschaft konzentriert. Sie können das Feedback kurz ergänzen, um weitere wichtige Aspekte hervorzuheben. Lassen Sie nun die Feedback-Gruppe ihre Ergebnisse präsentieren und eine weitere Gruppe setzt sich auf die Feedback-Stühle. Führen Sie diesen Prozess so lange durch, bis alle Gruppen ihre Ergebnisse präsentiert und Feedback gegeben haben.
- Fragen Sie die Schüler\*innen am Ende, welches Potenzial solche visuellen Botschaften haben und was sie damit machen könnten. Ermutigen Sie die Schüler\*innen, entsprechende Fotos mit Gleichaltrigen zu teilen.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Das Geben und Erhalten von konstruktivem Feedback fördert das persönliche Wachstum und das Lernen voneinander.





🕒 15 min

## Abschluss

### Reflexion & Fazit

**Methode:** Reflexion**Aufbau:** Stuhlkreis**Material:** Flipchart, Post, Stifte oder Online-Tools, Smartphones, Projektor, Laptop, Wi-Fi**Vorbereitung:** Flipchart mit Titel des Tages + Platz für Post-Its**Lokaler Kontext:** Abwechselnde Methoden, um den Tag für die Schüler\*innen ausklingen zu lassen.**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen können über ihre wichtigsten Lernerfahrungen des Tages nachdenken, sie mit anderen teilen und vergleichen.

### So geht's

- Fassen Sie den Tag zusammen und die Aktivitäten, die Sie unternommen haben.
- Fragen Sie die Schüler\*innen nach offenen Fragen oder Wünschen.
- Lassen Sie die Schüler\*innen einzeln aufschreiben, was für sie im Laufe des Tages wichtig war.
- Verwenden Sie entweder Post-Its, das vorbereitete Flipchart oder ein Online-Tool.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Das, was jede/r für sich mitnimmt, hängt vom persönlichen Lernerfolg jedes/r einzelnen Schüler\*in ab, sollte aber grundlegende MIL-Kenntnisse beinhalten und einen Bezug zum täglichen Leben haben.



## Think twice!

### Erkennen von Manipulation, Desinformation, OGBV

#### Lernziele

- Schüler\*innen sind in der Lage, kritisch zu denken.
- Schüler\*innen erkennen Fehl-, Des- und Malinformation sowie Gerüchte.
- Schüler\*innen identifizieren verschiedene Formen von geschlechtsspezifischer Online-Gewalt (OGBV).
- Schüler\*innen reflektieren über die schädlichen Folgen von Desinformation und geschlechtsspezifischer Online-Gewalt.
- Schüler\*innen formulieren kurze und ermutigende Videobotschaften, darüber zweimal nachzudenken, bevor Sie reagieren.



#### Besonderer Strukturtyp

*Es ist sinnvoll, die Lerneinheiten Media Minds°1 und Media-Minds°2 hintereinander laufen zu lassen, entweder vor oder nach der Media Moves Lerneinheit.*

#### Ablauf

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV (60')
  - Manipulation erkennen (30')
  - Desinformation & OGBV°1 (30')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV (60')
  - Desinformation & OGBV°2 (30')
  - Gründe, Motive, Folgen (30')
- Lerneinheit Media-Moves | Sei Kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV (60')
  - Kritisches Denken (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Video-Clip #ThinkTwice (105')
  - Energizer (5')
  - Medienvorbereitung (10')
  - Medienproduktion (60')
  - Medienpräsentation (30')
- Abschluss (15')

## Manipulation erkennen (Option A)

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

**Methoden:** Online-Spiel „Bad News“

**Aufbau:** Stuhlkreis, Paararbeit

**Material:** Laptop, Projektor, Smartphones (BYOD), Wi-Fi, Flipchart, Karten, Stifte

**Vorbereitung:** QR-Code für das Online-Spiel, Präsentation Tag 1

**Lokaler Kontext:** Nach Beispielen während der Auswertung fragen, Erfragung von Medien-erfahrungen bezüglich der Manipulations-techniken

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen sind in der Lage, die gängigsten Manipulationstechniken in Argumentation und digitalen Medien zu erkennen zu erkennen.

### So geht's

#### 15' Online-Spiel „Bad News“

- Erklären Sie den Schüler\*innen (anhand der Präsentation) die Spielanleitung für das Online-Spiel, bei dem die Schüler\*innen zu skrupellosen Medienmacher\*innen werden, die Desinformation und Verschwörungen verbreiten.
- Das Ziel des Spieles ist es, innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Zeit (10 min), so viele Follower\*innen wie möglich zu gewinnen.
- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, sich die Strategien zu merken, mit denen Sie erfolgreich sind.
- Die Schüler\*innen bilden nun Paare, um das Spiel gemeinsam zu spielen und sich auszutauschen. Jedes Paar benötigt 1 Smartphone.
- Zeigen Sie den QR-Code, mit dem die Schüler\*innen das Spiel starten können. Vergewissern Sie sich, dass es bei allen funktioniert.

- Wenn die Zeit abgelaufen ist, bitten Sie die Schüler\*innen, das Spiel zu stoppen und nach der Anzahl ihrer bis dahin gewonnen Follower\*innen zu schauen. Erfragen Sie, wer mehr als 1000, mehr als 2000, etc. Follower\*innen hat, um „die erfolgreichsten und skrupelloses-ten Medienmacher\*innen“ zu identifizieren.

#### Input/Reflexion

- Fragen Sie die Schüler\*innen, welche neuen Erkenntnisse sie über Manipulationstechniken durch das Spiel gewonnen haben. Lassen Sie diese auf Karten schreiben, um sie zu sammeln und gemeinsam zu besprechen.
- Ergänzen Sie nicht genannte Manipulationstechniken. Nutzen Sie die Präsentation, um ausgewählte Manipulationstechniken (Aktivierung starker Emotionen, Vereinfachung von Ideen, Angriff auf Gegner\*innen, Ansprechen von Bedürfnissen und Werten) zu vertiefen und nach den Medienerfahrungen Ihrer Schüler\*innen zu fragen.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Manipulationstechniken zielen darauf ab, die Meinung, Einstellung und das Verhalten von anderen Menschen zu beeinflussen.
- Das Erkennen gängiger Manipulationstechniken in Argumenten und Medienbotschaften ist hilfreich, um nicht manipuliert zu werden.



15'

## Manipulation erkennen (Option B)

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

**Methoden:** Rot vs. Blau, Input/Reflexion

**Aufbau:** 3-4 Stühle für die Jury, 3 Stühle für das Team Rot, 3 Stühle für das Team Blau, Restliche Stühle im Halbkreis

**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor

**Vorbereitung:** Gedruckte Infokarten für das Spiel, lokale Beispiele, Präsentation Tag 1

**Lokaler Kontext:** Identifikation lokaler, jugendbezogene Beispiele für jede Überzeugungstechnik

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, die gängigsten Manipulationstechniken in Argumentation und digitalen Medien zu erkennen.

### So geht's

#### 15' Rot vs. Blau

- Lösen Sie den Schüler\*innen ihre Rollen zu. Geben Sie jeder Gruppe Karten für die Vorbereitung ihrer Rollen:
  - Die Farbteams (je 3 Personen) sollen die Jury von der Überlegenheit ihrer Farbe überzeugen (Pitch von einer Minute) und diese verteidigen (30 Sekunden).
  - Die Jury (3 Personen) hört zu, stellt jedem Team eine Folgefrage und stimmt schließlich einzeln ab, wie überzeugt sie von jeder Farbe ist.
  - Die Beobachter\*innen identifizieren die überzeugendsten Argumente.
- Beginnen Sie das Spiel, wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind. Notieren Sie für sich selbst, wann ein Team eine der gebräuchlichsten Manipulationstechniken angewendet hat. Stoppen Sie die Zeit für jeden Pitch (1 Minute) sowie für die Folgeantwort (30 Sekunden).
  - Bevor die Jury ihre Bewertung bekannt gibt, bitten Sie die kritischen Beobachter\*innen, die überzeugendsten Argumente der Gruppen zu nennen.
  - Lassen Sie schließlich die Jury ihre Entscheidungen bekannt geben und eine Gewinnerfarbe verkünden.

#### Input/Reflexion

- Erläutern Sie anhand der Präsentation vier gebräuchliche Manipulationstechniken (Aktivierung starker Emotionen, Vereinfachung von Ideen, Angriff auf Gegner\*innen, Ansprechen von Bedürfnissen und Werten).
- Zeigen Sie für jede Technik eine Folie mit einem oder mehreren Medienbeispielen und bitten Sie die Schüler\*innen, die von Ihnen hauptsächlich verwendeten Manipulationstechniken zu identifizieren und zu erklären.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Manipulationstechniken zielen darauf ab, die Meinung, Einstellung und das Verhalten von anderen Menschen zu beeinflussen.
- Das Erkennen gängiger Manipulationstechniken in Argumenten und Medienbotschaften ist hilfreich, um nicht manipuliert zu werden.



## Desinformation & OGBV°1

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

**Methode:** Gruppenpuzzle

**Aufbau:** Zwei große Gruppen

**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor

**Vorbereitung:** Gedrucktes Puzzle,  
Präsentation Tag 1

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, die verschiedenen Begriffe im Zusammenhang mit Informationschaos, OGBV und Künstlicher Intelligenz zu erklären und zu unterscheiden.

### So geht's

#### 5' Erläuterung

- Zeigen Sie die beiden ausgedruckten Puzzles mit den Begriffen, Symbolen und Erklärungen für Informationschaos (Fehlinformation, Desinformation, Malinformation und Missbrauch von KI) und OGBV (Online-Belästigung, Hassreden, Cyber-Grooming, nicht-einvernehmliche Weitergabe und Missbrauch von KI).
- Die Gruppen sollen für jeden Begriff mindestens ein Medienbeispiel, das sie kennen oder das ihnen kürzlich begegnet ist, diskutieren und aufschreiben.

- Wenn nötig, geben Sie ein Beispiel, um sicherzustellen, dass die Schüler\*innen die Aufgabe verstehen.

#### Gruppenpuzzle

- Bilden Sie zwei Gruppen und verteilen Sie an jede Gruppe ein Puzzle sowie Karten und Stifte.
- Lassen Sie die Gruppen insgesamt fünf Untergruppen bilden, die jeweils einen Begriff und ein Beispiel vorstellen und erläutern.

20'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Ein grundlegendes Verständnis rund um Informationschaos und OGBV sowie den Missbrauch von KI für Desinformationskampagnen und geschlechtsspezifischer Online-Gewalt ist eine Voraussetzung für den Erwerb von Medienkompetenz.
- Es wird zwischen **Desinformation** (falsche Information, die anderen schaden soll), **Malinformation** (Informationen, die wahr sind, aber benutzt werden, um anderen zu schaden), **Fehlinformation** (falsche oder irreführende Informationen, die jemand ohne bösen Willen verbreitet) unterschieden.



**Desinformation & OGBV°2****Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV****Methode:** Gruppenpräsentation,  
Quiz mit Diskussion**Aufbau:** Zwei große Gruppen,  
Halbkreis aus Stühlen**Material:** Karten, Stifte, Laptop, Projektor**Vorbereitung:** Gedrucktes Puzzle,  
Präsentation Tag 1**Lokaler Kontext:** Lokale und jugendbezogene  
Beispiele**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen identifizieren lokale Medienbeispiele, die Informationschaos, OGBV und den Missbrauch von KI thematisieren.

**So geht's**

15'

**Gruppenpräsentation**

- Bitten Sie beide Gruppen, ihre Begriffe und die entsprechenden Beispiele vorzustellen und auszutauschen.
- Fordern Sie nach jeder Erklärung die anderen Schüler\*innen auf, das Beispiel zu kommentieren und/ oder ein weiteres Beispiel zu nennen.
- Wenn es die Zeit erlaubt, fassen Sie alle Begriffe zusammen (z.B. mit dem Puzzle oder anhand der Präsentation).

**Quiz mit Diskussion**

15'

- Nutzen Sie die vorbereiteten Beispiele aus den lokalen Medien, um zu üben, Gerüchte, Fehl-, Des- und Malinformation, die verschiedenen Formen von OGBV und den Missbrauch von KI zu erkennen.
- Sie können den verschiedenen Begriffen verschiedene Ecken im Raum zuweisen, so dass die Schüler\*innen sich für eine jeweilige Ecke entscheiden und zu dieser gehen. Bitten Sie sie, ihre Urteile zu erläutern.

**Die wichtigsten Erkenntnisse**

- Der Austausch über (persönliche) Medienbeispiele im Zusammenhang mit KI, Desinformation und OGBV hilft den Nutzer\*innen sozialer Medien zu erkennen, wie weit verbreitet solche Informationen sind.
- Das Erkennen jeglicher Form von Desinformation, OGBV und des Missbrauchs von KI ist ein grundlegender Schritt zum Aufbau von Resilienz und Motivation, um in den sozialen Medien verantwortungsvoller zu handeln und zu reagieren.



## Gründe, Motive, Folgen

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

**Methode:** Kartenhaus bauen,  
Gruppenpräsentation

**Aufbau:** Vier Gruppen (Tische oder Stühle)

**Material:** A4-Papier, Schere, Karten, Stifte

**Vorbereitung:** Ausgedruckte Arbeitsblätter,  
Kartenhaus (Beispiel)

### Lernziele:

- Die Schüler\*innen sind sich grundlegender Ursachen, typischer Motive sowie schädlicher Folgen von Desinformation und geschlechtsspezifischer Online-Gewalt bewusst.
- Die Schüler\*innen erkennen, wie On- und Offline-Welt miteinander verbunden sind.

### So geht's

15'

#### Kartenhaus bauen

- Lassen Sie die Gruppen über Ursachen und Motive sowie schädliche Folgen von Desinformation und OGBV brainstormen. Eine Hälfte jeder Gruppe beschäftigt sich mit den Ursachen und Motiven und die andere Hälfte mit den Folgen für Individuen und Gesellschaft von Desinformation und OGBV.
- Die Schüler\*innen sammeln jeden Aspekt auf einer Karte und bauen ein Kartenhaus oder eine Kartenstraße, um die Vielfalt der grundlegenden Ursachen und Motive sowie der schädlichen Folgen zu visualisieren.
- Zeigen Sie, falls erforderlich, ein Beispiel.
- Lassen Sie die Schüler\*innen ihre Gruppe neu mischen und teilen Sie die ausgedruckten Arbeitsblätter, Karten/Papier und Stifte aus.

#### Gruppenpräsentation

15'

- Optional: Bitten Sie die Gruppen, sich die anderen Kartenhäuser der anderen Gruppen anzuschauen und sich auszutauschen.
- Sie können auch jede Gruppe bitten, den anderen Gruppen einige Stichwörter vorzustellen. Alternativ können die Gruppen jeweils die Ergebnisse eines anderen Kartenhauses vorstellen.
- Fragen Sie die Schüler\*innen am Ende, wie sie sich bei diesen Kartenhäusern gefühlt haben. Ermutigen Sie sie, Verantwortung zu übernehmen und sich aktiv an der Bekämpfung von Desinformation und OGBV zu beteiligen, um die potenziellen Schäden zu verringern.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Desinformation in digitalen Medien ist eine Herausforderung, hinter der politische, finanzielle oder ideologische Motive stecken können und die durch Technologien manipuliert werden kann und durch mangelnde Medienkompetenz verstärkt wird.
- Desinformation kann unterschiedliche Folgen haben (z.B. Misstrauen, Stress, Leid, Vertrauensverlust in Medien und Institutionen, politische Unruhen, Polarisierung, Gewalt).
- Geschlechtsspezifische Online-Gewalt geht aus realen gesellschaftlichen Stereotypen, ungleichen Machtverteilungen und dem Wunsch nach Macht, Kontrolle und Status hervor. Anonymität und das Fehlen von Konsequenzen in digitalen Medien verschärfen das Problem.
- OGBV ist immer schädlich für den/die Einzelne\*n (z.B. Angst, Leid, Depression, körperliche Gewalt, sexuelle Ausbeutung) und für die Gesellschaft (z.B. Ungleichheiten im sozio-kulturellen Leben, eingeschränkte Meinungsäußerung und Teilhabe, Diskriminierung, Gewalt, Ausbeutung). Online-Gewalt kann Offline-Gewalt verstärken.

## Kritisches Denken

### Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

**Methode:** Gordischer Knoten, Wald der Faktenüberprüfung oder 5W-Spiel, Reflexion

**Aufbau:** Sportplatz/-halle, Spielfeld vorbereiten und die Schlagzeilen auf die andere Seite des Feldes legen.

**Material:** Gedruckte Überschriften (Anhang), Stifte, Hütchen

**Vorbereitung:** Ausgedruckte und ausgeschnittene Schlagzeilen

**Lokaler Kontext:** Lokale Schlagzeilen

#### Lernziele:

- Die Schüler\*innen erkennen, dass kritisches Denken eine wesentliche Kompetenz für ein selbstbestimmtes Leben ist.
- Die Schüler\*innen sind in der Lage, die Qualität von Informationen zu beurteilen.

### So geht's

#### 10' 1. Aufwärmen: Gordischer Knoten

- Die Schüler\*innen stehen jeweils Schulter an Schulter in einem Kreis.
- Weisen Sie die Schüler\*innen an, ihre Hände auszustrecken und sich mit zwei Schüler\*innen auf der anderen Seite des Kreises an den Händen zu fassen, um einen gordischen Knoten zu bilden.
- Sobald die Schüler\*innen in einem gordischen Knoten verbunden sind, erklären Sie, dass es das Ziel ist, den Knoten zu lösen, ohne die Hände der anderen loszulassen.
- Die Schüler\*innen müssen zusammenarbeiten, um eine Lösung zu finden.
- Alternativ kann der/die Trainer\*in die Gruppe in zwei Teams aufteilen und somit einen Wettbewerb starten, welche Gruppe sich zuerst entwirrt.

bringt sie zurück zur Gruppe. Nach fünf Runden öffnet die Gruppe die ersten fünf Schlagzeilen und muss entscheiden, welche davon wahr und welche falsch sind.

#### → Regeln:

1. Es kann immer nur ein Teammitglied zur gleichen Zeit laufen.
2. Die anderen Teammitglieder können nicht loslaufen, bevor sie von einem ankommenden Teammitglied abgeschlagen werden.
3. Alle Teammitglieder müssen in der Reihenfolge laufen, wie sie stehen.
4. Das Team kann die Schlagzeilen erst dann öffnen, wenn mindestens 5 Schlagzeilen beim Startpunkt gesammelt sind.
5. Das Teammitglied, das für das Team läuft, wählt einen der fünf verschiedenen Wege (z.B. schnelles Laufen) zu den Schlagzeilen und nimmt nur eine der Schlagzeilen mit.

#### 40' 2. Hauptphase: Wald der Faktenüberprüfung (Option A)

- Bilden Sie Teams von je fünf Schüler\*innen.
- Es gibt fünf verschiedene Pfade (Zick-Zack-Laufen, schnelles Laufen, Springen, Kreisen, Zick-Zack-Springen), die durchlaufen werden müssen, um einen Schlagzeilen-Stapel zu erreichen.
- Jedes Team hat seinen eigenen Stapel. Ein Teammitglied läuft durch den Pfad (z.B. im Zick-Zack), nimmt eine Schlagzeile und

#### 2. Hauptphase: 5W-Methode (Option B)

- Erklären Sie 5W-Methode, um die Qualität der erhaltenen Informationen zu bewerten. Diese Methode ist eine Fragemethode, die alle grundlegenden Elemente einer Situation/eines Problems beantwortet, nämlich: „Was, Wer, Wann, Wo, Warum und Wie“.
- Markieren Sie einen Bereich mit Hütchen, so dass jede/r Schüler\*in einem/r Partner\*in gegenübersteht.



## So geht's

- Die Schüler\*innen werfen sich zum Aufwärmen gegenseitig 5 Pässe zu.
- Nun muss sich ein/e Schüler\*in einen Satz ausdenken, der mit „Ich habe gehört, dass ...“ beginnt, bevor er/sie den Ball wirft (das Ende des Satzes kann wahr oder ausgedacht sein).
- Der/Die Empfänger\*in des Balls und der Information stellt daraufhin eine der 5W-Fragen (z.B. Wer hat Dir das gesagt? Wo hast Du das gehört? Warum wurde Dir das erzählt? Wie hast du das erfahren?), bevor er/sie den Ball zurückwirft.
- Der/Die Schüler\*in gibt wahre oder erfundene Antworten, bis der/die Empfänger\*in sagt: „Ich glaube, es ist RICHTIG“ oder „FALSCH“. Die Schüler\*innen tauschen danach die Rollen und werfen sich den Ball zu.
- Der/Die Trainer\*in kann am Ende der Lerneinheit fragen, wie viele falsche oder richtige Antworten die Teilnehmer\*innen hatten.
- Variationen: Lassen Sie die Schüler\*innen mit jeder Runde weiter voneinander weg oder näher zueinanderkommen.

10'

### 3. Abschlussphase

Beschreiben	Erklären	Verallgemeinern	Lernen und anwenden
Was ist während der Lerneinheit passiert? Welche Herausforderungen sind aufgetreten?	Warum ist das passiert? Was habt Ihr getan, um den Herausforderungen in den Spielen zu begegnen?	Warum ist es generell wichtig über die Verarbeitung und Überprüfung von Informationen Bescheid zu wissen?	Was nehmt Ihr aus dieser Stunde mit?
Wie habt Ihr entschieden, welche Aussagen in den Spielen richtig oder falsch waren? Warum habt Ihr gedacht, die Antworten sind richtig?	Welche Fähigkeiten waren am wichtigsten, um die Glaubwürdigkeit der Antworten zu bewerten?	In welchen Situationen könnte die 5W-Methode nützlich sein?	Wie können Euch die Fähigkeiten zum kritischen Denken, die Ihr in diesen Spielen eingesetzt habt, im Alltag helfen, vor allem wenn Ihr Dinge online lest oder seht?
Wie hat sich die Kommunikation/Auswertung von Informationen verändert, als Ihr Euch entfernt/nähergekommen seid?	Warum hat sich die Kommunikation/Auswertung von Informationen verändert, als Ihr Euch entfernt habt/nähergekommen seid?		Wie können Euch diese Erfahrungen ermutigen, die Glaubwürdigkeit von Quellen kritisch zu überprüfen, bevor Ihr Informationen im Internet vertraut oder teilt?

## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Kritisches Denken ist die Fähigkeit, reflektierte Fragen zu stellen sowie Informationen und Situationen zu analysieren. Diese Fähigkeit ist für ein sicheres Online- und Offline-Leben notwendig.
- Durch kritisches Denken werden (digitale) Bürger\*innen in die Lage versetzt, rational zu denken, Selbstvertrauen zu gewinnen, fundierte Urteile zu fällen und zu vermeiden, emotional manipuliert zu werden.



## Medienvorbereitung, Medienproduktion & Präsentation

### Video-Clip #ThinkTwice

**Methode:** Energizer, Gruppenarbeit, Gruppenpräsentation

**Aufbau:** Stuhlkreis, freie Wahl des Medienproduktionsplatzes

**Material:** Laptop, Projektor, Smartphones (BYOD), Wi-Fi, USB-Stick, Arbeitsblatt

**Vorbereitung:** Präsentation Tag 2, Beispiel für Video-Clip #ThinkTwice, Emojis und #ThinkTwice-Slogans, ausgedruckte Arbeitsblätter, Ordner für Gruppenergebnisse

**Lokaler Kontext:** Beachten der Feedback-Kultur

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen sind in der Lage, sich klar und kreativ auszudrücken, indem sie einen kurzen Videoclip planen und produzieren.

### So geht's

15'

#### Energizer & Medienvorbereitung

- Lassen Sie eine/n Schüler\*in mit einem Energizer beginnen oder leiten Sie selber einen Energizer an.
- Bitten Sie die Schüler\*innen, einen kurzen, nonverbalen Videoclip (10–15 Sekunden) über den Umgang mit emotionalen Posts mit folgenden Anforderungen zu erstellen:
  - Nimm einen Emoji und erstelle oder finde einen Beitrag, der diese Emotion hervorruft.
  - Zeige eine Reaktion auf diesen Beitrag, die vermieden werden sollte (z.B. Daumen runter).
  - Zeige eine empfohlene Reaktion (z.B. Daumen hoch).
- Zeigen Sie ggf. ein Beispiel, klären Sie offene Fragen und beziehen Sie die Schüler\*innen mit ein, wenn Sie den Schwerpunkt auf folgende Aspekte richten:
  1. Richtige Planung (mit Hilfe des Arbeitsblatts und der Emojis) (20')
  2. Hochwertige Produktion (Quer- oder Hochformat, ohne Sprache, fixierte oder bewegliche Kamera, kreative Aufnahmen und Perspektiven) (20')
  3. Nachbearbeitung (Sequenzierung der Clips, um eine Geschichte zu erzählen, Hinzufügen von Musik) (20')

- Erinnern Sie die Schüler\*innen daran, dass nur diejenigen, die ihre Zustimmung gegeben haben, im Video zu sehen sein dürfen. Klären Sie Fragen.

#### Gruppenarbeit – Medienproduktion

- Bilden Sie Gruppen von vier bis fünf Schüler\*innen, lassen Sie sie ihre Gruppennummer und ihre Namen aufschreiben sowie Emojis, Daumen und Slogans auswählen. Teilen Sie das Arbeitsblatt aus und lassen die Schüler\*innen ihre Fotos planen, produzieren und nachbearbeiten.
- Unterstützen Sie die Gruppen, wann immer dies erforderlich ist (z.B. in der Planungs- oder Produktionsphase).
- Übertragen Sie die Ergebnisse der Gruppen, sobald diese fertig sind.

#### Medienpräsentation

- Lassen Sie die Schüler\*innen über ihre Erfahrungen und Herausforderungen bei der Medienproduktion berichten.
- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, die Ergebnisse zu präsentieren und sich gegenseitig konstruktives Feedback zu geben und zu erhalten.

60'

30'

weiter →

## So geht's

### 15' Abschluss

→ Die Schüler\*innen tauschen sich über wichtige Erkenntnisse des Tages aus.

→ Die Ergebnisse hängen vom persönlichen Lernerfolg jedes/r einzelnen/r Schüler\*in ab, basierend auf dem Inhalt, den Methoden und dem Austausch zwischen den Schüler\*innen an diesem Tag.

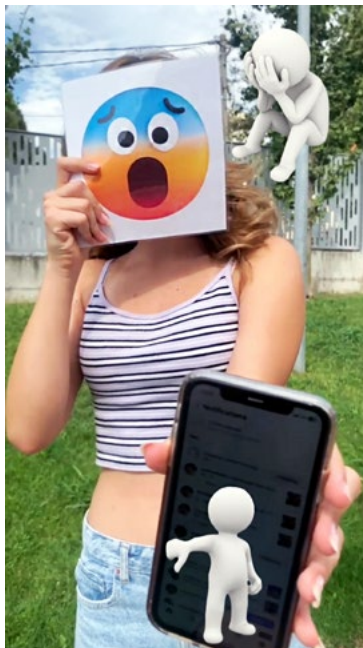
## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Videos sind ein Bildungsmedium, das aussagekräftige Botschaften enthalten kann.
- Medien zu produzieren macht Spaß, fördert die Kreativität und die Teamarbeit.
- Bei der Produktion von informativen Videos ist es wichtig, die Botschaft und die Geschichte zu planen, Musik und Effekte einzusetzen, um die Botschaft attraktiver zu machen.



## Beispiel Medienprodukt

Kurze Videoclips „#ThinkTwice“



# Trust yourself!

## Überprüfen und schützen deiner digitalen Bürgerschaft

### Lernziele

- Schüler\*innen gewinnen Vertrauen in sich selbst und verstehen, wie Vertrauen von anderen missbraucht werden kann, insbesondere im Internet.
- Schüler\*innen wissen, wie man Informationsquellen und Inhalte im Internet verifiziert und KI-Inhalte erkennt.
- Schüler\*innen kennen Strategien, um sich und andere vor geschlechtsspezifischer Online-Gewalt im Internet zu schützen.
- Schüler\*innen sind in der Lage, ihre Rechte und Pflichten als digitale Bürger\*innen zu formulieren.
- Schüler\*innen erstellen kreative Fotobotschaften für die digitale Bürger\*innen.



### Besonderer Strukturtyp

Um die Konzentration der Schüler\*innen zu fördern, können die Media-Moves-Sitzungen zwischen Media-Minds<sup>°1</sup> & <sup>°2</sup> platziert werden.

### Ablauf

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds<sup>°1</sup> | Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen (60')
  - Vertrauen oder nicht vertrauen (25')
  - Verifikation und sich schützen<sup>°1</sup> (35')
- Lerneinheit Media-Minds<sup>°2</sup> | Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen (60')
  - Verifikation und sich schützen<sup>°2</sup> (40')
  - Digitale Bürgerschaft (20')
- Lerneinheit Media-Moves | Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen (60')
  - Vertrauen (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Kreative Bildtipps für digitale Bürger\*innen (105')
  - Energizer (10')
  - Medienvorbereitung (15')
  - Medienproduktion (50')
  - Medienpräsentation (15')
- Abschluss (15')

## Vertrauen oder nicht vertrauen

### Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen

**Methoden:** Wahrheit oder Lüge, Reflexion

**Aufbau:** Stuhlkreis mit einem (für alle sichtbaren) Stuhl vorne

**Material:** Papier, Marker

**Vorbereitung:** Viele Wahrheiten und Lügen

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen verbessern ihr kritisches Denken und üben, Fragen zur Verifikation von Aussagen zu stellen.

### So geht's

#### 15' Wahrheit oder Lüge

- Jede/r Schüler\*in zieht verdeckt ein Los, auf dem entweder Wahrheit oder Lüge steht.
- Schüler\*innen, die eine Karte mit Wahrheit gezogen haben, sollten über eine wahre Lebenserfahrung nachdenken, die so unglaublich klingt, dass die meisten nicht glauben, dass sie wirklich passiert ist.
- Schüler\*innen, die eine Karte mit Lüge gezogen haben, sollten ein Erlebnis erfinden und versuchen, es als wahre Geschichte darzustellen.
- Dabei sollte es sich nicht um Geschichten handeln, die die Schüler\*innen bereits mit ihren Freund\*innen ausgetauscht haben.
- Lassen Sie eine/n Freiwillige\*n auf dem Erzähler\*innenstuhl Platz nehmen und die Geschichte erzählen.
- Ermutigen Sie die anderen, herauszufinden, ob es sich um eine Wahrheit oder eine Lüge handelt. Zur Verifikation können die Schüler\*innen 2-3 Überprüfungsfragen stellen. Lassen Sie den/die Freiwillige\*n entscheiden, wer Fragen stellen darf.

- Dann stimmen alle Schüler\*innen ab, ob sie die Geschichte glauben oder nicht. Bitten Sie die Schüler\*innen, ihr Urteil zu erläutern, und lassen Sie den Freiwilligen schließlich den Wahrheitsgehalt der Geschichte aufdecken.
- Spielen Sie eine oder zwei weitere Runden.

#### Reflexion

- Fassen Sie am Ende die Gründe zusammen, die die Schüler\*innen für ihr Urteil genannt haben (einschließlich der Glaubwürdigkeit des/der Erzähler\*in (der Quelle) und des Inhalts (Kontext, Logik).
- Besprechen Sie, welche Fragen hilfreich waren. Erklären Sie, dass Fragen, die mit „Wie“ und „Warum“ beginnen, von Erzähler\*innen eine ausführlichere Antwort verlangen als „Wo“ oder „Wann“.
- Weisen Sie darauf hin, dass man, selbst wenn man einer Person vertraut, nicht automatisch der Geschichte vertrauen sollte, die sie erzählt.

10'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Da jeder Mensch in der Lage ist, Lügen zu erfinden und sie als wahr darstellen kann, sollten Schüler\*innen niemals vorschnell und ungeprüft vertrauen.
- Die Schüler\*innen ermitteln mit guten Überprüfungsfragen den Wahrheitsgehalt einer Geschichte.



## Verifikation und sich schützen °1 & °2

### Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen

**Methode:** Stationsarbeit, Präsentation

**Aufbau:** Vier Stationstische mit vorbereitetem Stationsmaterial

**Material:** Flipchart, Schere, Papier, Karten, Stifte, vier Briefumschläge, Stationsmaterial, Laptop, Projektor, Musik, ausgedrucktes Arbeitsblatt

**Vorbereitung:** Stationen, gedrucktes Stationsmaterial für Station A-D (Arbeitsblatt, Tipps, Erklärungen), Timer/Online-Countdown

**Lokaler Kontext:** Links zu lokalen Faktenüberprüfungs-Websites für Station B (erstellen Sie z.B. QR-Codes).

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen können verschiedene Techniken zur Überprüfung von Online-Informationsquellen und Online-Inhalten erklären.
- Die Schüler\*innen sind in der Lage, OGBV zu bekämpfen und sich zu schützen.

### So geht's

#### 5' Erläuterung

- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, weitere Überprüfungsstrategien zu entdecken, um sich selbst und andere vor OGBV zu schützen.
- Erklären Sie die vier verschiedenen Stationen und ihre Aufgaben:
  - Station A: Vertrauenswürdig? Überprüfung von Informationsquellen
  - Station B: Vertrauenswürdig? Überprüfung von Online-Inhalten
  - Station C: Aufpassen! Schützt Euch und sagt Eure Meinung
  - Station D: Handeln! Bekämpft Online-Gewalt und unterstützt Betroffene
- An jeder Station haben die Schüler\*innen 15 Minuten Zeit (Countdown), um die

Aufgabe zu erfüllen, bevor sie zur nächsten Station gehen. Klären Sie offene Fragen.

#### Stationsarbeit

- Bilden Sie vier Gruppen, weisen Sie jeder Gruppe ihre erste Station zu und starten Sie den Countdown und die Musik.
- Unterstützen Sie die Gruppen vor allem in der Anfangsphase. Lassen Sie die Gruppen ihre Ergebnisse an jeder Station visualisieren. Wenn die Zeit abgelaufen ist, lassen Sie die Gruppen entweder rotieren oder ihre Themen tauschen.

4x 15'

#### Gruppenpräsentation

- Lassen Sie jede Gruppe die wichtigsten Ergebnisse ihrer letzten Station zusammenfassen, wobei die Ergebnisse aller Gruppen einbezogen werden.

10-15'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Es gibt verschiedene Techniken, um eine **Quelle zu überprüfen** (z.B. URL, „About“-Abschnitt oder Website-Hinweise, Expertise der Autor\*innen), um den **Inhalt zu überprüfen** (z.B. Rechtschreibfehler, Vergleich mit anderen Quellen) und um **online sicher zu bleiben** (z.B. keine persönlichen Informationen weitergeben, Datenschutzeinstellungen anpassen, melden, sperren, Unterstützung suchen).



## Digitale Bürgerschaft

### Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen

**Methode:** Brainstorming in Paaren

**Aufbau:** Stuhlkreis

**Material:** Papier, Karten, Marker, Flipcharts, Klebeband

**Vorbereitung:** Ausgedruckte Brainstorming-Bögen

**Lokaler Kontext:** Aus den Antworten der Schüler\*innen könnte leicht ein viertes Medienprodukt erstellt werden

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen sind in der Lage, Aussagen über ihre Rechte und Pflichten als digitale Bürger\*innen zu treffen.

### So geht's

- Führen Sie das Konzept des/der digitalen Bürger\*in ein.
- Lassen Sie alle Schüler\*innen reflektieren, wie man sich im Internet sicher und gut informieren kann.
- Zeigen Sie die beiden ausgedruckten Schlagzeilen für das Brainstorming:
  - „Als digitale/r Bürger\*in habe ich das Recht, ...“
  - „Als digitale/r Bürger\*in habe ich die Pflicht, ...“
- Lassen Sie alle Paare ihre Ideen aufschreiben, um beide Sätze zu vervollständigen.
- Bitten Sie dann die Paare, ihre Antworten auszutauschen und sie an eine Wand oder eine Flipchart zu pinnen.
- Fassen Sie die Antworten zusammen und ermutigen Sie die Schüler\*innen, sich als digitale Bürger\*innen zu engagieren und ihr Wissen mit anderen zu teilen.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Digitale Bürger\*innen haben Rechte (z.B. sich frei zu äußern; an öffentlichen Diskussionen in sozialen Medien teilzunehmen, ohne belästigt zu werden; die eigene Privatsphäre zu schützen).
- Digitale Bürger\*innen haben Pflichten und Verantwortung (z.B. Überprüfung von Informationen vor der Weitergabe; sich selbst und andere vor Online-Gewalt schützen).



## Vertrauen

## Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger\*innen

**Methode:** Vertrauenszug, See der Wahrheit, Lasst uns tanzen

**Aufbau:** Sportplatz/ -halle, Spielfeld vorbereiten

**Material:** Augenbinden, Hütchen, Bälle, Luftballons, Smartphones

**Vorbereitung:** Verteilen Sie die verschiedenen Materialien (z.B. Hütchen, Bälle, etc.) zwischen der Start- und Ziellinie, um einen See der Wahrheit zu schaffen.

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen stärken das Vertrauen in ihre Entscheidungsfindung.
- Die Schüler\*innen erkennen, dass sie sorgfältig entscheiden müssen, wem sie in den sozialen Medien vertrauen, um sicher und gut informiert zu sein.

## So geht's

## 10' 1. Aufwärmen: Vertrauenszug

- Bilden Sie zwei Gruppen, die sich in einer Schlange aufstellen und gegenüberstehen.
- Die Schüler\*innen platzieren die Luftballons jeweils zwischen Brust und Rücken. Die Hände sind immer hinter dem Rücken.
- Die erste Person bestimmt die Bewegung der gesamten Gruppe, um einen Weg um die Hindernisse herum zu finden, die auf dem Spielfeld verteilt sind, ohne dabei die Ballons fallen zu lassen.
- Verliert eines der Teammitglieder einen Ballon, muss die gesamte Gruppe die Übung von vorne beginnen.
- Die Übung ist beendet, wenn die Teams die Ziellinie erreichen.

- Die sehenden Partner\*innen bewegen sich (a) mit den Partner\*innen durch den See jedoch ohne diese zu berühren oder (b) stehen an der Startlinie und geben klare und präzise mündliche Anweisungen, um ihre Partner\*innen sicher durch die Hindernisse zu führen. Wenn ein Gegenstand berührt wird, muss die Person zum Start zurückkehren und es erneut versuchen.
- Geben Sie den Paaren ein paar Minuten Zeit, um ihre Strategie zu besprechen und zu planen.
- Sobald eine Person mit verbundenen Augen die Ziellinie erreicht hat, tauscht das Paar die Rollen, und der/die sehende Partner\*in bekommt die Augen verbunden.

## 35' 2. Hauptteil: See der Wahrheit (Option A)

- Bilden Sie Paare, die als Team durch den See der Wahrheit navigieren müssen.
- Jedes Paar entscheidet selbst, wer sieht und wer die Augen verbunden hat.
- Erklären Sie, dass das Ziel darin besteht, den/die Partner\*in schnellstmöglich und sicher von der Start- bis zur Ziellinie zu navigieren. Die Augen bleiben dabei für die Person im Parcours verbunden. Die Personen mit den verbundenen Augen dürfen nicht sprechen oder die verstreuten Materialien berühren.

## 2. Hauptteil: Lasst uns tanzen (Option B)

- Teile die Schüler\*innen in 3 Gruppen mit gleicher Anzahl auf.
- Geben Sie den Gruppen 10 Minuten Zeit, um ein Lied und einen Tanz vorzubereiten.
- Nach den 10 Minuten sollte jede Gruppe einen 1-minütigen Tanz vor den anderen Gruppen aufführen.
- Während die Gruppe tanzt, sollte eine Person aus der Gruppe Fotos machen.
- Sobald alle Gruppen ihren Tanz vorgeführt haben, haben sie weitere 10 Minuten Zeit, um 3 finale Bilder aus der Aufführung auszuwählen.

weiter →



## So geht's

- Die Gruppe kann 3 Originalbilder auswählen oder an einem Bild Änderungen vornehmen.
- Nachdem alle Gruppen fertig sind, zeigen sie ihre Bilder den anderen Gruppen, die entscheiden müssen, welches Bild ein Original und welches gefälscht ist.

15'

### 3. Abschlussphase

Beschreiben	Erklären	Verallgemeinern	Lernen und Anwenden
Was ist während der Lerneinheit passiert? Welche Herausforderungen sind aufgetreten?	Warum ist das passiert? Was habt Ihr getan, um den Herausforderungen zu begegnen?	Wie kann man seiner Intuition vertrauen, wenn es darum geht, die Authentizität von Inhalten zu überprüfen, die in sozialen Medien geteilt werden?	Was habt Ihr gelernt?
Welche Rolle war schwieriger? Warum?	Habt Ihr Euch bei Problemen auf die Ratschläge Eurer Partner*innen oder auf Eure eigenen Annahmen verlassen?		Was sind vertrauenswürdige Quellen offline und online für Euch?
Wie habt Ihr als Team zusammengearbeitet, um das Spiel zu gewinnen?	Welche Fähigkeiten waren die wichtigsten, um das Spiel zu spielen?		Wie bewertet Ihr Informationen von Personen, die Ihr nicht seht/kennt?
Gab es Momente, in denen Ihr Euch auf Eure Intuition oder Euren Instinkt verlassen musstet?			Wie können diese Erfahrungen Euch ermutigen kritisch die Glaubwürdigkeit von Quellen zu prüfen bevor Ihr Informationen vertraut oder im Internet teilt?

## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Wenn die Schüler\*innen lernen, ihrer inneren Stimme und Intuition zu vertrauen, werden sie sich in ihren Entscheidungen sicherer fühlen.
- Die Schüler\*innen lernen sorgfältig zu entscheiden, wem oder was sie vertrauen, da dies von anderen missbraucht werden könnte, insbesondere in den sozialen Medien.



## Medienvorbereitung, Medienproduktion & Präsentation

### Kreative Bildtipps für digitale Bürger\*innen

**Methoden:** Energizer, Gruppenarbeit, Gruppenpräsentation

**Aufbau:** Stuhlkreis, freie Wahl des Medienproduktionsplatzes

**Material:** Green-Screen, Klebeband, Ball, Laptop, Projektor, Gruppenliste, Smartphones (BYOD), Wi-Fi, USB-Stick, Arbeitsblatt

**Vorbereitung:** Präsentation Tag 3, Beispiel für kreative Bildtipps, ausgedruckte Info- und Arbeitsblätter, Mappe für Gruppenergebnisse

**Lokaler Kontext:** Behalten Sie die lokale Feedback-Kultur im Auge.

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen sind in der Lage, klare und kreative Tipps für die Verifikation und die Online-Sicherheit in verschiedenen Formaten zu erstellen.

### So geht's

15'

#### Energizer & Medienvorbereitung

- Lassen Sie eine/n Schüler\*in mit einem Energizer beginnen oder leiten Sie selber einen Energizer an.
- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, kreative Fototipps aus ihren Überprüfungs-Checklisten (Station A und B) und ihren Sicherheitstipps (Station C und D) zu entwerfen:
- Jede Gruppe wählt drei Tipps zur Veranschaulichung aus.
  - Tipp 1: Mach eine interessante Nahaufnahme.
  - Tipp 2: Erstelle ein Green-Screen-Foto, bei dem Du im Vordergrund stehst.
  - Tipp 3: Erstelle ein Meme mit einer App deiner Wahl, z.B. ImgFlip.
- Zeigen Sie Beispiele und klären Sie offene Fragen.
- Nutzen Sie die Präsentation, um Folgendes zu betonen:
  - (1) Richtige Planung (mit Hilfe des Arbeitsblattes, Aufgaben verteilen) (15')
  - (2) Erstellung von Nahaufnahmen, Green-Screen-Fotos und Memes (25')
  - (3) Nachbearbeitung (Hinzufügen von Text, Emojis und Sprechblasen) (20')

#### Gruppenarbeit – Medienproduktion

- Bilden Sie vier Gruppen und sorgen Sie dafür, dass jede Gruppe an einer anderen Station (A-D aus dem Vormittag) arbeitet.
- Lassen Sie die Schüler\*innen ihre Fotos planen, produzieren und nachbearbeiten.
- Unterstützen Sie die Gruppen, wann immer es nötig ist.
- Empfehlen Sie, dass die Gruppen Untergruppen bilden, die sich auf verschiedene Formate konzentrieren.
- Übertragen Sie die Ergebnisse der Gruppen, sobald diese fertig sind.

#### Medienpräsentation

- Wählen Sie je nach verfügbarer Zeit eine geeignete Methode der Medienpräsentation:
  - (1) Sie können jede Gruppe auffordern, ihre Medienprodukte den anderen Gruppen vorzustellen.
  - (2) Wenn die Zeit knapp ist, präsentieren Sie die Bilder als Diashow. Bitten Sie nach der Diashow um allgemeines Feedback und Eindrücke.

60'

30'

## So geht's

### 15' Abschluss

- Die Schüler\*innen tauschen sich über wichtige Erkenntnisse des Tages aus.
- Die Ergebnisse hängen vom persönlichen

Lernerfolg jedes/r einzelnen/r Schüler\*in ab, basierend auf dem Inhalt, den Methoden und dem Austausch zwischen den Schüler\*innen an diesem Tag.

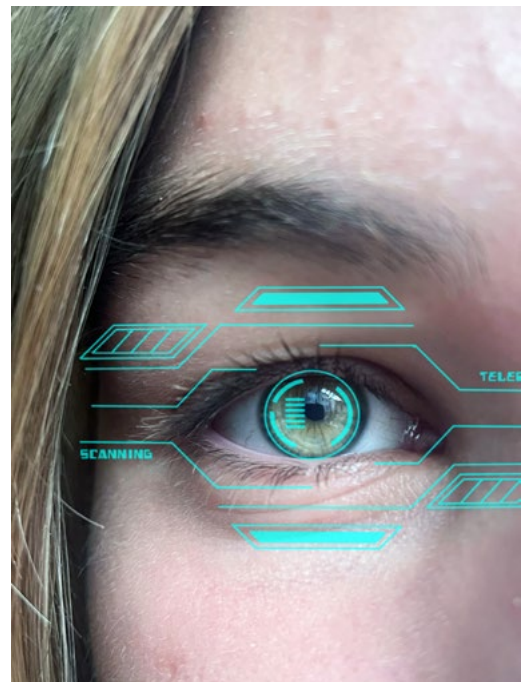
## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Es gibt verschiedene kreative Fotoformate (z.B. Green-Screen, Nahaufnahmen oder Memes), um visuelle Botschaften für bestimmte Zielgruppen zu erstellen.
- Die Produktion und Verbreitung von Bildungsbotschaften in den Medien ist eine Ausdrucksform für aktive digitale Bürger\*innen.



## Medienprodukt

- Kreative Bildtipps für die digitale Bürgerschaft



### Hinweis

Wenn kein Green-Screen zur Verfügung steht, können Sie die Schüler\*innen auffordern, Apps zu verwenden, die ähnliche Funktionen bieten (z.B. das Löschen des Hintergrunds).

# Motivate others!

## Multiplikator\*in für Medienkompetenz werden

### Lernziele

- Schüler\*innen können als digitale Bürger\*innen auf Beiträge, die Gerüchte, Desinformation oder OGBV enthalten, kompetent reagieren. Schüler\*innen reflektieren über ihre Rolle als Multiplikator\*innen und die Bedeutung von interaktiven on- und offline Methoden.
- Schüler\*innen planen eigenständig On- und Offline-Aktivitäten für ihre Zielgruppe.



### Besonderer Strukturtyp

*Wird die Media-Moves Einheit zum Thema „Andere motivieren“ zu Beginn des Tages durchgeführt, kann die Perspektive als Multiplikator\*in direkt erfahrbar gemacht werden.*

### Ablauf

- Eröffnung (15')
- Lerneinheit Media-Minds°1 | Sei wirksam! Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz (60')
  - Schau nicht weg (20')
  - Ideen für Eure Aktivitäten (40')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Gestalte! Aktivitäten für mehr Medienkompetenz (60')
  - Gestaltung Eurer Events (60')
- Lerneinheit Media-Moves | Multiplikator\*in für Medienkompetenz werden (60')
  - Andere motivieren (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Multimediale Präsentation „Aktivitäten für mehr Medienkompetenz“ (90')
  - Energizer (5')
  - Medienproduktion (40')
  - Medienpräsentation (45')
- Abschluss und Evaluation (30')

## Schau nicht weg

### Seid wirksam! Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz

**Methode:** (Online-)Rollenspiel

**Aufbau:** Stuhlkreis

**Material:** Laptop, Projektor, Online-Tool, Smartphone (BYOD), Wi-Fi oder Papier, Marker

**Vorbereitung:** Erarbeitung von Beispiel-Beiträgen, z.B. mit Hilfe von Online-Plattformen

**Lokaler Kontext:** Anpassung der Beispiel-Beiträge durch lokale Gerüchte, Desinformation und OGBV

**Lernziel:**

→ Die Schüler\*innen können als digitale Bürger\*innen auf Beiträge, die Gerüchte, Desinformation oder OGBV enthalten, kompetent reagieren.

### So geht's

#### 15' (Online-)Rollenspiel

- Bereiten Sie für das (Online-)Rollenspiel drei Beispielbeiträge vor, auf die die Schüler\*innen mit anonymen Kommentaren reagieren sollen.
- Erstellen Sie zum Beispiel einen bewusst polarisierenden Beitrag mit einem relevanten Gerücht oder einer Desinformation.
- Überlegen Sie sich zwei Beispiel-Beiträge mit geschlechtsspezifischer Online-Gewalt. Achten Sie dabei auf eine Ausgewogenheit bezüglich der betroffenen Gruppen (z.B. Frauen, LGBTIQ-Mitglieder, etc.).
- Nutzen Sie, falls möglich, ein Online-Tool, bei dem die Schüler\*innen auf die ausgewählten Beiträge direkt und anonym mit dem Smartphone reagieren können. Falls Ihr Online-Tool die Möglichkeit hat, über den besten Beitrag der Schüler\*innen abzustimmen, nutzen Sie die Möglichkeit.
- Erklären Sie Ihren Schüler\*innen das (Online-)Rollenspiel.
- Die Schüler\*innen sollen entweder individuell oder als Paare auf die Beispiel-Beiträge reagieren, in dem Sie mit anonymen Kommentaren antworten. Wenn Sie über kein Online-Tool

verfügen, lassen Sie die Kommentare auf Papier schreiben und sammeln Sie sie anonym.

- Besprechen Sie die Kommentare der Schüler\*innen hinsichtlich ihrer Wirkung gegenüber dem Gerücht/der Desinformation und der geschlechtsspezifischen Online-Gewalt. Erfragen Sie, welche Kommentare den Beitrag wirklich bekämpfen, und nicht verstärken.
- Wenn Sie wollen, lassen Sie die Schüler\*innen abstimmen, welcher Beitrag den polarisierenden Beitrag am besten bekämpft. Wichtig ist, dass die Schreiber\*innen sich nicht selbst gefährden.

#### Reflexion

- Reflektieren Sie gemeinsam, welche Strategien erfolgreich und zugleich gefahrlos sind. Beispiele sind das direkte Benennen oder das Reagieren mit Humor.
- Besprechen Sie in der Gruppe gemeinsam, falls einzelne Kommentare der Schüler\*innen enthemmende Reaktionen (z.B. Beleidigungen) enthalten. Fordern Sie Ihre Schüler\*innen auf, die Wirkung von Anonymität im Internet zu reflektieren. Reflektieren Sie gemeinsam, im digitalen Raum nach den gleichen Werten und Normen zu handeln, wie im Offline-Raum.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Eine wichtige Komponente von Medienkompetenz ist, wirksam zu werden und zu agieren.
- Problematische Beiträge zu ignorieren, bekämpft die Beiträge nicht, kann aber je

nach Situation dem Selbstschutz dienen. Durch kompetente und strategische Kommentare kann man wirken, ohne sich selbst oder andere zu gefährden.

5'

## Ideen für Eure Aktivitäten

Sei wirksam! Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz

**Methoden:** Brainstorming, Input, Gruppenarbeit

**Aufbau:** Stuhlkreis, Gruppentische

**Material:** Laptop, Projektor, Smartphone (BYOD), Wi-Fi, Online-Tool oder Karten und Marker

**Vorbereitung:** ausgedrucktes Arbeitsblatt, Präsentation Tag 4

**Lokaler Kontext:** Erarbeitung der Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz erfolgt angelehnt an lokal gegebenen Möglichkeiten

**Lernziele:**

- Die Schüler\*innen reflektieren über mögliche Zielgruppen, Ziele und Aktivitäten für die Weitergabe der erworbenen Medienkompetenz.
- Die Schüler\*innen entwickeln Ideen für ihre Multiplikator\*innen-Aktivitäten.

### So geht's

#### 10' Brainstorming

- Lassen Sie die Schüler\*innen Ideen sammeln, mit wem und wie sie das Gelernte teilen können.
- Visualisieren Sie die gesammelten Ideen (mit Karten oder einem Online-Tool).

#### 10' Input

- Erarbeiten Sie mit den Schüler\*innen die Rolle von Multiplikator\*innen und fordern Sie sie auf, eine konkrete Idee für eine Aktivität auszuarbeiten. Dies kann online oder offline sein.
- Betonen Sie die Wichtigkeit, eine klare Zielgruppe zu definieren. Die Schüler\*innen sollen über ihre Bedürfnisse und Interessen reflektieren, um sich zu entscheiden, was man ihnen vermitteln will. Das Ziel sollte klar, relevant und machbar sein. Davon ausgehend können die Schüler\*innen überlegen, welche Aktivität stattfinden soll und an welchem Ort die Aktivität stattfinden soll.

#### Gruppenarbeit

- Die Schüler\*innen arbeiten in selbst gewählten Gruppen ihre Ideen für die Weitergabe von Medienkompetenz aus. Das Arbeitsblatt (Schritt 1-3) hilft Ihnen dabei.
- Falls nötig, unterstützen Sie die Schüler\*innen dabei realistische Ideen zu entwickeln.
- Die Zielgruppe sollte klar festgelegt sein und eine angemessene Altersspanne (z.B. Schüler\*innen aus der Unterstufe oder Oberstufe) umfassen.
- Das Ziel sollte spezifisch und relevant sein und sich möglichst nur auf eines der vielen möglichen Themen (z.B. Desinformation, geschlechtsspezifische Online-Gewalt) beziehen.

20'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Zuerst sollten Zielgruppe und Inhalte definiert werden. Im Anschluss kann man überlegen, welches Format geeignet ist.
- Die Ideen sollten realistisch sein.





## Gestaltung Eurer Aktivitäten

Gestalte! Eure Aktivitäten für mehr Medienkompetenz

**Methoden:** Input, Gruppenarbeit

**Aufbau:** Stuhlkreis, Gruppentische

**Material:** Laptop, Projektor, Smartphone (BYOD) / Laptops/Tablets (BYOD), Wi-Fi, Online-Tools

**Vorbereitung:** ausgedrucktes Arbeitsblatt, Präsentation Tag 4

**Lokaler Kontext:** Planung und Gestaltung der Aktivitäten erfolgt angelehnt an lokal gegebene Möglichkeiten.

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen planen partizipative Elemente für ihre Zielgruppe und nutzen dabei Medien.
- Die Schüler\*innen planen und gestalten eine multimediale Präsentation.

### So geht's

#### 10' Input

- Bitten Sie alle Gruppen, ihre Ideen für die jeweilige Zielgruppe und die Zielsetzung ihrer Aktivität kurz vorzustellen.
- Reflektieren Sie mit den Schüler\*innen, wie On- und Offline Aktivitäten interaktiv gestaltet werden können und warum dies für Motivation und Lernen wichtig ist.
- Erfragen Sie, wie die erstellten Medienprodukte einbezogen werden können. Natürlich können auch innerhalb der Aktivitäten neue Medienprodukte entstehen.
- Bitten Sie die Schüler\*innen, weitere Details (Ort, Zeit, Gruppengröße, Material etc.) für ihre Multiplikator\*innen-Aktivitäten zu planen und dieses dann in einer multimedialen Präsentation vorzustellen.

#### Gruppenarbeit

- Die Schüler\*innen planen anhand des Arbeitsblattes (Schritt 4-6) weitere Details zu ihrer Aktivität.
- Unterstützen Sie sie bei Bedarf, insbesondere bei Fragen der Machbarkeit.
- Im Anschluss beginnen die Schüler\*innen mit der Erstellung der multimedialen Präsentation. Zugleich können sie auch bereits interaktiven Elemente (z.B. ein Quiz) entwickeln. Empfehlen Sie den Schüler\*innen, die konkreten Rollen aufzuteilen.

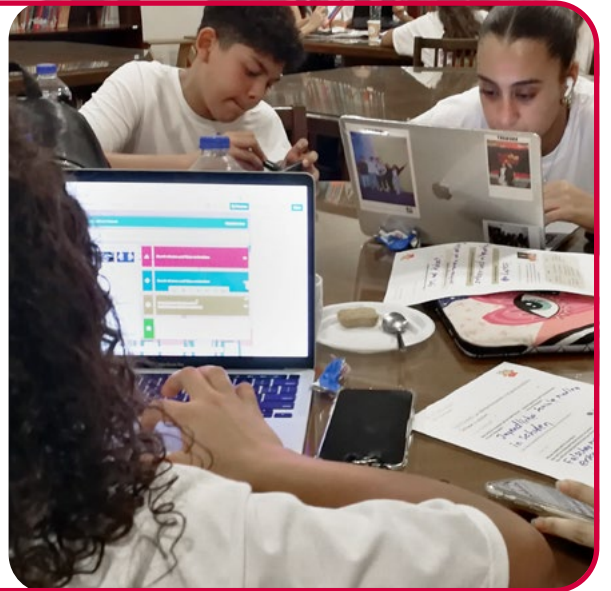
#### 50'

to be continued →



## Die wichtigsten Erkenntnisse

- Als Multiplikator\*in ist es wichtig, interaktive und motivierende Aktivitäten zu planen, um die Zielgruppe einzubeziehen und ihre Medienkompetenz nachhaltig zu stärken.
- Online ist Partizipation zum Beispiel durch ein Quiz, eine Umfrage, ein call-to-action oder ein Wettbewerb zur Erstellung von Medienprodukten möglich.
- Offline kann die Zielgruppe durch ein Quiz, einen Wettbewerb, Gruppen-Diskussionen, die Erstellung von Medienprodukten, Spiele, Sport und vieles mehr, aktiv einbezogen werden.



### Hinweis

*Gruppen, die keinen Zugang zu einem Laptop oder Tablet haben, können auch mit einem Handy ein multimediales Video zu ihrer Aktivität gestalten.*



**Andere motivieren!****Multiplikator\*in für Medienkompetenz werden**

**Methoden:** Entwicklung eigener Ideen durch die Schüler\*innen

**Aufbau:** kein bestimmter Aufbau vor der Einheit notwendig

**Material:** Bälle, Markierungen, Hütchen, Kegel, Leibchen, Stifte und Papier

**Vorbereitung:** verfügbare Auswahl an Sportmaterial an den Rand des Sportplatzes oder der Sporthalle legen (wie z. B.: Bälle, Markierungen, Kegel, Leibchen)

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen werden darin gestärkt, ihre erworbenen Medienkompetenzen spielerisch an andere weiterzugeben dabei Medien.

**So geht's**

60'

**1. Aufteilen in Gruppen**

- Teilen Sie die Schüler\*innen in 3 Gruppen auf und besprechen Sie vor der Aufgabenverteilung mit ihnen, was ein\*e Multiplikator\*in ist:
  - Was versteht Ihr unter eine/m Multiplikator\*in?
  - Was sollte ein/e Multiplikator\*in tun?
  - Wie können wir andere inspirieren?

**2. Hauptteil: Media Moves: Kreative Übungen für digitale Bürger\*innen**

- Erläutern Sie den Ablauf. Die Schüler\*innen sollen (basierend auf Ihren Erfahrungen der letzten Tage) selbst ein Spiel entwickeln, das die folgenden Elemente beinhaltet:
  - Es werden Bälle benötigt (Die Schüler\*innen können ebenfalls anderes Equipment verwenden, wie z. B.: Markierungen, Kegel, Leibchen...).
  - Das Spiel soll 8–10 Minuten (inklusive Einführung, Hauptteil) dauern.

- Jede Gruppe soll an einer anderen Fähigkeit arbeiten, z. B. Teamarbeit, Kommunikation oder Entscheidungsfindung.
- Die Schüler\*innen sollen das Spiel gut erklären und ein Beispiel zeigen, falls nötig.
- Sobald die Schüler\*innen die Anweisungen erhalten haben, haben sie 10 Minuten Zeit, um die Aktivität jeweils vorzubereiten.
- Wenn die Schüler\*innen fertig sind, sollten sie 8–10 Minuten Zeit haben, um die Aktivität durchzuführen. Am Ende haben die Schüler\*innen 1 Minute für eine kurze Reflexion (Feedback von den Schüler\*innen). Erinnern Sie die Schüler\*innen daran, einen Kreis zu bilden, wenn Sie die Aktivität erklären und abschließen.

*to be continued →*

## So geht's

### 3. Abschlussphase

Beschreiben	Erklären	Verallgemeinern	Lernen und Anwenden
Was ist während der Aktivität passiert?	Warum war etwas herausfordernd?	Worauf muss man achten, wenn man etwas an andere weitergeben will?	Was hast du gelernt?
Worauf habt Ihr bei der Planung und Umsetzung der Aktivität in den Gruppen geachtet?	Wie war es, eine Idee mit anderen zu teilen? Worauf musstet Ihr achten?	Wie können wir zu Multiplikator*innen werden und unsere Botschaft verbreiten?	
Wie war es, eine Aktivität zu planen und umzusetzen?	Was würdest Du rückblickend anders machen?		
Was waren die Herausforderungen?			

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Die Schüler\*innen lernen, dass es möglich ist, die erworbenen Medienkompetenzen spielerisch und kreativ an andere weiterzugeben.
- Durch die Weitergabe der Informationen vertiefen die Schüler\*innen die Inhalte der Medienakademie.



## Medienproduktion und Medienpräsentation

### Multimediale Präsentation „Aktivitäten für mehr Medienkompetenz“

**Methoden:** Energizer, Gruppenarbeit, Gruppenpräsentation

**Aufbau:** Stuhlkreis, Gruppentische

**Material:** Laptop, Projektor, Smartphone/ Laptops/Tablets (BYOD), Wi-Fi, Online-Tools, USB-Stick

**Vorbereitung:** Präsentation Tag 4, Ordner für Gruppenergebnisse

**Lokaler Kontext:** Beachten Sie die lokale Feedback-Kultur

**Lernziel:**

- Die Schüler\*innen gestalten eine multimediale Präsentation und interaktive Elemente für ihre On- und Offline-Aktivitäten zur Stärkung von Medienkompetenz.
- Die Schüler\*innen sind motiviert, Multiplikator\*innen zu sein.

### So geht's

45'

#### Energizer & Medienproduktion

- Lassen Sie eine/n der Schüler\*in mit einem Energizer beginnen oder leiten Sie selber einen Energizer an.
- Fordern Sie die Schüler\*innen auf, weiter an der multimedialen Präsentation für die Vorstellung ihrer Multiplikator\*innen-Aktivitäten zu arbeiten. Zugleich kann ein Teil der Gruppe bereits die interaktiven Elemente (z.B. ein Quiz) erstellen, um sie anschließend mit allen zu testen.
- Übertragen Sie die Ergebnisse dieser Gruppen, sobald diese fertig sind.

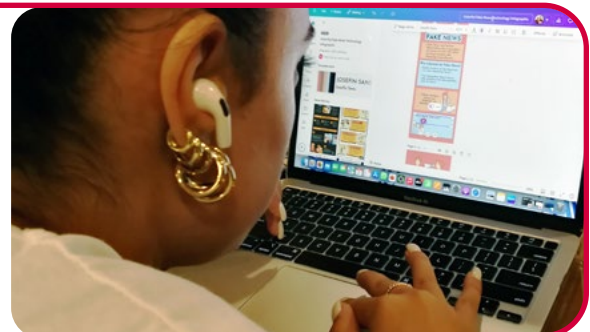
#### Medienpräsentation

- Lassen Sie die Schüler\*innen anhand ihrer Präsentation ihre Multiplikator\*innen-Aktivität vorstellen.
- Hat eine Gruppe ein interaktives Element, z.B. ein Quiz entwickelt, so kann dieses mit allen getestet werden.
- Geben Sie dann den Zuhörer\*innen Zeit, Fragen zu stellen und offene Punkte zu klären. Stellen Sie bei Bedarf selbst Fragen, wenn wichtige Aspekte nicht durch die Präsentation klar geworden sind, oder Sie mehr Details über einen Aspekt wissen wollen.
- Fordern Sie anschließend die Schüler\*innen auf, konstruktives Feedback und weitere Tipps zu geben.

45'

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Multiplikator\*in sein heißt, anderen Wissen und Kompetenzen zu vermitteln, die man wichtig findet und dabei selbstwirksam zu sein.
- Teamarbeit, klare Rollenverteilung, gegenseitige Unterstützung und andere motivieren können, ist dafür wichtig.



#### Tipp:

Fragen Sie, welche weitere Unterstützung die Schüler\*innen für die Umsetzung benötigen und wann diese gebraucht wird. Vereinbaren Sie den nächsten Schritt.

🕒 30 min

## Abschluss und Evaluation (30')

### Erfolge feiern

**Methoden:** Q&A, individuelle Schlussfolgerungen und Evaluation

**Aufbau:** Stuhlkreis

**Material:** Flipchart, Marker, Karten, Klebeband, Projektor, Laptop, Wi-Fi, Smartphone (BYOD)

**Vorbereitung:** Multiplikator\*innen- und Evaluationsfragen (entweder offline auf Flipchart / oder mit Online-Tools), Zertifikate (falls gewünscht)

### Lernziel:

- Die Schüler\*innen fühlen sich vorbereitet und unterstützt, ihr Wissen als Multiplikator\*innen zu teilen.
- Die Schüler\*innen formulieren die wichtigsten Erkenntnisse aus der Medienakademie.

### So geht's

#### 10' Q&A

- Lassen Sie die Schüler\*innen offene Fragen stellen und klären Sie sie gemeinsam. Erfragen Sie, welche Unterstützung die Schüler\*innen für die Realisierung ihrer Multiplikator\*innen-Aktivitäten benötigen und halten Sie die Vereinbarungen zum Beispiel auf einer Flipchart fest.

- Wenn Schüler\*innen ihr Wissen zu einem Thema vertiefen wollen, stellen Sie Ihnen weiterführende Links zur Verfügung (s. Anhang).

#### Erfolge feiern

- Feiern Sie die Leistungen der Schüler\*innen. Optional: Überreichen Sie ihnen vorbereitete Zertifikate für die Medienakademie. Machen Sie ein Gruppenfoto.

#### 10' Evaluation

- Wählen Sie eine geeignete Methode zur Offline- oder Online-Evaluierung des Workshops. Sie können die Teilnehmer\*innen fragen, was ihnen gefallen hat, was ihnen nicht gefallen hat, was sie mitnehmen und was sie gerne vertieft hätten.

### Die wichtigsten Erkenntnisse

- Die wichtigsten, durch die Medienakademie gewonnenen Erkenntnisse, sind individuell.



# Checkliste

<b>Räumlichkeiten:</b>	
Großer Raum (A) für bis zu 28 Personen, bewegliche Stühle, viel Bewegungsfreiheit, Tische für Gruppenarbeit	
Zweiter Raum (B) in der Nähe für Materiallagerung und kleinere Arbeitsgruppen	
Außenbereich für Energizer und Pausen	
<b>Sport</b>	
Sporthalle/ -platz mit Zugang zu Sportmaterialien	
Außenbereich mit Zugang zu Sportmaterialien	
<b>Technologie für die Schüler*innen</b>	
BYOD (Bring your own device) Smartphone (mindestens 1 pro Paar), Ladekabel	
Wenn die Schüler*innen keine Smartphones haben: 5-10 Schul-Tablets (mit vorinstallierten Apps)	
<b>Technologie in den Räumlichkeiten</b>	
1 Laptop mit USB-Kabel für Gruppenarbeitsergebnisse	
1 Projektor (HDMI / VGA)	
Lautsprecher	
Wenn möglich: Wi-Fi/Internet in mindestens einem Raum (A)	
2-3 Verlängerungskabel	
<b>Weitere Ausstattung / Materialien</b>	
Flipcharts + Flipchart-Ständer	
Metaplankarten / Buntes Papier / Moderationsmaterial	
A4-Papier	
Marker (15–20, verschiedene Farben) und Stifte	
Bastelmaterial: Schere, Kleber, Klebeband, Klebestift, Bleistifte...	
Green-Screen/ Klebeband	
Zugang zu einem Kopierer	



## Anhang



Wald der Faktenüberprüfung (Tag 2, Media Moves Lerneinheit)

**Schlagzeilen (können mit lokalen Schlagzeilen angepasst werden)**

Wissenschaftler\*innen beweisen, dass der tägliche Verzehr von Schokoladenkuchen zu einer Gewichtsabnahme führt.

NASA entdeckt alten Alien-Spielplatz auf dem Mars.

Einhorn in Windhoek gesichtet: Anwohner\*innen berichten von magischer Begegnung.

Studie zeigt, dass das Hören von Justin Bieber den IQ um 20 Punkte erhöht.

Neue Studie stellt Zusammenhang zwischen Schlafverhalten und schulischen Leistungen von Jugendlichen fest.

Die weltweit beliebtesten Content-Kategorien auf TikTok waren Unterhaltung, Tanz und Pranks.

Studie zeigt einen Zusammenhang zwischen der Intensität der Sozialen Medien-Nutzung und Depressionen.

Jugendliche Klimaaktivistin erhält internationalen Umweltpreis.

In der Antarktis wurde ein Eisbär gesichtet, der eine Gruppe von Pinguinen angegriffen hat.

Nur einen Klick entfernt... Das neue Heilmittel gegen Krebs, das Sie 5.000 Dollar kostet und das Sie zu Hause anwenden können.

Bahnbrechende Studie enthüllt vielversprechendes Ziel für Alzheimer-Behandlung.

Die Bemühungen zur Rettung des bedrohten Spitzmaulnashorns zeigen vielversprechende Ergebnisse.

Studie zeigt, dass Katzen eigentlich außerirdische Spezies sind.

## Weiterführende Materialien und Ressourcen

### Kontext

**Auswärtiges Amt (2023):** Feministische Außenpolitik gestalten: <https://www.auswaertiges-amt.de/blob/2585008/d444590d5a7741acc6e-37a142959170e/ll-ffp-data.pdf>

**BMZ (2023):** Feministische Entwicklungspolitik: <https://www.bmz.de/resource/blob/146200/strategie-feministische-entwicklungspolitik.pdf>

**Bundesregierung (2021):** Mehr Fortschritt wagen. Koalitionsvertrag 2021–2025: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/gesetzesvorhaben/koalitionsvertrag-2021-1990800>

**EQUALS (2019):** I'd blush, if I could. Closing gender divides in digital skills through education: <https://www.equalshintech.org/i-d-blush-if-i-could>

**ITU (2022):** Measuring digital development Facts and Figures: <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/facts-figures-2022/>

**PASCH Initiative (2023):** Über die PASCH Initiative: <https://www.pasch-net.de/de/pasch-initiative/ueber-die-initiative.html>

**UNESCO (2024):** Global Education Monitoring Report. Gender Report: <https://www.unesco.org/gem-report/en/2024genderreport>

**UN Women (2020):** Online and ICT\* facilitated violence against women and girls during COVID-19: <https://www.unwomen.org/sites/default/files/Headquarters/Attachments/Sections/Library/Publications/2020/Brief-Online-and-ICT-facilitated-violence-against-women-and-girls-during-COVID-19-en.pdf>



Scannen Sie den QR-Code, um weiteres Akademiematerialien zu finden, folgen Sie dem Link (unter Topic Collection) „Media and Information Literacy through Sport“:

<https://www.sport-for-development.com/topic-collection?id=331#cat331>





**UN Women (2023):** Facts and figures: Ending violence against women: <https://www.unwomen.org/en/what-we-do/ending-violence-against-women/facts-and-figures>

**World Economic Forum (2024):** Global Risk Report: <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2024/>

## Medienkompetenz (MIL)

**Deutsche Welle Akademie (2020):** MIL Flashcards: <https://static.dw.com/downloads/55960017/dw-akademie-mil-flashcards-2020-english.pdf>

**Deutsche Welle Akademie (2021):** Media and information literacy – A practical guidebook for trainers: <https://akademie.dw.com/en/media-and-information-literacy-a-practical-guidebook-for-trainers-third-edition/a-42423367>

**GIZ (2022):** Digital Enquirer Kit: <https://online.atingi.org/blocks/share/referral.php?code=DiQR8AL4SbDXbrH>

**GIZ (2022):** Digital Enquirer Kit for youth: <https://www.atingi.org/digitalkit-youth/de/>

**GIZ (2022):** Digital Enquirer Kit OGBV: <https://www.atingi.org/digitalkit-youth/de/lektionen/lektion-7/>

**MiLLi\* Namibia (2022):** Drill book for facilitators; Media and Information literacy through movement, sport and play: <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Manuale/Namibia/giz-2022-en-s4damilli-drill-book-for-facilitators.pdf>

**UNESCO (2023):** Media and Information Literacy: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>

**UNESCO (2018):** Journalism, Fake News & Disinformation. Module 2: [https://web.archive.org/web/20230930104950/https://en.unesco.org/sites/default/files/journalism\\_fake\\_news\\_disinformation\\_print\\_friendly\\_0.pdf](https://web.archive.org/web/20230930104950/https://en.unesco.org/sites/default/files/journalism_fake_news_disinformation_print_friendly_0.pdf)

**UNESCO (2011):** Media and information literacy curriculum for teachers: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>

## Sport für Entwicklung (SfE)

**GIZ (2024):** Mit Sport für Entwicklung zusammen mehr bewirken: <https://www.giz.de/de/weltweit/118003.html>

**GIZ (2024):** Sport for Development Community: <https://community.sport-for-development.com/user/auth/login>

**GIZ (2024):** Sport for Development Toolkit: <https://www.sport-for-development.com/home>

**GIZ (2021):** Reflection Guideline for S4D Training Sessions: <https://www.sport-for-development.com/imglib/downloads/Guidelines/Reflection%20Guidelines/giz-dshs2021-en-s4d-reflection-guideline.pdf>

**GIZ (2020):** Structure of an S4D Session: <https://www.sport-for-development.com/essentials?id=249#cat249>

## Faktencheck-Webseiten

### Afp – Factcheck

<https://factcheck.afp.com/>

### Afrika-Check

<https://africacheck.org>

### Faktenüberprüfung Albanisch

<https://faktoje.al/>

### Faktenüberprüfung in Arabisch

<https://fatabyyano.net/>

<https://matsda2sh.com/en>

<https://misbar.com/en>

### Faktenüberprüfung Bosnisch

<https://raskrinkavanje.ba/>

### Faktenüberprüfung Kroatisch

<https://faktograf.hr/>

### Faktenüberprüfung Serbisch

<https://fakenews.rs/>

### Faktenüberprüfung Spanisch

<https://maldita.es/>

<https://www.newtral.es/>

### Faktenüberprüfung Urdu

<https://www.vishvasnews.com/urdu/>

### Faktenüberprüfung Namibia

<https://namibiafactcheck.org.na>

### Rand – Tools that fight disinformation online:

<https://www.rand.org/research/projects/truth-decay/fighting-disinformation/search.html>



**Herausgeber:**

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Sitz der Gesellschaft  
Bonn und Eschborn

Friedrich-Ebert-Allee 32 + 36  
53113 Bonn  
T +49 61 96 79-0  
F +49 61 96 79-11 15

E [info@giz.de](mailto:info@giz.de)  
I [www.giz.de](http://www.giz.de)

**Projekt:**

Schüler\*innen-Akademie: Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken

**Autorinnen:**

Sylvia Bräsel, Britta Senn

**Redaktion:**

Dina Klingmann, Susann Gühr, Patrick Jannaschk-Schmitz

**Design:**

EYES-OPEN, Berlin

**Bildnachweis/Quellen:**

© GIZ; GIZ/Sylvia Bräsel

Im Auftrag des:  
Auswärtigen Amtes  
Referat 600 Strategie und Planung  
Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik  
Abteilung für Kultur und Gesellschaft  
Werderscher Markt 1  
10117 Berlin

Bonn, November 2024, 2. Version

