german
cooperation
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Trainer*innen-Leitfaden

Medienakademie

Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken

Durchgeführt von:

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

SPORT FÜR ENTWICKLUNG

Schulen: Partner der Zukunft

ZfA Deutsche Auslandsschularbeit International

Glossar

AA Das Auswärtige Amt vertritt die Interessen Deutschlands in der Welt, fördert den internationalen Austausch und bietet deutschen Bürger*innen im Ausland Unterstützung.

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.

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 durch Online-Technologien 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 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

Medienakademie | Übersicht **6**

Medienakademie | Ansatz **10**

Medienakademie | Beispiel **14**

Medienakademie | Anpassung an den lokalen Kontext **18**

Medienakademie | Trainingsplan **20**

Tag 1–3 | Trainingsübersicht 20

Tag 1 | Express yourself! Medien- und Informationserfahrungen 22

Tag 2 | Think twice! Erkennen von Manipulation, Desinformation, OGBV 34

Tag 3 | Trust yourself! Überprüfen und schützen deiner digitalen Bürgerschaft 44

Anhang 54

„Anstatt uns gegenseitig runterzuziehen, sollten wir uns zusammenschließen.“

Schülerin, Mexiko

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.[1]

Trotz des enormen Potenzials, dass das Leben in einer digitalen Welt den Jugendlichen bietet, wie z.B. Bildungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten sowie soziale Teilhabe, gibt es immer noch digitale Klüfte. Weltweit nutzen 264 Millionen mehr Männer als Frauen das Internet (Digital Gender Gap). Insgesamt nutzen Frauen digitale Technologien mit 25 Prozent geringerer Wahrscheinlichkeit als Männer. [2,3] Fehlender Zugang zu digitalen Technologien und den notwendigen digitalen Fähigkeiten limitieren Beschäftigungsmöglichkeiten in der digitalen Industrie. Darüber hinaus sind Frauen und Mädchen einem größeren Risiko von (Cyber-) Gewalt und geschlechtsspezifischer (Online-) Gewalt ausgesetzt. Um gleichberechtigte soziale, wirtschaftliche und politische Teilhabe zu ermöglichen, muss die Digital Gender Gap überwunden werden. [4,5]

Der Zugang zu Informationen, freie Meinungsäußerung und die Gleichstellung der Geschlechter sind Grundvoraussetzungen für inklusive Digitalisierung und für resiliente, demokratische Gesellschaften. Traditionelle und neue Medien[6] sind bereits ein wichtiger Bestandteil des täglichen Lebens und Quelle glaubwürdiger Informationen. Allerdings haben Desinformationen im digitalen Raum in den letzten Jahren rapide zugenommen und stellen eine Bedrohung für Individuen und Gesellschaften dar. Geschlechtsspezifische Online-Gewalt und Online-Belästigung unter Gleichaltrigen oder im schulischen Umfeld beeinträchtigen insbesondere die psychische Gesundheit junger Schüler*innen. Auf gesellschaftlicher Ebene zeigt die Verbreitung von Desinformationen, z.B. über COVID-19, den Klimawandel sowie Russlands Angriffskrieg

1 ITU (2022): Measuring digital development Facts and Figures
2 BMZ (2023): Feministische Entwicklungspolitik
3 EQUALS (2019): Closing Gender Divides in Digital Skills through Education
4 UN Women (2023): Facts and figures: Ending violence against women
5 UN Women (2020): Online and ICT facilitated violence against women and girls during COVID-19
6 Traditionelle Medien beziehen sich auf nicht-digitale Medien wie Fernsehen, Radio und Printmedien, während die neuen Medien im Allgemeinen als digitale Medien bezeichnet werden.

auf die Ukraine, wie Desinformationen die öffentliche Meinung, die öffentliche Gesundheit, den sozialen Zusammenhalt und das Funktionieren widerstandsfähiger, inklusiver und demokratischer Gesellschaften beeinträchtigen 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 wurde eine dreitägige Medienakademie entwickelt und 2023 in neun 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, deren Schulen oder Jugendzentren eine Medienakademie durchführen oder Teile davon in ihren Unterricht einbauen möchten. Der Trainer*innen-Leitfaden gibt einen detaillierten Überblick über die Medienakademie, eine empfohlene Struktur und spezifische pädagogische und methodische Ansätze. Der Hauptteil gibt einen Überblick über den modularen Ansatz der einzelnen Akademietage. Er enthält detaillierte Beschreibungen von Aktivitäten, die in der Projektphase 2023 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.

Globales Projekt

Um gezielt die Teilhabe von Mädchen und jungen Frauen in der digitalen Welt zu fördern, wurde im Jahr 2023 das globale Projekt „Schülerinnen-Akademie: Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken“[7] vom Auswärtigen Amt (AA) in Auftrag gegeben und von der Deutschen Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) in Kooperation mit der Zentralstelle für Auslandsschulwesen (ZfA) durchgeführt. Das Projekt führte mehrtägige Akademien zur Verbesserung der Medienkompetenz (MIL) von Mädchen und jungen Frauen durch. Sie wurden für deutsche Auslandsschulen und andere Partnerschulen der PASCH-Initiative entwickelt.[8] Im August und September 2023

7 GIZ (2023): Medienkompetenz von Schülerinnen verbessern
8 PASCH-Initiative (2023): Über die PASCH-Initiative

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.

Zielgruppe

Die Medienakademie richtet sich an Schüler*innen im Alter von 15 bis 18 Jahren. Im Rahmen der Projektphase nahmen ausschließlich Schülerinnen an den Akademien teil. Das Konzept kann jedoch problemlos an verschiedene Zielgruppen angepasst werden, auch an gemischte Gruppen. 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 unterschiedlichem Hintergrund und aus verschiedenen Kontexten zusammenkommen, sind sie neugierig und offen, sich auszutauschen, unterschiedliche Perspektiven zu verstehen und Netzwerke aufzubauen. Die optimale Gruppengröße für diese sehr partizipative Medienakademie liegt bei 16 bis 20 Schüler*innen. Da das globale Projekt an deutschen Auslandsschulen und anderen Partnerschulen des PASCH-Netzwerks stattfand, waren deutsche Sprachkenntnisse (B2-Niveau) Voraussetzung für die Teilnahme. Die Akademie kann aber auch in jeder anderen Sprache durchgeführt werden, sofern die Teilnehmenden diese Sprache auf B2-Niveau oder höher sprechen.

Zielsetzungen

Das übergeordnete Ziel der Medienakademie ist es, junge Menschen stärker an digitalen, gesellschaftlichen und politischen Prozessen zu beteiligen. 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. Während der Projektphase wurden gezielt Schülerinnen angesprochen, um einen sicheren Raum und tiefgründige Diskussionen über Desinformation und geschlechtsspezifische Online-Gewalt zu ermöglichen.

Lernziele

Die Schüler*innen stärken ihr Selbstvertrauen und ihre Selbstwirksamkeit. Die Medienakademie befähigen 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 medialen Kompetenzen ausgestattet und in der Lage:

Wissen

- Fakten von Meinungen zu unterscheiden
- zwischen verschiedenen Begriffen im Zusammenhang mit MIL zu unterscheiden
- verschiedene Formen von Desinformationen zu erkennen und ihre schädlichen Folgen für Individuen und die Gesellschaft zu erklären
- verschiedene Formen der geschlechtsspezifischen Online-Gewalt zu erkennen und ihre schädlichen Folgen für Individuen und die Gesellschaft zu erklären

Fähigkeiten

- Soziale Medien kritisch zu reflektieren
- verschiedene Informationen zu bewerten
- Online-Quellen, -Inhalte und Identitäten von Online-Kontakten zu überprüfen
- sicher mit privaten Informationen umzugehen
- in den sozialen Medien verantwortungsbewusst und respektvoll zu handeln
- verschiedene Medientools zu nutzen
- klare Medienbotschaften und Produkte zu schaffen
- als Multiplikator*innen in ihren Schulen und ihrem sozialen Umfeld zu wirken

Haltung

- Resilient gegenüber Desinformation zu sein
- Zweimal nachdenken beim Reagieren auf Medieninhalte
- Selbstständig und selbstbewusst im Umgang mit (sozialen) Medien zu sein

„Ich fand es toll, dass jede Schülerin über ihre Erfahrungen sprechen und die eigene Meinung sagen konnte.“

Schülerin, Namibia

„Ich habe gelernt, dass Teamarbeit ein guter Weg ist, um auf neue Ideen zu kommen.“

Schülerin, Äthiopien

„Fühl Dich frei, Dich auszudrücken.“

Schülerin, Pakistan

Medienakademie

Ansatz

Inhalt

Die Medienakademie widmet sich drei grundlegenden Aspekten:

1. Austausch zu positiven und negativen Medien- und Informationserfahrungen,

2. Manipulation, Mis-, Des- und Malinformationen[9] und verschiedene Formen geschlechtsspezifischer (Online-) Gewalt in (sozialen) Medien zu identifizieren und über ihre schädlichen Auswirkungen auf Individuen und Gesellschaften nachzudenken, und

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.

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 Schülerinnen, ihr Fachwissen als Digital Natives einzubringen, sinnvolle Erfahrungen zu machen und sich aktiv an Entscheidungen, die sie betreffen, zu beteiligen.

9 UNESCO (2018): 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, Zeitungen, Bücher, Radio, Fernsehen, Werbetafeln, Websites und vieles mehr). MIL 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[10], 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 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. Sie planen ihre Medienbotschaften und ihre Medienproduktion sorgfältig, experimentieren mit verschiedenen Formaten und wenden kreative Techniken an.

10 UNESCO (2011): Media and Information Literacy curriculum for teachers

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 Akademie 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:[11] A. Eröffnungsphase (25 %) mit Begrüßung, Sensibilisierung

Wie man Reflexion und Lernen in SfE anleitet[12]

Teachable Moment

Ein lehrreicher Moment kann ein positives oder negatives Ereignis sein

Es ist wichtig, diese Momente als wichtige Lerngelegenheiten zu sehen, durch die Sie das Denken der Lernenden erweitern können. In solchen Situationen können Sie die Lehreinheit mitten im Spiel unterbrechen oder bis zum Ende warten, bevor Sie das entsprechende Thema an- und besprechen ...

Beschreiben

Was habt ihr bemerkt?
Was ist gerade passiert?

Mit den ersten Fragen bitten Sie die Teilnehmer*innen, zu **beschreiben**, was passiert ist. Die Idee ist, sie dazu zu bringen, auf den „Teachable Moment“ zurückzublicken und ihre Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Situation, Fähigkeit oder Lernmöglichkeit zu richten ohne die Situation vorschnell zu beurteilen.

11 GIZ (2020): Structure of an S4D Session
12 GIZ & SPIN (2022): Training of local S4D Instructors, Bijeljina (Workshop Presentation, BiH)

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.[13] 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.

Erklären	**Verallgemeinern**	**Lernen und Anwenden**
Warum ist das passiert? Was waren die Folgen?	Passiert das auch in anderen Bereichen des Lebens? In der Schule oder bei der Arbeit?	Was nehmt ihr aus dieser Erfahrung mit? Was werdet ihr in Zukunft möglicherweise anders machen?
In einem zweiten Schritt bitten Sie die Teilnehmer*innen zu **erklären**, was passiert ist. Sie berichten, warum das passiert ist, und beschreiben die Auswirkungen ihrer Handlung oder ihres Verhaltens. Sie können auch über alternative Handlungen oder Verhaltensweisen in dieser bestimmten Situation nachdenken.	In der dritten Fragerunde werden die Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre Erfahrung zu **verallgemeinern**, d.h. sie werden gebeten, sie in einem breiteren Rahmen zu betrachten und zu sehen, ob es eine Verbindung zwischen der Erfahrung im Sportumfeld und anderen Lebensbereichen wie der Schule oder dem Arbeitsplatz gibt.	Die abschließenden Fragen sind das Herzstück des Reflexionsprozesses. Sie fragen die Teilnehmer*innen nach ihrem **persönlichen Lernprozess**. Was würden sie in Zukunft möglicherweise anders machen? Zunächst einmal im engen Rahmen der Aktivität, aber auch als Lerntransfer auf andere Lebensbereiche.

13 GIZ (2021): Reflection Guideline for S4D Training Sessions

Medienakademie
Beispiel

Vorbereitung

Um eine Medienakademie in einer Schule oder einem Jugendzentrum durchzuführen, muss die Schule solch eine Veranstaltung im Bereich Räumlichkeiten, Materialien, Verpflegung und Technik unterstützen. Die Medienakademie wird idealerweise von einem zweiköpfigen Trainer*innenteam durchgeführt, das jeweils die Bereiche Medien/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	3-Tage-Medienakademie	Nachbereitung
Vereinbarung von Terminen, Dauer, Veranstaltungsort, Teilnehmer*innen, Rollen, Verpflegung, Auswertung; **Start der Anpassung** an den lokalen Kontext und der Organisation; **Einholung des Einverständnisses** der Teilnehmer*innen	Vorbereitung von Veranstaltungsorten, Verpflegung, Technik, Material, Sportausrüstung; Einigung über die besten lokalen Beispiele und die Aufteilung der Verantwortung	**Tag 1** Express yourself! **Tag 2** Think twice! **Tag 3** Trust yourself!	Evaluierung; von Schüler*innen organisierte-Multiplikator*innen-Veranstaltung

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 drei 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.

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 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.

Hinweis

Die Medienakademie kann zu einer viertägigen Akademie umgestaltet werden. Den 4-Tage-Musterplan (Mexiko) finden Sie in der Toolbox (QR-Code im Anhang).

Zeitplan einer dreitägigen Medienakademie

Die Medienakademie ist als 3-tägiger (Ganztages-) Workshop konzipiert. Die Struktur der Medienakademie kann jedoch beliebig erweitert oder gekürzt werden, indem z.B. bestimmte Lerneinheiten vertieft werden 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.

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

		Tag 1 **Express yourself!** Medien und Informationserfahrungen	Tag 2 **Think twice!** Erkennen von Manipulation, Desinformation und OGBV	Tag 3 **Trust yourself!** Überprüfen und schützen deiner digitalen Bürgerschaft
Morgen	**Eröffnung** (15–30 min)	→ Eröffnung → Überblick und Regeln	Eröffnung	Eröffnung
	Media-Minds°1 (60 min)	→ Du und die Medien → Merkmale von Informationen	→ Überzeugungstechniken → Desinformation & OGBV°1	→ Vertrauen oder nicht vertrauen → Verifikation und sich schützen°1
	Pause (15 min)			
	Media-Minds°2 (60 min)	→ Dein Newsfeed in den sozialen Medien → Fakten vs. Meinungen	→ Desinformation & OGBV°2 → Schädliche Folgen	→ Verifikation und sich schützen°2 → Digitale Bürgerschaft
	Pause (15 min)			
	Media-Moves (60 min)	Kommunikation	Kritisches Denken	Vertrauen
	Mittagessen (45 min)			
Nachmittag	**Media-Makers** (105–120 min)	Medienproduktion	Medienproduktion	Medienproduktion
	Closing (15–30 min)	Abschluss	Abschluss	→ Multiplikator*in werden → Abschluss und Evaluation

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 festgelegt werden.

Evaluation

Bestenfalls sollten die Medienakademien durch eine qualitative und/oder quantitative Evaluation begleitet werden. Für die Projektphase im Jahr 2023 entwickelte die GIZ eine anonyme Umfrage, die zu Beginn jeder Medienakademie und nach sechs Wochen durchgeführt wurde. 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. In der Projektphase im Jahr 2023 wurden die Schülerinnen gebeten, individuelles Feedback (online oder auf Papier) zu vier Hauptfragen zu geben: (1) Was hat Euch gefallen? (2) Was hat Euch nicht gefallen? (3) Was war deine Haupterkenntnis? 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 Projektphase wurden Medienakademien in Schulen in neun Ländern weltweit geplant und durchgeführt. Um den spezifischen Bedürfnissen der Zielgruppe und ihres Kontexts gerecht zu werden, ist eine Lokalisierung erforderlich.

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, vier- oder fünftägige Medienakademie ist möglich, z.B. durch die Vertiefung von Themen wie dem Multiplikations-Aspekt, 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 und 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 2023 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 1–3 | 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 (120’)
- → 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 (120’)
- → 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 (90’)
- → Abschluss (35’)

TAG
01

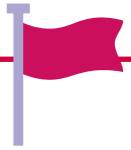
Express yourself!
Medien- und Informationserfahrungen

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 sich selbstbewusst ausdrücken und eine klare und kreative Fotobotschaft formulieren.

Besonderer Strukturtipp

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 (20')
- Lerneinheit Media-Moves | Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen (60')
  - Kommunikation (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Photo-Vox-Pop „Media & me" (120')
  - Energizer (10')
  - Medienvorbereitung (20')
  - Medienproduktion (60')
  - Medienpräsentation (30')
- Abschluss (15')

TAG
01

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 3 Akademietage

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 3-tägige Akademie (Flipchart) und ihre organisatorischen Details.

→ Laden Sie freiwillige Schüler*innen (einzeln oder in Paaren) ein, am Morgen (Tag 2 und 3) und nach dem Mittagessen (Tag 1 bis 3) 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 sich alle geeinigt haben.

Hinweis

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

TAG 01

25 min | Media-Minds°1

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 10’

- 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.

20 min Media-Minds°1

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.

5'

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.

TAG 01

40 min Media-Minds°2

Dein Newsfeed in den sozialen Medien

Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

Methoden: Gruppenarbeit, Gruppenpräsentation

Aufbau: Vier Gruppen (vier Tische)

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

Vorbereitung: Ausgedruckte Blätter (Begriffe „Informationsstörung in sozialen Medien“, „glaubwürdige Beiträge“, „weniger glaubwürdige Beiträge“, „relevante Beiträge“, „weniger relevante Posts“), Präsentation Tag 1

Lokaler Kontext: Sammlung von lokalen Beiträgen im eigenen Newsfeed

Lernziel:

→ Die Schüler*innen sind in der Lage, persönliche Informationsquellen in ihren Newsfeeds zu bewerten.

So geht's

5’

Erläuterung

→ Sammeln Sie die sozialen Medienplattformen die Schüler*innen häufig nutzen, um sich zu informieren.

→ Definieren Sie Informationsstörung (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 glaubwürdige Beiträge (Gruppe 1), weniger glaubwürdige Beiträge (Gruppe 2), relevante Beiträge (Gruppe 3) und weniger relevante Beiträge (Gruppe 4).

→ Jede Gruppe schreibt drei 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, ...).

15’

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.

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 und Wahrheitsgehalt).

TAG 01

20 min | Media-Minds°2

Fakten vs. Meinungen

Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

Methode: Gruppenquiz

Aufbau: Vier Gruppen

Material: Karten, Stifte, Laptop, Projektor

Vorbereitung: 4 x Stimmkarten für „Fakten“ und „Meinungen“, Präsentation Tag 1

Lokaler Kontext : Sammlung von lokalen Fakten und Meinungen für das Quiz mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad

Lernziele:

- → Die Schüler*innen sind in der Lage zwischen Meinungen und Fakten zu unterscheiden.
- → Die Schüler*innen sind motiviert, sich zu informieren.
- → von Informationen zu reflektieren.

So geht's

5’ *Erläuterung*

- → Erläutern Sie mit den Schüler*innen den Unterschied zwischen einem Fakt und einer Meinung.

10’ *Gruppenquiz*

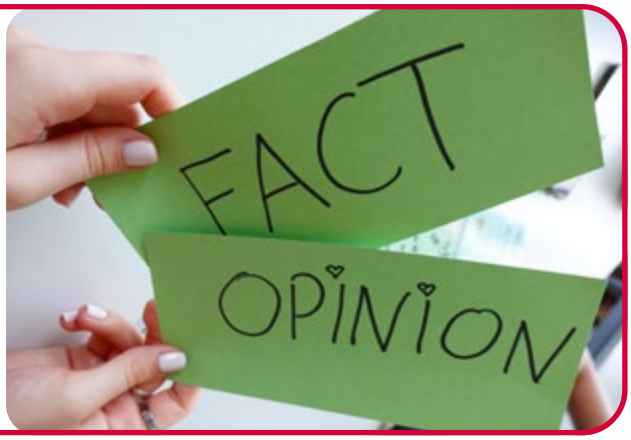
- → Geben Sie jeder der vier Gruppen Stimmkarten für Fakten und Meinungen.
- → Lesen oder zeigen Sie Beispiele für Fakten und Meinungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad, z.B. „Berlin ist die Hauptstadt von Deutschland“ (Fakt) und „Berlin ist die schönste Stadt Deutschlands“ (Meinung).
- → Die Schüler*innen diskutieren in ihren Gruppen, ob das vorgelesene Beispiel ein Fakt oder eine Meinung 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 5’

- → Reflektieren Sie mit der Gruppe, wie man im Allgemeinen bewertet, ob etwas ein Fakt oder eine Meinung ist?

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. Soziale Medien (als Instrument der freien Meinungsäußerung) enthalten insbesondere viele Meinungen, die nicht als solche gekennzeichnet sind.



TAG 01

60 min

Media-Moves

Kommunikation

Tausche Dich aus! Unsere Medienerfahrungen

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

Aufbau: Sportplatz/ -halle, Spielfeld vorbereiten

Material: Hütchen, Ball, Leibchen für die jeweiligen Teams

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 Jüngst*e 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.

40'

2. Hauptphase AACRA

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

weiter →

So geht's

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.

TAG 01

10 min Media-Makers

Energizer

Foto-Vox-Pop „Medien & 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

5–10’

*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.

*Version 2: Anleitung durch Lehrer*in/ Trainer*in*

5–10’

→ 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.

TAG 01

80 min Media-Makers

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

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

20’

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, um uns zu informieren?
  → Was gefällt uns daran?
  → Was gefällt uns daran nicht?

→ 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

60’

→ Bilden Sie Gruppen von 3 oder 4 Schüler*innen. Verteilen Sie das Arbeitsblatt und lassen Sie die Gruppen ihre Fotos planen, produzieren und nachbearbeiten.

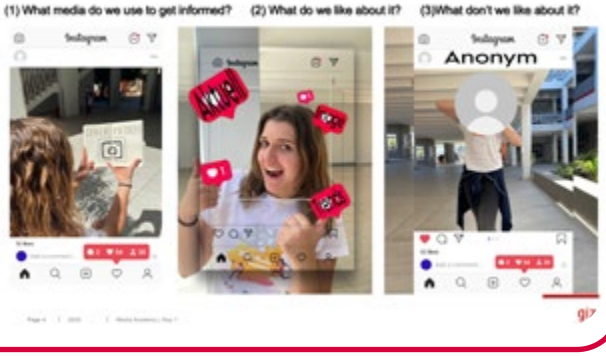
→ Unterstützen Sie die Gruppen, um sicherzustellen, dass die Fotos klar, vielfältig und kreativ sind.

→ 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.



TAG 01

30 min

Media-Makers

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 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.

TAG
02

Think twice!

Erkennen von Manipulation, Desinformation, OGBV

Lernziele

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

Besonderer Strukturtipp

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')
  - Überzeugungstechniken (35')
  - Desinformation & OGBV°1 (25')
- Lerneinheit Media-Minds°2 | Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV (60')
  - Desinformation & OGBV°2 (30')
  - Schädliche Folgen (30')
- Lerneinheit Media-Moves | Sei Kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV (60')
  - Kritisches Denken (60')
- Lerneinheit Media-Makers | Video-Clip #ThinkTwice (135')
  - Energizer (10')
  - Medienvorbereitung (20')
  - Medienproduktion (60')
  - Medienpräsentation (30')
- Abschluss (15')

35 min Media-Minds°1

Überzeugungstechniken

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

Lokaler Kontext: Identifikation lokaler, jugendbezogene Beispiele für jede Überzeugungstechnik

Lernziel:

→ Die Schüler*innen sind in der Lage, die gängigsten Überzeugungstechniken in Argumentationen und Medienbotschaften zu erkennen.

So geht's

20'

Rot vs. Blau

→ Losen 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 Überzeugungstechniken 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.

15'

Input/Reflexion

→ Erläutern Sie anhand der Präsentation kurz die vier Überzeugungstechniken (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 wichtigste Überzeugungstechnik, die sie verwendet haben, zu identifizieren und zu erklären.

Die wichtigsten Erkenntnisse

→ Überzeugungstechniken zielen darauf ab, die Meinung, Einstellung und das Verhalten von anderen Menschen zu beeinflussen.

→ Das Erkennen gängiger Überzeugungstechniken in Argumenten und Medienbotschaften ist hilfreich, um nicht manipuliert zu werden.

TAG 02

25 min | Media-Minds°1

Desinformation & OGBV°1

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

Method: Gruppenpuzzle

Aufbau: Zwei große Gruppen

Material: Karten, Stifte, Laptop, Projektor

Vorbereitung: Gedrucktes Rätsel, Präsentation

Lernziel:

→ Die Schüler*innen sind in der Lage, die verschiedenen Begriffe im Zusammenhang mit Informationsstörungen und OGBV zu erklären und zu unterscheiden.

So geht's

5’

Erläuterung

→ Zeigen Sie die beiden ausgedruckten Puzzles mit den Begriffen, Symbolen und Erklärungen für Informationsstörungen (Gerüchte, Falschinformationen, Desinformation und Malinformationen) und OGBV (Online-Belästigung, Hassreden, Cyber-Grooming und nicht-einvernehmliche Weitergabe).

→ 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.

20’

Gruppenpuzzle

→ Bilden Sie zwei Gruppen und verteilen Sie an jede Gruppe ein Rätsel sowie Karten und Stifte.

→ Lassen Sie die Gruppen insgesamt vier Untergruppen bilden, die jeweils einen Begriff und ein Beispiel vorstellen und erläutern.

Die wichtigsten Erkenntnisse

→ Ein grundlegendes Verständnis rund um Informationsstörungen und OGBV ist eine Voraussetzung für MIL.

30 min

Media-Minds°2

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 Rätsel, Präsentation

Lokaler Kontext: Lokale und jugendbezogene Beispiele

Lernziel:

→ Die Schüler*innen identifizieren lokale Medienbeispiele, die Informationsstörungen und OGBV 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 Rätsel oder anhand der Präsentation).

Quiz mit Diskussion

15'

→ Nutzen Sie die vorbereiteten Beispiele aus den lokalen Medien, um zu üben, Gerüchte, Falsch-, Des- und Malinformationen sowie die verschiedenen Formen von OGBV 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 Desinformation und OGBV hilft den Nutzer*innen sozialer Medien zu erkennen, wie weit verbreitet solche Informationen sind.

→ Das Erkennen jeglicher Form von Desinformation und OGBV ist ein grundlegender Schritt zum Aufbau von Resilienz und Motivation, um in den sozialen Medien verantwortungsvoller zu handeln und zu reagieren.

TAG 02

30 min | Media-Minds°2

Schädliche 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)

Lernziel:

- → Die Schüler*innen sind sich der 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 die schädlichen Folgen von Desinformation und OGBV brainstormen. Eine Hälfte jeder Gruppe beschäftigt sich mit den individuellen Folgen und die andere Hälfte mit den gesellschaftlichen Folgen von Desinformation und OGBV.
- → Die Schüler*innen sammeln jede Konsequenz auf einer Karte und bauen ein Kartenhaus oder eine Kartenstraße, um die Anzahl der schädlichen Konsequenzen 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 kann unterschiedliche Folgen haben (z.B. Misstrauen, Stress, Leid, politische Unruhen, Polarisierung, Gewalt).
- → Der Schaden von Desinformationen hängt von der Wirkung und Reichweite ab sowie davon, welche Emotionen ausgelöst werden (z.B. Angst, Wut usw.).
- → 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.

TAG 02

100 min | Media-Moves

Kritisches Denken

Sei kritisch! Manipulation, Desinformation & OGBV

Methode: Gordischer Knoten, Wald der Fakten-überprüfung 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

Lernziel:

→ 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.

40'

2. Hauptphase: Wald der Fakten-überprüfung (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 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 wird.
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: 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.

weiter →

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.

TAG 02

135 min Media-Makers

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

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

30'

Energizer & Medienvorbereitung

→ Lassen Sie eine/n der 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.

60'

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.

30'

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.

weiter →

So geht's

15’ *Abschluss*

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

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

Die wichtigsten Erkenntnisse

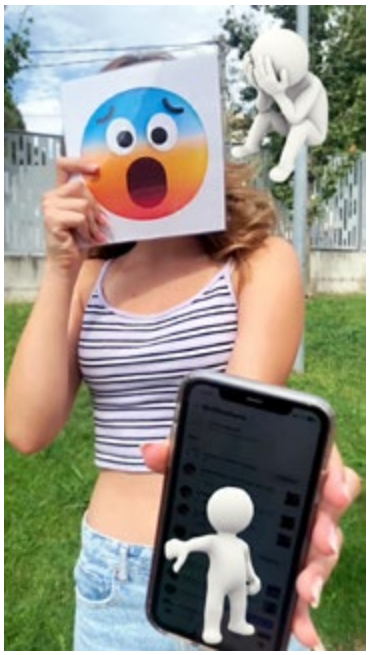
→ Videos sind ein Bildungsmedium, das aussagekräftige Botschaften enthalten kann.

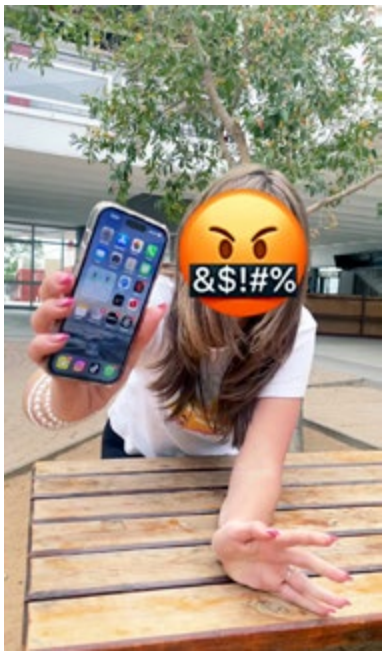
→ Medien zu produzieren macht Spaß, fördert die Kreativität und die Teamarbeit.

→ 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“





TAG
03

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.
- Schüler*innen kennen Strategien, um sich 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 Strukturtipp

Um die Konzentration der Schüler zu fördern, können die Media-Moves-Sitzungen zwischen Media-Minds°1 & °2 platziert werden.

Ablauf

- Eröffnung (15')
- **Lerneinheit Media-Minds°1 | Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger*innen (60')**
  - Vertrauen oder nicht vertrauen (25')
  - Verifikation und sich schützen°1 (35')
- **Lerneinheit Media-Minds°2 | Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger*innen(60')**
  - Verifikationund sich schützen°2 (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 (90')**
  - Energizer (10')
  - Medienvorbereitung (15')
  - Medienproduktion (50')
  - Medienpräsentation (15')
- **Abschluss (35')**

25 min | Media-Minds°1

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

Lernziele:

→ 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.

10'

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 sollten, die sie erzählt.

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.

TAG 03

35+40 min Media-Minds°1 & °2

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

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

Lokaler Kontext: Anpassung der Stations-Aufgaben an das Lernniveau der Schüler*innen; 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 und Strategien zu entdecken, um sich selbst und andere vor OGBV zu schützen.

→ Erklären Sie die vier verschiedenen Stationen und ihre Aufgaben:

- → Station A: Vertrauenswürdig? Verifikation der Informationsquellen
- → Station B: Vertrauenswürdig? Verifikation von Online-Inhalten
- → Station C: Sicher? Sei vorsichtig und drück Dich ohne Angst aus
- → Station D: Handeln! Strategien zur Bekämpfung von OGBV

→ 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 4x 15’

→ 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.

Gruppenpräsentation 10–15’

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

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).

20 min

Media-Minds°2

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 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).

TAG 03

60 min

Media-Moves

Vertrauen

Handel! Verifikation und Schutz für digitale Bürger*innen

Methode: Vertrauenszug, See der Wahrheit

Aufbau: Sportplatz/ -halle, Spielfeld vorbereiten

Material: Augenbinden, Hütchen, Bälle, Luftballons

Vorbereitung: Verteilen Sie 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 zwischen Brust und Rücken zwischen sich. 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.

35' *2. Hauptteil: See der Wahrheit*

- → 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, 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.
- → Die sehenden Partner*in bewegen sich (a) mit der Partner*in 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 ihre Kommunikationsstrategie 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.

weiter →

So geht's

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?	Wem vertraut ihr in sozialen Medien?	Was sind vertrauensvolle Quellen offline und online für Euch?
Welche Rolle war schwieriger? Warum?	Habt ihr Euch bei Problemen auf die Ratschläge eurer Partner*innen oder auf Eure eigenen Annahmen verlassen?	Wie kann man seiner Intuition vertrauen, wenn es darum geht, die Authentizität von Inhalten zu überprüfen, die in sozialen Medien geteilt werden?	Wie bewertet Ihr Informationen von Personen, die Ihr nicht seht/kennt?
Wie habt Ihr als Team zusammengearbeitet, um das Spiel zu gewinnen?	Welche Fähigkeiten waren die wichtigsten, um das Spiel zu spielen?		
	Gab es Momente, in denen Ihr Euch auf Eure Intuition oder Instinkt verlassen musstet?		

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.

TAG 03

90 min Media-Makers

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

Vorbereitung: Präsentation Tag 3, Beispiel für kreative Bildtipps, 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

20'

Energizer & Medienvorbereitung

→ Lassen Sie eine/n der 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) (10')

(2) Erstellung von Nahaufnahmen, Green-Screen-Fotos und Memes (20')

(3) Nachbearbeitung (Hinzufügen von Text, Emojis und Sprechblasen) (20')

50'

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.

20'

Medienpräsentation

→ Wählen Sie je nach verfügbarer Zeit eine geeignete Methode der Medienpräsentation:

(1) Sie können jede Gruppe auffordern, ihre Medienprodukte den anderen Gruppen vorzustellen.

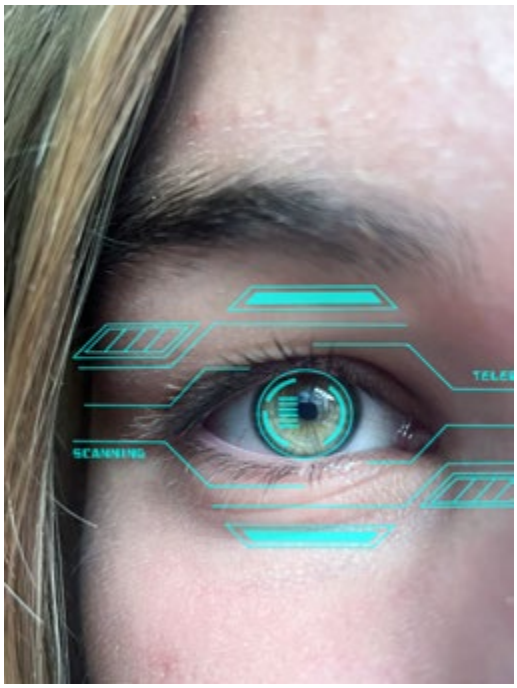
(2) Wenn die Zeit knapp ist, präsentieren Sie die Bilder als Diashow. Bitten Sie nach der Diashow um allgemeines Feedback und Eindrücke.

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 Schüer*innen auffordern, Apps zu verwenden, die ähnliche Funktionen bieten (z.B. das Löschen des Hintergrunds).*

TAG 03

35 min

Abschluss

Multiplikator*innen werden

Methoden: TPS (Think, Pair, Share), Diskussion, individuelle Schlussfolgerungen und Evaluation

Aufbau: Stuhlkreis

Material: Flipchart, Marker, Karten, Klebeband, Haftnotizen, Projektor, Laptop, Wi-Fi, Smartphones (BYOD)

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

Lernziele:

- Die Schüler*innen formulieren ihre wichtigsten Erkenntnisse aus der Medienakademie.
- Die Schüler*innen fühlen sich in der Lage, Multiplikator*innen zu werden.

So geht's

20'

*TPS (Think, Pair, Share): Multiplikator*in werden*

- Lassen Sie die Schüler*innen in Paaren Ideen austauschen, mit wem und wie sie das, was sie in der Medienakademie gelernt und produziert haben, teilen können. Visualisieren Sie die gesammelten Ideen (mit Karten oder einem Online-Tool).
- Bitten Sie die Schüler*innen, eine oder zwei realistische Ideen für die nahe Zukunft auszuwählen (z.B. eine Präsentation in der Klasse, die Veröffentlichung ihrer Medienprodukte in den sozialen Medien). Die Schüler*innen sollen dabei genau benennen, welche Unterstützung sie brauchen, wie und wann sie ihre Ideen als Multiplikator*innen umsetzen wollen.

10'

Evaluation

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

5'

Erfolge feiern

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

Die wichtigsten Erkenntnisse

- Es gibt mehrere Möglichkeiten, Multiplikator*in zu werden.
- Die Präsentation und der Austausch neu erworbener Fähigkeiten und Medienprodukte mit anderen Gleichaltrigen kann ein guter Ausgangspunkt sein.

Checkliste

Räumlichkeiten:	
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	
Sport	
Sporthalle/ -platz mit Zugang zu Sportmaterialien	
Außenbereich mit Zugang zu Sportmaterialien	
Technologie für die Schüler*innen	
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)	
Wenn möglich: Zugang zum Schul-Wi-Fi für die Geräte der Schüler*innen	
Technologie in den Räumlichkeiten	
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	
Weitere Ausstattung / Materialien	
Flipcharts + Flipchart-Ständer	
Metaplankarten / Buntes Papier / Moderationsmaterial	
A4-Papier+ Stifte	
Marker (15–20, verschiedene Farben) und Stifte	
Bastelmaterial: Schere, Kleber, Klebeband, Klebestift, Bleistifte...	
Greenscreen/ Klebeband	
Kamera	
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 Materialen 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): Closing gender divides in digital skills through education: https://www.gcedclearinghouse.org/sites/default/files/resources/190184eng.pdf

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

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

https://www.sport-for-development.com/topic-collectiontopic-collection

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

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

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/enrol/index.php?id=3907

GIZ (2022): Digital Enquirer Kit für Jugendliche: https://www.atingi.org/digitalkit-youth/de/

GIZ (2022): Digital Enquirer Kit OGBV: https://online.atingi.org/course/view.php?id=3244

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-s4da-milli-drill-book-for-facilitators.pdf

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

UNESCO (2018): MODULE 2 Thinking about 'information disorder': formats of misinformation, disinformation, and malinformation: https://en.unesco.org/sites/default/files/f._jfnd_handbook_module_2.pdf

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

Sport für Entwicklung (SfE)

GIZ (2023): Mit Sport für Entwicklung zusammen mehr bewirken: https://www.giz.de/de/weltweit/118003.html

GIZ (2023): Sport for Development Community: https://community.sport-for-development.com/user/auth/login

GIZ (2023): 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 (sortiert nach Regionen):
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/

Namibia Faktencheck:
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
I www.giz.de

Projekt:
Schülerinnen-Akademie: Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe stärken

Autorinnen:
Sylvia Bräsel, Britta Senn

Redaktion:
Dina Klingmann, Susann Gihr

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 2023