

Methode 1:

StreamCheck – Durchblick im Nachrichtenstrom

Dauer: 2×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Ethik, Deutsch

Format: Analyse, Recherche, Präsentation

Medien spielen eine zentrale Rolle für jede Demokratie. Ohne freie und vielfältige Medien können Bürgerinnen und Bürger keine fundierten Entscheidungen treffen. Doch dieselbe Nachricht kann sehr unterschiedlich wirken, je nachdem, ob sie sachlich oder emotional aufbereitet ist. Wer erkennt, wie Informationen dargestellt werden, entwickelt eine wichtige Demokratiekompetenz: die Fähigkeit, Manipulation zu durchschauen und sich eine eigene Meinung zu bilden.

Für Jugendliche bedeutet das, kritisch lesen und vergleichen zu lernen. Boulevardisierung, Skandalisierung oder einseitige Inszenierungen können das Vertrauen in demokratische Institutionen schwächen. Gleichzeitig eröffnet eine breite Medienvielfalt die Chance, verschiedene Perspektiven kennenzulernen und Demokratie lebendig zu halten. Genau hier setzt diese Methode an: Sie zeigt, dass Medien nicht nur informieren, sondern auch Meinungen formen und dass dieser Prozess für eine funktionierende Demokratie verstanden werden muss.

Lernziele

- Verstehen, dass Darstellungsformen Wahrnehmung und Meinung beeinflussen.
- Unterschiede zwischen sachlicher und emotionaler Aufbereitung erkennen.
- Bilder mit Google Lens oder über den Browser prüfen, Quelle und Kontext bewerten.
- Ergebnisse strukturiert präsentieren und reflektieren.
- Erkennen, dass freie und vielfältige Medien Grundlage für fundierte Entscheidungen in einer Demokratie sind.

Kompetenzen

- Informationskompetenz: Erkennen, Einordnen, Bewerten.
- Quellenkritik: Bilddrückwärtssuche, Kontextprüfung, Plausibilitätscheck.
- Medienanalyse: Sprache, Bildwahl, Zielgruppenansprache, Framing.
- Kollaboration und Kommunikation in der Gruppe.
- Demokratiekompetenz: Verstehen, wie Manipulation Vertrauen in Institutionen schwächen kann.

Material und Technik

- Pro Gruppe mindestens ein internetfähiges Gerät (Smartphone, Tablet oder PC).
- Beamer oder Display für die gemeinsame Analyse.

- Bei iOS empfiehlt sich die Google App für die Lens-Funktion.
- Alternativ: Browservariante der Google Bildersuche.
- Optional QR-Codes zu Beispielbildern (z. B. via mimikama.at).

Ablauf in zwei Einheiten

Einheit 1: Newsstreams verstehen und analysieren

- **Einstieg:** Blitzlicht, woher Nachrichten kommen; Input zur Rolle von Social Media als dominantes Informationsformat.
- **Vergleich:** Zwei kontrastierende Streams zum gleichen Thema, sachlich vs. emotional.
- **Plenumsanalyse:** Sprache, Bilder, Emotion, Zielgruppe, Absicht.
- **Miniinput:** Begriffe wie Framing, Agenda Setting, visuelle Suggestion.
- **Ausblick:** Fokus auf Bilder und Quellenprüfung in Einheit 2.

Einheit 2: Bildrecherche und Quellenbewertung

- **Einführung:** Bildersuche mit Google Lens; Livebeispiel zu Ursprung und Kontext.
- **Gruppenarbeit:** Vier Gruppen prüfen je ein Bild aus dem Stream auf Herkunft und Nutzung, Ergebnisse dokumentieren.
- **Präsentation/Reflexion:** Gruppen stellen vor, Diskussion über Überraschungen, Schwierigkeiten, Quellenbewertung.

Weitere Info

Erfolgskriterien und Auswertung

- Gruppen können Ursprung und Kontext eines Bildes nachvollziehbar darstellen.
- Unterschiede zwischen erster Einschätzung und Rechercheergebnis werden erklärt.
- Mindestens zwei Quellen werden sinnvoll verglichen.
- In der Reflexion benennen Schüler:innen konkrete Prüfschritte für den Alltag.

Differenzierung

- **Niedrigschwellig:** Vorgegebene QR-Codes und klare Leitfragen.
- **Vertiefung:** Varianten desselben Motivs vergleichen, Quellenqualität diskutieren.
- **Rollenverteilung:** Recherche, Dokumentation, Präsentation.

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Gerätefunktionalität prüfen; Beispielbilder vorab testen.
- Kontrastierende Stream-Slides bereitlegen (seriös vs. boulevardesk).
- Nutzung privater Smartphones mit Schulleitung abklären.

Methodische Hinweise

- Unterschiedliche Darstellungen bedeuten nicht automatisch Lüge – entscheidend sind Kontext und Absicht.
- Lehrkraft begleitet aktiv, um schwächere Schüler:innen einzubinden.
- Fehler oder Sackgassen in der Recherche sind wertvolle Lerngelegenheiten.

Anschlussmöglichkeiten

- Transferaufgabe: Ein aktuelles Social-Media-Bild aus der eigenen Timeline prüfen.
- Erweiterung: Überschriften neu formulieren (sachlich vs. emotional) und Wirkung vergleichen.
- Verbindung zur Demokratie: Diskussion darüber, wie verzerrte Darstellungen das Vertrauen in Politik oder Institutionen beeinflussen können.

Methode 2:

Demokratie-Quiz – Spielerisch politisches Wissen stärken

Dauer: 1×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Ethik, Deutsch

Format: Quiz, Diskussion, Reflexion

Demokratie lebt vom Mitmachen. Sie funktioniert nur, wenn Bürgerinnen und Bürger informiert sind, ihre Rechte kennen und Verantwortung übernehmen. Für Jugendliche ist es deshalb entscheidend zu verstehen, was Demokratie im Kern bedeutet: gemeinsame Regeln, gleiche Rechte und die Möglichkeit, politische Entscheidungen mitzugestalten.

In diesem Zusammenhang wird deutlich, wie eng Demokratie und Medien verbunden sind. Medien liefern die Informationen, auf deren Basis Menschen diskutieren und Entscheidungen treffen. Werden Informationen verfälscht oder verzerrt, kann das demokratische Prozesse ins Wanken bringen. Deshalb ist es wichtig, dass Jugendliche erkennen, welche Rolle sie selbst in diesem System spielen und wie sehr Demokratie davon abhängt, dass alle kritisch denken, Fragen stellen und sich beteiligen.

Diese Methode vermittelt die Grundlagen von Demokratie und macht klar: Nur wer informiert ist, kann Demokratie schützen und gestalten.

Lernziele

- Zentrale Grundprinzipien der Demokratie verstehen (Grundrechte, Gewaltenteilung, Meinungsfreiheit, Wahlen).
- Erkennen, wie eng Demokratie und Medien verbunden sind: Medien informieren, kontrollieren und ermöglichen politische Beteiligung.
- Bedeutung freier Medien als „vierte Gewalt“ verstehen.
- Eigene Rolle als Bürger:in reflektieren und den Wert aktiver Teilhabe erkennen.

Kompetenzen

- Politische Grundbildung: Rechte und Pflichten kennen, Demokratieprinzip verstehen.
- Medienkompetenz: Rolle von Medien für Transparenz, Kontrolle und Meinungsbildung einschätzen.
- Reflexion: Eigene Positionen und Alltagserfahrungen mit Demokratie hinterfragen.
- Kommunikationsfähigkeit: Austausch und Debatte über demokratische Werte.

Material und Technik

- Online-Zugang zum Demokratie-Quiz (30 Fragen).
- Einzelgeräte (Smartphones, Tablets, Laptops) oder Beamer/Smartboard für Plenumsvariante.

- Papier oder digitales Board für Begriffsnetz und Reflexionsnotizen.

Ablauf in drei Phasen

Phase 1: Einstieg und Aktivierung

- Begriffsnetz „Demokratie“: Assoziationen sammeln, Vielfalt sichtbar machen.
- Kurze Mini-Debatte zu demokratischen Werten und Mitbestimmung im Alltag.
- Impuls: Rolle der Medien in einer Demokratie („vierte Gewalt“).

Phase 2: Interaktives Demokratie-Quiz

- **Variante A (empfohlen):** Einzelarbeit am eigenen Gerät, direkte Rückmeldung nach jeder Frage.
- **Variante B:** Plenumsquiz über Beamer, Antworten gemeinsam abstimmen und diskutieren.
- Themenbereiche: Grundrechte, Gewaltenteilung, Meinungsfreiheit, Wahlen, Medienkompetenz.

Phase 3: Reflexion und Auswertung

- Leitfragen:
 - „Welche Frage hat euch überrascht?“
 - „Warum ist es wichtig, gut informiert zu sein?“
 - „Welche Rolle spielen Medien in einer Demokratie?“
- Abschlussimpuls: Demokratie lebt von Wissen, kritischem Denken und Beteiligung – Desinformation schwächt diese Grundlagen.

Weitere Info

Erfolgskriterien und Auswertung

- Schüler:innen benennen zentrale Grundprinzipien der Demokratie.
- Sie erkennen die Funktion freier Medien für Kontrolle und Transparenz.
- Sie stellen Bezüge zwischen Alltagserfahrungen und demokratischer Teilhabe her.

Differenzierung

- Unterstützung durch Tandemarbeit bei Leseschwierigkeiten.
- Vertiefung: Stärkere Schüler:innen entwickeln eigene Quizfragen oder diskutieren mögliche neue Grundrechte fürs 21. Jahrhundert.
- Offline-Variante: Quizfragen ausgedruckt und gemeinsam ausgewertet.

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Quiz vorab inhaltlich und technisch testen.

- Sicherstellen, dass Geräte/Internet verfügbar sind.
- Reflexionsfragen vorbereiten.

Methodische Hinweise

- Das Quiz dient nicht der Bewertung, sondern der Aktivierung.
- Wichtig: Nicht „richtig oder falsch“ betonen, sondern Nachdenken und Verstehen.
- Demokratie ist mehr als Mehrheitsprinzip: Sie lebt auch vom Schutz von Grundrechten und Meinungsvielfalt.

Anschlussmöglichkeiten

- Einstieg oder Abschluss zu Themen wie Grundrechte, Medienethik oder Partizipation.
- Kombination mit Methode 1 (Darstellungsweisen in Medien) oder Methode 6 (KI und Demokratie).
- Weiterführung: Schüler:innen entwickeln einen eigenen „Demokratie-Guide“ für Jugendliche.

Methode 3:

Reality Hack – Das Online-Quiz zur Desinformation

Dauer: 1×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Ethik, Deutsch

Format: Interaktives Quiz, Analyse, Reflexion

Fake News untergraben Vertrauen in Medien und Institutionen. Sie entstehen entweder aus Versehen, weil Informationen ungeprüft weitergegeben werden, oder werden gezielt produziert, um Stimmungen zu schüren und politische Entscheidungen zu beeinflussen. In einer digital vernetzten Öffentlichkeit verbreiten sich solche Inhalte schnell, oft verstärkt durch Reichweitenlogiken und emotionale Trigger. Für eine demokratische Debatte ist das problematisch, weil falsche Grundlagen zu falschen Schlüssen führen.

Diese Methode schärft den Blick für typische Merkmale falscher oder irreführender Inhalte und trainiert konkrete Prüfschritte. Schülerinnen und Schüler lernen Quellen zu prüfen, Bilder und Videos zu verifizieren, Zitate zurückzuverfolgen und Kontexte zu klären. Ziel ist eine Haltung, die kritisch und fair ist. Erst prüfen, dann teilen. So entsteht ein verlässlicher Umgang mit Informationen, der demokratische Prozesse stärkt.

Lernziele

- Verstehen, wie Fake News entstehen und warum sie Demokratie gefährden.
- Typische Merkmale von Desinformation erkennen (Sprache, Emotion, Bildmanipulation, fehlender Kontext).
- Konkrete Prüfschritte üben: Quellen checken, Bilder und Videos verifizieren, Zitate zurückverfolgen.
- Bewusstsein entwickeln: Erst prüfen, dann teilen – für eine verlässliche demokratische Debatte.

Kompetenzen

- **Medienkompetenz:** Unterschied zwischen echten Informationen, Fehlern und absichtlicher Manipulation erkennen.
- **Quellenkritik:** Prüfen von Inhalten, Kontexten und Darstellungsweisen.
- **Demokratiekompetenz:** Verstehen, dass verfälschte Informationen Vertrauen in Institutionen und öffentliche Debatten schwächen.
- **Kritisches Denken:** Eigene Wahrnehmungsmuster reflektieren, manipulative Mechanismen durchschauen.

Material und Technik

- Online-Zugang zum interaktiven Quiz „Reality Hack“.
- Geräte für alle Schüler:innen (Smartphones, Tablets, Laptops).

- Stabiles WLAN, Beamer/Smartboard für Plenumsmodus.
- Whiteboard oder Tafel für Ergebnisse und Reflexion.

Ablauf in drei Phasen

Phase 1: Einstieg – Täuschung im Netz?

- Gesprächsimpuls: „Was sind Fake News – und wo seid ihr ihnen schon begegnet?“
- Leitfragen: Welche Inhalte wirken manipuliert? Wie erkennt man Unterschiede zwischen Irrtum und gezielter Täuschung?

Phase 2: Interaktives Online-Quiz „Reality Hack“

- **Variante A (empfohlen):** Einzel- oder Partnerarbeit mit direktem Feedback nach jeder Frage.
- **Variante B:** Plenumsquiz über Beamer, Diskussion der Antworten.
- Fragetypen: Drag-and-Drop, Hotspot-Bildanalyse, Multiple Choice, Quellenvergleich.
- Themen: Manipulierte Bilder, erfundene Inhalte, Satire vs. Fake News, Clickbait, Deepfakes.

Phase 3: Reflexion und Erkenntnisse

- Leitfragen:
 - „Welche Tricks haben euch am meisten getäuscht?“
 - „Welche Rolle spielten Emotionen oder bekannte Symbole?“
 - „Wie schützt kritisches Prüfen demokratische Diskussionen?“
- Abschlussimpuls: Bewusst machen, dass Demokratie verlässliche Informationen braucht – und dass jede:r dazu beitragen kann.

Weitere Info

Erfolgskriterien und Auswertung

- Schüler:innen können mindestens zwei typische Merkmale von Fake News benennen.
- Sie unterscheiden zwischen unbeabsichtigten Fehlern und absichtlicher Manipulation.
- Sie reflektieren, wie Desinformation Vertrauen in Demokratie und Medien schwächt.

Differenzierung

- Unterstützung: Tandemarbeit für Schüler:innen mit geringerer Lesekompetenz.
- Vertiefung: Eigene Fake-News-Beispiele sammeln oder eine zusätzliche Quizfrage formulieren.
- Erweiterung: Analyse von KI-generierten Inhalten (z. B. Deepfakes).

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Quiz im Vorfeld testen (Inhalt, Technik, Feedback).
- Geräte und Internetzugang sicherstellen.
- Beispiele für Desinformation bereithalten (Screenshots, kurze Videos).

Methodische Hinweise

- Nicht belehrend arbeiten – Erfahrungen der Jugendlichen einbeziehen.
- Auch falsche Antworten sind Lernchancen: zeigen, wie leicht man sich täuschen lässt.
- Demokratiebezug stets betonen: Falsche Grundlagen führen zu falschen Entscheidungen.

Anschlussmöglichkeiten

- Kombination mit Methode 1 (Newsstreams) und Methode 2 (Demokratie-Quiz).
- Vertiefung: Schüler:innen erstellen einen eigenen „Faktencheck“ zu einer fragwürdigen Meldung.
- Diskussion über aktuelle Beispiele von Desinformation in Politik oder Social Media.

Methode 4:

Was darf Satire? – Streitkultur und Kunstfreiheit

Dauer: 1×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Politische Bildung, Deutsch, Ethik, Medienbildung

Format: Analyse, Gruppenarbeit, Diskussion

Lernziele

- Satire als Teil der demokratischen Kultur verstehen: Kritik, Machtkontrolle, Provokation.
- Unterschiede zwischen Satire und Fake News erkennen.
- Grenzen von Kunstfreiheit, Humor und Verletzung reflektieren.
- Eigene Positionen zu Streitkultur und Meinungsfreiheit entwickeln.

Kompetenzen

- **Medienanalyse:** Stilmittel der Satire erkennen (Übertreibung, Ironie, Zielscheibe).
- **Urteilsfähigkeit:** zwischen Kritik und Bloßstellung unterscheiden.
- **Demokratiekompetenz:** Satire als Schutzraum für Kritik und offene Debatten begreifen.
- **Kommunikation:** Argumentieren, diskutieren, Perspektiven aushandeln.

Material und Technik

- Satirebeispiele (Screenshots, Memes, Videos, Artikel).
- Whiteboard/Tafel oder digitale Tools (Padlet, Canva, Slides).
- Optional QR-Codes für digitale Beispiele.

Ablauf

Einheit 1 – Satire verstehen

1. **Einstieg:** Impulsfrage: „Was ist Satire – und was nur verletzend?“ Sammlung erster Eindrücke, Beispiel zeigen (z. B. *Die Tagespresse*).
2. **Gruppenarbeit:** Analyse verschiedener Satirebeispiele. Auftrag: Kernbotschaft, Stilmittel, Kritikrichtung, Wirkung.
3. **Präsentation & Diskussion:** Ergebnisse vorstellen, Debatte über Grenzen der Satire („Darf Satire alles?“).

Einheit 2 – Vertiefung

- **Klassenparlament:** Kontroverse Abstimmung über rote Linien in der Satire.
- Diskussion zu Kunstfreiheit vs. Verletzung von Werten.

Weitere Info

Erfolgskriterien

- Schüler:innen benennen klare Merkmale von Satire.
- Sie unterscheiden Satire von Fake News oder bloßem Spott.
- Sie können eigene Argumente zu Kunstfreiheit und Grenzen formulieren.

Differenzierung

- Niedrigschwellig: klare Checkliste „Merkmale von Satire“ nutzen.
- Vertiefung: komplexere Beispiele (z. B. problematische Grenzthemen).
- Unterschiedliche Medienformate (Memes, Artikel, Videos) einsetzen.

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Satirebeispiele im Vorfeld prüfen (altersgerecht, provokativ, aber handhabbar).
- Checkliste vorbereiten: „Was ist Satire? Woran erkennt man sie?“
- Technische Ausstattung für Videos und QR-Codes sicherstellen.

Methodische Hinweise

- Offene Diskussion fördern: Satire darf provozieren, aber Ziel ist Reflexion.
- Demokratiebezug betonen: Satire schützt freie Rede, ermöglicht Kritik an Macht.
- Wichtig: keine „richtigen“ Antworten erzwingen – es geht um Perspektivenvielfalt.

Anschlussmöglichkeiten

- Verknüpfung mit Methoden zu Fake News (Methode 1 & 3).
- Schreibaufgabe: eigener kurzer Satiretext oder Meme zu einem aktuellen Thema.
- Debatte im Klassenparlament: „Soll Satire alles dürfen?“

Methode 5:

Mach mal Pause! – Demokratie & mentale Gesundheit

Dauer: 1×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Psychologie, Ethik, Deutsch

Format: Selbstreflexion, Bewegungsspiel, Diskussion

Die digitale Welt bietet viele Chancen, fordert uns aber auch stark heraus. Ständige Nachrichten, Benachrichtigungen und Diskussionen können belasten, verunsichern oder sogar überfordern. Wer dauerhaft online ist, läuft Gefahr, sich von der Informationsflut mitreißen zu lassen und den Überblick zu verlieren. Für Jugendliche ist es deshalb wichtig zu lernen, wie sie ihre mentale Gesundheit im digitalen Alltag schützen können.

Die Verbindung zur Demokratie liegt auf der Hand: Nur wer klar denken und Informationen bewusst einordnen kann, ist in der Lage, sich aktiv und reflektiert zu beteiligen. Mentale Hygiene bedeutet also nicht nur, auf sich selbst zu achten, sondern auch, handlungsfähig in der Gesellschaft zu bleiben.

Diese Methode zeigt, wie man Pausen einlegt, Informationen filtert und eine gesunde Balance findet. So wird deutlich: Demokratie braucht nicht nur Fakten und Medienkompetenz, sondern auch Menschen, die gelassen, wachsam und selbstbestimmt mit digitalen Medien umgehen.

Lernziele

- Eigene digitale Nutzung reflektieren und Belastungen erkennen.
- Strategien zur Selbstfürsorge entwickeln, um mental stabil zu bleiben.
- Zusammenhang von Mediennutzung, Stress und Demokratiekompetenz erfassen.

Kompetenzen

- **Selbstkompetenz:** Achtsamkeit, Selbstwahrnehmung, Stressbewältigung.
- **Medienkompetenz:** Umgang mit Informationsflut, FOMO, Dauerkrisen.
- **Demokratiekompetenz:** Zusammenhang von mentaler Stabilität und reflektierter Beteiligung erkennen.
- **Kommunikation:** Erfahrungen teilen, Strategien austauschen, Empathie entwickeln.

Material und Technik

- Tafel/Board/Flipchart mit vorbereitetem Zahlenstrahl (200–360 Min. Onlinezeit).
- Post-Its für individuelle Bildschirmzeiten und meistgenutzte Apps.
- Optional: digitale Umfrage-Tools (Mentimeter, Forms, Kahoot).

Ablauf

Phase 1: Einstieg: Lautlos, bitte!

- 60 Sekunden stille Übung zur Achtsamkeit.
- Reflexion: Wie unterschiedlich erleben wir Zeit?

Phase 2: Reality Check: Bildschirmzeit

- Schüler:innen rufen ihre Screen-Time auf.
- Post-Its mit Minuten und meistgenutzten Apps am Zahlenstrahl/Board anbringen.
- Diskussion: Wie fühlt es sich an, offline zu sein? Begriff *FOMO* erklären.

Phase 3: Bewegungsspiel „Stress-Boost oder 1Up“

- Lehrperson liest Statements vor (z. B. „Viele ungelesene Nachrichten im Chat“).
- Schüler:innen positionieren sich: „Stress-Boost“, „1Up“ oder „Neutral“.
- Kurzer Austausch nach einzelnen Runden.

Phase 4: Reflexion & Diskussion

- Satzanfänge vervollständigen („Ein digitales Muster, das ich ändern möchte ...“).
- Persönliche Strategien für Selfcare notieren oder im Plenum austauschen.
- Leitfragen:
 - „Was überrascht euch an eurer Nutzung?“
 - „Was hilft euch, Pausen einzubauen?“

Weitere Info

Erfolgskriterien

- Schüler:innen erkennen Stressfaktoren und Kraftquellen.
- Sie entwickeln mindestens eine eigene Strategie zur digitalen Selbstfürsorge.
- Sie verstehen, dass mentale Stärke Manipulation und Desinformation vorbeugt.

Differenzierung

- Jüngere: Gefühle zeichnen oder Emojis nutzen.
- Ältere: Selfcare-Manifest oder Achtsamkeitstagebuch erstellen.
- Ergänzung: Zusammenarbeit mit Schulpsychologie.

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Zahlenstrahl vorbereiten, Post-Its bereithalten.
- Technische Möglichkeit für Screen-Time-Check klären.

- Geeignete Statements für das Bewegungsspiel auswählen.

Methodische Hinweise

- Keine Bewertung individueller Nutzungszeiten.
- Offene Atmosphäre schaffen, persönliche Grenzen respektieren.
- Demokratiebezug betonen: Mentale Stabilität schützt vor Manipulation und stärkt reflektierte Teilhabe.

Anschlussmöglichkeiten

- Weiterarbeit an einem Klassen-Selfcare-Board oder Manifest.
- Verknüpfung mit Hate-Speech- oder Fake-News-Methoden: „Wie beeinflusst Stress unsere Reaktionen?“
- Diskussion über „digitale Balance“ als Teil demokratischer Resilienz.

Methode 6:

Ich, Bot?! – KI verstehen, nutzen und durchschauen

Dauer: 1×50 Minuten (Basisversion)

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Deutsch, Ethik

Format: Input, Gruppenarbeit, Quiz, Reflexion

Künstliche Intelligenz verändert unsere digitale Welt in rasantem Tempo. Sie kann Texte schreiben, Bilder erzeugen oder Entscheidungen unterstützen – oft so überzeugend, dass es schwerfällt zu erkennen, ob ein Mensch oder ein Algorithmus am Werk war. Für Jugendliche ist es entscheidend zu verstehen, wie diese Technik funktioniert, welche Chancen sie eröffnet und welche Risiken sie birgt.

Im Kontext von Demokratie ist das besonders wichtig: KI kann helfen, Informationen zugänglicher zu machen, sie kann aber auch missbraucht werden – etwa für Fake News, Deepfakes oder manipulative Kampagnen. Wer diese Mechanismen durchschaut, ist weniger anfällig für Täuschungen und kann bewusster mit neuen Technologien umgehen.

Lernziele

- Grundverständnis für KI, speziell Sprachmodelle, entwickeln.
- Unterschied zwischen Mensch und Maschine in Texten und Bildern erkennen.
- Kritische Medienkompetenz im Umgang mit KI-Inhalten stärken.
- Demokratischen Bezug erfassen: KI als Chance und Risiko für Information, Meinung und Manipulation.

Kompetenzen

- **Medienkompetenz:** Erkennen von KI-generierten Inhalten (Texte, Bilder, Bots).
- **Analysefähigkeit:** Chancen und Risiken von KI im demokratischen Kontext einschätzen.
- **Kommunikation:** Eigene Prompts entwerfen, Ergebnisse diskutieren.
- **Demokratiekompetenz:** Manipulationsgefahren durch Deepfakes, Social Bots und Algorithmen verstehen.

Material und Technik

- Beamer/Smartboard, QR-Codes (Bilder & Quiz).
- Optional: Endgeräte für alle (Smartphones/Tablets).
- Whiteboard/Flipchart für Begriffs- und Prompt-Sammlung.

Ablauf

Phase 1: Einstieg

- Leitfrage: „Was denkt ihr, kann KI – und was nicht?“
- Kurze Sammlung an der Tafel.
- Input: LLM ≠ Verstehen, sondern Wahrscheinlichkeiten.

Phase 2: Prompt-Werkstatt

- Drei Beispiele (schlecht – mittel – gut).
- Analyse im Plenum: Was macht einen guten Prompt aus?
- In Partnerarbeit: eigener Prompt zum Thema Demokratie oder Grundrechte.

Phase 3: Echt oder KI?

- QR-Code: Gesichter vergleichen.
- Analyse typischer KI-Fehler (Augen, Hände, Schatten, Muster).
- Diskussion: Würde man das auf Social Media erkennen?

Phase 4: Mini-Quiz: Bot oder Mensch?

- QR-Code zum Bot-Quiz.
- Spielerisch: Wer hat's geschrieben – Bot oder Mensch?
- Direkte Rückmeldungen mit Erklärungen.

Phase 5: Reflexion

- Leitfragen:
 - „Was überrascht euch an KI?“
 - „Wie könnt ihr euch schützen?“
 - „Wo kann KI sinnvoll eingesetzt werden?“
- Bezug zur Demokratie: KI kann Wissen zugänglicher machen – oder gezielt manipulieren.

Weitere Info

Erfolgskriterien

- Schüler:innen können den Unterschied zwischen Mensch und KI in Texten/Bildern benennen.
- Sie wissen, was ein guter Prompt ist und wie KI-Inhalte hinterfragt werden können.
- Sie verstehen, wie KI demokratische Prozesse unterstützen oder gefährden kann.

Differenzierung

- Jüngere: mehr Fokus auf Bildanalyse („Woran erkennt ihr Fehler?“).
- Ältere: eigene Prompts entwerfen und KI-Ergebnisse vergleichen.
- Ergänzung: Vertiefung über Langversion (2×50 Minuten).

Vorbereitung für Lehrkräfte

- QR-Codes und Beispiele testen (Bildvergleich, Bot-Quiz).
- Prompts vorbereiten.
- Hintergrundinfos zu LLM, Deepfakes, Social Bots bereitlegen.

Methodische Hinweise

- Betonung: KI ist Werkzeug, nicht Wahrheit.
- Keine Technik-Expertise nötig – Fokus liegt auf kritischem Denken.
- Medien- und Demokratiebezug immer wieder klar machen:
→ KI kann demokratische Teilhabe fördern, aber auch manipulieren.

Anschlussmöglichkeiten

- Vertiefung mit Langversion (2×50 Min.) inkl. kreativer Promptgestaltung und praktischer KI-Arbeit.
- Kombination mit Methode 1 (Zeitungen) oder Methode 5 (mentale Gesundheit):
„Wie reagieren wir auf digitale Überforderung durch KI?“
- Diskussion zu Regulierung von KI in Politik und Gesellschaft.

Methode 7:

Diskriminierung vs. Privilegien – Erkennen und benennen

Dauer: 1×50 Minuten

Zielgruppe: 14–19 Jahre

Fächer: Politische Bildung, Ethik, Deutsch, Digitale Grundbildung

Demokratie bedeutet Gleichheit in Rechten und Chancen. In der Realität erleben Menschen jedoch Unterschiede: Manche genießen Privilegien, die ihnen Vorteile verschaffen, während andere durch Diskriminierung benachteiligt werden. Diese Unterschiede prägen nicht nur den Alltag, sondern auch die Möglichkeiten, an der Gesellschaft teilzuhaben.

Demokratie bedeutet Gleichheit in Rechten und Chancen. In der Realität erleben Menschen jedoch Unterschiede: Manche genießen Privilegien, die ihnen Vorteile verschaffen, während andere durch Diskriminierung benachteiligt werden. Diese Unterschiede prägen nicht nur den Alltag, sondern auch die Möglichkeiten, an der Gesellschaft teilzuhaben.

Ziel ist es, Jugendliche zu ermutigen, nicht wegzusehen, Verantwortung zu übernehmen und ihre eigene Rolle im gesellschaftlichen Miteinander bewusst wahrzunehmen.

Lernziele

- Diskriminierung in verschiedenen Formen (Sexismus, Rassismus, Antisemitismus, Ableismus, Alltagsrassismus) erkennen.
- Verstehen, was Privilegien sind und wie sie gesellschaftliche Chancen beeinflussen.
- Eigene Position reflektieren: Wo bin ich privilegiert, wo erfahre ich Nachteile?
- Handlungsmöglichkeiten entwickeln: Wie auf Diskriminierung reagieren – online und offline.

Demokratie lebt von **Chancengleichheit, Respekt und Teilhabe**. In Realität verhindern Diskriminierung und ungleiche Privilegien oft faire Beteiligung.

- **Diskriminierung im Netz:** Beleidigende Kommentare, Hasspostings oder subtile Vorurteile prägen Social Media und wirken auf Meinungsfreiheit und Debattenkultur.
- **Privilegien:** Manche haben unsichtbare Vorteile (z. B. Sprache, Herkunft, finanzielle Sicherheit), die ihre Teilhabe erleichtern. Andere müssen Hürden überwinden.
- **Demokratiebezug:** Nur wer Unterschiede erkennt, kann sich solidarisch verhalten und Ausgrenzung entgegenreten. Das stärkt Empathie, Zivilcourage und demokratische Resilienz.

Kompetenzen

- **Medienkritik:** Diskriminierung in digitalen Räumen erkennen und benennen.
- **Empathie & Selbstreflexion:** Eigene Position im Geflecht von Privilegien verstehen.
- **Demokratiekompetenz:** Erkennen, dass Gerechtigkeit mehr als Gleichbehandlung bedeutet.

- **Handlungskompetenz:** Strategien gegen Ausgrenzung entwickeln.

Didaktische Hinweise

- Sensibles Thema – sichere Atmosphäre schaffen, Respekt betonen.
- Emotionale Reaktionen im Privilegienspiel sind Teil des Lernprozesses.
- Unterschied Gleichheit vs. Gerechtigkeit anhand von Visualisierungen verdeutlichen.
- Immer wieder auf Demokratiebezug zurückführen: **Nur wer Unterschiede erkennt, kann für faire Teilhabe eintreten.**

Ablauf

Phase 1: Einstieg: Hass hat viele Gesichter

- Impuls: „Was verstehst du unter Diskriminierung?“
- Diskussion: Erfahrungen mit verletzenden Kommentaren im Netz.

Phase 2: Analyse von Kommentaren

- Fiktive Social-Media-Beiträge analysieren.
- Checkliste nutzen: Vorurteile, sprachliche Mittel, subtile oder offene Abwertung.
- Leitfrage: Wo endet Meinungsfreiheit, wo beginnt Diskriminierung?

Phase 3: Privilegienspiel

- Bewegungsübung: Alle starten in einer Reihe, gehen je nach Aussage vor oder zurück.
- Sichtbar wird, wie unterschiedlich die gesellschaftlichen Startbedingungen sind.
- Erkenntnis: Privilegien prägen Chancen, ohne dass man sie sich „verdient“ hat.

Phase 4: Reflexion & Diskussion

- Leitfragen:
 - „Was hat dich heute überrascht?“
 - „Gab es Momente, in denen dir Privilegien bewusst wurden?“
 - „Wie möchtest du auf Diskriminierung reagieren – im Netz oder im Alltag?“

Weitere Info

Erfolgskriterien

- SuS erkennen mind. **3 Formen von Diskriminierung** und können je 2 Merkmale benennen.
- Sie analysieren Social-Media-Kommentare mit Hilfe einer Checkliste.
- Jede:r reflektiert **eigene Privilegien** und nennt **eine konkrete Handlungsoption** gegen Diskriminierung.

- SuS stellen den Bezug zu Demokratie & Medien her („Wer wird ausgeschlossen? Wie wirkt das auf Debattenkultur?“).

Differenzierung

- **Basis:** Glossar, Satzstarter, kurze Kommentar-Beispiele.
- **Standard:** Vollanalyse + Reflexion.
- **Forderung:** Gegenrede-Entwürfe oder Meta-Aufgaben (Algorithmus/Plattformregeln).
- **Opt-out** beim Privilegienspiel; Beobachterrolle möglich.

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Materialien: Kommentar-Karten, Checkliste, Bodenmarkierung fürs Spiel.
- Atmosphäre: Dialogregeln, Opt-out, keine realen Hassbeispiele.
- Fachlich: Kurzdefinitionen (Diskriminierung, Privileg) und Moderationsfragen bereithalten.

Methodische Hinweise

- Immer: **erst beschreiben, dann bewerten.**
- Privilegienspiel sensibel anleiten; nach dem Spiel alle zurück zur Startlinie.
- Demokratie-/Medienbrücke aktiv herstellen: „Wen betrifft das, wie wirkt es auf Teilhabe?“
- Zeitmanagement: Einstieg – Analyse – Spiel – Reflexion – Sicherung.

Anschlussmöglichkeiten

- Verbindung zu M1 (Frames in Schlagzeilen), M6 (Algorithmen & Bots) oder M4 (Satiregrenzen).
- Schulische Projekte: Klassen-Netiquette, Ausstellung „Sätze, die weh tun“.
- Leistungsnachweise: Kommentar-Analyse, Gegenrede-Post oder kurzer Reflexionsaufsatz.

Methode 8:

Memes gegen Hass – Humor, Symbolik und Zusammenhalt

Dauer: 1×50 Minuten (optional als Doppelstunde ausweitbar)

Zielgruppe: 14–19 Jahre

Fächer: Politische Bildung, Ethik, Deutsch, Digitale Grundbildung

Hass im Netz ist eine große Herausforderung für die Demokratie. Beleidigungen, Hetze oder Ausgrenzung schaffen ein Klima der Angst und schrecken Menschen davon ab, ihre Meinung frei zu äußern. Doch genau diese Freiheit ist ein Grundpfeiler der Demokratie. Wenn Stimmen verstummen, wird das demokratische Gespräch ärmer und einseitiger.

Jugendliche sind online oft direkt mit solchen Situationen konfrontiert. Deshalb ist es wichtig, ihnen Werkzeuge an die Hand zu geben, um nicht nur auf Hass zu reagieren, sondern auch aktiv positive Botschaften zu setzen. Memes, kurze Clips oder kreative Symbole können dabei eine starke Wirkung entfalten: Sie transportieren Zusammenhalt, zeigen Solidarität und setzen ein Gegengewicht zu negativen Stimmen.

Lernziele:

- Erkennen, wie Memes Meinungen prägen und Diskurse beeinflussen
- Kritische Reflexion über Humor, Symbolik und Verantwortung im Netz
- Eigene kreative Beiträge (Memes/Clips) für Respekt und Zusammenhalt entwickeln
- Verständnis: Humor kann spalten oder verbinden, Demokratie braucht respektvolle Bildkultur

Kompetenzen:

- Medienkritik und Bildanalyse
- Kreative digitale Gestaltung
- Demokratiesensibilität (Respekt, Vielfalt, Solidarität)
- Ausdrucksfähigkeit im digitalen Raum

Material:

- Laptop/Beamer für Meme-Beispiele
- Smartphones/Tablets mit Meme-Generator-Apps oder Tools (Canva, Mematic etc.)
- Möglichkeit zur Präsentation der Ergebnisse (USB, Mail, Kabel)

Ablauf

Einstieg:

Provokantes vs. positives Meme vergleichen („Welches würdest du teilen – und warum?“).

Analyse:

Beispiele im Plenum untersuchen: Welche Botschaft steckt im Meme? Ist es fair, diskriminierend, verbindend?

Kreativphase:

Eigene Memes oder Kurzclips gestalten („Memes für Zusammenhalt“). Humor als Werkzeug für Haltung nutzen.

Präsentation:

Galeriegang oder Vorführung, kurze Erklärung der Botschaft.

Reflexion:

Diskussion: Welche Wirkung hatten die Memes? Was macht Humor stark – und wo wird er problematisch?

Weitere Info

Erfolgskriterien

- Schüler:innen können Wirkung von Memes kritisch beschreiben
- Kreative Ergebnisse transportieren positive Botschaften
- Reflexion zeigt Verständnis von Verantwortung im digitalen Raum

Differenzierung

- Schwächere Gruppen: vorbereitete Templates, einfache Textideen
- Stärkere Gruppen: Serien-Memes, kleine Kampagnen mit komplexerer Symbolik

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Meme-Beispiele vorab auswählen (provokant vs. positiv)
- Technische Übertragung der Schülerarbeiten klären (USB, Mail, Cloud)
- Tools für die Gestaltung bereitstellen

Methodische Hinweise

- Humor kann sehr unterschiedlich wirken → respektvolle Atmosphäre sichern
- Keine Bewertung der künstlerischen Qualität, Fokus auf Botschaft und Haltung
- Anknüpfen an Erfahrungen aus Methode 7 (Diskriminierung sichtbar machen)

Anschlussmöglichkeiten

- Sammlung der Memes als „Klassenkampagne für Respekt“
- Verbindung mit Methode 6 (Gegenrede im Netz) oder Methode 7 (Diskriminierung & Privilegien)
- Erweiterung zu einer Doppelstunde mit vertiefter Diskussion über Bildkultur und Demokratie

Methode 9:

Zukunftslabor Demokratie – Szenarien entwerfen

Dauer: 2×50 Minuten (erweiterbar als Projekthalbtag)

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Psychologie, Ethik, Deutsch

Format: Selbstreflexion, Bewegungsspiel, Diskussion

Demokratie ist nie abgeschlossen, sie entwickelt sich ständig weiter. Die Fragen von heute sind nicht dieselben wie die von morgen. Darum ist es für Jugendliche spannend und wichtig, über die Zukunft nachzudenken: Wie wollen wir im Jahr 2040 leben? Welche Werte sollen unsere Gesellschaft prägen? Welche neuen Herausforderungen könnten auftreten?

Das Zukunftslabor lädt dazu ein, Visionen zu entwickeln und verschiedene Szenarien durchzuspielen. Die Verbindung zu Medien und Information ist auch hier zentral: Unsere Vorstellungen von Zukunft werden geprägt von dem, was wir heute sehen, lesen und diskutieren. Indem Jugendliche ihre eigenen Zukunftsbilder entwerfen, lernen sie, sich nicht nur von fremden Narrativen leiten zu lassen, sondern selbst kreative und konstruktive Beiträge einzubringen.

Lernziele:

- Demokratie als wandelbar und gestaltbar begreifen
- Eigene Zukunftsszenarien für 2040 entwickeln
- Gesellschaftliche Trends (KI, Social Media, Bildung, Politik) reflektieren
- Rolle von Medien kritisch betrachten und deren Einfluss auf Demokratie einschätzen

Kompetenzen:

- Politische Vorstellungskraft und Analysefähigkeit
- Kreativität im Entwerfen alternativer Gesellschaftsbilder
- Medienkritik und Reflexion über Informationsräume
- Präsentations- und Diskussionskompetenz

Material:

- Beamer oder Smartboard
- Tablets/Laptops (optional KI-Tools für Bilder)
- Arbeitsblätter mit Leitfragen, Rollenkarten
- Flipcharts, Marker, Plakatmaterial

Ablauf

Einheit 1:

- **Einstieg:** Rückblick auf Demokratiegeschichte, Diskussion: „War früher alles besser oder ist Demokratie auf dem Weg nach vorn?“
- **Szenarienarbeit:** Gruppen entwickeln Zukunftswelten 2040, fünf Szenarien stehen zur Wahl:
 - A. Liberal, digital, partizipativ
 - B. Autoritär und überwacht
 - C. Zersplittert durch Filterblasen
 - D. Gerettet durch Bildung und Journalismus
 - E. Automatisiert durch KI

Einheit 2:

- **Präsentationen:** Jede Gruppe stellt ihr Szenario mit Plakat/Symbolbild vor
- **Vergleich & Debatte:** Welche Zukunft ist wünschenswert, wahrscheinlich, gefährlich?
- **Reflexion:** Persönliche Eindrücke: Was stärkt Demokratie, welche Rolle spielen Medien?

Weitere Info

Erfolgskriterien

- Jugendliche können Szenarien entwickeln und reflektieren
- Ergebnisse zeigen Verständnis für Chancen und Risiken demokratischer Entwicklung
- Diskussionen verdeutlichen die Rolle von Medien und Teilhabe

Differenzierung

- Einfachere Aufgaben: Fokus auf Beschreibung des Alltags 2040
- Anspruchsvollere Gruppen: Vertiefte Analyse von Medien- und Machtstrukturen, Gestaltung komplexerer Szenarien
- Optional: Einsatz digitaler Tools zur Visualisierung

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Impulstexte und Zeitleiste zu Demokratiegeschichte bereitlegen
- Überblicksmaterial zu Trends (KI, Medienwandel, Politikverdrossenheit)
- Gruppenarbeit organisieren (5 Szenarien, 4–6 Personen)
- Technik und Präsentationswege klären

Methodische Hinweise

- Szenarienarbeit braucht viel Zeit, flexibel im Ablauf bleiben
- Atmosphäre schaffen, in der kreative Ideen willkommen sind

- Keine Wertung der Ergebnisse – wichtig ist der Diskurs, nicht die „richtige“ Vision
- Medienbezug immer mitdenken: Wer informiert, wer hat Deutungshoheit, wie verändert sich Öffentlichkeit?

Anschlussmöglichkeiten

- Vertiefung als Projekttag mit Expert:innen aus Medien, Politik, Wissenschaft
- Entwicklung eines „Demokratie-Kompasses 2040“ der Klasse
- Verbindung mit Methode 8: Memes für Demokratie (eigene Social-Media-Kampagne)

Methode 10:

DEMO-KRACH! – Demokratie zum Mitspielen

Dauer: 2×50 Minuten

Zielgruppe: 14 bis 19 Jahre

Fächer: Digitale Grundbildung, Politische Bildung, Psychologie, Ethik, Deutsch

Debatten sind das Herzstück jeder Demokratie. Unterschiedliche Meinungen treffen aufeinander, Argumente werden ausgetauscht und gemeinsam wird nach Lösungen gesucht. Doch eine Debatte lebt nicht nur von guten Ideen, sondern auch von Regeln, Respekt und der Fähigkeit, Informationen kritisch zu prüfen.

Für Jugendliche ist es eine Schlüsselerfahrung, selbst eine Debatte zu führen. In der Scheindebatte wenden sie alles an, was sie in den vorherigen Methoden gelernt haben: den Umgang mit Medien, das Erkennen von Fake News, die Einordnung von Bildern, die Wirkung von Sprache, den Schutz vor Hassbotschaften und die Reflexion über die Zukunft der Demokratie.

Diese Methode bildet den Höhepunkt des Methodenkoffers: Sie zeigt, wie wichtig es ist, informiert, kritisch und respektvoll zu streiten – denn genau darin liegt die Stärke einer lebendigen Demokratie.

Lernziele

- Demokratie praktisch erleben: fair und faktenbasiert debattieren
- Erkennen, wie Sprache, Quellen und Framing Meinungen prägen
- Argumentationsfähigkeit, Recherchekompetenz und respektvollen Dialog üben
- Demokratie als aktiven Aushandlungsprozess begreifen

Kompetenzen

- **Medienkompetenz:** Recherche, Quellenkritik, Framing-Erkennung
- **Politische Bildung:** Argumentation, Meinungsbildung, Abstimmung
- **Soziale Kompetenzen:** Empathie, Konfliktfähigkeit, respektvoller Umgang

Ablauf

Einheit 1: Vorbereitung

- Einstieg & Brainstorming: „Was braucht eine gute Debatte?“
- Rollenverteilung: Pro, Contra, Jury, freie Redner:innen
- Recherche & Argumententwicklung (Quellen, Fakten, Strategien)
- Redevorbereitung & kurze Proben

Einheit 2: Durchführung & Reflexion

- Scheindebatte nach klarer Redeordnung (Pro/Contra, Schlussplädoyers, freie Redner:innen, Juryfragen)
- Jurywertung mit Begründung
- Reflexion im Plenum: Was war überzeugend? Wie wirkte Sprache? Hat sich die Meinung verändert?
- Optional: Abschlussvoting

Weitere Info

Erfolgskriterien

- SuS können Argumente faktenbasiert formulieren und Quellen benennen
- Respektvolle Diskussionsregeln werden eingehalten
- Jury kann anhand nachvollziehbarer Kriterien bewerten
- SuS reflektieren, wie sich Debattenkultur auf Demokratie auswirkt

Differenzierung

- **Basis:** vorbereitete Argumentkarten, einfache Leitfragen
- **Standard:** eigene Recherche und Strukturierung der Argumente
- **Forderung:** gezielte Gegenrede, rhetorische Strategien, kritische Juryfragen

Vorbereitung für Lehrkräfte

- Thema auswählen (z. B. TikTok-Verbot ab 16, Tempo 30 vor Schulen)
- Rollen klar definieren und Materialien (Arbeitsblatt, Kriterien) vorbereiten
- Technik für Präsentationen/Abstimmungen prüfen (Mentimeter, Tafel)

Methodische Hinweise

- Debatte braucht klare Regeln: zuhören, fair bleiben, keine Angriffe
- Jury soll Teams, nicht Einzelpersonen, bewerten
- Lehrkraft begleitet während Recherche und Proben, gibt Fakten-Impulse und strukturiert Diskussion
- Demokratie-/Medienbezug betonen: Faktenbasis, Wirkung von Sprache, Verzerrung durch Medien

Anschlussmöglichkeiten

- Verknüpfung mit Methode 7 (Diskriminierung & Privilegien → Umgang mit Hate Speech)
- Ergänzend: Analyse realer TV-Debatten oder Social-Media-Komentarkultur

- Projektidee: „Schulparlament“ oder eigene Klassendebatte zu aktuellen Themen

Zu den gesammelten Unterrichtsmaterialien (einzelne Methoden, PDFs und Videos) kommen Sie bequem über den QR-Code:

