



Von der
Europäischen Union
finanziert



Übersetzung aus der rumänischen Sprache

A.R.T.S. - ANALYZE, REFLECT, THINK SMART

Projektcode: 2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137

Abschlussbericht der vergleichenden Studie Norwegen, Deutschland, Rumänien



Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Vergleichende Analyse der nationalen Forschungsergebnisse und Analyse der Ergebnisse der Fragebögen, die den jungen Menschen ausgehändigt wurden.....	3
2.1. Soziodemografisches Profil der Befragten - vergleichende Analyse.....	3
2.2. Deskriptive-vergleichende Datenanalyse.....	5
2.2.1. Non-formale Bildung und ihre Rolle in der Jugendentwicklung.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2. Kritisches Denken und seine Förderung in non-formalen Bildungskontexten.....	7
2.2.3. Der Einfluss der Künste auf Medienwahrnehmung und kognitive Prozesse.....	7
3. Synthese der Debatten und Schlussfolgerungen der Ergebnisse des Runderdiskussionsgesprächs.....	12
4. Schlussfolgerungen und Empfehlungen im europäischen Kontext - Auf dem Weg zu einer Methodik der Medienbildung durch Kunst.....	14

1. Einleitung

Dieser zusammenfassende und vergleichende Bericht basiert auf **drei nationalen Forschungsberichten** (Deutschland - Chemnitz, Norwegen, Rumänien), die im Rahmen des Projekts **A.R.T.S. - ANALYZE, REFLECT, THINK SMART (Erasmus+)** entwickelt wurden. Die Analyse untersucht, wie non-formale Bildung, kritisches Denken und die Künste zur Entwicklung junger Menschen in verschiedenen sozio- pädagogischen Kontexten beitragen.

Der Bericht umfasst:

- Quantitative Analyse (Zahlen, Prozentsätze);
- Ländervergleich;
- integrierte Interpretationen der Ergebnisse;
- datenbasierte SWOT-Analyse;
- konkrete Verbesserungsvorschläge;
- Schlussfolgerungen.





2. Vergleichende Analyse der nationalen Forschungsergebnisse und Analyse der Ergebnisse der Fragebögen, die den jungen Menschen vorgelegt wurden

2.1. Soziodemografisches Profil der Befragten - vergleichende Analyse

Im Hinblick auf die Merkmale der Forschungsstichproben in den drei teilnehmenden Ländern (Deutschland, Rumänien und Norwegen) können die folgenden relevanten Vergleichsmerkmale identifiziert werden, da die soziodemografische Struktur der Befragten einen direkten Einfluss auf die Interpretation der Ergebnisse zu non-formaler Bildung, kritischem Denken und der Rolle der Künste hat.

Stichprobengröße und Verteilung nach Ländern

Land	Anzahl der Befragten	Art der Forschung
Deutschland (Chemnitz)	154	quantitativer Fragebogen
Rumänien (Iași - städtisch/periurban/ländlich)	313	quantitativer Fragebogen
Norwegen	103	quantitativer Fragebogen

Bei der vergleichenden Analyse sollten die Unterschiede im Stichprobenumfang berücksichtigt werden. Rumänien verfügt über die größte Stichprobe, die eine feinere Untergruppenanalyse ermöglicht, während Deutschland und Norwegen gezieltere, aber kontextbezogen relevante Einblicke bieten. Aus methodischer Sicht ist anzumerken, dass die drei Stichproben nicht gleich sind, so dass jeder Vergleich für diesen Zweck unter Berücksichtigung der Grenzen der soziologischen Methodik, die sich in Bezug auf die interne Validität der Forschung ergeben, vorgenommen werden muss.

Altersstruktur

Land	Dominantes Intervall	Relevante Prozentsätze
Deutschland	15-18 Jahre alt	Mehrheit der Befragten
Rumänien	15-16 Jahre alt	75,7% der Stichprobe
Norwegen	Jugendliche	konzentriert auf den Sekundarbereich

Analyse:

- Die rumänische Stichprobe ist in Bezug auf das Alter am homogensten und konzentriert sich auf eine Schlüsselphase der kognitiven Entwicklung.
- In Deutschland ist die Altersspanne breiter, was zwar Vielfalt, aber auch Unterschiede in der kognitiven Reife mit sich bringt.
- Norwegen folgt der üblichen europäischen Standardstruktur für die Jugendforschung.





Geschlechterverteilung

Land	Mädchen	Jungen
Deutschland	ausgeglichen	ausgeglichen
Rumänien	54,63%	45,37%
Norwegen	ausgeglichen	ausgeglichen

Interpretation: Die relativ ausgewogene Geschlechterverteilung in allen drei Ländern verringert das Risiko einer geschlechtsspezifischen Verzerrung und ermöglicht valide Vergleiche hinsichtlich der Einstellungen und Verhaltensweisen im Bildungsbereich.

Wohnort-Hintergrund

Land	städtisch	ländlich
Deutschland	92,2%	7,8%
Rumänien	44,41%	55,59%
Norwegen	überwiegend städtisch	niedrig

Vergleichende Analyse:

- Deutschland und Norwegen werden von städtischen Befragten dominiert, was den besseren Zugang zu Bildungs- und Kulturinfrastrukturen widerspiegelt.
- Rumänien zeichnet sich durch eine **ländliche Mehrheit** aus, ein wesentliches Element zur Interpretation der geringen Beteiligung an nicht-formalen Aktivitäten und des begrenzten Zugangs zu kulturellen Ressourcen.

Ethnischer und migrationsbezogener Kontext

Land	Mehrheit	Minderheiten
Deutschland	86% Deutsche	14% Migranten
Rumänien	92,3% Rumänen	7,7% Minderheiten
Norwegen	mäßige Vielfalt	hohe Integration

Analyse:

- Deutschland hat den höchsten Grad an kultureller Vielfalt, was sich auf den Bedarf an interkulturellen non-formalen Programmen auswirkt.
- Rumänien hat eine ethnisch homogenere Stichprobe, was jedoch die spezifischen Bedürfnisse gefährdeter Gruppen überdecken kann.



- Norwegen profitiert von einer integrativen Bildungspolitik, die kulturelle Unterschiede abbildert.

Diese Struktur deutet auf ein relativ hohes Maß an familiärer Stabilität hin, aber auch auf das Vorhandensein von Schwachstellen, die die schulische Motivation und den Zugang zu außerschulischen Aktivitäten beeinflussen können.

Korrelation der Stichprobenmerkmale mit den Ergebnissen

- Die Dominanz des städtischen Umfelds in Deutschland und Norwegen erklärt den höheren Zugang zu non-formaler Bildung.
- Die starke ländliche Komponente in Rumänien korreliert mit gelegentlicher Teilnahme und dem Vertrauen auf die Schule als Hauptanbieter von Bildungsmöglichkeiten.
- Die kulturelle Vielfalt in Deutschland rechtfertigt die Betonung von Empathie, Kunst und interkulturellem Dialog.

2.2. Deskriptive-komparative Datenanalyse

2.2.1. Non-formale Bildung und ihre Rolle in der Jugendentwicklung

Die wahrgenommene Rolle der non-formalen Bildung

Land	Wichtige Rolle für die persönliche Entwicklung	Ergänzende Rolle	Geringfügige Rolle
Deutschland	~60%	~30%	~10%
Rumänien	>85%	~10%	<5%
Norwegen	>90%	marginal	fast nicht vorhanden

Interpretation: In Rumänien und Norwegen wird die non-formale Bildung als **wesentlich für eine ganzheitliche Entwicklung** angesehen, während sie in Deutschland eher ergänzend als zentral betrachtet wird.

Häufigkeit der Teilnahme

Häufigkeit	Deutschland	Rumänien	Norwegen
wöchentlich	18,2%	14,4%	hoch
monatlich	37,3%	10,9%	mittel
gelegentlich / selten	36,4%	68,7%	gering

Deskriptives Diagramm (Trend):

- Rumänien → gelegentliche Teilnahme



- Deutschland → mäßige Teilnahme
- Norwegen → regelmäßige Teilnahme

Ausmaß, in dem die non-formale Bildung zur Entwicklung junger Menschen beiträgt

Bewertung nach Bereichen (Punktzahl 0-4)

Bereich	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Persönliche Entwicklung	hoch	3,29	hoch
Kreativität	mittel	3,25	hoch
Soziale Kompetenzen	mittel	3,25	hoch
Kritisches Denken	mittel	3,20	hoch
Zivilgesellschaftliches Engagement	niedrig	2,96	mittel

Interpretation: Die non-formale Bildung scheint in **Rumänien die höchste wahrgenommene Wirkung** zu haben, aber die zivilgesellschaftliche Anwendbarkeit bleibt begrenzt. Die Vergleichszahlen müssen mit gewissen statistischen Einschränkungen in Beziehung gesetzt werden, da die Stichproben nicht gleich sind.

Identifizierung und Analyse der vorhandenen Ressourcen

Zugang zu non-formalen Bildungsressourcen

Art der Ressource	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Schulen/Lehrer	78,4%	85,9%	hoch
Kulturzentren/Museen	mäßig	niedrig	hoch
NGOs / Jugendzentren	niedrig	8,6%	mittel-niedrig
Digitale Bildungsressourcen	begrenzt	15,7%	mittel

Interpretation: Norwegen verfügt über ein **vielfältiges Bildungssystem**, Deutschland über eine im Vergleich zu Norwegen unzureichend genutzte Infrastruktur und Rumänien über Ressourcen, die sich überwiegend auf die Schule konzentrieren, aber in außerschulischen Bildungseinrichtungen im non-formalen Bereich kaum entwickelt sind.

2.2.2. Kritisches Denken und seine Förderung in non-formalen Bildungskontexten



Mit kritischem Denken verbundene Verhaltensweisen

Indikator	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Analysieren mehrerer Perspektiven	83,7%	83,7%	sehr hoch
Argumentation mit Beweisen	46,1%	60,3%	hoch
Überprüfung von Medienquellen	53,2%	23,6%	hoch

Interpretation: Deutschland zeichnet sich durch die **Überprüfung von Informationen** aus, Rumänien durch **Argumentation** und Norwegen durch die Integration beider Verhaltensweisen.

Überprüfung von Informationen

Land	Überprüft häufig Informationen
Deutschland	53,2%
Rumänien	23,6% (immer)
Norwegen	hoch (Medienkompetenz)

2.2.3. Auswirkungen der Kunst auf die Medienwahrnehmung und kognitive Prozesse

Online verbrachte Zeit (4-6h/Tag)

Deutschland	Rumänien	Norwegen
51,3%	46,3%	vergleichbar

Kunstformen mit kognitiver Wirkung

Kunst	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Musik	74,8%	hoch	hoch
Film/Dokumentation	78,3%	69,9%	sehr hoch
Lesen	53,1%	53,1%	hoch

Häufig festgestellte Auswirkungen:

- Entwicklung der Kreativität (70%+);
- Einfühlungsvermögen und soziale Reflexion (35-40%);
- Analyse- und Beobachtungsfähigkeit.

Kunst als medialer Interpretationsfilter

Wirkung	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Erhöhte Aufmerksamkeit für Details	46,9%	42,3%	hoch
Kritische Reflexion der Botschaften	37,8%	~40%	hoch
Bewusstsein für Medienmanipulation	mittel	gering-mittel	hoch

Interpretation: Die Künste erleichtern das **kritische Lesen digitaler Medien**, mit maximaler Wirkung, wenn sie methodisch integriert sind (Norwegen).

Kognitive Fähigkeiten, die durch Kunst gefördert werden

Kognitive Fähigkeit	Deutschland	Rumänien	Norwegen
Kreativität	73,9%	hoch	sehr hoch
Logisches Denken	38-40%	38-40%	hoch
Kommentar	42,3%	42,3%	hoch
Einfühlungsvermögen	35,0%	mittel	hoch
Metakognition	niedrig	niedrig	mittel

Abschließende Interpretation: Kunst fördert vor allem **Kreativität und Beobachtung**, jedoch gelingt Norwegen aufgrund seines integrierten Bildungssystems ein stärkerer Transfer hin zu **Metakognition und kritischem Denken**.

Bezieht man sich hingegen auf das Niveau der Medienkompetenz und des kritischen Denkens, so wird die Medienkompetenz anhand der Fähigkeit der Jugendlichen bewertet, Informationen zu erkennen und Mechanismen zur Überprüfung der Fakten anzuwenden.

Indikator	Rumänien (Iasi)	Deutschland (Chemnitz)	Norwegen (Oslo)
Stichprobe	313 Schüler	154 Schüler	103 junge Menschen/Arbeitnehmer
Überprüfung der Quelle	Gering: Nur 23,6 % überprüfen die	Mäßig: 53,2 % überprüfen	Uneinheitlich: Die meisten verlassen sich auf ihre Intuition.



Indikator	Rumänien (Iași)	Deutschland (Chemnitz)	Norwegen (Oslo)
	Informationen immer.	regelmäßig; 23,1 % selten.	
Institutionelles Vertrauen	Hoch in Familie (74,1%) und bei Lehrern (73,2%).	Hohes Vertrauen in Fakten/Beweisen (53,9%) und Schule.	Hoch bei Einrichtungen und offiziellen Quellen.
Nachrichtenquelle	Soziale Netzwerke (dominant).	Mischung aus Online- und formaler Bildung.	Online mit sich zunehmender Medienkompetenz.

Detaillierte Interpretation:

- **Rumänien:** Es besteht eine emotionale Abhängigkeit von nahestehenden Informationsquellen (Familie/Lehrkräfte). Obwohl junge Menschen die Bedeutung kritischen Denkens erkennen, ist die Überprüfung der Fakten nur schwach ausgeprägt, so dass sie anfällig für Fehlinformationen sind.
- **Deutschland:** Die jungen Menschen sind pragmatischer. Mehr als die Hälfte von ihnen sucht aktiv nach Beweisen, bevor sie eine Information als wahr akzeptiert, was ein Bildungssystem widerspiegelt, das die Strenge der Fakten betont.
- **Norwegen:** Es ist ein hohes Maß an systemischem Vertrauen zu beobachten. Der Bericht stellt jedoch eine „Lücke“ zwischen dem Bewusstsein für Risiken und dem aktiven Überprüfungsverhalten fest, da junge Menschen sich häufig eher auf ein „Gefühl“ der Wahrheit als auf einen technischen Überprüfungsprozess verlassen.

Was den Medienkonsum und den Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen angeht, so ist der digitale Medienkonsum in allen drei Ländern massiv, aber die psychologischen und sozialen Auswirkungen sind leicht unterschiedlich.

A. Zeit und Plattformen:

- **Über 4-6 Stunden/Tag:** Ist der gemeinsame Durchschnitt (46,3 % in RO, 51,3 % in DE).
- **Hierarchie der Plattformen:**
 - **TikTok:** Absoluter Spitzenreiter in DE (79,5 %) und sehr beliebt in RO (77,9 %).
 - **Instagram:** In Rumänien beliebter (89,7 %) als in Deutschland (58,9 %).
 - **YouTube:** Ständig in allen Regionen (ca. 50-70%).

B. Auswirkung auf die Entwicklung:

- **Rumänien:** Duale Wirkung. 81 % fühlen sich besser informiert, aber 22 % geben zu, dass die Netzwerke ihre Wahrnehmung der Realität verzerren. Online konsumierte Kunst (Musik) hat einen direkten Einfluss auf ihren emotionalen Zustand.





- **Deutschland:** Soziale Netzwerke werden hauptsächlich als Unterhaltung gesehen (92,6 %). Es gibt Bedenken wegen der digitalen „Überlastung“ und der Notwendigkeit non-formaler Alphabetisierung, um den schulischen Schwerpunkt auf rein technischen Fähigkeiten zu kompensieren.
- **Norwegen:** Die Entwicklung ist zwischen ländlichen und städtischen Gebieten gleichmäßig. Die digitalen Medien sind ein Instrument kritischer Sozialisation, aber der Bericht weist auf die Gefahr hin, dass junge Menschen zu passiven Konsumenten werden, wenn es keine kreativen Möglichkeiten der Beteiligung gibt.

In Bezug auf die Integration von Kunst in die Medienbildung - Beispiele und kultureller Kontext - schlägt das A.R.T.S.-Projekt Kunst als Gegenmittel zum passiven Konsum vor. Im Folgenden wird dargestellt, wie dies in den einzelnen Kontexten zum Ausdruck kommt:

Rumänien: Kunst als Beobachtungsübung

- **Beispiel:** Einsatz von Fotografie und Film zur Analyse unterschwelliger Botschaften.
- **Auswirkung:** 62,3 % der jungen Leute finden, dass Kunst ihnen hilft, Details zu bemerken, die sie sonst übersehen würden.
- **Interpretation:** Im rumänischen Kontext ist Kunst ein Mittel zur Förderung des **Einfühlungsvermögens**. Die Gefahr, die in dem Bericht festgestellt wird, besteht darin, dass junge Menschen auf der Gefühlsebene bleiben (gefällt mir/gefällt mir nicht), ohne die politische oder soziale Botschaft hinter dem Werk kritisch zu analysieren.

Deutschland: Kunst als Brücke zur Kreativität

- **Beispiel:** die Programme der Organisation *Solaris* in Chemnitz, die technische Bildung (Erbe der Stadt) mit Film- und Musikworkshops verbindet.
- **Auswirkung:** 73,9 % der Befragten assoziieren Kunst mit der Entwicklung von Kreativität.
- **Interpretation:** Kunst wird eingesetzt, um einen von Industrie und Technologie geprägten Bildungsweg zu „vermenschlichen“ und den jungen Menschen die Möglichkeit zu geben, ihre eigene Meinung zu äußern und nicht nur Daten zu verarbeiten.

Norwegen: Kunst als Methode der Mediengestaltung

- **Beispiel:** Workshops zur Vermittlung von Medienkompetenz, in denen junge Menschen dekonstruieren, wie man eine visuelle/künstlerische Botschaft erstellt.
- **Wirkung:** 48,5 % glauben an die Wirksamkeit künstlerischer Methoden für kritisches Denken.
- **Interpretation:** Der norwegische Ansatz ist der strukturellste. Er betont das Verständnis dafür, wie Kunst genutzt werden kann, um das Denken zu manipulieren oder zu befreien,





erfordert aber einen sehr klaren pädagogischen Rahmen, damit sie nicht nur als „Spiel“ wahrgenommen wird.

Die Analyse zeigt, dass zwar alle jungen Menschen „digitaler Eingeborener“ sind, **Rumänien** jedoch mehr Unterstützung bei der aktiven Überprüfung von Fakten benötigt, **Deutschland** mehr Offenheit für non-formales Lernen braucht und **Norwegen** pädagogische Strukturen benötigt, die Kunst und Medienkompetenz miteinander verbinden, um Skepsis zu verringern. In allen drei Kontexten ist die Kunst nach wie vor das beliebteste Mittel, um passiven Konsum in kritische Reflexion zu verwandeln.

Wir können daher die folgenden Aspekte für jedes Land in Bezug auf alle oben vorgestellten methodischen Aspekte zusammenfassen:

Deutschland (Chemnitz)

Die deutsche Stichprobe zeigt ein **hohes kognitives Potenzial**, aber eine **unzureichende Nutzung der non-formalen Bildung**. Obwohl 83,7 % der Jugendlichen erklären, dass sie mehrere Perspektiven analysieren, sind nur 39,5 % explizit mit dem Konzept der non-formalen Bildung vertraut.

Hauptmerkmale:

- Die non-formale Bildung wird als **ergänzend** und nicht als zentral wahrgenommen;
- Kulturelle Infrastrukturen sind vorhanden, aber unzureichend mit der Schule verbunden;
- Künste (Film, Musik) haben eine kognitive Wirkung, aber keine pädagogische Kontinuität;
- die Überprüfung von Medieninformationen ist relativ besser als in Rumänien.

Deutschland positioniert sich als ein **System mit Ressourcen, aber mit einem Mangel an Zugang und Kohärenz**.

Rumänien

Rumänien zeichnet sich durch eine **äußerst positive Wahrnehmung der non-formalen Bildung aus**, mit Durchschnittswerten zwischen 3,08 und 3,29 (von 4) für die Jugendentwicklung. Mehr als 85 % der Befragten wissen, dass es non-formale Bildung gibt, aber die Teilnahme ist oft nur gelegentlich.

Hauptmerkmale:

- Zentrale Rolle der Schule als non-formaler Anbieter;
- begrenzter Zugang zu NRO und Gemeinschaftsressourcen;
- Kunst regt Kreativität und Reflexion an, aber weniger Metakognition;
- Bürgerschaftliches Engagement bleibt die am niedrigsten bewertete Dimension.

Rumänien ist ein **System mit großem Potenzial, aber strukturell fragmentiert**.

Norwegen

Norwegen ist das **Referenzmodell** in dieser Analyse. Die non-formale Bildung ist implizit in den Lehrplan integriert, und die Künste werden methodisch eingesetzt, um kritisches Denken und Medienkompetenz zu entwickeln.





Hauptmerkmale:

- Ständiger Zugang zu verschiedenen Ressourcen (Schulen, NRO, Gemeinschaft, digital);
- Kritisches Denken ist eine Querkompetenz;
- Kunst fördert den Übergang zur Metakognition und sozialen Reflexion;
- Gleichgewicht zwischen persönlicher Entwicklung und bürgerschaftlichem Engagement.

Norwegen funktioniert als ein **kohärentes und nachhaltiges Bildungssystem**.

Die nachstehende SWOT-Analyse **basiert ausschließlich auf empirischen Erkenntnissen** aus Deutschland, Rumänien und Norwegen und spiegelt wider, wie non-formale Bildung, kritisches Denken und Kunst als ein Bildungssystem funktionieren.

A. Strengths - Stärken

- **Großes Interesse junger Menschen an Reflexion und Dialog:** mehr als 80 % der Befragten (Deutschland und Rumänien) geben an, dass sie mehrere Perspektiven erkunden.
- **Starke Rolle der Kunst** bei der Förderung der Kreativität (über 70 % in allen drei Ländern).
- **Aktiver Kulturkonsum** (Film, Musik, digitale Medien) mit hohem Bildungspotenzial.
- **Funktionierendes nordisches Modell (Norwegen)**, das die Wirksamkeit der Integration non-formaler Bildung in das System beweist.

B. Weaknesses - Schwachstellen

- **Uneinheitliche Beteiligung an der non-formalen Bildung**, insbesondere in Rumänien und Deutschland.
- **Geringe Bekanntheit des Konzepts** in Deutschland (nur 39,5 %).
- **Begrenzte Überprüfung von Medieninformationen**, insbesondere in Rumänien (23,6 % geben an, dass sie ständig Quellen überprüfen).
- **Mangelnde pädagogische Kontinuität:** viele Aktivitäten sind isoliert und haben keine langfristige Wirkung.

C. Opportunities - Möglichkeiten

- **Integration von Kunst als übergreifende pädagogisches Instrument** (Film, Theater, Digitale-Storytelling).
- **Entwicklung von Medienkompetenz** unter Nutzung der Lieblingsplattformen junger Menschen (TikTok, Instagram, YouTube).
- **Übertragung bewährter Verfahren** aus dem norwegischen Modell auf Rumänien und Deutschland.
- **Europäische Finanzierung (Erasmus+, CERV)** zur Stärkung der non-formalen Bildung.

D. Threats - Bedrohungen

- **Zunehmende Gefährdung durch Fehlinformationen und Fake News** im digitalen Umfeld.
- **Überbetonung der traditionellen formalen Bildung** auf Kosten von kritischen Kompetenzen.





Von der
Europäischen Union
finanziert



- **Ungleichheiten beim Zugang** (städtisch-ländlich, kulturelle Infrastruktur).
- **Fehlende institutionelle Anerkennung der** non-formalen Bildung in einigen nationalen Kontexten.

3. Synthese der Debatten und Schlussfolgerungen der Ergebnisse der Rundtischgespräche

Das A.R.T.S.-Projekt zielt darauf ab, die Bedürfnisse junger Menschen im Bereich der Entwicklung kritischen Denkens und der Nutzung künstlerischer Methoden als ergänzende Bildungsinstrumente zu ermitteln. Die Konsultationen brachten Experten, Künstler, Lehrkräfte und Jugendbetreuer zusammen, um die Entwicklung praktischer Instrumente zur Bekämpfung von Fehlinformationen voranzutreiben.

Perspektiven der Interessenvertreter

A. Experten und Fachleute

Kunst als neutraler Raum: Experten sehen in der Kunst einen „sicheren Raum“ für die Diskussion polarisierender Themen (Gender, Politik) und vermeiden die Barrieren der politischen Korrektheit, die den Dialog behindern können.

Emotionsregulierung: Die künstlerische Praxis hilft jungen Menschen, ihre emotionalen Reaktionen auf Medieninhalte zu bewältigen.

Institutionelle Rolle: Beispiele wie das Nobelinstitut werden als Vorbilder für Friedensbildung mit kulturellen Mitteln angesehen.

B. Lehrkräfte

- **Bildung durch Emotionen:** Lehrer argumentieren, dass Bildung ohne Emotionen zum Scheitern verurteilt ist, Dialog ist für die Entwicklung unerlässlich.

Bestrafungssysteme: In einigen Ländern werden Schüler bereits für die Verwendung unkritischer Quellen oder KI-generierter Arbeiten bestraft.

Integration in den Lehrplan: Vorgeschlagen wird die ständige Einführung von Theater- oder Kunstunterricht, um die Urteilsfähigkeit und die Fähigkeit zur Synthese zu fördern.

C. Künstler

- **Dekonstruktion von Illusionen:** Theater wird als Ort intensiver emotionaler Erfahrungen, aber auch als mächtiges Werkzeug zur Dekonstruktion von Manipulationen definiert.
- **Aktive Interpretation:** Die Teilnahme an künstlerischen Veranstaltungen zwingt junge Menschen dazu, Informationen zu analysieren und zu vergleichen, anstatt sie nur passiv zu empfangen.
- **Gefahr der Manipulation:** Künstler erkennen, dass die Kunst selbst zur Manipulation der Massen eingesetzt werden kann, wenn sie nicht von kritischer Reflexion begleitet wird.





D. Jugendbetreuer

- **Algorithmische Filterblasen:** Sie berichten, dass junge Menschen in Blasen gefangen sind, in denen links- oder rechtsextreme Propaganda verbreitet wird, und dass sie bei der Bewertung von Quellen wenig Autonomie haben.
- **Online-Trends:** Gewalt und Mobbing, die sich an Trends in den sozialen Medien orientieren, werden häufig in Schulen beobachtet.
- **Digitale Kluft:** Jugendbetreuer haben einen Mangel an Fähigkeiten im Umgang mit neuen Medienformaten und KI-Inhalten

Auf europäischer Ebene identifizierte Herausforderungen

- **Desinformation und Manipulation:** Der Konsum von Plattformen wie YouTube, TikTok und Podcasts vermittelt oft einseitige Perspektiven.
- **Sinkende Aufmerksamkeitsspannen:** Junge Menschen konsumieren überwiegend kurze visuelle Formate, wodurch traditionelle Analyseninstrumente unwirksam werden.
- **Stadt-Land-Kluft:** Der Zugang zu spezialisierter kultureller Bildung ist in ländlichen oder peripheren Gebieten im Vergleich zu großen städtischen Zentren viel eingeschränkter
- **Finanzierung:** Obwohl es in Norwegen ein ausgewogenes bürgerschaftliches System gibt, wird das kulturelle Engagement als unterfinanziert und weniger zentralisiert wahrgenommen als in anderen Teilen Europas.

Praktische Empfehlungen für Bildungsmaterialien

Die Teilnehmer schlugen eine Reihe von konkreten Lösungen vor, die die Grundlage für zukünftige A.R.T.S.-Module bilden werden:

I. Mikro-Tools und Gamification

- **Visuelle Checklisten:** Erstellung von „3-5 Schlüsselfragen“ für die schnelle Analyse von Reels oder TikTok-Inhalten.
- **Quiz und Simulationen:** Gamification des Faktenüberprüfungsprozesses, um das Engagement junger Menschen zu fördern

II. Strukturierte künstlerische Workshops

- **Entschlüsselung von Emotionen:** Übungen zur Identifizierung von Manipulationstechniken durch Musik, Montage oder Titel.
- **Praktische Gestaltung:** Einsatz von Mediocollage, Forumtheater, Graffiti und visuellem Storytelling als Formen der Reflexion.

III. Methodische Ansätze

- **Scaffolded Learning:** allmählicher Übergang von der vom Ausbilder geleiteten zur autonomen Analyse.





- **Mikrolernen:** kurze und dynamische Sitzungen, die sich auf die persönlichen Erfahrungen der Jugendlichen konzentrieren (Identität, Erfolg, sozialer Druck).
- **Digitale Anwendung:** Entwicklung eines digitalen Tools zur Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Nachrichten-Websites.

4. Schlussfolgerungen und Empfehlungen für den europäischen Kontext - hin zu einer Form der Medienkompetenz durch künstlerische Methodik

Auf der Grundlage der in den drei Fokusgruppen durchgeführten Analysen wird im Folgenden ein Aktionsplan vorgestellt, der sich auf strategische Säulen stützt und Beispiele für bewährte Verfahren aus Norwegen, Deutschland und Rumänien einbezieht:

Säule 1: Schnellanalysemethoden und „Mikrolernen“

Diese Säule zielt darauf ab, den Lernprozess an die kurze Aufmerksamkeitsspanne junger Menschen und ihren Konsum von kurzen visuellen Formaten anzupassen.

- **Einführung von visuellen „Mikro-Tools“:** Erstellung einfacher Checklisten oder Sätze von 3-5 „Schlüsselfragen“, die junge Menschen sofort anwenden können, wenn sie Inhalte auf TikTok, Reels oder YouTube konsumieren.
- **Gamification der Faktenüberprüfung:** Verwenden Sie Quiz, Herausforderungen und digitale Simulationen, um die Faktenüberprüfung zu einer wettbewerbsorientierten und ansprechenden Aktivität zu machen.
- **Scaffolded Learning:** Schrittweiser Übergang von mentorengeleiteten Analyseübungen zur eigenständigen Bewertung von Quellen, um das Vertrauen der jungen Menschen in ihr eigenes Urteilsvermögen zu stärken.

Säule 2: Kunst als Instrument zur Dekonstruktion und Reflexion

Nutzung der Kunst, um einen sicheren „Raum“ zu schaffen, auf dem schwierige oder manipulative Themen untersucht werden können.

- **Forum- und Dokumentartheater:** Mit Aufführungen und anschließenden Diskussionsrunden („post-show reflection“) werden manipulative Mechanismen und Stereotypen sichtbar gemacht und dekonstruiert.
- **Workshops zur „Entschlüsselung von Emotionen“:** Praktische Übungen zur Analyse der Art und Weise, wie Musik, Videomontage und Schlagzeilen in den Medien eingesetzt werden, um schnelle emotionale Reaktionen auf Kosten der Logik zu erzeugen.
- **Partizipative künstlerische Gestaltung:** Einsatz von Mediencollagen, Graffiti und visuellem Storytelling, um jungen Menschen die Möglichkeit zu geben, ihre eigene Perspektive auf die soziale Realität auszudrücken.

Säule 3: Reduzierung von Klüften und soziale Eingliederung

Ausweitung der Ressourcen auf benachteiligte Gebiete und Bekämpfung der Isolation in "algorithmischen Blasen".





- **A.R.T.S.-Karawane in ländlichen Gebieten:** Organisation von thematischen Karawanen mit Künstlern und Fachleuten zu Schulen in peripheren Gebieten, wo der Zugang zu kultureller Infrastruktur begrenzt ist.
- **Schaffung „sicherer Räume“ (Safe Spaces):** Veranstaltung von Workshops, in denen junge Menschen Tabu-Themen (Identität, Politik, Religion) diskutieren können, ohne Angst vor Stigmatisierung oder Verurteilung zu haben.
- **Bekämpfung der politischen Segregation:** Einsatz von Kunst als Vermittler, um junge Menschen mit unterschiedlichen politischen Ansichten zusammenzubringen und ihnen einen Trainingsraum für einen respektvollen Dialog zu bieten.

Säule 4: Ausbildung von Pädagogen und Einbeziehung der Gemeinschaft

Sicherstellung der Nachhaltigkeit des Projekts durch Schulung der Erwachsenen, die die jungen Menschen anleiten.

- **Methodische Leitfäden für Pädagogen:** Entwicklung von Handbüchern mit klaren Schritten für Lehrer und Jugendbetreuer, wie die Kunst im Unterricht oder in der Jugendarbeit eingesetzt werden kann.
- **Bildungsprogramme für Eltern:** Organisation von Informationsveranstaltungen für Eltern, damit das Training des kritischen Denkens im häuslichen Umfeld fortgesetzt werden kann.
- **Integration digitaler Tools:** Entwicklung einer App zur Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Nachrichten-Websites und damit Integration von Technologie in das kritische Lernen.

Ermittelte Beispiele für bewährte Verfahren:

1. **System der „ungdomsskole“ (Norwegen):** Integration der Grundsätze des kritischen Denkens direkt in den Kunst- und Musikunterricht.
2. **Deutsches/italienisches Bewertungsmodell:** Bestrafung der Verwendung unkritischer Quellen oder KI-generierter Inhalte im Benotungssystem, Förderung der akademischen Strenge.
3. **Nutzung renommierter Institutionen:** Verwendung von Beispielen wie dem Nobelinstitut, um Friedenserziehung durch Kultur zu veranschaulichen.
4. **Angepasste logistische Zwänge:** Verwendung von Papierfragebögen in Schulen, in denen Telefone verboten sind (Sachsen), um eine vollständige Zugänglichkeit zu gewährleisten.

Vergleichende Beispiele für bewährte Verfahren in europäischen Ländern

1. Modell der Lehrplanintegration: Systemischer Ansatz

Der A.R.T.S.-Aktionsplan schlägt die dauerhafte Integration von Kunst- und Medienunterricht in den Lehrplan vor, um die Urteilsfähigkeit zu fördern.

• **A.R.T.S.-Projekt (Norwegen/Deutschland):** In Norwegen integriert das Modell der „ungdomsskole“ bereits kritisches Denken in den Musik- und Kunstunterricht. In Deutschland bestraft das System die Verwendung unkritischer Quellen oder künstlicher Intelligenz und erzwingt eine frühe akademische Strenge.





- **Europäischer Vergleich:** Dieses Modell ähnelt dem Ansatz in **Finnland**, wo Medienkompetenz kein separates Fach ist, sondern eine fächerübergreifende Kompetenz, die in alle Fächer integriert ist, von Mathematik (Analyse gefälschter Statistiken) bis Geschichte (Propaganda).

2. Kunst als Vermittler in benachteiligten und ländlichen Gebieten

Der A.R.T.S.-Plan unterstreicht die Notwendigkeit von „thematischen Karawanen“ und erweiterten Programmen für junge Menschen in ländlichen Gebieten, wo der Zugang zur Kultur eingeschränkt ist.

- A.R.T.S.-Projekt (Rumänien/Norwegen): Es schlägt vor, Kultureinrichtungen zu nutzen, um Dorfschülern gleiche Chancen zu bieten und die Kluft zwischen Stadt und Land durch visuelle Kunst und Theater zu überbrücken.

- **Europäischer Vergleich:** Die Praxis ähnelt dem **Erasmus+ MuseArt-Programm** oder Initiativen in **Frankreich** (Pass Culture), die den Zugang junger Menschen zur Kultur fördern, aber A.R.T.S. fügt die spezifische Komponente des *kritischen Denkens* durch die Analyse nach der Veranstaltung hinzu.

3. Bekämpfung von „Algorithmischen Filterblasen“ und Extremismus

Eine wichtige Priorität in Chemnitz und Iași ist es, junge Menschen aus den Propagandablase herauszuholen und „sichere Räume“ für den Dialog zu schaffen.

- A.R.T.S.-Projekt (Deutschland/Norwegen): Nutzung der Kunst als „neutralen Raum“, um Tabu-Themen (Migration, Ideologie) ohne Angst vor Stigmatisierung zu diskutieren. In Chemnitz geht es darum, der nach den Wahlen von 2025 aufgekommenen rechts- und linksextremen Propaganda entgegenzuwirken.

- **Europäischer Vergleich:** Diese Methode entspricht der bewährten Praxis in **Belgien** und den **Niederlanden** (*TerInfo-Projekt*), wo Lehrer darin geschult werden, traumatische oder heikle aktuelle Ereignisse durch Bilder und künstlerische Erzählungen zu diskutieren, um Radikalisierung zu verhindern.

4. Mikrolernen und Gamification

Das deutsche Dokument schlägt "Mikro-Tools" (3-5 Schlüsselfragen) und Gamification der Informationsüberprüfung vor, um die fragmentierte Aufmerksamkeit junger Menschen zu gewinnen.

- A.R.T.S.-Projekt (Deutschland): Der Schwerpunkt liegt auf gerüstgestütztem Lernen und der Verwendung aktueller Inhalte (TikTok, Memes), um den Prozess relevant zu machen.

- **Europäischer Vergleich:** Diese Strategie orientiert sich an europäischen Plattformen wie „**Lie Detectors**“ (Österreich/Deutschland/Belgien), die Journalisten für kurze 90-minütige Sitzungen in Klassenzimmer schicken und zeigen, dass einmalige, aber intensive und interaktive Interventionen effektiver sind als lange theoretische Vorträge.





Modell 1 eines möglichen Aktionsplans:

1. Methodische Grundlagen

Die A.R.T.S.-Methodik schlägt den Übergang vom „intuitiven Denken“ zum „analytischen Denken“ vor, indem sie die Künste als kritischen Filter einsetzt.

- **Scaffolded Learning"-Ansatz** (schrittweise Lernunterstützung): Übergang von der pädagogisch angeleiteten Analyse zur eigenständigen Bewertung von Medienbotschaften.
- **Kunst als „neutraler Raum“**: Nutzung des kreativen Prozesses, um polarisierende Themen (Migration, Politik) auf eine sichere Art und Weise zu diskutieren und die politische Segregation zu verringern (in Norwegen und Deutschland als Problem erkannt).
- **Emotionale Erdung (Emotional Grounding)**: Nutzung der künstlerischen Praxis, um jungen Menschen zu helfen, ihre Reaktionen auf manipulative Inhalte, die aus Angst oder Wut Kapital schlagen, selbst zu regulieren.

2. Säulen der Aktion und konkrete Maßnahmen

Säule I: Dekonstruktion von Botschaften durch Bildende Kunst und Film

- **Konkrete Maßnahme:** Workshop „Anatomie der Manipulation“.
 - **Aktivität:** Analyse eines kurzen Videoclips (TikTok/Reels) durch Isolierung der Elemente: Bild, Soundtrack, Text. Die Jugendlichen müssen herausfinden, wie die Musik die Wahrnehmung der „Wahrheit“ in einer Nachrichtengeschichte beeinflusst.
 - **Tool:** Checkliste „3-5 kritische Fragen“ (z. B.: *Wer hat die Botschaft verfasst? Welche Emotionen soll sie in mir hervorrufen?*).

Säule II: Forumtheater und Storytelling für Debatten

- **Konkrete Maßnahme:** Soziale Theatersitzungen zu Cybermobbing und Fake News.
 - **Aktivität:** Dramatisierung eines Konflikts, der durch falsche Informationen ausgelöst wird, die an Schülergruppen verteilt werden. Die Zuschauer (Schüler) betreten die Szene, um Vermittlungslösungen vorzuschlagen, die auf Fakten und nicht auf Kurzschlussreaktionen basieren.
 - **Ort:** Non-formale Räume (wie der Solaris-Turm oder das Türkische Bad).

Säule III: Mikrolernen und Gamification

- **Konkrete Maßnahme:** Entwicklung einer digitalen App/Ressourcen-Hub.





- **Aktivität:** Erstellung von schnellen Quizfragen unter Verwendung von Memes und Fragmenten zeitgenössischer Kunst, um die Fähigkeit zu testen, zwischen Meinung, Tatsache und künstlerischer Kreation zu unterscheiden.
- **Logistische Anpassung:** In Schulen, in denen Handys verboten sind (Sachsen), werden diese Übungen über gedruckte Fakt-oder-Fiktionskarten durchgeführt.

3. Spezifische Empfehlungen nach Kategorien von Akteuren

Beteiligter Akteur	Methodische Empfehlungen (Konkrete Maßnahmen)
Erzieher/Lehrer	- Integration der Bildanalyse in den Geschichts-/ Rumänischunterricht - Bestrafung von unkritischen Quellen in Beurteilungen (deutsches Modell).
Jugendbetreuer	- Organisation von "A.R.T.S.-Karawanen" in ländlichen Gebieten (großer Bedarf in Rumänien). - Schulungen zur Nutzung von AI für kreative Zwecke, nicht nur als Warnung.
Kultureinrichtungen	- Öffnung von Räumen (Museen, Athenäums) als „Laboratorien für kritisches Denken“ nach der Vorführung. - Partizipative Ausstellungen, in denen junge Menschen ihre eigenen „Resilienz-Botschaften“ entwerfen können.

Modell 2 eines möglichen Aktionsplans:

1. Integration künstlerischer Methoden in schulische und non-formale Lehrpläne

- **Entwicklung von film- und musikbasierten Bildungsmodulen:** Angesichts der Tatsache, dass Musik (72,52 %) und Film (56,87 %) die Kunstformen mit dem größten Einfluss auf junge Menschen in Rumänien sind, wird vorgeschlagen, sie zu nutzen, um Medienbotschaften, Stereotypen und manipulative Erzählungen zu analysieren.
- **Praktische Workshops zur „Bilddekonstruktion“:** In Deutschland (Chemnitz), wo die Beteiligung an non-formalen künstlerischen Aktivitäten gering ist (weniger als 40 % Bekanntheitsgrad), werden Workshops benötigt, um technische Fähigkeiten mit Kreativität zu verbinden und Kunst zur Förderung des kritischen Denkens einzusetzen.





- **Einsatz von Literatur als Reflexionsinstrument:** Obwohl weniger populär als visuelle Medien, bleibt Literatur in allen drei Ländern ein direkter Weg, um eine tiefgehende Analyse zu fördern.

2. Entwicklung digitaler Überprüfungs- und Verantwortungsfähigkeiten

- **Kreative Fact-Checking-Programme:** In Norwegen wurde eine Lücke zwischen Risikobewusstsein und aktivem Fact-Checking-Verhalten festgestellt. Es werden künstlerische Übungen zur „emotionalen grounding“ vorgeschlagen, um jungen Menschen dabei zu helfen, die instinktiven Reaktionen zu erkennen, die sie anfällig für Fehlinformationen machen.
- **Informationskampagnen in den sozialen Medien:** Da die meisten jungen Menschen (über 85 % in Rumänien und 78 % in Deutschland) zwar in der Schule etwas über Bildung lernen, ihre Zeit aber auf TikTok und Instagram verbringen, ist es wichtig, dass Einrichtungen künstlerische Bildungsinhalte direkt auf diesen Plattformen erstellen.

3. Inklusion und Anpassung an den regionalen Kontext

- **Anpassung an ländliche Gebiete und schutzbedürftige Gruppen:** In Rumänien kommen mehr als 55 % der Befragten aus ländlichen Gebieten, was Kulturkarawanen und Offline-Bildungsressourcen (in gedruckter Form) erforderlich macht - ein Modell, das auch in Deutschland übernommen wurde, um die Schulvorschriften für Mobiltelefone einzuhalten.
- **Sozialer Zusammenhalt durch Kunstprogramme:** In multikulturellen Städten wie Chemnitz sollte die Kunst als „neutraler Raum“ für den Dialog zwischen jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund (14 % der Stichprobe waren Migranten) genutzt werden, um Integration und Empathie zu fördern.

4. Ausbildung von Pädagogen und Jugendarbeitern

- **Methodische Leitlinien für Lehrer:** Die Teilnehmer des Runden Tisches forderten klare Instrumente für den Einsatz von Kunst als Mittel zur kritischen Reflexion im Klassenzimmer.
- **Interinstitutionelle Partnerschaften:** Zusammenarbeit zwischen Schulen, Museen, kulturellen Organisationen (z. B. dem Nationalen Athenäum in Iasi oder Solaris) und der Familie, um ein stabiles Lernökosystem zu schaffen.





Ein möglicher Satz von 10 pädagogischen Instrumenten zur Verbesserung der künstlerischen Medienerziehung junger Menschen - MODELL 1

1. „A.R.T.S. Filter“ Checkliste (3-5 Schlüsselfragen)

Inspiziert von der Notwendigkeit des „Mikrolernens“ ist dies ein Taschen- oder digitales Werkzeug zur schnellen Analyse von Beiträgen in sozialen Netzwerken (TikTok/Reels).

- **So funktioniert es:** Die Jugendlichen wenden 3 Fragen auf jeden viralen Inhalt an: *Wer hat dafür bezahlt, welche Emotionen will er in mir hervorrufen, welche Informationen fehlen?*
- **Ziel:** Von der intuitiven Reaktion zur logischen Analyse übergehen.

2. Forumtheater für Desinformation

Eine Methode, die sich in Fokusgruppen in Rumänien und Deutschland als äußerst wirksam im Kampf gegen Mobbing und Fake News erwiesen hat.

- **Funktionsweise:** Es wird ein Szenario gespielt, in dem der Ruf einer Person durch eine Falschinformation zerstört wird. Das Publikum (junge Menschen) kann die Szene anhalten und in die Rolle schlüpfen, um das Ende mithilfe der Quellenüberprüfung zu ändern.
- **Ziel:** Entwicklung von Einfühlungsvermögen und sozialer Resilienz.

3. Workshop „Anatomie der Wirkungsmusik“

Basierend auf der Beobachtung norwegischer Experten, dass Musik ein starkes Hilfsmittel zur emotionalen Manipulation ist.

- **Funktionsweise:** Die Schüler hören dieselben Nachrichten mit zwei verschiedenen Soundtracks (einem heroischen und einem Horror-Soundtrack) und diskutieren, wie sich ihre Wahrnehmung der Fakten verändert hat.
- **Ziel:** Das Verständnis dafür, wie Ton eine Emotion auf Kosten der Wahrheit „verkauft“.

4. Fakten vs. Fiktion Karten (Druckformat)

Eine Lösung für Schulen in Sachsen (Deutschland), wo die Benutzung von Mobiltelefonen während des Unterrichts verboten ist.

- **Funktionsweise:** Physische Kartensets mit Nachrichten oder berühmten Kunstwerken, bei denen die Jugendlichen Elemente der Propaganda und des reinen künstlerischen Ausdrucks erkennen müssen.
- **Ziel:** Zugänglichkeit in technologiefreien Umgebungen.





5. „Digitaler Spiegel” - Übung zum visuellen Storytelling

Ein Hilfsmittel, das vorgeschlagen wurde, um die im norwegischen Bericht festgestellten „algorithmischen Filterblasen” zu bekämpfen.

- **Funktionsweise:** Junge Menschen erstellen eine Collage, die ihre „Blase” darstellt (was der Algorithmus ihnen zeigt) und vergleichen sie mit der physischen Realität ihrer Gemeinschaft.
- **Ziel:** Bewusstsein für algorithmische Filterblasen.

6. Analyse von Symbolen in der städtischen Kunst (Graffiti/Wandmalereien)

Nutzung des industriellen (Chemnitz) und kulturellen (Iasi) Erbes als Unterrichtsmaterial.

- **Funktionsweise:** Analyse politischer oder sozialer Botschaften, die in lokaler Straßenkunst versteckt sind.
- **Ziel:** Entwicklung der Fähigkeit zur symbolischen Interpretation (im rumänischen Bericht als Lücke identifiziert).

7. Truth-O-Meter-App (Ressourcenzentrum)

Vorgeschlagen im Protokoll von Iasi, um die Glaubwürdigkeit von Nachrichten-Websites zu überprüfen.

- **Funktionsweise:** Eine digitale Plattform, auf der junge Menschen gemeinsam verdächtige Links melden und überprüfen können, wobei sie für ihre Genauigkeit Punkte erhalten (Gamification).
- **Ziel:** Aktives und kollaboratives Engagement.

8. „Deepfake Workshop” durch digitale Kunst

Anstelle von einfachen Warnungen lernen junge Menschen, manipulierte Inhalte zu erstellen (für kreative Zwecke).

- **Funktionsweise:** Verwendung von KI, um den Kontext eines berühmten Gemäldes zu verändern, und anschließende Diskussion darüber, wie einfach es ist, eine glaubwürdige visuelle Lüge zu fabrizieren.
- **Ziel:** Entmystifizierung der KI-Technologie.

9. Kulturelles Reflexionsjournal nach der Veranstaltung

Empfohlenes Hilfsmittel für die Zusammenarbeit zwischen Schulen und Institutionen wie dem Nationalen Athenäum in Iasi oder den Museen von Oslo.





- **Funktionsweise:** Nach dem Besuch einer Aufführung oder Ausstellung füllen die Jugendlichen ein kurzes Tagebuch aus, das sich mit Fragen wie „Welches Stereotyp wurde heute in Frage gestellt?“
- **Ziel:** Die ästhetische Erfahrung **soll** in eine Übung zum kritischen Denken umgewandelt werden.

10. „A.R.T.S.-Karawane“ (mobiler Workshop)

Konkrete Maßnahme zur Überbrückung der Kluft zwischen Stadt und Land (in Rumänien als Priorität eingestuft).

- **Funktionsweise:** Eine tragbare Ausrüstung (Projektor, Tablets, Malmaterial), die Workshops zur Kunst- und Medienbildung direkt in abgelegene Gemeinden bringt.
- **Ziel:** Gleichberechtigter Zugang zu non-formaler Bildung.

Dieses Hilfsmittel bilden ein komplettes Ökosystem, das **traditionelle Kunst, moderne Technologie** und **menschliche Interaktion** miteinander verbindet, um eine „smart“ Generation und widerstandsfähige Jugendliche aufzubauen.





Ein möglicher Satz von 10 pädagogischen Werkzeugen zur Verbesserung der künstlerischen Medienerziehung junger Menschen - MODELL 2

1. Video-Dekonstruktionsbogen (Visual Literacy)

Inspiziert von der Popularität des Musik- und Filmkonsums, ist dieses Tool ein Analysebogen, in dem junge Menschen einen Videoclip in Bilder (Symbole), Ton (hervorgerufene Emotionen) und Text (Botschaft) zerlegen. Es hilft dabei, vom intuitiven zum analytischen Konsum überzugehen.

2. Workshop „Nachrichten aus der Zukunft“ (Speculative Design)

Die Jugendliche verwenden Collage- oder Zeichentechniken, um die Titelseite einer Zeitung aus einer utopischen oder dystopischen Welt zu gestalten. Der Prozess zwingt sie dazu, zu verstehen, wie Mediennarrative konstruiert werden und wie Angst oder Hoffnung durch visuelle Kunst manipuliert werden können.

3. „Emotionale Grounding“ durch Musikübung

Basierend auf einem Bericht aus Norwegen lehrt dieses Hilfsmittel junge Menschen zu erkennen, welche Emotionen ein bestimmtes Musikstück oder ein Podcast in ihnen auslöst. Ziel ist es, die „emotionalen Auslöser“ zu erkennen, die von Fehlinformationen häufig genutzt werden, um das kritische Denken außer Kraft zu setzen.

4. Rollenspiel: „Der Wahrheitskurator“

Eine theaterpädagogische Methode, bei der junge Menschen die Rolle von Museumskuratoren spielen, die entscheiden müssen, welche „Nachrichten“ es wert sind, als echt ausgestellt zu werden, und welche „Fake Art“ sind. Es entwickelt digitale Verantwortung und Urteilsvermögen.

5: Zeitschrift für kritische Reflexion (Druckformat)

Als Antwort auf die technologischen Beschränkungen, die in Chemnitzer Schulen (Deutschland) festgestellt wurden, enthält dieses physische Journal geleitete Fragen nach dem Anschauen eines Theaterstücks oder Films und ermutigt zu einer schriftlichen Argumentation anstelle von schnellen „Like/Dislike“-Reaktionen.

6. Vertrauenskarte (Kreatives Mapping)

Ein visuelles Hilfsmittel in Form einer von jungen Menschen erstellten Infografik, in der sie ihr eigenes Informationsökosystem zeichnen (z. B. NRK in Norwegen, lokale Journalisten in





Rumänien). Die Visualisierung hilft ihnen zu erkennen, ob ihre Quellen vielfältig sind oder eine „Blase“ bilden.

7. Forumtheater zur Bekämpfung von Hassrede

Dieses Hilfsmittel, das zur Integration junger Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund eingesetzt wird (z. B. die multikulturelle Probe in Chemnitz), ermöglicht es jungen Menschen, Szenen von Medienkonflikten nachzuspielen und die Handlung „anzuhalten“, um gewaltfreie Kommunikationslösungen vorzuschlagen.

8. Labor für Fact-Checking durch Fotografie

Jugendliche erhalten berühmte Fotos und müssen deren ursprünglichen Kontext recherchieren und vergleichen, wie sie in den sozialen Medien verwendet wurden. Der Schwerpunkt liegt auf dem „Bildeinstellung“ (framing) und darauf, wie das Zuschneiden eines Bildes die Wahrheit völlig verändern kann.

9. Kritische Analyse-Podcast

Ein non-formales Bildungsinstrument, bei dem junge Menschen Mini-Episoden produzieren, in denen sie Experten oder Gleichaltrige über den Einfluss von Algorithmen befragen. Kombiniert audiotecnische Fähigkeiten mit soziologischer Forschung.

10. „Algorithmus als Künstler“ Leitfaden

Ein Satz von Karten mit Reflexionsübungen über generative künstliche Intelligenz. Die Jugendlichen vergleichen ein von Menschen geschaffenes Kunstwerk mit einem, das von einer künstlichen Intelligenz geschaffen wurde und diskutieren über Ethik, geistiges Eigentum und „Wahrheit“ im digitalen Zeitalter.

Diese Hilfsmittel sind so konzipiert, dass sie **anpassbar** sind: sie können sowohl auf dem Land (wo die Ressourcen begrenzt sind) als auch in der Stadt eingesetzt werden, wobei die Kunst als „neutraler Raum“ für Dialog und Lernen genutzt wird.

Ich, Durdureanu Roxana, beeidigte Dolmetscherin und Übersetzerin für Deutsch und Englisch, gemäß der Genehmigung Nr. 20279 ausgestellt am 01.10.2009 vom rumänischen Justizministerium, beglaube die Richtigkeit der Übersetzung von Rumänisch ins Deutsch, dass der Text komplett übersetzt wurde, ohne Auslassungen, und dass, durch seine Übersetzung dessen Inhalt und Sinn nicht verändert wurde.

Übersetzerin

