Medienbildung durch Kunst für kritisches Denken in der Jugendarbeit

LEITFADEN FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN

A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart

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

Kofinanziert von der Europäischen Union

Kofinanziert von der Europäischen Union.
Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich jene der Autorin bzw. des Autors und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur für EU-Bildungsprogramme (ANPCDEFP) wider. Weder die Europäische Union noch die ANPCDEFP können dafür verantwortlich gemacht werden.

Partnerorganisationen

Das A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart-Projekt (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137) wird von einer Partnerschaft aus drei Organisationen aus Rumänien, Deutschland und Norwegen umgesetzt. In diesem Leitfaden werden die Partner abwechselnd mit Organisationsnamen, Stadt oder Land bezeichnet und im Folgenden vorgestellt.

Ateneul Național din Iași (ANI)
Rumänien – Iași
Eine 1920 gegründete Kultureinrichtung mit Theater-, Musik-, Film- und bildenden Kunstprogrammen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Sie zieht jährlich rund 150.000 Besucher an und verfügt über umfangreiche Erfahrung in der kulturellen Bildung.
office@ateneuiasi.ro

solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt gGmbH Sachsen (solaris FZU)
Deutschland – Chemnitz
Eine gemeinnützige Organisation, die seit 1993 aktiv ist und pädagogische, soziale und kulturelle Dienstleistungen für Jugendliche und Gemeinschaften anbietet. Sie ist spezialisiert auf MINT-Bildung, Kunst, Nachhaltigkeit und soziale Inklusion. Die Organisation koordiniert Erasmus+-Projekte und Bildungszentren.
info@solaris-fzu.de

DAC Music Performance (DAC)
Norwegen
2017 vom Pianisten Dragoș Andrei Cantea gegründet, veranstaltet DAC Konzerte, künstlerische Produktionen und Bildungsprojekte in Norwegen und in ganz Europa. Die Organisation ist federführender Partner des Classix Festival, mit Expertise in klassischer Musik und darstellender Kunst als pädagogischen Werkzeugen.
contact@dragoscantea.com

Inhaltsverzeichnis

1. **Einleitung**.....2
   - Projektkontext.....2
   - Zweck des Leitfadens.....2
   - Für wen dieser Leitfaden gedacht ist.....3
   - Über die wissenschaftlichen Grundlagen des Leitfadens..... 3

2. **Methodischer Rahmen**.....4
   - Grundprinzipien.....4
   - Bewertungsmethodik.....4
   - Handlungsansätze.....5

3. **Validierung im Pilotprojekt**.....6
   - Durch Tests festgelegtes Umsetzungsprinzip.....6
   - Anpassungen aufgrund der Pilotversuche.....6
   - Zusammengefasste Ergebnisse.....7

4. **Feedback der Teilnehmenden**..... 8

5. **Bildungsinstrumente** 9
   - Positive Gerüchte.....9
   - Urbane Symbole: Entschlüsseln & Gestalten.....11
   - Brücke zwischen den Generationen.....13
   - Der Hut der Wahrheit.....15
   - Zeichne, was du hörst.....17
   - Wissen ist Macht.....19
   - Von der Reaktion zur Reflexion.....21
   - Kunst und Demokratie: Eine Reise durch die Zeit.....23
   - Influencer oder Manipulator?.....25
   - Original oder Algorithmus – KI-Kunst entlarven.....27
   - Wahr oder Falsch?.....29
   - Ich bin der Künstler.....31

6. **Fallstudien (Materialien auf Englisch)**..... 33

7. **Anhänge**..... 41
   - Anhang 1 – Vergleichender Forschungsbericht (Rumänien, Deutschland, Norwegen)



1. Einleitung

Projektkontext

Die übermäßige Nutzung sozialer Medien und die Anfälligkeit junger Menschen für Medienmanipulation sind europaweit als Problem anerkannt. Eine aktuelle Studie der Weltgesundheitsorganisation zeigt, dass Rumänien unter den am Projekt teilnehmenden Ländern den höchsten Anteil an Jugendlichen aufweist, die von problematischer Nutzung sozialer Medien betroffen sind, und auch Deutschland und Norwegen berichten von ähnlichen Herausforderungen. Der Mangel an Medienerziehung in den Schulen, der Einfluss von Algorithmen und der unbeaufsichtigte Zugang zu digitalen Inhalten tragen allesamt zu einer erhöhten Anfälligkeit für Desinformation bei, was sich auf die psychische Gesundheit, soziale Beziehungen und die Fähigkeit auswirkt, verifizierte Informationen von manipulativen Inhalten zu unterscheiden.

Das A.R.T.S.-Projekt – Analyse, Reflect, Think Smart –, das im Rahmen des Erasmus+-Programms, Kooperationspartnerschaft im Bereich Jugend (KA220-YOU), gefördert wird, wurde als Antwort auf diesen Bedarf entwickelt. Die Partnerschaft vereint das Nationale Athenäum von Iași (Rumänien), das solaris FZU (Deutschland) und DAC Music Performance (Norwegen), wobei jede Organisation spezifisches Fachwissen einbringt: kulturelle Bildung durch Kunst, Bildung für nachhaltige Entwicklung und soziale Inklusion sowie Innovation in der Kunstpädagogik und den Einsatz von Musik als Lerninstrument.

Zweck des Leitfadens

Dieser Leitfaden fasst die im Rahmen des Projekts entwickelte Methodik und die 12 Bildungsinstrumente zusammen, welche in der Kunst – Theater, Musik und bildende Kunst – genutzt werden, um kritisches Denken anzuregen und der Manipulation durch die Medien bei jungen Menschen entgegenzuwirken. Die Instrumente wurden auf der Grundlage vergleichender Untersuchungen in den drei Partnerländern entwickelt und anschließend in 20 Pilot-Workshops mit mehr als 290 jungen Menschen getestet.

Die in diesem Leitfaden vorgestellten Versionen spiegeln die Anpassungen wider, die sich aus den Pilotversuchen ergaben und nicht die ursprünglichen Vorschläge. Neben den Arbeitsblättern enthält der Leitfaden einen methodischen Rahmen, der die Prinzipien erläutert.



Für wen dieser Leitfaden gedacht ist

Der Leitfaden richtet sich in erster Linie an Jugendbetreuer und Moderatoren, die Medienerziehung durch Kunst in ihre Aktivitäten integrieren möchten, unabhängig davon, ob sie im formalen, nicht-formalen oder informellen Bereich tätig sind. Die Arbeitsblätter wurden so konzipiert, dass sie sowohl an städtische als auch an ländliche Umgebungen angepasst werden können und für die Arbeit mit unterschiedlichen Gruppen, einschließlich junger Menschen aus benachteiligten Verhältnissen, geeignet sind.

Der Leitfaden richtet sich zudem an Lehrkräfte, die daran interessiert sind, Medienerziehung und kritisches Denken in den Schulunterricht oder außerschulische Aktivitäten zu integrieren.

Über die wissenschaftlichen Grundlagen des Leitfadens

Die in diesem Leitfaden vorgestellten Instrumente und Methoden basieren auf einer vergleichenden Studie, die in Rumänien, Deutschland und Norwegen durchgeführt wurde und untersucht, wie nichtformale Bildung, kritisches Denken und die Künste zur Entwicklung junger Menschen in den drei nationalen Kontexten beitragen. Die Studie umfasste Fragebögen, die von insgesamt mehr als 570 jungen Menschen und Jugendbetreuern ausgefüllt wurden, sowie Runde-Tisch-Gespräche mit Experten, Künstlern, Lehrkräften und Jugendbetreuern aus den drei Ländern.

Zu den wichtigsten Ergebnissen zählen: Rumänien weist unter den drei Ländern den höchsten Grad an positiver Wahrnehmung der nichtformalen Bildung auf, auch wenn die Teilnahme oft nur gelegentlich erfolgt; Deutschland verfügt über eine solide kulturelle Infrastruktur, die jedoch noch nicht ausreichend mit den Schulen vernetzt ist; Norwegen zeichnet sich durch ein kohärentes Bildungsökosystem aus, in dem kritisches Denken als fächerübergreifende Kompetenz behandelt wird. Der vollständige Forschungsbericht, einschließlich der Methodik, der aggregierten Daten und der für jedes Land durchgeführten SWOT-Analyse, ist am Ende dieses Leitfadens enthalten.

Die in diesem Leitfaden vorgestellte Methodik wurde auf der Grundlage der in Rumänien, Deutschland und Norwegen durchgeführten Vergleichsstudie entwickelt und später durch Pilotversuche mit den 12 Bildungsinstrumenten verfeinert. Sie basiert auf drei Kernprinzipien und gliedert sich in vier Handlungsstränge, die unabhängig vom verwendeten Instrument allgemein gelten.

2. Methodischer Rahmen

Die in diesem Leitfaden vorgestellte Methodik wurde auf der Grundlage der in Rumänien, Deutschland und Norwegen durchgeführten Vergleichsstudie entwickelt und später durch Pilotversuche mit den 12 Bildungsinstrumenten verfeinert.
Sie basiert auf drei Kernprinzipien und gliedert sich in vier Handlungsstränge, die unabhängig vom verwendeten Instrument allgemein gelten.

Grundprinzipien

Von intuitivem zu analytischem Denken.
Vergleichende Untersuchungen haben gezeigt, dass sich junge Menschen in allen drei teilnehmenden Ländern bei der Bewertung von Informationen eher auf Intuition und erste Eindrücke verlassen, anstatt Quellen aktiv zu überprüfen. Die im Rahmen des Projekts entwickelten Instrumente nutzen Kunst als kritischen Filter und führen die Teilnehmenden schrittweise von einer instinktiven zu einer analytischen, durch Argumentation gestützten Bewertung.

Kunst als neutraler Boden.
Themen wie Medienmanipulation, Desinformation oder gesellschaftliche Polarisierung lassen sich nur schwer direkt ansprechen, insbesondere in Gruppen mit unterschiedlichen Meinungen. Der Einsatz von Kunst als Medium zur Auseinandersetzung bietet einen sicheren Rahmen, in dem diese Themen ohne direkte Konfrontation diskutiert werden können, und verringert gleichzeitig das Risiko, dass sich die Gruppe entlang politischer oder ideologischer Linien spaltet.

Emotionale Verankerung.
Künstlerisches Schaffen gibt den Teilnehmenden ein konkretes Werkzeug zur emotionalen Selbstregulierung an die Hand, wenn sie mit manipulativen Inhalten konfrontiert werden, die häufig auf Angst oder Empörung setzen, um kritisches Denken zu unterdrücken. Durch Übungen, die die Rolle von Emotionen bei der Interpretation von Informationen sichtbar machen, werden die Teilnehmenden besser in der Lage zu erkennen, wann sie auf Manipulation reagieren und nicht auf Fakten.

Bewertungsmethodik

Die Wirkung jedes Instruments wurde anhand von Fragebögen bewertet, die von den Teilnehmenden vor und nach jedem Workshop ausgefüllt wurden – je nach den örtlichen Gegebenheiten der jeweiligen Sitzung in digitaler oder gedruckter Form. Darüber hinaus erstellten die für die Tests verantwortlichen Moderatoren unmittelbar nach jedem Workshop Aktivitätsberichte, wodurch wir den tatsächlichen Verlauf jeder Sitzung und die Reaktionen der Gruppe erfassen konnten. Die Ergebnisse dieser Evaluation, aggregiert über die gesamte Partnerschaft hinweg, bildeten die Grundlage für die im Abschnitt „Validierung des Pilotprojekts“ beschriebenen Anpassungen.

Handlungsansätze

I. Methoden der Schnellanalyse und Mikro-Lernen.

Dieser Handlungsansatz trägt der kurzen Aufmerksamkeitsspanne junger Menschen und ihrem vorwiegend auf Kurzformate ausgerichteten Konsum visueller Medien Rechnung. Die darauf aufbauenden Instrumente nutzen kleine Sätze von Schlüsselfragen, die sich schnell auf beliebige Medieninhalte anwenden lassen, sowie einen progressiven Lernansatz, bei dem die von Moderatoren geleitete Analyse schrittweise durch die eigenständige Bewertung der Teilnehmenden ersetzt wird.

II. Kunst als Instrument zur Dekonstruktion und Reflexion.

Theater, Musik und bildende Kunst werden eingesetzt, um Manipulationsmechanismen sichtbar zu machen und den Teilnehmenden einen Raum zu geben, ihre eigene Perspektive auf die soziale Realität zum Ausdruck zu bringen. Übungen wie Forum-Theater, die emotionale Entschlüsselung von Musik oder Mediencollagen ermöglichen es, Manipulationstechniken eher erfahrungsorientiert als theoretisch zu erfahren.

III. Abbau von Benachteiligungen und Förderung der sozialen Inklusion.

Pilotversuche bestätigten die Notwendigkeit, den Zugang zu diesen Instrumenten auf benachteiligte Gebiete und Gruppen mit geringeren Chancen auszuweiten, in denen der Zugang zu Kunst- und Medienbildung nach wie vor begrenzt ist. Die Instrumente wurden so angepasst, dass sie sowohl in städtischen als auch in ländlichen Gebieten eingesetzt werden können und somit auch für Menschen mit Behinderungen oder aus benachteiligten Verhältnissen zugänglich bleiben. Für Teilnehmer mit Behinderungen wird empfohlen, gedruckte Materialien in barrierefreie Formate (ggf. Braille oder Großdruck) umzuwandeln und für die digitalen Komponenten der Instrumente Audio- oder Videounterstützung bereitzustellen. Die Workshop-Räumlichkeiten sollten so ausgewählt werden, dass die bauliche Barrierefreiheit für alle Teilnehmer*innen gewährleistet ist.

IV. Ausbildung von Pädagogen und Einbindung der Gesellschaft.

Die Nachhaltigkeit der Methodik hängt von der Fähigkeit der Moderatoren und Jugendbetreuer ab, sie über die Projektlaufzeit hinaus anzuwenden. Aus diesem Grund enthält der Leitfaden methodische Empfehlungen, die sich direkt an Pädagogen richten, sowie Vorschläge zur Einbindung von Familien und der lokalen Gesellschaft in die Förderung des kritischen Denkens junger Menschen.

Die in den folgenden Abschnitten vorgestellten Arbeitsblätter setzen diese vier Handlungsansätze in die Praxis um, wobei jedes Arbeitsblatt auf einem oder mehreren der oben beschriebenen Prinzipien aufbaut.

3. Validierung des Pilotprojektes

Zwischen April und Juni 2026 testeten die drei Partnerorganisationen die 12 Bildungsinstrumente in 20 Workshops, die in Rumänien, Norwegen und Deutschland stattfanden und an denen mehr als 290 junge Menschen teilnahmen.
Jedes Instrument wurde in einer Sitzung von Moderatoren genutzt, die unmittelbar nach dem Workshop detaillierte Berichte verfassten.
In jedem Fall füllten die Teilnehmenden zudem vor und nach der Aktivität Fragebögen aus.
Diese Phase diente nicht nur dazu, die Funktionsfähigkeit der Instrumente zu bestätigen, sondern führte auch zu einer Reihe konkreter Anpassungen, die sich direkt aus den Beobachtungen der Moderatoren und den Reaktionen der Teilnehmer ergaben. Die in den folgenden Abschnitten vorgestellten Versionen spiegeln diese Anpassungen bereits wider.

Umsetzungsprinzip, die durch Tests ermittelt wurden

Während des transnationalen Evaluierungstreffens zeigte ein direkter Vergleich zweier Sitzungen mit demselben Arbeitsblatt („Von der Reaktion zur Reflexion“) einen signifikanten Unterschied im Engagement: eine ganze Klasse mit 22 Schülern gegenüber einer Gruppe von 14 freiwilligen Teilnehmern. Die kleinere Gruppe zeigte ein deutlich höheres Engagement und lieferte eine größere Anzahl relevanter Erkenntnisse.

Auf der Grundlage dieser Beobachtung legte das Konsortium ein allgemeines Umsetzungsprinzip für das gesamte Projekt fest: Wo immer möglich, werden Workshops persönlich, in kleinen Gruppen und auf freiwilliger Basis durchgeführt, anstatt mit ganzen Klassen.

Anpassungen aufgrund der Pilotversuche

„Richtig oder falsch?“ – Hinzufügen einer ergänzenden Übung.
Die Moderatoren stellten fest, dass die Aktivität in ihrer ursprünglichen Form weitgehend statisch blieb, da die Teilnehmer Arbeitsblätter ausfüllten, ohne dass eine dynamische Komponente vorhanden war. Als Lösung wurde am Ende des Workshops eine „Stille Post“-Übung hinzugefügt, die auf eine echte Nachricht angewendet wurde und bei der die Originalversion mit der Version verglichen wurde, die sich nach der sukzessiven Weitergabe ergab. Mehrere Teilnehmer nannten diese Übung ausdrücklich als ihren Lieblingsteil des Workshops.

„Influencer oder Manipulator?“ – Umstrukturierung in zwei Sitzungen
Der für den Test zuständige Moderator stellte fest, dass die Teilnehmer dazu neigten, Influencer eher als Personen zu beurteilen und nicht seine eingesetzten Manipulationstechniken. Um diese Unterscheidung zu verdeutlichen, wurde das Tool in zwei separate Sitzungen umstrukturiert: eine zur Darstellung der theoretischen Konzepte, die andere zur Anwendung dieser Konzepte auf reale Beispiele, die zuvor von den Teilnehmern vorgeschlagen worden waren.

„Städtische Symbole: Entschlüsseln & Gestalten“ – Empfehlung eines größeren Moderationsteams.
Die Testphase zeigte, dass ein einzelner Moderator nicht in der Lage ist, alle während der Aktivität gebildeten Kleingruppen angemessen zu unterstützen, insbesondere in der Phase der Identifizierung und Diskussion von Symbolen. Die daraus resultierende Empfehlung lautet, ein Team aus mindestens 2–3 Moderatoren zu bilden, um dieses Tool durchzuführen

„Zeichne, was du hörst“ – Verdeutlichung des thematischen Zusammenhangs.
Moderatoren in Norwegen stellten fest, dass die Aktivität zwar ein hohes Maß an Engagement hervorrief, der Zusammenhang zwischen der Übung und dem Ziel der Medienkompetenz für die Teilnehmer jedoch nicht ausreichend klar war. Die Struktur der Aktivität blieb unverändert, aber die Einführungs- und die Abschlussphase wurden um direkte Erläuterungen zur Relevanz der Übung für die Entwicklung kritischen Denkens erweitert.

„Ich bin der Künstler“ und „Der Hut der Wahrheit“ – Anpassung der Dauer.
Beide Instrumente wurden als zu kurz bemessen kritisiert, sodass nicht genügend Zeit blieb, um die Informationen sacken zu lassen. Infolgedessen wurde die Dauer der Aktivität direkt an die Gruppengröße gekoppelt, anstatt sie unabhängig von der Teilnehmerzahl festzulegen.

Zusammengefasste Ergebnisse

Die von den Teilnehmern sowohl vor als auch nach jedem Workshop ausgefüllten Fragebögen bestätigten durchweg eine Verbesserung der Fähigkeiten zur kritischen Analyse sowie eine hohe Zufriedenheit mit den Aktivitäten in allen drei am Projekt beteiligten Ländern.

Die in den folgenden Abschnitten vorgestellten Arbeitsblätter entsprechen den endgültigen Versionen, die sich aus diesem Prozess der Erprobung und Weiterentwicklung ergaben.



4. Feedback der Teilnehmer

Über die im vorigen Abschnitt vorgestellten Fortschrittsindikatoren hinaus lieferten die Pilotversuche eine beträchtliche Menge an direktem Feedback von den jungen Teilnehmenden, das durch vor und nach jedem Workshop ausgefüllte Fragebögen gesammelt wurde. Das allgemeine Muster war in allen drei Ländern einheitlich: hohe Zufriedenheit mit den Aktivitäten, eine deutliche Zunahme der Aufmerksamkeit für die Überprüfung von Informationen und eine unerwartet hohe Offenheit gegenüber Themen, die normalerweise als schwer mit jungen Menschen zu besprechen gelten.

Eines der deutlichsten Muster zeigte sich bei den Arbeitsblättern, die sich auf die Überprüfung von Informationen konzentrierten. Bei „Richtig oder Falsch?“ gaben mehrere Teilnehmer an, dass ihnen zuvor nicht bewusst gewesen sei, wie selten sie Quellen überprüften, bevor sie Informationen weitergaben, und die Übung „Stille Post“ blieb nach Aussage mehrerer Teilnehmer der einprägsamste Moment der Sitzung:

> ***„Ich fand es überraschend, wie leicht sich im Internet Fake News verbreiten lassen.“***

Bei „Influencer oder Manipulator?“ zeigte das Feedback einen echten Perspektivwechsel und nicht nur eine passive Aufnahme von Informationen: Die Teilnehmer waren in der Lage, den Beeinflusser (Influencer) als Person von den von ihm angewandten Manipulationstechniken zu trennen – eine Unterscheidung, die der Moderator ursprünglich als schwer fassbar bezeichnet hatte:

> ***„Ich habe gelernt, was der Unterschied zwischen Einflussnahme und Manipulation in den sozialen Medien ist.“***

Auch bei den auf direkter Interaktion basierenden Methoden („Positive Gossip“, „Bridge Between Generations“) wurde eine nahezu einhellige Zufriedenheit verzeichnet, wobei die Teilnehmer durchweg den Wert der mit anderen geschaffenen Verbindung hervorhoben und nicht den theoretischen Inhalt der Aktivität. Bei „Urban Symbols: Decode & Create“ wurde die Begeisterung meist direkt und ohne Einschränkungen zum Ausdruck gebracht:

> ***„Das war cool.“***

Insgesamt bestätigen diese Reaktionen etwas Wichtiges für das Projekt als Ganzes: Kunst fungierte als echte Brücke zum kritischen Denken. Junge Menschen erlebten Medienmanipulation direkt – durch Zeichnen, Rollenspiele oder „Stille Post“-Übungen –, und dies spiegelte sich durchweg in ihrem Feedback wider, unabhängig vom Land oder dem eingesetzten Instrument.

5. Bildungsinstrumente

POSITIVE GERÜCHTE – EIN TOOL FÜR ANONYME ANERKENNUNG

10-30

30-45'

Kurzer Überblick

Schaffung eines positiven und sicheren Gruppenklimas durch eine strukturierte Übung zur gegenseitigen Wertschätzung, die darauf abzielt, Empathie, Gruppenzusammenhalt und die Fähigkeit zu konstruktivem, positivem Feedback zu entwickeln. Ein Element, das in der Praxis besonders gut funktioniert hat: die Verknüpfung der Aktivität mit dem Konzept der „drei Fragen des Sokrates“ (Ist es wahr? Ist es gut? Ist es notwendig?) – eine einfache, einprägsame Methode, die den Teilnehmenden hilft, nachzudenken, bevor sie über jemand anderen sprechen.

Am Ende der Aktivität sind die Teilnehmer in der Lage:

- Anerkennungsbotschaften an Gleichaltrige konkret und in respektvoller Weise zu formulieren;
- positive Eigenschaften und Verhaltensweisen bei anderen zu erkennen;
- über die emotionale Wirkung gegenseitiger Wertschätzung nachzudenken;
- zu einem Gruppenklima beizutragen, das auf Unterstützung und Vertrauen basiert;
- sich in zwischenmenschlichen Beziehungen positiv auszudrücken.

Art des Instruments:
partizipative Aktivität
Reflexionsmethode

Dauer:
Fortlaufend (wöchentliche oder monatliche Sitzungen, 30–45 Minuten)

Teilnehmerzahl:
10–30 (anpassbar bis zu einer ganzen Klasse)

Benötigte Materialien:

- **kleine Zettel (oder zugeschnittene Blätter)**
- **Stifte oder Bleistifte**
- **eine Schachtel/ein großer Umschlag (Dankschreibung)**
- **(optional) eine Tafel oder ein Flipchart für die Regeln**

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einleitung
Der Moderator erklärt den Zweck der Aktivität: die Schaffung eines sicheren Raums, in dem die Teilnehmer anonym oder halb-anonym ihre Wertschätzung für ihre Mitmenschen zum Ausdruck bringen können.
Es werden klare Regeln festgelegt:
Die Botschaften müssen positiv, respektvoll und aufrichtig sein
Ironie, Sarkasmus oder negative Vergleiche sind zu vermeiden
Der Fokus liegt auf beobachtbaren Verhaltensweisen (was die Person tut), nicht auf allgemeinen Urteilen

2

Auslosung der Namen (5 Minuten)
Alle Teilnehmernamen werden auf Zettel geschrieben. Jeder Teilnehmer:

- zieht einen zufälligen Namen
- überprüft, ob er nicht seinen eigenen Namen gezogen hat (falls dies der Fall ist, zieht er erneut)

3

Das Verfassen der Dankesbotschaft (10–15 Minuten)
Jeder Teilnehmer schreibt eine Notiz in folgendem Format: „[Name], ich schätze es, dass du ...“.

Konkrete Formulierungen werden empfohlen, zum Beispiel:
beobachtbare Verhaltensweisen
Einstellungen
Momente aus der Gruppeninteraktion

4

Einsammeln (2–5 Minuten)
Alle Zettel werden in eine gemeinsame Dankesbox oder einen Umschlag gefüllt.

5

Vorlesen der Nachrichten und Diskussion (10–15 Minuten)
Der Moderator liest die Zettel laut vor (oder die Teilnehmer tun dies, wenn die Gruppe dazu bereit ist und es die Zeit erlaubt). Nach jeder Botschaft kann eine kurze Pause eingelegt werden, um natürliche Reaktionen zuzulassen (Lächeln, Nachdenken, Schweigen).
Leitfragen für die Diskussion:

- Wie hat es sich angefühlt, die Nachricht zu schreiben?
- Wie hat es sich angefühlt, eine Anerkennung zu erhalten?
- Was ist euch an euren Mitmenschen aufgefallen, was ihr vielleicht zuvor nicht bemerkt habt?
- Wie wirken sich solche Nachrichten auf die Stimmung auf dem Schulgelände aus?

Risiken/Herausforderungen

- Zu allgemeine Botschaften („Du bist in Ordnung“) – es fehlt an Orientierung
- Gefahr der Oberflächlichkeit, wenn keine Beispiele genannt werden
- Möglicherweise starke Emotionen beim Empfang von Anerkennung
- Notwendigkeit, einen durchweg positiven Rahmen aufrechtzuerhalten

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- einen sicheren und respektvollen Raum schaffen
- die Regeln der positiven Kommunikation beherrschen
- die Qualität der Botschaften überwachen (vor dem Lesen, falls erforderlich)
- sicherstellen, dass kein Teilnehmer ausgeschlossen wird
- emotionale Akzeptanz unterstützen, ohne die Teilnahme zu erzwingen
- die Gruppendynamik auf ausgewogene und gelassene Weise beeinflussen

Erworbene Fähigkeiten

- Einfühlungsvermögen
- Positive Kommunikation
- Gruppenzusammenhalt
- Selbstvertrauen und Vertrauen in Andere
- Aufmerksamkeit für Konversation und Verhalten
- emotionale Intelligenz

Umsetzungsvorschläge

- Geben Sie klare Beispiele
- Fördern Sie konkrete Rückmeldungen, die auf beobachteten Verhaltensweisen basieren
- Sorgen Sie für eine entspannte Atmosphäre ohne Druck
- Wiederholen Sie die Aktivität regelmäßig, um einen kumulativen Effekt zu erzielen
- Sie können eine „Anerkennungswand“ einrichten, an der ausgewählte Botschaften ausgestellt werden.
- Vermeiden Sie Bewertungen oder Vergleiche zwischen den Teilnehmern
- Erwägen Sie, das Konzept der „drei Fragen des Sokrates“ als einfachen philosophischen Ausgangspunkt für jede Aktivität
- Soweit möglich, kann das physische Format eine tiefere Verbindung zum Moderator ermöglichen

Urbane Symbole: entschlüsseln & gestalten

5-12

90'

Kurzer Überblick

Entwicklung visueller Kompetenz, symbolischer Interpretation und kritischen Denkens durch die Erkundung lokaler Wandmalereien und Graffiti, die Analyse von Botschaften und optional die Erstellung von Kunstwerken, die von den Teilnehmenden erstellt werden.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmenden in der Lage sein:

- lokale Wandmalereien und Graffiti hinsichtlich Symbolik, Komposition, Farben und versteckte Botschaften zu analysieren
- die sozialen, politischen oder emotionalen Aussagen zu erkennen, die durch die Werke vermittelt werden
- Bedeutungen zu interpretieren und über Zusammenhänge mit der Gesellschaft, der Geschichte oder der Kultur nachzudenken
- Optional ein eigenes Kunstwerk zu schaffen, das von der Analyse inspiriert ist, unter Anwendung symbolischen Denkens

Art des Instruments:
Kunstworkshop, symbolische Analyse

Dauer:
90 Minuten (Gestaltungsphase optional)

Anzahl der Teilnehmer:
5-12

Benötigte Materialien:

- **Fotos von lokalen Wandmalereien oder Graffiti**
- **Papier, Filzstifte, Farben oder Collagenmaterialien**
- **optional: Wand für Wandmalerei oder Außenbereich**

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung
Der Moderator stellt die Aktivität vor: Erkundung der lokalen Stadtlandschaft und Interpretation von Symbolik und Botschaften. Schlüsselbegriffe wie Symbol, Komposition, gesellschaftliche Kritik und visuelles Geschichtenerzählen werden erläutert.

2

Beobachtung und Analyse
Die Teilnehmer betrachten ausgewählte Bilder oder besuchen einen Ort mit Wandmalereien oder Graffiti in der Umgebung. In kleinen Gruppen diskutieren sie:

- Welche Symbole, Farben oder Muster werden verwendet?
- Welche Botschaft oder Emotion wird vermittelt?
- Inwiefern steht das Kunstwerk in Verbindung mit Gesellschaft, Geschichte oder Kultur?
- Wie möchte der Künstler, dass die Betrachter fühlen oder denken?

3

Gruppendiskussion
Die Gruppen teilen ihre Beobachtungen mit der gesamten Klasse. Der Moderator leitet die Diskussion, hebt unterschiedliche Interpretationen hervor und regt zur Reflexion über Perspektive und Vorurteile an.

4

Optionale Gestaltungsphase
Die Teilnehmer erstellen ihre eigenen Kunstwerke, inspiriert von der Analyse. Dabei wenden sie symbolisches Denken an:

- Wählen Sie eine Botschaft oder ein Thema, das Sie vermitteln möchten
- Verwenden Sie Papier, Filzstifte, Farben oder Malutensilien
- Teilen Sie Ihre Kreationen mit den anderen Teilnehmern und erläutern Sie die symbolischen Hinweise

5

Reflexion und Schlussfolgerungen
Der Moderator leitet eine Diskussion – planen Sie für diese Phase reichlich Zeit ein, da sie in der Regel die wertvollsten Erkenntnisse und die aktivste Beteiligung hervorbringt:

- Inwiefern unterscheiden sich die Interpretationen zwischen den Teilnehmenden?
- Welche symbolischen Elemente waren am wirksamsten?
- Wie kann „Street Art“ das gesellschaftliche Bewusstsein oder den persönlichen Ausdruck anregen?

Risiken/Herausforderungen

- Das Überspringen der Gestaltungsphase kann das Engagement verringern
- Manche Wandbilder können sensible politische oder kulturelle Botschaften enthalten
- Die Teilnehmer können Symbole sehr unterschiedlich interpretieren; der Moderator muss die Diskussion konstruktiv begleiten
- Das Erkennen und Besprechen von Symbolen kann anspruchsvoller sein, als es scheint – daher die Empfehlung für ein Team aus 2–3 Moderatoren

Die Rolle des Moderators

- Der Moderator sollte:
- Wandbilder oder Graffiti auswählen, die alters- und kontextbezogen sind
- die Beobachtung und Diskussion leiten und dabei verschiedene Perspektiven fördern
- sicherstellen, dass alle Teilnehmenden einbezogen und unterstützt werden – einschließlich schüchterner Teilnehmender, die mehr Zeit benötigen
- Symbolik, kulturelle Inhalte und künstlerische Techniken erläutern
- die optionale Gestaltungsphase unterstützen und den Austausch fördern
- mit 1–2 Co-Moderatoren zusammenarbeiten, um jede Kleingruppe zu unterstützen

Erworbene Fähigkeiten

- kritisches Denken
- visuelle Kompetenz
- Kreativität
- Teamarbeit und Zusammenarbeit
- kulturelle Kompetenz
- Beobachtungs- und Interpretationsfähigkeit

Umsetzungsvorschläge

- Stellen Sie QR-Codes oder Kurzbiografien der Künstler zur Verfügung
- Ermutigen Sie zur Diskussion unter Gleichaltrigen
- Nutzen Sie Reflexionsfragen, um Kunst mit sozialen, politischen oder persönlichen Themen zu verbinden
- In der Gestaltungsphase zählt die symbolische Absicht mehr als die künstlerische Fähigkeit
- Lassen Sie Teilnehmer abwechselnd Diskussionen leiten oder Arbeiten präsentieren
- Planen Sie bewusst mehr Zeit für die abschließende Reflexion ein



Brücke zwischen den Generationen

5-30

1 Std.

Kurzer Überblick

Förderung des generationsübergreifenden Lernens, der Mentorenschaft, des kulturellen Austauschs und des gegenseitigen Verständnisses durch kreative Aktivitäten, Diskussionen und Gemeinschaftsprojekte.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- voneinander zu lernen und Wissen auszutauschen über Generationen hinweg
- Senioren an neue Technologien, einschließlich KI und digitaler Tools, heranzuführen
- von den Lebenserfahrungen, dem historischen Kontext und dem kulturellen Wissen der Senioren zu lernen
- Empathie, aktives Zuhören und Selbstdarstellung zu praktizieren
- soziale Isolation bei Senioren zu verringern und generationenübergreifende Stereotype zu erkennen

Art des Instruments:
partizipative Aktivität im generationsübergreifenden Workshop

Dauer:
1 Stunde wöchentlich (flexibel) – beginnen Sie ruhig

Teilnehmerzahl:
eine Schulklasse + Senioren (5–30)

Benötigte Materialien:
- **Papier, Stifte, Filzstifte**
- **Tablets, Computer oder digitale Geräte**
- **optionales Material (Farben, Collage)**
- **Anleitungen oder Spiele für die Zusammenarbeit**

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1 **Einführung / Kennenlernrunden**
Der Moderator stellt die Teilnehmer vor und erläutert die Ziele der Sitzung. Einfache Eisbrecher schaffen eine angenehme Atmosphäre (z. B. eine schöne Erinnerung oder ein Hobby teilen). Beginnen Sie immer mit Aktivitäten ohne Druck – das verringert die anfängliche Distanz zwischen den Generationen.

2 **Gemeinsames Erkunden**
Die Teilnehmer erzählen Geschichten oder spielen digitale, kollaborative Spiele. Junge Menschen können Senioren KI-Tools oder Apps zeigen. Senioren teilen persönliche Erfahrungen, historisches Wissen oder kulturelle Einblicke.

3 **Reflexion und Diskussion**
Gruppendiskussion über Emotionen, Erfahrungen oder kulturelles Wissen aus der Aktivität. Der Moderator fördert Dialog, aktives Zuhören und generationsübergreifende Fragen.

4 **Optionale kreative Projekte**
Gemeinsames Schaffen: Geschichten, Zeichnungen oder digitale Medien, inspiriert von gemeinsamen Erlebnissen. Die Teilnehmer stellen ihre Arbeit vor und besprechen den kreativen Prozess.

5 **Schlussfolgerungen**
Die Moderatoren fassen zusammen: generationsübergreifendes Verständnis, gegenseitiger Respekt und kultureller Austausch. Ermutigen Sie die Teilnehmer, darüber nachzudenken, was sie gelernt haben und wie die Zusammenarbeit weitergehen könnte.

Risiken/Herausforderungen

- Unterschiede bei Energie, Mobilität oder Technikkenntnissen zwischen Jugendlichen und Senioren
- Senioren fühlen sich von Technik eingeschüchtert; der Moderator muss geduldig unterstützen
- Jugendliche könnten das Gespräch dominieren; der Moderator sorgt für ausgewogene Beteiligung
- Sensibilität gegenüber emotionalen oder persönlichen Geschichten
- Sprachliche Unterschiede können auftreten, besonders bei Teilnehmern unterschiedlicher Herkunft

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- ein sicheres, inklusives und einladendes Umfeld schaffen
- das Tempo an Energie und Technikkenntnisse anpassen
- Senioren bei digitalen Tools unterstützen und Jugendliche zum geduldigen Erklären ermutigen
- die Diskussion so leiten, dass alle gehört werden
- Empathie, Reflexion und Generationen-Mentoring fördern
- optionale kreative Projekte anbieten, ohne Druck
- stets mit einfachen, stressfreien Aktivitäten beginnen
- Eisbrecher nutzen, um die anfängliche Distanz abzubauen

Erworbene Fähigkeiten

- Einfühlungsvermögen
- Aktives Zuhören
- Kommunikation
- kritisches Denken
- digitale Kompetenz
- Mentoring
- Zusammenarbeit und Teamarbeit
- kulturelle Kompetenz

Umsetzungsvorschläge

- beginnen Sie mit langsamen, stressfreien Aktivitäten, um Vertrauen aufzubauen
- nutzen Sie Eisbrecher, um Generationsbarrieren abzubauen
- ermutigen Sie Jugendliche, als Mentoren für digitale Tools zu wirken, und dabei von der Erfahrung der Senioren zu lernen
- behalten Sie kreative Projekte optional, aber bedeutungsvoll
- legen Sie Wert auf aktives Zuhören und Reflexion nach jeder Aktivität
- *wiederholen Sie wöchentlich, um langfristige Verbindungen aufzubauen*
- *Rückmeldungen aus der Pilotphase bestätigen: Gespräch und gemeinsames Spiel sowie der echte Austausch zwischen den Generationen bleiben die von den Teilnehmern am meisten geschätzten Elemente, unabhängig vom Alter*



Der Hut der Wahrheit

5-10

1 Std.

Kurzer Überblick

Durch interaktive Improvisation lernen die Teilnehmer, Wahrheit von Falschinformation zu unterscheiden und emotionale sowie rationale Argumente zu erkennen.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- zu untersuchen, wie unterschiedliche Perspektiven das Verständnis von Erzählungen prägen
- kritisches Denken beim Improvisieren zu üben
- Geschichten aus verschiedenen Blickwinkeln zu konstruieren und zu dekonstruieren

Signale für Wahrheit, Übertreibung und Manipulation zu erkennen

Art des Instruments:
partizipative Aktivität, Improvisation, Geschichtenerzählen

Dauer:
60 Minuten

Teilnehmerzahl:
5–10 (mit oder ohne Publikum)

Benötigte Materialien:

- **ein Hut (oder eine Schachtel)**
- **Rollenkarten (z. B. Wahrheit, Übertreibung, Angst, Rationalität)**
- **Papierhüte oder Etiketten (optional)**
- **ausgedruckte Szenarien**
- **Stifte**
- **einfache Requisiten**

optional: digitale/Video-Unterstützung

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung
Der Moderator erklärt das Konzept: Jeder Teilnehmer erhält einen „Hut“, der eine Erzählweise repräsentiert – wahrheitsgetreu, emotional, irreführend, rational, übertrieben. Das Publikum analysiert die Darbietung und erkennt die verwendete Perspektive.

2

Rollenvergabe
Die Teilnehmer ziehen einen kleinen „Rollenzettel“ aus dem Hut der Wahrheit. Jeder Zettel entspricht einem bestimmten Erzählstil:

- Wahrheits-Erzähler
- Agitator
- Panikmacher
- Rationaler Analytiker
- Verbreiter von Falschinformationen
- Emotionaler Erzähler
- Skeptiker
- Optimist

Die Rolle ist geheim – das Publikum sieht sie NICHT.

3

Verbesserungsszenario
Der Moderator liest ein einfaches Szenario vor, zum Beispiel:
„Ihre Stadt plant den Bau eines neuen Parks. Sie müssen das Publikum davon überzeugen, warum Ihre Sichtweise die richtige ist.“
Die Teilnehmer improvisieren entsprechend ihrer geheimen Rolle.

4

Analyse durch das Publikum
Nach der Aufführung diskutiert das Publikum:

- Welcher Darsteller verkörperte welchen Erzählstil?
- Welche Hinweise machten den Stil erkennbar?
- Inwiefern hat der jeweilige Stil das Verständnis der Geschichte geändert?
- Welches Argument klang glaubwürdig oder manipulativ?

Planen Sie für diese Phase ausreichend Zeit ein – die Reflexion braucht meist mehr Zeit, als man zunächst denkt, damit das Erlebte wirklich verinnerlicht wird.

5

Schlussfolgerungen
Der Moderator hebt hervor, wie Erzählperspektiven Wahrnehmung, Emotionen und Glaubwürdigkeit beeinflussen. Die Teilnehmer reflektieren, wie ähnliche Techniken in Medien und öffentlichen Debatten vorkommen.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmer konzentrieren sich möglicherweise mehr auf das Schauspielern als auf die Reflexion
- Manche Spieler dramatisieren die Rolle möglicherweise übermäßig
- Irreführende Übungsaufgaben können zu Verwirrung führen, wenn sie nicht angemessen nachbesprochen werden
- Der Moderator muss Kreativität und Lernziele in Einklang bringen

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- klare Rollenbeschreibungen und einfache Szenarien vorbereiten
- psychologische Sicherheit gewährleisten und Kreativität fördern
- Erzählstile in einfachen Worten erklären
- die Teilnehmer dazu anhalten, sich auf die Improvisation zu konzentrieren statt auf die Qualität der Darbietung
- das Publikum anleiten, emotionale und manipulative Signale zu analysieren
- die Rollen zwischen den Runden wechseln, sofern die Zeit es erlaubt

Erworbene Fähigkeiten

- kritisches Denken
- Kommunikation
- Empathie
- Improvisation
- Teamarbeit
- Medienkompetenz
- Geschichtenerzählen

Umsetzungsvorschläge

- Führen Sie vor Beginn der Aktivität eine kurze Demonstration durch.
- Wechseln Sie in einer zweiten Runde die Rollen, damit die Teilnehmer neue Perspektiven ausprobieren können.
- Ermutigen Sie zu übertriebenen, aber glaubwürdigen Darstellungen, um zu zeigen, wie Manipulation funktioniert.
- Verwenden Sie zunächst sehr einfache Szenarien (z. B. „zusätzliche Hausaufgaben“, „neue Schulregel“).
- *Halten Sie die Kernbotschaft klar: Die Art und Weise, wie eine Geschichte erzählt wird, beeinflusst, wie sie verstanden wird.*
- *Verwenden Sie nach Möglichkeit neben gedruckten Szenarien auch multimediales Material (kurze Filmausschnitte, Videonachrichten) – dies verleiht der Übung mehr Authentizität.*

Überstürzen Sie die abschließende Reflexionsphase nicht – es lohnt sich, zusätzliche Zeit einzuplanen.



Zeichne was Du hörst – emotionale Musikinterpretation durch Malen

4–15

45–60 Min.

Kurzer Überblick

Entwickelt emotionale Achtsamkeit und kreativen Ausdruck, indem Musik in visuelle Kunst übersetzt wird. Die Teilnehmenden hören mit geschlossenen Augen ein Musikstück und zeichnen sofort, was sie fühlen, sich vorstellen oder mit der Musik assoziieren.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmenden in der Lage sein:

• Musik emotional durch visuellen Ausdruck zu interpretieren
• darüber nachzudenken, wie Klänge ihre inneren Zustände und ihre Vorstellungskraft beeinflussen
• unterschiedliche persönliche Perspektiven auf denselben akustischen Reiz zu vergleichen
• Gefühle und Empfindungen durch Zeichnen und Dialog auszudrücken
• zu verstehen, dass künstlerischer Ausdruck subjektiv und frei von Bewertung ist

Art des Instruments:
Kunst-Workshop, emotionale Übung, partizipative Aktivität

Dauer:45–60 Min. (empfohlen) oder bis zu 2 Std. – flexible Zeit für die Reflexion einplanen

Teilnehmerzahl:
min. 4 – max. 15

Benötigte Materialien:

- **Papier (A4 oder größer)**
- **Bleistifte, Filzstifte, Buntstifte**
- **Musikplayer/Lautsprecher**
- **optional Kopfhörer**
- **bequeme Sitzgelegenheiten**
- **optional: Projektor für Stimmungsbilder**

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung (10 Min.)

- Der Moderator erklärt das Ziel: nicht „schöne Bilder“, sondern freier Gefühlsausdruck. Er stellt die Idee vor, nach dem Musikhören mit geschlossenen Augen zu zeichnen. Die Teilnehmer arbeiten zunächst einzeln und tauschen sich danach zu zweit oder in kleinen Gruppen aus. Ausgewählt werden vorzugsweise Instrumentalstücke ohne Gesang (Klassik, Orchester-, Ballett- und Filmmusik).

Stellen Sie bereits in der Einführung klar den Bezug zum übergeordneten Thema (Medienerziehung, kritisches Denken) her – dieser Zusammenhang ist für Teilnehmer nicht immer offensichtlich.

2

Künstlerische Aktivität (20–30 Min.)

- Die Teilnehmer setzen sich bequem hin und schließen die Augen. Der Moderator spielt ein 2–4-minütiges Musikstück ab.
- Während des Zuhörens konzentrieren sie sich auf Gefühle, Farben, Formen und spontane Bilder.
- Wenn die Musik endet, öffnen sie die Augen und zeichnen sofort, was sie empfunden haben – nicht was sie „zeichnen sollten“.
- Das Zeichnen dauert 5–10 Minuten mit einfachen Materialien.
  Optional: Wiederholung mit einem zweiten, kontrastierenden Musikstück.

3

Medienanalyse (5–10 Min.)
Leitfragen:

- Welche Art von Musik habt ihr gehört? Wie würdet ihr sie beschreiben?
- Wie hat der Klang eure Fantasie oder Gefühle beeinflusst?
- Welche Elemente der Musik (Tempo, Rhythmus, Stimmung, Instrumente) haben eure Zeichnung beeinflusst?

Würde ein anderes Genre (Pop, Elektronik, Jazz) eine andere Zeichnung hervorbringen? Warum?

4

Reflexion/Diskussion (10–15 Min.)
Die Teilnehmer tauschen sich zu zweit oder in kleinen Gruppen aus:

- Was habt ihr während der Musik empfunden?
- Was stellt eure Zeichnung dar?
- Wie unterscheidet sich eure Zeichnung von der eures Partners?
- Warum hat dieselbe Musik unterschiedliche Bilder hervorgebracht?

Planen Sie für diese Phase ausreichend Zeit ein.

5

Schlussfolgerungen (3–5 Min.)
Der Moderator betont die Bedeutung des emotionalen Ausdrucks durch Kunst. Es gibt keine „richtige“ Interpretation – nur persönliche Erfahrung. Die Teilnehmer werden angeregt zu beobachten, wie Klang Vorstellungskraft und Stimmung beeinflusst.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmer fühlen sich beim Zeichnen möglicherweise unsicher
- manche haben möglicherweise Schwierigkeiten, Emotionen zu erkennen
- die Musik kann unerwartete Emotionen auslösen
- Ablenkungen können die Konzentration beim Zuhören beeinträchtigen
- der Zusammenhang mit dem übergeordneten Thema (Desinformation) bleibt möglicherweise unklar, wenn dies nicht direkt erklärt wird

Vorgehensweise: den Prozess stärker in den Vordergrund stellen als die Fähigkeiten, Sicherheit vermitteln, die Musik sorgfältig auswählen, eine ruhige Atmosphäre aufrechterhalten und den Zusammenhang zur Medienerziehung klar erläutern.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- passende Musik (instrumental, ausdrucksstark, ohne Text) je nach emotionalem Ziel auswählen
- eine ruhige, sichere und vorurteilsfreie Atmosphäre schaffen
- den Selbstausdruck gegenüber künstlerischer Fähigkeit hervorheben
- die Teilnehmer dazu anleiten, ihren spontanen Bildern zu vertrauen
- offene Gespräche und emotionalen Austausch fördern
- Länge und Komplexität der Musik an das Alter der Gruppe anpassen
- den Zusammenhang zur Medienerziehung klar erläutern
- flexible Zeit für Reflexion einplanen, ohne starre Pausen vorzuschreiben

Erworbene Fähigkeiten

- emotionale Achtsamkeit
- Kreativität
- Kommunikation
- literarische Kompetenz
- Selbstdarstellung
- aktives Zuhören
- Reflexionsfähigkeiten

Umsetzungsvorschläge

- verschiedene Musikgenres verwenden: Orchesterwerke, Ballettmusik, klassische Suiten, stimmungsvolle Filmmusik
- Liedtexte vermeiden, da diese die Interpretation zu stark beeinflussen könnten
- kontrastierende Stücke einsetzen (langsam vs. energiegeladen), um emotionale Vielfalt zu zeigen
- die Teilnehmer zunächst zu zweit arbeiten lassen – sicherer für schüchterne Teilnehmer
- *die Teilnehmer ermutigen, ihre Zeichnungen am Ende in einer Mini-Galerie auszustellen*
- *optional: die Aktivität zu verschiedenen Zeitpunkten wiederholen, um emotionale Zustände zu vergleichen*
- *zusätzliche Zeit einplanen, besonders für die Reflexionsphase – sonst könnten sich die Teilnehmer gehetzt fühlen*

sowohl zu Beginn als auch am Ende ausdrücklich den Bezug zu Medienerziehung und Desinformation erläutern



Wissen ist Macht – Informationen neu ordnen und kritisch reflektieren

5-10

1 Std.

Kurzer Überblick

Den Teilnehmenden vermitteln, wie unvollständige oder irreführende Informationen die Wahrnehmung, Emotionen und Interpretation beeinflussen, und das Bewusstsein für den Unterschied zwischen Intuition und verifiziertem Wissen schärfen.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- unvollständige visuelle oder Text-Informationen neu einzuordnen
- über ihre Annahmen und ihr intuitives Denken zu reflektieren
- zu diskutieren, wie fehlende Informationen Verständnis, Emotionen und Entscheidungen beeinflussen können
- anfängliche Wahrnehmungen mit nachgewiesenen Fakten zu vergleichen

Art des Instruments:
Medienanalyse / kritisches Denken, partizipative Übung

Dauer:
1 Stunde

Teilnehmerzahl:
mind. 5 – max. 10

Benötigte Materialien:

- **Bildausschnitte oder Schlagzeilen (ausgedruckt)**
- **Papier für Notizen**
- **Marker oder Stifte**
- **optional ein Projektor für Beispiele**
- **optionale Handouts mit Reflexionsfragen**

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung (10 Min.)

- Der Moderator stellt die Aktivität vor: Untersuchung, wie unvollständige Informationen die Wahrnehmung beeinflussen
- er erklärt, dass die Teilnehmer mit unvollständigen Textausschnitten oder Schlagzeilen arbeiten

es geht darum, Intuition und Annahmen wahrzunehmen, nicht sofort „richtig zu raten“

2

Rekonstruktionsübung (15–20 Min.)

- Jeder Teilnehmer erhält ein fragmentiertes Bild oder eine unvollständige Überschrift und versucht, mit Papier und Stiften das Original nur anhand von Intuition und Vorstellungskraft zu rekonstruieren
- Ermutigen Sie sie, dabei ihre Gedanken und Annahmen zu notieren

Die Auswahl der Bildausschnitte ist entscheidend – vieldeutig genug für vielfältige Interpretationen, aber nicht so unklar, dass sie abschrecken

3

Vergleich und Überprüfung (10–15 Min.)
Die Teilnehmenden erhalten das vollständige Kunstwerk oder den vollständigen Artikel. Sie vergleichen ihre Rekonstruktion mit dem Original. Der Moderator leitet die Reflexion an:
• Wie nah lagen eure Annahmen am tatsächlichen Inhalt?
• Was habt ihr aufgrund von Vorwissen oder Vorurteilen ergänzt?
• Gab es emotionale Reaktionen, die durch fehlende Informationen ausgelöst wurden?

4

Reflexion/Diskussion (10 Min.)
Leitfragen:

- Wie beeinflussen unvollständige Informationen die Wahrnehmung und Interpretation?
- Hat euch eure Intuition geholfen oder in die Irre geführt?

Inwiefern lässt sich dies auf Nachrichten, soziale Medien und den Alltag übertragen?

5

Schlussfolgerungen (5 Min.)

- Der Moderator fasst die wichtigsten Erkenntnisse zusammen: Überprüfung und Wahrnehmung der persönlichen Voreingenommenheit

Betonen Sie, dass Wahrnehmung subjektiv ist, aber durch aufmerksame Analyse und vertrauenswürdige Quellen verbessert werden kann

Risiken/Herausforderungen

- Teilnehmer verlassen sich möglicherweise zu sehr auf ihre Intuition, ohne Informationen zu überprüfen
- manche könnten Frustration empfinden, wenn ihre Vermutungen weit vom Original abweichen
- sensible Inhalte in den Nachrichtenbeispielen können emotionale Reaktionen auslösen
- eine zu starke Konzentration auf visuelle Aspekte könnte andere Interessen (Musik, Schreiben) vernachlässigen – variieren Sie die Art des Materials

Vorgehensweise: Beginnen Sie mit einfachen Beispielen, sorgen Sie für ein sicheres Diskussionsklima, legen Sie den Schwerpunkt auf das Lernen aus dem Prozess statt auf „richtige“ Antworten und leiten Sie die Reflexion über persönliche Annahmen an.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- im Voraus fragmentierte Kunstwerke oder unvollständige/irreführende Schlagzeilen vorbereiten
- die Teilnehmer dazu anleiten, kritisch zu sein, ohne zu urteilen
- mit einfachen Beispielen beginnen und die Komplexität schrittweise steigern
- eine Diskussion über Annahmen, Voreingenommenheit und emotionale Reaktionen anregen
- die Übung mit umfassenderer Medienkompetenz im Alltag verknüpfen
- die Art der Inhalte an die Interessen der Gruppe anpassen – sonst zu stark auf Visuelles fokussiert

Erworbene Fähigkeiten

- kritisches Denken
- Medienkompetenz
- Beobachtungsfähigkeit
- Reflexion und Selbstwahrnehmung
- Kommunikation
- optional: ästhetische Kompetenz/Geschichtenerzählen

Umsetzungsvorschläge

- Beginnen Sie mit einfachen, wiedererkennbaren Bildern oder Überschriften
- steigern Sie schrittweise den Schwierigkeitsgrad durch fragmentierte oder irreführende Inhalte
- verwenden Sie eine Mischung aus Kunst und Nachrichten, um verschiedene Arten der Informationsverarbeitung zu zeigen
- ermutigen Sie die Teilnehmer, Annahmen und emotionale Reaktionen zu notieren
- stellen Sie einen Bezug zur alltäglichen Medienkompetenz her: soziale Medien, Nachrichten, Werbung
- optional: organisieren Sie einen „Galerie-Rundgang“, um die Bilder gemeinsam zu reflektieren
- passen Sie das Tool an die Teilnehmer an – bei anderen Interessen die Variante mit Liedtexten/Geschichten nutzen (siehe Hinweis unten)

**Sie können auch Liedtexte, Drehbücher oder Geschichten verwenden, nicht nur Zeichnungen. Die Teilnehmer entwickeln auf Basis unvollständiger Vorlagen ein Ende oder eine Interpretation und vergleichen es dann mit dem „ursprünglichen“ Ende. Die Übung kann an verschiedene Medientypen angepasst werden: Musik, geschriebene Texte oder visuelle Kunst. Für eine effektivere Reflexion können die Teilnehmer nach Medienart in Gruppen aufgeteilt werden (eine Gruppe arbeitet mit Musik, eine andere mit Texten, eine weitere mit visueller Kunst). Nach Abschluss der Übung können die Gruppen ihre Interpretationen austauschen, die Ergebnisse vergleichen und diskutieren, wie unvollständige Informationen unterschiedliche Perspektiven hervorbringen. Bei musikbasierten Übungen sollte mehr Zeit für Zuhören, Reaktion und Reflexion eingeplant werden.*



Von der Reaktion zur Reflexion

5–12

1 Std.

Kurzer Überblick

Den Teilnehmern wird dabei geholfen, ihre emotionalen Reaktionen auf Nachrichten und Medieninhalte zu erkennen, zu reflektieren und zu bewältigen und gleichzeitig Selbstbewusstsein sowie konstruktive Kommunikation zu entwickeln.
Diese Aktivität funktioniert deutlich besser mit kleineren Gruppen von Teilnehmern, die wirklich dabei sein wollen, als mit einer ganzen Klasse. In einem Pilotversuch wurde eine 22-köpfige Klasse direkt mit einer 14-köpfigen Gruppe von Freiwilligen verglichen: Die kleinere Gruppe war sichtbar engagierter und lieferte mehr Erkenntnisse.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- drei positive und drei negative Emotionen aus einem Nachrichtenbeitrag zu identifizieren
- darüber nachzudenken, wie Medieninhalte ihre Gedanken, ihre Stimmung und Perspektive beeinflussen
- Erkenntnisse auf respektvolle und konstruktive Weise mit anderen zu teilen
- die eigenen Vorurteile und Reaktionen zu verstehen

Art des Instruments:
partizipative Methode
Reflexionsmethode

Dauer:
1 Stunde

Teilnehmerzahl:
5–12

Benötigte Materialien:

- ausgedruckte Zeitungsartikel
- Arbeitsblätter
- Stifte
- Filzstifte
- Flipchart (optional)
- Projektor (optional für Online-/Hybridunterricht)

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1 **Einführung**
Der Moderator stellt die Übung vor, erläutert das Ziel und verteilt die Zeitungsartikel oder bietet eine Auswahl an. Die Teilnehmer werden daran erinnert, dass Emotionen persönlich und berechtigt sind.

2 **Emotionale Identifikation**
Die Teilnehmer lesen den ausgewählten Nachrichtenartikel.
Sie notieren drei positive und drei negative Emotionen, die der Artikel auslöst.
Sie können diese Emotionen durch Worte, Skizzen, Symbole oder Notizen ausdrücken.

3 **Reflexion**
Jeder Teilnehmer reflektiert über Fragen wie:

- Warum fühle ich mich so?
- Welcher Teil hat das ausgelöst?
- Wie beeinflusst das meine Wahrnehmung?
- Die Teilnehmer füllen ein kurzes Arbeitsblatt aus oder schreiben frei.

4 **Gruppendiskussion**
In Zweiergruppen tauschen die Teilnehmer einige Erkenntnisse aus (nur das, was sie mitteilen möchten). Sie vergleichen emotionale Reaktionen und untersuchen, wie die Darstellung in den Medien Gefühle prägt.

5 **Schlussfolgerungen**
Die Gruppe fasst zusammen, was sie über emotionale Reaktionen, Medieneinfluss und persönliche Interpretation gelernt hat. Der Moderator betont die Bedeutung der Selbstwahrnehmung im Medienkonsum.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmer fühlen sich möglicherweise verletzlich, wenn sie über ihre Emotionen sprechen.
- Manche Nachrichtenthemen können zu sensibel sein oder emotionale Reaktionen auslösen.
- Es besteht die Gefahr von Meinungsverschiedenheiten, wenn die Emotionen stark voneinander abweichen.
- Der Moderator muss für psychologische Sicherheit und Respekt sorgen.
- Große Gruppen (20+), insbesondere ganze Klassen statt Freiwillige, führen tendenziell dazu, dass die individuelle Einbindung und Beteiligung nachlässt.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- einen sicheren, vorurteilsfreien Raum für emotionalen Austausch schaffen.
- geeignete Nachrichtenbeiträge auswählen (die nicht allzu traumatisch sind).
- die Teilnehmer ermutigen, ihre Gefühle auszudrücken, ohne Angst vor Kritik zu haben.
- die Reflexion mit einfachen Fragen anleiten.
- Konzepte der Medienkompetenz klären (Voreingenommenheit, Framing, emotionale Sprache).
- Teilnehmer unterstützen, die sich überfordert fühlen.
- jederzeit für eine respektvolle Kommunikation sorgen.

Erworbene Fähigkeiten

- kritisches Denken
- Medienkompetenz
- emotionale Achtsamkeit
- Kommunikation
- Empathie
- aktives Zuhören
- Selbstreflexion

Umsetzungsvorschläge

- Wählen Sie Nachrichtenbeiträge aus, die relevant sind, aber nicht emotional überfordern
- Beziehen Sie nach Möglichkeit einen Psychologen oder Medienexperten für eine tiefere Reflexion ein
- Verwenden Sie einfache visuelle Hilfsmittel (Emotionskarten, Farbcodierung), um Teilnehmern zu helfen, sich auszudrücken
- Ermutigen Sie zum Tagebuchschreiben als private Alternative für diejenigen, die sich nicht öffentlich mitteilen möchten
- Die Aktivität funktioniert sehr gut mit einem Trainer, der Erfahrung in Jugendkommunikation oder Journalismus hat
- Wenn möglich, sollten die Teilnehmer auf freiwilliger Basis rekrutiert werden, anstatt die Aktivität mit einer ganzen Klasse durchzuführen – bei größeren Gruppen sollte die Dauer leicht verlängert werden (1 bis 1,5 Stunden) mit einer kurzen Pause zwischen emotionaler Identifikation und Reflexion.



Kunst und Demokratie: Eine Reise durch die Zeit

1 Klasse

1 Std.

Kurzer Überblick

Erkundung historischer Epochen und kultureller Kontexte mithilfe von Kunst sowie Förderung von kritischem Denken, Medienkompetenz und Interpretationsfähigkeiten.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- Kunstwerke aus verschiedenen Epochen und kulturellen Hintergründen, einschließlich Propagandawerken zu analysieren
- persönliche Interpretationen und Perspektiven zu vergleichen
- den historischen und gesellschaftlichen Kontext hinter einem Kunstwerk zu verstehen
- visuelle Codes, Symbole und Botschaften (explizit oder versteckt) zu verstehen

Art des Instruments:
Lernspiel
Übung zur Medienanalyse

Dauer:
1 Stunde
(kann wöchentlich oder monatlich durchgeführt werden; maximal 4 Kunstwerke pro Sitzung)

Teilnehmerzahl:
Mindestens 5 – maximal eine Klasse

Benötigte Materialien
- Reproduktionen von Kunstwerken (gedruckt oder digital)
- Ausgedruckte Arbeitsblätter oder Fragen
- Papier, Stifte, Filzstifte
- Beamer oder Leinwand (optional)

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1 **Einführung (5 Minuten)**
Der Moderator stellt das Thema vor: Wie spiegelt Kunst die Gesellschaft, Demokratie, den Alltag und kulturelle Werte in verschiedenen historischen Epochen wider? Den Teilnehmenden wird kurz das Thema der Sitzung vorgestellt (z. B. Kunst in verschiedenen Epochen, Alltag, Propaganda, kulturelle Kontraste).

2 **Gruppenbildung (2 Minuten)**
Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen (3–5 Personen) aufgeteilt, und jede Gruppe erhält eine Auswahl von Kunstwerken aus verschiedenen Epochen, Kulturen oder politischen Kontexten.

3 **Individuelle Beobachtung (5 Minuten)**
Die Teilnehmer betrachten das Kunstwerk schweigend. Sie notieren, was sie sehen, fühlen und mit dem Bild assoziieren: Symbole, Farben, Menschen, Objekte, Emotionen, Kontexthinweise. Optional: Pilot-Tests zeigten, dass Teilnehmer ihre Intuitionen oft sofort in Worte fassen möchten. Wenn die Gruppe direkt diskutieren möchte, können Sie die individuelle Betrachtung überspringen und direkt zur Gruppenanalyse übergehen.

4 **Gruppenanalyse (10–15 Minuten)**
Jede Gruppe bespricht die Kunstwerke anhand von Leitfragen, die vom Moderator vorgegeben werden.
Beispiele:
- Was glaubt ihr, was in diesem Kunstwerk passiert?
- Welche Epoche oder Kultur könnte es darstellen?
- Welche Botschaft vermittelt der Künstler – explizit oder versteckt?
- In welchem Zusammenhang steht dieses Kunstwerk mit Gesellschaft, Freiheit oder Demokratie?
- Was sagt es über den Alltag zu jener Zeit oder an diesem Ort?

5 **Vergleichende Reflexion (10 Minuten)**
Die Gruppen vergleichen Kunstwerke aus verschiedenen Epochen oder Kulturen und identifizieren Unterschiede:
- Inwiefern unterscheiden sich die Darstellungen der Gesellschaft?
- Welche Veränderungen zeigen sich bei Mode, Rollen, Werten oder Macht?
- Wie könnten zwei Kulturen denselben historischen Moment unterschiedlich darstellen?

6 **Kreative Interpretation (10 Minuten)**
Jede Gruppe fasst ihre Interpretation zusammen und bereitet eine kurze Präsentation vor, mündlich oder visuell (Mindmap, Skizze, Collage). Dabei heben sie die Kernaussagen hervor und erläutern, wie das Kunstwerk Ideen zu Gesellschaft oder Demokratie vermittelt.

7 **Gruppenpräsentationen (10–15 Minuten)**
Die Gruppen stellen ihre Interpretationen der gesamten Klasse vor.
Die Teilnehmer werden ermutigt, Fragen zu stellen, respektvoll zuzustimmen oder zu widersprechen und alternative Lesarten vorzuschlagen.

8 **Inhaltlicher Beitrag des Moderators (3–5 Minuten)**
Nach den Präsentationen vermittelt der Moderator historische und kulturelle Hintergrundinformationen zu jedem Kunstwerk und klärt dabei:

- die tatsächliche Epoche und den Ort
- die beabsichtigte Botschaft
- den politischen Kontext (falls vorhanden)
- warum die Künstler bestimmte Symbole oder Stile verwendet haben

9 **Abschließende Reflexion und Diskussion (5 Minuten)**
Die Teilnehmenden diskutieren, was sie überrascht hat, wie sich die Interpretationen zwischen den Gruppen unterschieden und wie Kunst gesellschaftliche Werte prägen oder hinterfragen kann. Sie reflektieren den Zusammenhang zwischen Medienkompetenz, Demokratie und kulturellem Verständnis.

Risiken/Herausforderungen

- Einige historische Themen können sensibel sein; der Moderator sollte sie sorgfältig einordnen.
- Die Teilnehmenden könnten moderne Werte auf andere Zeiten übertragen, ohne den Kontext zu verstehen – hier ist Anleitung erforderlich.
- Es könnten starke Meinungen zum Ausdruck kommen; der Moderator sollte respektvoll vermitteln.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- geeignete Kunstwerke auswählen und sicherstellen, dass diese kulturell und historisch korrekt sind
- einfache Leitfragen bereitstellen, um die Analyse und Interpretation zu unterstützen
- eine offene Diskussion fördern und sicherstellen, dass alle Teilnehmer unbesorgt Ideen austauschen können
- Missverständnisse ausräumen und historischen oder kulturellen Kontext bei Bedarf liefern
- die Zeit einteilen und die Gruppe auf die Lernziele fokussiert halten
- sensible Themen behutsam behandeln und einen respektvollen Dialog fördern

Erworbene Fähigkeiten

- Kritisches Denken
- Medienkompetenz
- Ästhetische und visuelle Analyse
- Kulturelle Kompetenz
- Empathie und Perspektivübernahme
- Teamarbeit und gemeinsame Interpretation

Umsetzungsvorschläge

- Stellen Sie Leitfragen bereit (z. B.: Welche Geschichte erzählt dieses Bild? Welche Symbole deuten auf Macht, Freiheit, Angst oder Tradition hin?)
- Lassen Sie zunächst freie persönliche Interpretationen zu, bevor Sie den historischen Kontext erläutern
- Fördern Sie Diskussionen und Vergleiche zwischen Kunstwerken
- Beginnen Sie mit leichter zugänglichen oder vertrauten Bildern; führen Sie nach und nach komplexere Werke ein

Influencer oder Manipulator

5–15

1 Std.

Kurzer Überblick

Förderung von kritischem Denken und Medienkompetenz, die den Teilnehmenden helfen, Social-Media-Beiträge zu bewerten, versteckte Werbung zu erkennen und emotionale oder überzeugende Manipulationen durch Influencer zu verstehen.
Anmerkung aus den Pilotversuchen: Die Teilnehmer neigten dazu, Influencer als Personen und nicht als die von ihnen eingesetzten Techniken zu sehen. Machen Sie bereits in der Einleitung deutlich, dass es bei der Übung um die Analyse von Techniken und Inhalten geht, nicht um Personen.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmenden in der Lage sein:

- Social-Media-Beiträge kritisch zu analysieren
- Quellen, Interessenkonflikte sowie Überzeugungs- und emotionale Techniken zu identifizieren
- versteckte Werbung, irreführende Behauptungen oder manipulative Techniken zu erkennen
- die Glaubwürdigkeit und die Absichten hinter den Inhalten der Influencer zu bewerten

Art des Instruments:
Übung zur Medienkompetenz
Lernspiel

Dauer:
1 Stunde

Anzahl der Teilnehmer:
5–15

Benötigte Materialien:

- ausgedruckte oder digitale Influencer-Beiträge
- Arbeitsblätter zur Analyse
- Stifte / Filzstifte
- Projektor oder Leinwand (optional)
- Smartphones oder Tablets (falls digital gearbeitet wird)
- optional: ein im Voraus versendetes Formular, in dem die Teilnehmer Beispiele für Influencer/Beiträge vorschlagen, die für sie relevant sind

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung
Der Moderator erläutert das Ziel der Aktivität: ein besseres Verständnis dafür zu erlangen, wie Influencer Meinungen, Emotionen und Verhalten beeinflussen. Den Teilnehmern werden Konzepte wie emotionale Manipulation, versteckte Werbung und Glaubwürdigkeitsindikatoren vorgestellt.
Machen Sie von Anfang an deutlich, dass das Ziel darin besteht, Techniken zu analysieren, und nicht darin, Influencer als Personen zu beurteilen – die Teilnehmer neigen dazu, beides miteinander zu verwechseln.

2

Gruppenarbeit: Analyse von Beiträgen
Die Teilnehmer arbeiten in kleinen Teams. Jedes Team erhält 2–3 Influencer-Beiträge (in gedruckter oder digitaler Form). Sie analysieren:

- Wer ist der Autor?
- Was wird beworben?
- Gibt es Quellen oder Belege?
- Gibt es potenzielle Interessenkonflikte?
- Welche Emotionen oder Überzeugungstechniken werden eingesetzt?
- Die Teams füllen ein kurzes Analyse-Arbeitsblatt aus.

3

Diskussion: Glaubwürdigkeit und Manipulation
Die Teams tauschen ihre Ergebnisse aus. Gemeinsam diskutieren sie:

- Ist der Beitrag glaubwürdig?
- Enthält er versteckte Werbung?
- Manipuliert er Emotionen oder erzeugt er Druck?
- Wie gestaltet der Influencer sein öffentliches Image?

4

Variation des Rollenspiels (optional)
Die Teams erstellen ihre eigenen mehrdeutigen oder manipulativen Beiträge im Stil von Influencern (schriftlich oder als Skizze). Ein anderes Team muss den Beitrag anhand derselben Kriterien überprüfen und analysieren.

5

Schlussfolgerungen
Der Moderator hebt die Anzeichen von Manipulation, die Bedeutung der Quellenprüfung und den Einfluss, den Influencer auf die Wahrnehmung junger Menschen haben, hervor.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmenden könnten Kritik an Influencern persönlich nehmen.
- Manche Beiträge können emotionale Reaktionen auslösen.
- Es besteht die Gefahr, dass der Fokus auf den Influencer selbst statt auf die verwendeten Techniken gerichtet wird.
- Der Moderator muss die Diskussionen wieder auf die Analyse lenken und nicht auf Wertungen.
- In einem internationalen Kontext kann es schwierig sein, Beispiele zu finden, die bei allen Gruppen Anklang finden.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- relevante und altersgerechte Beiträge von Influencern auswählen
- zu einer kritischen, nicht persönlichen Analyse anregen (den Fokus auf den Inhalt legen, nicht darauf, Personen anzugreifen)
- die Diskussion in Bezug auf Ethik, emotionale Auswirkungen und Glaubwürdigkeit lenken
- Techniken wie Framing, Übertreibung, ästhetische Überzeugungskraft und versteckte Werbung erklären
- respektvolle Teamarbeit fördern und dafür sorgen, dass sich alle sicher fühlen und der Fokus auf Techniken statt auf Personen liegt

Erworbene Fähigkeiten

- Medienkompetenz
- kritisches Denken
- Kommunikation
- ethisches Denken
- Teamarbeit
- Beobachtung und Analyse

Umsetzungsvorschläge

- **Wählen Sie Influencer aus, die gerade im Trend liegen, um das Engagement hochzuhalten**
- **Fügen Sie eine kurze Erläuterung hinzu, warum bestimmte Taktiken manipulativ wirken**
- **Diskutieren Sie, wie Influencer ihre öffentliche Persönlichkeit durch Bilder und Worte gestalten**
- **Ermutigen Sie die Teilnehmer, über ethisches Online-Verhalten und Transparenz nachzudenken**
- **Erwägen Sie, die Veranstaltung in zwei separate Sitzungen aufzuteilen (Theorie, gefolgt von der Anwendung anhand konkreter Beispiele) – versenden Sie vorab ein Formular, in dem die Teilnehmer relevante Beispiele vorschlagen können – machen Sie deutlich, dass der Schwerpunkt auf den Techniken liegt und nicht darauf, Personen zu beurteilen.**

Original oder Algorithmus – KI-Kunst entlarven

5-15

1–1,5 Std.

Kurzer Überblick

Entwicklung von kritischem Denken und Medienkompetenz im Hinblick auf KI-generierte Inhalte, Förderung der Wertschätzung menschlicher Kreativität und Anregung ethischer Reflexion über die Rolle der KI in Kunst und Kultur.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- von Menschen geschaffene Werke von KI-generierten zu unterscheiden;
- emotionale, kreative und technische Aspekte von KI zu diskutieren;
- über Berufswege nachzudenken, die auf menschlicher Kreativität beruhen;
- die ethischen und persönlichen Auswirkungen von KI auf Kunst und Kultur zu berücksichtigen.

Art des Instruments:
Medienanalyse-Übung, partizipative Aktivität

Dauer:
1–1,5 Stunden (ohne Pausen) – je nach Zeitplan sollte gegebenenfalls zusätzliche Zeit eingeplant werden;

Anzahl der Teilnehmer:
5–15

Benötigte Materialien:

- Von KI generierte und von Menschen geschaffene Kunstwerke (Bilder, Videos, Musik, Geschichten)
- Geräte zum Ansehen oder Anhören (Computer, Tablets, Lautsprecher)
- Ausdrucke oder Arbeitsblätter zum Notieren von Beobachtungen
- Stifte/Filzstifte
- optional: Projektor oder Leinwand für die gemeinsame Betrachtung

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung (10 Min.)

- Der Moderator stellt die Aktivität vor und erläutert die Ziele: die Analyse von Kunstwerken, die von Menschen bzw. von KI geschaffen wurden. Er betont, dass es bei der Übung nicht darum geht, „richtig zu raten“, sondern um die Entwicklung eines kritischen Bewusstseins. Er zeigt Beispiele für sehr einfache, leicht zu analysierende Werke, damit die Teilnehmenden sich darauf einlassen können, ohne sich überfordert zu fühlen. Halten Sie den theoretischen Teil kurz – der Schwerpunkt sollte auf der praktischen Übung liegen, nicht auf langwierigen Erklärungen.

2

Analyse (15 Min.)
Die Teilnehmenden betrachten einzeln oder zu zweit die ausgewählten Werke (Musik, Bilder, Geschichten, Videos). Sie notieren Merkmale, die auf menschliche oder auf eine KI-Schöpfung hindeuten, wobei sie sich auf Folgendes konzentrieren:

- emotionaler Ausdruck oder dessen Fehlen
- Unvollkommenheiten oder Spontanität
- Originalität und erzählerische Kohärenz
- technischer Stil
- Der Moderator regt zur Beobachtung sowohl offensichtlicher als auch subtiler Hinweise an.

3

Diskussion / Debatte (45 Min.)
Die Teilnehmer tauschen ihre Analysen und Begründungen aus, welche Werke ihrer Meinung nach von KI generiert wurden. Die Gruppe diskutiert die Elemente, die „KI-typisch“ erscheinen, im Vergleich zu menschlich anmutenden Werken und erörtert dabei:

- subtile Unvollkommenheiten in menschlichen Werken
- Konsistenz oder Vorhersehbarkeit bei KI-Ergebnissen
- emotionale Resonanz, Erzählkunst und Kreativität
- Der Moderator leitet die ethische Reflexion an:
- Was kann KI gut?
- Was erfordert ausschließlich menschliche Kreativität?
- Wie beeinflusst KI zukünftig Kunst, Musik, Schreiben und andere kreative Bereiche?
- Die Diskussion verläuft dynamisch; der Moderator fördert eine respektvolle Debatte und Argumentation statt „richtiger Antworten“.

4

Reflexion / Schlussfolgerungen (10–15 Min.)
Der Moderator fasst die wichtigsten Erkenntnisse zusammen:

- Menschen bringen Unvorhersehbarkeit, Emotionen und kulturellen Kontext in die kreative Arbeit ein.
- KI kann beeindruckende technische Ergebnisse liefern, es fehlt ihr jedoch oft an Intentionalität oder emotionaler Tiefe.
- Das Erkennen sowohl der Stärken als auch der Grenzen fördert ethisches, kritisches und kreatives Denken.
- Die Teilnehmer reflektieren ihre eigenen Vorlieben, Erkenntnisse und Annahmen in Bezug auf KI-Kunst.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmer unterschätzen möglicherweise die Fähigkeiten der KI; selbst für den Moderator wird es immer schwieriger, menschliche von KI-generierten Inhalten zu unterscheiden, da die Technologie ständig weiterentwickelt wird.
- Manche konzentrieren sich möglicherweise nur darauf, „richtig zu raten“, anstatt zu reflektieren.
- Ethische Diskussionen können für jüngere Teilnehmer eine Herausforderung darstellen.
- Unterschiede im Umgang mit Medien können das Selbstvertrauen beeinflussen.

- So gehen Sie damit um:
- Verwenden Sie zunächst einfache Beispiele, um Selbstvertrauen aufzubauen
- Legen Sie mehr Wert auf die Argumentation als auf „richtige Antworten“
- Lenken Sie die Diskussion so, dass sowohl emotionale als auch technische Aspekte beleuchtet werden
- Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer die gleiche Gelegenheit haben, sich einzubringen; planen Sie im Vorfeld genügend Zeit ein, um Beispiele für KI- und menschliche Lösungen auszuwählen und zu überprüfen

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- zu Beginn einfache, leicht verständliche Beispiele auswählen
- die Teilnehmer dazu anleiten, kritisch zu analysieren, anstatt nur zu raten
- die Diskussion über emotionale, kreative und ethische Aspekte anregen
- die Debatte mit Fragen und Beispielen anregen
- sicherstellen, dass die Teilnehmer den Unterschied zwischen KI-Fähigkeiten und menschlicher Kreativität verstehen
- die Diskussionen moderieren, um zu vermeiden, dass lautstarke Teilnehmer die Diskussion dominieren
- den theoretischen Teil kurz halten und den Schwerpunkt auf die praktischen Übungen legen – den Teilnehmern nach Möglichkeit individuellen Zugang zu Geräten für Recherchen gewähren, das weckt Neugier und Engagement

Erworbene Fähigkeiten

- Kritisches Denken
- Medienkompetenz
- künstlerische Kreativität
- ethisches Denken
- Teamarbeit
- Reflexions- und Diskussionsfähigkeiten
- Beobachtung und Analyse

- Umsetzungsvorschläge
- Beginnen Sie mit sehr einfachen Beispielen, um die Teilnehmer mit den Unterschieden zwischen KI und menschlichen Inhalten vertraut zu machen
- Ermutigen Sie die Teilnehmer dazu, ihre Überlegungen zu erläutern und nicht nur Vermutungen zu äußern
- Lenken Sie die Diskussion auf kreative Elemente, Einsichten, emotionale Resonanz und ethische Implikationen
- Bei der Umsetzung lassen sich verschiedene Medienarten anwenden: Musik, bildende Kunst, Geschichtenerzählen, Video
- Erwägen Sie, die Teilnehmenden in medienspezifische Gruppen aufzuteilen (z. B. eine Gruppe für Musik, eine für Bilder, eine für Geschichten), um die gezielte Analyse zu vertiefen
- Nach den Gruppendiskussionen sollten die Ergebnisse gemeinsam ausgetauscht werden, um Interpretationen und Überlegungen zu vertiefen
- Die Aktivität lässt sich leicht durchführen und erfordert keine Pause; der Zeitplan sieht 15 Minuten für die Analyse und 45 Minuten für die Diskussion/Debatte vor
- Wenn es die Zeit erlaubt, sollten Sie erwägen, die für die individuelle Analysephase vorgesehene Zeit über die üblichen 15 Minuten zu verlängern – stellen Sie Tablets oder andere Geräte für die individuelle Recherche bereit – dies verwandelt die Übung in eine „Detektivarbeit“, die Neugier weckt.



Wahr oder Falsch?

kleine Gruppe

1 Std.

Kurzer Überblick

Den Teilnehmenden wird beigebracht, wie man Informationen anhand mehrerer Quellen überprüft und darüber nachdenkt, warum Emotionen und erste Eindrücke oft die Überzeugungen beeinflussen.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmer in der Lage sein:

- überraschende oder kontroverse Nachrichten anhand von drei verschiedenen Quellen zu überprüfen (offiziell, glaubwürdig, unabhängig)
- Widersprüche und emotionale Framing-Techniken in einer Nachricht zu erkennen
- zu diskutieren, warum der erste Eindruck das Vertrauen prägt und wie dem entgegengewirkt werden kann
- über die Bedeutung der Überprüfung von Informationen vor deren Weitergabe nachzudenken

Art des Instruments:
partizipative Aktivität

Dauer:
60 Minuten
(Kann auch als Hausaufgabe verwendet werden, falls die Teilnehmer Zeit benötigen, um nach Quellen zu suchen)

Anzahl der Teilnehmer:
Mindestens 5 – maximal eine Klasse

Benötigte Materialien:

- ausgedruckte Nachrichtenartikel (echte und erfundene)
- Arbeitsblätter
- Stifte und Filzstifte
- Internetzugang (Computer, Tablets oder Smartphones)
- Beamer (optional)

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

Einführung

- Der Moderator erläutert das Ziel: Informationen zu überprüfen und zu verstehen, wie Emotionen die eigene Überzeugung beeinflussen. Es wird folgende Regel eingeführt: „Wenn du keine drei verschiedenen Quellen finden kannst, teile die Information nicht.“
- Die Teilnehmer werden in Kleingruppen aufgeteilt, mit einem Leiter und zwei unterstützenden Rollen (Protokollführer, Rechercheassistent).
- Ein kurzer Eisbrecher vor dem Start trägt wesentlich zur Einbindung bei. Achten Sie bei Online-Sitzungen besonders auf diesen Schritt, da es schwieriger ist, die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten, und er allein oft nicht ausreicht.

2

Gruppenanalyse

Jede Gruppe erhält eine überraschende oder kontroverse Nachricht (entweder dieselbe oder unterschiedliche Meldungen). Ihre Aufgabe besteht darin, diese zu überprüfen, indem sie drei Arten von Quellen heranziehen:

- eine offizielle Quelle (Institution, Behörde)
- eine glaubwürdige Quelle (seriöses Medienunternehmen)
- eine unabhängige Quelle (ohne Bezug zum Thema)
- Die Gruppen analysieren:
- Herkunft der Nachrichten
- verwendete Daten oder Zahlen
- Widersprüche zwischen den Quellen
- emotionale Darstellung, die die Leser beeinflussen

3

Überprüfung und Vergleich

- Die Gruppen halten alle Ergebnisse auf einem Arbeitsblatt fest.
- Bei der Online-Arbeit können sie ihre Ergebnisse per Bildschirmfreigabe präsentieren.
- Die Teams vergleichen die Quellen und heben Unstimmigkeiten oder verifizierte Fakten hervor.

4

Präsentation und Reflexion

Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse kurz vor: Ist die Nachricht wahr, falsch oder irreführend? Die Diskussion dreht sich um folgende Fragen:

- Warum erschien die Meldung zunächst glaubwürdig?
- Welche Emotionen hat sie ausgelöst?
- Inwiefern haben diese Emotionen unser anfängliches Urteil beeinflusst?

5

Schlussfolgerungen und Empfehlungen

Wenden Sie als Abschlussübung das Spiel „Stille Post“ anhand einer echten Nachrichtenmeldung an – diese wird von Person zu Person weitergesagt oder weitergereicht, anschließend wird die ursprüngliche Version mit der endgültigen verglichen.
Der Moderator betont dabei evidenzbasiertes Denken, die Vielfalt der Quellen und die Notwendigkeit der Überprüfung vor der Weitergabe. Die Teilnehmer reflektieren, wie sie die „Drei-Quellen-Regel“ im Alltag anwenden können.

Risiken/Herausforderungen

- Den Teilnehmenden fällt es möglicherweise schwer, glaubwürdige oder unabhängige Quellen zu finden.
- Emotionale oder kontroverse Nachrichten können starke Reaktionen auslösen.
- Es besteht die Gefahr von Verwirrung, wenn die Berichte zu komplex sind.
- Der Moderator muss Unterstützung bieten.
- Die Online-Version erfordert einen gut vorbereiteten Eisbrecher, da die Beteiligung hinter den Erwartungen zurückbleiben könnte.

Die Rolle des Moderators

Der Moderator sollte:

- geeignete und abwechslungsreiche Themen auswählen (echte, gefälschte oder gemischte)
- die Teilnehmer dabei anleiten, eine Bewertung von Quellen vorzunehmen
- den Schwerpunkt auf die Analyse legen, nicht auf persönliche Meinungen
- den Unterschied zwischen offiziellen, glaubwürdigen und unabhängigen Quellen erläutern
- Teamarbeit fördern und die Gruppenleitung unterstützen
- mit sensiblen Themen behutsam umgehen
- die emotionale Achtsamkeit stärken, wenn Nachrichten starke Reaktionen auslösen
- einen guten Eisbrecher vorbereiten, insbesondere für Online-Sitzungen

Erworbene Fähigkeiten

- Medienkompetenz
- kritisches Denken
- Teamarbeit
- emotionale Intelligenz
- Recherchefähigkeiten
- Quellenauswertung

- Umsetzungsvorschläge
- Verwenden Sie eine dynamische, zeitlich begrenzte Rollenspielvariante, bei der eine Gruppe irreführende Nachrichten erstellt und eine andere diese überprüft.
- Wählen Sie für Anfänger kurze, einfache Nachrichtenbeiträge aus; steigern Sie den Schwierigkeitsgrad später.
- Ermutigen Sie zu kreativen Präsentationen (Infografiken, Diagramme, Storytelling).
- Verfestigen Sie die Kernbotschaft am Ende: „Wenn Sie keine drei verschiedenen Quellen finden können, teilen Sie die Nachricht nicht.“
- Beenden Sie die Einheit mit der Übung „Stille Post“, um visuell zu veranschaulichen, wie Informationen verzerrt werden.



Ich bin der Künstler – Kreatives Rollenspiel mit historischen oder künstlerischen Persönlichkeiten

40–50

1–2 Std.

Kurzer Überblick

Die Aktivität zielt darauf ab, Kreativität, kulturelles Bewusstsein und Fähigkeiten im öffentlichen Sprechen zu entwickeln – durch die Ich-Perspektiven-Interpretation einer realen Künstlerpersönlichkeit oder historischen Figur unter Einsatz von theatralischen, ausdrucksstarken und informativen Elementen.

Am Ende der Aktivität werden die Teilnehmenden in der Lage sein:

- eine reale Künstlerpersönlichkeit oder historische Figur mithilfe zuverlässiger Quellen zu recherchieren;
- einen kurzen Monolog in der Ich-Form auf der Grundlage realer Ereignisse zu verfassen;
- Elemente des Stils, des Lebens oder des Umfelds der gewählten Figur wiederzugeben;
- vor einem Publikum unter Einsatz von Körpersprache, Stimme und einfachen Requisiten aufzutreten;
- den Unterschied zwischen überprüften Informationen und Annahmen zu erkennen (Medienkompetenz);
- darüber nachzudenken, wie Kultur und Kunst die Gesellschaft beeinflussen.

Art des Instruments:
pädagogisches Spiel
partizipative Aktivität

Dauer:
1–2 Stunden (plus 1 Tag individuelle Recherche) – die Dauer sollte an die Gruppengröße angepasst werden

Anzahl der Teilnehmenden:
mindestens 2 Teilnehmende + Publikum bis zu 40–50 Personen (empfohlen: Gruppen von maximal 10–15 Personen für die beste Beteiligung)

Benötigte Materialien:

- Flipchart, Marker
- Papierblätter für Notizen
- einfache Requisiten (Hüte, Schals, Rahmen, symbolische Gegenstände)
- Handy/Tablet für die Recherche
- Karten mit Künstlern oder historischen Figuren

Beschreibung der Aktivitäten – Schritt für Schritt

1

- Einführung (10 Min.)
- Der Moderator stellt die Aktivität vor.
- Er zeigt Beispielkarten oder Bilder möglicher Künstlerinnen/Künstler bzw. historischer Figuren.
- Er erklärt die Hauptregel: Die Teilnehmenden führen einen Monolog in der Ich-Form auf.
- Die Gruppe nimmt sich 1 Minute Zeit, um ihre Figur auszuwählen (falls dies nicht bereits am Vortag geschehen ist).

2

Künstlerische Aktivität (Vorbereitung + Aufführung) (30 Min.)

- Jede teilnehmende Person bereitet einen 1–2-minütigen Monolog vor: «Ich bin ... und ich bin bekannt für ...»
- Sie können einige Stichworte notieren.
- Sie verwenden Körpersprache, Gestik, Stimmmodulation, Haltung und einfache Requisiten (Hüte, Schals, Rahmen, symbolische Gegenstände).
- Nacheinander präsentieren sie ihren Monolog vor der Gruppe.
- Das Publikum versucht zu erraten, wer die Figur ist.

3

Medienanalyse (10 Min.)
Leitfragen:

- Wo hast du Informationen über deine Figur gefunden?
- Wie hast du überprüft, ob diese Informationen korrekt sind?
- Welche Quellen wirkten glaubwürdig und warum?
- Welche Art von Medien hat deine Wahrnehmung dieser Figur beeinflusst (Videos, Dokumentationen, soziale Medien, Artikel usw.)?

4

Reflexion/Diskussion (7–8 Min.)
Vorgeschlagene Fragen:

- Wie hat es sich angefühlt, in die Rolle dieser Künstlerin, dieses Künstlers oder dieser Figur zu schlüpfen?
- Welche Emotionen sind dabei aufgekommen?
- Was war am Auftritt einfach, was schwierig?
- Was hast du über den historischen/kulturellen Kontext deiner Figur gelernt?

5

Abschluss (3–5 Min.)

- Die Moderation fasst die beteiligten Kompetenzen zusammen: Recherche, Kreativität, Empathie, kritisches Denken, öffentliches Sprechen.
- Sie betont die Bedeutung des Faktenchecks, wenn eine reale Person dargestellt wird.

Risiken/Herausforderungen

- Die Teilnehmer fühlen sich möglicherweise schüchtern oder unwohl.
- Die Angst vor dem öffentlichen Sprechen kann einige Teilnehmende hemmen.
- Das Auffinden ungenauer Informationen im Internet kann zu Fehlinformationen führen.
- Eine ungleiche Vorbereitungszeit der Teilnehmenden kann zu Unausgewogenheit führen.
- Bei großen Gruppen ist möglicherweise Zeitmanagement erforderlich.
-
- So gehen Sie damit um: Nutzen Sie Aufwärmübungen, geben Sie Beispiele, spenden Sie Zuversicht und ermöglichen Sie während der Vorbereitung optionale Partnerarbeit.

Die Rolle des Moderators

- Der Moderator sollte:
- eine Reihe von Karten mit Künstlerinnen/Künstlern oder historischen Figuren bereitstellen, um den Teilnehmenden bei der Auswahl zu helfen;
- eine sichere und inklusive Umgebung schaffen;
- jeden Schritt der Aktivität klar erklären;
- schüchterne oder ängstliche Teilnehmer unterstützen;
- zur Nutzung zuverlässiger Quellen ermutigen;
- die Diskussion moderieren und konstruktives Feedback geben.

Erworbene Fähigkeiten

- Kritisches Denken
- Medienkompetenz
- künstlerische Kreativität
- Teamarbeit
- Kommunikation und öffentliches Sprechen
- Einfühlungsvermögen
- Recherchefähigkeiten
- Selbstvertrauen

- Umsetzungsvorschläge
- Es wird dringend empfohlen, dass der Moderator einen Satz mit Künstler-/historischen Figurenkarten mit kurzen Beschreibungen vorbereitet, um Teilnehmer zu inspirieren, die nicht wissen, wen sie wählen sollen.
- Sie können sowohl internationale Persönlichkeiten als auch lokale oder weniger bekannte kulturelle Persönlichkeiten einbeziehen.
- Proben zu zweit können helfen, vor der endgültigen Aufführung Selbstvertrauen aufzubauen.
- In einer Online-Version können die Teilnehmenden ihren Monolog als kurzes Video aufnehmen und einreichen.
- Passen Sie die Dauer proportional an die Gruppengröße an (als Faustregel gelten etwa 6 Minuten pro Teilnehmer) – für Teilnehmer, die während der Recherchephase mehr Unterstützung benötigen, sollten Sie vor dem Workshop ergänzende Aktivitäten zum Allgemeinwissen in Betracht ziehen



6. Fallstudien

Die im vorigen Abschnitt vorgestellten Arbeitsblätter beschreiben die Form der einzelnen Instrumente, wie sie sich aus den Pilotversuchen ergab. Dieser Abschnitt dient einem anderen Zweck: Er zeigt, wie einige der Instrumente tatsächlich in Workshops umgesetzt wurden, wie es direkt von den für die Tests verantwortlichen Moderatoren dokumentiert wurde.

Bei den folgenden Materialien handelt es sich um die tatsächlichen Präsentationen, die von den Moderatoren bei der Durchführung der Workshops verwendet wurden. Sie zeigen, wie die einzelnen Instrumente den Jugendlichen konkret vermittelt wurden: der Aufbau der Aktivität, wie er der Gruppe präsentiert wurde, die verwendeten Beispiele und visuellen Materialien sowie etwaige Anpassungen.

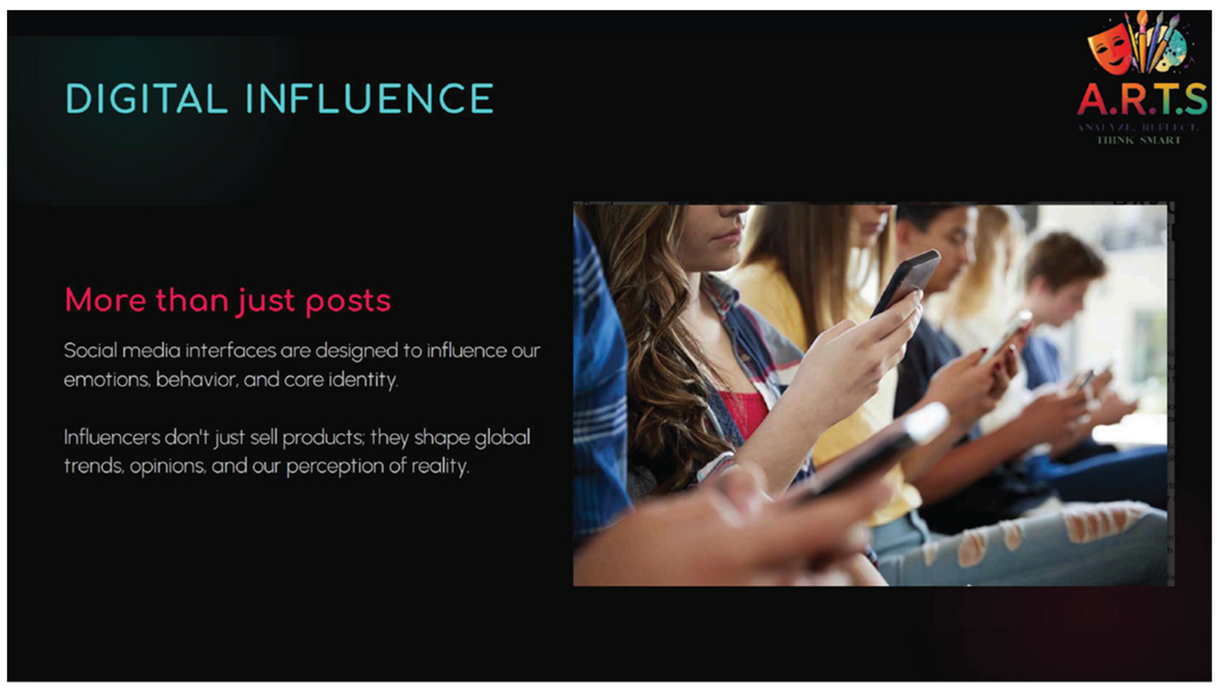
Ziel dieser Materialien ist es, ein unmittelbares Bild davon zu vermitteln, wie die Instrumente in der Praxis umgesetzt wurden – über die im Abschnitt „Validierung im Pilotprojekt“ dargestellte Zusammenfassung hinaus.



Influencer oder Manipulator?

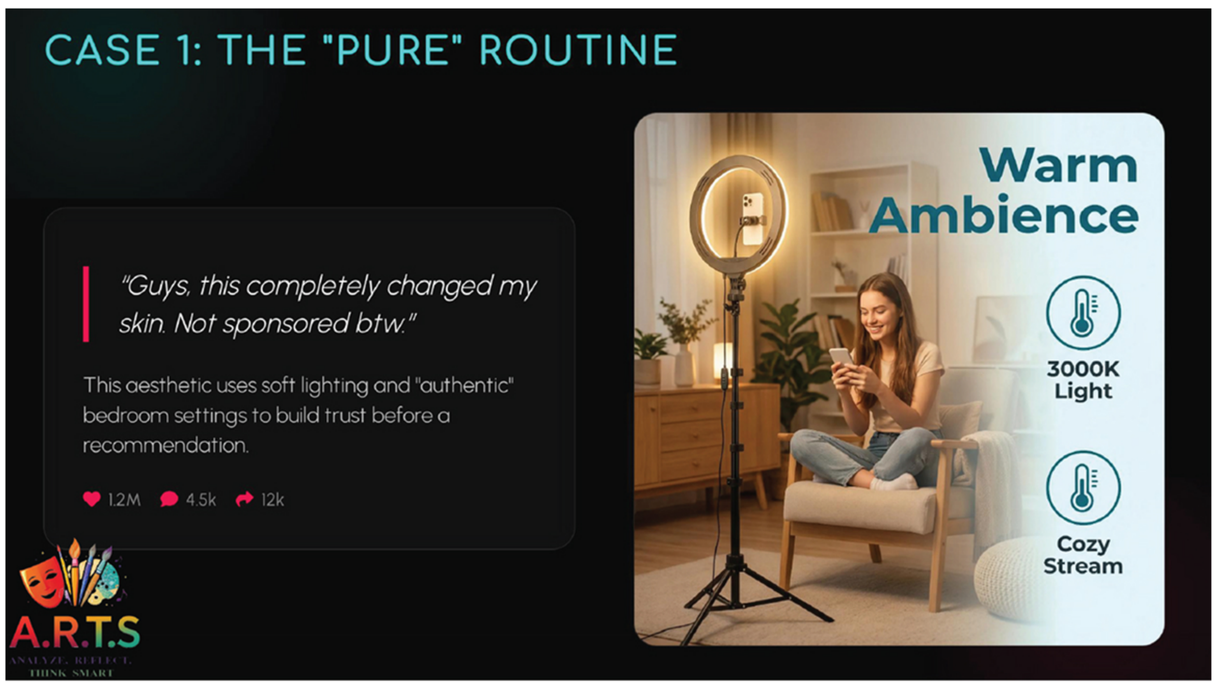
Moderation: Patricia Brohanschi
Organisation: Nationales Athenäum von Iași (ANI)
Land: Rumänien
Hinweis: *Material in englischer Sprache, in der ursprünglichen Lieferform.*

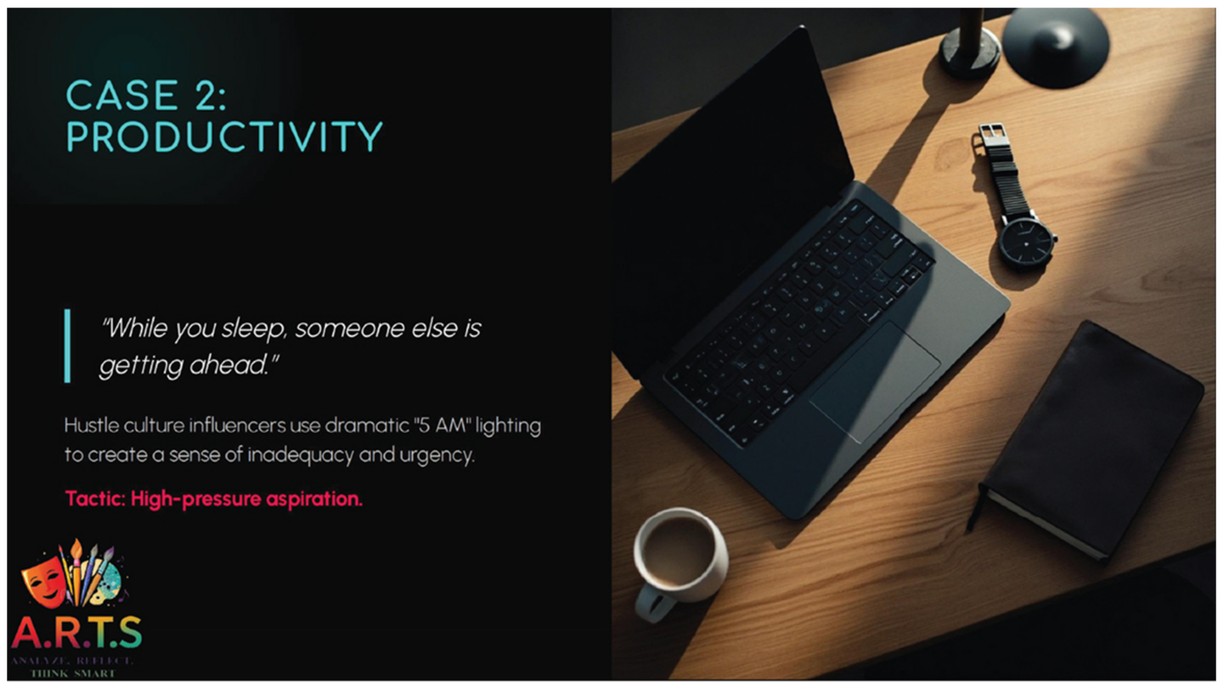


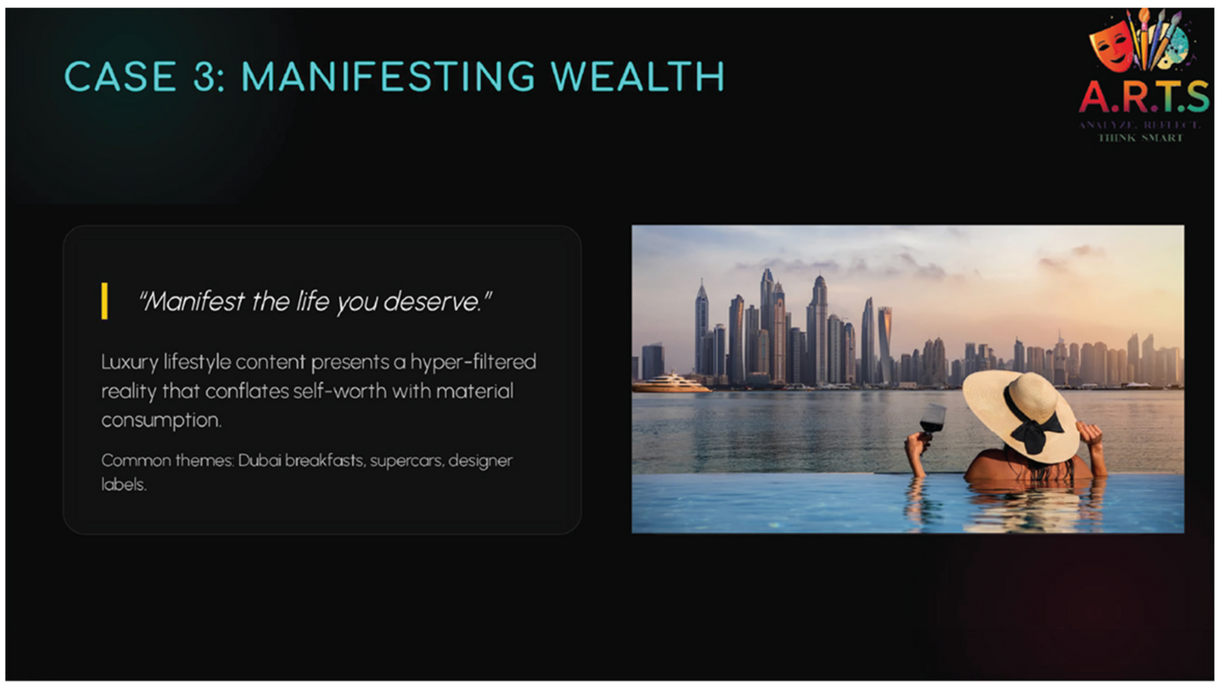












CASE 4: PERFORMANCE

> *"Social media isn't real and I've been struggling lately..."*

Strategic vulnerability can be a tool for engagement. It creates a deep parasocial bond through "raw" content.

The "Sad Selfie" is often a calculated move for viral reach.



INTERACTIVE WORKSHOP



Challenge: Create a Fake Post

Pick a goal and use these keywords to design an influential post:

- Emotion
- Urgency
- Authenticity
- Persuasion
- Aspiration

BEYOND THE SCREEN

The Better Question

"Media literacy is not about distrusting everything online.

It is about asking better questions."

Who benefits from this post? How does it want me to feel? Is it real or a performance?



Digital Empowerment

The internet is designed to influence:

ATTENTION · EMOTIONS · BEHAVIOUR

Understanding that gives us more control.

Wahr oder Falsch?

Moderation: Izabela Vieriu
Organisation: DAC Music Performance
Land: Norwegen
Hinweis: *Material in englischer Sprache, in der ursprünglichen Lieferform.*

TRUE or FALSE?

Media Literacy in 60 Minutes
Izabela Vieriu
DAC MUSIC PERFORMANCE

Learn to verify information before you share | Online Workshop

Three Types of Sources

OFFICIAL
Government • Institutions

CREDIBLE
News outlets • Journalists

INDEPENDENT
Unbiased • Journalists

THE GOLDEN RULE

"If you can't find THREE sources, don't share."

This ONE rule stops misinformation.

Case Study: Jonathan the Tortoise

VIRAL: "Jonathan the tortoise (190 years) has died. Rest in peace, legend. "

Why it seemed believable:

- Jonathan IS real & famous
- The emotion ('Rest in peace') triggers sadness
- People share without checking

VERDICT: FALSE — Jonathan is ALIVE

How We Verified It

OFFICIAL
St Helena Government confirmed: *Jonathan is alive*

CREDIBLE
BBC & Reuters fact-checked: FALSE

INDEPENDENT
Guinness World Records: Verified alive

Red Flags: When to PAUSE & Verify

- Story makes you emotional (sad, angry, shocked)
- Sensational language ("SHOCKING!" "YOU WON`T BELIEVE THIS!")
- Vague sources ('*sources say*,' no proof)
- Urgency ('*Share before removed*!')
- Conspiracy language ('*They don't want you to know*')

When you see these: STOP. Find 3 sources. THEN decide to share.

Your Task (Next 25 Minutes)

1. **You'll get a story**
   Is it TRUE or FALSE?
2. **Find 3 sources**
   Official, credible, independent
3. **Fill the worksheet**
   Document your findings
4. **Prepare to present**
   2 minutes: What you found and your outcomes

Be the Critical Thinker

Verify before you share.

Questions?

Wissen ist Macht

Moderation: Paula Privighitorița
Organisation: solaris Förderzentrum für Jugend und Umwelt
Land: Deutschland

Hinweis: Material auf Englisch, in der ursprünglichen Lieferform.

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Workshop: Knowledge is Power – Reconstructing Information & Critical Reflection

This session will help participants understand how incomplete or misleading information (visual or textual) influences perception, emotions and interpretation and to foster awareness of intuition versus verified knowledge.

Duration: 50 minutes

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Agenda

- Introduction
- Icebreaker – Finish the fact
- Half fact, half story
- Conclusions

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Introduction

- Who are we?
- Why are we here?
- What do we want to achieve through this workshop?

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

Icebreaker - how people interpret incomplete information and how quickly assumptions are formed.

Finish the Fact – Short Instructions

How it works:

- **We have only the beginning of a real fact or statement, but leaves it unfinished. Participants must guess how the sentence continues and write or say their ideas in the chat or speak.**

Goal:

To show how the brain automatically completes missing information using assumptions, prior knowledge, and emotions and to highlight the difference between what we expect and what is actually true.

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

“In Switzerland, it is illegal to own only one…”

- Guineea Pig

…because they get lonely……

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

“Humans share about 60% of their DNA with…”

- Bananas

in terms of shared gene functions, they share a large number of basic cellular “toolkit” genes

solaris Förderzentrum für Jugend & Umwelt gGmbH Sachsen

“Some turtles can breathe through…”

- Their butts

through a process called cloaca breathing

Diese Präsentation wurde von solaris FZU gGmbH Sachsen im Rahmen des Projekts A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137), kofinanziert durch das Erasmus+-Programm der Europäischen Union, im Rahmen des transnationalen Workshops „Wissen ist Macht" gehalten, der am 20. Mai 2026 online stattfand. Bilder © solaris FZU.

The first computer bug was actually…

- a real moth stuck inside a computer

In 1947, engineers working on a large early computer called the Harvard Mark II discovered that the machine had stopped working because a moth became trapped inside the hardware.

They removed the moth and taped it into the logbook with the note:
“First actual case of bug being found.

Activity 2. Exploring how incomplete information affects perception.

Half fact, half story

Simple Instructions:

You will get some photos that shares certain situations. Write down what you think is happening here. Describe **the scene, the people, the emotion, and what story you believe this image tells.**



1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

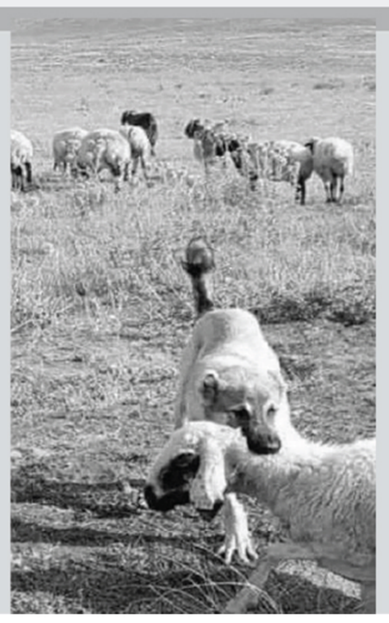


1. The scene
2. The people
3. Emotions
4. What is the image telling us?

Conclusions:

- Incomplete information changes interpretation
- Misinformation spreads through fast assumptions
- Headlines are designed to create quick reactions
- Slowing down before judging

1. The scene
2. The animals
3. Emotions
4. What is the image telling us?





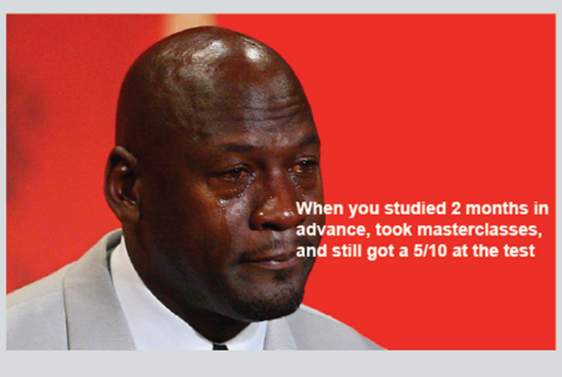
- Conclusions:

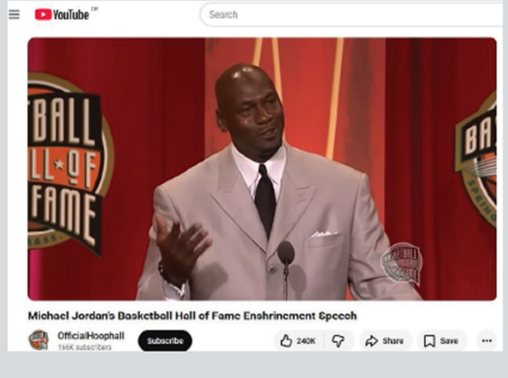
When context is missing, the brain automatically fills the gaps using:

- assumptions
- emotions
- previous experiences
- Stereotypes

- “Seeing is not always understanding.”
  Critical thinking means looking beyond the first impression and asking what information might be missing.

“Images do not speak for themselves — context gives them meaning.”





A.R.T.S. – Analyze, Reflect, Think Smart-Projekt (2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137), kofinanziert durch das Erasmus+-Programm der Europäischen Union. Workshop „Wissen ist Macht", der am 20. Mai 2026 online stattfand, transnationale Sitzung. Bilder © solaris FZU.

Von der Reaktion zur Reflexion

Material, das im Rahmen des Workshops zur Fertigstellung der Instrumente „Die Kunst des Unterrichtens: Kreative Instrumente für Jugendliche” im Februar 2026 vorgeschlagen wurde.
Hinweis: Arbeitsblatt in englischer Sprache.

EMOTION RADAR

How Media Moves Me

Track • Reflect • Think critically

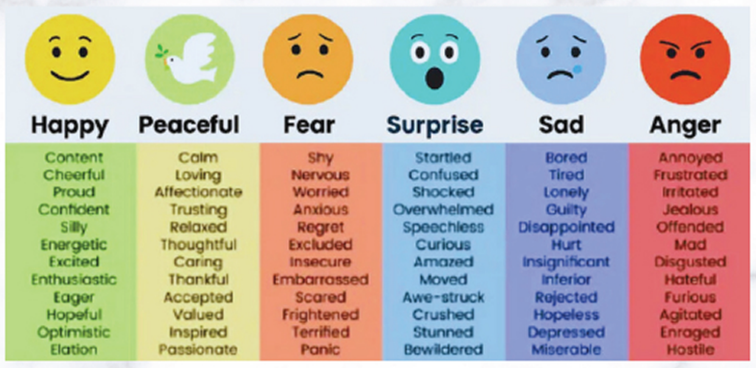
Name _____

Date _____

Am I reacting - or thinking?

Quick Guide to Your Emotions

Remember: emotions make us human!



The **3** Easy Steps:

1. Notice what you feel
2. Slow down & investigate
3. Reflect & connect patterns



Am I reacting - or thinking?

What did I just see?

On what platform? Briefly describe it.

First emotion

Circle or highlight.

Anger
Fear
Excitement
Happiness
Disgust
Sadness
Surprise
Pride
Anxiety
Other: _____

Am I reacting - or thinking?

Intensity scale

1 2 3 4 5

Barely felt → Very strong reaction

Body check

Where did I feel it?

- ☐ Chest
- ☐ Stomach
- ☐ Head
- ☐ Shoulders
- ☐ Face
- ☐ Nowhere else



Am I reacting - or thinking?

Slow Down & Investigate

Why might I be feeling this?

Does it confirm my beliefs?

Is it dramatic?

Is it urgent?

Is everyone reacting?

What might the creator WANT me to feel?

Who benefits if I react strongly?

- [ ] Creator
- [ ] Platform
- [ ] Advertisers
- [ ] Political group
- [ ] Not sure

Think Like a Media Detective

What information might I be missing?
Did I check the source?
Would I react the same way tomorrow?
Did emotion affect my judgment?

Reflection Page

Which platform triggered me the most?
When was I most likely to share?
Are my strongest reactions mostly positive or negative?
What surprised me most about myself?

7. Anhänge

- Anhang 1 – Vergleichender Forschungsbericht (Rumänien, Deutschland, Norwegen)

Inhalt

1. **Einleitung**.....42

2. **2. Vergleichende Analyse der nationalen Forschungsergebnisse und Analyse der Ergebnisse der Fragebögen, die den jungen Menschen ausgehändigt wurden**.....42
   2.1. Soziodemografisches Profil der Befragten - vergleichende Analyse.....42
   2.2. Deskriptive-vergleichende Datenanalyse.....44
   2.2.1.Non-formale Bildung und ihre Rolle in der Jugendentwicklung.....44
   2.2.2.Kritisches Denken und seine Förderung in non-formalen Bildungskontexten.....46
   2.2.3 Der Einfluss der Künste auf Medienwahrnehmung und kognitive Prozesse.....46

3. **Synthese der Debatten und Schlussfolgerungen der Ergebnisse des Rundtischgeschpräche.....**.....51

4. **Schlussfolgerungen und Empfehlungen im europäischen Kontext- Auf dem Weg zu einer Methodik der Medienbildung durch Kunst**.....53

Im Bericht verwendete Schlüsselbegriffe

Formale Bildung: Lernen, das in einem organisierten und strukturierten Rahmen stattfindet (z. B. Schule, Universität), aus Sicht der lernenden Person beabsichtigt ist und in der Regel zu einer Qualifikation oder Zertifizierung führt.

Nicht-formale Bildung: beabsichtigtes Lernen, das durch geplante Aktivitäten (z. B. Jugendarbeit, künstlerische oder gemeinschaftsbasierte Programme) außerhalb des formalen Bildungsrahmens stattfindet und nicht notwendigerweise zertifiziert ist.

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;

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

Hinweis: In diesem Bericht werden die Ergebnisse dort, wo es die ursprünglichen nationalen Daten zuließen, als exakte Prozentsätze angegeben; wo die Quellenberichte qualitative Kategorien verwendeten (z. B. hoch / mittel / niedrig / vergleichbar), wurden diese so beibehalten, wie sie von den Partnerorganisationen geliefert wurden.

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 abmildert.

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

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

Indikator	Rumänien (Iaşi)	Deutschland (Chemnitz)	Norwegen (Oslo)
Stichprobe	313 Schüler	154 Schüler	103 junge Menschen/Arbeitnehmer
Überprüfung der Quelle	Gering: Nur **23,6** % überprüfen die Informationen immer.	Mäßig: **53,2** % regelmäßig; 23,1 % selten.	Uneinheitlich: Die meisten verlassen sich auf ihre Intuition.
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.

<u>Was den Medienkonsum und den Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen angeht,</u> 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 direkte 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 Bildungsökosystem.

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 Bildungsökosystem 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).
- A**ktiver 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-formale 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.• Ungleichheite 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.

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 Reel oder TikTok-Inhalten.
Quiz und Simulationen: Gamification des Faktenüberprüfungsprozesses, um das Engagemen 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 Mediencollage, 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

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 Propagandablasen 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".
  - o **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.
  - o **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.
  - o **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.
  - o **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.
  - o **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.
  - o **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 sollt 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)
Inspiriert 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)
Inspiriert 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 audiotechnische 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.

Impressum & Publikationsinformationen

TITEL
Leitfaden für bewährte Praktiken – A.R.T.S. Analyze, Reflect, Think Smart

PROJEKTCODE
2025-1-RO01-KA220-YOU-000366137

PROJEKTLAUFZEIT
01.09.2025 – 31.08.2026

HERAUSGEGEBEN VON
Ateneul Național din Iași (ANI), im Namen der A.R.T.S.-Projektpartnerschaft (ANI – Rumänien, solaris FZU – Deutschland, DAC Music Performance – Norwegen)

VERANTWORTLICH FÜR DEN INHALT
Ateneul Național din Iași (ANI) – A.R.T.S.-Projektteam

KONTAKT
office@ateneuiasi.ro

VERÖFFENTLICHUNGSDATUM / VERSION
Juli 2026 – v1.0