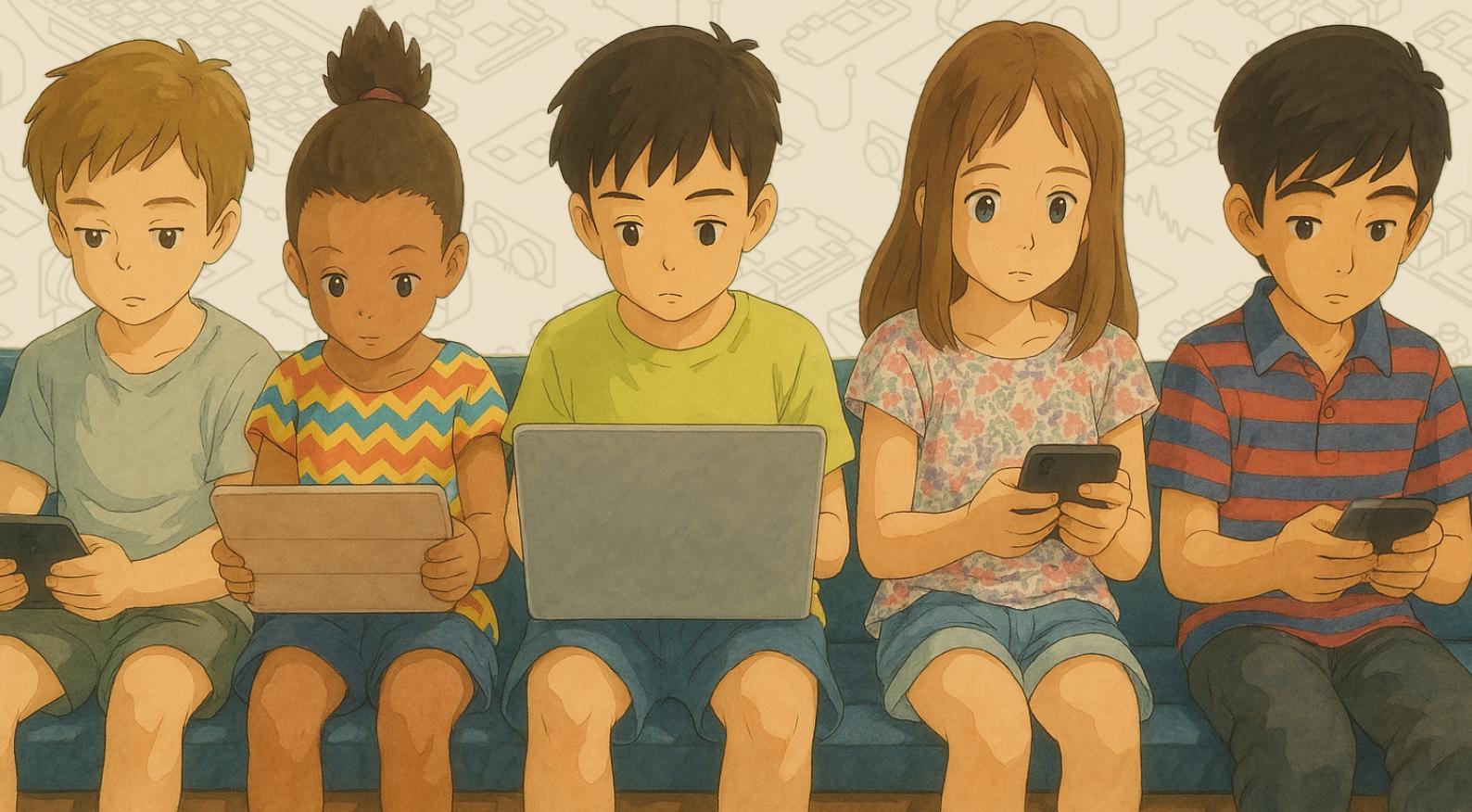


NETZPILOTEN!

Kritischer und bewusster Umgang mit digitalen Medien.

Projektskizze von Martin Lanman Niese, FSU24-8a



Inhaltsverzeichnis

1. Themenfindung	2
1.1 Situationsanalyse	2
1.2 Begründung der Projekt- und Themenauswahl	2
2. Projektplanung	4
2.1 Methoden und Aktionen	4
2.2 Grobziele des Projektes	5
2.3 Beteiligung der Schüler:innen.....	6
3. Planung der ersten Aktivität	7
3.1 Ideenpräsentation.....	7
3.2 Einbeziehung der Kinder	8
3.3 Weitere Aktivitäten der Woche	8
3.4 Begleitung der Aktivität.....	9
3.5 Nachbereitung	9
Quellenverzeichnis	10

1. Themenfindung

1.1 Situationsanalyse

Ich habe mein Märzpraktikum in der Kinder- und Jugendeinrichtung Juca Altona absolviert. Diese übernimmt in den Ferien die Ferienbetreuung für die umliegenden Gymnasien. In meiner Zeit dort ist mir aufgefallen, dass bereits viele Kinder in der 5. und 6. Klasse eigene Mobiltelefone besitzen und diese sehr intensiv nutzen. In einem Fall habe ich ein Kind mehrfach darum gebeten sein Telefon während eines Ausflugs wieder wegzustecken, weil diese eigentlich nicht gestattet waren.

Diese Erfahrungen spiegeln sich auch in aktuellen Studien zu dem Thema wieder. Laut z.B. der KIM-Studie nutzt fast jedes Kind unter zwölf Jahren das Internet regelmäßig. Mehr als die Hälfte hat schon ein eigenes Smartphone (vgl. mpfs 2022). Viele Kinder sind in Chats, auf YouTube oder TikTok Werbung, Kettenbriefen oder Angst-Videos ausgesetzt (vgl. klicksafe 2024). Ältere Jugendliche berichten außerdem von Beleidigungen und Falschmeldungen (vgl. mpfs 2024). Künstliche Intelligenz kann täuschend echte Texte, Bilder oder Videos erzeugen. Ein Deepfake (vgl. Wikipedia 2025) lässt eine berühmte Person oder ein:e Schüler:in eine falsche Aussage machen oder ein Chatbot erledigt in Rekordzeit die eigenen Hausaufgaben. Für Kinder ist es schwer zu erkennen und kritisch zu hinterfragen, ob solche Inhalte künstlich entstanden sind und ob sie faktisch korrekt und glaubhaft sind (vgl. klicksafe 2023e).

Es zeigt sich, dass Kinder Hilfe brauchen im Umgang mit moderner Informationstechnik, um Informationen zu prüfen, ihre Daten und sich selbst und andere zu schützen und angemessen zu kommunizieren.

1.2 Begründung der Projekt- und Themenauswahl

Der Hamburger Bildungsplan Sekundarstufe 1 fordert Medienkompetenz als Kernkompetenz zu verankern. Sie sollte gleichgestellt mit Lesen und Schreiben sein und Schüler:innen zu digital mündigen Menschen machen (vgl. FHH 2022 S.12ff). Deswegen beziehe ich mich mit dieser Projektskizze auf die Jahrgänge 5. und 6. Klasse.

Die Themen und Module lassen sich in verschiedenen Zeiträumen behandeln, z.B. über ein ganzes Schuljahr verteilt, was den Schülern die Möglichkeit gibt, mehrere Themen bearbeiten zu können, oder die Ausarbeitung einzelner Themen umfangreicher und aufwendiger zu gestalten.

Hier möchte ich mich allerdings auf eine kompakte, aber intensive Projektwoche konzentrieren die es ebenfalls ermöglicht, die hierfür wichtigen Themenbereiche praxisnah zu bearbei-

ten, aber in einem fokussierten Rahmen. Da mehrere Gruppen unterschiedliche Themen bearbeiten und diese am Ende präsentieren, lernen alle Schüler auch etwas über die Themen die über ihre eigenen Interessenbereiche hinaus gehen.

Eine offene Strukturierung dieses Zeitraums respektiert die Lebenswelt der Kinder und setzt stark auf Partizipation. Schüler bestimmen, welche Aspekte sie vertiefen wollen und übernehmen Verantwortung für ihr Projekt und ihre Gruppe. Sie können auch eigene Themen einbringen, solange sich für diese eine Mehrheit findet die entscheidet, dass die vorgeschlagenen Ideen zum Oberthema Medienkompetenz gehören und sich dazu eine Gruppe bilden lässt. Demokratisches Entscheiden, etwa über Themenschwerpunkte, Arbeitsformen und Präsentationswege, fördert die Partizipation und Selbstwirksamkeit der Kinder, das Gelernte festigt sich nachhaltiger und trainiert Schlüsselkompetenzen für das ganze Leben.

Ein paar der wichtigsten Themen in diesem Kontext sind:

Desinformation und Fake News

Laut JIM-Studie 2024 hat der unbeschränkte Internetzugang seine Schattenseiten. 61 % der deutschen Jugendlichen begegneten im letzten Monat gezielt falschen Online-Informationen (Fake News). (vgl. mpfs 2024).

Influencer-Werbung

Kinder und Jugendliche vertrauen Influencer:innen oft stärker als klassischen Werbespots. Werbung wird, bewusst oder unbewusst, konsumiert, ohne als solche erkannt zu werden (vgl. Saferinternet.at, 2018).

Algorithmen & Filterblasen

Soziale Medien sind nicht nur zum Chatten da. Viele Menschen lesen dort Nachrichten, diskutieren oder sehen Werbung. Ein Algorithmus (Nicht zu verwechseln mit KI (vgl. klicksafe 2023f)) entscheidet, welche Beiträge wir sehen. Das ist praktisch, kann aber auch gefährlich sein (vgl. Verbraucherzentrale NRW 2023)(klicksafe 2023g).

Datenschutz und Privatssphäre

Viele Kinder haben bereits Social-Media Accounts auch wenn diese auf den meisten Plattformen erst für ältere Jahrgänge gestattet sind. Sie teilen viel und gerne Fotos und Dinge aus ihrem Alltag. Unbedachte Posts können lebenslange Datenspuren hinterlassen oder andere Konsequenzen haben (vgl. klicksafe 2025).

Cyber-Mobbing

Klassenchats sind niedrigschwellig und emotional. Kinder und Jugendliche haben deswegen oft Probleme wie Cybermobbing oder Überforderung. (vgl. klicksafe 2019).

Künstliche Intelligenz

Sprachassistenten, algorithmische Feeds und Bild-Generatoren beeinflussen auch was Kinder sehen und glauben (vgl. klicksafe 2023e).

2. Projektplanung

Bevor die Woche beginnt, kümmert sich die Lehrkraft/Erzieher:in um die wichtigsten Materialien und Abläufe. In den Klassenräumen werden Beamer oder Smartboards sowie stabiles Internet geprüft, damit Videos und Beispiele problemlos präsentiert werden können. Es liegen große Plakatbögen, buntes Papier, Filzstifte, Klebepunkte und Klebezettel bereit. Digitale Geräte wie Tablets, Laptops oder Kameras werden aufgeladen und mit notwendigen Apps ausgestattet, zum Beispiel einem einfachen Schnittprogramm oder einer Aufnahme-App für Podcasts. Das Beispielmaterial für die anfänglichen Impulse muss vorbereitet werden. Eine gefälschte News, einen kurzen TikTok-Werbeclip, zwei unterschiedliche YouTube-Startseiten, ein vorbereitetes Instagram-Profil, einen Chat-Screenshot und zwei Katzenbilder, von denen eines per KI erstellt wurde. Für die weitere Arbeit werden Ausdrucke, Links oder QR-Codes vorbereitet, etwa für Faktencheck-Webseiten, Datenschutz-Checklisten oder Mindmap Beispiele. Außerdem werden mögliche Expertinnen und Experten im Vorfeld kontaktiert, zum Beispiel die Schulsozialarbeiter:in, Medienpädagog:in oder Eltern mit IT-Kenntnissen und festgelegt, wann sie den Schülern zur Verfügung stehen können. Schließlich wird ein grober Zeitplan erstellt, Räume reserviert für Präsentationen und es muss Foto- und Video-Einverständnisse der Eltern eingeholt werden falls die Kinder sich gegenseitig filmen oder fotografieren möchten.

2.1 Methoden und Aktionen

Die Projektwoche gliedert sich in vier ineinandergreifende Phasen, die bewusst offen gehalten werden, damit die Schüler eigene Ideen einbringen können und auch eigene Abläufe entwickeln können. Der hier vorgeschlagene Ablauf ist exemplarisch und soll als mögliche Orientierung dienen:

Planungs- und Entscheidungsphase

Zu Beginn weckt die Lehrkraft die Neugier durch sechs kurze, themenspezifische Impulse, die die Schüler an die verschiedenen Themen heranführen. Nach jedem Themeneinstieg erhalten die Schüler eine kurze Zeit von ein paar Minuten zum spontanen Reagieren (Murmelpause), bevor es mit dem nächsten Thema weitergeht. Im Anschluss können sie weitere, eigene Themenideen vorschlagen und diskutieren, wählen dann ihre Favoriten, diskutieren im Schülerrat Regeln und Arbeitsziele und bilden selbstorganisiert Interessengruppen. Die Lehrkraft moderiert, hält sich jedoch mit Vorgaben zurück.

Erkundungsphase

Danach recherchieren die Gruppen mithilfe der vorbereiteten Materialstationen, Experten-Interviews (z. B. Schulsozialarbeiter:in, Medienpädagog:in, Eltern) oder Internetsuchen. Methodisch können sie z.B. Pro-Contra-Listen, Mindmaps oder Rollenkarten einsetzen. Ziel ist, den eigenen Wissensstand zu erweitern und ein klar umrissenes Gruppenprodukt zu planen.

Produktionsphase

Diese Phase dient der kreativen Umsetzung. Ob Gallery Walk, Video-Clip, Audio-Podcast, Plakatserie, Escape-Room-Rätsel, KI-Galerie oder Live-Rollenspiel, die Form wählen die Gruppen selbst. Die Lehrkraft unterstützt technisch und methodisch und achtet darauf, dass Entscheidungen in den Gruppen demokratisch gefällt werden.

Präsentationsphase

In Vorbereitung auf die Präsentationen werden Ergebnisse geordnet, es wird geprobt und ein roter Faden für die Abschlusspräsentation entworfen. Zum Schluss finden dann die vorbereiteten Präsentationen statt, bei dem jede Gruppe ihr Produkt aus- bzw. vorstellt und mit Mitschüler:innen, Lehrkräften und ggf. Eltern ins Gespräch kommt.

Reflexionsphase

Zusätzlich möglich ist auch eine Blitzlicht-Reflexion (z. B. „Was lief gut?“, „Worauf müssen wir in Zukunft achten?“) in der alle Kinder ihre wichtigste Erkenntnis oder Stimmung teilen, schnell, gleichberechtigt und ohne Diskussion. Sie sorgt dafür, dass die Projektarbeit nicht einfach endet, sondern jeder aktiv zurückschaut und Erfolge bewusst werden.

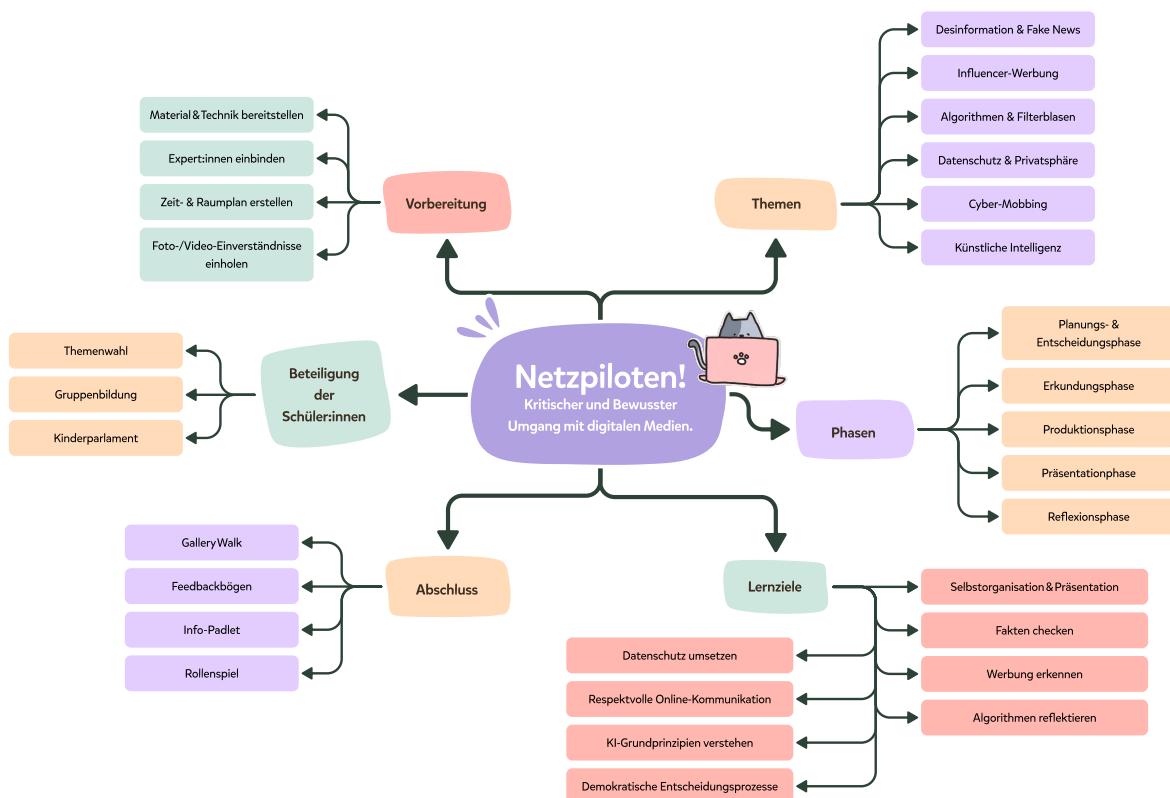
2.2 Grobziele des Projektes

Die Schüler können:

1. Sich Organisieren, Informationen erarbeiten und ihre Ergebnisse präsentieren.
2. Demokratische Entscheidungsprozesse erproben und ihre Selbstwirksamkeit erkennen.
3. Falschmeldungen erkennen und geeignete Strategien zum Faktencheck anwenden.
4. Werbliche Inhalte identifizieren und psychologische Werbestrategien durchschauen.
5. Funktionsweise von Social-Media-Algorithmen verstehen sowie Filterblasen erkennen und reflektieren.
6. Eigene Daten schützen und Privatsphäre-Einstellungen bewusst konfigurieren.
7. Respektvolle Online-Kommunikation praktizieren und bei Cyber-Mobbing couragiert handeln.
8. Grundprinzipien von KI erläutern, Chancen und Risiken abwägen und erste kreative Experimente durchführen.

2.3 Beteiligung der Schüler:innen

Schon bei der Auswahl der Themen dürfen alle Kinder selbst entscheiden bzw. mitbestimmen. So erleben sie sofort, dass ihre Stimme die Inhalte und den Ablauf der Woche bestimmt. Nachdem die Themen feststehen, bildet sich jede Gruppe selbst. Die Kinder formulieren gemeinsam Fragen, die sie spannend finden, und entscheiden dann, ob sie zum Beispiel ein Video drehen, ein Plakat gestalten oder vielleicht sogar ein kleines Theaterstück/Rollenspiel aufführen wollen. An jedem Projekttag treffen sich die Schüler kurz vor Schluss im sogenannten Kinderparlament. Dort besprechen die Gruppen, wer welchen Raum braucht, welche Tablets noch frei sind oder wie viel Zeit sie für z.B. Proben einplanen. Offene Fragen werden gemeinsam gelöst. Die Lehrkraft/Erzieher:in bleibt dabei im Hintergrund. Sie stellt Material und Technik bereit, achtet auf einen fairen Ablauf und hilft, wenn Konflikte entstehen. Die wichtigsten Entscheidungen treffen jedoch die Kinder selbst. So erfahren sie, wie es ist, Verantwortung zu übernehmen und demokratisch zusammenzuarbeiten.



3. Planung der ersten Aktivität

3.1 Ideenpräsentation

Der Auftakt erfolgt in Form einer kurzweiligen Präsentation (Impulse). Jeweils ein Bild, ein kurzes Video oder ein Meme stellt in ein paar Minuten die Kernfrage jedes Moduls vor.

Fake News

Auf dem Smartboard erscheint die eilige Schlagzeile „Eilmeldung: Sommerferien werden gekürzt!“. Sofort entsteht Aufregung. Nach ein paar Meinungen wird aufgedeckt: eine erfundene Meldung, Einstieg in die Welt der Desinformation.

Werbung & Influencer

Ein scheinbar privater TikTok-Clip zeigt eine Teenagerin, die ihr absolutes Lieblingsgetränk anpreist. Erst am Ende taucht winzig „Werbung“ oder „advertisement“ auf. Die Schüler diskutieren, wer hier eigentlich wen bezahlt und warum das so beliebt ist.

Social Media & Algorithmen

Zwei YouTube-Startseiten, eine voller Gaming-Clips, die andere voller Bastel-Videos. Frage: „Warum sieht jeder etwas anderes?“

Datenschutz & Privatsphäre

Ein im Vorfeld extra erstelltes Instagramprofil eines Kindes offenbart Adresse, Schule und vollständige Familienfotos. Frage an die Schüler: „Wie würdet ihr euch fühlen, wenn Fremde das sehen?“.

Soziales Verhalten & Cyber-Mobbing

Ein Chat-Screenshot landet auf dem Smartboard oder dem Projektor: Emojis, Sprachnachrichten, dann ein verletzender Kommentar gegen eine bestimmte Person. Frage: „Was hättest du getan, wenn du im Chat gewesen wärst?“.

Künstliche Intelligenz

Zwei Katzenbilder nebeneinander, eine echt, eine von einer KI generiert, beide täuschend ähnlich. Frage: „Welche Katze ist echt?“, Aha-Moment, dass Maschinen Bilder erschaffen können.

Die Lehrkraft/Erzieher:in fasst danach in drei Sätzen den Projektauftrag zusammen: „Ihr entscheidet, was euch am meisten interessiert, ihr wählt eure Teams und ihr wählt, wie ihr euer Thema anderen präsentiert.“

3.2 Einbeziehung der Kinder

Schon in der ersten Stunde gestalten die Kinder das Projekt aktiv mit. Die Lehrkraft/Erzieher:in erklärt kurz die Idee und fragt danach offen: „Was interessiert euch am meisten, was wollt ihr unbedingt wissen und habt ihr vielleicht noch eigene Themen, die wir noch gar nicht erwähnt haben.“

Jede Frage oder Idee wird aufgeschrieben, egal ob jemand wissen möchte, wie man Fake News erkennt, warum TikTok so süchtig macht oder ob man über ein ganz anderes Thema sprechen möchte, wie z.B. Computerspiele.

Im Raum hängen große Plakate zu den Hauptthemen. Die Schüler machen einen kleinen Rundgang und kleben Zettel mit ihren eigenen Fragen oder Vorschlägen an das passende Plakat. Auch ganz neue Themen dürfen aufgeschrieben werden. So sehen alle, welche Ideen die Schüler wirklich wichtig finden.

Auch die Regeln für das gemeinsame Arbeiten legen die Kinder selbst fest. Sie überlegen zusammen, was nötig ist, damit alle gut lernen können, zum Beispiel ruhig zuhören, respektvoll mit Tablets umgehen oder andere Meinungen zulassen. Diese selbst vereinbarten Regeln werden aufgeschrieben und gelten für das ganze Projekt.

Weil die Schüler von Anfang an mitreden, auswählen und Aufgaben übernehmen dürfen, fühlt sich jeder verantwortlich. Die Schüler:innen merken, dass das Gelingen des Projekts in ihrer Hand liegt, und bleiben dadurch besonders motiviert.

3.3 Weitere Aktivitäten der Woche

Erkundung

Die Gruppen durchlaufen vorbereitete Stationen (z. B. Faktencheck-Labor, Datenschutz-Escape-Room) oder führen ein Interview mit externen Expert:innen, um Antworten auf ihre Leitfragen zu sammeln.

Produktion

Kreative Umsetzung einer von der Gruppe demokratisch gewählten Präsentationsform. Z.B. schneiden von Videos, Aufnehmen von Podcasts oder Gestalten einer Plakatserie.

Feinschliff

Endprodukte fertigstellen, Moderations- oder Rollenspiel-Texte üben, Feedback-Runden mit Peer-Review durchführen.

Präsentation & Reflexion

Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse in der von ihr gewählten Form aus. In Form von z.B. eines Gallery Walks können dann einzelne Gruppenmitglieder anderen ihre Ergebnisse prä-

sentieren und der Rest der Gruppe kann sich die Ergebnisse der anderen anschauen und diskutieren. Ein anschließender Reflexionskreis vertieft die Erkenntnisse der Woche.

3.4 Begleitung der Aktivität

Die Lehrkraft/Erzieher:in agiert als Coach auf Zuruf. Sie:

- stellt digitale Endgeräte, Materialkoffer und Expert:innen-Kontakte bereit,
- achtet auf eine konstruktive, unterstützende Arbeitsatmosphäre,
- erinnert an demokratische Regeln (Redezeit, Abstimmungen) und
- interveniert nur, wenn Gruppen feststecken oder Konflikte eskalieren.

Gleichzeitig dokumentiert sie laufend den Prozess (Fotos, Kurzprotokolle), um Fortschritte sichtbar zu machen.

3.5 Nachbereitung

Am Freitag nach der Präsentation erhalten alle Kinder einen kurzen Feedback-Bogen (Was habe ich gelernt? Was fiel mir schwer? Woran erinnere ich mich in einem Jahr?). Ergebnisse und Produkte werden digital gesammelt (z. B. in einem Padlet) und physisch in der Schule ausgestellt. Die Gruppen erhalten eine Rückmeldung der beteiligten Erzieher:innen und Lehrkräfte mit Fokus auf Teamarbeit, Kreativität und Erkenntnistiefe.

Quellenverzeichnis

FHH, Freie und Hansestadt Hamburg (2022) Bildungsplan Sekundarstufe I: Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt. Hamburg BSB. Verfügbar unter: <https://www.hamburg.de/resource/blob/123132/f4ec5d1f1348e96f16dc22d676c53ea2/a-teil-dl-data.pdf>

KMK (2016) Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin: Sekretariat der Kultusministerkonferenz. Verfügbar unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html>. (Zugriff: 15.04.2025).

Christine Poulet (2025), Fakefinder Kids, SWR Medienstark Südwestrundfunk, Verfügbar unter: <https://kids.swrfakefinder.de/>

mpfs (2022) KIM-Studie 2022: Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Verfügbar unter: <https://mpfs.de/studien/kim/> (Zugriff: 08.04.2025)

mpfs (2024) JIM-Studie 2024: Jugend, Information, Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Verfügbar unter: <https://mpfs.de/studien/jim-studie/> (Zugriff: 08.04.2025).

Verbraucherzentrale NRW (2021) Unterrichtsmaterial Social-Media-Algorithmen. Verfügbar unter: https://www.verbraucherzentrale.nrw/sites/default/files/2021-11/algowas-unterrichtsmaterial-1-social-media-algorithmen_0.pdf (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2019) Unsere Regeln für den Klassenchat (PDF). Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-unterrichtseinheit> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2022) Videos auf TikTok können Kinder belasten. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/news/videos-auf-tiktok-koennen-kinder-belasten> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2023a) Fake News, Kettenbriefe und Co.: Unterrichtseinheit ab Klasse 4. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Sonstige/unterrichtseinheit_fake_news_grundschule_klicksafe.pdf (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2023b), TikTok-Pranks mit Kindern. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/news/tiktok-pranks-mit-kindern> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2023c) Quiz zum Thema Fake News. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-zum-thema-fake-news> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2023d) Fakten, Fake & Hass: Unterrichtsmaterial Sek I. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2023e) Risiken durch KI-Systeme. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/kuenstliche-intelligenz/risiken-durch-ki-systeme> (Zugriff: 15.04.2025)

klicksafe (2023f) Was ist Künstliche Intelligenz? Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/kuenstliche-intelligenz> (Zugriff: 15.04.2025)

klicksafe (2023g) Was sind Soziale Netzwerke? Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/soziale-netzwerke> (Zugriff: 15.04.2025)

klicksafe (2024) Kettenbriefe in digitalen Medien. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/kettenbriefe> (Zugriff: 15.04.2025).

klicksafe (2025) App+on, Sicher, kritisch und fair im Netz. Medienanstalt Rheinland-Pfalz. Verfügbar unter: <https://www.klicksafe.de/materialien/app-on-sicher-kritisch-und-fair-im-netz> (Zugriff: 15.04.2025).

Saferinternet.at (2018) Kinder im Visier von Influencer-Marketing. Wien: ÖIAT. Verfügbar unter: https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Studien/Kinder_im_Visier_von_Influencermarketing.pdf

Wikipedia (2025). Deepfake. Verfügbar unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Deepfake> (Zugriff: 08.04.2025)