

Sensibilisierung für Hassrede und Desinformation für eine vielfältigere Jugend durch Medienkompetenz und Technologie

Erasmus+ Kooperationspartnerschaften im Bereich der Jugend.
2024-1-DE04-KA220-YOU-000244181



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

hateless

DAS TRAININGS-TOOLKIT FÜR JUGENDARBEITER/COACHES UND JUGENDLICHEN

Gefördert von der Europäischen Union. Die dargestellten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union wider.

Weder die Europäische Union noch die Geberinstitution können dafür verantwortlich gemacht werden.



ALLGEMEINER ANSATZ

8

Deutschland
Zypern
Estland
Frankreich
Luxemburg
Spanien

MODUL 1

20

Ihre Teilnehmer verstehen und ethische Rahmenbedingungen festlegen

Aktivität 1: Unsere Werte, unsere Stimme: Kollektive Erstellung eines Verhaltenskodex für positive Sprache und inklusive Kommunikation

Aktivität 2: Gehen-Sprech-Übung

Aktivität 3: Selbstbewertung: Was würde ich tun?

Aktivität 4: Engagement für einen ethischen und verantwortungsvollen Umgang mit KI und sozialen Medien

MODUL 2

31

Emotionale Algorithmen: Wie soziale Medien Emotionen und Radikalisierung beeinflussen

Aktivität 1: Emotionale Karten und Medien

Aktivität 2: Das Spiel mit Algorithmen

Aktivität 3: Den Feed unterbrechen

Aktivität 4: Empörungsfabrik

MODUL 3

99

Die Phase der Forschung und Erkundung

Aktivität 1A: Unsere täglichen Wahrheiten

Aktivität 1B: Unsere täglichen Wahrheiten – eine von Jugendlichen durchgeführte Fotostimmen-Studie

Aktivität 1C: Stimmen vom Rand – Klanglandschafts-Kartierung

Aktivität 2: Bürgerperspektive: Unsere Gemeinschaft durch fotografische Stimmen erkunden

Aktivität 3A: Grenzen überschreiten – Animierte Erklärvideos von Jugendlichen

Aktivität 3B: Online-Echos – Audiotagebücher über Radikalisierung und Widerstand

Aktivität 4: Zuhören durch die Linse – Partizipatives Interviewlabor unter der Leitung von Jugendlichen

Aktivität 4A: Sensible Interviews durchführen

Aktivität 4B: Kartieren und Markieren! – Ethisches Kartieren und Annotieren unter der Leitung von Jugendlichen

MODUL 4 **134**

Grundlagen der Partizipativen
Aktion

Aktivität 1: Echt oder künstlich?
Finde den Roboter!

Aktivität 2: Chatterpix-
Counterspeech „Wenn Bilder
sprechen könnten... Erhebt euch
gegen Hass!“

Aktivität 3: PromptCraft.

Aktivität 4: Sieh mal, wer da spricht.

Aktivität 5: CheckGPT.

Aktivität 6: Quiz zu emotionalen
Appellen: Voreingenommenheit in
Hassrede und Fehlinformation
erkennen

Aktivität 7: Überzeugungen
entschlüsseln: Voreingenommenheit
und Manipulation identifizieren

MODUL 5 **181**

Technischer Leitfaden zur
Produktion eines partizipativen
Videos

Aktivität 1: Visuelles
Geschichtenerzählen durch
Fotogeschichten

Aktivität 2: Die Kunst des Interviews:
Klang, Bild und Zustimmung

Aktivität 3: Kreiere deine Erzählung:
Die 1-Minuten-Film-Herausforderung

Aktivität 4: Teilen Sie Ihre
Geschichte: Soziale Medien &
Wirkungsanalyse

Aktivität 5: Filme drehen, um sich
besser kennenzulernen

MODUL 6 **202**

Lernen durch Reflexion

Aktivität 1: Gesellschaftsspiel

Aktivität 2: Überlegungen zur
Welt der sozialen Medien

Aktivität 3: Bewertungsfotos

EMPFOHLENE QUELLEN **218**

PARTNER **222**

EINFÜHRUNG

Dieses Trainings-Toolkit ist Teil des umfassenderen Projekts HATE-LESS, das in Zusammenarbeit mit Partner*innen aus sechs europäischen Ländern entwickelt wurde. Es basiert auf den Erkenntnissen lokaler Beratungsgruppen und hat das Ziel, Politik, Forschung und Praxis zu verknüpfen, indem diese in die zentralen Aktivitäten integriert werden. Das Paket präsentiert innovative Methoden und Werkzeuge zur Unterstützung partizipativer Aktionsforschung und Videoproduktion und verwandelt diese in ansprechende Schulungsinhalte sowie erlebnisorientierte Lernaktivitäten. Diese sollen Jugendarbeiter, Trainer und junge Menschen mit den erforderlichen digitalen und medialen Kompetenzen ausstatten, um Hassrede, Desinformation und Rassismus entgegenzutreten und gleichzeitig Inklusion und Vielfalt zu fördern.

Dieses Schulungsmaterial fungiert sowohl als Bildungsressource als auch als praktischer Leitfaden für die Implementierung inklusiver, technologiegestützter und partizipativer Ansätze in der Jugendarbeit. Es zielt darauf ab, junge Menschen und ihre Fachkräfte zu ermächtigen, aktiv gegen Hass vorzugehen und widerstandsfähigere Gemeinschaften zu schaffen.

Toolkit-Highlights:

- Informationen zum aktuellen Stand in den Partnerländern
- Sechs umfassende Module mit praktischen Anwendungen



Jugendliche ermutigen, ihre Geschichten zu teilen

Das übergeordnete Ziel dieses Toolkits besteht darin, Jugendarbeiter*innen, Trainer*innen und Pädagog*innen mit praktischen Methoden auszustatten, um junge Menschen dabei zu unterstützen, ihre eigenen Geschichten mithilfe von partizipativen Videos und anderen Medien zu erzählen. Anstatt sich ausschließlich auf die Definition von Hassrede oder Hass zu konzentrieren, legt diese Ressource den Fokus auf den nächsten Schritt: die Bereitstellung von Werkzeugen, Rahmenbedingungen und kreativen Ansätzen, damit junge Menschen aktiv auf schädliche Narrative reagieren können. Durch die Entwicklung von Gegen- und Alternativnarrativen werden junge Menschen ermutigt, ihre Erfahrungen kritisch zu reflektieren, eine starke eigene Stimme zu entwickeln und zu einer Kultur der Inklusion und Resilienz in ihren Gemeinschaften beizutragen.

Vom Verständnis von Hass zu praktischen Werkzeugen

Das Verständnis der Formen und Auswirkungen von Hassrede, Desinformation und radikalierenden Inhalten ist zwar von großer Bedeutung, jedoch zielt dieses Toolkit nicht darauf ab, umfassende theoretische Definitionen bereitzustellen. Vielmehr verfolgt es einen praxisorientierten Ansatz und unterstützt Pädagogen sowie Jugendarbeiter dabei, Wissen in konkrete Aktivitäten umzusetzen. Durch die Förderung partizipativer Medien erhalten junge Menschen die Möglichkeit, ihre eigenen Geschichten zu erzählen, Stereotypen zu hinterfragen und Hassbotschaften auf für sie sinnvolle Weise entgegenzutreten. Der Schwerpunkt liegt auf Selbstbestimmung, Teilhabe und Reflexion, wodurch Lernende von passivem Verständnis zu aktivem Engagement übergehen.

Themen im Zusammenhang mit den Partnerländern

Das Toolkit erkennt an, dass Hassreden, Falschnachrichten und Desinformation je nach sozialem, kulturellem und politischem Kontext variieren. Das Kapitel „Aktueller Stand“ soll Fachkräften in der Jugendarbeit und Pädagogen ein vertieftes Verständnis dieser Themen in allen Partnerländern vermitteln. Dadurch können Trainer Diskussionen und Aktivitäten an die lokalen Gegebenheiten anpassen und gleichzeitig die umfassenderen europäischen und globalen Dimensionen der Problematik berücksichtigen. Das Toolkit hat jedoch nicht das Ziel, sich in statischen Definitionen oder abstrakter Theorie zu verlieren, sondern dieses Wissen als Grundlage für kreativen Ausdruck und partizipatives Lernen zu nutzen.

Komplementarität und Anpassungsfähigkeit der Aktivitäten

Einige Aktivitäten im Toolkit könnten sich überschneiden, da sie häufig ähnliche partizipative Methoden wie Interviews, Fotostorys oder digitales Storytelling nutzen. Dies ist beabsichtigt und vorteilhaft: Jedes Modul ist so gestaltet, dass es die anderen Module ergänzt und es Jugendarbeitern ermöglicht.

Die Aktivitäten werden an die Bedürfnisse, Interessen und den Kontext der Teilnehmenden angepasst. Die zur Verfügung gestellten Instrumente sind nicht abschließend und bieten den Trainern die Flexibilität, zu experimentieren, Methoden zu kombinieren oder sie mit lokal relevanten Ressourcen zu erweitern. Dieser Ansatz betont, dass partizipatives Lernen dynamisch, iterativ und flexibel ist und nicht starr vorschreibend, sondern auf die Förderung von Empathie und Bewusstsein abzielt.

Ein partizipativer Geist im Zentrum

Dieses Toolkit schafft Gelegenheiten, in denen junge Menschen ihre Stimme entdecken und einen sicheren Platz finden können. Es fördert Experimentierfreude, Kreativität und kritisches Denken und unterstützt gleichzeitig inklusive Teilhabe. Durch die Kombination von Kontextwissen, praktischen Werkzeugen und Reflexionsübungen werden Jugendarbeiter und Pädagogen befähigt, Lernumgebungen zu gestalten, in denen junge Menschen schädliche Narrative hinterfragen, alternative Geschichten entwickeln und aktiv zu einer Kultur der Empathie, Gleichberechtigung und des sozialen Zusammenhalts beitragen können.

Modul 1: Ihre Teilnehmer verstehen und ethische Rahmenbedingungen festlegen

Untersucht Gruppendynamiken, gemeinsame Werte und Verhaltenserwartungen in integrativen Umgebungen.

Modul 2: Emotionale Algorithmen: Wie soziale Medien Emotionen und Radikalisierung beeinflussen

Untersucht, wie digitale Plattformen Emotionen beeinflussen und zur Radikalisierung führen.

Modul 3: Die Phase der Forschung und Erkundung

Das Programm umfasst praktische Aktivitäten wie die Kartierung von Klanglandschaften, Fotostimmen-Projekte, von Jugendlichen gestaltete Animationen, Audiotagebücher und partizipative Interviews. Zudem enthält es Anleitungen zur ethischen Kartierung und zur Durchführung sensibler Interviews.

Modul 4: Grundlagen der Partizipativen Aktion

Motiviert junge Menschen, sich gegen Hass auszusprechen und aktiv am sozialen Wandel teilzunehmen.

Modul 5: Technischer Leitfaden zur Produktion eines partizipativen Videos

Bietet technische Anleitungen zur Produktion effektiver Videoinhalte, Fotostories und Interviews. Thematisiert bewährte Verfahren für Ton, Bildmaterial, Einwilligungen und das Teilen in sozialen Medien, einschließlich der Erfolgsmessung.

Modul 6: Lernen durch Reflexion

Umfasst interaktive Werkzeuge wie Brettspiele und Bewertungsaktivitäten zur Förderung des reflektierenden Lernens.

AKTUELLER STAND

ALLGEMEINER ANSATZ

Der Abschnitt „Aktueller Stand“ positioniert das HATE-LESS-Toolkit im umfassenderen sozialen, digitalen und politischen Kontext, welcher die heutigen Erfahrungen junger Menschen beeinflusst. Er verbindet aktuelle Forschungsergebnisse, europäische Diskussionen und die Lebensrealität junger Menschen in den Partnerländern und bildet somit eine kontextuelle Basis für die folgenden Module.

Anstatt feste Definitionen bereitzustellen, hat dieser Abschnitt das Ziel, aufzuzeigen, wie Hassrede, Desinformation und Rassismus im digitalen Ökosystem interagieren und warum es dringend notwendig ist, jugendzentrierte, partizipative und medienkompetente Ansätze zu verfolgen. Er bietet eine Perspektive, die es Ausbildern und Jugendarbeiter*innen ermöglicht, die Herausforderungen junger Menschen zu verstehen und gleichzeitig das transformative Potenzial von Technologie, Kreativität und inklusiven Bildungspraktiken zu erkennen.



Die Herausforderungen des digitalen Zeitalters.

Die rasante Entwicklung sozialer Medien und digitaler Technologien hat die Art und Weise revolutioniert, wie Menschen interagieren, kommunizieren und sich in die Gesellschaft einbringen. Diese Plattformen sind zu einem integralen Bestandteil des Alltags geworden und bieten ungeahnte Möglichkeiten für Basisaktivismus, öffentlichen Diskurs und bürgerschaftliches Engagement. Gleichzeitig haben sie neue Schwachstellen geschaffen (Wardle & Derakhshan, 2017). Hassrede, vergiftete Narrative und gezielte Desinformation können durch dieselben Instrumente verstärkt werden, die auch die Demokratie fördern. Soziale Medien fungieren sowohl als Plattform für Empowerment als auch als Nährboden für Manipulation und schaffen ein Klima, in dem Desinformation und Wahrheit nebeneinander existieren, wodurch marginalisierte Gruppen, insbesondere Migrant*innen, zu leichten Zielen für Online-Feindseligkeiten werden (Europarat, 2022). Die Vorteile und Gefahren des digitalen Zeitalters sind untrennbar miteinander verbunden, wie der zunehmende Einsatz von Desinformation als Waffe zur Polarisierung von Gesellschaften und zur Verstärkung von Vorurteilen verdeutlicht.

Hassrede, Desinformation und Rassismus

Rassismus, Hassrede und Desinformation bilden ein gefährliches Dreigestirn, das den sozialen Zusammenhalt untergräbt und die Feindseligkeit gegenüber Minderheiten in ganz Europa schürt. Falsche Narrative legitimieren Diskriminierung, während rassistische Ideologien die Verbreitung von Falschinformationen unterstützen. Diese Dynamiken existieren nicht isoliert, sondern verstärken sich gegenseitig (Leets, 2002). Koordinierte Desinformationskampagnen stellen eine direkte Bedrohung für demokratische Prozesse und die Sicherheit betroffener Gemeinschaften dar, wie das Europäische Parlament (2022) wiederholt festgestellt hat. Die Notwendigkeit von Vorsichtsmaßnahmen wird in einer Zeit, in der sich Feindseligkeit im Internet schnell in reale Gewalt umsetzen kann, immer dringlicher. Um demokratische Werte zu bewahren und inklusive Gesellschaften zu schaffen, ist es unerlässlich, Radikalisierung zu stoppen, Propaganda zu bekämpfen und der Normalisierung von Hass entgegenzuwirken.

Migration und Fehleinschätzungen

Im modernen Europa zählt Migration nach wie vor zu den umstrittensten und am häufigsten missverstandenen Themen. Angst, Spekulationen und reißerische Medienberichte prägen die öffentliche Debatte oft stärker als Fakten. Rassistische Stereotype, die Migrant*innen als Bedrohung und nicht als Menschen mit differenzierten Lebensgeschichten, Fähigkeiten und Zielen darstellen, werden durch diese Unkenntnis gefördert (Agentur der Europäischen Union für Grundrechte, 2019). Diese Fehlvorstellungen verzerren Menschen zu Karikaturen, die politischen oder ideologischen Zielen dienen und gleichzeitig die strukturellen Ursachen der Migration verschleiern. Alternative Erzählformen sind unerlässlich, um diesen Narrativen entgegenzuwirken. Fehlinformationen lassen sich ausräumen und ein fundierteres Verständnis von Mobilität und Zugehörigkeit fördern, indem menschliche Perspektiven einbezogen werden, die tatsächliche Erfahrungen, den jeweiligen Kontext und die Vielfalt innerhalb von Migrantengemeinschaften betonen (UNHCR, 2021).

Medienkompetenz und Förderung der Jugend

Medien- und Digitalkompetenz entwickeln sich in einer digitalen Welt, in der Falschinformationen leicht verbreitet werden, zu entscheidenden Fähigkeiten für junge Menschen und ihre Bezugspersonen (Bulger & Davison, 2018). Die Unterstützung junger Menschen bei der Entwicklung der erforderlichen Fähigkeiten zum kritischen Denken, um Manipulationen zu erkennen, Quellen zu bewerten und zu verstehen, wie hasserfüllte oder rassistische Inhalte online verbreitet werden, stellt eine wachsende Herausforderung für die Jugendarbeit dar. Die Stärkung junger Menschen und die Bereitstellung der notwendigen Ressourcen, um eigene Gegenarrative zu entwickeln, ist ein weiterer Aspekt der Selbstermächtigung, der über technisches Fachwissen hinausgeht. Durch partizipative Medientechniken wie Storytelling, Videoproduktion und kreativen digitalen Ausdruck können junge Menschen ihre Handlungsfähigkeit zurückgewinnen und die Dialoge, die ihr Leben beeinflussen, aktiv mitgestalten (Hobbs, 2017). Mithilfe dieser Strategien sind sie in der Lage, schädlichen Narrativen aktiv entgegenzutreten und gleichzeitig ihr Selbstwertgefühl sowie ihr Zugehörigkeitsgefühl zu stärken.

5. Inklusive Nutzung von Technologie

Bei durchdachter und inklusiver Anwendung kann Technologie ein wirkungsvolles Instrument zur Förderung von bürgerschaftlichem Engagement, Vielfalt und Dialog sein. Junge Menschen haben die Möglichkeit, sich durch digitale und multimediale Werkzeuge auszudrücken, ihre Identität zu erkunden und an interkulturellen Begegnungen teilzunehmen. Technologie dient nicht nur der Bildung, sondern fungiert auch als kulturelle Brücke für viele junge Migrant*innen und befähigt sie, aktiv am demokratischen Leben teilzunehmen und sich für ihre Gemeinschaften einzusetzen (Europäische Kommission, 2022). Die Jugendarbeit kann das Potenzial digitaler Technologien nutzen, um Inklusion zu fördern und marginalisierten Stimmen Gehör zu verschaffen, indem sie deren Erfahrungen wertschätzt und ihnen die Möglichkeit gibt, Führungsrollen zu übernehmen. In diesem Sinne sind junge Migrant*innen nicht nur Empfänger von Unterstützung, sondern vielmehr entscheidende Akteure des Wandels in ihren Familien, Freundeskreisen und der Gesellschaft insgesamt.

6. Innovationen in der Bildungs- und Jugendarbeit

Jugendarbeiter*innen und Pädagog*innen müssen angesichts des gesellschaftlichen Wandels traditionelle Methoden überdenken, insbesondere in der Arbeit mit marginalisierten oder schwer erreichbaren Bevölkerungsgruppen. Junge Menschen, deren Erfahrungen außerhalb konventioneller Bildungskontexte liegen, haben häufig Schwierigkeiten, sich mit herkömmlichen Ansätzen zu identifizieren. Innovative, inklusive und partizipative Strategien sind daher unerlässlich (Europarat, 2020). Die Jugendarbeit kann den komplexen Realitäten, die das Leben junger Menschen prägen, begegnen, indem sie Medienkompetenz mit Menschenrechtsbildung, interkultureller Kommunikation und künstlerischem Ausdruck verknüpft. Diese Methoden fördern Empathie, aktives Lernen und stärken die Bindung zwischen Individuen und ihren Gemeinschaften. Letztlich besteht Innovation in der Jugendarbeit nicht nur in der Implementierung neuer Instrumente, sondern auch darin, Umgebungen zu schaffen, in denen sich jeder junge Mensch gesehen, wertgeschätzt und befähigt fühlt, zum sozialen Zusammenhalt beizutragen.



Deutschlands Rechtsrahmen zur Bekämpfung von Hassrede und Hassverbrechen gehört zu den umfassendsten in Europa. Die zentrale Rechtsgrundlage bildet § 130 des Strafgesetzbuches, der die Anstiftung zu Hass, Gewalt oder Diskriminierung gegen Gruppen aufgrund ihrer Rasse, ethnischen Zugehörigkeit, Religion, Nationalität oder sexuellen Orientierung sowie die Leugnung des Holocaust und die Verherrlichung des NS-Regimes unter Strafe stellt. Die Strafen reichen von Freiheitsstrafen bis zu fünf Jahren oder Geldstrafen (OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte, o. J.).

Der deutsche Ansatz wurde durch das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (2018) weiter gefestigt. Dieses verpflichtet große Social-Media-Plattformen, „offensichtlich rechtswidrige“ Inhalte innerhalb von 24 Stunden und andere illegale Inhalte innerhalb von sieben Tagen zu entfernen. Bei Nichteinhaltung drohen Bußgelder von bis zu 50 Millionen Euro. Änderungen in den Jahren 2021 und 2023 erweiterten die Transparenz- und Meldepflichten und passten das Gesetz an den EU-Digitaldienste-Akt (DSA) an.

Obwohl die deutsche Gesetzgebung als europäisches Vorbild angesehen wird, führen Rechtswissenschaftler*innen und zivilgesellschaftliche Akteure weiterhin Diskussionen über das angemessene Verhältnis zwischen Meinungsfreiheit und effektiver Inhaltsmoderation. Kritiker warnen vor einer „Überblockierung“, bei der Plattformen rechtmäßige Inhalte präventiv entfernen, um Sanktionen zu vermeiden. Die Bundesregierung hält jedoch an ihrer Position fest, die auch in Urteilen des Bundesgerichtshofs bekräftigt wurde: Hassrede untergräbt die Menschenwürde und die demokratische Ordnung und ist daher nicht durch Artikel 5 des Grundgesetzes geschützt.

Daten des Bundeskriminalamts (BKA, 2025) belegen, dass Hassverbrechen weiterhin ein erhebliches gesellschaftliches Problem darstellen. Im Jahr 2024 wurden über 12.000 politisch motivierte Straftaten mit extremistischem oder hasserfülltem Hintergrund registriert, darunter 5.164 als Hassverbrechen klassifizierte. Diese Zahl entspricht dem Vorjahreswert, jedoch ist ein deutlicher Anstieg antisemitischer und LGBTQ+-feindlicher Straftaten festzustellen. Laut BKA-Berichten ist Rechtsextremismus das dominierende Motiv, gefolgt von islamfeindlichen und migrationsfeindlichen Ressentiments (BKA, 2025).

Die deutsche Antwort integriert rechtliche, technologische und pädagogische Dimensionen. Zivilgesellschaftliche Initiativen wie HateAid (hateaid.org) bieten rechtliche Beratung und strategische Prozessführung für Opfer von Online-Hass an, während REspect! im Netz (respectimnetz.de), das mittlerweile als vertrauenswürdiger Melder gemäß dem DSA anerkannt ist, die zügige Entfernung illegaler Inhalte auf sämtlichen Plattformen ermöglicht.

Das Safer Internet Centre Deutschland (klicksafe) und die Amadeu Antonio Stiftung fördern digitale Kompetenz, Empathie und demokratische Resilienz durch kostenlos verfügbare Lehrmodule, wie beispielsweise „Medien in die Schule – Desinformation und Hate Speech“ (FSM e.V. et al., 2021).

Auf Forschungs- und Politikebene hat Deutschland zahlreiche innovative Programme initiiert, die Bildung und Technologie miteinander verknüpfen. Das Schulprogramm HateLess – Gemeinsam gegen Hass (www.hateless.de) verzeichnete signifikante Fortschritte in der Empathie und im Gegenredeverhalten von Schülerinnen und Schülern.

Projekte wie CYLENCE und Cyber Hate Awareness (Bäumler et al., 2025) optimieren die Meldeprozesse durch Automatisierung und KI-gestützte Moderationstools. Der GAHD-Datensatz (Goldzycher et al., 2024) leistet unterdessen einen Beitrag zur Verbesserung der Genauigkeit von maschinellem Lernen bei der Erkennung differenzierter Hassrede im Deutschen.

Insgesamt verdeutlicht Deutschlands mehrstufige Strategie, die auf strenger Gesetzgebung, proaktiver Durchsetzung, Bildungsförderung und technologischer Innovation basiert, einen umfassenden Ansatz zur Bekämpfung von Hassrede, während demokratische Freiheiten und digitale Rechte gewahrt bleiben.



Im digitalen Zeitalter intensiviert Zypern seinen Einsatz gegen Hassrede im Internet durch einen mehrstufigen Ansatz. Im Mittelpunkt dieser Bestrebungen steht die nationale Gesetzgebung, die auf dem Rechtsrahmen der EU basiert: So wurde beispielsweise mit dem Gesetz 134(I)/2011 „Bekämpfung bestimmter Formen und Äußerungen von Rassismus und Fremdenfeindlichkeit mit Mitteln des Strafrechts“ (Republik Zypern, 2011) der Rahmenbeschluss 2008/913/JI des Rates in nationales Recht umgesetzt. Dieser bestraft die öffentliche Anstiftung zu Hass oder Gewalt gegen Gruppen aufgrund ihrer Rasse, Hautfarbe, Religion oder nationalen oder ethnischen Herkunft.

Im Jahr 2015 wurde der Schutz durch eine Änderung (Gesetz 87(I)/2015) auf Hassreden gegen Personen aufgrund ihrer sexuellen Orientierung oder Geschlechtsidentität erweitert (Friedrich-Ebert-Stiftung [FES], o. J.).

Die zypriotischen Gerichte setzen die Schwelle für Hassrede-Delikte tendenziell zu hoch an, weshalb Täter solcher Straftaten häufig ungestraft bleiben. Gemäß Artikel 47 (1)(b) des Strafgesetzbuches (Kap. 154) sollte Hassrede, die Konflikte schürt, die öffentliche Ordnung untergräbt oder ein ungerechtes Machtungleichgewicht zwischen den Bürgern herbeiführt, strafbar sein. In einer demokratischen Gemeinschaft dürfen keine Äußerungen oder Worte geduldet werden, die darauf abzielen, Schaden zuzufügen, zu diskriminieren oder eine Gruppe von Menschen auszugrenzen (Kommissar für Kinderrechte, o. J.).

Über diese spezifischen Gesetze hinaus orientiert sich Zypern an den umfassenderen EU-Vorschriften. Das Gesetz über digitale Dienste (Digital Services Act, DSA) trat 2022 in Kraft und verpflichtet Online-Plattformen zur Bekämpfung illegaler Inhalte – einschließlich Hassrede und Desinformation – und betont damit, dass gegen alles, was offline illegal ist, auch online vorgegangen werden muss.

Darüber hinaus verfolgt der verschärfte Verhaltenskodex der EU zur Bekämpfung illegaler Hassrede im Internet (verabschiedet im Dezember 2023) das Ziel, die Kooperation zwischen Regierungen, Zivilgesellschaft und Online-Plattformen zu intensivieren (Vertretung der Europäischen Kommission in Zypern, 2023).

Im Bereich der Strafverfolgung und der institutionellen Maßnahmen implementierte die zyprische Polizei im Oktober 2023 überarbeitete Verfahren (Dienstvorschrift Nr. 3/38). Diese verpflichten die Beamten, Vorurteile zu erkennen, Opfern mit Sensibilität zu begegnen und Daten zu Hassvorfällen an das Büro für Menschenrechte und Bekämpfung von Diskriminierung weiterzuleiten (OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte, 2024). Diese strukturellen Verbesserungen wurden begrüßt, obwohl Aufsichtsgremien wie die Europäische Kommission gegen Rassismus und Intoleranz (ECRI) darauf hinweisen, dass weiterhin Lücken bestehen, insbesondere bei der Datenerhebung, der Unterscheidung von Hassrede und anderen Straftaten sowie der Einleitung von Gerichtsverfahren (Europarat, 2023).

Die Zivilgesellschaft Zyperns nimmt eine wesentliche Rolle bei der Schließung dieser Lücken ein. Eine Konferenz im Juni 2024 mit dem Titel „Erkennung und Bekämpfung von Hassrede“ hob beispielsweise NGO-geführte Jugendinitiativen wie die Projekte „Hate Trackers Into Action“ und „Hate Trackers Beyond Borders“ hervor, die junge Menschen und Jugendaktivisten darin schulen, Hassrede im Internet zu identifizieren, alternative Narrative zu entwickeln und Gleichaltrige zu mobilisieren (Kommissar für Kinderrechte, o. J.).

Dennoch bestehen nach wie vor einige Herausforderungen. Die Gesetzgebung in Zypern schützt nach wie vor nur wenige Diskriminierungsgründe (ethnische Zugehörigkeit, Religion, Rasse) umfassend; neuere Gründe (Geschlechtsidentität, Behinderung, Alter) sind weniger gut abgedeckt (FES, o. J.). Online-Hass wird weiterhin zu selten gemeldet und verfolgt, und die Zivilgesellschaft stellt fest, dass trotz des bestehenden Rechtsrahmens nur sehr wenige Fälle zu einer Verurteilung führen (Europarat, 2023).

Schließlich trägt die Migrationsdynamik zur Komplexität des Online-Hassökosystems bei. Zypern, als Transit- und Zielland für Migranten und Asylsuchende, sieht sich in sozialen Medien und Messenger-Apps Narrativen ausgesetzt, die Neuankömmlinge als Sicherheitsrisiko oder „Andere“ darstellen. Diese Narrative befeuern Hassreden sowohl online als auch offline. Die zuvor beschriebenen legislativen, regulatorischen und zivilgesellschaftlichen Bemühungen sind daher von besonderer Bedeutung, um fremdenfeindlichen, rassistischen und irreführenden Narrativen im Zusammenhang mit Migration und Integration entgegenzuwirken. Anders ausgedrückt: Technologie, Recht und Gesellschaft müssen synergistisch zusammenwirken, damit Zypern widerstandsfähigere und inklusivere digitale öffentliche Räume schaffen kann, die Minderheiten, Neuankömmlinge und das gesamte demokratische Gefüge schützen.

Estland bekämpft Hassrede im Internet durch gesetzliche Regelungen, EU-Verordnungen und Initiativen der Zivilgesellschaft. Die estnische Antidiskriminierungsgesetzgebung basiert auf § 12 der Verfassung, der Diskriminierung sowie die Anstiftung zu ethnischen, rassistischem, religiösem oder politischem Hass verbietet. § 151 des Strafgesetzbuches bestraft die öffentliche Anstiftung zu Hass, Gewalt oder Diskriminierung aufgrund von Merkmalen wie ethnischer Zugehörigkeit, Religion, Geschlecht oder sexueller Orientierung, wenn dadurch Leben, Gesundheit oder Eigentum gefährdet werden. Die Revision des Strafgesetzbuches von 2023 erweiterte diesen Tatbestand auf Bedrohungen der öffentlichen Ordnung, und ein Gesetzesentwurf zielt darauf ab, Geschlechtsidentität und sexuelle Merkmale ausdrücklich zu schützen.

Zu den Herausforderungen zählen der Nachweis von Schäden sowie die begrenzten Schutzgründe, was die Durchsetzung erschwert. Zivilgesellschaftliche Initiativen, angeführt vom Estnischen Menschenrechtszentrum (humanrights.ee), unterstützen Opfer und setzen sich für einen umfassenderen Schutz ein. Das Zentrum kooperiert mit der Europäischen Kommission bei der Überwachung von Hasspropaganda auf sämtlichen Social-Media-Plattformen (Estnisches Menschenrechtszentrum, o. J.). Der rechtliche Rahmen für Hassrede, die unter das Strafrecht fällt, ist äußerst begrenzt, und strafrechtliche Schritte werden selten eingeleitet. Daher gestaltet sich die Bekämpfung von Hass in Estland als sowohl herausfordernd als auch schwierig. Zudem hat die Verbreitung von Falschnachrichten in den letzten Jahren zu einem Anstieg von Hassrede in den sozialen Medien beigetragen.

Das Zentrum initiierte die Studie im Rahmen des Projekts „Untersuchen. Teilnehmen. Verändern.“ Ziel des Projekts ist die Verbesserung von Resilienz, sozialem Zusammenhalt und Integration durch die Stärkung faktenbasierter Medien, Medienkompetenz sowie bürgerschaftlichen Engagements und der Zusammenarbeit in den Bereichen Bildung, Ausbildung und Austausch in Estland (Estnisches Menschenrechtszentrum, 2022). Das Projekt wurde von der Botschaft der Bundesrepublik Deutschland in Estland finanziert.

Estland implementiert zudem das EU-Gesetz über digitale Dienste (DSA), das Plattformen zur sofortigen Entfernung illegaler Inhalte verpflichtet. Prägende Urteile wie *Delfi AS gegen Estland* (2015) betonen die Verantwortung von Plattformen für nutzergenerierte Hassbotschaften. Diese Maßnahmen verfolgen gemeinsam das Ziel, Hass im Internet zu verringern und gleichzeitig die Meinungsfreiheit zu schützen.

Frankreich bekämpft Hassrede im Internet durch eine Kombination aus legislativen Maßnahmen, behördlicher Aufsicht und zivilgesellschaftlichen Initiativen. Das Ziel besteht darin, Einzelpersonen und Gruppen vor Diskriminierung aufgrund ihrer ethnischen Zugehörigkeit, Religion, Geschlechts, sexuellen Orientierung oder Behinderung zu schützen, während gleichzeitig die Meinungsfreiheit gewahrt bleibt. Dieser Ansatz strebt an, den Kampf gegen schädliche Inhalte mit der Aufrechterhaltung des demokratischen Diskurses und der Grundrechte im digitalen öffentlichen Raum in Einklang zu bringen.

Zu den zentralen rechtlichen Rahmenbedingungen zählt das Avia-Gesetz (Légifrance, 2020) (Loi visant à lutter contre les contenus haineux sur internet), das Plattformen ursprünglich verpflichtete, „offensichtlich illegale“ Inhalte innerhalb von 24 Stunden zu entfernen. Obwohl Teile des Gesetzes vom Verfassungsrat aufgrund von Bedenken hinsichtlich der Meinungsfreiheit für verfassungswidrig erklärt wurden, führte es dennoch zur Einrichtung einer spezialisierten Staatsanwaltschaft und einer Beobachtungsstelle für Online-Hass, wodurch die institutionellen Kapazitäten zur Überwachung und Bekämpfung von Online-Missbrauch gestärkt wurden. Das SREN-Gesetz (Légifrance, 2024) (Loi visant à sécuriser et à réguler l'espace numérique) verstärkte die Online-Sicherheit zusätzlich, indem es Gerichten ermöglichte, Konten, die illegale Inhalte verbreiten, für bis zu sechs Monate, bei Wiederholungstätern sogar für bis zu einem Jahr, zu sperren und damit ein klares abschreckendes Signal an die Täter zu senden.

Trotz dieser Maßnahmen bleibt rassistische, fremdenfeindliche und sexistische Hassrede online weiterhin weit verbreitet, insbesondere in politisch sensiblen Momenten oder öffentlichen Debatten. Frankreich engagiert sich daher aktiv in EU-weiten Initiativen wie dem Gesetz über digitale Dienste (Digital Services Act, DSA) und dem erweiterten Verhaltenskodex+ (Europäische Kommission, 2025), die klarere Verpflichtungen für Plattformen festlegen. Im Rahmen dieser Vereinbarungen verpflichteten sich Unternehmen wie Meta, X, TikTok und YouTube, die meisten Meldungen über Hassrede innerhalb von 24 Stunden zu überprüfen, Risikobewertungen zu optimieren und die Transparenz durch unabhängige Drittüberwachung zu erhöhen.

Die Initiativen der Zivilgesellschaft ergänzen rechtliche und regulatorische Maßnahmen durch Prävention, Aufklärung und Unterstützung für Opfer. Das CHASE-Projekt (symplexis.eu/chase) bekämpft geschlechtsspezifischen Hass im Internet durch Medienkompetenzkampagnen und Schulungsprogramme, während die Woche gegen Hassrede (Europarat, 2025) das öffentliche Bewusstsein schärft und die Kooperation verschiedener Akteure fördert.

Zusammenfassend betonen diese Initiativen die Relevanz eines nachhaltigen Kulturwandels, digitaler Bürgerschaft und gemeinschaftlicher Verantwortung zur Schaffung sicherer und inklusiverer Online-Räume.

Luxemburg bekämpft Hassrede und diskriminierende Straftaten durch eine Kombination aus strafrechtlichen Bestimmungen, Gleichstellungsinstitutionen und aktuellen thematischen Aktionsplänen. Artikel 454 des Strafgesetzbuches definiert Diskriminierung umfassend (Herkunft, Hautfarbe, Nationalität, Abstammung, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Behinderung, Religion oder Weltanschauung usw.). Das Gesetz vom 28. März 2023 sieht nun eine Verdopplung der Strafen vor, wenn eine Straftat aus einem dieser diskriminierenden Motive begangen wird, was die Verfolgung von Hassverbrechen intensiviert (Arendt & Medernach, 2023; OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte [ODIHR], 2023).

Öffentliche Anstiftung zu Hass oder Gewalt, sowohl online als auch offline, ist strafbar. Die Praxis offenbart jedoch eine Lücke: Im Jahr 2024 registrierte die Polizei 194 Fälle von „Anstiftung zu Hass oder Gewalt“, während die Staatsanwaltschaft lediglich in 43 Fällen Ermittlungen einleitete. Daten der OSZE aus dem Jahr 2022 belegen bereits 76 Hassverbrechen ohne Anklageerhebung. Dies weist auf Schwierigkeiten bei der Beweiserhebung, der Klassifizierung und der Meldung von Vorfällen durch die Opfer hin (Luxembourg Times, 2025; ODIHR, 2022).

Die Gleichstellung und die Opferhilfe werden durch das unabhängige Zentrum für Gleichbehandlung koordiniert, das durch das Gesetz vom 28. November 2006 ins Leben gerufen wurde und im Jahr 2024 nahezu 200 neue Diskriminierungsfälle bearbeitete, überwiegend in den Bereichen Beschäftigung und Zugang zu Dienstleistungen (RTL Today, 2024).

Auf politischer Ebene verabschiedete Luxemburg im Jahr 2023 einen Nationalen Aktionsplan gegen Antisemitismus und kündigte im Rahmen des Konzepts „vivre-ensemble interculturel“ an, dass die Ergebnisse der Studien 2022–23 zu Rassismus und ethnisch-rassischer Diskriminierung in eine umfassendere Antirassismusstrategie integriert werden, einschließlich Sensibilisierungs- und Schulungsmaßnahmen auf lokaler Ebene (Centre d'Etude et de Formation sur les Interventions Sociales, 2023).

Luxemburg setzt EU-weite Instrumente wie das Gesetz über digitale Dienste und den Rahmenbeschluss von 2008 ein, jedoch berichten zivilgesellschaftliche Akteure wie respect.lu weiterhin von einer wachsenden Online-Polarisierung und fordern eine zügigere Inhaltsmoderation sowie systematischere Daten zu Hassvorfällen (Chronicle.lu, 2025; Europäisches Parlament, 2024).

Die spanische Gesetzgebung gegen Hassverbrechen, insbesondere Artikel 510 des Strafgesetzbuches, bestraft die öffentliche Anstiftung zu Diskriminierung, Hass oder Gewalt gegen Gruppen, die durch Rasse, ethnische Zugehörigkeit, nationale Herkunft, Religion oder Weltanschauung, Geschlecht, sexuelle Orientierung oder Behinderung definiert sind. Die Strafen variieren von einem bis drei Jahren Freiheitsstrafe sowie Geldstrafen von sechs bis zwölf Monaten (OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte, o. J.).

Gemäß dem Rundschreiben 7/2019 der Generalstaatsanwaltschaft (Fiscalía General del Estado, 2019) wird Hassrede in Spanien gemäß Artikel 510 des Strafgesetzbuches als Verbrechen gegen die Menschenwürde und Gleichheit verfolgt. Das spanische Staatsblatt (Boletín Oficial del Estado, BOE) verdeutlicht, dass die Meinungsfreiheit keine Äußerungen schützt, die zu Hass, Diskriminierung oder Feindseligkeit anstiften, und dass selbst potenzieller (nicht nur tatsächlicher) Schaden eine Strafverfolgung nach sich ziehen kann. Daher wägen spanische Gerichte weiterhin zwischen der Meinungsfreiheit und Sanktionen gegen Anstiftung ab.

Aktuelle Daten belegen das fortwährende Problem von Hassrede und Hassverbrechen in Spanien. Laut dem Innenministerium wurden im Jahr 2024 insgesamt 1.955 Hassverbrechen registriert, was einem Rückgang von 13,8 % im Vergleich zu 2023 entspricht. Dennoch ist ein deutlicher Anstieg des Antisemitismus sowie die anhaltende Verbreitung rassistischer und fremdenfeindlicher Straftaten zu verzeichnen (La Moncloa, 2025).

Rassistische und fremdenfeindliche Hassverbrechen stellen mit 804 Fällen (ein Rückgang um 6 % im Vergleich zum Vorjahr) weiterhin die häufigsten Formen von Hassverbrechen dar, gefolgt von Delikten, die auf sexueller Orientierung und Geschlechtsidentität basieren (528 Fälle) sowie Geschlechtsdiskriminierung (181 Fälle). Erstmals erfasst der Bericht auch islamfeindliche Straftaten (13 Fälle), gemäß den Empfehlungen der Agentur der Europäischen Union für Grundrechte (fra.europa.eu).

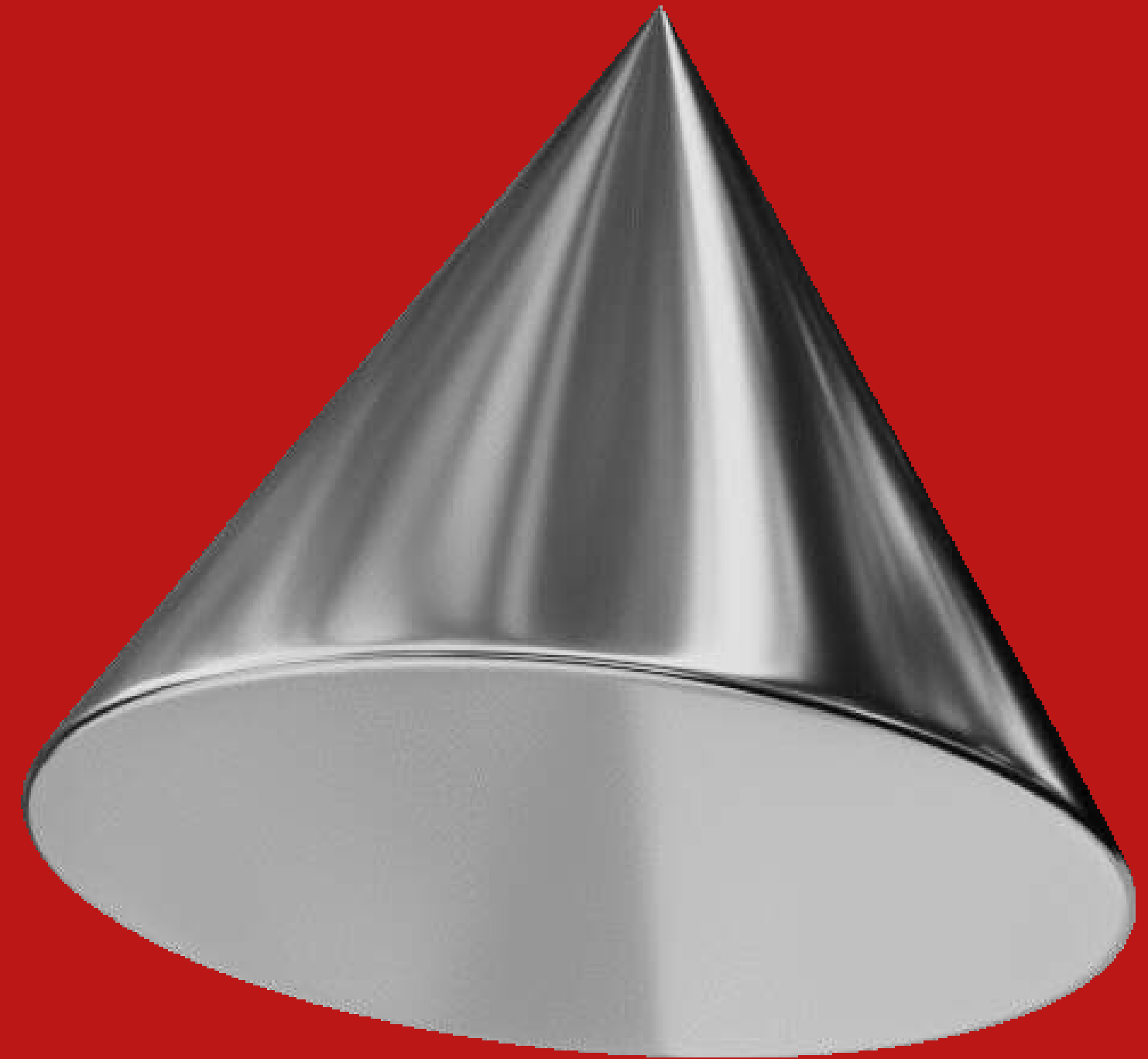
Im Jahresvergleich verzeichneten Antisemitismus (plus 60,9 %) und Aporophobie (Hass gegen arme Menschen, plus 33,3 %) die stärksten Zuwächse, während ideologisch motivierte und antiziganistische Vorfälle um 58,2 % bzw. 51,3 % zurückgingen. Am häufigsten traten körperliche Angriffe (385 Fälle) und Bedrohungen (358) auf, gefolgt von der Förderung von Diskriminierung (217), erniedrigender Behandlung (107) und Beleidigungen (106) (Ministerium des Innern, 2024).

Im Juli 2025 intensivierte Spanien seine politischen Maßnahmen. Die Regierung präsentierte den dritten Aktionsplan gegen Hassverbrechen (2025–2028) mit einem Budget von 1,4 Millionen Euro und 109 Maßnahmen zur Verbesserung von Prävention, Ermittlung und Unterstützung von Opfern (Europäische Kommission, 2025).

Das Observatorium für Rassismus und Fremdenfeindlichkeit (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2025) hat in Kooperation mit LaLiga das KI-gestützte System FARO implementiert. Dieses System analysiert Facebook, Instagram, TikTok, YouTube und X auf Hassrede. Laut einem Bericht des spanischen Ministeriums für Inklusion (Revista de la Seguridad Social, 2024) identifizierte FARO in der ersten Betriebswoche über 2.000 Fälle von Hassrede.

Darüber hinaus unterstützen Nichtregierungsorganisationen wie Accem (www.accem.es) mit ihrem EU-finanzierten CLARA-Projekt, das die Widerstandsfähigkeit junger Menschen gegenüber diskriminierenden Äußerungen stärkt, sowie Berichte zivilgesellschaftlicher Organisationen, wie die Studie von Provivienda zur Wohnungsdiskriminierung in Madrid und Barcelona und die 30 Empfehlungen von CEAR zur Integration von Flüchtlingen (Observatorio Español del Racismo y la Xenofobia, 2021), die jüngsten Bemühungen Spaniens zur Bekämpfung von Hassrede in den Bereichen Recht, Digitales und Gesellschaft.

MODUL 1



**IHRE TEILNEHMER VERSTEHEN UND
ETHISCHE RAHMENBEDINGUNGEN
FESTLEGEN**

ALLGEMEINE ZIELE

Übungen zur Stärkung von Empathie, Perspektivübernahme und der Bekämpfung von Hasssprache

ERWARTETE RESULTATE

Hauptergebnisse:

- Kollektiv erstellte Statuten (**z. B. Verhaltenskodex**) und **EthicalPledge**
- Gestiegenes Bewusstsein für inklusives und respektvolles Verhalten
- Optimierte Gruppendynamik und kollektive Verantwortung für die Konfliktvermeidung
- Reflexion über persönliche und gemeinschaftliche Werte und Bedürfnisse
- Festlegung von Sicherheitsprotokollen und Einholung der informierten Zustimmung

Fähigkeiten:

- Wie man in bestimmten Situationen angemessen reagiert
- Empathie, Bewusstsein und Verantwortungsbewusstsein
- Strategien zur Konfliktdeeskalation

AUFBAU DES MODULS

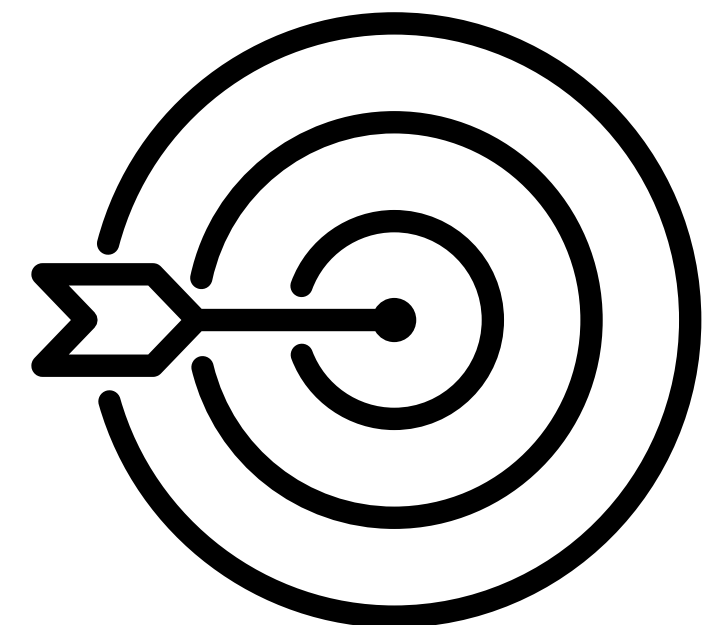
1

Aktivität 1: Dilemmata: „Was würde ich tun, wenn ...?“

Aktivität 2: Geheimes Gespräch

Aktivität 3: Gemeinsame Ausarbeitung eines Verhaltenskodex: „Unsere Werte, unsere Stimme“

Aktivität 4: Verpflichtung zu einem ethischen und verantwortungsvollen Umgang mit KI und sozialen Medien



ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützen Sie die Teilnehmer dabei, ihre eigenen Werte, Vorurteile und Reaktionen auf Konflikte, Hass oder Ausgrenzung zu reflektieren, indem Sie sie in reale oder hypothetische Situationen einbeziehen. • Das Bewusstsein für respektvolle und inklusive Kommunikation stärken. • Förderung des kritischen Denkens hinsichtlich Fairness, Empathie und Grenzen
--------------	--

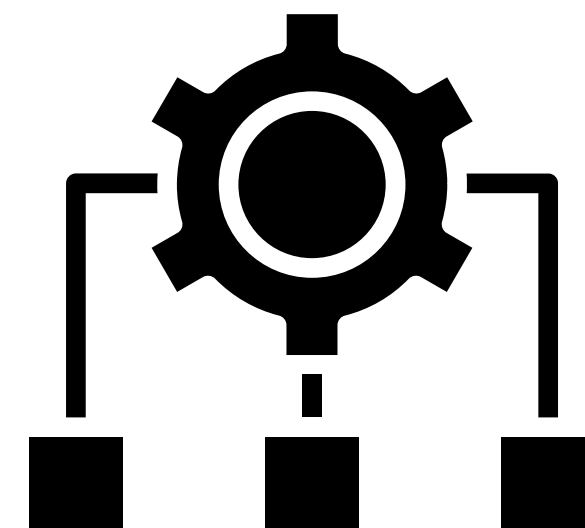
**AKTIVITÄT 1 -
Dilemmata: "Was würde ich machen, wenn...?"**

DAUER	40-60 Minuten
--------------	----------------------

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 1	<p>Diskutieren Sie „Real-Life-Szenarien“ zu Diskriminierung und Hassrede. Methode: Fallstudien/Dilemmakarten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren Sie 3-5 prägnante Szenarien (z. B. Unterbrechung, diskriminierender Witz, Verwendung rassistischer Beleidigungen, Eskalation eines Konflikts) • Fragen Sie sich: Was ist schiefgelaufen? Wie hätte dies verhindert werden können? Welche Regel oder welcher Wert hat gefehlt? • Verwenden Sie dies, um über die Relevanz gemeinsamer Werte nachzudenken.
---------------------------------	---

Lernmaterialien und Ressourcen	<p>Szenariokarten oder gedruckte Beispiele (an Altersgruppe/Kontext anpassbar) Haftnotizen oder digitales Kollaborationstool (z. B. Padlet, Jamboard)</p>
---------------------------------------	--

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 1	<p>Selbstreflexion Nachdem die Szenarien in kleinen Gruppen erörtert wurden, füllen die Teilnehmer individuell ein Arbeitsblatt zur Selbstreflexion oder eine Tagebuchanregung aus, die auf den von ihnen analysierten Dilemmata basiert.</p> <p>Beispiele für Reflexionsfragen (können überarbeitet oder angepasst werden): Meine erste Reaktion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie war meine unmittelbare Reaktion auf das Szenario? • War ich wütend, unsicher, selbstbestimmt, gleichgültig usw.? Warum?
--	--



2. Was würde ich sagen oder tun?

- Würde ich mich äußern? Jemanden unterstützen? Schweigen?
- Was könnte mich vom Handeln abhalten? Was könnte mich motivieren?

3. Wer war von diesem Szenario betroffen?

- Wessen Empfindungen oder Rechte wurden verletzt?
- Wie würde ich mich an ihrer Stelle fühlen?

4. Fehlte eine Vorschrift oder ein Wert?

- Welche unserer gemeinsamen Werte oder Statuten waren in diesem Zusammenhang relevant?

- Was hätte diese Situation abwenden können?

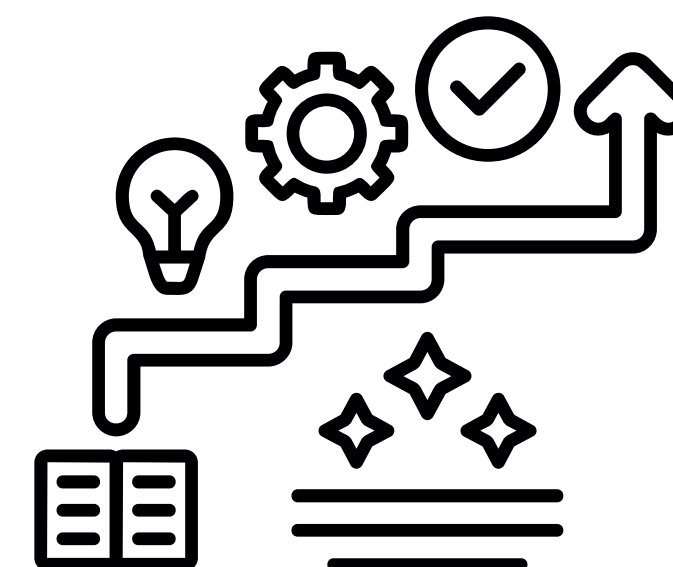
5. Was könnte ich beim nächsten Mal anders gestalten?

Kann ich mir eine gewaltfreie, respektvolle Weise des Handelns oder Reagierens vorstellen?

Benötige ich zusätzliche Hilfsmittel, Mut oder Unterstützung, um einzugreifen?

Lernmaterialien und Ressourcen

Arbeitsblatt
Stift und Papier



ZIELE

Um die Gelegenheit zu schaffen, die eigene Geschichte in einem vertraulichen und vertrauensvollen Rahmen zu teilen und Lösungen sowie Empfehlungen für persönliche oder allgemeine Probleme im Zusammenhang mit Hassrede zu erarbeiten.

AKTIVITÄT 2 - Geh-Sprech-Aktivität

DAUER

40 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT ZWEI

Der Trainer erläutert die Regeln der Aktivität.
Die Teilnehmenden gehen in Paaren. Eine Person erzählt zehn Minuten lang ihre/seine Geschichte über persönliche Erfahrungen mit Hassrede. Die zweite Person hört aufmerksam zu. Danach erzählt die zweite Person, während die erste schweigt. Anschließend stellen sich beide gegenseitig Fragen und geben einander Ratschläge (etwa zehn Minuten).

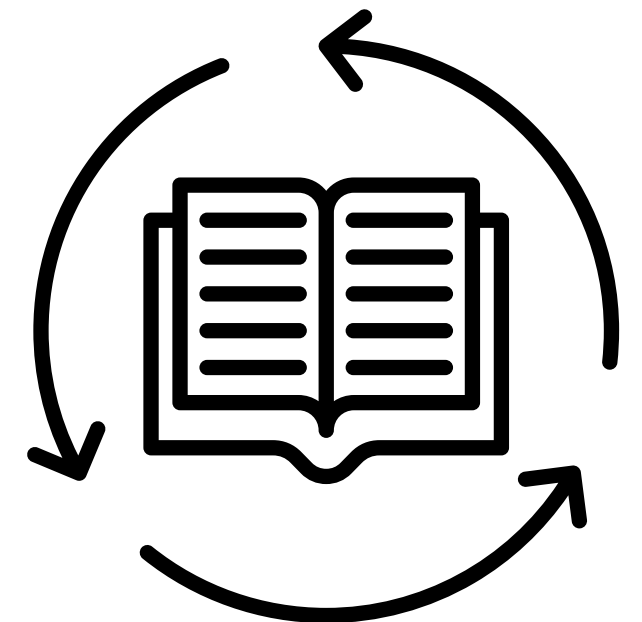
Fragen zur Aktivität „Gehen und Reden“:

- Haben Sie persönlich Hassreden erlebt?
- Wurden Ihre Freunde Ziel von Hassreden?
- Teilen Sie die Geschichte Ihrer oder ihrer Erfahrungen.

Alle Teilnehmer teilen ihre Erfahrungen mit der „Walking-Talking“-Aktivität, ihre Emotionen und die Erkenntnisse, die sie daraus gewonnen haben, sowie die Möglichkeiten, wie diese Aktivität in der Jugendarbeit angewendet werden kann.

Lernmaterialien und Ressourcen

Schöner Ort zum Flanieren (Park, Wald usw.).



SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 2

PERSÖNLICHE LERNSTUFENBEWERTUNG (1 = ÜBERHAUPT NICHT, 5 = SEHR STARK)

STELLUNGNAHME	1	2	3	4	5
Ich habe Erkenntnisse über den Erzählprozess gewonnen und darüber, wie man ehrlich und aufgeschlossen mit Erfahrungen von Hassrede umgeht.					
Ich habe aktiv an dieser Aktivität teilgenommen: Ich habe meine Geschichte erzählt, die Erzählung meines Mitschülers angehört sowie Fragen gestellt und beantwortet.					
Ich habe mehr über Hassrede und einen ansatzfreien Umgang damit gelernt.					
Ich entwickelte ein größeres Selbstbewusstsein.					
Ich begegne den Erzählungen anderer mit größerem Respekt.					
Ich schätze die geschützte Umgebung bei dieser Aktivität.					
Ich erkenne die Bedeutung gemeinsamer Analysen und das Feedback von Gleichaltrigen.					
Ich werde diese Methode in meiner Arbeit mit Jugendlichen anwenden.					

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Stärken Sie das Verantwortungsbewusstsein und die Mitwirkung innerhalb der Gruppe, indem Sie über Werte und Sicherheitsprotokolle nachdenken. Die Gruppe sollte sich die Werte und Verhaltenserwartungen aneignen.
DAUER	40-60 Minuten
SCHRITTE DER AKTIVITÄT 3 (TEIL I)	<p>Methode zur Wertereflexion: Stillstand-Brainstorming und Austausch in Paaren oder Kleingruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fragen Sie jeden Teilnehmer: „Was trägt dazu bei, dass Sie sich in einer Gruppe sicher, gerecht und respektiert fühlen?“ • Antworten auf Haftnotizen oder digitalen Werkzeugen (Jamboard, Padlet) festhalten • Ordnen Sie die Antworten in Kategorien (z. B. Kommunikation, Grenzen, Fairness, Verantwortung) zu.
Lernmaterialien und Ressourcen	Flipchart oder Whiteboard, Haftnotizen oder digitales Kollaborationstool (z. B. Padlet, Jamboard)
SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3 (TEIL I)	<p>Reflexionsfragen (einzeln oder in Paaren)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Werte sind mir in einer Gruppe am bedeutendsten? <p>Hatte ich das Gefühl, gehört und in den Prozess integriert zu werden?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gibt es eine Regel oder einen Wert, den ich persönlich bewusster einhalten möchte?

**AKTIVITÄT 3 -
Gemeinsame Entwicklung
eines Verhaltenskodex:
„Unsere Werte, unsere
Stimme“**



SCHRITTE DER AKTIVITÄT 3 (TEIL II)

Gemeinsame Gestaltung – Ausarbeitung der Satzung und des „Verhaltenskodexes“

Methode: Kleingruppenarbeit + Synthese in der Gesamtgruppe

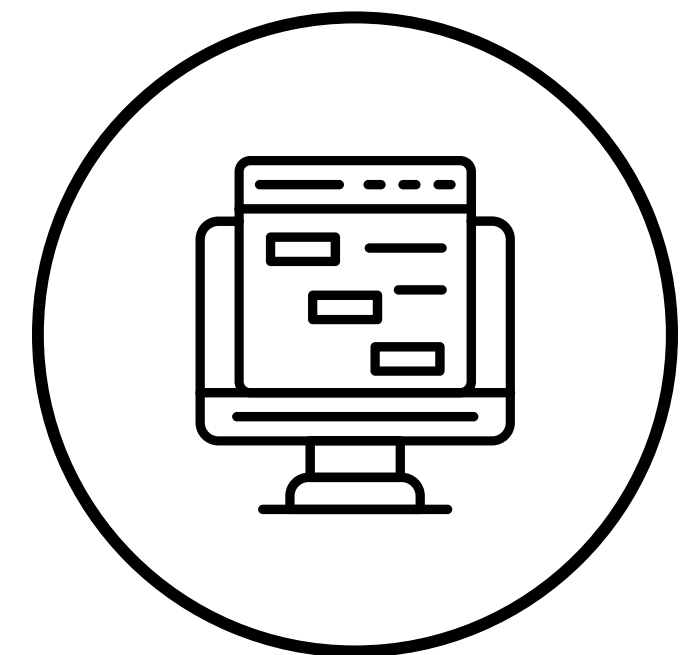
- Bilden Sie Gruppen von 3 bis 5 Personen. Jede Gruppe entwickelt 3 bis 5 Grundsätze für respektvolles Verhalten in der Gruppe.
- Aufforderungen:
 - Wie sollten wir miteinander umgehen?
 - Wie gehen wir mit Konflikten um?
 - Welches Verhalten ist hier nicht akzeptabel?
- Alle Gruppenbeiträge zusammenfassen und erörtern
- Erarbeiten Sie gemeinsam eine abschließende Version Ihres Verhaltenskodex, die Rechte, Pflichten und Konsequenzen umfassen kann.
- Formulieren Sie es klar auf einem Plakat oder in einem gemeinsamen Dokument.

Methode der Eigentumsübertragung und des Engagements: Symbolische Bestätigung

- Fordern Sie alle Teilnehmer auf, den Verhaltenskodex (in Papierform oder digital) zu unterzeichnen.
- Optional: Gestalten Sie gemeinsam visuelle Elemente (Symbole, Titel, Icons).
- Stellen Sie es sichtbar im Raum aus oder teilen Sie es digital.

Lernmaterialien und Ressourcen

Haftnotizen oder digitales Kollaborationstool (z. B. Padlet, Jamboard), Marker, Papier oder digitales Dokument für den finalen Code



SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3 (TEIL II)

Gruppennachbesprechung (10–15 Minuten)

- Was gestaltete sich bei der gemeinsamen Regelerstellung als einfach bzw. schwierig? Glauben wir, dass diese Regelungen tatsächlich dazu beitragen werden, Konflikte oder Hass zu vermeiden?
- Wie können wir gewährleisten, dass dieser Kodex nicht lediglich aus Worten besteht?

Feedback-Wand oder Ausstiegs-Ticket

Teilnehmer hinterlassen einen Kommentar zu:

- Was mir an der heutigen Veranstaltung gefallen hat.
- Eine Regel, die ich im Gedächtnis behalten möchte...
- Ein Vorschlag zur Optimierung des Codes.



ZIELE

- Zur persönlichen Reflexion über digitales Verhalten sowie Medien- und KI-Ethische Fragestellungen anregen.
- Förderung von Fairness, Respekt und Inklusion in digitalen Räumen
- Das Bewusstsein für die Potenziale und Risiken von sozialen Medien und KI-Tools stärken
- Förderung der individuellen und kollektiven Verantwortung zur Bekämpfung von Hass und Falschinformationen im Internet

**AKTIVITÄT 4 -
Verpflichtung zu einem ethischen
und verantwortungsvollen
Umgang mit Künstlicher
Intelligenz und sozialen Medien**

DAUER

45–60 Minuten (Anpassbar als kurze Reflexionsphase oder als erweiterter Kreativworkshop)

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 4

Persönliche Reflexion (10–15 Minuten) Die Teilnehmenden reflektieren über die vorhergehenden Aktivitäten. Verwenden Sie die folgenden Impulse für die Reflexion und die Gruppendiskussion:

- Wie möchte ich online behandelt werden, und wie behandle ich andere?
- Wann setze ich KI-Tools oder soziale Medien auf eine Weise ein, die andere beeinträchtigen könnte?

Habe ich jemals impulsiv gehandelt oder etwas geäußert, das ich später bereut habe?
Ermutigen Sie zu aufrichtigem Tagebuchschreiben oder besinnlichen Zweiergesprächen.

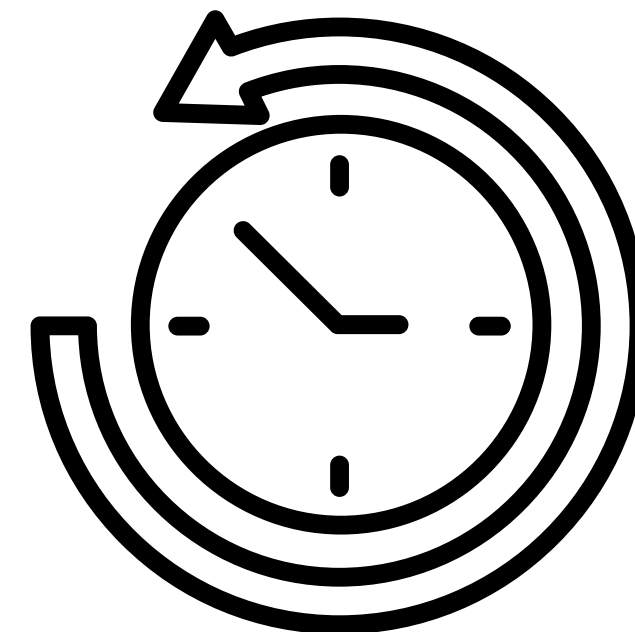
2. Gruppen-Brainstorming: Gemeinsame Werte (10–15 Minuten) Erfassen Sie als Gruppe Begriffe, Ideen oder Prinzipien, die in das Versprechen integriert werden sollen.

Vorschläge zur Aufgabenstellung:

- Was ist uns wichtig, wenn wir im Internet sind?
- Welche Schäden möchten wir vermeiden?
- Welche Art von Online-Welt möchten wir gestalten?

Dokumentieren Sie diese Informationen gut sichtbar (Whiteboard, Jamboard, Plakatpapier usw.).

3. Entwurf der Verpflichtungserklärung (10–15 Minuten) Option A: Eine vorgefertigte Vorlage nutzen und anpassen. Option B: Die Teilnehmenden eine Verpflichtungserklärung eigenständig erstellen lassen.



Beispielverpflichtung: **Verpflichtung zu ethischer KI: Entwicklung von ethischer und sicherer künstlicher Intelligenz**

4. Unterzeichnung & Weitergabe (5–15 Minuten) Die Teilnehmer unterzeichnen die Verpflichtungserklärung entweder als Gruppe oder individuell.

Kreative Ansätze:

- Entwerfe ein Wandposter
- Filme kurze Videoaussagen
- Digitale Signaturen und Avatare austauschen
- Veröffentlichen Sie das Versprechen im Klassenzimmer, im Jugendzentrum oder online.

Lernmaterialien und Ressourcen

Flipchart oder Whiteboard mit Stiften, ausgedruckte Vorlage für Verpflichtungen (oder leeres Papier für neue Entwürfe), Geräte zur Erstellung digitaler Verpflichtungen (optional), Beispielverpflichtungen oder -charta von Jugendprojekten oder Online-Ethikkampagnen, wie etwa die Jugendverpflichtung „**Besseres Internet für Kinder**“.

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 4

Die Teilnehmer bearbeiten drei kurze Aufgaben (schriftlich, mündlich oder auf anonymen Haftnotizen):

Was habe ich heute über mein Online-Verhalten gelernt?

Welcher Aspekt des Versprechens ist mir am bedeutendsten? Warum?

3. Wie kann ich anderen dabei helfen, online ethischer oder freundlicher zu agieren?

Optionale Bezahlung mittels Emoji:

Ich fühle mich bereit, das Gelübde abzulegen und danach zu leben. Ich denke noch darüber nach. Ich empfand es als herausfordernd, aber ich möchte mehr lernen.



MODUL 2



**EMOTIONALE ALGORITHMEN: WIE
SOZIALE MEDIEN EMOTIONEN UND
RADIKALISIERUNG BEEINFLUSSEN**

ALLGEMEINE ZIELE

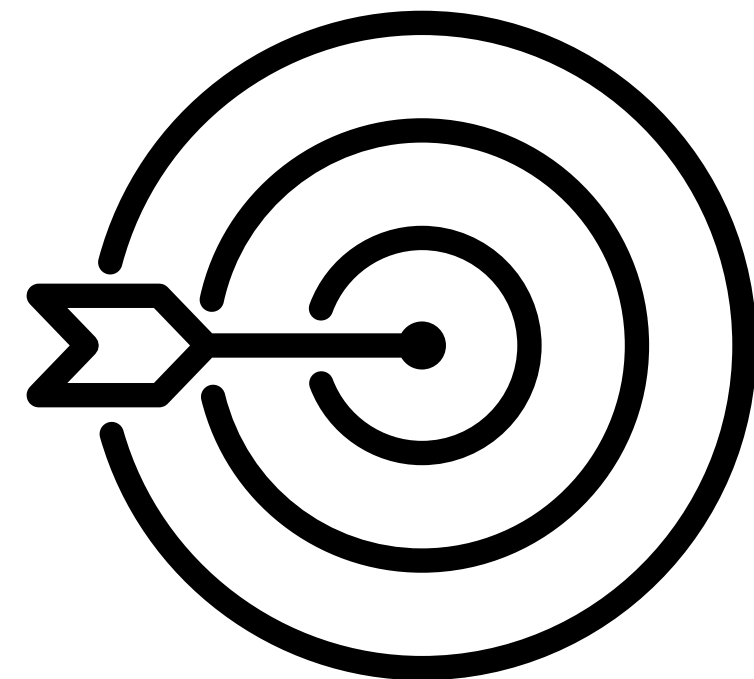
- Ein Verständnis für die emotionale Wirkung von algorithmengesteuerten Plattformen und deren Rolle bei der Förderung von Radikalisierung entwickeln.
Die Fähigkeit junger Menschen fördern, sich kritisch mit digitalen Inhalten auseinanderzusetzen.
- Stärkung der Handlungsfähigkeit im digitalen Raum durch reflektierende, ko-kreative Lernerfahrungen.

ERWARTETE RESULTATE

Wissen

Die Teilnehmer erwerben folgende Kenntnisse im Bereich des non-formalen Lernens (inspiriert von [nonformal-education.eu](https://www.nonformal-education.eu/)):

- **Bewusstsein:** Seien Sie sich darüber im Klaren, dass Algorithmen Emotionen im Internet beeinflussen.
- **Verständnis:** Erkennen, wie emotional Manipulation führt zur Radikalisierung.
- **Anwendung:** Setzen Sie dieses Verständnis bei der Analyse ein. Social-Media-Feeds.
- **Analyse:** Algorithmische Empfehlungsalgorithmen analysieren.
- **Synthese:** Die Ergebnisse in Richtlinien für eine gesündere Lebensweise zusammenfassen.
- **Bewertung:** Analysieren Sie unterschiedliche Inhaltsarten hinsichtlich ihrer Wirkung.
- **Transfer:** Erkenntnisse auf neue Kontexte anwenden, z. B. auf Nachrichten oder Gruppenchats.



ERWARTETE RESULTATE

Fähigkeiten

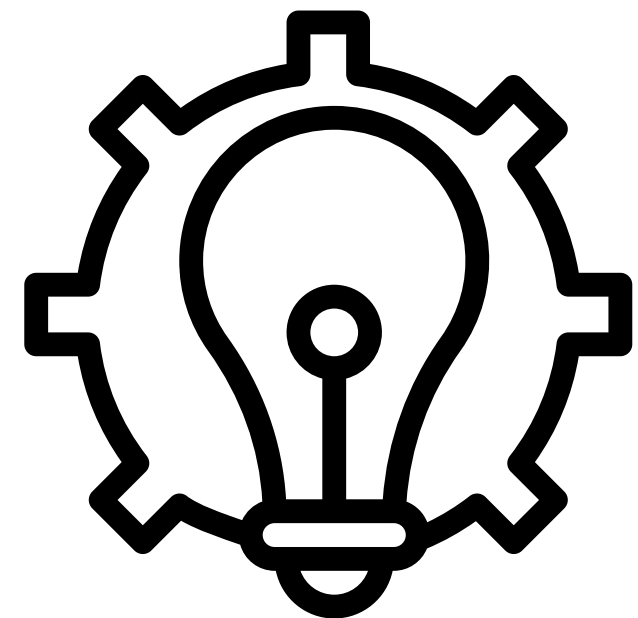
Die Teilnehmenden erwerben folgende Kompetenzen im Bereich des non-formalen Lernens (inspiriert von [nonformal-education.eu](https://www.nonformal-education.eu)):

- **Beobachtung:** Identifikation des emotionalen Tons in digitalen Inhalten (z. B. Memes, Reels, Schlagzeilen, Kommentarbereichen).
- **Exploration:** Analyse von Social-Media-Feeds und -Posts zur Identifizierung algorithmischer Muster und emotionaler Auslöser.
- **Unterstütztes Üben:** Geleitete Teilnahme an Aktivitäten wie Mood Maps oder Algorithm Game, um die kritische Auseinandersetzung mit Inhalten zu fördern.
Selbstständiges Üben: Individuelle Anwendung von Analysefähigkeiten:
Unterscheidung zwischen manipulativen und konstruktiven Inhalten in realen Feeds.
- **Routinepraxis:** Integration von Strategien für bewusstes Scrollen in alltägliche digitale Gewohnheiten (z. B. Stummschalten, Entfolgen oder Ausbalancieren von Feeds).
- **Problemlösung:** Entwicklung effektiver Strategien zur Bewältigung negativer Erfahrungen wie Provokationen oder Fehlinformationen.
- **Kreative Modifikation:** Digitale Inhalte umgestalten oder neu interpretieren, um positive Gegenerzählungen zu schaffen und diese unter Gleichaltrigen zu verbreiten.

Einstellungen

Die Teilnehmer erwerben die folgenden Einstellungen zum non-formalen Lernen (inspiriert von [nonformal-education.eu](https://www.nonformal-education.eu)):

- **Erkenntnis:** Das Bewusstsein, dass Emotionen und Reaktionen in Soziale Medien können sowohl Online- als auch Offline-Interaktionen beeinflussen.
- **Überlegung:** Eine Reflexion darüber, wie die Reaktionen der Menschen (Likes, Shares, Kommentare) zur Atmosphäre digitaler Räume und zur Gruppendynamik beitragen.
- **Nachahmung:** Respektvolle und konstruktive Verhaltensweisen übernehmen (z. B. aktives Zuhören, Wertschätzung der Ideen anderer).



- **Präferenz:** Die gezielte Entscheidung, mit Gleichaltrigen und digitalen Inhalten auf eine Art und Weise zu interagieren, die Empathie, Verständnis und einen konstruktiven Dialog begünstigt.
- **Selbstidentifikation:** Sich selbst als verantwortungsbewussten digitalen Bürger und als unterstützendes Mitglied einer Gruppe wahrnehmen, das zu sicheren und konstruktiven Umgebungen beiträgt.
- **Engagement:** Die Bereitschaft, sich für respektvolle Kommunikation einzusetzen und toxische sowie manipulative digitale Praktiken zu kritisieren.
- **Verbreitung:** Die Weitergabe konstruktiver Praktiken über den Workshop hinaus, um Kollegen und Gemeinschaften zu motivieren, gesündere Online- und Offline-Interaktionen zu fördern.

ANWEISUNGEN FÜR TEILNEHMER

Die Teilnehmer werden gebeten, ihre Geräte (Smartphones/Laptops/iPads) mitzubringen.

Die Teilnehmer sind mit den Social-Media-Kanälen vertraut.

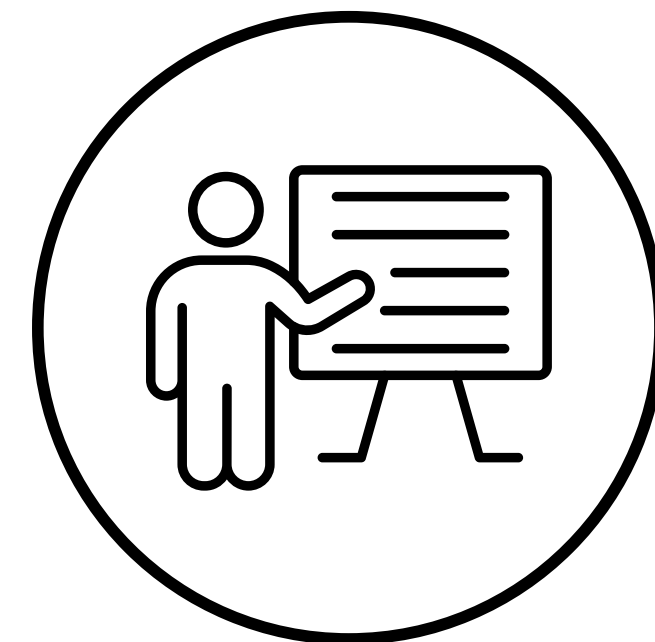
Die Teilnehmer zeigen sich aufgeschlossen gegenüber Analysen und Diskussionen in den sozialen Medien.

Die Workshops basieren auf einem informellen Lernansatz: interaktiv, reflektierend und ko-kreativ.

Die Teilnahme an Diskussionen und Aktivitäten ist freiwillig; Beiträge sind willkommen, jedoch nicht verpflichtend.

- Es wird ein konstruktives Umfeld gefördert: Die Teilnehmer sind angehalten, Respekt zu zeigen, aktiv zuzuhören und sich freundlich sowie unterstützend einzubringen.

Die kritische Diskussion fokussiert sich auf den Inhalt und nicht auf die Personen, wodurch eine sichere und inklusive Atmosphäre geschaffen wird.



AUFBAU DES MODULS 2

Aktivität oder Werkzeug 1: Stimmungskarten und Medien
Aktivität oder Werkzeug 2: Das Algorithmusspiel
Aktivität oder Werkzeug 3: Den Feed stören;
Aktivität oder Werkzeug 4: Empörungsmaschine

BEWERTUNG DES MODULS 2

Bewertungsfragebogen

Der nachfolgende Fragebogen kann vom Kursleiter für jede Aktivität kopiert und modifiziert werden:

Google Docs-Vorlage: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen](#) – [Vorlage für Bewertungsformulare](#) QR-Code zur Vorlage:

Die Fragen, die nach jeder Aktivität folgen, beinhalten auch folgende Ja/Nein Fragen:

1. Hast du etwas Neues gelernt?
2. War diese Aktivität transformativ?
3. Haben Sie alle Informationen verstanden?
4. Trägt dies zu Ihrer Mission bei? / Fühlen Sie sich dadurch bestärkt?
5. Wird dieses Wissen/Fähigkeit Ihr Leben voranbringen?
6. Hatten Sie Spaß?
7. Wurden alle Ihre Fragen beantwortet?

Der Kursleiter kann mithilfe der kostenlosen App Canva QR-Codes für die Bewertungsformulare erstellen, die die Lernenden auf ihren Smartphones ausfüllen können.

Code Generator: <https://www.canva.com/qr-code-generator/>



ZIELE

Die Teilnehmer erwerben die folgenden Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen:

Wissen

- **Bewusstsein:** Man muss sich bewusst sein, dass Inhalte in sozialen Medien Emotionen auslösen, die die Stimmung der Menschen beeinflussen können.
- **Leseverständnis:** Die grundlegenden Zusammenhänge zwischen Mustern in den Nachrichtenbeiträgen (z. B. wiederkehrende Themen, Tonalität) und emotionalen Reaktionen erfassen.
- **Anwendung:** Nutzen Sie dieses Verständnis durch eine Stimmungskarte, um Inhalte mit Emotionen zu verknüpfen.

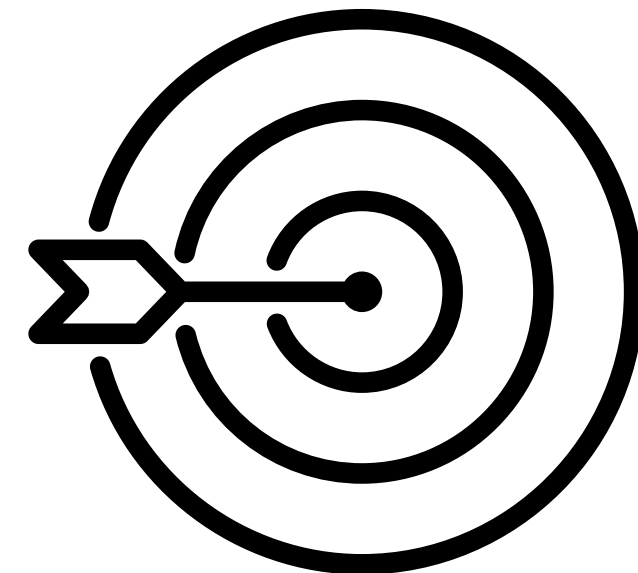
Fähigkeiten

- **Beobachtung:** Erkennen Sie die emotionalen Nuancen in den Beiträgen (Humor, Empörung, Lebensstil usw.).
- **Erkundung:** Experimentieren Sie mit der Analyse eines Feeds, um herauszufinden, welche Emotionen er auslöst.
- **Unterstützte Übung:** Nehmen Sie an einer angeleiteten Aktivität (Stimmungskarten, Gruppenreflexion) teil, um das Erkennen von Emotionen zu üben.
- **Problemlösung:** Schlagen Sie kompakte, praxisnahe Strategien vor, um die emotionale Belastung auszugleichen oder zu verbessern (z. B. Stummschalten, Pausen einlegen, aufstrebende Accounts verfolgen).

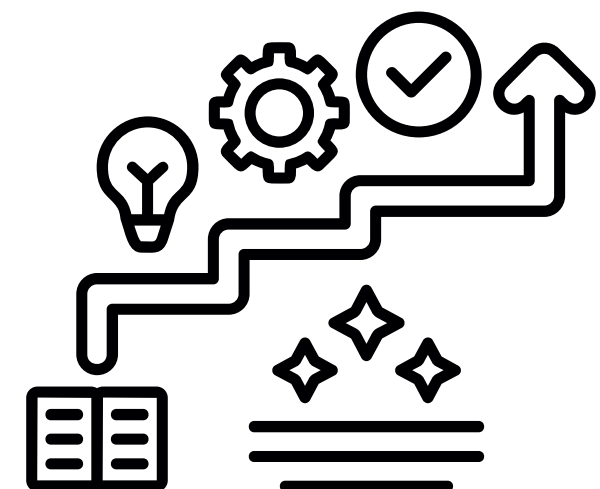
Attitüde

- **Erkenntnis:** Online-Emotionen beeinflussen auch, wie sich Menschen offline fühlen.
- **Überlegung:** Denken Sie darüber nach, wie Reaktionen (Likes, Shares, Kommentare) digitale Räume beeinflussen.
- **Präferenz:** Beginnen Sie damit, konstruktivere Ansätze zur Auseinandersetzung mit Inhalten und Gleichaltrigen zu wählen.
- **Verbreitung:** Teilen Sie einen klaren, konstruktiven Ratschlag mit der Gruppe/Community.

AKTIVITÄT 1 - Stimmungskarten und Medieninhalte



DAUER	35-60 Minuten
VORBEREITUNG	30 Minuten
Lernmaterialien und Ressourcen	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionierende WLAN-Verbindung • Digitale Geräte der Teilnehmenden (Telefon, Laptop, iPad)/Stift und Papier • Stimmungsdiagramm-Arbeitsblatt oder Miro (https://miro.com/app/board/uXjVJbzvwuw=/) zur kollektiven Visualisierung • Beamer/großer Fernseher für gefälschte Beiträge (HATE-LESS Modul 2 - Aktivität 1 - Social-Media-Feed) • Whiteboard • QR-Codes: QR-Codes erstellen mit https://www.canva.com/qr-code-generator/ für: <ul style="list-style-type: none"> • <u>Bewertungsformular</u>: (Vorlage: HATE-LESS Module 2 - Emotionale Algorithmen – Muster für ein Bewertungsformular) • Miro-Link: https://miro.com/app/board/uXjVJbzvwuw=?share_link_id=190251838865 • <u>Belohnung</u> <p>Optionale Extras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Beruhigende oder stimulierende Musik zur Schaffung einer inspirierenden Atmosphäre</u> • Flipcharts/Marker: Für die gemeinsame Synthese von Mustern. <p>Literatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Nutzung sozialer Medien, Einsamkeit und emotionale Belastungen bei jungen Menschen in Europa



- Die JRC erläutert: Warum sind Kinder und Jugendliche durch soziale Medien gefährdet?
- Soziale Medien und die psychische Gesundheit von Jugendlichen: Die Empfehlung des US-amerikanischen Generalarztes [Internet].

AUFBAU DER AKTIVITÄTEN

Materialvorbereitung:

1. Der Trainer gewährleistet, dass sämtliche erforderlichen Materialien aus dem Abschnitt **LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN** (siehe oben) vollständig ausgefüllt sind.

2. Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code mit:

<https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: **HASS-LESS Modul 2 - Emotionale Algorithmen - Bewertungsformular-Vorlage**)

3. Erstellen Sie einen simulierten Social-Media-Feed für die Hauptaktivität:

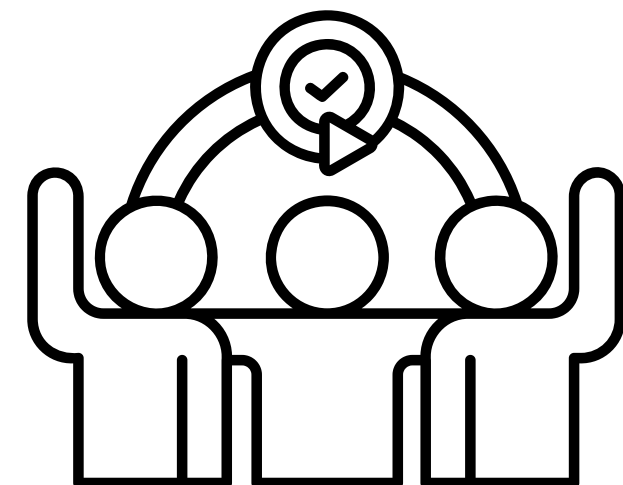
a. Entweder nutzen Sie den vorgefertigten Social-Media-Feed von HATE-LESS: **HATE-LESS Modul 2 – Aktivität 1 – Social-Media-Feed** ODER b. Erstellen Sie Beispiele für fake Social-Media-Feeds.

4. Bereiten Sie Miro auf gemeinsame Tipps vor:

https://miro.com/app/board/uXjVJbzwuw=/?share_link_id=190251838865

Vor der Besprechung:

1. Öffnen Sie den geteilten Miro-Link.
2. Erstellen Sie einen neuen Rahmen mit dem Titel „Sharing Tips Wall“ oder „Community Learnings“.
3. Fügen Sie einige Beispiel-Haftnotizen hinzu, um das Format zu veranschaulichen, wie etwa „Machen Sie kurze Pausen vom Bildschirm“ oder „Sprechen Sie mit einem Freund, wenn Sie gestresst sind“.
4. Erstellen Sie einen gemeinsamen Link mit Bearbeitungsrechten für die Teilnehmer oder tragen Sie die Antworten selbst auf der Karte ein.
(Optional) Nutzen Sie den QR-Generator von Canva, um einen QR-Code zu erstellen, der direkt auf den bearbeitbaren Miro-Frame verweist.



Während der Sitzung (Schritt 5 oder Reflexionsphase):

1. Zeigen Sie das Miro-Board auf dem Bildschirm an und bitten Sie die Teilnehmer, es über den QR-Code oder den Link auf ihren Geräten zu öffnen.
2. Erklären Sie, dass jeder Teilnehmer einen „Tipp“ oder eine Erkenntnis aus der Aktivität beisteuern sollte; etwas, das er anderen ans Herz legen würde.
3. Fördern Sie prägnante, praktische Formulierungen (maximal 1 Satz).
4. Lesen Sie einige Beispiele laut vor, um die Ideen der Teilnehmenden zu würdigen.

Nach der Besprechung:

1. Exportieren Sie den Miro-Rahmen als PDF oder Bild und teilen Sie ihn mit der Gruppe.
2. Optional können Sie es im gemeinsamen Arbeitsbereich oder im Gruppenchat des Projekts als „Expertentipps-Wand“ veröffentlichen.

5. Bereiten Sie eine Belohnung vor.**Belohnungsoption 1: Eine von den Teilnehmern erstellte Liste mit Expertentipps:**

Erstellen Sie ein gemeinsames Dokument, in dem die Teilnehmer während Schritt 5 der Aktivität Hinweise festhalten, und teilen Sie es über einen QR-Code.

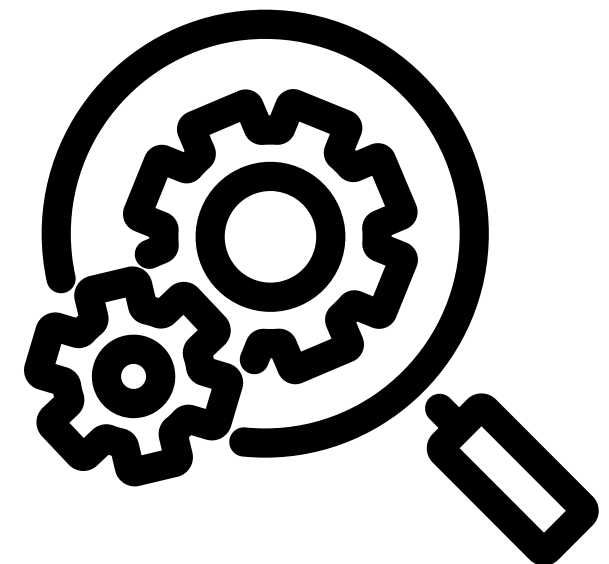
[\(https://www.canva.com/qr-code-generator/\)](https://www.canva.com/qr-code-generator/).

Wie man eine von Teilnehmern erstellte Liste mit Fachwissen zusammenstellt:

Vor der Besprechung:

1. Erstellen Sie ein gemeinsames Online-Dokument (Google Docs oder Padlet) mit dem Titel „Expertentipps: Achtsames Scrollen und emotionales Bewusstsein“.
2. Fügen Sie oben eine prägnante Einleitung ein: „In dieser Übung sammeln wir unsere besten Ideen für einen achtsamen Umgang mit sozialen Medien und für emotionales Wohlbefinden. Bitte fügen Sie Ihren Tipp unten hinzu. Er sollte kurz, prägnant und persönlich sein.“
3. Generieren Sie mit dem QR-Code-Generator von Canva (<https://www.canva.com/qr-code-generator/>) einen QR-Code, der auf das Dokument verweist.
4. Testen Sie den QR-Code auf einem Mobiltelefon, um sicherzustellen, dass er sich direkt öffnen lässt.

Während der Sitzung: Präsentieren Sie den QR-Code und laden Sie die Teilnehmer ein es zu Scannen.



Nach der Besprechung:

1. Überprüfen Sie das Dokument auf Klarheit.
2. Exportieren oder teilen Sie die ausgefüllte „Liste der Expertentipps“ als Nachbereitungsressource für die Teilnehmenden.

Belohnungsoption 2: Handout zum Thema psychische Gesundheit und soziale Medien:

Entweder ein gedrucktes PDF oder einen QR-Code zur Verfügung stellen – HATE-LESS:

- PDF: [HATE-LESS 5 Achtsamkeits-Tipps für das Scrollen.pdf](#)
oder QR-Code.

Belohnungsoption 3: Tippstliste: Entwicklung

Belohnungsoption 3: Herausforderung für positive Inhalte: Zum Beispiel: „Folge eine Woche lang einem neuen Account, der dich inspiriert, und entfolge einem anderen.“
Das zehrt an deinen Kräften. Achte darauf, wie sich deine Stimmungslage verändert.

5. Raumausstattung und Geräte:

- **Kreis- / U-förmige Sitzordnung:** Optimalerweise sollten die Stühle im Kreis oder in U-Form angeordnet sein, um Augenkontakt, Inklusivität und einen reibungsloseren Übergang zwischen den kleinen Gruppen zu fördern.
- Stellen Sie sicher, dass der Link zur Stimmungskarte sowie die QR-Codes vor der Aktivität verfügbar sind (entweder auf einem Bildschirm oder in gedruckter Form).
- **WLAN-Überprüfungsstation:** Vor Beginn stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer eine WLAN-Verbindung herstellen können. Notieren Sie den Netzwerkname und das Passwort gut sichtbar auf einem Flipchart.



AUFBAU DER AKTIVITÄT

**SCHRITT 1 DER AKTIVITÄT 1 -
ENERGIZER**

Einchecken und Mini-Energizer (5-7 Minuten):

1. **Vorbereitung:** Versammeln Sie die Gruppe im Kreis, sodass alle stehen.

2. **Sagen Sie:** „Wir werden ein kurzes Namensspiel durchführen, um uns besser kennenzulernen und uns auf unser Thema einzustimmen. Wenn jeder an der Reihe ist:

- a. Jeder nennt seinen eigenen Namen.
- b. Dann nehmen wir eine kurze Pose oder Geste ein, die die Meisten über Social Media lieben”

3. **Beispiel:** „Guten Tag, ich bin [dein Name]. Die Mehrheit der Menschen lieben lustige Katzen-Memes (Pose = lachende/ Katzenpose)“

4. **Im Kreis gehen (30 Sekunden pro Person):** Jede Person nennt ihren Namen und führt dazu passende Gesten aus.

5. **Energizer-Zusammenfassung:**

a. **Für kleinere Gruppen (<15 Teilnehmer):** Nachdem dies geschehen ist, wiederholt jeder den Namen jeder Person sowie beide Posen in der gleichen Reihenfolge im Kreis.

b. **Für größere Gruppen (>15 Teilnehmer): Fragen Sie:** „Welcher der heute präsentierten Beiträge gefällt den Teilnehmern am besten?“

Ziel: Eine angenehme Atmosphäre schaffen, um das Eis zu brechen und einen offenen Austausch ohne Druck zu ermöglichen.

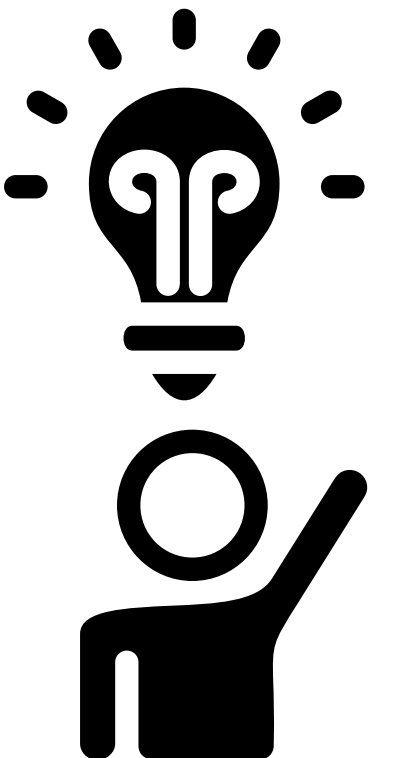
SCHRITT 2 DER AKTIVITÄT 1 - HAUPTAKTIVITÄT: THEORIE/HINTERGRUND

Hauptaktivität: Theorie und Hintergrund (2-3 Minuten):

1. „Soziale Medien können einen erheblichen Einfluss auf das Leben der Menschen und deren psychische Gesundheit ausüben.“

2. **Daten austauschen. Sagen Sie:**

a. Eine EU-weite Untersuchung von **ECONSTOR** ergab, dass die Nutzung sozialer Medien die psychische Gesundheit junger Menschen negativ beeinflusst und ein verstärktes Gefühl der Einsamkeit hervorruft. Die Studie verdeutlichte, dass das Durchscrollen sozialer Medien schädliche Auswirkungen hat und zu höherem emotionalen Stress führt, als das Verfassen von Nachrichten und die Interaktion mit anderen Personen. ([Quelle](#)).



b. „Eine weitere Untersuchung des **EU Science Hub** belegt, dass die Verwendung sozialer Medien Auswirkungen auf das Gehirn hat, insbesondere auf die Amygdala, die Hirnregion, die Emotionen und Angst verarbeitet. Eine kontinuierliche Nutzung sozialer Medien und deren Benachrichtigungen kann Angstzustände verstärken und im Laufe der Zeit Veränderungen in der Amygdala hervorrufen.“ (**Quelle**)

c. „Das bedeutet nicht, dass jede Verwendung sozialer Medien schädlich ist.“ Laut der Nationalbibliothek für Medizin können soziale Medien ebenfalls positive Effekte auf Menschen ausüben, indem sie eine unterstützende Gemeinschaft und Verbindungen zu anderen schaffen, die ähnliche Interessen, Identitäten und Fähigkeiten teilen (**Quelle**).

d. Das heutige Ziel besteht darin, zu verstehen, welche Verhaltensmuster das Wohlbefinden der Menschen beeinträchtigen und welche Verbindungen, Lernen oder Freude unterstützen.

Ziel: Wissenschaftlich fundierte Informationen präsentieren und verbreiten über das Thema.

SCHRITT 3 DER AKTIVITÄT 1 - EINCHECKEN

Schritt 3: Einchecken (5 bis 7 Minuten):

1. **Fragen Sie:** „In welchem Maße beeinflussen soziale Medien die Emotionen und das Verhalten der Menschen, sowohl positiv als auch negativ?“

2. **Kurze Diskussion:** Ermöglichen Sie 2-3 Freiwilligen, ihre Fragen zu stellen.

Ziel: Den Teilnehmern die Gelegenheit bieten, sich auszutauschen und sicherzustellen, dass die vermittelten Informationen verstanden wurden.

SCHRITT 4 DER AKTIVITÄT 1 - HAUPTTÄTIGKEIT/ERFAHRUNG

Schritt 4: Zentrale Aktivität/Erlebnis (10-15 Minuten)

1. **Einrichtung eines simulierten Social-Media-Feeds:** Präsentieren Sie einen simulierten Social-Media-Feed (erstellt vom Dozenten oder HATE-LESS: [HATE-LESS Modul 2 - Aktivität 1 - Social-Media-Feed](#)).



2. **Einrichtung:** Sie können entweder den simulierten Feed den Lernenden präsentieren und gemeinsam mit ihnen durchscrollen, oder Sie ermöglichen es den Lernenden, den simulierten Feed eigenständig auf ihren Handys zu durchblättern.

a. **Sagen Sie:** „Diese Beiträge wurden mithilfe von KI speziell für diese Übung erstellt und sollen uns dabei unterstützen, zu analysieren, wie verschiedene Plattformen den Social-Media-Feed einer Person beeinflussen.“

b. **Disclaimer. Sagen Sie:** „Bitte beachten Sie, dass der Inhalt dieser Beiträge nicht unsere eigenen Ansichten oder die Ansichten anderer Personen widerspiegelt. Stellen Sie sich vor, dies würde im Social-Media-Feed einer Person erscheinen.“

c. **Vorbereitung – Sagen Sie:** „Bitte stellen Sie sicher, dass jeder über ein Notizmittel verfügt, sei es ein Gerät oder Stift und Papier.“

d. Teilen Sie einen QR-Code, damit die Lernenden alle Beiträge auf ihren eigenen Mobilgeräten einsehen und in Ruhe durchblättern können.

3. **Sagen Sie:** „Nehmt euch Zeit, jeden Beitrag durchzulesen und versucht, die folgenden Fragen im Stimmungstracker zu beantworten und sie festzuhalten:

- Welche Art von Inhalten wird am häufigsten präsentiert (Humor, Politik, Brainrot, Lifestyle, Tiere usw.)?
- Welche Emotionen könnte dieser Inhalt bei den meisten Menschen hervorrufen (z. B. Angst, Entspannung, Ärger, Unterhaltung)? Nennen Sie bis zu drei Begriffe, um potenzielle Gefühle zu beschreiben.

4. **Optionale Miro-Freigabe:**

a. **Vorbereitung:** Entweder die Miro-Karte über einen Beamer projizieren oder Papier und Stifte verteilen. [Miro-Bearbeitungslink](#) / [Ansichtslink](#)

b. **Sagen Sie:** „Bitte notiert und teilt die Emotionen, die bei den meisten Menschen beim Durchscrollen sozialer Medien entstehen.“ (Die Scroll-Aktivität dauert etwa 10 Minuten, die Schreib-Aktivität 5 Minuten.)

Ziel: Analyse von Inhalten in sozialen Medien sowie den typischen Reaktionen der Nutzer.



SCHRITT 5 DER AKTIVITÄT 1 - SPIEGELUNG

Schritt 5: Reflexion (10-20 Minuten)

Phase 1 - Gruppenaktivität (5-10 Minuten): Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen von 2-3 Personen auf.

Option 1 – Gemeinsame Diskussion über Miro-/Moodboards

1. Einrichtung: Präsentieren Sie den Miro View-Link auf dem Projektor oder teilen Sie einen Link mit den Lernenden ([Miro View-Link](#)).

2. Sagen Sie: „Nehmen alle die Emotionen und Reaktionen wahr? Welche Emotionen scheinen die Menschen am häufigsten zu empfinden, wenn sie in den sozialen Medien aktiv sind?“

3. Geben Sie den Lernenden die Gelegenheit, zu diskutieren und zu antworten.

4. Sagen Sie: „Wenn ein Fachmann Ratschläge geben würde, wie man informiert bleibt, ohne sich überfordert zu fühlen, welche Gewohnheiten würde er vorschlagen? Diskutieren Sie dies miteinander und halten Sie die Ratschläge fest.“

Option 2 – Reflexion ohne Miro/Moodboard

Sagen Sie: „Diskutieren Sie miteinander über die zuvor erlebten Gefühle. Wenn ein Fachmann Ratschläge geben würde, wie man informiert bleibt, ohne sich überfordert zu fühlen, welche Gewohnheiten würde er empfehlen? Erörtern Sie dies gemeinsam und halten Sie die Tipps fest.“

Phase 2 – Abschließende Reflexion (5–10 Minuten):

1. **Sagen Sie:** „Lassen Sie uns nun einige Ratschläge austauschen. Welche Ratschläge erweisen sich als die hilfreichsten, von welchen könnten die meisten Menschen profitieren und aus welchen Gründen?“

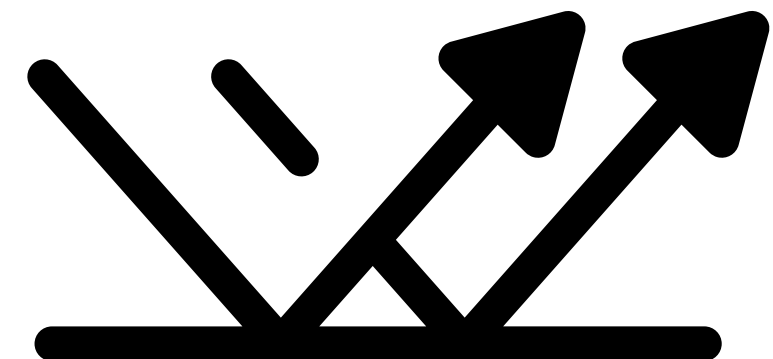
2. Einrichtung - Optional für die Experten-Tipps-Liste der Lernenden

a. Präsentieren Sie den QR-Code und bitten Sie die Teilnehmer, ihn zu scannen.

b. Die Lernenden halten ihre Tipps fest.

c. **Sagen Sie:** Erfassen Sie diese Tipps in einer Google-Dokumentdatei. Diese kann später als optionale Belohnung genutzt werden.

Ziel: Den Teilnehmern die Gelegenheit bieten, über die Funktionsweise sozialer Medien nachzudenken und ihre Ideen in Form von Ratschlägen auszutauschen.



SCHRITT 6 DER AKTIVITÄT 1 - AUSWERTUNG

Schritt 6: Auswertung (3-5 Minuten)

1. **Sagen Sie:** „Bevor wir diese Aktivität abschließen, bewerten Sie bitte die gesamte Aktivität, indem Sie mit Ja oder Nein antworten.“

2. Verteilung der Auswertung:

a. Stellen Sie den Lernenden den mit [https://www.canva.com/qr-code generator/](https://www.canva.com/qr-code-generator/) erstellten QR-Code zur Verfügung.

b. Vorlage für das Bewertungsformular: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsformularvorlage.](#)

Zu den Fragestellungen gehören:

1. Hast du etwas Neues gelernt?
2. War diese Aktivität transformierend?
3. Haben Sie die Informationen nachvollzogen?
4. Trägt dies zu Ihrer Mission bei? / Fühlen Sie sich dadurch ermutigt?
5. Wird dieses Wissen oder diese Fähigkeit Ihr Leben bereichern?
6. Hat Ihnen die Aktivität Freude bereitet?
7. Wurde Ihre Frage geklärt?

Ziel: Die Auswirkungen der Aktivität erfassen.

Optional – Belohnung vorbereiten – Fachkundige Ratschläge von den Lernenden

1. Während die Lernenden den Bewertungsbogen ausfüllen, überprüfen Sie das Dokument auf Klarheit.
2. Exportieren oder teilen Sie die ausgefüllte „Liste der Expertentipps“ als Nachbereitungsressource für die Teilnehmenden.

SCHRITT 7 DER AKTIVITÄT 1 - BELOHNUNGEN UND RESSOURCEN

Schritt 7: Anreize und Ressourcen (1-4 Minuten)

1. „Als Anerkennung für Ihre Teilnahme an der heutigen Aktivität erhalten Sie diese Kurzanleitung für achtsameres Scrollen.“



2. **Belohnungen bereitstellen:** Am Ende dieser Aktivitäten erhalten die Lernenden eine Belohnung (vorbereitet im Abschnitt **AKTIVITÄTSVORBEREITUNG**).

a. HATE-LESS Belohnungs-Option 2:

PDF: [HATE-LESS 5 Mindful Scrolling Tips.pdf](#) oder QR-Code.

3. **Zitat beenden. Sagen Sie:** Ich möchte diese Aktivität mit folgendem Zitat von Viktor Frankl von der Universität Minnesota abschließen:

„Zwischen Reiz und Reaktion gibt es einen Raum. In diesem Raum liegt unsere Macht, unsere Reaktion zu wählen.“ ([Quelle](#)).

Ziel: Die Teilnehmer für ihre Mitwirkung anerkennen und anspornen. sie dazu ermutigen, soziale Medien kritisch zu reflektieren.



Die Teilnehmer erwerben die folgenden Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen:

Wissen

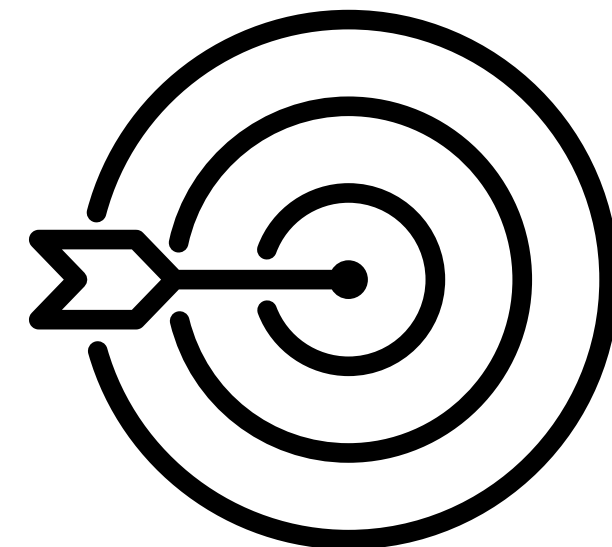
- **Bewusstsein:** Erkennen Sie, dass Algorithmen emotionale und fesselnde Inhalte verstärken.
- **Verständnis:** Erkennen Sie, wie Algorithmen operieren, indem sie Nutzerreaktionen (Likes, Shares, Kommentare, Verweildauer) erfassen und auf Grundlage dieser Daten bestimmen, welche Inhalte im Feed angezeigt werden. Dieses Wissen wird im Quiz überprüft.
- **Anwendung:** Setzen Sie dieses Wissen in der Simulation und im Quiz um, indem Sie vorhersagen, wie sich unterschiedliche Beiträge verbreiten.
- **Analyse:** Untersuchen Sie, wie emotionale Muster (Wut, Humor, Angst, Neugier) durch Algorithmen verstärkt werden, und erläutern Sie diese Muster in der Quizdiskussion.

Fähigkeiten

- **Beobachtung:** Emotionale Auslöser in Beiträgen identifizieren (Empörung, Humor, Angst, Neugier).
- **Erkundung:** Experimentieren Sie mit Umfragen und Diskussionen, um zu prüfen, wie verschiedene Reaktionen den Feed beeinflussen.
- **Problemlösung:** Entwickeln Sie praktische Strategien, um nicht in Empörungs- oder Fehlinformationsfallen zu geraten (z. B. Faktenüberprüfung, Stummschaltung, langsame Reaktion).
- **Kritisches Denken:** Wende logisches Denken an, um Quizfragen zu beantworten und die Konsequenzen der getroffenen Entscheidungen zu reflektieren.

Einstellungen

- **Erkenntnis:** Es ist zu beachten, dass Emotionen im Internet Einfluss darauf ausüben, welche Inhalte angezeigt werden, und zwar nicht nur für den Einzelnen, sondern auch für ganze Gruppen.
- **Überlegung:** Denken Sie darüber nach, wie kollektive Reaktionen bestimmte Arten von Inhalten verstärken oder mindern.



- **Empfehlung:** Wählen Sie zunächst ausgewogene und konstruktive Reaktionsmöglichkeiten.
- **Selbstidentifikation:** Sich selbst als kompetent wahrnehmen und durch gezielte Reaktionen Einfluss auf Feeds ausüben.
- **Verbreitung:** Teilen Sie eine Strategie für ein harmonischeres Miteinander mit Gleichaltrigen (während der Diskussion oder nach dem Quiz).

DAUER

60-100 Minuten (in der Regel etwa 90 Minuten)

SITZUNGSVORBEREITUNG

Lernmaterialien und Ressourcen

- Funktionierende WLAN-Verbindung
- Digitale Geräte der Teilnehmenden (Telefon, Laptop, iPad)/Stift und Papier
- Beamer / großer Fernseher (zur Anzeige von Beispielbeiträgen + Kahoot-Quiz)
- Whiteboard oder Flipchart + Stifte (zur Erfassung der Antworten: Likes, Shares, Kommentare, Ignorierungen, Meldungen)
- **Gefälschte/Echte Social-Media-Beiträge:** Die Kursleiter haben die Möglichkeit, entweder die im **HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien** (Seiten 4-10) bereitgestellten gefälschten Beiträge zu nutzen oder eigene zu erstellen.
- Kahoot-Quiz (Benutzeranleitung für die Aktivitätseinstellungen): Link: <https://create.kahoot.it/share/module-2hateless/5aa6446e-99b6-4a9c-88e6-9f1af422eda6>
- Bewertungsbogen: Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code mit <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: **HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsbogen**)
[Vorlage](#)).



• **Belohnungen:**

- Allgemeine Belohnung (z. B. ein Informationsblatt) für alle Lernenden
- Kleine Belohnung für die Gewinner des Quiz (z. B. Pralinen)

Optionale Zusatzleistungen:

- Beruhigende oder stimulierende Musik zur Schaffung einer inspirierenden Atmosphäre
- **Flipcharts/Marker:** Für die gemeinsame Synthese von Mustern.

Raumaufteilung

- Kreis- oder U-förmige Sitzordnung → fördert den offenen Austausch und die Sichtbarkeit.
- Bereiten Sie ein Whiteboard oder ein anderes Medium vor, um die fiktiven Beiträge für die Energizer-Übung festzuhalten.
- Platz für den Trainer vorne oder in der Mitte, um die Diskussion zu leiten.
- Breakout-Sitzungen (optional), sofern die Reflexionsgespräche in kleinen Gruppen durchgeführt werden.

Literatur:

- Studie der Universität Iowa über YouTube-Algorithmen und emotionale Voreingenommenheit

Lernmaterialien und Ressourcen

Materialvorbereitung:

Der Kursleiter gewährleistet, dass sämtliche erforderlichen Materialien des **Lernprogramms** bereitgestellt werden.

MATERIALIEN UND RESSOURCEN sind abgeschlossen.

2. **Hauptaktivität Theorie/Hintergrund:** **HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien (Seiten 3-4)**

3. **Gefälschte Beiträge:** **HATE-LESS Modul 2 - Visuelles Material** (Seiten 5-9) oder neue gefälschte Inhalte erstellen.

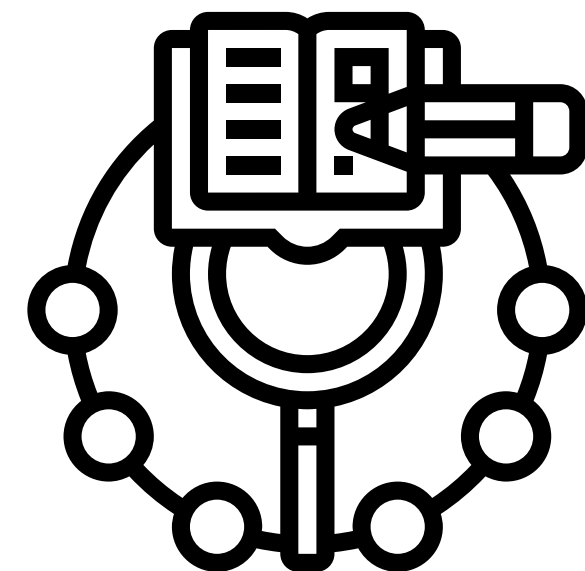
4. **Kahoot-Quiz:** Bereiten Sie das Kahoot-Quiz vor Beginn der Sitzung vor.

Anleitung:

A. Öffnen Sie bitte diesen Link: **Modul 2 HATE-LESS Kahoot.**

B. Registrieren Sie sich für ein kostenloses Kahoot-Konto (oder erstellen Sie eines).

C. Generieren Sie einen QR-Code für das Quiz (<https://www.canva.com/qr-code-generator/>).



D. Klicken Sie auf „**Spielen**“ → wählen Sie „Lehren“ (Live-Spiel mit Teilnehmern) oder „Zuweisen“ (selbstgesteuertes Lernen).

E. Teilen Sie die PIN oder den Link zum Spiel mit den Teilnehmern.

F. Beginnen Sie das Quiz und verfolgen Sie die Antworten in Echtzeit.

Tipp:

- Überprüfen Sie den Kahoot-Quiz-Link und den QR-Code vor der Aktivität.
- Folien oder Bilder von fiktiven Beiträgen sind für die Präsentation vorbereitet (Projektor/großer Fernseher oder Handzettel).
- Das WLAN sowie die Geräte von Enruse stehen allen Teilnehmern zur Verfügung.

5. Bewertungsbogen vorbereiten: Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code über <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsbogen Vorlag](#)).

6. Vorbereitungen für Belohnungen treffen

Belohnung 1 – Quizgewinner: Stellen Sie eine kleine Auszeichnung für den Quizgewinner bereit.

Gewinner (z. B. Pralinen).

Belohnung 2 – Abschluss der Aktivität: Am Ende der Aktivität wird Folgendes vergeben:

Es wird geraten, eine Belohnung anzubieten. Hier sind einige Vorschläge für Belohnungen:

- [Strategien für Belohnungen HATE-LESS, um die sozialen Medien zu überlisten Algorithmus.pdf](#): Per QR-Code oder als gedruckte PDF-Datei teilen.

- **Positive Feed Challenge:** Z.B.: „Folge eine Woche lang einem neuen Account, der Menschen ermutigt, und entfolge einem Account, der dich belastet.“



SCHRITT 1 DER AKTIVITÄT 2 - ENERGIZER

Schritt 1: Einchecken & Mini-Energizer - „Bildunterschriften-Chaos“ (10-12 Minuten):

Aufbau: Ordnen Sie die Elemente in einem Kreis oder in U-Form an.

2. Sage: „Wir entwickeln gemeinsam einen zufälligen Social-Media-Beitrag. Jeder fügt zwei Wörter hinzu, und zusammen kreieren wir eine Überschrift oder Bildunterschrift. Ich beginne.“

3. Starten Sie den Beitrag: Nennen Sie 2 Wörter, z. B.: „Larrys Katze...“

Beispielergebnis: „Larrys Katze tanzt ausgelassen am Strand mit einem Flamingo, der Spaghetti verzehrt, während der Bürgermeister lautstark applaudiert.“

5. Notieren Sie die Wörter, während alle ihre Antworten geben.

6. Teilen Sie die endgültige Bildunterschrift: Verfassen Sie den gesamten „Beitrag“ auf einem Flipchart oder einer Tafel. Lesen Sie ihn mit dramatischer Betonung vor, um einen humorvollen Effekt zu erzielen.

7. Stellen Sie der Gruppe eine Frage:

„Wie würden die Menschen reagieren, wenn dieser Beitrag in den sozialen Medien veröffentlicht würde? Würde er geliked, geteilt, kommentiert oder ignoriert?“

„Welche Emotionen könnte es hervorrufen – Freude, Überraschung, Verwirrung?“ (Geben Sie den Teilnehmern die Möglichkeit zur Antwort.)

8. Zusammenfassung: Stellen Sie fest: „Dies ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie zufällige und emotionale Beiträge Aufmerksamkeit generieren können. Im realen Leben beschränken sich soziale Medien jedoch nicht ausschließlich auf humorvolle oder skurrile Inhalte – sie bestimmen anhand der Nutzerreaktionen, welche Inhalte als Nächstes angezeigt werden. Um dies besser zu verstehen, analysieren wir, wie Algorithmen funktionieren: Was sie sind, warum sie existieren und weshalb sie dazu neigen, besonders emotionale Inhalte an oberster Stelle im Feed der Nutzer zu präsentieren.“

Ziel: Schafft eine entspannte Atmosphäre für die Aktivität, die sich mit emotionalen Inhalten auseinandersetzt, um sicherzustellen, dass die Lernenden engagiert und motiviert bleiben.



SCHRITT 2 DER AKTIVITÄT 2 - HAUPTAKTIVITÄT: THEORIE/HINTERGRUND

Schritt 2: Hauptaktivität: Theorie und Hintergrund (4-6 Minuten)

Optional – Vorbereitung: Stellen Sie die bereitgestellte Präsentation auf einem PowerPoint-Projektor ein, um die Informationen zu veranschaulichen. Beginnen Sie die Präsentation mit Folie X zu dem hier verfügbaren Material:

[HATE-LESS Modul 2 - Visuelles Material](#) (Folien 3-4)

2. Algorithmen präsentieren

a. Optionale Vorbereitung (Präsentation): Präsentation [HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) - Folie 3

b. Sagen Sie: „Lassen Sie uns über Algorithmen in sozialen Medien sprechen.“

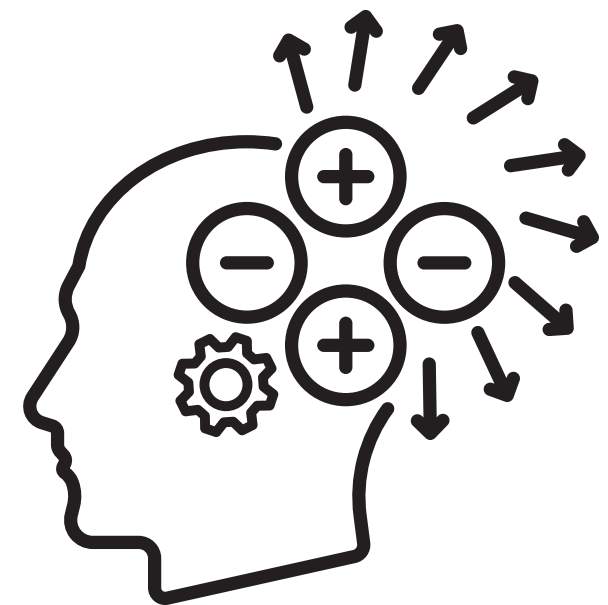
c. Was sind sie? Es handelt sich um eine Reihe von Richtlinien, die von Plattformen verwendet werden, um zu bestimmen, welche Inhalte den Nutzern angezeigt werden.

d. Optionale Vorbereitung (Präsentation): Präsentation des [HATE-LESS Moduls 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 4

e. Äußern Sie: „Warum existieren sie? Sie analysieren das Online-Verhalten von Nutzern, um Werbetreibenden Aufmerksamkeit zu verkaufen. Es handelt sich um ein Marketinginstrument. Auch Content-Ersteller und Influencer profitieren davon, da sie durch Aufrufe und Interaktionen Einnahmen generieren.“

• Wie funktioniert das? Der Algorithmus identifiziert Inhalte, auf die die Nutzer intensiv reagieren, und präsentiert daraufhin eine größere Auswahl ähnlicher Inhalte.

f. Sagen Sie: „Ein kurzer Hinweis zu den Nachrichten: Es ist von Bedeutung, informiert zu bleiben. Es geht nicht darum, dass Menschen Nachrichten meiden, sondern darum, zu erkennen, wie Geschichten präsentiert werden und wie Reaktionen – wie Likes, Kommentare und längeres Ansehen – die emotional aufgeladesten Versionen verstärken können. Wir werden Wege untersuchen, wie man sich informieren kann, ohne sich von Empörung mitreißen zu lassen.“



g. **Was von wesentlicher Bedeutung ist: Der Algorithmus interagiert mit den Reaktionen der Nutzer. Diese Reaktionen sind häufig mit negativen Emotionen** verknüpft. Laut einem wissenschaftlichen Artikel der University of Iowa mit dem Titel „YouTube Recommendations Reinforce Negative Emotions - Auditing Algorithmic Bias with Emotionally-Agentive Sock Puppets“ ([Quelle](#)). Wenn Nutzer regelmäßig auf Inhalte mit einer bestimmten emotionalen Tonalität klicken, diese betrachten oder auf andere Weise damit interagieren (z. B. Wut, Groll, Negativität), erkennt der Algorithmus diese Präferenz. Mit der Zeit neigt YouTube dazu, vermehrt emotional aufgeladene Inhalte zu empfehlen. **Negative Emotionen werden dabei besonders hervorgehoben.**

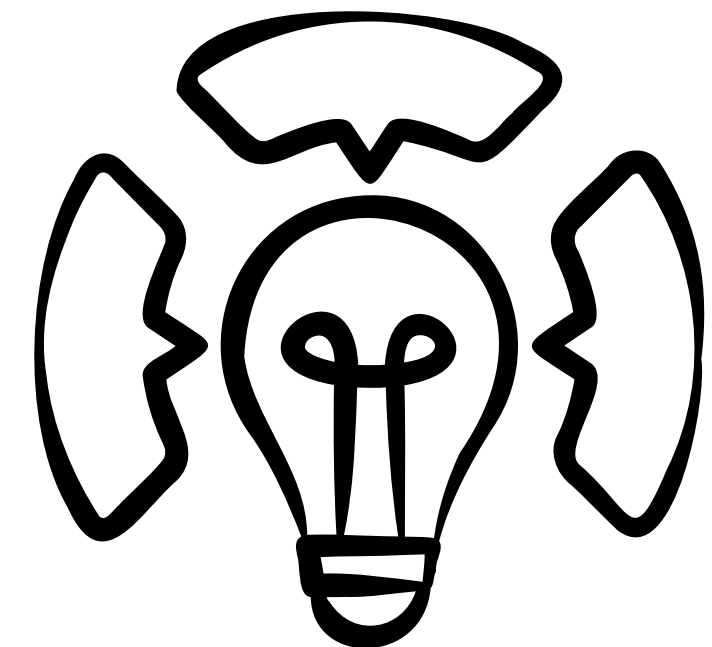
Selbst Empfehlungen, die nicht stark auf der Nutzungshistorie einer Person basieren, korrelieren häufig emotional mit dieser Präferenz.

- Dieser Effekt intensiviert sich, je ausgeprägter die Person ihre emotionalen Präferenzen artikuliert.

Optional (falls keine PowerPoint-Präsentation vorhanden ist): Schreiben Sie auf ein Whiteboard: Reaktion → Algorithmusignal → Ähnlichere Inhalte.

Nun könnten sich manche fragen: „Aber wie funktioniert YouTube oder „Fängt eine andere Social-Media-Plattform die Emotionen der Menschen ein?“

- YouTube „erfasst nicht wirklich die Emotionen der Menschen“.
- Stattdessen analysiert es das Verhalten der Menschen: worauf jemand klickt, wie lange er zuschaut, was ihm gefällt oder was er überspringt.
- Wenn jemand beispielsweise wiederholt Videos mit einer bestimmten emotionalen Stimmung auswählt – wie wütende oder ängstliche –, geht der Algorithmus davon aus, dass diese Person solche Inhalte bevorzugt. Wenn ein Beitrag mehr Likes, Shares oder Kommentare (auch wütende) erhält, wird er vom Algorithmus intensiver hervorgehoben.



Wut oder Angst sind häufig die Emotionen, die uns am schnellsten dazu bewegen, Inhalte zu teilen. Dies kann zu einer intensiveren Radikalisierung führen.

Man kann verhindern, in diese Falle zu tappen, indem man darauf achtet, wie man auf Inhalte reagiert, Quellen überprüft und sich über Fehlinformationen informiert.

Ziel: Den Teilnehmenden erläutern, wie Algorithmen funktionieren, warum sie existieren und wie sie emotionale Inhalte verstärken. Eine wissenschaftliche Basis für die anschließende interaktive Übung schaffen.

SCHRITT 3 DER AKTIVITÄT 2 - EINCHECKEN

Schritt 3: Einchecken (5 Minuten)

Frage: „Ändert sich der Feed der Nutzer, nachdem sie einen bestimmten Beitragstyp geliked oder kommentiert haben?“

2. **Hinweis:** Nennen Sie Beispiele für Social-Media-Kanäle, falls die Lernenden keine Antwort wissen: „Wenn beispielsweise jemand, der bisher ausschließlich Katzenvideos geliked hat, plötzlich Kochvideos mag, ändert sich dann sein Feed?“

„Die Antwort lautet: Ja. Der Algorithmus erkennt dies und zeigt dieser Person ähnliche Kochinhalte an.“

„Welche Art von Inhalten konsumieren die Menschen am häufigsten? Eher emotional aufgeladene oder weniger emotionale Inhalte?“

„Wenn sich die Menschen intensiv mit emotional aufgeladenen Nachrichten beschäftigen (Kommentare, Zitatbeiträge, negatives Scrollen), wie könnte sich der Feed in der kommenden Woche entwickeln?“

3. **Ermöglichen Sie 2-3 Freiwilligen, zu antworten.**

4. **Sagen Sie:** „Das ist der Algorithmus in Aktion. Lassen Sie uns ein Spiel spielen, um ihn zu beobachten.“

Ziel: Gewährleisten, dass die Teilnehmenden das grundlegende Prinzip verstehen, dass Veränderung durch Engagement fördert. Neugierde wecken, bevor die interaktive Simulation beginnt.



SCHRITT 4 DER AKTIVITÄT 2 - HAUPTAKTIVITÄT/ ERFAHRUNG

Schritt 4: Primäre Aktivität/Haupterlebnis (30-60 Minuten)

- 1. Vorbereitung:** Bereiten Sie fiktive Social-Media-Beiträge vor, die Sie den Teilnehmenden präsentieren und mit ihnen erörtern können. KI-generiertes HATE-LESS-Material finden Sie hier: [HATE-LESS Modul 2 – Visuelles Material](#) – Folien 5–9
- 2. Sagen Sie:** „Nun werden wir uns gefälschte und echte Beiträge ansehen, um den Social-Media-Algorithmus in der Praxis besser zu verstehen.“
- 3. Haftungsausschluss – Sofern KI-generierte Bilder im [Modul HATE-LESS 2 – Visuelle Materialien](#) eingesetzt werden:**
 - a. „Bevor wir mit diesem interaktiven Spiel beginnen, möchte ich darauf hinweisen, dass die angezeigten Bilder KI-generiert sind.“
 - b. „Sie wurden mit dem Ziel erstellt, provokante Inhalte zu liefern, um zu beobachten, wie Menschen auf verschiedene Beiträge und Situationen reagieren und wie der Algorithmus die Nutzerreaktionen berücksichtigt.“
 - c. „Diese Meinungen und Inhalte spiegeln nicht die Ansichten des HATE-LESS-Konsortiums zu diesem Thema wider und dienen dazu, dass wir daraus lernen.“ „Nun gut, lassen Sie uns diese Beiträge betrachten.“
- 4. Den Teilnehmern werden fiktive oder reale Beiträge präsentiert:** Fotos, Memes, irreführende Inhalte, neutrale Informationen, Reels usw. Wenn die bereitgestellten Bilder auf einem Projektor verwendet werden ([HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) ab Seite 5)
- 5. Formuliere bei jedem Beitrag die Frage:**

Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?

 - b. Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
 - c. Lasst uns wählen.
- 6. Anschließend erfolgt die Abstimmung.**
- 7. Überprüfen Sie gegebenenfalls die Bildunterschriften.**
- 8. Erfassen Sie die Antworten zu jedem Beitrag** (entweder auf einem Blatt Papier, einem Gerät oder auf einem Whiteboard). Die Antworten variieren je nach Plattform. Beispiele:



- Wie: #
- Teilen/Weiterleiten: #
- Weiterverbreiten: #
- Kommentar: #
- Ignorieren: #
- Bericht: #
- Verstecken: #
- Lies den Beitrag und bleib ausgiebig dabei: #
- Lesen Sie die Anmerkungen: #

Welche Aktionen sind auf dieser Plattform am bedeutendsten? (z. B. Story-Tippen im Vergleich zur Verweildauer; Zitat-Post im Vergleich zu Reposts; Reaktionstypen auf Facebook) **Optional – Einsatz von KI-generierten, hasserfüllten Fake-Posts.**

Einrichtung: Die nachfolgende Anleitung erläutert Schritt für Schritt, wie Sie die in Modul 2 – Visuelle Materialien – Folien 5–9 des Kurses „HATE-LESS“

bereitgestellten gefälschten Social-Media-Beiträge bearbeiten. Sollte anderes Material ausgewählt werden, kann es vorteilhaft sein, dieses als PowerPoint-Präsentation oder PDF auf einem Bildschirm anzuzeigen oder einen QR-Code zu teilen, über den die Lernenden die Beiträge einsehen können.

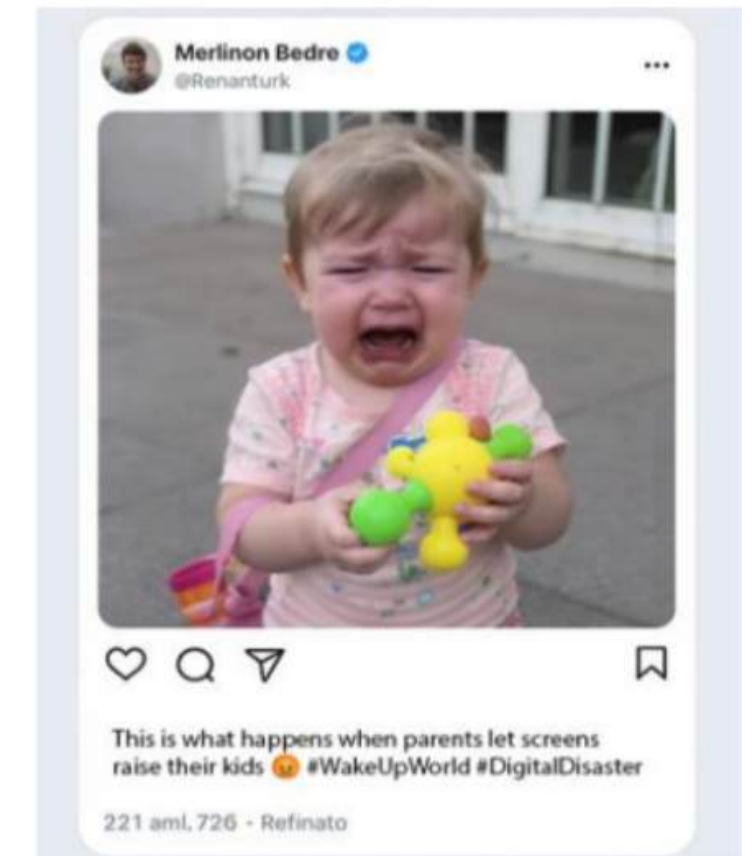
Gefälschter Beitrag 1: Umstrittener Instagram-Post/Meme

Aufbau: Präsentation des Moduls HATE-LESS 2 – Visuelle Materialien – Folie 5

Die Bildunterschrift dieses Instagram-Posts lautet: „Das geschieht, wenn Eltern ihre Kinder von Bildschirmen erziehen lassen #WakeUpWorld #DigitalDisaster“

3. Stellen Sie Fragen:

- Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?
- Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
- Lasst uns wählen.



4. Antworten sammeln. Bitten Sie die Teilnehmer, bei jeder Antwort die Hand zu heben:

- Like: #
- Teilen/Weiterleiten: #
- Repost: #
- Kommentar: #
- Ignorieren: #
- Melden: #
- Verstecken: #
- Lies den Post und bleib ausgiebig dabei: #
- Lesen Sie die Anmerkungen: #

Optional: Sollten nicht viele Antworten vorliegen, können Sie Vorschläge unterbreiten:

Wut/Empörung: Einige Personen könnten sich rechtfertigen, wenn sie Eltern sind, oder verärgert über die Anschuldigung sein.

ii. Empathie/Traurigkeit: Andere könnten Mitgefühl mit dem Kind empfinden.

iii. Zustimmung/Bestätigung: Personen, die bereits der Überzeugung sind, dass Bildschirme schädlich sind, könnten sich in ihrer Ansicht bestärkt fühlen und eine ausgeprägte Zustimmung zeigen.

iv. Humor/Sarkasmus: Einige Personen könnten den Beitrag als übertrieben wahrnehmen und mit Witzen oder Memes reagieren.

5. Sobald alle Antworten eingegangen sind, werden die Konsequenzen des Algorithmus erläutert. Tipp: Um Zeit zu sparen, kann man sich zunächst ausschließlich auf die Reaktionen konzentrieren, bei denen die Lernenden die Hand gehoben haben.

- **Like:** Schnelles Interaktionssignal; unterstützt ähnliche Beiträge.
- **Teilen/Weiterleiten:** Verbreitet Inhalte; erweitert die Reichweite.
- **Repost:** Hält Inhalte in Zirkulation; ein starkes Signal zur Erhöhung der Reichweite.
- **Kommentar:** Hohe Interaktionsrate; verbreitet Beiträge unabhängig vom Ton.
- **Ignorieren:** Kein Signal; verringert ähnliche Inhalte im Laufe der Zeit.
- **Meldung:** Markierte Inhalte; die Plattform hat die Möglichkeit, diese zu überprüfen oder zu entfernen.

- **Ausblenden:** Negatives Feedback; es werden weniger solcher Inhalte angezeigt.
- **Lesen/Bleiben:** Eine ausgedehnte Betrachtungszeit deutet auf ein hohes Interesse hin.
- **Kommentare lesen:** Die investierte Zeit zeigt Interesse an Diskussion/Drama.

6. Sagen Sie: „Lassen Sie uns nun über eine ausgewogene Konsumoption nachdenken. Anstatt sofort zu reagieren, könnten die Menschen: den Link öffnen → den vollständigen Artikel lesen → die Quelle oder die Über-uns-Seite überprüfen → mehrere Quellen durchsuchen → ihn speichern oder als Lesezeichen markieren, um ihn später zu lesen → und wenn sie ihn teilen, dies mit einer neutralen Bildunterschrift tun.“

BEITRAG 2: YouTube-Video – Kochanleitung

1. Struktur: Vorstellung [des Moduls HATE-LESS 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 6

2. Sag: „Die Bildunterschrift dieses YouTube-Videos lautet: ‚So bereite ich die 4-Zutaten-Nudelsuppe meiner Großmutter zu. #gemütlichevibes #einfachkochen‘.“

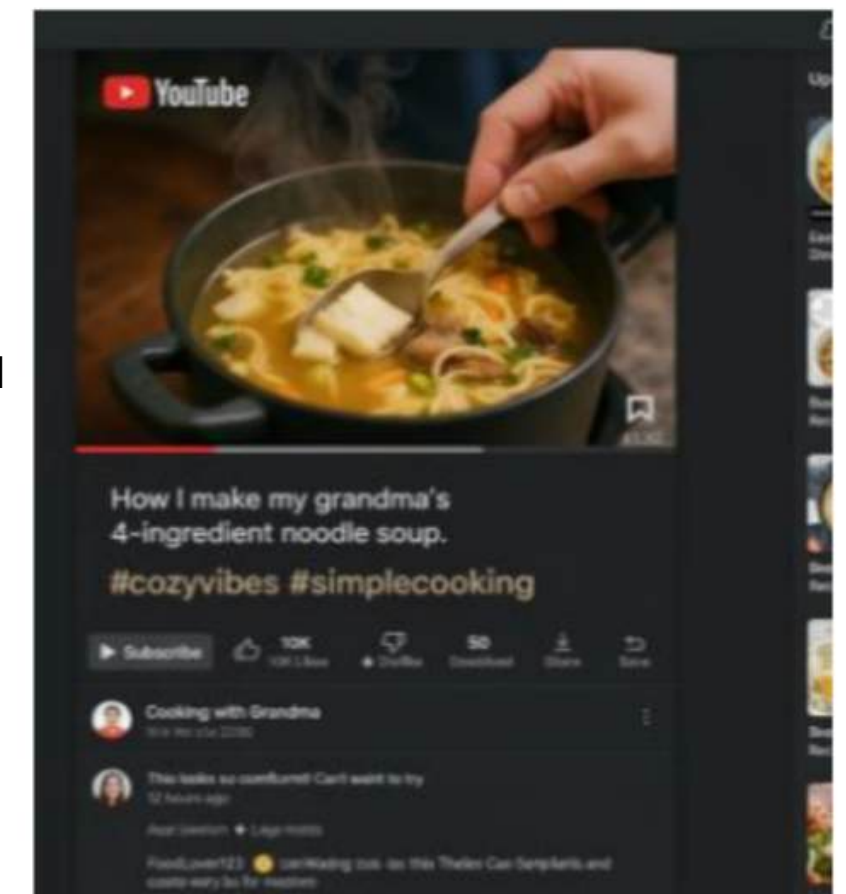
3. Stellen Sie Fragen:

„Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?“

- Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
- Lassen Sie uns abstimmen.

4. Antworten sammeln. Bitten Sie die Teilnehmer, bei jeder Antwort die Hand zu heben:

- Wie: #
- Gefällt mir nicht: #
- Kommentar: #
- Aktie: #
- Speichern/Herunterladen: #
- Ignorieren / Überspringen: #
- Bericht: #
- Sieh dir das Video kurz an und beende es anschließend: #
- Vollständiges Video ansehen: #
- Kommentare lesen: #
- Abonnieren: #



Optional: Sollten nicht viele Antworten vorliegen, können Sie Vorschläge unterbreiten:

- **Genuss/Neugier:** Die Menschen könnten denken: „Das sieht köstlich aus, das möchte ich kosten.“
- **Geborgenheit/Wärme:** Nostalgie oder angenehme Empfindungen durch Familienrezepte.
- **Inspiration:** Anreiz zum Kochen oder zum Festhalten des Rezepts.
- **Neutral/Desinteressiert:** Einige Personen ignorieren den Beitrag einfach, da er nicht ihrem Geschmack entspricht.
- **Kritikpunkt:** Einige Personen, die eine Leidenschaft für das Kochen haben, könnten mit dem Inhalt oder dem Rezept nicht einverstanden sein.

5. Sobald alle Antworten eingegangen sind, werden die Konsequenzen des

Algorithmus erläutert. Tipp: Um Zeit zu sparen, kann man sich zunächst ausschließlich auf die Reaktionen konzentrieren, bei denen die Lernenden die Hand gehoben haben.

- **Gefällt mir:** Schnelles positives Signal; fördert verwandte Koch-/Wellness-Inhalte.
- **Gefällt mir nicht:** Negatives Feedback, jedoch weiterhin Engagement; könnte die Anzahl ähnlicher Videos reduzieren.
- **Kommentar:** Hohe Interaktionsrate; der Algorithmus gewährleistet eine umfassendere Verbreitung des Videos.
- **Teilen:** Inhalte weiterverbreiten; erhöht die Reichweite in Netzwerken.
- **Speichern/Herunterladen:** Signalisiert nachhaltigen Wert; der Algorithmus empfiehlt ähnliche Rezept- und Tutorialinhalte.
- **Ignorieren / Überspringen:** Schwaches oder kein Signal; das Video wird voraussichtlich nicht erneut angezeigt.
- **Meldung:** Bei harmlosen Videos wahrscheinlich irrelevant; nur bei einer Vielzahl von Meldungen wirksam.
- **Kurz zusehen, dann aussteigen:** Teilweises Ansehen → geringeres Engagement-Signal; verringert den Boost.
- **Video vollständig ansehen:** Starkes Interessesignal; der Algorithmus empfiehlt zusätzliche Koch- und Wohlfühlvideos.
- **Kommentare lesen:** Eine längere Verweildauer steigert das Engagement; der Algorithmus erkennt das Interesse am Video.

- **Abonnieren:** Ein äußerst starkes Loyalitätssignal; Abonnenten erhalten zusätzliche Videos dieses Creators.

BEITRAG 3: IRREFÜHRENDES MEME

1. **Struktur:** Vorstellung des [Moduls HATE-LESS 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 7

2. **Sag:** „In dieser Instagram-Story steht: ‚EILMELDUNG: Dieser Influencer hat soeben angekündigt, dass er 1.000 Dollar an jeden verlost, der kommentiert.‘“

3. Stellen Sie Fragen:

„Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?“

- Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
- Lassen Sie uns abstimmen.

4. Antworten sammeln. Fordern Sie die Teilnehmer auf, sich zu den folgenden Fragen oder Antworten zu äußern:

jede:

Tippe auf „Gefällt mir“ (schnelle Reaktion auf die Geschichte): #

- Kommentar: #
- Teilen/Weiterleiten: #
- Story teilen: #
- Ignorieren / Vorbeischreiben: #
- Bericht: #
- Kommentare lesen: #
- Speichern (sofern möglich): #
- Klicken Sie auf „Tag sichern“: #

5. **Optional:** Sollten nicht viele Antworten eingehen, Ideen unterbreiten:

- **Begeisterung/Gier:** Die Menschen könnten denken: „Wow, kostenloses Geld!“
- **Neugier:** Die Menschen könnten auf diesen Beitrag ebenfalls mit Neugier reagieren und sich fragen, ob er authentisch ist und ob sie ihn ausprobieren sollten.
 - FOMO (Angst, etwas zu verpassen): Das Verlangen, umgehend teilzunehmen, bevor es zu spät ist.
- **Ärgernis:** Frustration über Clickbait-Strategien.



6. Erläutern Sie die Auswirkungen des Algorithmus. Tipp: Um Zeit zu sparen, können Sie sich ausschließlich auf die Reaktionen konzentrieren, bei denen die Lernenden die Hand erhoben haben. **Sagen Sie:**

- **Gefällt mir:** Interaktionssignal; der Algorithmus fördert diese Story zusätzlich.
- **Kommentar:** Ein äußerst starkes Signal; insbesondere da der Beitrag zur Kommentierung anregt, steigt das Engagement und die Reichweite erheblich.
 - Teilen/Weiterleiten: Erhöht die Reichweite der Geschichte auf neue Zielgruppen und steigert die Sichtbarkeit.
- **Weiterverbreitung:** Gewährleistet, dass der Inhalt umfassend verbreitet wird.
- **Ignorieren / Vorbeitippen:** Keine Interaktion; der Algorithmus reduziert die **Wahrscheinlichkeit, ähnliche Artikel anzuzeigen.**
- **Meldung:** Bei einer ausreichenden Anzahl von Meldungen kann die Plattform den Vorfall auf Spam oder betrügerisches Verhalten überprüfen.
- **Kommentare lesen:** Verweildauer = Der Algorithmus nimmt an, dass die Nutzer interessiert sind, selbst wenn sie keine Kommentare hinterlassen.
- **Klicken Sie auf „Speichern“:** Dies wird als ein starkes Engagement-Signal gewertet; der Algorithmus priorisiert ähnliche Inhalte.

BEITRAG 4: Facebook Angela Merkel – Falschnachricht

Aufbau: Präsentation des Moduls [HATE-LESS 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 8
Die Bildunterschrift dieses Facebook-Beitrags lautet: „Wir müssen die Grenzen vollständig abschaffen. Europa muss für alle zugänglich sein.“

3. Stellen Sie Fragen:

„Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?“

- Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
- Lassen Sie uns abstimmen.

4. Antworten sammeln. Bitten Sie die Teilnehmer, bei jeder Antwort die Hand zu heben:

- Wie: #
- Weitere Reaktionen (Liebe, Haha, Wow, Traurig, Wütend): #
- Kommentar / Antwort: #



- Teilen / Reposten: #
- Markiere einen Freund: #
- Speichern: #
- Seite folgen / nicht mehr folgen: #
- Ausblenden / Stummschalten / Entfreunden: #
- Bericht: #
- Lesen: #

5. Optional: Sollten nicht viele Antworten eingehen, Ideen unterbreiten:

- **Ärger/Empörung:** Unzufriedenheit über die Botschaft oder die Person, der sie zugeschrieben wird.
- **Übereinstimmung/Bestätigung:** Fühlt sich in den bestehenden Überzeugungen bestätigt.
- **Angst/Besorgnis:** Bedenken hinsichtlich politischer oder sozialer Veränderungen.
- **Misstrauen/Skepsis:** Ist der Überzeugung, dass das Zitat gefälscht oder manipuliert wurde.
- **Humor/Sarkasmus:** Wird als übertrieben oder als Meme wahrgenommen.
- **Polarisierung:** Teilt das Publikum in gegensätzliche Lager.

6. Erläutern Sie die Auswirkungen des Algorithmus. Tipp: Um Zeit zu sparen, können Sie sich ausschließlich auf die Reaktionen konzentrieren, bei denen die Lernenden die Hand erhoben haben. Sagen Sie:

- **„Gefällt mir“ / Weitere Reaktionen:** Alle zählen als Engagement → erhöhen die Sichtbarkeit.
- **Kommentar / Antwort:** Starkes Engagement → breitet sich weiter aus.
- **Teilen / Weiterveröffentlichen / Freunde markieren:** Erhöht die Reichweite auf ein größeres Publikum.
- **Speichern: Hochwertiges Signal** → Der Algorithmus schlägt ähnliche Beiträge vor.
- **Seite folgen / nicht mehr folgen:** Legt fest, wie viele Inhalte von dieser Quelle angezeigt werden.
- **Ausblenden / Schlummern / Entfreunden:** Negative Signale → verringert diese Art von Inhalten.
- **Meldung:** Kann eine Faktenprüfung oder Überprüfung auslösen, wenn zahlreiche Nutzer dies tun.
- **Link anklicken:** Weckt Interesse → fördert verwandte Links.

- **Ansehen (Teilweise / Vollständig):** Langes Ansehen signalisiert Stärke; ein Rückgang mindert die Verstärkung.
- **Kommentare lesen:** Verweildauer = Der Algorithmus geht von Interesse aus → steigert das Interesse am Inhalt.

BEITRAG 5: X Neuausgabe eines Nachrichtenartikels

1. **Aufbau:** Präsentieren Sie [HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 9

2. **Sagen Sie:** Die Bildunterschrift dieses X-Reposts lautet: „Extreme Hitze führt zu einem Rekordrückgang der Schulbesuchszahlen in Südeuropa.“

3. **Fragen Sie:**

„Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diesen Beitrag zeigen und aus welchem Grund?“

- Wie werden die meisten Menschen auf den Beitrag reagieren?
- Lassen Sie uns abstimmen.

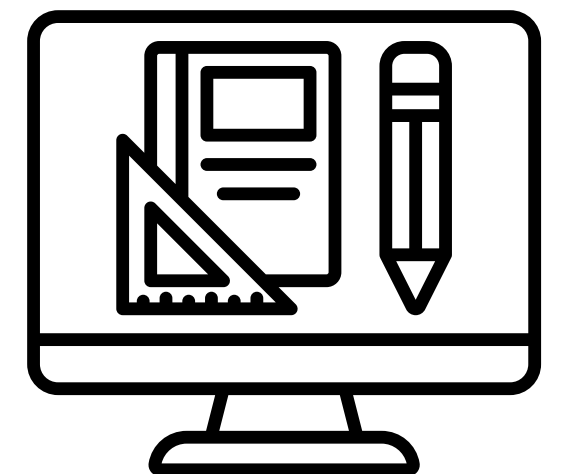
4. **Antworten sammeln. Bitten Sie die Teilnehmer, für jede der folgenden Fragen die Hand zu heben:**

- Like: #
- Repost: #
- Zitat Beitrag: #
- Kommentar (Antwort): #
- Ignorieren / Vorbeiscrollen: #
- Bericht: #
- Lesezeichen: #
- Klicken Sie auf den Link (um den vollständigen Artikel zu lesen): #
- Kommentare lesen: #
- Scrollen Sie nach unten, um weiterzulesen: #
- Folgen / entfolgen: #

Optional: Sollten nicht viele Antworten vorliegen, können Sie Vorschläge unterbreiten.



- **Besorgnis:** Furcht vor dem Klimawandel und dem Wohlergehen der Kinder.
 - **Empathie/Mitgefühl:** Verständnis und Mitgefühl für die betroffenen Schüler und deren Familien.
 - **Wut/Frustration:** Über die Regierungen oder den Mangel an Maßnahmen zum Klimaschutz.
 - **Validierung:** Bestätigt die Überzeugung, dass der Klimawandel von höchster Dringlichkeit ist.
 - **Skepsis:** Infragestellung der Genauigkeit oder der Präsentation von Nachrichten.
 - **Gleichgültigkeit:** Betrachtet es als „nur eine weitere Schlagzeile“.
5. **Erklären Sie die Auswirkungen des Algorithmus.** Hinweis: Um Zeit zu sparen, können Sie sich ausschließlich auf die Reaktionen konzentrieren, bei denen die Lernenden die Hand gehoben haben. **Sagen Sie:**
- **Gefällt mir:** Zählt als Interaktion → der Algorithmus präsentiert mehr Beiträge dieser Art.
 - **Repost:** Starke Verstärkung → verbreitet die Erzählung umfassend.
 - **Zitat-Beitrag:** Fügt einen Kommentar hinzu und teilt erneut → verstärkt das Signal und erhöht die Reichweite des Inhalts zusätzlich.
 - **Kommentar (Antwort):** Interaktionssignal → fördert die Verbreitung des Beitrags, unabhängig vom Tonfall.
 - **Ignorieren / Vorbeiscrollen:** Kein Signal → reduzierte Wahrscheinlichkeit, ähnliche Inhalte zu sehen.
 - **Meldung:** Wenn ausreichend Nutzer Meldung erstatten, kann die Plattform eine Überprüfung durchführen → kann die Sichtbarkeit reduzieren.
 - **Lesezeichen:** Hochwertiges Signal → Der Algorithmus zeigt eine größere Anzahl an Nachrichten und längere Inhalte an.
 - **Klicken Sie auf den Link (um den vollständigen Artikel zu lesen):** Ein starkes Signal für echtes Interesse → verstärkt ähnliche Nachrichten im Feed.
 - **Kommentare lesen:** Eine längere Verweildauer steigert die Gewichtung des Engagements → der Algorithmus betrachtet den Beitrag als relevant.
 - **Scrollen Sie nach unten, um mehr zu lesen:** Ein längerer Zeitaufwand deutet auf Interesse hin → erhöht die Attraktivität der Inhaltskategorie.
 - **Seite folgen / nicht mehr folgen:** Beeinflusst unmittelbar, wie viele Beiträge dieses Mediums im Feed eines Nutzers angezeigt werden.



Ziel: Simulieren, wie unterschiedliche Arten von Beiträgen Emotionen hervorrufen und Engagement. Demonstrieren Sie, wie Algorithmen Inhalte basierend auf Reaktionen hervorheben und gleichzeitig ausgewogene Alternativen für ein bewusstes Engagement bereitstellen.

SCHRITT 5 DER AKTIVITÄT 2 - SPIEGELUNG

Schritt 5: Reflexion (12-15 Minuten)

1. **Quiz einrichten:** Stellen Sie den Lernenden den nachstehenden Link oder einen QR-Code zur Verfügung: Finale

<https://create.kahoot.it/share/module-2-hate-less/5aa6446e-99b6-4a9c-88e6-9f1af422eda6>

a. Öffnen Sie diesen Link: [Modul 2 HATE-LESS Kahoot.](#)

b. Loggen Sie sich mit einem kostenloses Kahoot-Konto ein (oder erstellen Sie eines).

c. Klicken Sie auf „**Spielen**“ → wählen Sie „Lehren“ (Live-Spiel mit Teilnehmern) oder „Zuweisen“ (selbstgesteuertes Lernen).

d. Übermitteln Sie die Spiel-PIN oder den Link an die Teilnehmer.

e. Beginnen Sie das Quiz und verfolgen Sie die Antworten in Echtzeit.

f. **Teilen Sie den neu generierten QR-Code für dieses Quiz.**

2. **Sagen Sie:** „Bitte beantworten Sie nun die folgenden Fragen zu Social-Media-Algorithmen. Jeder Teilnehmer gibt entweder seinen echten Namen an oder wählt einen fiktiven (aber freundlichen) Namen. Der Gewinner des Quiz erhält eine Belohnung!“ (Führen Sie das Quiz bis zum Ende durch.)

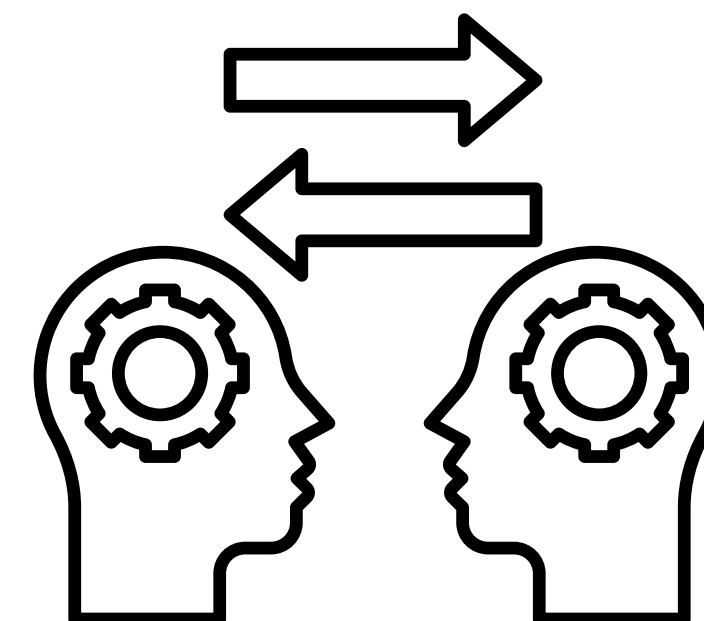
3. **Den Gewinner anerkennen:** Erkennen Sie den Gewinner des Quiz an – bieten Sie eine kleine Belohnung an (z. B. Pralinen).

4. **Fragen Sie:**

a. Welche Tatsache über Social-Media-Algorithmen könnte die meisten Menschen überraschen?

b. Inwieweit haben Nutzer Kontrolle über ihren Feed, und welche Anpassungen sind tatsächlich hilfreich (Stummschalten, Ausblenden, „Nicht interessiert“, Zeitlimits, Follower-Listen)?

c. Wie kann man sich effektiv informieren, ohne Empörung zu erzeugen? Beispiele?



5. Geben Sie sich 5 bis 10 Minuten Zeit für Antworten und Diskussionen. Achten Sie darauf, dass die Diskussion allgemein bleibt und nicht persönlich oder verletzend wird.

Ziel: Wichtige Lektionen durch ein Quiz und eine geführte Übung vertiefen.

Diskussion. Unterstützen Sie die Teilnehmer dabei, zu formulieren, welche Informationen unerwartet sein könnten, welche Kontrolle Menschen über ihre Feeds besitzen und wie gesunde, ausgewogene Informationsgewohnheiten entwickelt werden können.

SCHRITT 6 DER AKTIVITÄT 2 - AUSWERTUNG

Schritt 6: Bewertung (3-5 Minuten)

1. Sagen Sie: „Bevor wir diese Aktivität abschließen, bewerten Sie bitte die gesamte Aktivität, indem Sie mit Ja oder Nein antworten.“

2. Verteilung der Auswertung:

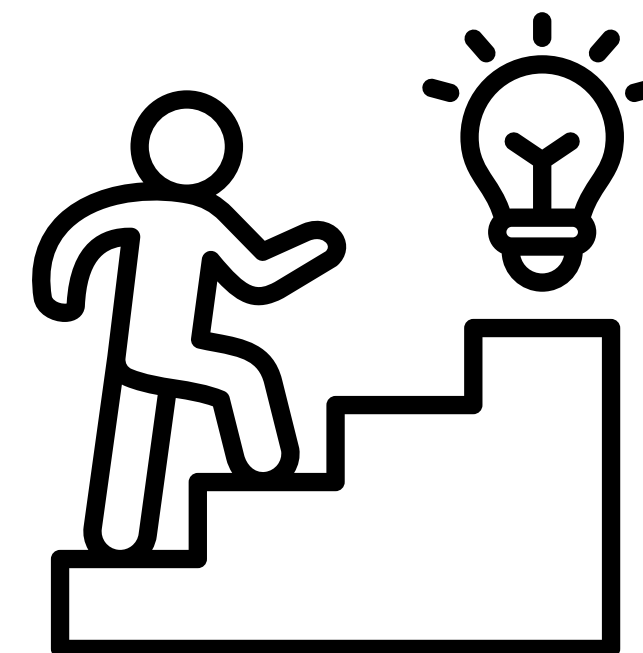
a. Stellen Sie den Lernenden den mit <https://www.canva.com/qr-code-generator/> erstellten QR-Code zur Verfügung.

b. Vorlage für den Bewertungsbogen: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsbogen-Vorlage](#)

Inkludierte Fragen:

1. Hast du etwas Neues gelernt?
2. War diese Aktivität transformierend?
3. Haben Sie die Informationen nachvollzogen?
4. Trägt dies zu Ihrer Mission bei? / Fühlen Sie sich dadurch bestärkt?
5. Wird dieses Wissen oder diese Fähigkeit Ihr Leben bereichern?
6. Hat Ihnen die Aktivität Freude bereitet?
7. Wurde Ihre Frage geklärt?

Ziel: Die Auswirkungen der Aktivität erfassen.



SCHRITT 7 DER AKTIVITÄT 2

- PRÄMIEN UND RESSOURCEN

Schritt 7: Belohnung und Ressourcen (1-4 Minuten)

1. **Sagen Sie:** „Die Emotionen und die Aufmerksamkeit der Menschen sind von großer Bedeutung. Social-Media-Plattformen, Algorithmen und Content-Ersteller sind sich dieser Tatsache bewusst und wissen, wie sie diese gezielt einsetzen können. Wenn Menschen sich nicht darüber im Klaren sind, wie ihre emotionalen Reaktionen online hervorgerufen werden, sind sie anfälliger für Manipulation, Desinformation und Radikalisierung.“

2. **Belohnung anbieten:** Am Ende dieser Aktivitäten sollten die Lernenden eine Belohnung erhalten. Wenn [HATE-LESS Reward Tips to Beat the Social Media Algo-rithm.pdf](#) ausgewählt ist - Teilen über QR-Code oder als gedrucktes PDF.

3. **Schlusszitat. Sagen Sie:** „Vielen Dank für Ihre Teilnahme an den heutigen Aktivitäten! Ich möchte diese Sitzung mit drei Zitaten abschließen:

- „Unsere Aufmerksamkeit ist unsere wertvollste Währung.“ – Tim Wu (Professor für Rechtswissenschaften, Columbia University)
- „Emotionen sind keine Hindernisse für die Vernunft, sondern wesentliche Signale, die uns durch das Leben führen.“ – Antonio Damasio (Neurowissenschaftler)
- „Solange du das Unbewusste nicht ins Bewusstsein bringst, wird es dein Leben bestimmen, und du wirst es Schicksal nennen.“ – Carl Gustav Jung

Ziel: Den Teilnehmern praxisnahe Erkenntnisse (Tipps, Tricks) vermitteln. Checklisten, positive Herausforderungen und enden mit einer ermutigenden Botschaft, die Handlungsfähigkeit und Bewusstsein betont.



ZIELE

Die Teilnehmer erwerben die folgenden Fähigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen:

Wissen

- **Bewusstsein:** Es ist wichtig, sich darüber im Klaren zu sein, dass Memes und Online-Inhalte häufig emotionale Anreize wie Angst, Schuldgefühle, Empörung und Humor einsetzen.
- **Verständnis:** Erkennen, wie die Umformulierung eines Beitrags dessen emotionale Wirkung beeinflussen kann, ohne die wesentlichen Informationen zu beeinträchtigen.
- **Anwendung:** Setzen Sie Gegennarrativtechniken ein, um schädliche oder polarisierende Beiträge in konstruktive, emotional intelligente Inhalte zu transformieren.

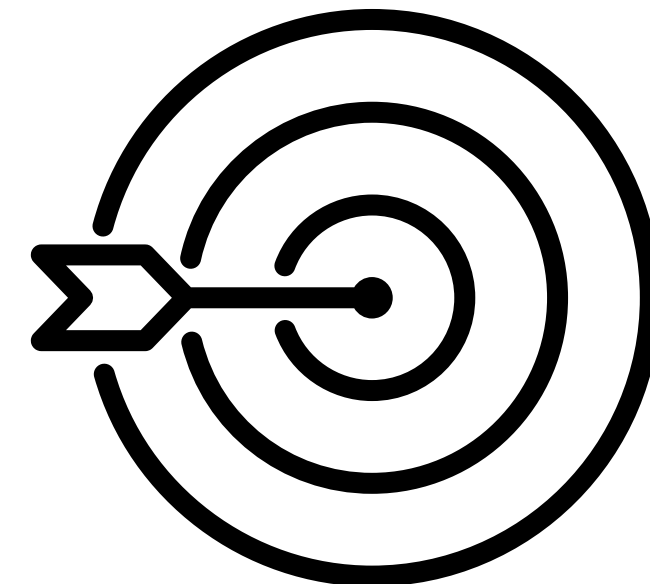
Fähigkeiten

- **Beobachtung:** Identifizieren Sie toxische Elemente in Memes (Angstverbreitung, Sündenbockmentalität, Stereotypisierung).
- **Erkundung:** Experimentieren Sie mit kreativen Ansätzen (Bearbeitung der Bildunterschriften, Humor, Fakten, Hoffnung), um den Feed zu „unterbrechen“.
- **Kooperation:** Arbeiten Sie in Gruppen, um Beiträge neu zu gestalten und die überarbeiteten Erzählungen zu teilen.
- **Kritisches Denken:** Bewerten Sie, ob das neu gestaltete Meme emotionale Intelligenz mit faktischer Präzision in Einklang bringt.

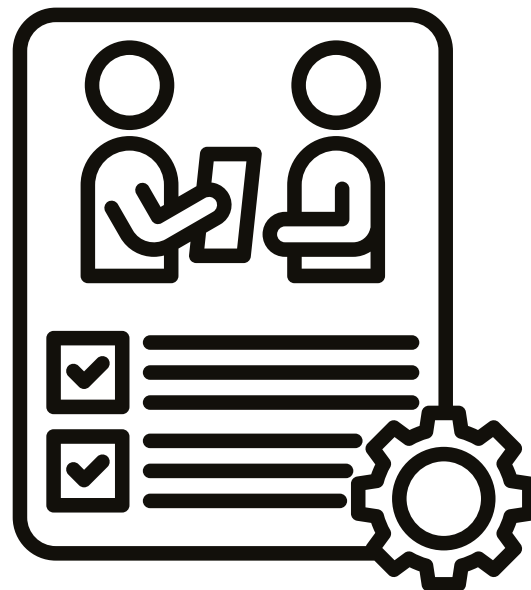
Einstellungen

- **Erkenntnis:** Beachten Sie, wie geringfügige Perspektivwechsel die Emotionen von negativ zu konstruktiv transformieren können.
- **Überlegung:** Denken Sie über die Verantwortung der Content-Ersteller bei der Gestaltung digitaler Räume nach.
- **Präferenz:** Beginnen Sie damit, Inhalte auszuwählen, die Hoffnung, Humor oder Solidarität fördern, anstatt Spaltung zu verbreiten oder solche Inhalte zu schaffen.
- **Verbreitung:** Positive Gegennarrative sowohl innerhalb als auch außerhalb des Workshops kommunizieren.

AKTIVITÄT 3 - Unterbrechen Sie den



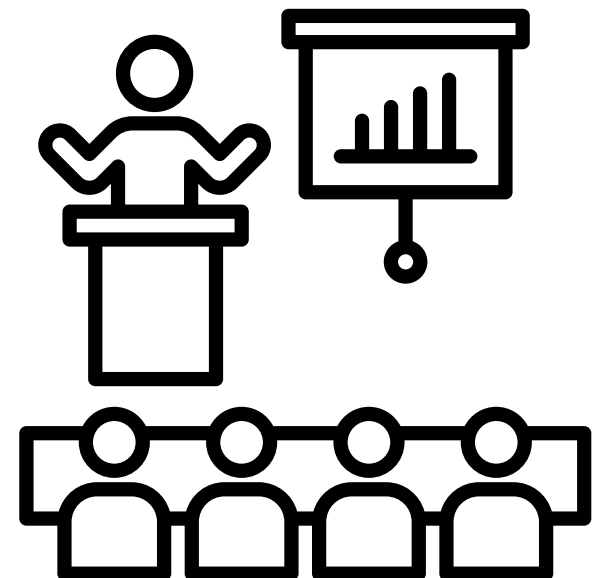
DAUER	65-75 Minuten
SITZUNGSVORBEREITUNG	
Lernmaterialien und Ressourcen	<p>Erforderliche Materialien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktionierende WLAN-Verbindung • Digitale Geräte der Teilnehmenden (Telefon, Laptop, iPad)/Stift und Papier • Beamer / großer Fernseher (zur Darstellung von Memes und Beispielen) • Whiteboard/Flipchart + Stifte (zum Festhalten von „emotionalen Aufhängern“ und „positiven Aufhängern“) • Vorbereitete Handouts zum Thema „toxische Memes“ (je eines pro Gruppe): HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folien 11–15 • Schafft eine illusorische moralische Überlegenheit • Schürt Misstrauen ohne Beweise • Bewertungsformular: Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code über https://www.canva.com/qr-code-generator (Vorlage: HATE-LESS Modul 2 - Emotionale Algorithmen - Vorlage für ein Bewertungsformular) • Belohnen <p>Raumaufteilung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreis- oder U-förmige Anordnung der Sitzplätze für Diskussionen und optimale Sicht • Ausklappbare Ecken/Tische für Gruppenarbeit • Projektor/Fernsehbildschirm für alle sichtbare Literatur: <p>Soziale Medien und moralische Empörung – Das Labor der Entscheidungen</p>
AUFBAU DER AKTIVITÄT	<p>Materialvorbereitung: Der Trainer gewährleistet, dass sämtliche erforderlichen Materialien aus dem Abschnitt LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN (siehe oben) vollständig ausgefüllt sind.</p>



2. Handouts zu toxischen Memes erstellen [HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) - Folien 11-15) (oder neue toxische Memes konzipieren)
3. Stellen Sie sicher, dass der Projektor oder die große Leinwand ordnungsgemäß eingerichtet und für alle gut sichtbar ist.
4. **Optional:** Gemeinsame Google-Dokumente, in denen die Lernenden ihre bevorzugten Emojis eintragen können, oder ein gemeinsamer Chat.
5. **Bewertungsbogen vorbereiten:** Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code über <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: [HATE-LESS Modul 2 - Emotionale Algorithmen - Vorlage für den Bewertungsbogen](#))

Raum- und Geräteeinrichtung:

1. Überprüfen Sie die WLAN-Verbindung und stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer darauf zugreifen können.
2. Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmer ihre digitalen Endgeräte (oder Stift und Papier, falls offline gearbeitet wird) mitbringen.
3. Beispiele für „toxische Memes“ vorladen/verteilen (Panikmache, Sündenbockdenken, Stereotypisierung, Verschwörungstheorien, vereinfachte Schuldzuweisungen) – HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folien 12–15
4. Halten Sie Bildbearbeitungsanwendungen (Canva, Meme Generator) bereit oder lassen Sie sich gedruckte Vorlagen für Memes zur Verfügung stellen.
5. **Belohnung vorbereiten:** Hier sind einige Vorschläge für Belohnungen:
 - a. Ausdruck der von den Lernenden erstellten positiven Umdeutungen (sofern ein Drucker verfügbar ist)
 - b. **Hinweise zur Erstellung positiver Inhalte**
 - c. **Herausforderung „Positiver Feed“:** Zum Beispiel: „Folge eine Woche lang einem neuen Account, der dich inspiriert, und entfolge einem, der dich demotiviert. Achte darauf, wie sich deine Stimmungslage verändert.“Die Sitzplätze sollten in einem Kreis oder in U-Form angeordnet werden, um während der Diskussion optimale Sichtverhältnisse zu gewährleisten. Für Gruppenarbeiten sollten separate Ecken oder Tische für die Bearbeitung von Gruppeninhalten zur Verfügung stehen.



SCHRITT 1 DER AKTIVITÄT 3 - ENERGIZER

Schritt 1: Einchecken & Mini-Energizer - Emoji-Spiel (7-10 Minuten)

Einführung: Sagen Sie: „Emojis sind die universelle Sprache der sozialen Medien – kleine, prägnante Symbole, die die Gefühle oder Absichten der Menschen ausdrücken. Lassen Sie uns mit einem kurzen Emoji-Spiel aufwärmen.“

Sagen Sie: „Denken Sie an die Emojis, die am häufigsten verwendet werden. Welches Emoji ist das beliebteste?“

Jede Person gibt das von ihr gewählte Emoji laut wieder (sie kann es aussprechen, auf ihrem Handy zeigen oder sogar auf Papier zeichnen).

Präsenzveranstaltung: Die Lernenden haben die Möglichkeit, die Emojis zu teilen, indem sie diese entweder beschreiben oder in ein gemeinsames Google Docs-Dokument (oder ein anderes kollaboratives Dokument) eingeben. Alternativ können sich alle Lernenden in einem Gruppenchat (z. B. WhatsApp) zusammenschließen und ihre Emojis dort eingeben.

b. **Online-Anpassung:** Wenn die Aktivität online stattfindet, haben die Teilnehmer die Möglichkeit, ihre Emojis im Chat zu teilen.

Optional: Nachdem alle ihre Beiträge geteilt haben, stellen Sie die Frage:

a. „Warum erfreut sich dieses Emoji so großer Beliebtheit?“ b. „Was offenbart es über die Emotionen, die Menschen online zu vermitteln suchen?“

Ziel: Eine entspannte, heitere Atmosphäre zu kreieren und gleichzeitig Folgendes zu betonen:

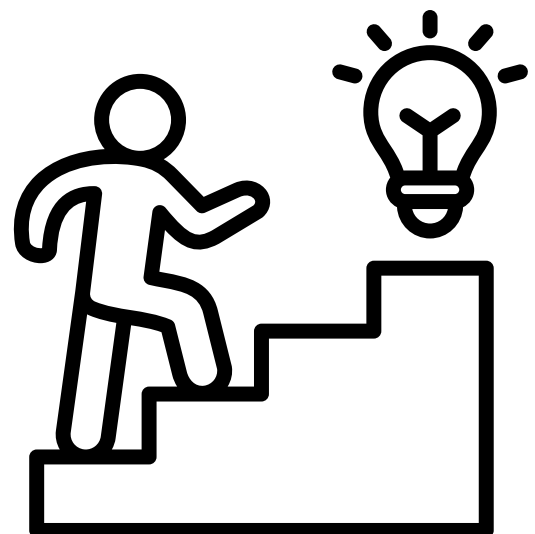
Die Vielfalt emotionaler Ausdrucksformen in digitalen Räumen regt dazu an, darüber nachzudenken, wie soziale Medien Emotionen vermitteln.

SCHRITT 2 DER AKTIVITÄT 3 - HAUPTAKTIVITÄT: THEORIE/HINTERGRUND

Schritt 2: Hauptaktivität: Theorie und Hintergrund (3-5 Minuten)

1. Sag:

„Algorithmen honorieren die emotionalen Reaktionen der Menschen. Ein Artikel des Decision Lab betont, dass intensive Emotionen in der Regel zu einer höheren Anzahl an Interaktionen (Kommentare, Shares, Reaktionen) führen.“



- b. Studien, wie etwa die Untersuchung „Amplification of Emotion on Social Media“ der Harvard Business School, ergaben, dass Algorithmen dies „erkennen“ und derartige Inhalte häufig verstärken, da ein hohes Engagement signalisiert, dass ein Beitrag „interessant“ ist (Quelle).
- c. Beiträge, die bei Menschen Wut, Angst oder Verärgerung hervorrufen, erreichen häufig eine größere Reichweite als neutrale Inhalte (Quelle).
- d. Dennoch können dieselben emotionalen Mechanismen auch positiv eingesetzt werden, beispielsweise durch Hoffnung, Humor, Solidarität oder Neugier.
- e. Genau das ist das Ziel von Gegenerzählungen. Da Emotionen für den Algorithmus von Bedeutung sind, können wir sie auch positiv einsetzen. Gegennarrative hinterfragen Hass und Polarisierung, indem sie die Erzählung transformieren. Lassen Sie uns untersuchen, wie.
- Ziel:** Erklärung der Funktionsweise schädlicher Framing-Techniken in Memes und erläutert das Konzept der Gegenerzählungen.

SCHRITT 3 DER AKTIVITÄT 3 – CHECK-IN

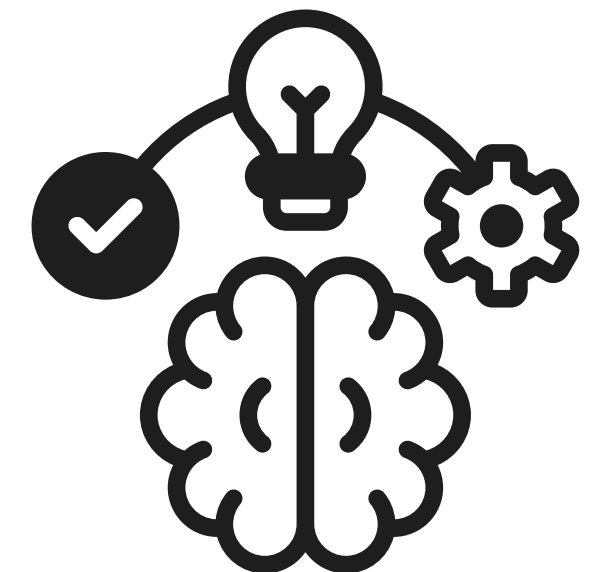
Schritt 3: Einchecken (3-4 Minuten)

Fragen Sie:

- a. „Wie reagieren Menschen üblicherweise auf schädliche oder manipulative Memes, die sie online sehen – ignorieren, reagieren, teilen oder melden? Welche dieser Reaktionen könnten die Verbreitung fördern oder hemmen?“ b. „Könnte eine Anpassung der Botschaft die Reaktion des Publikums beeinflussen?“

Lassen Sie 2-3 Freiwillige antworten. Dies bereitet die Teilnehmenden auf die kreative Remix-Aufgabe vor.

Ziel: Die Diskussion über anfängliche Eindrücke anregen
Giftig für manipulative Beiträge und bereitet auf die Gruppenarbeit vor.



SCHRITT 4 DER AKTIVITÄT 3 - HAUPTTÄTIGKEIT/ERFAHRUNG

Schritt 4: Hauptaktivität/Erlebnis (25-30 Minuten) Phase 1 - Vorbereitung (5 Minuten)

Teilen Sie die Teilnehmer in 4 bis 5 Gruppen ein, abhängig von der Anzahl der Schüler, da jede Gruppe ein Meme erhält.

2. Sagen Sie: „Jede Gruppe erhält nun ein negatives Meme. Das Ziel besteht darin, Vorschläge zu unterbreiten, wie die Bildunterschrift umformuliert werden kann, um eine positive Botschaft zu vermitteln. Sollte die einzige Möglichkeit darin bestehen, das Bild ebenfalls zu ändern, bitten wir um neue Bildvorschläge.“

3. Weisen Sie jeder Gruppe ein zuvor festgelegtes „toxisches Meme“ zu (Angstmacherei, Sündenbocksuche, Stereotypisierung, Verschwörungstheorien, vereinfachte Schuldzuweisungen). Stellen Sie jeder Gruppe ein Meme (entweder online oder in gedruckter Form) aus dem Modul „Hasslos“ ([HATE-LESS](#)) 2 – [Visuelle Materialien](#) – Folien 11–15 zur Verfügung.

1. Sag:

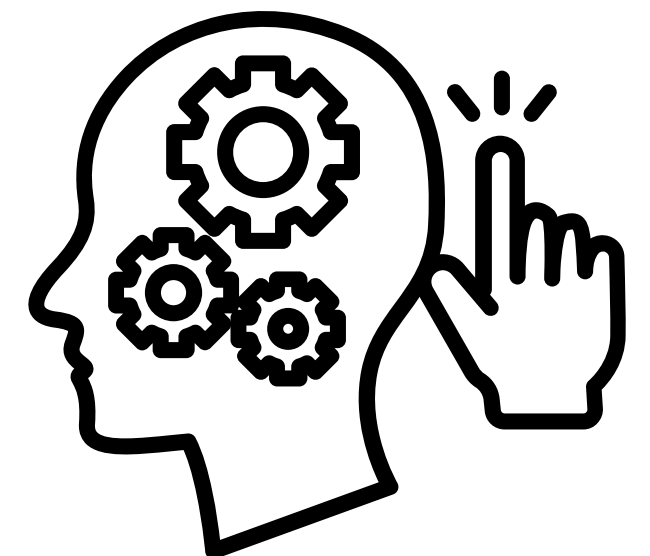
a. „Jede Gruppe hat die Aufgabe, dieses Meme neu zu gestalten. Behalten Sie das visuelle Format bei, formulieren Sie jedoch die Botschaft konstruktiv, positiv oder aufklärend.“ b. „Überlegen Sie: Was ist der emotionale Anreiz? Wer ist die Zielgruppe? Welche neuen Emotionen könnte der umformulierte Beitrag hervorrufen?“ c. „Alle Gruppen haben die Möglichkeit, das Meme auch mit Canva oder einem Meme-Generator zu bearbeiten oder es einfach auf Papier neu zu beschriften.“

2. Unterstützen Sie jede Gruppe dabei, ihre Aufgabe zu erfassen. [HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien](#) – Folien 11–15

Phase 2 – Neuausrichtung:

Zeitvorgabe: Gewähren Sie den Lernenden 20-25 Minuten, um die ihnen zugewiesenen fiktiven Beiträge zu überarbeiten.

Tipp 2: Bewegen Sie sich im Raum und unterstützen Sie die Lernenden dabei, das Meme zu verstehen, oder geben Sie gegebenenfalls Hinweise.



Gruppe 1 – Toxisches Meme 1. Panikmache und Sündenbocksuche (Fotos unter Creative-Commons-Lizenz)

HASS-FREI Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 11

Möglicher Kommentar: „Offene Grenzen = Keine Zukunft für unsere Kinder. Denken Sie darüber nach. / Es geht um uns oder um sie.“

- **Auswirkungen:** Es schürt Angst, präsentiert Migration als Bedrohung und nutzt eine Nullsummen-Darstellung.
- **Beispiel:** Aufgabenstellung neu interpretieren: Behalten Sie das Bild bei, jedoch wenden Sie die Erzählung um, z. B.: „Neue Nachbarn, neue Chancen. Lassen Sie uns gemeinsam daran arbeiten.“
- **Ersetzen Sie das Bild durch eines, das Integration und Gemeinschaft verkörpert.**



Gruppe 2 – Toxisches Meme 2. Irrtümlicher „gesunder Menschenverstand“

HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 12

- **Instagram Reel-Unterschrift:** „Wenn ich es allein geschafft habe, kannst du es ebenfalls. Keine Ausreden.“
- **Welche Auswirkungen es hat:**
 - Unterstützt den Individualismus
 - Strukturelle Ungleichheiten werden ignoriert.
 - Emotionale Manipulation durch Schuldgefühle
- **Beispiel: Aufgabenstellung neu interpretieren:** Verwenden Sie denselben Cartoon, ändern Sie jedoch die übergeordnete Bezeichnung in beispielsweise „Unterstützungssysteme, Gemeinschaft, Privileg“. Füge hinzu: „Lasst uns sicherstellen, dass jeder einen Regenschirm besitzt.“



Gruppe 3 – Verschwörungstheorien

HASS-FREI Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 13

- **X Bildunterschrift:** „Erwacht! Die Medien täuschen euch!“
- **Was macht es:**
 - Wir gegen sie
 - Schafft eine illusorische moralische Überlegenheit
 - Schürt Misstrauen ohne Beweise
- **Beispiel: Überarbeitung der Aufgabenstellung:** Den Stil beibehalten, jedoch den Text anpassen, beispielsweise: „Kritisch zu sein bedeutet nicht, alles abzulehnen. Es bedeutet, tiefere Fragen zu stellen.“
 - Konsultieren Sie stattdessen mehrere Quellen.



Gruppe 4 – Stereotypisierung durch Humor

HASS-FREI Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 14

- **Instagram-Post-Bildunterschrift:** „Ich strebe danach, innovative Ansätze zur Gestaltung unserer Gesellschaft zu finden.“
- **Was macht es:**
 - Rassistischer Humor
 - Geschlechtsspezifische und kulturelle Klischees
 - Entmenschlichung
- **Beispiel: Aufgabenstellung neu interpretieren:** Gleiches Foto, neue Bildunterschrift, z. B. „Schreibt euren Freunden eine SMS über die Party, zu der ihr nicht eingeladen wurdet“ oder „Mein Uber hat mich erneut abgelehnt.“



Gruppe 5 – Vereinfachte Zuweisung von Schuld

HASS-FREI Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 15

- **Bildunterschrift des Facebook-Posts:** „Vielen Dank an die Klimaprotestierenden.“
- **Welche Auswirkungen es hat:**
 - Durch Schuldgefühle manipuliert
 - Ablenkung von den eigentlichen Ursachen
 - Schürt Feindseligkeit gegenüber Aktivisten
- **Neuinterpretation der Aufgabe:** Gleiches Bild, neue Bildunterschrift, z. B.: „Vielleicht nehme ich heute den Zug zur Schule.“
 - Ergänzen Sie Statistiken zu Subventionen oder Klimakosten.

Ziel: Die Lernenden üben, schädliche Darstellungsweisen in Online-Memes zu identifizieren und entwickeln Fähigkeiten, um Botschaften in konstruktive, inklusive Erzählungen umzuformulieren.



SCHRITT 5 DER AKTIVITÄT 3 - SPIEGELUNG

Schritt 5: Reflexion (15-18 Minuten) Kurzpräsentationen

1. Jede Gruppe präsentiert ihr „Disrupted Feed“-Meme.

2. Sagen Sie: „Nun teilt jede Gruppe das neue positive Meme mit der gesamten Gruppe! Welche Gruppe möchte beginnen?“

3. Bitten Sie die Gruppe nach jedem Schritt um Rückmeldung:

- „Was war der ursprüngliche emotionale Anreiz?“
- „Wie hat sich die Erzählung gewandelt?“
- „Welche ursprüngliche Strategie (Angst, Schuld, Humor, Empörung) förderte die Verbreitung dieses Memes?“
- „Welche Gegenstrategien verfolgten die verschiedenen Gruppen (Hoffnung, Solidarität, Satire, Fakten, Humor)?“
- „Wie können Gegenerzählungen sowohl informativ als auch emotional intelligent sein?“

4. Optional: Notieren Sie bedeutende positive Anreize an die Tafel (z. B. Hoffnung, Solidarität, Humor, Selbstermächtigung).

Ziel: Die Lernenden präsentieren ihre neu gestalteten Memes, reflektieren über emotionale Anreize und Gegenstrategien und erkennen, wie positive Erzählungen Online-Räume transformieren können.

SCHRITT 6 DER AKTIVITÄT 3 - AUSWERTUNG

Schritt 6: Bewertung (3-5 Minuten)

Sagen Sie: „Bevor wir diese Aktivität abschließen, bewerten Sie bitte die gesamte Aktivität, indem Sie mit Ja oder Nein antworten.“

2. Verteilung der Auswertung:

c. Stellen Sie den Lernenden einen QR-Code zur Verfügung, der mit <https://www.canva.com/qr-code-generator/> erstellt wurde. d. Vorlage für das Bewertungsformular: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsformular-Vorlage](#)

Zu den Fragestellungen gehören:

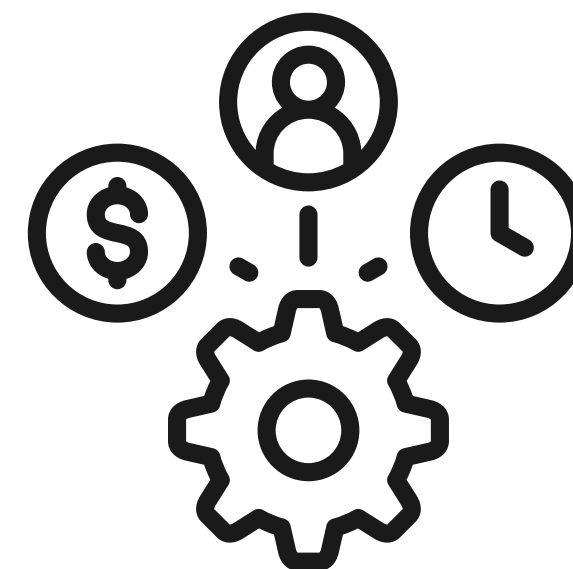
1. Hast du etwas Neues gelernt?
2. War diese Aktivität transformierend?
3. Hast du die Informationen nachvollzogen?
4. Trägt dies zu Ihrer Mission bei? / Fühlen Sie sich dadurch bestärkt?
5. Wird dieses Wissen oder diese Fähigkeit Dein Leben bereichern?
6. Hat Dir die Aktivität Freude bereitet?
7. Wurde Deine Frage geklärt?

Ziel: Die Auswirkungen der Aktivität erfassen.

SCHRITT 7 DER AKTIVITÄT 3 - PRÄMIEN UND RESSOURCEN

Schritt 7: Anreize und Ressourcen (2-3 Minuten)

Zusammenfassung: „Wir haben gerade beobachtet, wie ein und dasselbe Bild, abhängig vom Bildausschnitt, völlig unterschiedliche Geschichten vermitteln kann. Das ist die Stärke von Gegenerzählungen.“



Belohnung anbieten: Am Ende dieser Aktivitäten sollten die Lernenden eine Belohnung erhalten.

3. Zitat abschließen. Sagen Sie: „Ich möchte diese Sitzung mit folgendem Zitat von Lawrence Nault abschließen: ‚Wenn die Algorithmen Empörung belohnen, wird Mitgefühl zu einer Form des Widerstands.‘“

Ziel: Die Teilnehmer für ihre Mitwirkung anerkennen und anspornen. sie dazu anregen, soziale Medien kritisch zu analysieren.

ZIELE

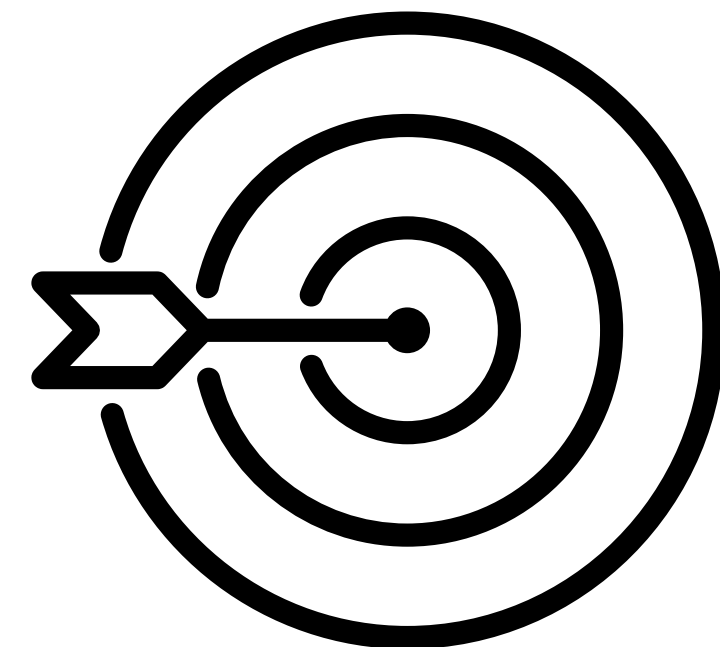
Wissen

- **Bewusstsein:** Seien Sie sich bewusst, dass kleine emotionale Reaktionen (Likes, Shares, Wiedergabezeit) durch Algorithmen verstärkt werden.
- **Verständnis:** Einsicht, wie die wiederholte Auseinandersetzung mit emotionalen Inhalten Nutzer zu extremen Narrativen führen kann.
- **Anwendung:** Setzen Sie dieses Verständnis um, indem Sie einen Algorithmus in der Aktivität simulieren und analysieren, wie sich die Feeds verändern.
- **Analyse:** Untersuchen Sie die in toxischen Memes eingesetzten Manipulationstaktiken (Sündenbocksuche, Übertreibung, falsche Kausalität).

Fähigkeiten

- **Beobachtung:** Seien Sie aufmerksam gegenüber emotionalen Auslösern und Manipulationen in Beiträgen (Angst, Ekel, Wut, Stolz).
- **Erkundung:** Experimentieren Sie mit der Erstellung von Inhalten und der algorithmischen Abstimmung, um zu ermitteln, wie das Engagement die Verbreitung fördert.
- **Problemlösung:** Vorschläge für gesündere Interaktionsmöglichkeiten unterbreiten, um Empörung zu vermeiden.
- **Zusammenarbeit:** Arbeiten Sie in Gruppen, um Beiträge zu entschlüsseln, Rätsel zu lösen und Klarheitsmarken (clarity tokens) zu erstellen.
- **Kritisches Denken:** Vergleichen Sie unterschiedliche Persona-Feeds und analysieren Sie fehlende Perspektiven (Filterblasen).

AKTIVITÄT 4 - Empörungsmaschine



Einstellungen

- **Erkenntnis:** Es ist bemerkenswert, wie rasch neutrale Räume zu Echokammern transformiert werden können.
- **Überlegung:** Denken Sie über die Verantwortung nach, innezuhalten, bevor Sie online reagieren.
- **Präferenz:** Konstruktive Herangehensweisen in der Auseinandersetzung mit Inhalten bevorzugen, anstatt reaktive.
- **Selbstidentifikation:** Sich selbst als kompetent wahrnehmen, Manipulationen zu widerstehen und gesündere Beiträge zu fördern.
- **Engagement:** Seien Sie bereit, sich gegen manipulative oder schädliche Praktiken im Internet zu positionieren.
- **Verbreitung:** Positive Strategien und Tipps (z. B. achtsames Scrollen, Faktenüberprüfung) sollten auch über den Workshop hinaus vermittelt werden.

DAUER

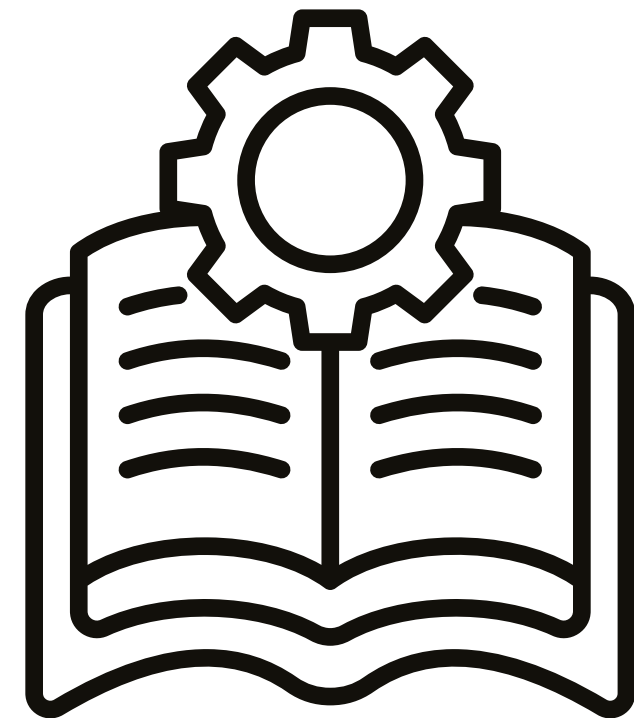
1 Stunde 45 Minuten – 2 Stunden 15 Minuten

SITZUNGSVORBEREITUNG

Lernmaterialien und Ressourcen

Benötigte Materialien:

- Funktionierende WLAN-Verbindung
- Digitale Geräte der Teilnehmenden (Telefon, Laptop, iPad)/Stift und Papier
- Beamer / großer Fernseher (für Fake-Posts, Memes, Quizze, Rätsel) - alternativ Ausdrucke für alle Lernenden
- Vorgedruckte/projizierte Beispiele für toxische Memes und gefälschte Beiträge: **HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien** - Ab Folie 17 (Der Trainer hat auch die Möglichkeit, eigene gefälschte Beiträge zu erstellen)



- **Bewertungsformular:** Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code über <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: HATE-LESS Modul 2 - Emotionale Algorithmen - Vorlage für ein Bewertungsformular)

- **Belohnung**

Optionale Zusatzleistungen:

- **Clarity Tokens :** Bereitstellen einer gemeinsamen Datei, in der die Teilnehmenden vor dem Fortfahren zu jedem Rätsel eine kurze Kernaussage festhalten, z.B.:

Rätsel 1: Clarity Token

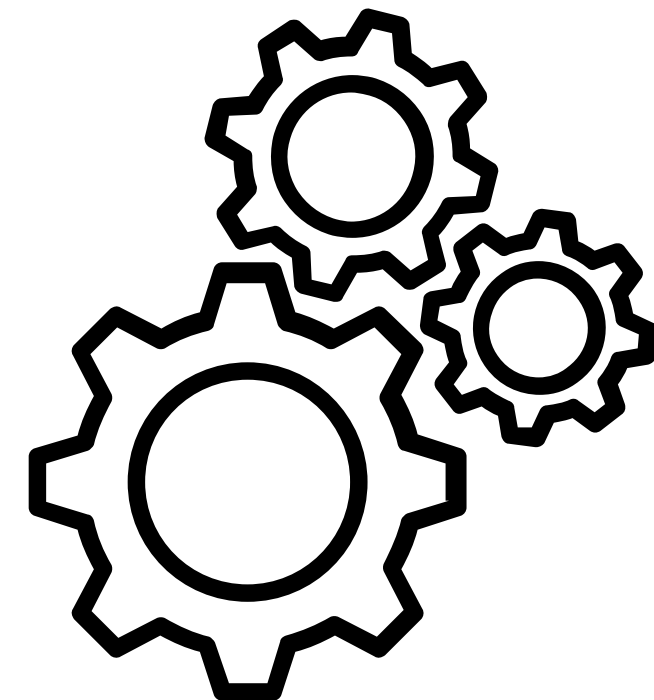
- Bildbearbeitungsanwendungen (Canva, Meme Generator, Lovart AI) zum Bearbeiten von Memes
- Whiteboard/Flipchart + Stifte (zum Zusammenfassen von Punkten in der Simulation, für Gruppennotizen)
- Gemeinsames Dokument
- Rollenkarten (z. B. neutraler Benutzer, Inhaltsersteller, Algorithmus), um die Simulation lebendiger zu gestalten
- Hintergrundmusik für die Rätselphasen, um eine ansprechende Atmosphäre zu erzeugen.

Raumaufteilung:

- Kreis- oder U-förmige Anordnung für Gruppendiskussionen
- Bereiche zur Lösung von Rätseln in kleinen Teams
- Platz im vorderen/mittleren Bereich, damit der Trainer als „Algorithmus“ agieren kann.

Empfohlene Literatur:

- [Das Entscheidungslabor – Soziale Medien und moralische Entrüstung](#)
- [Studie der Universität Iowa zu YouTube-Algorithmen und emotionaler Voreingenommenheit](#)
- [EU-Wissenschaftszentrum – Warum Kinder und Jugendliche durch soziale Medien gefährdet sind](#)
- [Der Wettstreit um die menschliche Aufmerksamkeit: Zwischen dem Missbrauch sozialer Medien und dem digitalen Wohlbefinden](#)



AUFBAU DER AKTIVITÄT

Vorbereitung

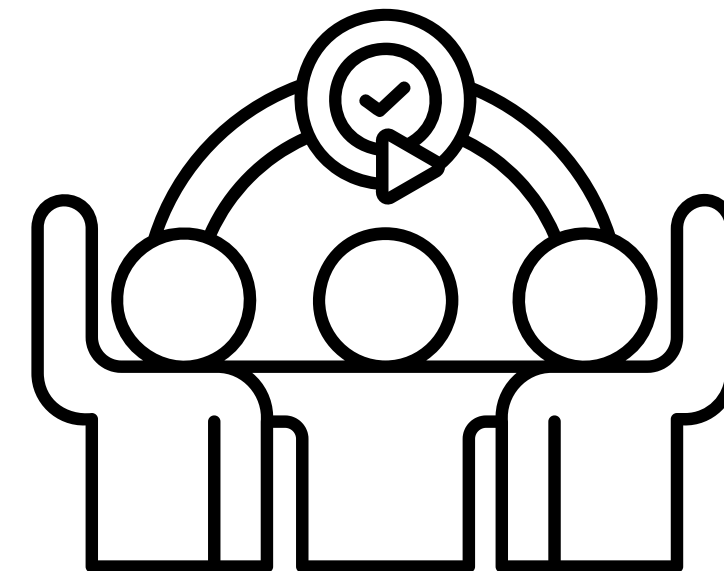
1. Der Trainer gewährleistet, dass sämtliche erforderlichen Materialien aus dem Abschnitt **LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN** (siehe oben) vollständig ausgefüllt sind.
2. Finden oder kreieren Sie fünf prägnante Social-Media-Überschriften (einige neutral, einige negativ, einige positiv).
3. Erstellen und teilen Sie ein Dokument, in dem jede Gruppe ihre erstellten Memes ablegen kann (Empfehlung: Richten Sie für jede Gruppe eine separate Google-Docs-Datei ein und versenden Sie diese per E-Mail).
4. **Rätsel vorbereiten:** Abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit entscheiden Sie, welche Quiz die Lernenden bearbeiten sollen. HATE-LESS bietet vier Quiz an, die insgesamt etwa 2 Stunden und 15 Minuten in Anspruch nehmen. Bei begrenzter Zeit wählen Sie die entsprechenden Quiz aus und passen die Aktivität entsprechend an. Bereiten Sie die Rätsel vor: Erstellen Sie entweder eigene Beiträge oder nutzen Sie die Angebote von **HATE-LESS**.

Modul 2 – Visuelle Materialien – Start auf Folie 17

- **Bereiten Sie Rätsel 1 vor:** [Modul „Hateless“ 2 – Visuelle Materialien](#) – Folie 17
- 3 Fake-Beiträge für Quiz 1 (Optionen sind ebenfalls im Material enthalten)
- **Bereiten Sie Rätsel 2 vor:** [\(HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien, Folien 21-39\)](#) - Entweder ausdrucken, online teilen oder auf einem Bildschirm präsentieren.
- **Mentimeter-Quiz:** <https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts2nf/view?question=km73g24qzupm>
- Wie man sich anmeldet und ein Quiz beginnt:
<https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition>)

Das bereitgestellte Quiz kann verwendet werden, sobald ein Konto eingerichtet wurde.

- QR-Code für Studierende hier verfügbar: [HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) - Seite 40.



• **Bereiten Sie Rätsel 3 vor:** ([HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#), Folien 41-48) - Entweder ausdrucken, online teilen oder auf einem Bildschirm präsentieren.

5. Bewertungsbogen vorbereiten: Erstellen Sie kostenlos einen Bewertungs-QR-Code über <https://www.canva.com/qr-code-generator> (Vorlage: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsbogen](#)).

6. Optional – Vorbereitung von Clarity Tokens: Um das Lernen ansprechender zu gestalten und den Gruppen die Gelegenheit zu bieten, die wesentlichen Erkenntnisse auszutauschen, kann es vorteilhaft sein, für jedes Rätsel eine Datei mit clarity tokens zu erstellen, wie im folgenden Beispiel:

[Rätsel 1: Clarity Token](#) (Beispiel 1)

7. Vorbereitung der Belohnung:

a. Option 1 – HATE-LESS der Wutmaschine entkommen – Kurzanleitung.pdf
– Entweder als PDF drucken oder QR-Code bereitstellen: PDF: [HATE-LESS der Wutmaschine entkommen – Kurzanleitung.pdf](#)

b. **Option 2 – Herausforderung für positive Inhalte:** „Folge eine Woche lang einem inspirierenden Account und entfolge einem, der dich auslaugt. Beobachte, wie sich dein Feed verändert.“

c. **Option 3 – Erinnerungstoken:** Eine symbolische „Klarheits-Token“-Karte oder ein Aufkleber, den die Teilnehmenden behalten können, um sich daran zu erinnern, dass sie jederzeit „aussteigen“ können.



SCHRITTE DER AKTIVITÄT 4

SCHRITT 1 DER AKTIVITÄT 4 - ENERGIZER

Schritt 1: Begrüßung und Mini-Energizer (2-3 Minuten)

Sagen Sie: „Die Menschen konsumieren täglich eine Vielzahl von Inhalten in den sozialen Medien. Ich werde Ihnen nun einige potenzielle, fiktive Überschriften von Beiträgen präsentieren. Welche emotionale Reaktion würden die meisten Menschen auf diese Beiträge zeigen?“

2. Teilen Sie die hypothetischen Überschriften der Beiträge. Mögliche Beispiele:

- a. Die Stadt [Stadt] installiert eine neue Bank auf dem Marktplatz. (Geben Sie den Lernenden eine Minute Zeit zu reagieren.)
- b. „Außerirdische bei McDonald’s gesichtet!“ (Geben Sie den Lernenden eine Minute Zeit zu reagieren.)
- c. „Meine Katze hat mir heute Morgen Kaffee zubereitet!“ (Geben Sie den Lernenden eine Minute Zeit zu reagieren.)
- d. „Ich hasse süße Tiere!“ (Geben Sie den Lernenden eine Minute Zeit zu reagieren.)

Zielsetzung: Dieser Auflockerungsübung sorgt für Heiterkeit und verdeutlicht, wie provokante Inhalte intensivere Reaktionen hervorrufen.

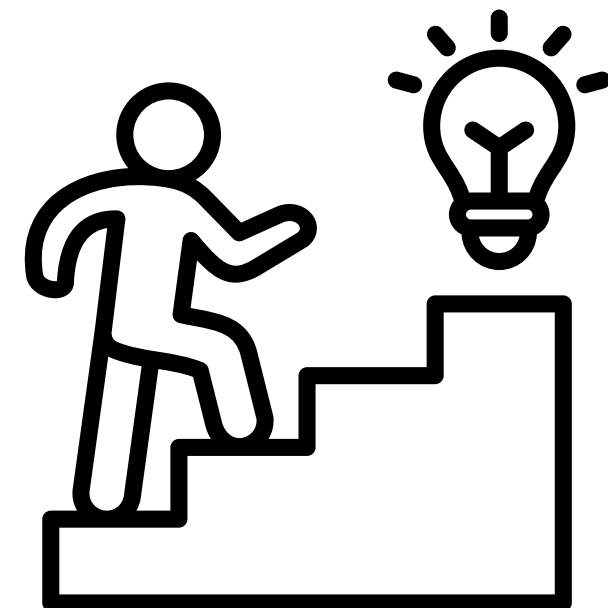
SCHRITT 2 DER AKTIVITÄT 4 - HAUPTAKTIVITÄT: THEORIE/HINTERGRUND

Schritt 2: Hauptaktivität: Theorie und Hintergrund (2-3 Minuten)

1. **Sagen Sie:** „Soziale Medien agieren wie ein Marktplatz – jedoch ist die Währung nicht Geld, sondern die Aufmerksamkeit der Menschen. Empörende Beiträge sind vergleichbar mit den lautesten Straßenkünstlern: Sie ziehen die größten Menschenmengen an.“

2. **Hintergrund erläutern:** „Forschungen belegen, dass digitale Plattformen darauf ausgelegt sind, die Aufmerksamkeit der Menschen als wertvolle Ressource zu erfassen und zu vermarkten. Eine Studie aus dem Gesundheitswesen aus dem Jahr 2020 verdeutlicht, dass diese ‚Aufmerksamkeitsökonomie‘ nicht nur um Klicks konkurriert – sie fördert gezielt emotionale und provokante Inhalte, da Emotionen uns fesseln und zum Scrollen anregen (Quelle).“

3. **Sagen Sie:** „Empörung und Angst verbreiten sich schnell, ebenso wie Humor, Solidarität und Neugier. Es ist entscheidend, zu erkennen, was die Menschen anzieht, und sich zu fragen: Handelt es sich um Information oder Manipulation?“



4. **Aufbau:** Heute simulieren wir, wie rasch diese Aufmerksamkeitsökonomie einen neutralen Feed in einen von Empörung dominierten verwandeln kann.

SCHRITT 3 DER AKTIVITÄT 4 - EINCHECKEN

Schritt 3: Einchecken (2-3 Minuten)

1. Fragen Sie: „Reagieren die meisten Menschen auf Beiträge, die sie ansprechen? Welche Emotionen könnten sie zu einer Reaktion bewegen?“

2. Geben Sie 2-3 Minuten für freiwillige Antworten.

Zielsetzung: Die Teilnehmer sollen analysieren, wie Emotionen im Allgemeinen die Reaktionen von Menschen auf Beiträge beeinflussen, ohne dabei auf ihre eigenen persönlichen Erfahrungen Bezug zu nehmen.

SCHRITT 4 DER AKTIVITÄT 4 - HAUPTTÄTIGKEIT/ERFAHRUNG

Schritt 4: Hauptaktivität/Erlebnis (40-45 Minuten) Teil 1 - Inhaltserstellung (10-12 Minuten)

1. Aufteilung in vier Gruppen:

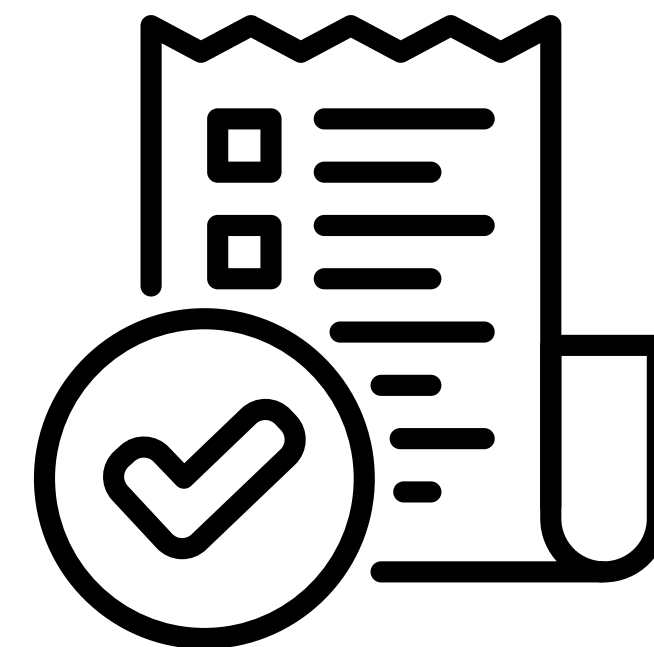
- a. Teilen Sie die Teilnehmer in vier Gruppen auf (bei einer geringeren Anzahl von Schülern entsprechend weniger Gruppen).
- b. Wenn die Lernenden mit ihren Laptops oder anderen Geräten arbeiten, teilen Sie einen QR-Code zu einer Google Docs-Datei, in der sie die Fake-Memes bearbeiten und erstellen können.

2. Sagen Sie: „Nun wird jede Gruppe zu einem Content Creator. Bitte führen Sie für jede Gruppe Folgendes durch:

Nehmen Sie sich etwa 5 Minuten Zeit, um sich auf zwei prägnante, emotionale Bildunterschriften oder Memes zu einigen, die gezielt Emotionen wie Angst, Ekel, Wut oder Stolz hervorrufen sollen.

3. Zur weiteren Verdeutlichung: „Jede Gruppe erhält eine Emotion, die durch mindestens einen der beiden Beiträge ausgelöst werden soll. Der andere Beitrag kann ebenfalls positive Emotionen hervorrufen.“

- a. Gruppe 1: Furcht
- b. Gruppe 2: Abscheu
- c. Gruppe 3: Zorn
- d. Gruppe 4: Stolz



4. Optional – Die Lernenden ermutigen, ein Bild für den fiktiven Beitrag zu gestalten.

„Jede Gruppe kann ebenfalls eine App zur Bildgenerierung nutzen.“

(Lovart: <https://www.lovart.ai/>, ChatGPT oder Gemini), um einen manipulierten Beitrag zu erstellen.

5. Die Regeln definieren. Sagen Sie: „Alle Gruppen sind verpflichtet, diese Regeln beim Erstellen von Beiträgen zu beachten:“

- a. Beiträge dürfen ausschließlich hypothetische und imaginäre Beispiele sein.
- b. Prägnante und klare Bildunterschriften (maximal 1-2 Sätze).
- c. Es sind ausschließlich fiktive Namen und Szenarien zulässig: **Echte Namen, reale Organisationen oder identifizierbare Personen dürfen nicht verwendet werden.**
- d. Vermeiden Sie grafische, gewalttätige oder traumatisierende Einzelheiten.
- e. Der Schwerpunkt der Inhalte sollte auf dem Tonfall und den emotionalen Auslösern (z. B. Angst, Stolz, Humor, Neugier) liegen, jedoch nicht auf sensiblen oder schädlichen Inhalten.
- f. Beiträge sollten so gestaltet sein, dass sie verdeutlichen, wie Algorithmen Emotionen verstärken, anstatt die Botschaften selbst zu fördern oder zu unterstützen.

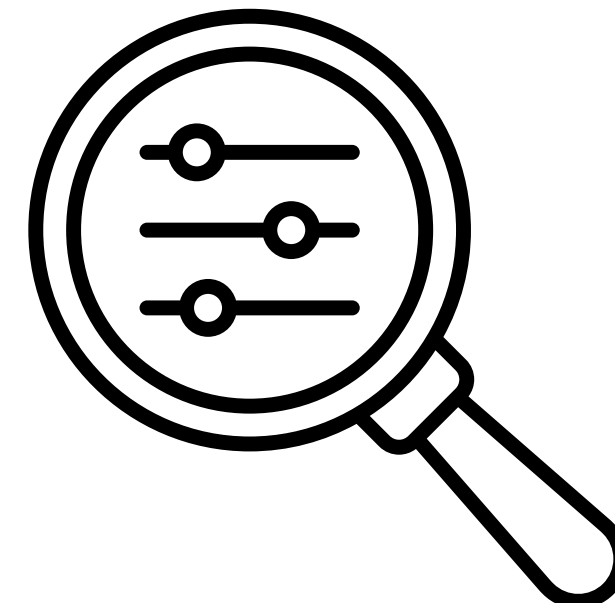
6. Lernende teilen Memes/Fake-Posts: Nach ungefähr 8 Minuten werden die Teilnehmer aufgefordert, ihre Memes zu teilen.

Teil 2 – Algorithmensimulation (25–30 Minuten)

1. Vorbereitung: Notiere an der Tafel oder auf einem Blatt Papier:

- a. Gefällt mir = 1 Punkt
- b. Teilen = 2 Punkte
- c. Kommentieren = 3 Punkte
- d. Ignorieren = 0 Punkte
- e. Lange auf dem Beitrag verweilen = 3 Punkte

Sagen Sie: „Nachdem jede Gruppe ihre Memes erstellt hat, beginnen wir mit Gruppe 1, die ihre Memes präsentieren wird. Im Anschluss wird jede Gruppe abstimmen, um die Reaktionen der Mehrheit auf diese Memes und Beiträge widerzuspiegeln. Ich (oder der zweite Trainer, falls zutreffend) werde den Algorithmus steuern und die Reaktionen festhalten.“



3. **Vorbereitung:** Stellen Sie die Anzahl der Likes, Shares, Kommentare und des Ignorierens zusammen. Sollte ein zweiter Trainer anwesend sein, wird er Sie dabei unterstützen.

4. **Sagen Sie:** „Legen wir los: Wir präsentieren Bildunterschrift 1.“

5. **Jede Gruppe präsentiert Bildunterschriften (insgesamt acht in dieser Variante).**

6. **Die Zeit pro Gruppe sollte etwa 3-4 Minuten betragen. Idealerweise zählt ein zweiter Trainer die Reaktionen zu jeder Bildunterschrift, z. B.:**

a. Gefällt mir = 1 Punkt – 4 Lernende haben sich gemeldet

b. Teilen = 2 Punkte – 2 Lernende haben sich gemeldet

c. Kommentieren = 3 Punkte – kein Lernender hat sich gemeldet

d. Ignorieren = 0 Punkte – 10 Lernende haben sich gemeldet

e. Lange auf dem Beitrag bleiben = 3 Punkte – 3 Lernende haben sich gemeldet

i. Ergebnis: Diese Bildunterschrift hat **17 Punkte**

7. **Sobald alle Aufgaben abgeschlossen sind, addieren Sie die Zahlen und erläutern diese. Sagen Sie:** „Wir haben gerade simuliert, wie Content-Ersteller, der

Algorithmus und Social-Media-Nutzer interagieren. Alle Gruppenmitglieder waren Content-Ersteller und Nutzer, während ich/wir (bei mehreren Trainern) den Algorithmus dargestellt haben. Wir haben die Daten erfasst, genau wie der Algorithmus sie erfasst.“

8. **Fazit:** „Je intensiver sich Menschen mit Inhalten beschäftigen, desto häufiger werden diese online angezeigt. Allmählich nehmen neutrale Nutzer überwiegend extreme Inhalte oder solche wahr, die mit ihren Reaktionen verknüpft sind. Ich werde nun den Beitrag mit der stärksten emotionalen Resonanz präsentieren.“

9. **Wählen Sie die Bildunterschrift aus, die die intensivsten emotionalen Reaktionen hervorruft.**

10. **Optional:** Erklären Sie, wie der Algorithmus berechnet:

a. Gefällt mir = 1 Punkt

b. Teilen = 2 Punkte

c. Kommentieren = 3 Punkte

d. Ignorieren = 0 Punkte

e. Lange auf dem Beitrag verweilen = 3 Punkte

Ziel: Die Teilnehmer befinden sich in einem **fiktiven Szenario**, in dem sie in einer **digitalen Echokammer** gefangen sind. Ihre Aufgabe besteht darin, **emotionale Auslöser zu entschlüsseln, Manipulationstaktiken zu identifizieren** und durch Zusammenarbeit sowie das Hinterfragen ihrer eigenen Annahmen zu „entkommen“.

Teil 3 – Rätsel im Echokammer-Szenario (49–64 Minuten)

1. **Überblick:** Die Lernenden werden nun vier Rätsel lösen, um die „Social-Media-Echokammer“ zu verlassen.
2. **Sagen Sie:** „Dies sind fiktive Beiträge, die zu Schulungszwecken erstellt wurden. Sie mögen radikal erscheinen, aber denken Sie daran, dass wir Taktiken analysieren und keine Inhalte unterstützen.“
3. **Die Szene:** „Stellen Sie sich Leo vor, einen unvoreingenommenen Social-Media-Nutzer. Er wacht auf und scrollt endlos durch seinen Feed. Er ist perfekt ... zu perfekt. Alle stimmen ihm zu. Alle Nachrichten bestätigen seine Überzeugungen. Doch irgendetwas fühlt sich ... merkwürdig an. Er ist in einer emotionalen Echokammer gefangen. Der einzige Ausweg? Er muss Fragen stellen und kritisch denken.“

Rätsel 1 – Manipulation erkennen (15-18 Minuten)

Rätselübersicht

Ziel: Emotionale Manipulation in Beiträgen identifizieren.

1. **Vorbereitung:** Vergewissern Sie sich vor Beginn, dass Folgendes eingerichtet ist:
 - **Materialien:** 3 gefälschte „Beiträge“ (Memes, Nachrichtenüberschriften)
 - **Gruppe:** Bildung von Teams aus 2-3 Personen
 - **Stellen Sie den Teams drei fiktive Beiträge zur Verfügung** (entweder „Hateless“ oder vom Trainer erstellt) – „Hateless“-Beiträge (Modul „[Hateless](#)“ – [Visuelle Materialien](#) – ab Seite 18 oder vom Trainer erstellt)
2. Jedes Team muss vier Rätsel lösen. Für jedes gelöste Rätsel erhält jedes Team einen „Clarity Token“. Wer alle vier Token sammelt, ist entkommen. Nach jedem Rätsel trägt jede Gruppe eine Zeile in die Tabelle ein ([Rätsel1: Clarity Token](#)).

3. Teilen Sie das Dokument mit den Teilnehmern oder erfassen Sie deren Einträge manuell.

4. **Sagen Sie:** „Alle Gruppen lösen nun vier Rätsel. Fügen Sie Ihren Clarity-Token sowie eine kurze Erkenntnis Ihres Teams in das gemeinsame Dokument ein.“ Gestalten Sie ein interaktives Erlebnis. **Der erste Eintrag dient lediglich als Beispiel.** Link zur Tabelle: [Rätsel 1: Clarity-Token](#)

5. Bitte besprechen und notieren Sie nun innerhalb jeder Gruppe Folgendes:

- Welche Emotionen könnte dieser Beitrag bei den Menschen hervorrufen?
- Welche Taktik wird angewendet (Sündenbock, falsche Kausalität, emotionale Übertreibung)?
- Wer zieht Nutzen aus dieser Weitergabe?
- Bonusfrage: Warum weckt dieser Beitrag so wirkungsvoll eine Emotion?

6. **Optional:** Notieren Sie an der Tafel:

- Ausgelöste Emotion(en):
- Angewandte Taktik:
- Wer zieht Nutzen daraus?

7. **Die Lernenden bearbeiten Rätsel 1:** Die Lernenden bearbeiten Rätsel 1 in Gruppen (14-15 Minuten).

Detaillierte Ausführung der HATE-LESS-Beispiele (HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien - ab S. 18):

Gefälschter BEITRAG 1 - X-Beitrag

[HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 18](#)

Text: „SIE setzen erneut unsere Städte in Brand. Und die Medien schweigen. Wie lange wollen wir diesen Wahnsinn noch ertragen? #WachtAuf #EchteNachrichten“

• **Kommentare (Beispiel):**

- „Es geschieht überall. Öffnet eure Augen.“
- „Die Regierung unterstützt dies eindeutig.“
- „Die Mainstream-Medien verbreiten erneut Falschinformationen. Teilen Sie es, bevor es entfernt wird.“



Mögliche Antworten:

- **Ausgelöste Emotionen:** Furcht, Zorn
- **Manipulationstechniken:** Sündenbocksuche, emotionale Übertreibung
- **Wem nützt es?:** Polarisierenden Influencern oder Verschwörungstheoretikern, die Empörung in Geld umwandeln?

FALSCHBEITRAG 2 - Instagram-Post

HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 19

- **Text:** „Entweder du stehst auf unserer Seite oder du trägst zur Problematik bei. Schweigen ist Gewalt. Keine Ausreden.“
- Mögliche Bildunterschrift: „Teile das JETZT, wenn du mutig bist. Wir beobachten dich.“

Mögliche Antworten:

- **Ausgelöste Emotionen:** Schuld, Scham, moralischer Druck
- **Manipulationstechnik:** Binäre Darstellung, Gruppenzwang
- **Wer profitiert?:** Die Vollstrecker der Gruppe, die Loyalität einfordern und Nuancen sanktionieren.

FALSCHBEITRAG 3 - Facebook

HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 20

- **Text:** „Eine neue Studie zeigt, dass 22 % der Kinder mit diesem Genom, die einen aktiven Lebensstil führen, psychisch instabil werden. Doch niemand spricht darüber. Warum wird das verschwiegen?“

- **Hashtags:** #DenkenSieAnDieKinder #KeinHassNurFakten

Mögliche Antworten:

- **Ausgelöste Emotionen:** Moralische Panik, Abscheu
- **Manipulationstechnik:** Pseudowissenschaft, suggestive Ausdrucksweise
- **Wem nützt es?:** Ideologischen Gruppen, die eine ethische Agenda verfolgen

7. Tipp: Bewegen Sie sich im Raum und unterstützen Sie die Lernenden gegebenenfalls dabei, die Beiträge zu verstehen oder die Fragen zu beantworten.



8. **Kurze Reflexion:** Nachdem die Lernenden die drei Beiträge erörtert haben, präsentiert jede Gruppe ihre Antworten. Sagen Sie: „Nun wird jede Gruppe kurz ihre Antworten vorstellen. Anschließend erhält jede Gruppe einen „Klarheits-Token“, um mit Rätsel 2 fortzufahren.“

Rätsel 2 – Der Bubble-Test (18–23 Minuten)

Ziel: Erkennung von Filterblasen

Schritt 1 - Vorbereitung (2-3 Minuten)

1. **Aufteilung in Teams:** Sollte Puzzle 1 nicht gelöst worden sein, teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen von 3-4 Personen auf.

2. **Zuweisung von Personas:** Jedes Team übernimmt eine Persona, die unterschiedlich auf Beiträge reagiert, beispielsweise:

a. „Verschwörungstheoretiker Alex“ – hat eine Vorliebe für Verschwörungstheorien.

b. „Wellness-Mia“ – interessiert sich leidenschaftlich für Wellness, Yoga und gesunde Ernährung.

c. „Polit-Tom“ – zeigt großes Interesse an politischen Debatten.

3. Einrichtung:

d. Stellen Sie sicher, dass jedes Team entweder Papier und Stifte oder ein digitales Arbeitsblatt zum Festhalten der Antworten sowie ein digitales Gerät zur Verfügung hat.

e. Verteilen oder projizieren Sie für jede Persona unterschiedliche „Fake-News-Feeds“ (z. B. Verschwörungstheoretiker Alex, Wellness-Mia, Polit-Tom).

f. Handout bereitgestellt von [HATE-LESS: HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) – S. 22–39

Schritt 2 – Persona-Scrollen (6–8 Minuten)

1. **Sagen Sie:** „Jedes Team hat eine unterschiedliche fiktive Newsfeed-Persona erhalten. Diese repräsentiert die Art von Beiträgen, die eine Person basierend auf ihren Interessen und ihrem Online-Verhalten sehen könnte. Jede Gruppe hat nun die Aufgabe, diese zu vergleichen, zu identifizieren, was fehlt, und zu analysieren, wie dies die Weltanschauung einer Person beeinflussen könnte.“

2. Die Lernenden durchsuchen den Feed ihrer Persona:
 - a. Vergleichen Sie die Beiträge.
 - b. Was fehlt?
 - c. In welcher Weise könnten diese Beiträge die Weltanschauung der Menschen beeinflussen?
 3. Check-in (2-3 Minuten): „Was ist den einzelnen Gruppen beim Durchlesen dieser Beiträge aufgefallen?“ Geben Sie jeder Gruppe die Gelegenheit zur kurzen Antwort.
- Schritt 3 – Quiz über gefälschte Beiträge und Kommentare (10–12 Minuten)**
- 1. Sagen Sie:** „Jetzt betrachten wir einen gefälschten Beitrag mit unterschiedlichen Kommentaren.
 - a. Treffen Sie eine Entscheidung für jeden Kommentar:

Welche sind konstruktiv und diskussionswürdig? Welche sind manipulativ, schädlich oder irreführend?
 - b. Weisen Sie anschließend jedem schädlichen Kommentar die entsprechende Manipulationstaktik zu.“
 - 2. Das Quiz einführen:**

„Nun werden wir analysieren, wie Menschen innerhalb ihrer Blase reagieren. Sie sehen einen gefälschten Beitrag, gefolgt von mehreren Kommentaren. Ihre Aufgabe besteht darin, zu beurteilen, welche Kommentare konstruktiv sind und welche Manipulation oder toxische Taktiken verwenden.“
 - 3. Einrichtung:**

Mentimeter-Quiz starten (Leitfaden zum Starten)
<https://help.mentimeter.com/en/articles/4305015-how-to-host-the-quiz-competition>

 - b. Bitte teilen Sie den Mentimeter-Link (<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6pj2dfwidrmuzakqs2hxq6gz9ts2nf/bearbeiten?source=share-modal>) oder QR-Code auf dem Bildschirm (erste Folie im Quiz)
 - c. QR-Code hier verfügbar: [HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien](#) - Seite 40
 - d. Sagen Sie: „Bitte nehmen Sie mit Ihren Handys am Quiz teil.“



4. Erläutern Sie, wie man teilnehmen kann:

Sagen Sie: „Zu jeder Frage wird ein gefälschter Beitrag mit zahlreichen Kommentaren angezeigt. Wir werden nun in Echtzeit darauf reagieren.“

b. **Hinweis:** „Bitte beachten Sie, dass alle Antworten einzeln eingereicht werden müssen. Die gesammelten Antworten werden in Echtzeit auf dem Bildschirm angezeigt, sodass wir Muster und aufkommende Emotionen erkennen können.“

Tipp: Initiieren Sie eine kurze, offene Diskussion, bevor Sie zur nächsten Folie übergehen. Zusammenfassung nach der letzten Frage, basierend auf den Ergebnissen.

Ziel: Darlegung, wie Gruppenzwang die Meinungsbildung beeinflusst

Rätsel 3: Falle des Gruppendenkens (15-20 Minuten)

Schritt 1 - Vorbereitung:

Stellen Sie sich Folgendes vor: Ein Influencer mit 20 Millionen Followern verbreitet eine schädliche Verschwörungstheorie. Alle in den Kommentaren stimmen zu. Die Follower sind unsicher, wie sie dazu stehen sollen. Was würden die meisten Menschen tun?

2. Aufgabe für das Team. Formulieren Sie: „Stimmen Sie darüber ab, wie die Mehrheit der Follower reagieren würde:

- Sich äußern
- Ignorieren
- Repost
- Fakten überprüfen und den Ersteller per Direktnachricht kontaktieren

1. Nachbereitung: Befragen Sie nach der Abstimmung die Teams:

- a. „Wie würden die verschiedenen Reaktionen emotional wahrgenommen werden?“
- b. „Welcher Druck hindert Menschen daran, die Gruppe zu hinterfragen?“

Schritt 2 – Quiz über virale Memes:

Sagen Sie: „Betrachten wir nun drei virale Memes. Bestimmen Sie für jedes Meme Folgendes:

- a. Welche Emotion wird hervorgerufen?
- b. Welche verborgene Botschaft oder Voreingenommenheit ist vorhanden?
- c. Welche wäre die beste kritische Antwort?

2. Memes zur Verfügung stellen

1. Jedes Meme (Bild oder Text) projizieren oder verteilen – Hate-less Memes: [Hateless Modul 2 – Visuelle Materialien – Rätsel 3: Die Gruppendenkfalle](#) – ab Folie 41
2. Lesen Sie die Fragen und die Antwortmöglichkeiten laut vor.
Die Teams diskutieren 2 Minuten pro Meme und antworten oder kreuzen an.

Parodie-Memes:

Meme 1 (Furcht)

[HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien - Folie 42](#)

Instagram-Post Text: „Sie beobachten alles, was du tust. Auch jetzt gerade. Glaubst du immer noch, dass Datenschutz von Bedeutung ist?“

[HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 43](#)

Frage:

Welche Emotion wird hierbei hervorgerufen?

Angst

Freude

Stolz

Verwirrung

Was ist die geheime Botschaft?

Gesetze schützen Menschen nicht, man kann Institutionen nicht trauen

Plattformen sollten strenger reguliert werden

Nutzer sollten sicherere Passwörter wählen

Häufigeres Teilen des Bildschirms ist sinnvoll



Was wäre eine geeignete Antwort?

Füge eine zusätzliche Verschwörungstheorie in den Kommentaren hinzu.

Recherchiere die Behauptung und überprüfe sie auf ihre Richtigkeit.

Teile sie, um andere zu informieren.

Ignoriere sie achtlos.

Meme 2 (Empörung)

[HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 44](#)

X-Beitragstext: „Fortdauernde Gesundheitspraktiken im Blick. Welche Meinung haben Sie zu den gegenwärtigen gemeinschaftlichen Ansätzen?“

[HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 45](#)

Frage:

Welche Emotion wird verwendet, um eine Reaktion auszulösen?

Neugier

Humor

Empörung

Mitgefühl

Welche Strategie wird angewendet?

Beschämen und Verspotten

Diskussion fördern

Fakten erläutern

Vielfalt würdigen

Wie äußert man kritische Reaktionen?

Reagiere mit Wut.

Überprüfe, wer es verfasst hat und aus welchem Grund.

Teile es mit Personen, die zustimmen werden.

Blockiere den Verfasser umgehend.



Meme 3 (Identität + Beeinflussung)

[HATE-LESS Modul 2 – Visuelle Materialien – Folie 46](#)

X-Beitragsunterschrift: „Wir werden niemals aufhören, für unsere Kinder zu kämpfen! Sie verdienen es, geschützt zu werden!“

[HATE-LESS Modul 2 - Visuelle Materialien - Folie 47](#)

Frage:

Welche Emotion wird hier vermittelt?

Neid

Angst

Nostalgie

Hass

Was ist der Manipulationstrick?

Menschen mehr Angst vor ihrer gemeinsamen Zukunft einjagen

Humor positiv nutzen

Kritisches Denken fördern

Algorithmen erläutern



Zusammenfassung der korrekten Antworten:

Meme	Emotion	Taktik	Kritische Maßnahmen
1	Furcht	Misstrauen gegenüber Institutionen	Recherche
2	Neugier	Gespräch fördern	Quelle überprüfen
3	Zugehörigkeit	Gruppenzwang	Taktik benennen

Mini-Reflexion:

Fragen:

- „Inwiefern erschwert die Zustimmung oder Ablehnung durch eine Gruppe den Menschen, schädliche Inhalte zu hinterfragen?“
 - „Welche Strategien würde ein Experte empfehlen, um Menschen dabei zu unterstützen, dem Online-Gruppenzwang zu widerstehen?“
- Geben Sie allen Lernenden die Möglichkeit zur Antwort.

Rätsel 4: Algorithmenrätsel (1-3 Minuten)

Ziel: Algorithmische emotionale Auslöser verstehen

Die Teilnehmer erwerben die Fähigkeit, einen **toxischen Tonfall zu entschlüsseln, emotionale Manipulation** zu identifizieren und zu erkennen, wann ein Kommentar eher auf **Spaltung statt Diskussion** abzielt.

1. **Sagen Sie:** „Ich werde jetzt ein Rätsel präsentieren:
Ich seh', was sie mögen, verbreite's sogar. Versteck', was sie fürchten, und doch bleibt es da. Bring Freude zum Wachsen, lass Wut auch gedeih'n. Ich lerne von ihnen und sperre sie ein. Wer bin ich?“
2. Fordern Sie die Teilnehmer auf, mögliche Antworten zu finden.
3. Teilen Sie anschließend die korrekte Antwort mit: „**Ich bin der Algorithmus.**“

SCHRITT 5 DER AKTIVITÄT 4 - SPIEGELUNG

Schritt 5: Reflexion (15 bis 20 Minuten)

Sagen Sie: „Wow! Wir haben es endlich durch die Empörungsmaschinerie geschafft!
Vielen Dank für Ihre Ausdauer und die hervorragende Teamarbeit!“

2. Befragung der Teilnehmer:

„Welche Emotionen schienen bei sämtlichen Aktivitäten vorherrschend zu sein?“

„Welche Taktiken erwiesen sich als die effektivsten, um die Aufmerksamkeit der Menschen zu gewinnen (Angst, Schuldgefühle, Wut, Zugehörigkeitsgefühl, Humor)?“

„Wie können Menschen die Balance finden, informiert zu bleiben, ohne sich von der Empörung mitreißen zu lassen?“

„Welche Strategien könnten dabei unterstützen, im realen Leben aus einer Echokammer ausubrechen?“

3. Ermöglichen Sie den Teilnehmenden, zu antworten.

SCHRITT 6 DER AKTIVITÄT 4 - AUSWERTUNG

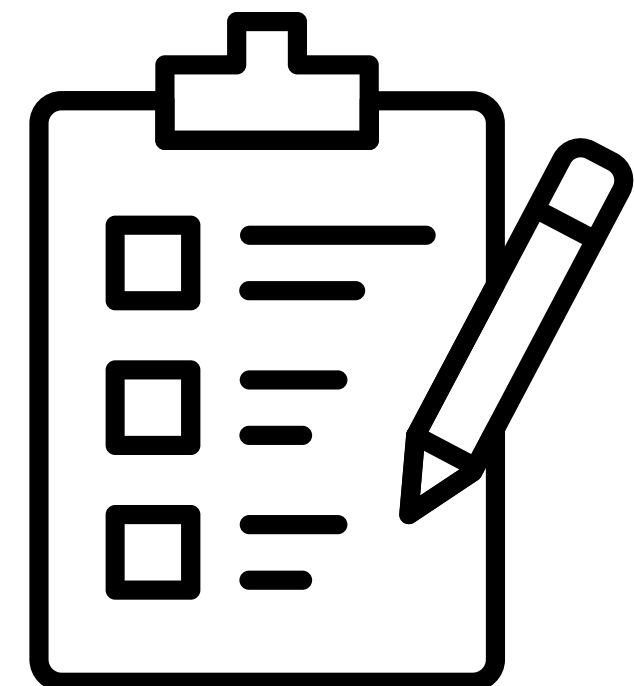
Schritt 6: Bewertung (3-5 Minuten)

3. Sagen Sie: „Bevor wir diese Aktivität abschließen, bewerten Sie bitte die gesamte Aktivität anhand von Ja/Nein-Fragen.“

4. Verteilung der Auswertung:

a. Stellen Sie den Lernenden einen QR-Code zur Verfügung, der mit <https://www.canva.com/qr-code-generator/> erstellt wurde.

b. Vorlage für den Bewertungsbogen: [HATE-LESS Modul 2 – Emotionale Algorithmen – Bewertungsbogen-Vorlage](#)



Zu den Fragestellungen gehören:

1. Haben Sie etwas Neues gelernt?
2. Hat diese Aktivität etwas bei Ihnen verändert?
3. Haben Sie die Informationen verstanden?
4. Trägt dies zu Ihrem Ziel bei? / Fühlen Sie sich dadurch bestärkt?
5. Wird dieses Wissen oder diese Fähigkeit Ihr Leben bereichern?
6. Hat Ihnen die Aktivität Spaß gemacht?
7. Wurden Ihre Fragen beantwortet?

Ziel: Die Auswirkungen der Aktivität erfassen.

SCHRITT 7 DER AKTIVITÄT 4 - PRÄMIEN UND RESSOURCEN

Schritt 7: Anreize und Ressourcen (2-3 Minuten)

1. Zusammenfassung. Sagen Sie: „Herzlichen Glückwunsch! Alle haben es aus der Empörungsmaschine geschafft! Wir haben alle beobachtet, wie rasch neutrale Inhalte in emotional manipulative Inhalte umschlagen können und wie enorm der Druck ist, auf diese Inhalte zu reagieren. Das Wichtigste ist, dies zu erkennen und bewusst zu handeln.“

2. Belohnung anbieten: Am Ende dieser Aktivitäten sollten die Lernenden eine Belohnung erhalten. Hier sind einige Vorschläge für Belohnungen:

- a. Hate less Belohnungsoption 1:
- b. PDF: [HATE-LESS der Empörungsmaschine entkommen – Kurzanleitung.pdf](#)
- c. QR-Code

3. Ende mit einem Zitat. Sagen Sie: „Ich möchte diese Sitzung mit einem Zitat von Alice Walker abschließen: „Am häufigsten geben Menschen ihre Macht auf, indem sie glauben, sie hätten keine.““



MODUL 3

**DIE PHASE DER FORSCHUNG UND
ERKUNDUNG**

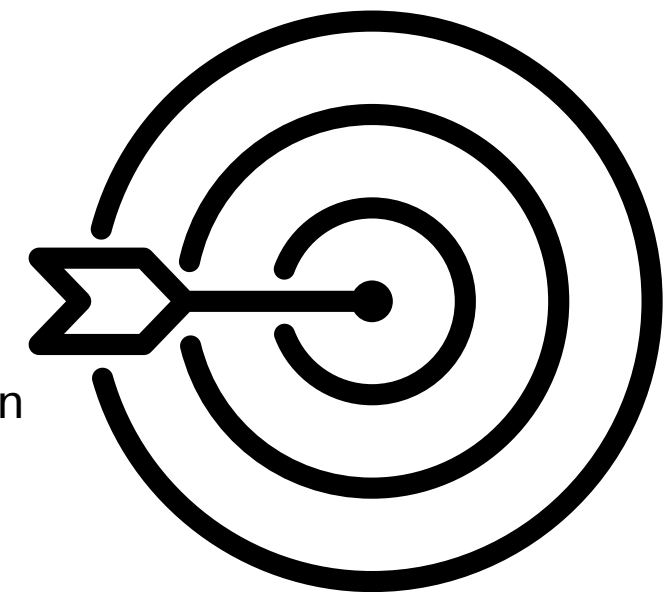


ALLGEMEINE ZIELE

Modul 3 hat das Ziel, junge Menschen in einen erlebnisorientierten, selbstgestalteten Forschungsprozess einzubeziehen, der sie von passiven Medienkonsumenten zu aktiven Wissensschaffenden und Geschichtenerzählern transformiert. Durch partizipative, kreative und forschungsbasierte Methoden wie Photovoice, Soundscape Mapping, Audio-Tagebücher und partizipatives Video schafft das Modul die Grundlage für kritisches Bewusstsein, kollektive Reflexion und bürgerschaftliches Engagement.

Die übergeordneten Ziele dieses Moduls sind:

- Junge Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, soziale Realitäten, die ihnen wichtig sind – insbesondere solche im Zusammenhang mit Hassrede, Fehlinformationen, Zugehörigkeit und Diskriminierung – zu erkennen, zu analysieren und darzustellen.
- Entwicklung eines Verständnisses von partizipativer Aktionsforschung als einem kollaborativen, auf Rechten basierenden und reflexiven Prozess, in dem junge Menschen aktiv Wissen mitgestalten, anstatt lediglich als Studienobjekte zu fungieren.
- Sensibilität für Ethik, Einwilligung und Repräsentation entwickeln, wenn Geschichten, Bilder oder Klänge aus ihren Gemeinschaften gesammelt oder verbreitet werden.
- Die Fähigkeit junger Menschen fördern, kritisch zu analysieren, wie Medien die Wahrnehmung von sich selbst und anderen beeinflussen, und gleichzeitig zu lernen, digitale sowie kreative Werkzeuge verantwortungsbewusst für Dokumentation und Storytelling zu nutzen.
- Die Teilnehmer werden ermutigt, ihre persönlichen Erfahrungen mit umfassenderen gesellschaftlichen Themen wie Hassrede, Rassismus, Migration oder sozialer Ausgrenzung zu verknüpfen, um Empathie und gegenseitiges Verständnis zu fördern.
- Verwendung von Gruppendialogen, kreativen Produktionen und Rückmeldungen von Gleichaltrigen als Instrumente zur Reflexion über die Konstruktion von Narrativen, die Funktionsweise von Macht und die Möglichkeiten junger Menschen, zu Gegenarrativen beizutragen.
- Erkenntnisse festhalten und kreatives Material erstellen (z. B. kurze Videos, Sammlungen von Fotostimmen, Audio-Tagebücher), die in späteren Modulen für Aktivismus, Medienproduktion und Verbreitung genutzt werden sollen.



ERWARTETE RESULTATE

Wissen

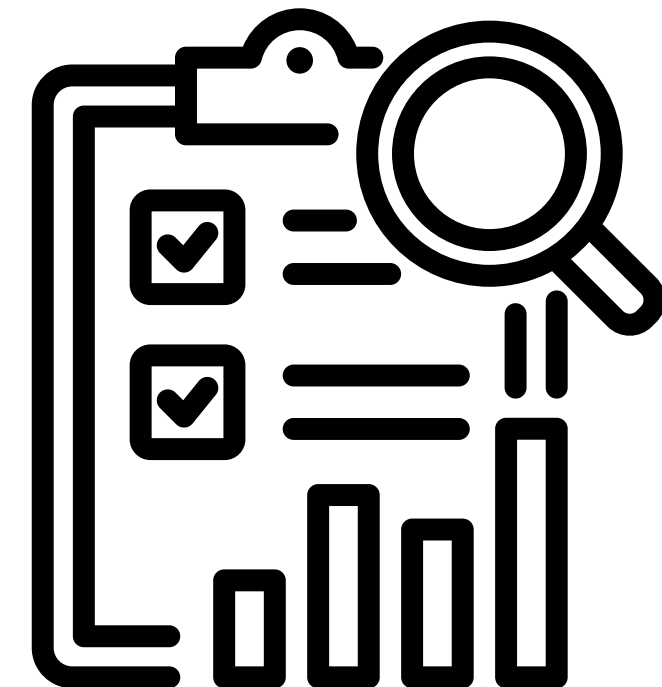
Am Ende von Modul 3 werden die Teilnehmer in der Lage sein, Folgendes zu tun:

- Die **Prinzipien und den Zweck der partizipativen Aktionsforschung (PAR)** begreifen und die Unterschiede zur traditionellen Forschung erkennen.
- Die **Bedeutung von Medien, Klang und visuellem Storytelling als Instrumente** zur Erforschung und Vermittlung gelebter Erfahrungen anerkennen.
- Die **ethischen Standards in der Forschung** erfassen, einschließlich Einwilligung, Vertraulichkeit, Repräsentation und dem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien.
- Untersuchen, wie **Hassrede, Desinformation und ausgrenzende Narrative** im täglichen Medioumfeld und im gesellschaftlichen Kontext wirken.
- Das Bewusstsein für die **Verbindung zwischen individuellen Erzählungen und strukturellen Herausforderungen** wie Diskriminierung, Migration und sozialer Ungleichheit fördern.

Fähigkeiten

Durch die erlebnisorientierten und kreativen Aktivitäten in diesem Modul werden die Teilnehmenden in der Lage sein:

- Partizipative Studien mitzuentwickeln und durchzuführen, einschließlich der Themenauswahl, der Formulierung von Fragestellungen und der Datenerhebung durch visuelle, auditive und narrative Methoden.
- Digitale und mediale Werkzeuge zu verwenden (z. B. Video-Apps, Audiorecorder, Fotobearbeitungsplattformen, Storyboards, Kartierungswerkzeuge), um Erfahrungen zu dokumentieren und zu analysieren.
- Ethisches Storytelling zu praktizieren – Einwilligung einholen, sensible Informationen schützen und eine respektvolle Darstellung der Teilnehmenden und Gemeinschaften sicherstellen.
- Effektiv zu kooperieren bei gruppenbasierten Erkundungs-, Entscheidungsfindungs- und gemeinsamen Analyseprozessen.
- Mediennarrative kritisch zu analysieren und Verzerrungen, Framing sowie emotionale Manipulation in digitalen Inhalten zu identifizieren.



ERWARTETE RESULTATE

- Verknüpfung der Ergebnisse miteinander und Vermittlung durch kreative Formate (Photovoice-galerien, Klanglandschaften, partizipative Videos oder digitale Ausstellungen).
- Reflektion über die Rolle als Jugendforscher, Geschichtenerzähler und Veränderungsagenten, die in der Lage sind, zu Gegenerzählungen und sozialem Zusammenhalt beizutragen.

ANWEISUNGEN FÜR TEILNEHMER

Die Teilnehmenden werden dazu angeregt, sich aktiv mit Beispielen aus dem realen Leben und alltäglichen Medienerfahrungen auseinanderzusetzen. Bitte bringen Sie Ihr Smartphone oder Tablet mit, um die besprochenen Themen zu dokumentieren, Fotos zu machen, Töne aufzunehmen oder Inhalte in sozialen Medien zu erkunden. Der Workshop ist interaktiv, kreativ und kollaborativ gestaltet und basiert auf Peer-Learning sowie gemeinsamer Entwicklung. Die Teilnahme an Diskussionen, Erzählungen und digitalen Übungen wird ausdrücklich empfohlen, ist jedoch nicht verpflichtend – jede/r entscheidet selbst, wie viel sie/er beitragen möchte. Respekt für die Erfahrungen, die Privatsphäre und die Perspektiven anderer ist unerlässlich für einen sicheren und inklusiven Lernraum.

Hinweis für den Moderator

Bevor Sie mit den Aktivitäten beginnen, erläutern Sie klar den partizipativen und freiwilligen Charakter des Moduls. Betonen Sie, dass es um Erkundung und gemeinsames Lernen geht, nicht um Leistung oder Bewertung. Ermutigen Sie die Teilnehmenden, sich nur an dem zu beteiligen, was sich sicher und authentisch anfühlt, und erinnern Sie sie daran, dass Einverständnis und emotionale Grenzen – sowohl ihre eigenen als auch die der anderen – stets respektiert werden müssen. Schaffen Sie eine Atmosphäre des Vertrauens, der Vertraulichkeit und der Wertschätzung, indem Sie während der gesamten Sitzungen Offenheit, aktives Zuhören und Empathie vorleben.

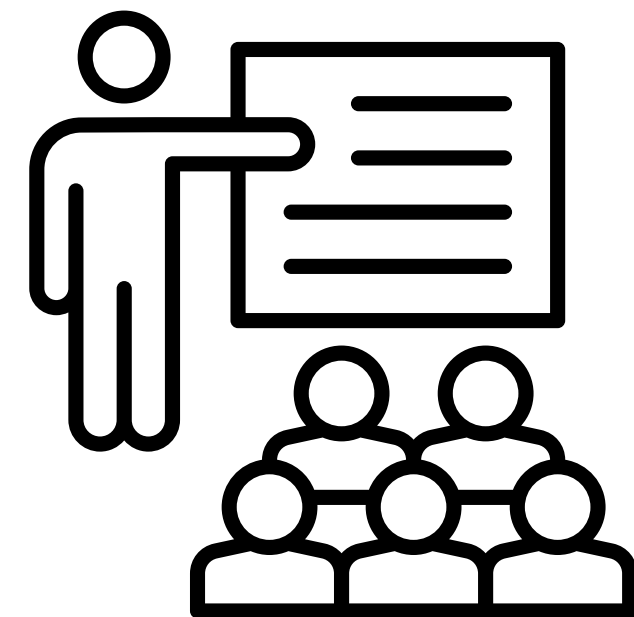
AUFBAU DES MODULS 3

Aktivität 1A: Unsere alltäglichen Wahrheiten

Aktivität 1B: Unsere alltäglichen Wahrheiten – eine von Jugendlichen geleitete Photovoice-Studie

Aktivität 1C: „Stimmen vom Rand“ – Mapping der Klanglandschaften

Aktivität 2: Bürgerperspektive: Unsere Gemeinschaft durch Photovoice erkunden



Aktivität 3A: „Den Rahmen sprengen“ – Von Jugendlichen produzierte animierte Erklärvideos
Aktivität 3B: „Echos online“ – Audiotagebücher zu Radikalisierung und Widerstand
Aktivität 4: „Durch die Linse hören“ – Von Jugendlichen geleitetes partizipatives Interviewlabor

ZIELE

Ziel dieser Aktivität ist es, einen von Jugendlichen geführten partizipativen Aktionsforschungsprozess zu initiieren, indem gemeinsam ein relevantes Thema festgelegt, kollaborative Forschungsmethoden angewendet und partizipatives Video-Storytelling eingesetzt wird, um gelebte Realitäten zu erforschen, zu dokumentieren und zu reflektieren.

Lernziele:

- Die Jugendlichen bestimmen gemeinsam ein Forschungsthema.
- Die Teilnehmer erwerben grundlegende Kenntnisse über das PAR-Modell.
- Geschichten entstehen durch autoethnografische Reflexion und Storyboarding.
- Jugendliche erstellen und verbreiten partizipative Videobeiträge, die individuelle und kollektive Erfahrungen im Kontext von Identität, Ausgrenzung und Fehlinformationen beleuchten.
- Kritisches Denken und peer learning werden gefördert.

**AKTIVITÄT 1A -
Einführung in die
partizipative
Aktionsforschung (PAR)**

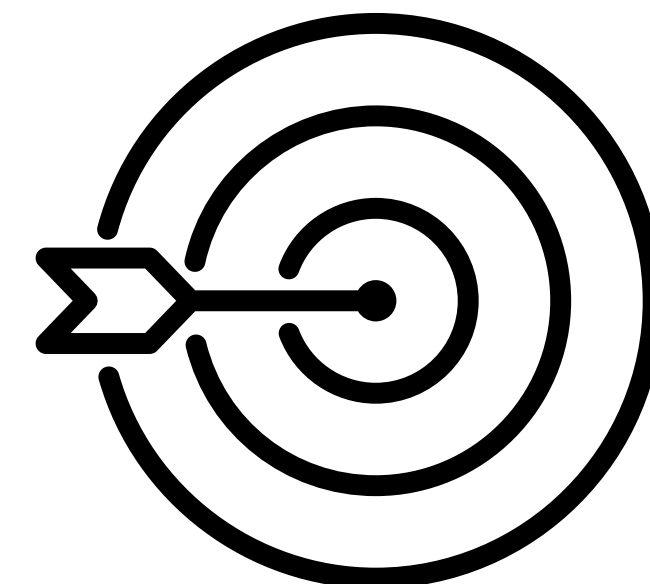
DAUER

4 Sitzungen à 90 Minuten (flexibel anpassbar)

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 1A

Sitzung 1: Gemeinsame Themenentwicklung (90 Minuten)

1. **Vertrauensbildung und Erzählkreis** – Teilen Sie kurze persönliche Erlebnisse im Zusammenhang mit Medien oder Identität (15 Minuten).
2. **Einführung in PAR** – Erklärung der partizipativen Forschung und der gemeinsamen Verantwortung (15 Minuten).
3. **Thematisches Brainstorming** – Welche alltäglichen Realitäten werden häufig missverstanden, unsichtbar gemacht oder verzerrt dargestellt? (30 Minuten).
4. **Konsens- und Themenfindung** – Stimmen Sie ab und wählen Sie ein Thema für die Untersuchung aus (z. B. Fehlinformationen, Zugehörigkeit, Stereotypen) (30 Minuten).



Sitzung 2: Unsere Wahrheiten in Storyboards visualisieren (90 Minuten)

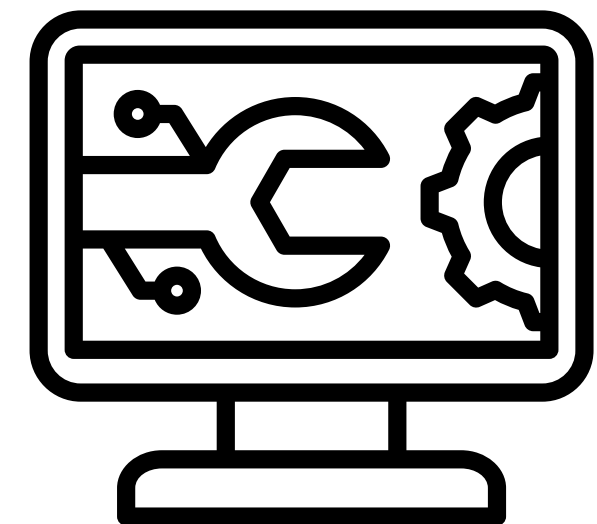
1. **Autoethnographische Anregung** – Reflektieren Sie über eine persönliche Wahrheit oder Erinnerung, die mit dem ausgewählten Thema in Verbindung steht (30 Minuten).
2. **Storyboarding** – Storyideen durch die Verwendung von 4- bis 6-teiligen Vorlagen in ein visuelles Drehbuch transformieren (40 Minuten).
3. **Gruppenfeedback** – Austausch unter Gleichgesinnten sowie Unterstützung für Klarheit und Kohärenz (20 Minuten).

Sitzung 3: Videoproduktion und Planung (90 Minuten)

1. **Partizipative Videoprinzipien** – Beispiele betrachten und die Funktion von Video als Forschungsinstrument erörtern (20 Minuten).
2. **Übung mit digitalen Werkzeugen** – Erproben von Bearbeitungstechniken mit ausgewählten Anwendungen (CapCut, KineMaster) (30 Minuten).
3. **Drehplan** – Rollen, Zeitpläne und ethische Aspekte festlegen. Einen Produktionskalender erstellen (40 Minuten).

Sitzung 4: Diskussion und Reflexion (90 Minuten)

1. **Videovorführung** – Präsentation aller finalen Videoclips mit der Gruppe (persönliche oder Online-Vorführung) (30–40 Minuten).
2. **Reflexionskreis** – Kreative Impulse für tiefgehende Reflexion nutzen:
 - „Welche Geschichte hat Sie am tiefsten berührt?“
 - „Welche Wahrheiten wurden in diesen Erzählungen offenbart?“
 - „Wie war es, die Kontrolle über die eigene Geschichte zu übernehmen?“
 - „Was hat Sie an dem Verfahren überrascht?“ (30 Minuten).
3. **Gruppendialog** – Diskutieren Sie, wie die Videos zukünftige Maßnahmen beeinflussen, das Bewusstsein schärfen oder mit einem breiteren Publikum geteilt werden können (z. B. Ausstellungen, Schulveranstaltungen, soziale Medien) (20 Minuten).



LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN

- Smartphones oder Videokameras
- Storyboard-Vorlagen
- Haftnotizen, Marker, Flipchartpapier
- Audiorecorder (optional)
- Bearbeitungssoftware: CapCut, KineMaster, WeVideo oder Adobe Premiere Pro
- Beamer/Leinwand oder Online-Plattform zum Teilen der finalen Videos
- Anregungen zur Reflexion (gedruckt oder digital)

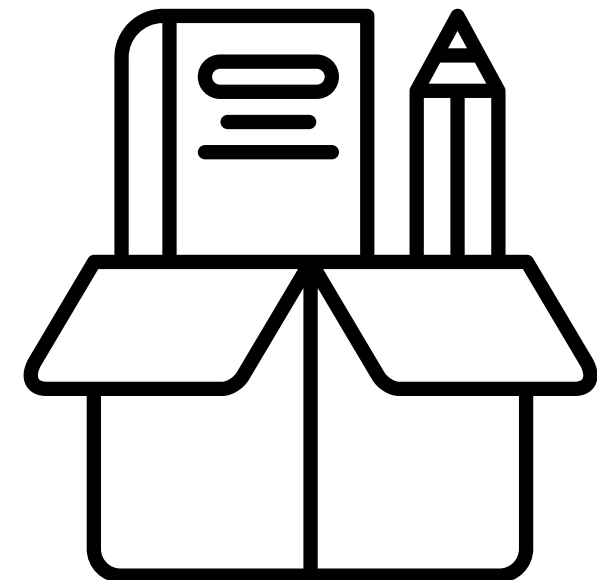
Digitale Medienwerkzeuge, die Sie nutzen können:

- **Partizipative Videoproduktion**
- **StoryboardThat** oder druckbare Storyboards
- **CapCut, KineMaster, WeVideo**
- **Google Drive** oder **Padlet** zur Zusammenarbeit
- Optional: **VoiceThread** oder **YouTube** (nicht gelistetes Video) zum Teilen

Zusätzliche Anmerkungen/ Verweise:

Inspiziert von den methodischen Leitlinien für partizipative Aktionen ohne Hass, insbesondere von:

- **Kapitel 4.2** (Erzählkreise),
- **Kapitel 4.3** (Digitales Storytelling und Selbsterzählung),
- **Kapitel 5.1** (Interaktives Video),
- Die **ethischen Moderationsprinzipien** in Kapitel 3.
- Spiegelt die auf Rechten basierenden PAR-Werte wider: Inklusion, Reflexivität und die Autorschaft von Jugendlichen.
- Entspricht den Themen von Hate-Less: Medienkompetenz, Hassrede, Selbstbestimmung junger Menschen.



Materialien für Moderatoren und jugendliche Teilnehmer zur Vertiefung ihres Verständnisses von partizipativem Video, Storytelling und jugendgeführter Forschung:

Partizipatives Videodreh und Geschichtenerzählen

• **InsightShare – Leitfaden für interaktive Videos:**

<https://insightshare.org/resources/> Ein umfassender Leitfaden zur Umsetzung partizipativer Videoprojekte.

• **“Participatory Video: A Practical Approach to Using Video**

Creatively in Group Development Work” – von Nick und Chris Lunch (InsightShare)

• **Video-Toolkit:** „Partizipatives Video und die bedeutendste Veränderung“ – <https://www.betterevaluation.org/tools-resources/participatory-video-most-significant-change-guide-for-facilitators>

• **StoryCenter – Digitales Geschichtenerzählen für sozialen Wandel:**

<https://www.storycenter.org>

Autoethnografie und Reflexion

• **Handbook of Autoethnography** (von Adams, Holman Jones und Ellis) – verständliche Auszüge: <https://qualpage.com/tag/autoethnography/>

• **Jugendperspektive:** Eine autoethnographische Videomethodik für Pädagogen – aus Learning to Teach for Social Justice von Cochran-Smith et al.

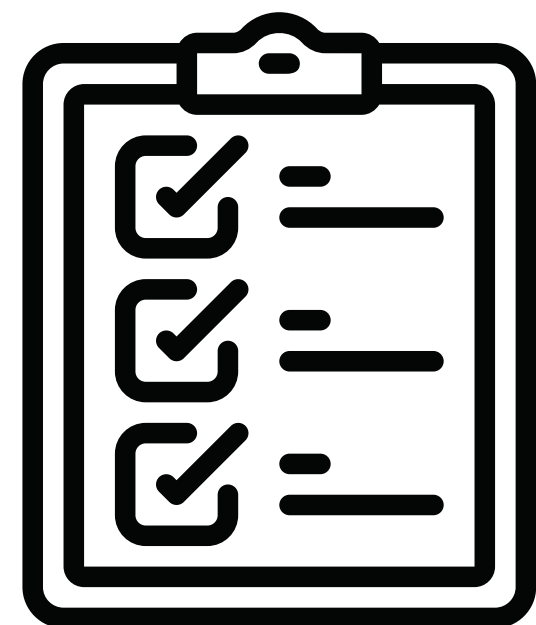
Kostenlose und barrierefreie Werkzeuge zur Videoerstellung

• **Canva Video** (Web & App) – für eine intuitive Drag-and-Drop-Bearbeitung: <https://www.canva.com/video-editor/>

• **WeVideo** (Web) – kollaborative, browserbasierte Videobearbeitungsplattform: <https://www.wevideo.com>

• **InShot** (mobil) – intuitiver Video-Editor für Smartphones

• **Storyboard That** – Werkzeug für digitales Storyboarding: <https://www.storyboardthat.com>



SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 1A

Dieser Abschnitt soll die Teilnehmer dazu anregen, über ihre Erfahrungen während des partizipativen Videoprozesses nachzudenken, Bereiche des persönlichen Wachstums zu identifizieren und ihre Rolle als Jugendforscher sowie Geschichtenerzähler zu reflektieren.

Anweisungen:

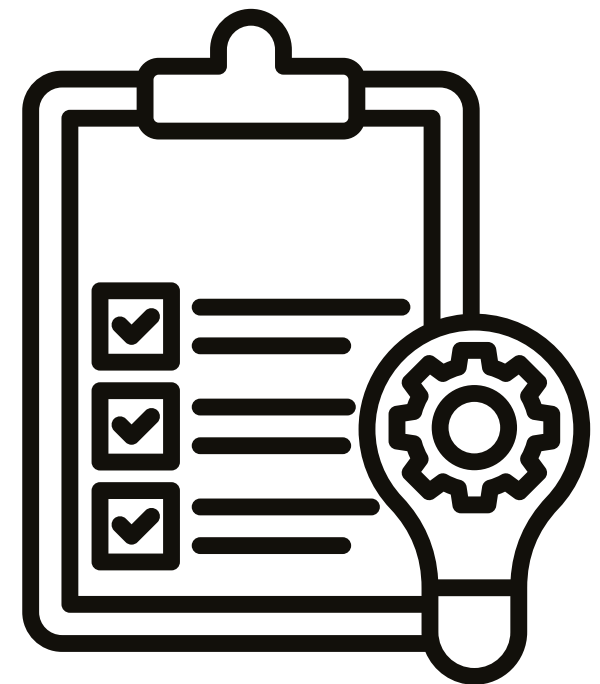
Die Teilnehmer sollten diese Selbsteinschätzung am Ende der vierten Sitzung ausfüllen, nachdem sie ihre Videos präsentiert und reflektiert haben. Sie können ihre Antworten entweder schriftlich oder im Rahmen einer moderierten Diskussion einbringen.

Teil A: Reflexionsfragen (Offene Fragen)

1. Welche war die bedeutendste Wahrheit, die Sie während dieser Aktivität geteilt oder gehört haben? Warum?
2. Welcher Aspekt des partizipativen Videoprozesses hat Ihnen am meisten zugesagt? Was stellte die größte Herausforderung dar?
3. Wie war es, das Thema gemeinsam mit anderen auszuwählen und die Geschichte mit ihnen zu entwickeln?
4. Was haben Sie durch diesen Prozess über Ihre Gemeinschaft oder Ihre Altersgenossen gelernt?
5. Inwiefern könnte Ihre Geschichte oder Ihr Video zu positiven Veränderungen in Ihrer Schule, Ihrer Nachbarschaft oder im Internet beitragen? Wie trägt es dazu bei, Hass und/oder Falschinformationen entgegenzuwirken?

Teil B: Überprüfung des Selbstbewusstseins und der Kompetenzen

**(Bewertung von 1 = Nicht selbstsicher bis
5 = Sehr optimistisch)**



Ich begreife, was partizipative Aktionsforschung (PAR) bedeutet.					
Ich fühle mich sicher dabei, gesellschaftliche Themen zu finden, die mir am Herzen liegen.					
Ich habe zur Auswahl des Forschungsthemas unserer Gruppe beigetragen.					
Ich habe eine persönliche Geschichte entwickelt und durch den Einsatz von Video vermittelt.					
Ich habe digitale Werkzeuge (z. B. Storyboards, Video-Apps) eingesetzt, um meine Geschichte eindrucksvoll zu erzählen.					
Ich habe aufmerksam zugehört und gab den anderen Rückmeldungen.					
Ich werde mir zunehmend bewusst, wie Medien die Ansichten und Identitäten der Menschen beeinflussen können.					
Ich bin überzeugt, dass die Stimmen junger Menschen wie meiner Veränderungen bewirken können.					

ZIELE

Ziel dieser Aktivität ist es, Jugendlichen die Praxis der partizipativen Aktionsforschung (PAR) näherzubringen, indem sie durch geführte Dialoge und kollaborative Erfassung gemeinsam einen Forschungsschwerpunkt festlegen und anschließend mithilfe von **Photovoice** erlebte Erfahrungen im Zusammenhang mit diesem Thema untersuchen.

Lernziele:

- Die Prinzipien der partizipativen Aktionsforschung verstehen und anwenden.
- Gemeinsam ein relevantes Thema festlegen und Forschungsfragen entwickeln
- Verwendung digitaler Fotografie, um individuelle und gemeinschaftliche Geschichten zu vermitteln.
- Gemeinsam die Wirkung visueller Erzählungen reflektieren

DAUER

2 Sitzungen von jeweils 90 Minuten (zuzüglich Zeit für die Fotosammlung zwischen den Sitzungen)

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 1B

Sitzung 1 – Gemeinsame Festlegung des Forschungsschwerpunkts (90 Minuten) Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. **Begrüßung und Einführung in die partizipative Aktionsforschung (15 Minuten):** Geben Sie eine kurze Erläuterung der partizipativen Aktionsforschung und deren Fokus auf die Einbeziehung junger Menschen im Veränderungsprozess. Nutzen Sie anschauliche visuelle Hilfsmittel (Zeitleiste, Rollen, Beispiele). Heben Sie hervor, dass sie als Mitforschende und nicht als Teilnehmende agieren.

2. „Was uns wichtig ist“-Wand (20 Minuten):

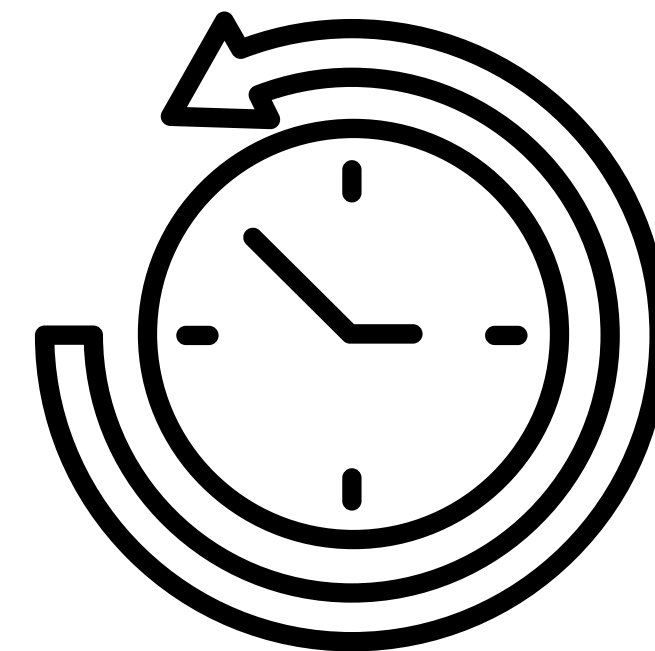
Bitten Sie die Teilnehmer, eigenständig über die Herausforderungen nachzudenken, mit denen sie in ihrer Schule oder Gemeinde konfrontiert sind oder die sie beobachten, insbesondere im Hinblick auf Hass, Ausgrenzung, Desinformation usw.

- Notieren oder skizzieren Sie diese auf Haftnotizen (real oder virtuell).
- Befestigen Sie sie an einer Pinnwand oder einem gemeinsamen Jamboard/Miro-Board.

3. Thematisches Clustering (15 Minuten):

Gruppieren Sie als Team Ideen unter verschiedenen Themen (z. B. Online-Hass, unsichere Räume, Stereotypen, Stimme der Jugend, Fake News, Mobbing, Zugehörigkeit).

AKTIVITÄT 1B - Unsere alltäglichen Wahrheiten – Eine von Jugendlichen geführte Photovoice-Studie



4. Abstimmung und Priorisierung (10 Minuten):

Stellen Sie den Teilnehmern Aufkleber zur Verfügung oder verwenden Sie digitale Umfragen, um abzustimmen, welches Thema sie als das dringendste oder interessanteste erachten.

5. 6W-Forschungsfragen (20 Minuten): Wenden Sie in kleinen Gruppen die 6W-Methode auf das ausgewählte Thema an, um zentrale Forschungsfragen zu formulieren (Was, Wer, Wo, Warum, Wann, Wie).

6. Abschluss & Hausaufgabe (10 Minuten): Erläutern Sie, dass die nächste Sitzung darauf abzielt, die persönlichen Erfahrungen der Teilnehmenden zum gewählten Thema durch Fotografien zu erkunden. Fordern Sie sie auf, darüber nachzudenken, welche Bilder sie aufnehmen möchten. Diskutieren Sie Ethik, Einwilligung und Respekt.

Sitzung 2 – Photovoice-Interview (90 Minuten) Schritt-für-Schritt-Anleitung:

Zusammenfassung und Einführung in Photovoice (10 Minuten): Erinnern Sie die Teilnehmenden an das gemeinsam festgelegte Thema und die Forschungsfragen. Präsentieren Sie Photovoice als Methode, mit der sie ihre Erfahrungen visuell darstellen können.

2. Fotoplanung (10 Minuten): Jugendliche sammeln Ideen: „Welche Bilder aus eurem Alltag reflektieren dieses Thema?“ Erstellt ein Mini-Storyboard oder einen Fotoplan.

3. Fotoaufgabe (flexibel – zwischen den Sitzungen): Jugendliche sammeln innerhalb von 2 bis 3 Tagen 3 bis 5 Bilder mit Handys oder Digitalkameras. Optional können sie diese mit Snapseed oder Google Fotos bearbeiten.

4. Fotos präsentieren und reflektieren (40 Minuten): Die Jugendlichen laden Bilder auf Padlet oder Miro hoch. Im Kreis präsentiert jeder Teilnehmer 1–2 Fotos und erläutert, warum er diese ausgewählt hat und welche Geschichte sie erzählen.

5. Bildunterschriften verfassen (10 Minuten): Die Teilnehmer erstellen zu jedem Foto eine Bildunterschrift von 1–2 Sätzen.

6. Themenfindung (10 Minuten): Diskutieren Sie: Welche Themen oder Emotionen treten wiederholt auf? Was offenbaren diese Geschichten über unser gewähltes Thema? Was hat uns überrascht?

LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN

Materialien und Werkzeuge, die für die Durchführung der Aktivität erforderlich sind:

- Haftnotizen, Stifte/Marker ODER Miro/Jamboard
- Smartphones oder Kameras
- Internetzugang
- Padlet, Miro oder Google Drive zum Hochladen von Inhalten
- Optional: Snapseed oder Google Fotos

Zur Stärkung von Kompetenzen in den Bereichen Photovoice, Storytelling und partizipativer Aktionsforschung (PAR) für Kursleiter und jugendliche Teilnehmende:

Photovoice-Methodik

- **Wang, C. & Burris, M. (1997).** Photovoice: concept, methodology, and use for participatory needs assessment.

➤ **Zusammenfassender Bericht**

- **PhotoVoice UK – Materialien für Jugendliche und Pädagogen:**

➤ <https://photovoice.org/>

Bietet Anleitungen und Erzählungen aus internationalen Photovoice-Projekten.

- **UNICEF – Richtlinien zur Jugendbeteiligung (angepasst für die Jugendbeteiligung):**

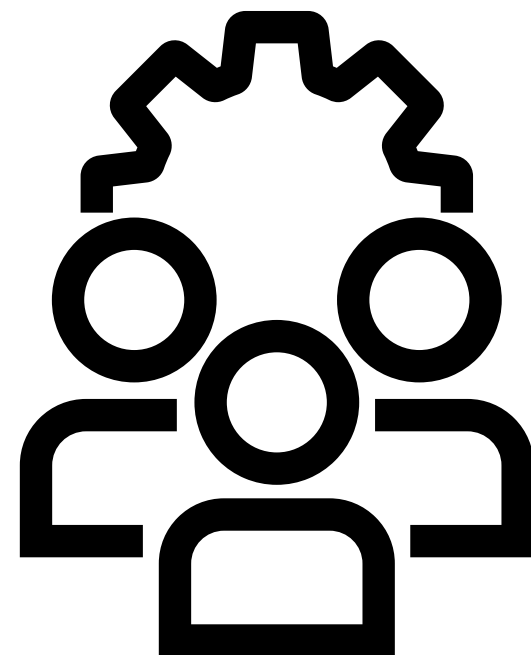
➤ <https://www.unicef.org/media/73296/file/adap-guidelines-for-participation.pdf>

Werkzeuge für das Geschichtenerzählen und den Ausdruck

- **Vorlage für Empathy Mapping:** Nützlich, um die Perspektiven anderer zu verstehen und Fotostorys zu entwickeln ➤ <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

- **Canva Fotoeditor (kostenlos, online):** Für Bildunterschriften und visuelles Geschichtenerzählen ➤ <https://www.canva.com/photo-editor/>

- **Adobe Express:** Ein intuitives Online-Tool für Jugendliche zur Erstellung von Fotocollagen oder Zitatkarten ➤ <https://express.adobe.com/>



Optionaler Übergang zu Video:

- **InsightShares Photovoice-zu-Video-Ansatz** – <https://insightshare.org>
- Kapitel 4 und 5 der **methodischen Richtlinien von hate-less für partizipative Aktionen** – Empfiehlt die Integration von Photovoice mit visuellem Storytelling und Video als Instrumente für Interessenvertretung und Selbstdarstellung.

**SELBSTBEWERTUNG
DER AKTIVITÄT 1B**

Anregungen zur Reflexion (Tagebuch oder Gruppe)

1. Welches Foto haben Sie als das aussagekräftigste ausgewählt? Warum?
2. Welche Geschichte oder Botschaft vermittelt Ihr Foto über Ihre alltägliche Realität?
3. Inwiefern hat die Zusammenarbeit mit anderen Ihre Perspektive geprägt oder verändert?
4. Haben Sie durch die Fotos anderer neue Erkenntnisse über Ihre Gemeinde gewonnen?
5. In welcher Weise könnten diese Fotostories zum Handeln anregen oder Stereotypen hinterfragen?

ZIELE

Ziel dieser Aktivität ist es, das Bewusstsein für die ökologischen und emotionalen Dimensionen der Marginalisierung zu schärfen, indem Jugendliche gemeinsam eine „Klangkarte“ ihrer Gemeinde erstellen, die veranschaulicht, wie sich Hass, Vorurteile oder Ausgrenzung im Alltag manifestieren können.

**AKTIVITÄT 1C –
„Stimmen vom Rand“ –
Kartierung der
Klanglandschaften**

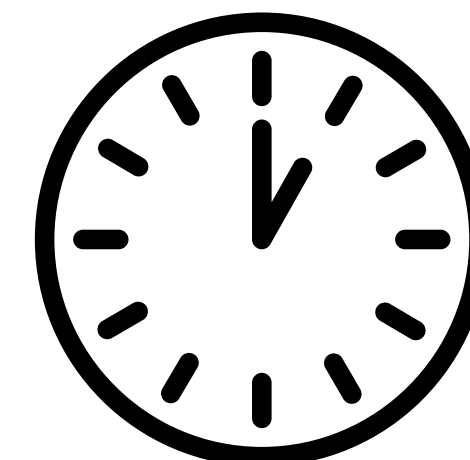
DAUER

60–75 Minuten (zuzüglich der Aufnahmezeit im Freien)

**SCHRITTE DER
AKTIVITÄT 1C**

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. **Einführung und Erkundung der Werkzeuge (10 Minuten):**
Führen Sie eine kurze Einführung in das Thema Klanglandschaften durch. Spielen Sie einige Audiobeispiele ab. Demonstrieren Sie, wie man kurze Audioclips mit mobilen Sprachmemo-Apps aufnimmt oder Online-Tools wie Soundtrap nutzt.



2. **Anregung und Planung (10 Minuten):**

Bitten Sie die Jugendlichen, über Orte nachzudenken, an denen sie Ausgrenzung, Spannungen oder Widerstandsfähigkeit erleben oder beobachten (z. B. Schulhof, U-Bahn-Station, Café). Welche Geräusche charakterisieren diese Orte?

3. **Tonaufnahme (Flexibel - 1 Tag oder direkt vor Ort):**

Jugendliche nehmen an 2–3 unterschiedlichen Orten kurze Umgebungsgeräusche (20–40 Sekunden) auf. Zudem haben sie die Möglichkeit, ihre eigene Stimme aufzunehmen und zu erläutern, was der jeweilige Ort symbolisiert.

4. **Erstellung einer gemeinsamen Klangkarte (20–30 Minuten):**

Laden Sie die Clips auf eine gemeinsame Plattform hoch (z. B. Soundtrap, Google Slides mit integriertem Audio oder ThingLink). Positionieren Sie sie auf einer digitalen Karte (z. B. mit Google Maps oder Miro) an dem Ort, an dem der Ton aufgenommen wurde.

5. **Reflexion und PAR-Verbindung (20 Minuten):**

Diskutieren Sie in Paaren:

- Welche Erzählungen verbergen sich hinter diesen Klängen?
- Welche Bereiche sind „still“ oder unterrepräsentiert?
- Inwiefern können diese Erkenntnisse unseren Forschungsschwerpunkt beeinflussen?

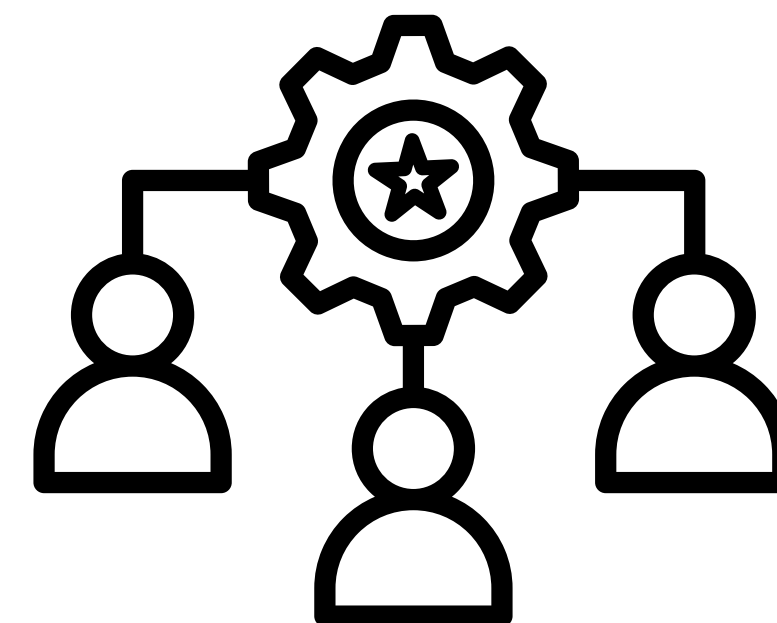
Fassen Sie die Ergebnisse gemeinsam zusammen und formulieren Sie erste Forschungsfragen.

LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN

Materialien und Werkzeuge, die für die Durchführung der Aktivität erforderlich sind:

- Smartphones mit Sprachmemo-Anwendungen oder Soundtrap
- Google Slides, ThingLink oder SoundCloud zum Hochladen
- Miro oder Google Maps für digitale Karten

Empfohlene Ressourcen für Jugendliche und Kursleiter zur Förderung von Audio-Storytelling, Sound Mapping und kritischer Medienkompetenz:



Klanglandschaften und partizipative Audiomethoden

- **Center for Global Soundscapes** – Bereich „Tools“: Stellt frei zugängliche Werkzeuge zur Verfügung, die das Verwalten, Analysieren und Abspielen von Klanglandschaften ermöglichen. Diese sind besonders nützlich für partizipative Audioforschung und die Einbindung der Gemeinschaft

- <https://centerforglobalsoundscapes.org/tool/>

Kostenlose digitale Werkzeuge zur Audioaufnahme und -bearbeitung

- **Sprachmemos-App /Easy Voice Recorder (Android/iOS)** – Einfache mobile Aufnahmewerkzeuge.

- **Audacity** – Kostenloser Open-Source-Audioeditor für Windows, Mac und Linux

- <https://www.audacityteam.org/>

- **Soundtrap** – jugendgerechte Online-DAW für kollaboratives Audio-Editing

- <https://www.soundtrap.com/edu/>

Medienkompetenz und kritisches Hören

- **Zuhören: Ein Toolkit für intensives Hören und Audio**

Storytelling – Center for Story-Based Strategy

- <https://www.storybasedstrategy.org/>

- **EU-Leitfaden zur Desinformationskompetenz (Jugendliche)** –

Desinformation durch Medienanalyse begreifen

- https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/disinformation_toolkit_youth.pdf

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 1C

A. Reflexionsanregungen (Tagebuch oder Gruppenaustausch)

1. Welches war das bedeutendste Geräusch, das Sie aufgezeichnet haben? Warum?
2. Welche verborgene Geschichte oder welches Problem offenbart dieses Geräusch in Bezug auf Ihre Gemeinde oder Ihr Umfeld?
3. Hat diese Aktivität Ihre Wahrnehmung Ihrer Umgebung oder anderer Menschen verändert?



4. Wie kann Klang eingesetzt werden, um Stereotypen, Diskriminierung oder Hassrede entgegenzuwirken?
5. Inwiefern hat die Kooperation Ihre Entscheidungen während des Prozesses beeinflusst?

B. Selbsteinschätzung des Lernfortschritts (1 = gar nicht, 5 = äußerst stark)

Ich habe erfahren, was eine Klanglandschaft ist und wie man sie erschafft.					
Ich habe aktiv an Audioaufnahmen und Interviews teilgenommen.					
Ich habe darüber nachgedacht, wie verschiedene Klänge meine oder die Realität anderer widerspiegeln.					
Ich habe zur kollektiven Gestaltung der Klanglandschaft unserer Gruppe beigetragen.					
Ich habe mir die Klangauswahl anderer mit Aufmerksamkeit und Respekt angehört.					
Ich habe gelernt, mindestens ein neues Audio-Tool oder eine neue Audio-Anwendung zu verwenden.					
Ich habe ein größeres Bewusstsein dafür entwickelt, wie Medien und Klang für das Geschichtenerzählen und den sozialen Wandel genutzt werden können.					

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Das Bewusstsein für lokale Bürgeranliegen durch visuelles Storytelling stärken • Förderung des kritischen Denkens und des demokratischen Dialogs unter Jugendlichen • Die Teilnehmer befähigen, Bereiche für bürgerschaftliches Engagement zu identifizieren • Förderung inklusiver Ausdrucksformen mittels digitaler Medien
DAUER	<p>Insgesamt 2,5 Stunden (30 Minuten Einführung und Planung, 60 Minuten Fotospaziergang, 30 Minuten Reflexion, 30 Minuten Präsentation/Diskussion der Galeriefotos).</p>
SCHRITTE DER AKTIVITÄT 2	<p>1. Einführung (30 Minuten):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informieren Sie die Teilnehmer über das Konzept von Photovoice als Instrument zur staatsbürgerlichen Erkundung und zum demokratischen Ausdruck. • Erörtern Sie Beispiele für gesellschaftliche Herausforderungen (z. B. Barrierefreiheit, Nutzung öffentlicher Räume, Repräsentation, Ungerechtigkeit). • Fragen Sie: Wie gestaltet sich aktives Bürgerengagement in Ihrer Nachbarschaft? • Stellen Sie Richtlinien zur digitalen Sicherheit, zum Datenschutz und zur Einwilligung bereit. <p>2. Fotospaziergang (60 Minuten):</p> <p>Die Teilnehmer gehen einzeln oder zu zweit raus, um Fotografien anzufertigen, die die bürgerschaftliche Beteiligung oder deren Abwesenheit in ihrer Umgebung veranschaulichen (z. B. Wahlplakate, vernachlässigte öffentliche Plätze, Protestschilder, kulturelle Veranstaltungen).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fördern Sie die Verwendung kostenloser mobiler Foto-Apps wie Snapseed, Canva oder der integrierten Smartphone-Kameras. <p>3. Reflexionskreis (30 Minuten):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zurückkehren und die ausgewählten Fotos in kleinen Gruppen ansehen. • Leitfragen: <ul style="list-style-type: none"> • Welche Geschichte erzählt Ihr Bild? • Welches gesellschaftliche Problem oder welche Möglichkeit wird dadurch betont? • In welchem Zusammenhang steht dies zur demokratischen Teilhabe?

**AKTIVITÄT 2 -
Bürgerfokus: Unsere
Gemeinschaft durch
Photovoice erforschen**



	<p>4. Galerieaustausch und Dialog (30 Minuten):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie eine virtuelle Galerie mithilfe von Padlet, Miro oder Jamboard. • Jeder Teilnehmer lädt 1–2 Schlüsselbilder hoch und gibt ihnen einen Titel. • Leiten Sie einen Gruppendialog über Muster, Überraschungen und Handlungsaufforderungen.
<p>Lernmaterialien und Ressourcen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Theoretischer Abschnitt des Toolkits und Auswahl aus den methodischen Leitlinien für partizipative Aktionen von HATE-LESS (insbesondere Kapitel 3-5) • Smartphones mit integrierten Kameras • Kostenlose Fotobearbeitungsanwendungen (Snapseed, Canva Mobile) • Digitale Galerieplattformen: Padlet / Jamboard / Miro • Optional: gedrucktes Handout zu den Konzepten des bürgerschaftlichen Engagements
<p>SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Welche sozialen Probleme habe ich in meiner Gemeinde identifiziert? • Inwiefern hat die Aktivität mein Verständnis von aktiver Bürgerschaft verändert oder gestärkt? • Welche Rolle kann ich bei der Lösung eines der Probleme spielen, die ich fotografiert habe?
<p>ZIELE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mediennarrative zu dekonstruieren und Techniken zu identifizieren, die in radikalen oder polarisierenden Inhalten Anwendung finden (z. B. Sündenbocksuche, emotionale Appelle). • Jugendliche produzieren kurze animierte Erklärvideos mit kostenlosen Tools, um Fehlinformationen und Propaganda zu analysieren und ihnen entgegenzuwirken.
<p>DAUER</p>	<p>Insgesamt: 3 Sitzungen (jeweils 90 bis 120 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sitzung 1: Narrative Dekonstruktion und Storyboard-Erstellung • Sitzung 2: Skripterstellung und Animation • Sitzung 3: Vorstellung und Peer-Review

**AKTIVITÄT 3A -
„Den Rahmen sprengen“
– Animierte Erklärvideos
von Jugendlichen**

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 3A

Sitzung 1 – Narrative analysieren und dekonstruieren

1. Aufwärmübung: Zeigen Sie ein kurzes Video im Propagandastil (z. B. ein TikTok-Video mit radikaler Darstellung).
2. Dekonstruktion mittels einer Media Narrative Map (adaptiert von Project Look Sharp oder den Werkzeugen des Radicalisation Awareness Network).
3. Diskutieren Sie: Welche Framing-Techniken kommen zur Anwendung? Welche Emotionen werden hervorgerufen? Wer wird als der „Feind“ betrachtet?
4. Bilden Sie kleine Gruppen und wählen Sie eine Erzählung aus, die Sie entkräften möchten. Beginnen Sie anschließend mit der Erstellung von Storyboards.

Sitzung 2 – Erstellung von Skripten und Animation

1. Erstellen Sie mit kostenlosen Tools wie Canva Animation oder **Animaker** ein 1- bis 2-minütiges animiertes Erklärvideo.
2. Das Drehbuch wird vor dem Erstellen der Animation von den anderen überprüft.
3. Gruppen erstellen das Video und nutzen dabei korrekte Informationen, eine inklusive Sprache sowie narrative Techniken der Gegenrede.

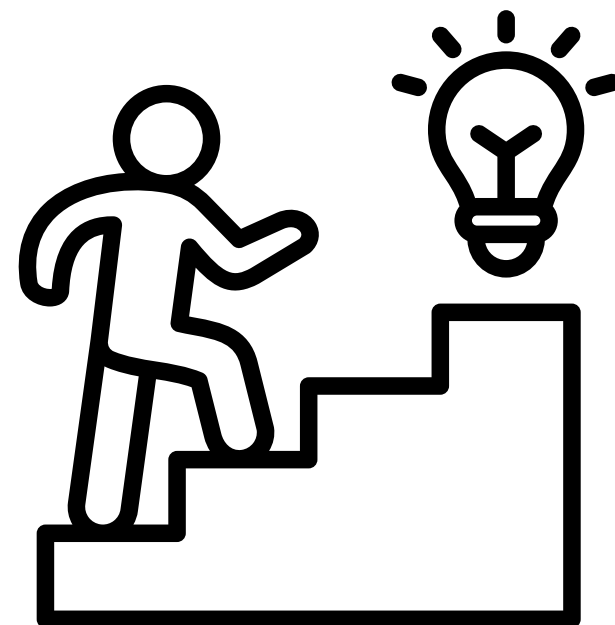
Sitzung 3 – Sichtung und Peer-Feedback

1. Jede Gruppe präsentiert ihr Erklärvideo.
2. Verwenden Sie einen Reflexionsleitfaden: Was war erfolgreich? Welche Botschaft wurde vermittelt?
3. Möglichkeiten der Verbreitung erörtern: soziale Medien, Kampagnen zur Förderung von Maßnahmen usw.

Lernmaterialien und Ressourcen

Benötigte Materialien

- Beispiele für radikale oder polarisierende Medieninhalte (kurze Videos oder Nachrichtenausschnitte)
- Arbeitsblatt zur Mediennarrativkarte
- Canva (kostenloses Konto), Animaker oder Powtoon
- Beispiele für animierte Erklärvideos (z. B. Kurzgesagt oder TikTok-Erklärfilme)



Die Moderatoren haben die Möglichkeit, das nachfolgende Handout zur Durchführung von Sitzung 1 zu nutzen:

MEDIA NARRATIVE MAP – INFOMATERIAL

Nutzen Sie diese Karte, um ein Medium – sei es ein Video, ein Beitrag, ein Meme oder ein Artikel – zu analysieren. Auf diese Weise können Sie die angewandten Techniken identifizieren und Ihr animiertes Erklärvideo erstellen.

1. Was ist die Aussage?

• **Was ist die zentrale Ansicht oder Behauptung dieses Medienbeitrags?**

→ Fassen Sie die Überschrift oder die zentrale Aussage in Ihren eigenen Worten zusammen.

2. Wer stellt die Zielgruppe dar?

• **An wen ist dieser Inhalt gerichtet?**

- Jugendliche
- Eltern
- Wähler
- Marginalisierte Gruppen
- Nationalistische Gruppen

Andere: _____

• **Welche Emotionen oder Ängste beabsichtigt der Beitrag zu erzeugen?**

- Zorn
- Furcht
- Stolz
- Gemeinschaft
- Schuld
- Mitgefühl
- Hoffnung



3. Erzähltechniken

Markieren Sie sämtliche Techniken, die in den von Ihnen untersuchten Medien Anwendung finden.

Einer Person oder Gruppe für ein soziales Problem die Schuld geben.

Jemanden als grundlegend anders oder minderwertig darstellen.

Drohungen oder Gefahren nutzen, um eine Botschaft zu verbreiten.

Eine komplexe Angelegenheit übermäßig vereinfachen

Lediglich ausgewählte Fakten und Bilder zeigen.

Klare „gute“ und „böse“ Charaktere erschaffen

Die Menschen in polarisierte Lager spalten.

Notieren **Sie spezifische Begriffe oder Motive**, die in den Medien für 1 oder 2 der zuvor genannten Techniken verwendet werden:

4. Wer zieht Nutzen aus dieser Erzählung?

- Wer wird voraussichtlich durch diese Botschaft Macht, Aufmerksamkeit oder Geld gewinnen?
- Wer könnte benachteiligt, ausgeschlossen oder falsch repräsentiert werden?

5. Was fehlt?

- Welche Stimmen, Fakten oder Perspektiven finden in diesen Medien keine Berücksichtigung?
- Welche Fragen sollte sich ein kritischer Zuschauer nach dem Anschauen stellen?

6. Ideenfindung für eine Gegenerzählung

Überlegen Sie nun: Wie würden SIE auf diese Erzählung reagieren?

- Welche alternative Botschaft möchten Sie bekanntgeben?
- Welches Format ist am besten geeignet?
 - Animationsvideo
 - Meme
 - Audioausschnitt
 - Story-Beitrag

- Welche Emotionen möchten Sie bei Ihrem Publikum hervorrufen?
 - Selbstbestimmung
 - Solidarität
 - Wissbegierde
 - Kritische Analyse

Letzter Hinweis:

Entschlüsseln Sie, anstatt aufzusaugen.

Medien sind niemals neutral. Lernen Sie, zu hinterfragen: Wer hat das gemacht? Mit welcher Absicht? Wer zieht Nutzen daraus? Wer wird dabei vernachlässigt?

Dieses Werkzeug ist eine Adaption von:

- **Project Look Sharp:** <https://www.projectlooksharp.org> – Strategien zur Medienanalyse für Lehrkräfte.
- **RAN (Radicalisation Awareness Network)**
- **Communication & Narratives Working Group** – Leitlinien „Gegennarrative und alternative Narrative“ zur Identifizierung und Bekämpfung von Radikalisierungsmechanismen.
- **HATE-LESS Methodische Richtlinien für partizipative Aktion** – Kapitel 4 und 5 für Medienanalyse, Narrativbildung und partizipative Jugendmethoden.

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3A

Die Selbsteinschätzung kann in der dritten Sitzung vorgenommen werden. Moderatoren können den folgenden Leitfaden nutzen, um die Selbsteinschätzung der Teilnehmenden zu fördern.

Teil 1: Persönliche Reflexion (15–20 Minuten)

Geben Sie den Teilnehmenden Zeit und Ruhe, um nachzudenken und in diesem individuellen Tagebuchformat zu schreiben. Sie können gedruckte Exemplare bereitstellen oder ein digitales, gemeinsames Dokument verwenden (z. B. Google Forms oder Jamboard).

1. Mediennarrative analysieren

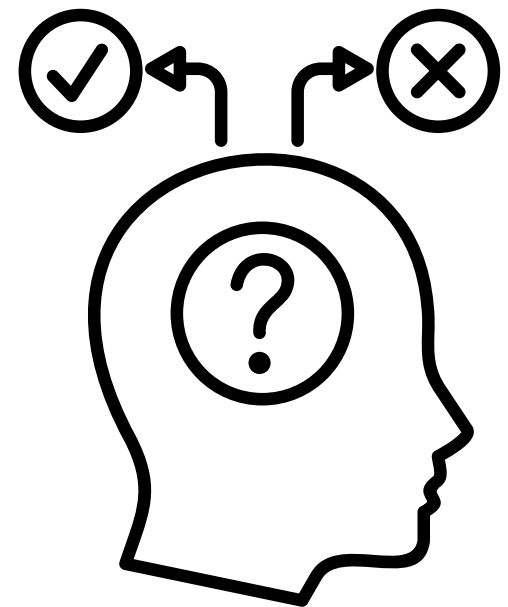
- Was habe ich über die Entstehung radikaler oder hasserfüllter Medieninhalte herausgefunden?
- Gab es etwas Unerwartetes oder Neues für mich?

2. Emotionale Reaktionen

- Wie habe ich mich während der Analyse der Medieninhalte gefühlt? (z. B. wütend, verwirrt, bestärkt, betäubt, inspiriert)
- Welche Emotionen versuchten die ursprünglichen Medien zu erzeugen? Bin ich irgendwann darauf hereingefallen?

3. Kreative Entscheidungen

- Welche Botschaft wollte ich mit meinem animierten Erklärvideo übermitteln? Warum?
- Welche erzählerischen Entscheidungen (Stimme, Ton, Bildsprache, Charaktere) habe ich getroffen, und inwiefern hinterfragen diese die ursprüngliche Erzählung oder bringen sie in einen neuen Kontext?



4. Gruppenprozesse und -beiträge

- Welche Rolle habe ich in meiner Gruppe eingenommen? (z. B. Ideengeber, Künstler, Redakteur, Recherche)
- Wie effektiv haben wir zusammengearbeitet und welche Erkenntnisse habe ich aus der Zusammenarbeit mit anderen in Bezug auf sensible Themen gewonnen?

5. Individuelles Wachstum

- Was habe ich über meine eigenen Überzeugungen oder Annahmen erfahren?
- Welche Fähigkeiten habe ich durch diesen Prozess entwickelt oder gefestigt?
- Kritisches Medienbewusstsein
- Geschichtenerzählen
- Animationsprogramme
- Gruppenmoderation
- Recherche
- Empathie
- Visuelle Kompetenz
- Sich äußern/Aktivismus

Teil 2: Diskussion in Kleingruppen (15–20 Minuten)

Die Moderatoren führen eine Nachbesprechungsrunde durch. Gesprächsanregungen:

1. Was war Ihr bedeutendster Aha-Moment während dieses Projekts?

2. Gab es bei der Erstellung der Gegenerzählung irgendwelche Schwierigkeiten oder Frustrationen?

3. Wie kann Ihrer Meinung nach Ihr animiertes Video andere beeinflussen?

4. Welchen Ratschlag würden Sie anderen erteilen, die versuchen, Mediennarrative zu entschlüsseln?

5. Was bedeutet verantwortungsvolles Geschichtenerzählen nun für Sie?

Optional: Beenden Sie die Sitzung mit einem kreativen Ritual, wie z.B. einer gemeinsamen Kritzeltafel, digitalen Collage oder anonymen „Reflexions-Dropbox“.

ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Erfassen, wie sich Narrative von Hass und Spaltung durch alltägliche digitale Interaktionen verbreiten. • Förderung kritischer Medienkompetenz und Empathie durch das Sammeln und Bearbeiten von Audiogeschichten oder Klanglandschaften, die Momente der Spannung oder des Widerstands widerspiegeln.
DAUER	2 Sitzungen (je 90 Minuten) + optionale Unterstützung bei der Bearbeitung
SCHRITTE DER AKTIVITÄT 3B	<p>Sitzung 1 – Echos sammeln</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in die digitale Ethnographie und autoethnographische Methoden. 2. Jugendliche sammeln Ideen für Alltagssituationen, in denen sie mit Hass oder Desinformation konfrontiert werden (z. B. Gaming-Chats, Meme-Seiten, WhatsApp-Gruppen). 3. Jeder Teilnehmer nimmt ein kurzes Audio-Tagebuch über eine persönliche Erfahrung mit Hassbotschaften im Internet oder deren Bekämpfung auf (kann anonymisiert werden). Zur Unterstützung können die Teilnehmer das Reflexionsjournal für Audio-Tagebücher (Anhang) zur Förderung von Geschichtenerzählen, ethischer Reflexion und persönlicher Einsicht nutzen. <p>Zwischen den Sitzungen:</p> <p>Die Teilnehmer bearbeiten ihre Audioaufnahmen mithilfe von Tools wie Audacity oder Spotify for Creators und haben die Möglichkeit, Musik, Umgebungsgeräusche oder Zitate hinzuzufügen, um die Geschichte zu bereichern.</p> <p>Sitzung 2 – Hören und Diskussion</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einen „Hörkreis“ etablieren, in dem ausgewählte Aufnahmen (mit Zustimmung) abgespielt werden. 2. Die Gruppe untersucht, wie Hassnarrative auf subtile Weise zum Ausdruck gelangen. 3. Diskutieren Sie: Was offenbaren uns diese „Echos“ über unsere digitalen Welten?
Lernmaterialien und Ressourcen	<p>Für die Durchführung der Aktivität erforderliche Materialien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smartphones oder Laptops mit Aufnahmefähigkeit • Audacity, Spotify for Creators oder GarageBand • Ethische Richtlinien für digitales Storytelling und die Anonymisierung von Daten • Beispiele für von Jugendlichen produzierte Audio-Tagebücher oder Podcast-Ausschnitte

**AKTIVITÄT 3B -
„Echoes Online“ – Audio-
Tagebücher der
Radikalisierung und des
Widerstands**



Ressourcen zur digitalen Ethnografie und autoethnografischen Methoden

Diese Ressourcen werden Jugendlichen und Kursleitern dabei helfen, ihr Verständnis von persönlichem Storytelling, der Stimme als Datenmaterial und der ethischen Nutzung digitaler Räume für Forschungs- und Widerstandsnarrative zu vertiefen.

Ressource	Beschreibung	Verbindung / Zugang
<p>Zentrum für digitale Ethnographieforschung (DERC) – RMIT Universität</p>	<p>Bietet praxisnahe Anleitungen und Fallstudien zur digitalen Ethnografie, insbesondere relevant für die Online-Kultur, den Aktivismus und die Meinungsäußerung junger Menschen. Thematisiert Aspekte wie digitales Storytelling, die Beobachtung sozialer Medien und ethische Fragestellungen im digitalen Raum.</p>	<p>https://digital-ethnography.net</p>
<p>Autoethnographie in der Jugendforschung – von Stacy Holman Jones et al.</p>	<p>Ein grundlegendes Werk mit Übungen, das Autoethnografie als Methode für Jugendliche präsentiert, um ihre persönlichen Erfahrungen mit umfassenderen gesellschaftlichen Phänomenen wie Radikalisierung, Identität und Widerstand zu verknüpfen. Besonders nützlich für Pädagogen und Fachkräfte in der Jugendarbeit.</p>	<p>Buch-ISBN: 9780367335 353 – Erhältlich in Bibliotheken oder als Auszüge bei https://www.routledge.com</p>

Digitale Instrumente und Ressourcen:

Plattformen für die Audiotbearbeitung und das Geschichtenerzählen

Diese Werkzeuge werden für die Planung, Aufnahme, Bearbeitung und Verbreitung von Audio-Tagebüchern und -Geschichten für Jugendliche empfohlen.

Werkzeug	Zweck	Zugriff/Notizen
Soundtrap von Spotify	Gemeinsame Audioaufnahme und -bearbeitung (Musik, Podcasts, Sprache)	Kostenlose, webbasierte Version für Bildungseinrichtungen erhältlich: https://www.soundtrap.com/edu
Audacity	Kostenlose Open-Source-Software für die Mehrkanal-Audiobearbeitung	Ideal für die Nutzung ohne Internetverbindung: https://www.audacityteam.org/
Spotify for Creators	Erstellung von Audio-Tagebüchern und Veröffentlichung von Podcasts.	Mobile-App/Web; benutzerfreundlich; https://creators.spotify.com/
StoryCorps DIY	Werkzeugkasten für mündliche Überlieferung und Audio-Geschichten für Gemeinschaften	Kostenloser Online-Ratgeber: https://storycorps.org/participate/storycorps-diy/
SpeakPipe	Online-Sprachrekorder zum Aufzeichnen von Sprachnachrichten oder Überlegungen	Webbasiert; kein Download notwendig: https://www.speakpipe.com/voice-recorder

Partizipative Audiomethoden und Inspirationen

Nutzen Sie diese Richtlinien, um eine ethische Moderation zu gewährleisten, verschiedene Stimmen zu stärken und bedeutungsvolle, von Jugendlichen geleitete Forschung zu fördern:

- **„Leitfaden für selbstproduzierte Podcasts“** – von RadioActive Youth Media: Ein praxisorientierter Leitfaden, der jungen Menschen die Möglichkeit bietet, narrative Podcasts zu Themen wie Identität, Gerechtigkeit und Stimme zu erstellen.

<https://kuow.org/youth-radio>

- **Ethisches Podcasting-Toolkit (Transom)**: Schwerpunkt auf sensiblen Inhalten, traumasensibler Interviewführung und der Stärkung marginalisierter Perspektiven.

<https://transom.org/tools/>

- **„Youth for Human Rights“-Audioreihe**: Kurze Podcast-Beispiele für Erzählungen und Widerstand im Kontext der Menschenrechte. <https://www.youthforhumanrights.org>

Kritische Lesekompetenz und Bewusstsein für Radikalisierung

- Projekt Look Sharp – Ressourcen zur Medienkompetenz Beinhaltet Fallstudien, Werkzeuge zur narrativen Analyse und Dekonstruktion von Propaganda für Jugendliche.

<https://www.projectlooksharp.org>

„Wie Propaganda funktioniert“ – Das Jugend-Toolkit von MediaSmarts lehrt, wie man Manipulation und Desinformation identifiziert. <https://mediasmarts.ca/>

„Desinformationstagebücher“ von Tactical Tech: Audio- und interaktive digitale Erzählungen über die individuellen Auswirkungen von Desinformation.

<https://ourdataourselves.tacticaltech.org/>

Ethik und Einwilligung

Den Teilnehmern wird ein auf ihr Alter und ihre Datenschutzbedürfnisse abgestimmtes Audio-Freigabeformular bereitgestellt.

- Bieten Sie die Option an, Pseudonyme oder modulierte Sprachaufnahmen zu verwenden.
- Überprüfen Sie die methodischen **Hate-Less Richtlinien für Partizipative Aktionen: Kapitel 3.2 – Ethik, Moderation und sensible Themen** vor Beginn der Aktivität.

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3B

- Ich habe einen digitalen Moment analysiert und beschrieben, der mich persönlich geprägt hat.
- Ich verwendete Ton/Audio als Mittel zum Geschichtenerzählen und zur Reflexion.
- Ich habe ein vertieftes Verständnis dafür erlangt, wie radikale Botschaften auf gängigen Plattformen erscheinen.
- Ich habe mit anderen kooperiert, um Online-Narrative zu analysieren und zu verstehen.

ANNEKTIEREN

Reflexionsjournal für Audio-Tagebücher

Kontextuelle Reflexion

Wo sind Sie erstmals auf hasserfüllte oder radikalisierende Inhalte gestoßen? (z. B. soziale Medien, ein Forum, ein Meme, ein Kommentarbereich)

Wie war Ihre erste Reaktion – sowohl emotional als auch mental –, als Sie darauf stießen?

Hat es sich für Sie oder eine Ihnen vertraute Person oder Gruppe, mit der Sie sich identifizieren, als gezielt angefühlt?

Was hat Sie dazu bewogen, innezuhalten oder das Gesehene oder Gehörte zu hinterfragen?

Kritisches Bewusstsein

Wie haben Sie festgestellt, dass dieser Inhalt hasserfüllt oder manipulativ ist?

Gab es einen Moment, in dem Sie unsicher waren, wie Sie darüber denken sollten? Warum?

Wer oder was hat Ihre Auffassung dieser Inhalte geprägt? (z. B. Freunde, Schule, Online-Kreative, Gemeinschaft)



Bewältigung und Resilienz

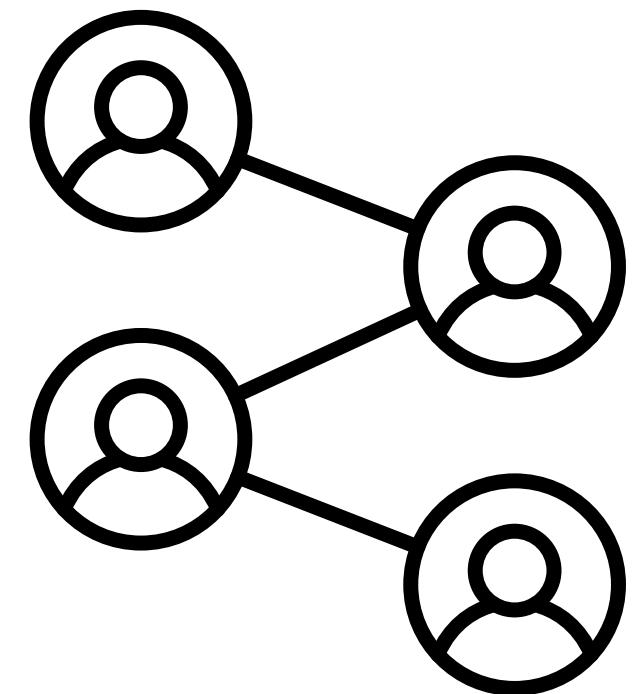
8. Welche Maßnahmen haben Sie daraufhin ergriffen – haben Sie den Vorfall gemeldet, ignoriert, darauf reagiert, ihn geteilt oder mit jemandem darüber gesprochen?
9. Haben Sie sich in diesem Moment stark oder machtlos gefühlt? Warum?
10. Welche Strategien haben Ihnen seitdem geholfen, kritisch mit Online-Hass umzugehen?

Persönliche Einsichten

11. Inwiefern hat diese Erfahrung Ihre Herangehensweise an Medien beeinflusst?
12. Was würden Sie jemandem raten, der heute ähnlichen Inhalten ausgesetzt ist?
13. Wie würden Sie diese Geschichte in einem Satz zusammenfassen?

Verbindung zu übergeordneten Themenstellungen

14. Erkennen Sie Muster oder Wiederholungen in diesen Online-Inhalten?
15. Was offenbart diese Geschichte über die Plattform oder Gemeinschaft, in der sie stattgefunden hat?
16. Inwiefern ist Ihre persönliche Geschichte Teil eines umfassenderen gesellschaftlichen Problems?



ZIELE

In diesem dreiteiligen Praxisworkshop üben jugendliche Co-Forscher, traumasensible und machtbewusste Interviews durch Videointerviews zu führen. Nach Gesprächsrunden zum Austausch von Geschichten und ethischer Vorbereitung folgen Rollenspiele mit simulierten Interviews, gefolgt von der Aufzeichnung kurzer Interviews mit Smartphones oder Tablets. Ziel ist es, die emotionale Bedeutung sowie die Verantwortung des Zuhörens, Fragens und Erzählens von Geschichten auf ethisch korrekte Weise zu verstehen – insbesondere im Umgang mit Hass, Ausgrenzung oder Online-Missbrauch.

Lernziele:

- Traumpädagogische Prinzipien im Rahmen des Interviewprozesses verstehen und anwenden
- Aufklärung und ethische Fragestellungen anwenden
- Machtungleichgewichte im Storytelling identifizieren und verringern
- Entwicklung von Kompetenzen in Videointerviews, Videoschnitt und Videoreflexion

**AKTIVITÄT 4A -
„Zuhören durch die Linse“
– Ein partizipatives
Interviewlabor, geleitet
von Jugendlichen**

DAUER

3 Sitzungen (jeweils 90-120 Minuten)

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 4A

Sitzung 1: Die Weichen stellen – Einfluss, Zustimmung und Ethik

- Dauer: 90 Minuten
- Aktivitäten:

Führen Sie **Machtdynamiken im Storytelling** ein und erläutern Sie, was es bedeutet, ein traumasensibler Interviewer zu sein.

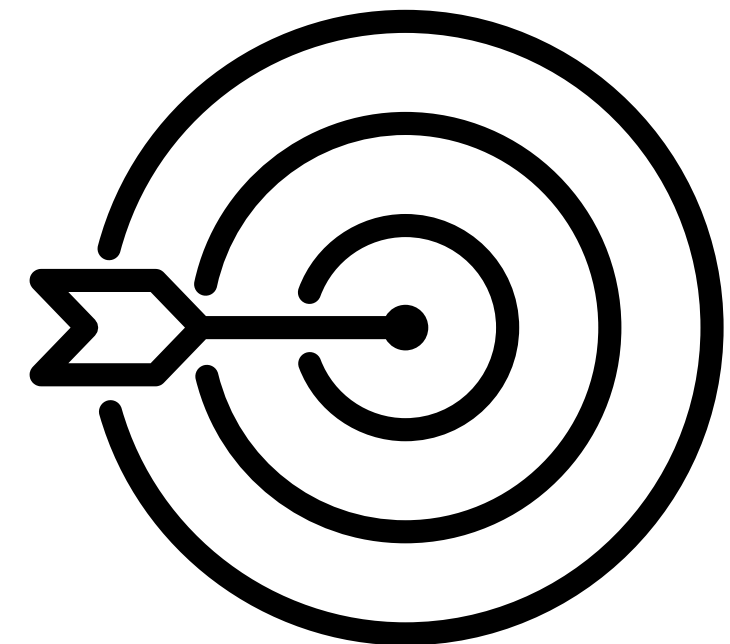
Erforschen Sie die **informierte Zustimmung** unter Anwendung eines rechtsbasierten Ansatzes.

Führen Sie ein „**Consent Lab**“ durch: Rollenspiele in kleinen Gruppen mit schriftlichen und Video-Einwilligungsszenarien.

Gemeinsam Gruppennormen und einen Sicherheitsplan für Vorstellungsgespräche erstellen.

Sitzung 2: Interviewübungen – Rollenspiel und Reflexivität

- Dauer: 120 Minuten



- Aufwärmübung: „**Interviewe mich als...**“ (Rollenspielübung)
Jugendliche formulieren mithilfe der „3L-Methode“ (Zuhören–Lernen–Einbeziehen) **ihre eigenen ethischen Interviewfragen.**

- Jeder Jugendliche absolviert ein simuliertes Vorstellungsgespräch und trainiert dabei verbale sowie nonverbale Signale.

- Gruppenreflexion: Was empfand ich als sicher, riskant oder bestärkend?

Sitzung 3: Echte Geschichten – Interaktive Interviews vor der Kamera

- Dauer: 90 Minuten

- Aktivitäten:

- Jugendliche bilden Paare und führen mit Zustimmung kurze, partizipative Videointerviews durch.

- Nutzen Sie digitale Werkzeuge, um einen kurzen, einminütigen „Story-Moment“ aufzunehmen, zu bearbeiten und zu untertiteln.

- Jedes Paar reflektiert: Welche ethischen Dilemmata oder Emotionen sind aufgetreten? Was haben Sie über Macht und Verletzlichkeit erfahren?

MATERIALIEN UND RESSOURCEN

Unterstützende Ressourcen:

- **Der Leitfaden „Ethisches Geschichtenerzählen“ des StoryCenter:**

- <https://www.storycenter.org/ethical-practice>

- **RAN YF&C-Richtlinien zur Bekämpfung von Extremismus:**

- [[Toolkit des Netzwerks zur Sensibilisierung für Radikalisierung](#)]

- **Descript (KI-Transkription und Videobearbeitung):**

- <https://www.descript.com>

- **KineMaster Mobile-Bearbeitungsanwendung:**

- <https://www.kinemaster.com/>



SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 4A

- Wie habe ich mit unangenehmen Momenten während der Interviews umgegangen?
- Habe ich gewährleistet, dass die Erzählung meines Interviewpartners respektiert und nicht verfälscht wurde?
- Welche Methoden haben mir dabei geholfen, eine sichere und vertrauensvolle Umgebung zu schaffen?
- Welche Emotionen wurden beim Zuhören in mir geweckt? Warum?
- Inwiefern hat meine Position den Interviewprozess beeinflusst?

ZIELE

Diese Aktivität führt Jugendliche in die kollaborative und ethische Datenanalyse durch Multimedia-Annotation und partizipative Kartierung ein. Anhand von Ausschnitten aus eigenen Interviews oder Medienfunden (z. B. Videoclips aus Online-Diskussionen, Aufnahmen von Klanglandschaften oder Screenshots aus sozialen Medien) erlernen sie, Daten mithilfe von Werkzeugen wie Kumu, Kialo Edu oder VideoAnt ethisch zu sammeln, zu kodieren und zu reflektieren. Die Methode fördert die Mustererkennung, den Schutz sensibler Daten und die gemeinsame Analyse durch interaktives Storytelling und Kartierung.

Lernziele:

- Ethische Überlegungen und Anonymisierung in der Datenverarbeitung verstehen.
- Einsatz von kollaborativer Codierung und Mustererkennung in Medienbeispielen.
- Berücksichtigen Sie bei der Durchführung gruppenbasierter Analysen den Datenschutz.
- Erfahren Sie, wie Sie multimodale Materialien auf eine sinnvolle und respektvolle Weise annotieren und interpretieren.

**AKTIVITÄT 4B -
„Zuhören durch die Linse“
– Ein partizipatives
Interviewlabor, geleitet
von Jugendlichen**

DAUER

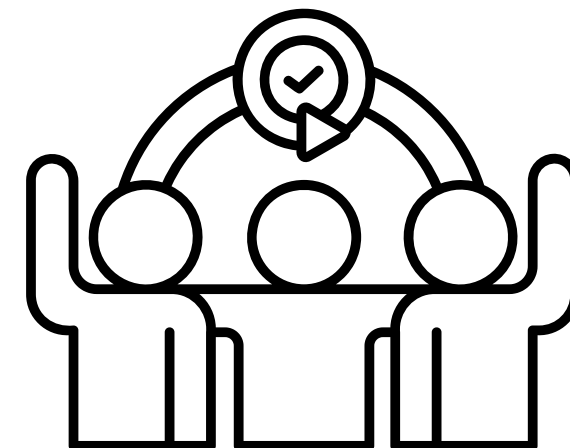
120 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 4B

Zusammenfassung der Schritte (modifiziert gemäß der Aktivitätsvorlage):

Sitzung 1: Einführung in den ethischen Umgang mit Daten (30 Minuten)

- Zusammenfassung zu Datenschutz, Anonymisierung und jugendzentrierter Ethik.
- Erörtern Sie Beispiele für sensible Daten (z. B. Interviewausschnitte, Beiträge mit Hassrede).
- Implementierung von Annotationswerkzeugen und Kartierungsprinzipien (unter Verwendung von Kumu oder Miro).



Sitzung 2: Labor für gemeinsames Annotieren und Kartieren (60 Minuten)

Die Teilnehmenden bilden kleine Gruppen.

- Jede Gruppe wählt ein kurzes digitales Artefakt aus (z. B. ein O-Ton, einen Clip oder einen Beitrag).
- Mithilfe von VideoAnt versehen Sie Teile mit ethischen Reflexionen (z.B. „auslösend“, „voreingenommen“, „ermächtigend“).
- Schlüsselwörter, Verbindungen und Interessengruppen in Kumu oder Miro abbilden.

Sitzung 3: Analyse von Mustern & Reflexionen (30 Minuten)

- Gruppen teilen ihre kommentierten Artefakte und Karten.
- Leitfragen:
 - Welche Muster oder Cluster traten auf?
 - Gab es unterschiedliche Interpretationen?
 - Auf welche Weise wurde der Datenschutz gewährleistet?

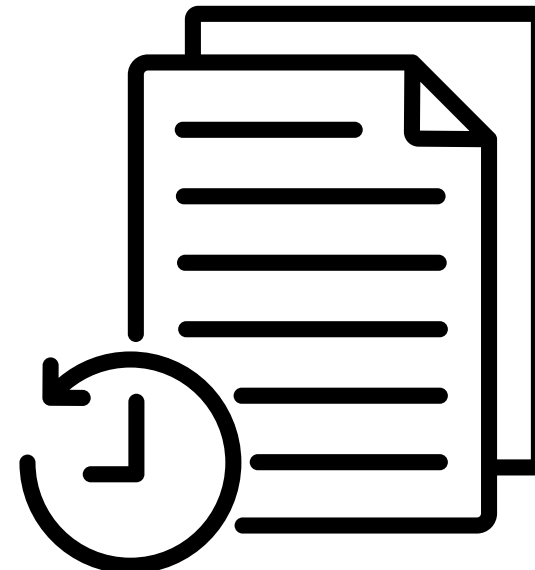
MATERIALIEN UND RESSOURCEN

Empfohlene digitale Werkzeuge/Plattformen:

- [Kumu](#) – zur Systemabbildung und Analyse von Stakeholder-Beziehungen, einschließlich der Kennzeichnung sensibler Elemente zum Schutz der Privatsphäre.
- VideoAnt – für die kollaborative und ethische Annotation von Video- und Audiodateien.
- [Kialo Edu](#) – gemeinsam Argumente analysieren, Fehlinformationen entlarven oder Muster im Mediendiskurs identifizieren.
- [Miro oder Padlet](#) – für die geschützte, visuelle Synthese kollaborativer Notizen und digitale Tagging.

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 4B

1. Habe ich sensible Daten bei der Erhebung oder Übermittlung anonymisiert oder geschützt?
2. Habe ich respektvoll zugehört und unterschiedliche Interpretationen in Betracht gezogen?
3. Kann ich mindestens ein ethisches Dilemma benennen und erläutern, wie ich es gelöst habe?
4. Habe ich ein digitales Annotations- oder Kartierungswerkzeug effizient genutzt?
5. Was habe ich über die Relevanz gemeinsamer Analyse und Peer-Feedback erfahren?



MODUL 4

GRUNDLAGEN DER PARTIZIPATIVEN AKTION



ALLGEMEINE ZIELE

Umgang mit algorithmischen Verzerrungen, digitaler Ethik und innovativen Formen der Partizipation.
Medienanalyse.

ERWARTETE RESULTATE

Wissen

- Die Teilnehmer erfassen die grundlegenden Merkmale von KI-generierten Inhalten.
- Gestärktes Vertrauen in die Fähigkeit, manipulierte oder unechte Medien zu identifizieren
- Gemeinsame Erstellung einer Checkliste oder einer Sammlung von Empfehlungen zur KI-Erkennung
- Ein gesteigertes Bewusstsein dafür, wie KI online sowohl vorteilhaft als auch nachteilig eingesetzt werden kann.
- Wie emotionale Appelle und Vorurteile in Hassrede und Fehlinformationen verwendet werden
- Häufige Formen emotionaler Manipulation und deren Auswirkungen auf das Publikum
- Häufige logische Fehlschlüsse identifizieren und nachvollziehen, wie sie das Denken beeinflussen

Fähigkeiten

- Emotionale Appelle in Nachrichten identifizieren und analysieren.
- Manipulative oder voreingenommene Aussagen kritisch analysieren und bewerten
- Strategien entwickeln, um überlegt auf irreführende oder schädliche Inhalte zu reagieren
- Denkfehler identifizieren, Argumente kritisch analysieren und logisch darauf reagieren

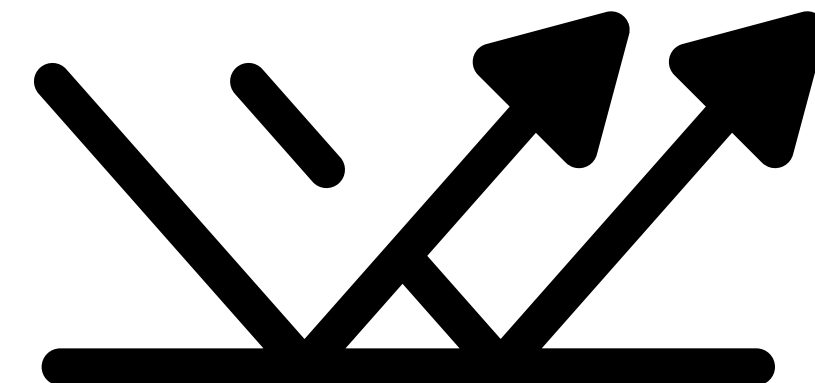
AUFBAU DES MODULS 4

Aktivität 1: Echt oder Roboter? Identifiziere den Roboter!

Aktivität 2: Chatterpix Gegenrede „Wenn Bilder sprechen könnten... Erhebt euch gegen Hass!“

Aktivität 3: PromptCraft.

Aktivität 4: Sieh mal, wer da spricht.



Aktivität 5: CheckGPT.

Aktivität 6: Quiz zu emotionalen Appellen: Voreingenommenheit in Hassrede und Desinformation identifizieren.

Aktivität 7: Überzeugung analysieren: Voreingenommenheit und Manipulation erkennen.

Ein Spiel zwischen KI und Mensch zur Erkennung von Inhalten KI-Erkennungsaktivität, die als partizipatives Spiel oder Workshop konzipiert ist, bei dem die Teilnehmer lernen, wie sie zwischen echten und KI-generierten Inhalten unterscheiden können – eine wichtige Fähigkeit im Kampf gegen Falschinformationen und Hassreden im Internet.

ZIELE

- Bewusstsein dafür schaffen, wie KI-generierte Texte, Bilder oder Videos zur Verbreitung von Fehlinformationen oder Hass missbraucht werden können.
- Förderung der digitalen Kompetenz und des kritischen Denkens bei der Beurteilung von Online-Inhalten
- Praktische Strategien zum Erkennen von KI-generierten Inhalten.
- Den Dialog über Ethik, Vertrauen und Medienverantwortung im Zeitalter der KI vorantreiben.

DAUER

60–90 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 1

1. Einführung und Kontext (10–15 Minuten)

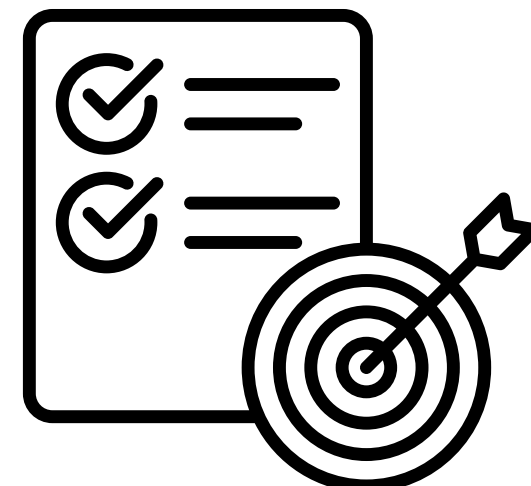
Methode: Gruppendiskussion oder kurzes Quiz

- Frage: Haben Sie bereits online einen Deepfake, einen KI-generierten Artikel oder ein gefälschtes Zitat gesehen?
- Präsentieren Sie kurze Beispiele (z. B. ein gefälschtes Zitat einer prominenten Person, ein KI-generiertes Bild einer Protestaktion, einen von einem Chatbot verfassten Social-Media-Beitrag). Erläutern Sie, wie KI-Tools realistische, jedoch falsche Inhalte erzeugen können und wie dies Hass, Desinformation und Spaltung fördern kann.

2. Spiel: „Echt oder Roboter?“ (30–40 Minuten)

Methode: Quizbasiertes Teamspiel (analog oder digital)

**AKTIVITÄT 1 -
Echt oder
künstlich?
Entdecken Sie den
Bot!**



Aufstellen:

- Erstellen Sie 6 bis 10 Folien, Karteikarten oder Ausdrucke, die jeweils zwei Inhalte enthalten: einen realen und einen KI-generierten.
- Inhaltsarten:
 - Kurze Social-Media-Beiträge (authentisch vs. KI-generiert)
 - Porträts oder Bilder (Foto vs. KI-Kunst)
 - Kurze Nachrichtenüberschriften (authentisch vs. GPT-Stil)
 - Beispiele für Hassrede (echter Trollbeitrag vs. von Bots erzeugte Rhetorik)

Spielanleitung:

- Stellen Sie kleine Teams (2–5 Personen) zusammen.
- In jeder Runde versuchen die Teams zu erraten: Welches Bild ist authentisch? Welches wurde von der KI erstellt?
- Bonus: Erläutern Sie Ihre Überlegungen – welche Indikatoren haben es verraten?

Punktwertung:

- 1 Punkt für jede richtige Antwort
- Bonuspunkte für fundierte Begründungen

3. Strategiestation – Stellen Sie Ihr Erkennungstoolkit zusammen (15–20 Minuten)**Methode:** Gruppenbrainstorming

- Erstellen Sie eine Gruppen-Checkliste zur Identifizierung von KI-Inhalten, basierend auf dem Spiel:
 - Unnatürliche Grammatik oder Wiederholungen?
 - Zu allgemein oder zu ungenau?
 - Uneinheitliche Beleuchtung oder inkonsistente Hände/Gesichter (Bilder)?
 - Keine vertrauenswürdige Quelle oder kein vertrauenswürdiger Autor?
 - Emotional manipulativer Tonfall?

Notiere es auf einem Flipchart oder in einem gemeinsam genutzten digitalen Dokument.

4. Mini-Herausforderung (Optionale Erweiterung, 10–15 Minuten)

Die Teilnehmer entwickeln ihre eigene anspruchsvolle KI-Aufgabe oder reale Inhalte (Text oder Bild) unter Verwendung von:

- KI-Tools (z. B. ChatGPT, Bing Bildgenerator usw., sofern verfügbar)



- Ihre Vorstellungskraft (für gefälschte Zitate oder bearbeitete Bilder) Dann veranstalten Sie eine "Gruppe täuschen"-Raterunde.

Lernmaterialien und Ressourcen

Projektor/Ausdrucke mit Beispielinhalten (Text, Bilder, Videos) Optionaler Zugriff auf KI-Tools zur Inhaltserstellung (ChatGPT, KI-Bildgenerator) Flipchart oder Tafel für die Erkennungscheckliste Spielstandtafel oder Strichliste Optional: Tablets oder Computer für Gruppenrecherchen

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 1

1. Anregungen zur Selbstreflexion

- Wie sicher fühle ich mich jetzt bei der Identifizierung von KI-generierten Inhalten?
- Welche Arten von Inhalten waren am schwierigsten zu bewerten?
- In welcher Weise könnten gefälschte KI-Inhalte zur Verbreitung von Hass missbraucht werden? Wie kann ich darauf reagieren?

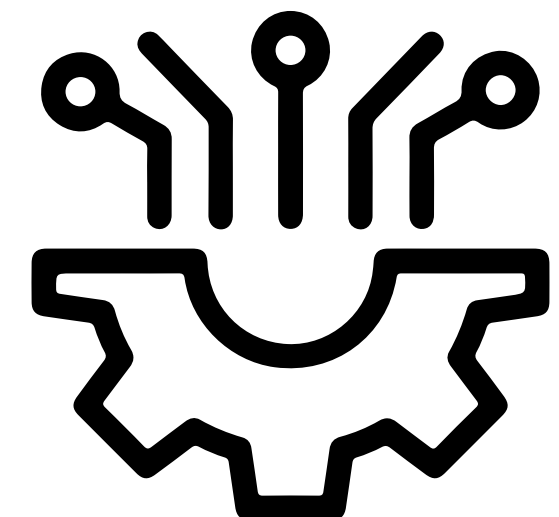
2. Abschlussaufgabe: „Ein Hinweis, den ich mir merken werde...“

Jeder Teilnehmer ergänzt den Satz: „Wenn ich das nächste Mal etwas Verdächtiges online sehe, werde ich auf Folgendes achten...“

3. Optionale Peer-Abstimmung

Die Teilnehmer geben ihre Stimmen ab zu:

- Überzeugendste Fälschung
- Hervorragender KI-Detektiv
- Hervorragende Teamarbeit oder Erläuterung



ZIELE

- Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, Hassrede und Diskriminierung im Internet zu identifizieren und angemessen darauf zu reagieren.
- Empathie fördern, indem positive, inklusive Botschaften durch Erzählungen vermittelt werden.
- Einführung kreativer Instrumente für Gegenrede und narrative Intervention
- Förderung von Medienkompetenz und kritischem Denken in digitalen Umgebungen

**AKTIVITÄT 2 -
Chatterpix-Gegenrede:
„Wenn Bilder sprechen
könnten ... Setzt euch
gegen Hass ein!“**

DAUER

90 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 2

1. Einführung in die Gegenrede (15–20 Minuten)

Methode: Kurze Gruppendiskussion oder Fallbeispiele

- Frage: Was versteht man unter Hassrede? Wo haben Sie diese wahrgenommen oder gehört?
- Das Konzept der Gegenrede einführen: die eigene Stimme nutzen, um mit Empathie, Fakten oder Kreativität anstelle von Schweigen oder Hass zu reagieren.
- Nennen Sie 1–2 jugendgerechte Beispiele für Kampagnen oder digitale Interventionen gegen Hassrede (z. B. Love Speech, #CreateRespect).

2. Aufwärmübung: Wer möchte sich äußern? (10–15 Minuten)

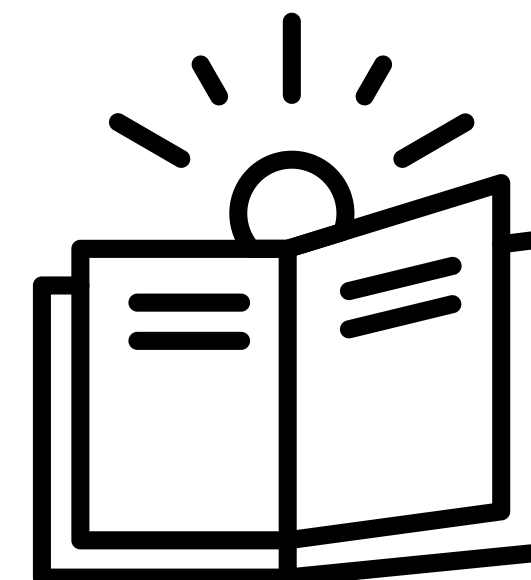
Methode: Kreativität und Rollenspiel

- Abbildungen von alltäglichen oder symbolischen Objekten präsentieren (z. B. Sportschuhe, Baum, Bleistift, Hund, Buch, Superheldenmaske)
- Frage: Wenn dieser Gegenstand sprechen könnte, was würde er jemandem mitteilen, der online Hass oder Ausgrenzung verbreitet?
- Versammeln Sie gemeinsam amüsante, mutige oder freundliche Sätze.

3. Produktion mit ChatterPix (30–40 Minuten)

Methode: Praktische Mediengestaltung in kleinen Gruppen oder Partnerschaften

Die Teilnehmer wählen ein Foto (Objekt, Zeichnung oder symbolische Figur) aus oder erstellen ein Foto davon.



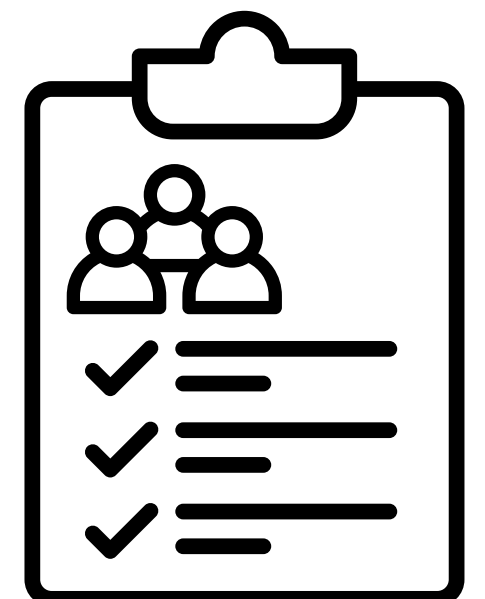
- Verwende die **ChatterPix Kids** App, um:
 - Zeichne einen Mund.
 - Halten Sie eine Gegenrede (max. 30 Sekunden)
 - Fügen Sie nach Belieben Aufkleber oder Text hinzu
 - Vorschläge für Anregungen:
 - „Hört auf mit dem Hass, redet mit Herz!“
 - „In der Freundlichkeit liegt Stärke.“
 - „Wir müssen nicht übereinstimmen, doch wir sollten einander respektieren.“
 - „Worte vermögen zu heilen – nicht zu verletzen.“
- 4. **Austausch und Nachbesprechung (10–15 Minuten)**
 - Betrachten Sie die abgeschlossenen Videos in einer Gruppenansicht.
 - Klatschen und Nachdenken: Welche dieser Aspekte waren für Sie überraschend, eindrucksvoll oder amüsant?
 - Optional: Erstellen Sie eine „Widerstandsmauer“ (physisch oder digital), an der Sie sämtliche ChatterPix-Clips sammeln.

Lernmaterialien und Ressourcen

- Tablets oder Smartphones mit der installierten App ChatterPix Kids (nur iOS)
- Internetzugang (optional, für Beispiele oder Uploads)
- Gedruckte oder physische Objekte und Bilder zur Inspiration
- Kopfhörer (optional, für geräuscharme Aufnahmen)
- Beamer oder Monitor für die Videowiedergabe (optional)

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 2

1. Kurze Anregungen zur Reflexion.
- Nach der Aktivität beim Schreiben, Zeichnen oder in Kleingruppen anwenden.**
- Was habe ich heute über Hassrede erfahren?
 - Welche Botschaft wollte ich mit meinem Video übermitteln?
 - Wie war es, sich Gehör zu verschaffen, selbst durch einen Gegenstand?
 - Wäre ich jetzt besser darauf vorbereitet, auf Hass im Internet zu reagieren?



2. Emoji-Bewertung (für jüngere Gruppen)

Jeder Teilnehmer wählt ein Emoji (gezeichnet oder ausgedruckt), das seine Emotionen widerspiegelt:

- = Ich hatte Freude und habe viel gelernt.
- = Es war in Ordnung, aber ich bin mir noch unsicher.
- = Ich habe es nicht wirklich verstanden und fühlte mich unwohl.

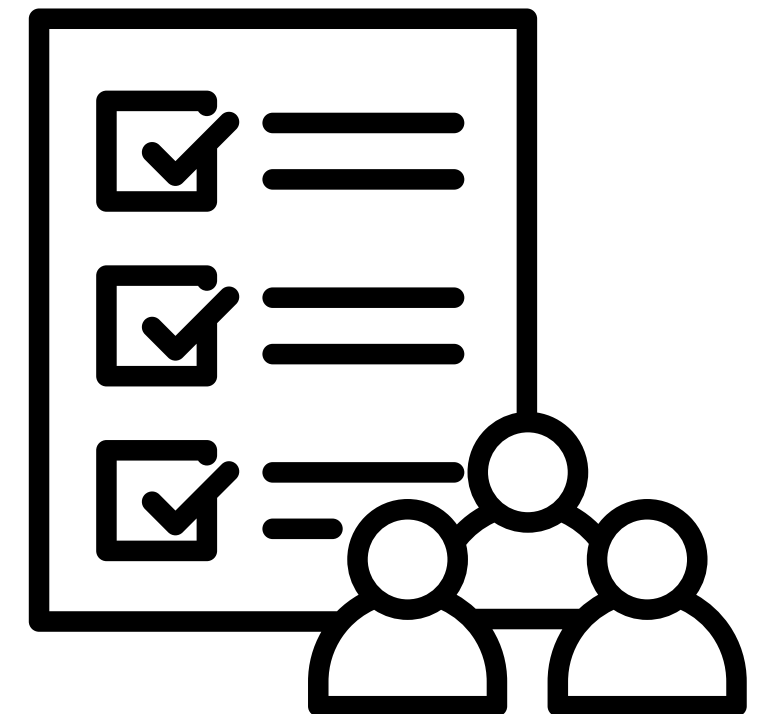
3. Aktivität „Botschaften zuordnen“ (Optionales Abschlussspiel)

Drucken Sie die Botschaften aus den Videos aus (oder notieren Sie sie auf Karten).

Mischen und verteilen Sie die Karten neu.

Die Teilnehmer versuchen, sie dem entsprechenden Bild oder Objekt zuzuordnen.

→ Stärkt das Gedächtnis, die Verständlichkeit der Botschaften und die Wertschätzung der Arbeit der anderen.



ZIELE

Die Teilnehmenden sollen mit den grundlegenden Prinzipien der Formulierung effektiver Fragen (Prompt Engineering) für die Arbeit mit KI vertraut gemacht werden. Junge Menschen, die den digitalen Raum aktiv mitgestalten möchten, müssen verstehen, wie sie Fragen an KI präzise formulieren, um relevante Informationen zu erhalten. Dies stellt eine essentielle Kompetenz für den verantwortungsvollen Umgang mit KI-Werkzeugen dar.

Entwickeln Sie die Fähigkeit, präzise und kontextbezogene Fragen zu formulieren. Um Hassrede entgegenzuwirken, ist es entscheidend, Bedeutungen klar zu vermitteln, sensible Themen anzusprechen und Mehrdeutigkeiten zu vermeiden. Durch geschickte Fragestellungen wird eine verbesserte Kommunikationsmodellierung, Inhaltsanalyse und die Generierung relevanter Antworten ermöglicht.

Die Teilnehmer sollen lernen, die Vorgaben für unterschiedliche Zwecke anzupassen: Information, Analyse, Inhaltserstellung, Moderation usw. Dadurch erweitern sich die Möglichkeiten junger Menschen, KI als Werkzeug zu nutzen: von der Erstellung von Bildungs- oder Sensibilisierungsinhalten bis hin zur Identifizierung von Verzerrungen in Texten oder der Vorbereitung von Online-Kampagnen gegen Diskriminierung.

AKTIVITÄT 3 - PromptCraft

DAUER

90 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 3

1. EINLEITUNG

Vorschlag für die Eröffnungsdiskussion: „Was ist ein Prompt?“

Laden Sie die Teilnehmer zu Beginn der Sitzung ein, über eine einfache, jedoch wesentliche Frage nachzudenken: Wie kommunizieren wir mit künstlicher Intelligenz, damit sie uns versteht und nützliche, relevante Antworten liefert? Der Schlüssel liegt in den **Impulsen**. Eine Eingabeaufforderung stellt eine Anweisung oder Anfrage an die KI dar, um eine Antwort zu generieren, einen Text zu erstellen, Daten zu analysieren oder eine andere Aufgabe zu erfüllen. **Hinweis für Trainer:** Heben Sie hervor, dass die Qualität des Ergebnisses unmittelbar von der Formulierung der Anfrage abhängt. Dasselbe KI-System kann entweder äußerst wertvolle oder völlig irrelevante Ergebnisse liefern – der entscheidende Faktor ist die Formulierung der Eingabeaufforderung.



Frage zur Einbeziehung der Teilnehmer:

Was macht Ihrer Meinung nach eine Aufgabenstellung „effektiv“? Ermutigen Sie die Teilnehmer, mögliche Elemente vorzuschlagen, wie etwa: Klarheit, Spezifität, logische Struktur, ethische Überlegungen, thematische Relevanz und einfache Interpretierbarkeit für das System.

Demonstration: Eine Anfrage, verschiedene Ergebnisse

Präsentieren Sie Live-Beispiele auf dem Bildschirm, um den Unterschied zwischen unzureichend formulierten und optimierten Aufgabenstellungen zu verdeutlichen.

Beispiel 1: Allgemeine versus verfeinerte Anfrage

- **Ineffektive Anfrage:**

Erzählen mir etwas über Hassreden. (AI-Antwort auf dem Bildschirm anzeigen)

- **Optimierte Anfrage:**

Erkläre in 100 Wörtern, wie sich Hassreden in sozialen Medien verbreiten, und gib zwei Beispiele aus dem echten Leben aus den letzten Jahren (2020–2024). (AI-Antwort auf dem Bildschirm anzeigen)

Beispiel 2: Unzureichender Kontext vs. klare Anweisungen

- **Ineffektive Anfrage:**

Schreib einen Beitrag.

- **Optimierte Anfrage:**

Schreib einen kurzen Instagram-Beitrag (max. 100 Wörter) für eine Jugendkampagne, die dazu ermutigt, Hassreden im Internet zu melden. Verwende einen motivierenden Tonfall.

Wesentliche Erkenntnisse aus der Einleitung

Betonen Sie am Ende der Einführung, dass die Teilnehmenden in diesem Kurs lernen werden, effektive Anregungen zu formulieren, die spezifische Ziele unterstützen – wie etwa die Erstellung inklusiver Inhalte, das Erkennen von Hassrede oder die Bewertung von Voreingenommenheit in Texten. Erinnern Sie die Teilnehmenden daran, dass Anregungen als eine **Form der Sprache fungieren für die Kommunikation mit KI**. Je präziser und zielorientierter die Formulierung, desto exakter und aussagekräftiger sind die Ergebnisse.

Tipp des Trainers zur Steigerung der Gruppenmotivation:

Bitten Sie zwei bis drei Teilnehmer, eigene, optimierte Versionen einer der „ineffektiven“ Aufgabenstellungen vorzuschlagen. Dies fördert die unmittelbare Beteiligung und die aktive Reflexion darüber, wie die Formulierung die Antworten der KI beeinflusst.

2. Richtlinien für effektives Prompting

Es existieren einige grundlegende, jedoch nützliche Richtlinien, die Ihnen dabei helfen können, „die Sprache der KI zu sprechen“ – klar, strukturiert und mit zielgerichteten Ergebnissen. Bei der Erstellung eines Prompts sollten Trainer die Teilnehmer anregen, die folgenden Prinzipien zu berücksichtigen:

Klarheit und Präzision

Je klarer und präziser die Fragestellung ist, desto genauer fällt die Antwort aus. Vermeiden Sie vage oder zu allgemeine Anfragen.

Vergleich:

- Geringere Effektivität: „Was weißt du über Diskriminierung?“
- Effektiver: „Beschreib kurz drei Arten von Diskriminierung, die man oft in sozialen Medien sieht, und gib für jede ein Beispiel.“

Kontext

KI ist nicht telepathisch; sie kann keine unausgesprochenen Annahmen ableiten. Ohne ausreichenden Kontext greift sie auf Standardantworten zurück, schätzt die Absicht des Nutzers oder generiert oberflächliche Inhalte. Je mehr Kontext bereitgestellt wird, desto unwahrscheinlicher ist es, dass das System Antworten erfindet oder missinterpretiert.

Hinweis für den Trainer: Erläutern Sie bei der Aufgabenstellung, dass der Kontext sämtliche zusätzlichen Informationen umfasst, die der KI dabei helfen, die Anforderungen besser zu erfassen.

Der Kontext kann Folgendes beinhalten:

- **Zielgruppe** (Schüler, Berufstätige, Kinder usw.)
- **Zweck** (informieren, unterhalten, überzeugen)
- **Stil und Ton** (formell, freundlich, humorvoll usw.)
- **Format** (Artikel, Präsentation, Leitfaden usw.)
- **Zusätzliche Anforderungen** (Wortanzahl, Terminologie, zu vermeidende Themen)

Beispielanfrage:

„Denk mal über diesen Text zum Thema Hassrede nach und überleg dir drei Fragen, die zum Nachdenken anregen, aber trotzdem leicht zu verstehen sind. Diese Fragen sollten für eine Diskussion mit jungen Leuten an der Uni geeignet sein. Sie müssen aktuell sein und zum kritischen Denken anregen.“

- Zielgruppe: Studierende im Alter von 18 bis 22 Jahren
- Ziel: Anregung zur Reflexion und Debatte
- Stil: höflich, jedoch intellektuell
- Format: 3 Diskussionsfragen

Rolle und Tonalität

Eine effektive Methode besteht darin, KI anzuweisen, in einer bestimmten Rolle zu agieren. Dies kann den Stil und die Perspektive der Antwort erheblich beeinflussen.

Beispiele:

- Erklär mal das Bermuda-Dreieck so, wie es ein Wissenschaftler tun würde.
- Erkläre das Bermuda-Dreieck aus der Sicht von jemandem, der an Mystik glaubt.
- Fasse diesen Text aus der Sicht eines Menschenrechtsaktivisten zusammen.
- Stell dir vor, du bist Trainer für digitale Rechte. Wie würdest du den Schülern erklären, warum es wichtig ist, Hassreden im Internet zu melden? (Geben Sie den gewünschten Ton an: formell, freundlich, inspirierend, kritisch usw.)

Erwartetes Antwortformat

KI arbeitet effizienter, wenn sie das Ausgabeformat im Voraus kennt.

Mögliche Formate:

- Listen
- Tabellen
- Kurze Artikel oder Beiträge
- Social-Media-Inhalte

- Videoskripte
- Anleitungen oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Beispielanfrage:

„Mach eine Liste mit 5 praktischen Schritten, wie man in Gruppenchats auf Hassreden reagieren kann. Schreib sie als Tipps für einen Telegram-Kanal auf.“

Gedankenkette-Aufforderung

Bei komplexen Themen sollten die Teilnehmer ermutigt werden, Aufgaben zu formulieren, die den Denkprozess in einzelne Schritte gliedern. Dieser Ansatz unterstützt die KI dabei, eine logische Argumentationskette zu entwickeln, anstatt lediglich oberflächliche Antworten zu geben.

Ansatz:

1. „Die Hauptursachen für X identifizieren.“
2. „Erklären, wie sich jede Ursache auf Y auswirkt.“
3. „Strategien zur Lösung dieser Probleme vorschlagen.“

Beispielanfrage:

„Zuerst nenn drei Gründe, warum Hassreden unter jungen Leuten verbreitet sind. Dann schlag Strategien vor, wie man dem in den sozialen Medien entgegenwirken kann.“

3. PRAKTISCHE ÜBUNG: „INEFFEKTIVE VS. OPTIMIERTE ANFRAGE“**Aktivitätsformat:**

Die Teilnehmenden arbeiten in Zweiergruppen. Jedes Paar erhält drei fehlerhafte Eingabeaufforderungen und hat die Aufgabe, diese zu optimieren. Nach der Überarbeitung vergleichen sie die Antworten der KI mit den ursprünglichen und den überarbeiteten Versionen.

Anmerkung des Trainers:

Diese Übung verdeutlicht, wie geringfügige Anpassungen in Bezug auf Verständlichkeit, Kontext, Zielgruppe oder Format die Qualität von KI-Ergebnissen erheblich beeinflussen können. Sie fördert zudem die Zusammenarbeit und das kritische Denken.

Beispielhafte Vorschläge zur Optimierung:

1 - Ineffektive Anfrage: “Was versteht man unter Hassrede?” (Zu vage, ohne klare Zielsetzung, Format und Zielgruppe)

Optimierte Anfrage: “Was ist Hassrede? Schreib eine Erklärung von 100 Wörtern, die für ein Handout für einen Jugendworkshop passt, und bring ein Beispiel aus dem echten Leben mit.”

2 - Ineffektive Anfrage: “Schreib was über Online-Mobbing.” (Das Thema ist unklar, es fehlt an einem definierten Format und einer Zielgruppe)

Optimierte Anfrage: “Schreib einen kurzen, informativen Absatz (maximal 80 Wörter) über Online-Mobbing für eine Schulkampagne, die sich an 16- bis 18-Jährige richtet.”

3 - Ineffektive Anfrage: “Sag mal, warum Diskriminierung schlecht ist.” (Unstrukturiert, wertend, ohne klaren Zweck)

Optimierte Anfrage: “Nenn mal drei wichtige negative Auswirkungen von Rassendiskriminierung auf die psychische Gesundheit und gib zu jeder eine kurze Erklärung.”

4 - Ineffektive Anfrage: “Schreib einen Beitrag.” (Weder das Thema, das Format, der Zweck noch der Tonfall sind definiert)

Optimierte Anfrage: “Schreib einen Instagram-Post (maximal 100 Wörter) in einem motivierenden Ton, der junge Leute dazu ermutigt, sich gegen Hassreden im Internet zu wehren.”

5 - Ineffektive Anfrage: “Gib mir eine Idee für eine Kampagne.” (Zu vage. Um welches Thema handelt es sich? Für welche Zielgruppe? In welchem Format soll die Kampagne präsentiert werden?)

Optimierte Anfrage: “Schlag drei coole Ideen für eine Kampagne vor, um das Bewusstsein für geschlechtsspezifischen Hass im Internet unter Uni-Studenten zu schärfen, inklusive einem Slogan und der Art der Inhalte.”

6 - Ineffektive Anfrage: “Wie kann KI helfen?” (Zu allgemein. In welchem Bereich? Für wen?)

Optimierte Anfrage: “Sag mal zwei Möglichkeiten, wie KI Content-Moderatoren dabei helfen kann, Hassreden auf Social-Media-Plattformen zu erkennen, und gib Beispiele.”

7 - Ineffektive Anfrage: “Red mal über Rechte.” (Kein Thema, kein Kontext, keine Antwortmöglichkeiten)

Optimierte Anfrage: “Zusammenfassen in 5 Stichpunkten die grundlegenden digitalen Rechte, die junge Leute bei der Nutzung von sozialen Medien kennen sollten, basierend auf internationalen Menschenrechtsprinzipien.”

8 - Ineffektive Anfrage: “Sag etwas Motivierendes.” (Kein Zweck, kein Tonfall, kein Kontext, keine Zielgruppe)

Optimierte Anfrage: “Schreib eine kurze motivierende Botschaft (maximal 3 Sätze) für eine von Jugendlichen geführte Anti-Hass-Kampagne und benutz dabei eine inklusive und aufbauende Sprache.”

9 - Ineffektive Anfrage: “Was weißt du über Trolle?” (Unklare Zielsetzung, undefinierter Begriff, unstrukturierte Darstellung)

Optimierte Anfrage: “Erkläre kurz, wer Internet-Trolle sind, wie sie in Hasskampagnen vorgehen und wie man sicher auf sie reagiert.”

10 - Ineffektive Anfrage: “Hilf mit gegen Hass” (Zu kurz, kein Format, keine Handlungsaufforderung, keine Zielgruppe und kein Thema)

Optimierte Anfrage: “Überleg dir 5 Ideen für interaktive Aktivitäten in einem Uni-Workshop zum Thema „Gegen Hassreden im Internet“.”

11 - Ineffektive Anfrage: “Kennst du Hassgruppen?” (Die Aufgabenstellung ist nicht klar formuliert und fehlt an Zielsetzung, Format und Tonfall)

Optimierte Anfrage: “Nenn und beschreib kurz drei Merkmale von Hassgruppen im Internet, zum Beispiel wie sie neue Leute anwerben und wie sie miteinander reden.”

12 - Ineffektive Anfrage: “Was ist digitale Sicherheit?” (Es fehlt an Kontext und Präzisierung. Für wen ist dies relevant? Zu welchem Zweck?)

Optimierte Anfrage: “Erkläre das Konzept der digitalen Sicherheit in einfachen Worten, die für Schüler der Oberstufe (14–17 Jahre) verständlich sind, und nimm dabei ein Beispiel aus den sozialen Medien.”

13 - Ineffektive Anfrage: “Erklär mal die ‘Cancel Culture’.” (Allgemein gehalten, ohne spezifische Perspektive, Tonfall oder Kontext)

Optimierte Anfrage: “Erkläre mal, was ‘Cancel Culture’ ist, und bring dabei ein positives und ein negatives Beispiel aus dem Bereich Online-Aktivismus.”

14 - Ineffektive Anfrage: “Mach mal was Cooles für die sozialen Medien.” (Was genau soll erstellt werden? Über welches Thema? Für welche Zielgruppe?)

Optimierte Anfrage: “Schreib mal einen Beispieltext für Social Media (maximal 280 Zeichen) für eine Jugendkampagne, die sich mit Vorurteilen gegenüber Flüchtlingen auseinandersetzt. Der Ton sollte freundlich sein.”

15 - Ineffektive Anfrage: “Was ist deine Meinung zu Hass?” (Es fehlt an einem klaren Zweck, einer konkreten Aufgabe, und es ist zu abstrakt)

Optimierte Anfrage: “Als KI, die mit Daten zu Menschenrechten trainiert wurde, gib mal eine neutrale Einschätzung dazu ab, wie Hassreden den sozialen Zusammenhalt in multikulturellen Gesellschaften beeinflussen können.”

16. Ineffektive Anfrage: “Rede mal über Freiheit.” (Mehrdeutig – welche Freiheit, für wen, in welchem Kontext?)

Optimierte Anfrage: “Beschreib in 100 Wörtern das Gleichgewicht zwischen Meinungsfreiheit und der Regulierung von Hassreden in sozialen Medien.”

17. Ineffektive Anfrage: “Was schlägst du vor?” (Kein Thema, kein Kontext, keine präzise Aufgabe)

Optimierte Anfrage: “Schlag drei einfache Maßnahmen vor, die Schüler ergreifen können, um ihren Mitschülern zu helfen, die mit Hass im Internet konfrontiert sind, und gib für jede Maßnahme ein Beispiel.”

18. Ineffektive Anfrage: “Schreib etwas Kreatives.” (Zu vage. Worüber? In welchem Stil?)

Optimierte Anfrage: “Schreib einen kurzen, kreativen Dialog (5–6 Zeilen) zwischen zwei Leuten, die darüber reden, wie sie einen Hasskommentar auf Instagram gemeldet haben.”

19. Ineffektive Anfrage: “Ist Voreingenommenheit schlimm?” (Unklar, provokant, ohne Ziel und Struktur)

Optimierte Anfrage: “Erkläre in 3–4 Sätzen, wie algorithmische Verzerrungen zu ungleichen Ergebnissen bei der Moderation von Inhalten in sozialen Medien führen können.”

20. Ineffektive Anfrage: “Mach eine Liste.” (Über welches Thema? Für welche Zielgruppe? In welchem Kontext?)

Optimierte Anfrage: “Mach eine Liste mit 5 Tipps, wie man verschlüsselte Hassreden in Online-Memes erkennen kann, und richte sie an junge Digitalaktivisten.”

Vorschlag des Trainers: Bitten Sie die Teilnehmer nach der Aktivität, darüber nachzudenken, welche Verfeinerungen der Aufgabenstellung den größten Unterschied bewirkt haben (z. B. Angabe der Zielgruppe, des Tons oder des Formats).

Dies fördert das Lernen, indem die „Regeln für effektives Anregen“ in der Praxis veranschaulicht werden.

4. PRAKTISCHE ÜBUNG: „AUFGABENSPEZIFISCHE PROMPTS ENTWERFEN“

Aktivitätsformat:

Die Teilnehmer werden in Gruppen zu dritt aufgeteilt.

- Jede Gruppe verwendet KI, um einen kreativen Namen für ihr Team zu generieren, und bereitet sich darauf vor, die dabei verwendeten Anregungen zu erläutern.
- Anschließend erhält jede Gruppe ein Thema sowie die Aufgabe, einen effektiven Lösungsansatz zu entwickeln, der mithilfe von KI zur Problemlösung beitragen kann. Danach testen sie ihren Lösungsansatz und analysieren die Ergebnisse.

Anmerkung des Trainers:

Diese Aktivität fördert sowohl technische als auch reflektierende Fähigkeiten: Die Teilnehmenden üben das Formulieren von Aufgabenstellungen und analysieren gleichzeitig die Beweggründe für ihre Entscheidungen. Ermutigen Sie die Gruppen, nicht nur ihre endgültigen Aufgabenstellungen, sondern auch den Prozess ihrer Verfeinerung zu präsentieren.

Beispielthemen zur Erstellung von Gruppenaufgaben:

1. Ihr Team erstellt Materialien für eine Online-Kampagne, die darauf abzielt, junge Menschen zu ermutigen, Fälle von Hassrede in sozialen Medien zu melden.
2. Sie führen eine Analyse von Medieninhalten durch und möchten überprüfen, ob ein Nachrichtenartikel Anzeichen von Voreingenommenheit gegenüber einer bestimmten Bevölkerungsgruppe aufweist.
3. Eine Gruppe von TikTok-Neulingen sucht Rat, wie sie auf hasserfüllte Kommentare auf TikTok reagieren können. Du möchtest ihnen eine klare Schritt-für-Schritt-Anleitung erstellen.
4. Sie werden eine Jugenddiskussion zum Thema Hassrede in Online-Spielen moderieren und benötigen ansprechende Einstiegsfragen, um das Gespräch zu fördern.
5. Ihre Gruppe bereitet sich auf eine Debatte vor und muss Argumente für und gegen die Einschränkung der Meinungsfreiheit im Rahmen der Bekämpfung von Hassrede im Internet zusammentragen.

6. Das Team produziert ein kurzes Video für TikTok oder Reels, das reale Situationen darstellt, in denen junge Menschen in Chatrooms mit Hassrede konfrontiert werden.
7. Sie sind aufgefordert, einen Kampagnenbeitrag zu überprüfen, um problematische oder nicht inklusive Formulierungen zu erkennen und den Text inklusiver zu gestalten.
8. Ihre Gruppe erstellt visuelle Lehrinhalte für soziale Medien, um jungen Menschen zu ermöglichen, verborgene Formen von Hassrede in Kommentaren zu identifizieren.
9. Sie beraten einen aufstrebenden Influencer, der erfahren möchte, wie man auf ethische und konstruktive Weise auf Hasskommentare in der Kommentarspalte reagiert.
10. Sie untersuchen, wie unterschiedliche Länder die Regulierung von Hassrede im Internet handhaben, und beabsichtigen, eine prägnante Übersicht für einen Blog oder eine Präsentation zu erstellen.

Vorschlag des Trainers:

Nachdem die Gruppen ihre Aufgaben getestet haben, fordern Sie sie auf, Folgendes zu reflektieren:

- Welche Details (Zielgruppe, Format, Tonfall, Kontext) haben ihre Aufforderung effektiver gemacht?
- Wie sich die Ausgabe der KI nach der Verfeinerung der Anweisungen verändert hat. Diese Überlegung unterstreicht die Prinzipien effektiver Prompting-Techniken, indem sie Theorie und Praxis miteinander verbindet.

5. GRUPPENPRÄSENTATIONEN

Jede Gruppe stellt vor:

- Ihre Aufforderung,
- das KI-gestützte Ergebnis,
- sowie ihre Eindrücke von dem Prozess.

Diskussionspunkt:

Welche Anregungen waren am erfolgreichsten und aus welchen Gründen? Ermutigen Sie die Teilnehmer, die Elemente (Klarheit, Kontext, Tonfall, Zielgruppe, Format) zu benennen, die den entscheidenden Unterschied ausgemacht haben.

6. ZUSAMMENFASSUNG UND REFLEXION

Beenden Sie die Sitzung mit einer geführten Reflexion. Mögliche Fragen:

- Welche neuen Erkenntnisse habt ihr gewonnen?
- Welche häufigen Fehler sind euch aufgefallen?
- Wie könnt ihr die Fähigkeiten zum Prompt Design in eurer eigenen Arbeit oder euren Aktivitäten anwenden?

Tipp des Trainers:

Nutzen Sie die Methode „Ein Wort/Ein Satz im Kreis“, um kurze Rückmeldungen aller Teilnehmenden zu erfassen. Auf diese Weise kann jeder eine prägnante Erkenntnis mitteilen, und das Gelernte wird gefestigt.

Lernmaterialien und Ressourcen

- Geräte, die Zugriff auf ChatGPT oder ein vergleichbares Tool haben (kostenlose Versionen auf den Smartphones der Teilnehmer sind gestattet)
- Flipchart und Präsentationsfolien mit den Richtlinien für effektives Prompt-Design
- Gedruckte Handzettel mit Beispielen für „unzureichende“ Aufgabenstellungen
- Haftnotizen / Marker (zur Unterstützung der Gruppenarbeit)
- Projektor
- WLAN-Zugang

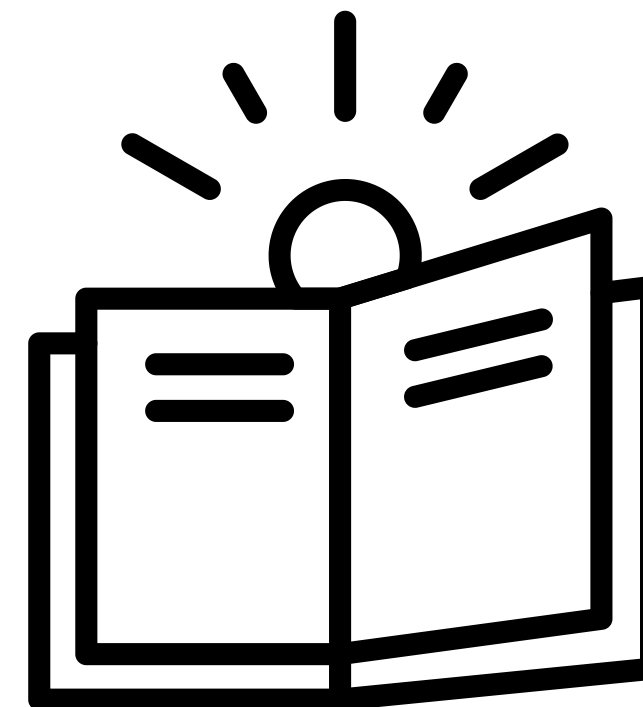
SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3

Formative Bewertung (während der Aktivitäten)

- Qualität der formulierten Anfragen (Spezifität, Struktur, Effektivität)
- Grad der Mitwirkung an Gruppenarbeiten
- Mündliche Reflexion

Leitfragen (rhetorische Fragen) während des gesamten Trainingsprozesses

- War meine Aufgabenstellung ausreichend präzise?
- Habe ich/haben wir genügend Kontext bereitgestellt?
- Entsprach die Reaktion der KI dem beabsichtigten Ziel?



ZIELE

Machen Sie die Teilnehmer mit dem Einsatz generativer KI in Simulationsszenarien vertraut. Im heutigen Kontext bieten KI-gesteuerte Simulationen die Möglichkeit, Entscheidungsfindung, Kommunikation und den Umgang mit Informationen zu üben, ohne dass dabei Risiken für reale Personen entstehen. Dies ermöglicht es den Teilnehmern, komplexe oder konfliktreiche Situationen sicher zu erkunden und zu erlernen, wie sie effektiv reagieren können.

Entwickeln Sie kritisches Denken gegenüber KI-generierten Ergebnissen (einschließlich voreingenommener oder toxischer Inhalte). KI kann bestehende Vorurteile reproduzieren oder sogar verstärken. Die Fähigkeit, solche Fälle zu erkennen, unterstützt Anwender dabei, bewusst zwischen Fakten und Interpretationen zu unterscheiden sowie die erhaltenen Informationen anzupassen oder zu hinterfragen. Dies verbessert die Entscheidungsqualität und verringert das Risiko der Verbreitung von Fehlinformationen.

Entwickeln Sie kritisches Denken gegenüber Medieninhalten (insbesondere sensationellen Berichten oder solchen mit anonymen Quellen). Im Zeitalter von Fast News und sozialen Medien müssen die Teilnehmer lernen, Quellen zu analysieren, Fakten zu überprüfen und manipulative Botschaften zu erkennen. Dies ist besonders wichtig, um Panik, Polarisierung und Desinformation entgegenzuwirken.

Medienkompetenz und digitale Ethik verbessern. Medienkompetenz und ethisches Verhalten im digitalen Umfeld sind wesentliche Fähigkeiten für verantwortungsbewusste Nutzer. Ein achtsamer Umgang mit Inhalten, die Achtung des Urheberrechts und der Schutz der Privatsphäre tragen zu einem sichereren und integrativeren Online-Raum bei.

Üben Sie zwischenmenschliche Kommunikation in herausfordernden sozialen Situationen, die Elemente von Konflikten oder Diskriminierung beinhalten. Die Auseinandersetzung mit solchen Szenarien fördert die Entwicklung von Fähigkeiten im Dialog, in Empathie und in konstruktiver Problemlösung. Dies trägt dazu bei, Spannungen innerhalb von Gemeinschaften abzubauen und die Schaffung einer Kultur des gegenseitigen Respekts zu unterstützen.

**AKTIVITÄT 4 -
Schau mal, wer da
spricht!**

DAUER

60 Minuten

**SCHRITTE DER
AKTIVITÄT 4**

1. EINLEITUNG UND AUFGABENBESCHREIBUNG

Ziel der Übung:

Die Teilnehmer werden unter Einsatz von KI ein Interview mit einer prominenten Persönlichkeit führen.

Der „Interviewpartner“ kann folgende Personen umfassen:

- eine historische Figur (z. B. Martin Luther King, Stepan Bandera, Virginia Woolf),
- ein zeitgenössischer Denker,
- eine kontroverse Persönlichkeit
- eine kulturelle Ikone, ein Aktivist oder ein Wissenschaftler,
- oder eine andere bekannte Persönlichkeit, die von den Teilnehmenden ausgewählt wird. Die KI nimmt die Rolle dieser Persönlichkeit ein, während die Teilnehmenden als Journalisten agieren und eine Veröffentlichung für ein angesehenes Medium vorbereiten.

Aufgabe:

Erforschen Sie die Ansichten der Person zu komplexen gesellschaftlichen

Themen wie:

- Meinungsfreiheit,
- Hassrede,
- Zensur,
- Künstliche Intelligenz,
- interkultureller Austausch,
- oder ein anderes relevantes gesellschaftliches Thema, das von den Teilnehmenden ausgewählt wird.

2. GRUPPENBILDUNG UND AUSWAHL DER PERSÖNLICHEN PERSON

Die Teilnehmer bilden Gruppen zu dritt. Jede Gruppe wählt eine Persönlichkeit aus einer vorbereiteten Liste historischer oder bekannter Persönlichkeiten aus oder schlägt eine eigene Person für ein Interview vor.



3. VORBEREITUNG FÜR DAS VORSTELLUNGSGESPRÄCH

- Jede Gruppe erstellt 5–6 Interviewfragen.
- Mindestens 2–3 dieser Fragen sollten sich mit gesellschaftlich relevanten Aspekten von Hassrede auseinandersetzen (z. B. deren Erkennung, Auswirkungen oder Gegenstrategien).
- KI-Tools können zur Erstellung von Fragen verwendet werden, ohne die Identität des gewählten Interviewpartners offenzulegen.

Die KI wird die Funktion der ausgewählten Person übernehmen, während die Teilnehmer die Rolle von Journalisten einnehmen, die Inhalte für ein seriöses Medienunternehmen aufbereiten.

Beispiel für eine Eingabeaufforderung:

„Tu bitte so, als wärst du Bruce Willis. Ich bin ein Journalist, der dich im Jahr 2025 interviewt und mehr über dein Fachwissen zu einem wichtigen Thema erfahren möchte.“

4. DURCHFÜHRUNG DES INTERVIEWS

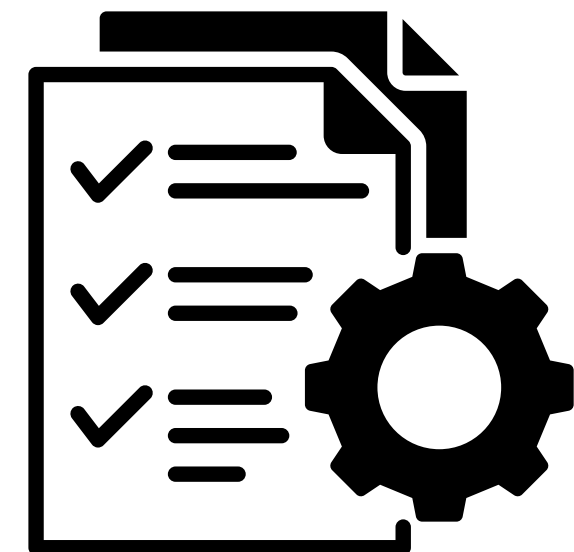
Die Gruppe führt einen Live-Sprachchat mit einer KI und stellt ihre vorbereiteten Fragen in Echtzeit. **Wichtig: Verwenden Sie nicht denselben Chat, in dem die Interviewfragen bereits erstellt wurden. Erstellen Sie einen neuen Chat!**

- Die KI agiert in der Rolle der gewählten Figur.
- Die Teilnehmer halten interessante Formulierungen, kontroverse Aussagen, potenzielle Voreingenommenheiten, offensichtliche Fälschungen oder „Verzerrungen der Tatsachen“ fest.
- Das Transkript des Dialogs wird automatisch als Text im Chat archiviert.

5. ANALYSE UND KURZES „REDAKTIONELLES BRIEFING“

Die Gruppe erörtert:

- Inwieweit stimmten die Antworten der KI mit den tatsächlichen Werten überein?
- Gab es Geschichtsverfälschungen oder eine Verschiebung der Werte?



- Wie äußerte die KI Ansichten zu bedeutenden sozialen oder gesellschaftlichen Konflikten?
- Traten Stereotypen, Klischees oder übermäßig milde/neutrale Formulierungen auf?
- Wurden objektive Aussagen berücksichtigt?
- Wie glaubwürdig wäre ein derartiges Interview für einen Leser?

6. PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE

Jede Gruppe führt eine kurze Präsentation (maximal 2 Minuten) durch, die Folgendes beinhaltet:

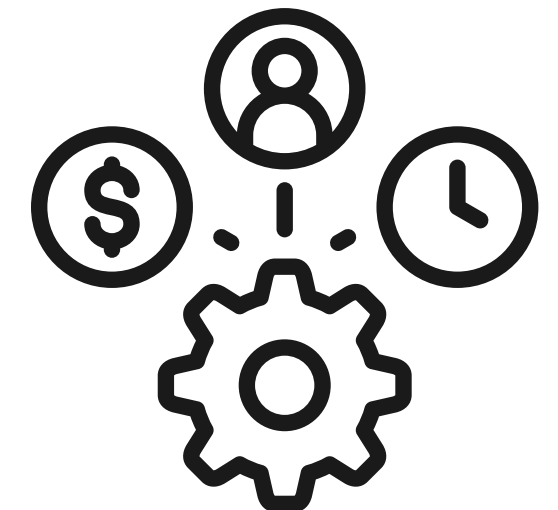
- Wen sie befragt haben,
- Was war an den Antworten der KI überraschend?
- Was sie über die Nutzung von KI als Datenquelle gelernt haben,
- Welche Verantwortung trägt ein Journalist bei der Nutzung dieser Art von KI-generiertem Interview?

Lernmaterialien und Ressourcen

- Smartphones oder Laptops mit Zugang zu ChatGPT (oder einer anderen Plattform), die über ein Mikrofon und Lautsprecher verfügen, um Sprachinteraktionen durchzuführen.
- Liste prominenter Persönlichkeiten (Karteikarten oder Dias).
- Blätter oder Vorlagen zum Festhalten und Zusammenfassen.
- Beamer zur Veranschaulichung eines Beispielinterviews und der empfohlenen Einstiegsfrage.

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 4

- Fähigkeit zur kritischen Analyse von Medieninhalten
- Gruppenreflexion über die Risiken eines „blinden“ Vertrauens in sensible Informationen, die online, insbesondere in sozialen Medien, geteilt werden.



ZIELE

Fähigkeiten zur kritischen Bewertung von KI-generierten Informationen entwickeln.

KI kann sowohl genaue als auch irreführende oder voreingenommene Inhalte produzieren. Die Fähigkeit, Antworten kritisch zu bewerten, hilft dabei, Ungenauigkeiten zu identifizieren, Manipulationen zu erkennen und bei der Entscheidungsfindung objektiv zu bleiben.

Stärkung der Fähigkeiten zur Überprüfung von Fakten anhand zuverlässiger

Quellen. Die Überprüfung von Informationen ist ein wichtiges Instrument im Kampf gegen Desinformation. Die Verwendung vertrauenswürdiger Quellen verbessert die Qualität von Inhalten, verhindert die Verbreitung von Falschmeldungen und fördert eine Kultur des verantwortungsvollen Datenaustauschs.

Das Bewusstsein für die Risiken von Desinformation zu schärfen, insbesondere bei Themen im Zusammenhang mit Hassreden.

Desinformation in Verbindung mit feindseliger Rhetorik kann soziale Spannungen verschärfen und Konflikte provozieren. Das Verständnis dieser Risiken fördert einen verantwortungsbewussteren Umgang mit Informationen und einen aktiveren Widerstand gegen Hassreden.

Die Teilnehmer darin zu schulen, KI-Antworten zu analysieren. Die Analyse geht über eine einfache Faktenprüfung hinaus; sie umfasst die Identifizierung von Kontext, Tonfall, möglichen Vorurteilen und versteckten Bedeutungen. Diese Fähigkeiten ermöglichen es den Teilnehmern, KI effektiver zu nutzen und fundierte Entscheidungen zu treffen.

AKTIVITÄT 5 - CheckGPT

DAUER

60 Minuten

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 5

1. EINLEITUNG

KI ist heute kein futuristisches Spielzeug mehr, sondern ein alltäglicher Helfer, der unsere Arbeitsweise, unser Lernen und unsere Kreativität bereits grundlegend transformiert hat. Sie beschafft Informationen schneller als jede Suchmaschine, verfasst Texte und Gedichte, generiert Bilder und Musik, analysiert juristische Dokumente und unterstützt sogar Ärzte bei der Diagnostik. Trotz all dieser scheinbaren „Magie“ ist KI jedoch lediglich ein Werkzeug. Inwieweit sie zu einer Quelle der Innovation oder zu einem Kanal für Fehler, Voreingenommenheit und Manipulation wird, hängt davon ab, wie kritisch und verantwortungsbewusst wir sie anwenden.



Frage zur Einbeziehung der Teilnehmer

Der Trainer präsentiert die Frage auf einer Folie:

„Können wir den Antworten der KI vertrauen?“ Die Teilnehmer äußern kurz ihre Überlegungen (jeweils 1–2 Sätze).

Der Trainer hält die Antworten auf einem Flipchart fest, fasst sie zusammen und kommentiert sie. Beispiel:

„Es ist erfreulich, dass wir unterschiedliche Meinungen vertreten. Heute lernen wir, wie wir die von KI bereitgestellten Informationen überprüfen können und warum dies von großer Bedeutung ist, insbesondere bei Themen, bei denen sich Hassrede oder Stereotypen leicht verbreiten.“

Einführung in Desinformation und KI-„Halluzinationen“

Der Trainer erläutert es in einfachen Worten: „Wir neigen dazu, KI als intelligent und allwissend zu betrachten, doch tatsächlich ‚kennt‘ sie keine Fakten. Sie generiert lediglich wahrscheinliche Antworten basierend auf Mustern in den Trainingsdaten. Manchmal funktioniert das einwandfrei, doch gelegentlich erfindet sie auch Fakten, Namen, Daten oder Zitate, die nie existiert haben. Dies wird als KI-Halluzination bezeichnet. Warum geschieht das? Große Sprachmodelle (LLMs) erzeugen Antworten, indem sie Wortassoziationen analysieren und auf Grundlage ihrer Trainingsdaten die statistisch wahrscheinlichsten Verbindungen herstellen.“

Beispiel zur Veranschaulichung:

Frage: „Wer hat das Internet erfunden?“ Antwort der KI: „Es wurde von Elon Musk erfunden.“ Dies ist nicht nur ein Irrtum, sondern eine überzeugend formulierte Falschinformation. Die Antwort bezieht sich auf eine prominente Persönlichkeit der IT-Branche, den Schöpfer und Eigentümer bedeutender und populärer IT-Dienste. Die wahrscheinlichste Antwort lautet daher...

Schwerpunkt des Trainers:

„In der Diskussion über Hassrede oder andere gesellschaftlich relevante Themen können derartige Fehler noch gravierender sein, da sie Stereotypen verstärken oder Fehlinformationen verbreiten können.“

Schlussfolgerung der Einleitung:

„Heute üben wir kritisches Denken und die Überprüfung von Fakten, um zu vermeiden – oder zumindest zu minimieren – Opfer von KI-Halluzinationen oder Desinformation zu werden.“

2. DEMONSTRATION: PRAXISBEISPIELE UND REGELN FÜR DIE FAKTENPRÜFUNG VON KI-ANTWORTEN

Der Trainer präsentiert mehrere vorbereitete KI-Antworten, die Halluzinationen oder Fehler aufweisen (eine pro Folie). Gemeinsam mit den Teilnehmern analysiert der Trainer jede Antwort anhand der folgenden Kriterien:

1. **Zerlegen Sie die Antwort in überprüfbare Aussagen:** Identifizieren Sie Fakten wie Daten, Namen, Zahlen, Zitate, Statistiken oder historische Ereignisse. Überprüfen Sie, ob die Antwort tatsächliche Fakten beinhaltet.
2. **Nutzen Sie verlässliche Quellen zur Überprüfung:** offizielle Websites (Regierungsinstitutionen, internationale Organisationen wie die UN, WHO, UNESCO), renommierte Medien (BBC, The Guardian, Deutsche Welle, Reuters), akademische Ressourcen (Google Scholar, JSTOR, ResearchGate) und vertrauenswürdige Enzyklopädien (Britannica).
3. **Verwenden Sie Faktencheck-Tools:** Faktencheck-Plattformen (Snopes, PolitiFact, FactCheck.org, StopFake, VoxCheck), umgekehrte Bildersuche (Google Bilder, TinEye, CircleToSearch auf Smartphones) und Archive (Wayback Machine), um zu verifizieren, ob eine Seite oder Quelle zu dem relevanten Zeitpunkt existierte.
4. **Überprüfen Sie die Informationen anhand mehrerer Quellen:** Geben Sie sich nicht mit dem ersten Ergebnis zufrieden. Suchen Sie mindestens zwei unabhängige, zuverlässige Bestätigungen. Wenn sich Quellen ohne ursprüngliche Überprüfung gegenseitig wiederholen, handelt es sich um eine „Kette ohne Ursprung“ – untersuchen Sie dies weiter oder verwerfen Sie die Behauptung.
5. **Erkennen Sie die Warnsignale (auch bekannt als „rote Flaggen“):** übermäßige Selbstsicherheit oder überzeugende Behauptungen ohne Quellenangabe, vage Formulierungen („Experten sagen“, „Forschungsergebnisse zeigen“) ohne Quellenangaben oder eine Vermischung aus wahren Fakten und erfundenen Details, die die Überprüfung der Fakten erschwert.

3. GRUPPENARBEIT

Die Teilnehmer bilden Gruppen zu dritt. Jede Gruppe erhält mehrere vorbereitete KI-Antworten auf unterschiedliche Fragen, die Themen wie Geschichte, soziale Probleme, Menschenrechte, Hassrede usw. umfassen, sowie Anweisungen zur Überprüfung der Zuverlässigkeit der Informationen.

Gruppenaufgabe:

- Überprüfen Sie die Antwort der KI.
- Identifizieren Sie die Fakten, die einer Überprüfung bedürfen.
- Validieren Sie die Informationen durch vertrauenswürdige Quellen.

Hinweis für den Trainer: Aufgaben und Anweisungen können zur besseren Handhabung über Padlet verteilt werden. Nach Abschluss der Aufgabe präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse (2–3 Minuten pro Gruppe). Der Trainer ergänzt, klärt und gibt Rückmeldungen.

4. RÜCKBLICK UND FAZIT

Der Trainer leitet eine Gruppendiskussion und hält die Antworten auf einem Flipchart fest:

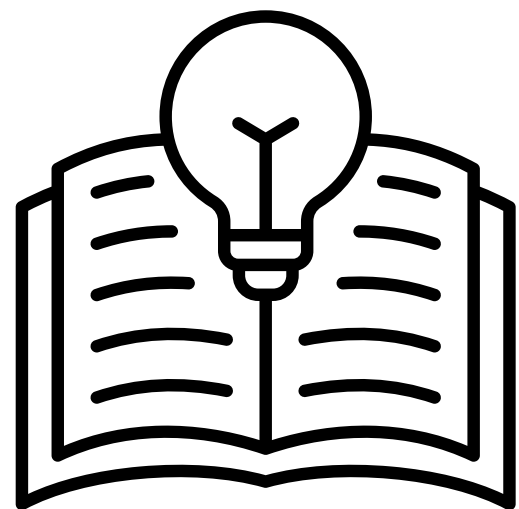
- Was war unerwartet?
- Was war herausfordernd?
- Wie beeinflusst dies Ihre Wahrnehmung von KI?

Abschließende Empfehlung des Trainers:

- Worauf sollte man bei der Arbeit mit Künstlicher Intelligenz achten?
- Welche Quellen gelten als zuverlässig?
- Wie kann die Verbreitung von Fehlinformationen, insbesondere in Bezug auf gefährdete Gruppen, verhindert werden?

Lernmaterialien und Ressourcen

- Computer oder Smartphones mit WLAN-Zugang für sämtliche Teilnehmer
- Vorgefertigte KI-Antworten auf unterschiedliche Anfragen
- Vorbereitetes Padlet-Board mit Anleitungen, KI-Antworten zur Analyse und Gruppenaufgaben
- Präsentationsfolie mit einem Beispiel für eine gefälschte KI-Antwort (zur Veranschaulichung)
- Flipchart und Marker



SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 5

- Die Fähigkeit, fehlerhafte oder unzuverlässige Informationen kritisch und überzeugend zu erkennen.
- Reflexion über die Veränderungen im Verständnis der Teilnehmer hinsichtlich der Nutzung von KI nach der Übung.

ZIELE

Das Ziel dieser Aktivität ist es, den Teilnehmern dabei zu helfen, emotionale Appelle, Vorurteile und manipulative Taktiken in Hassreden und Desinformation zu erkennen und zu analysieren. Indem sie identifizieren, Angst, Schuldgefühle, Wut oder andere Emotionen in Botschaften verwendet werden, um Meinungen zu beeinflussen, entwickeln die Teilnehmer kritisches Denken, Medienkompetenz und ein besseres Verständnis dafür, wie Sprache Überzeugungen und Verhaltensweisen prägen kann. Die Aktivität regt zum Nachdenken über persönliche Reaktionen auf überzeugende Botschaften an und fördert fundierte, verantwortungsvolle Reaktionen auf irreführende oder schädliche Inhalte.

**AKTIVITÄT 6 -
Quiz zu emotionalen
Appellen:
Voreingenommenheit in
Hassrede und
Fehlinformation erkennen**

DAUER

Eine angemessene Dauer für diese Aktivität wäre 45 bis 60 Minuten. Dies bietet den Teilnehmern ausreichend Zeit, um jede Aussage zu lesen und zu analysieren, ihre Antworten zu zweit oder in Gruppen zu diskutieren und über die verwendeten emotionalen Techniken nachzudenken, während die Sitzung spannend und interaktiv bleibt.

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 6

Tipps für Moderatoren oder Trainer

Schritte:

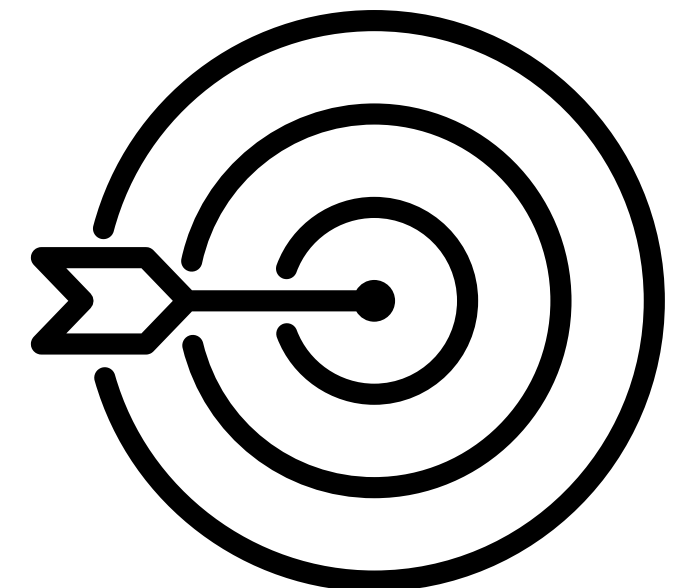
1. Einführung (5–10 Minuten)

- Erläutern Sie das Ziel: Erkennen von emotionalen Appellen und Voreingenommenheit in Hassreden und Desinformation.

- Definieren Sie kurz die wichtigsten Begriffe: emotionale Appelle, Voreingenommenheit, Desinformation.

2. Individuelle Arbeit oder Gruppenarbeit (15–20 Minuten)

- Die Teilnehmenden lesen die Aussagen und wählen die Art des emotionalen Appells oder der Voreingenommenheit aus. Sie müssen die korrekte Antwort aus vier Optionen auswählen.



3. Diskussion in Paar- oder Kleingruppen (10–15 Minuten)

- Vergleichen Sie die Antworten, erläutern Sie die Auswahlmöglichkeiten und erörtern Sie alternative Interpretationen.

4. Nachbesprechung und Überprüfung der Antworten (10–15 Minuten)

- Gehen Sie die Antworten gemeinsam durch, lesen Sie die Erklärungen und erörtern Sie, wie Botschaften Emotionen beeinflussen.

5. Reflexion und Zusammenfassung (5–10 Minuten)

- Überdenken Sie Ihre persönlichen Reaktionen und Strategien zur kritischen Analyse ähnlicher Botschaften im Alltag.

Lernmaterialien und Ressourcen

QUIZ

1. Sie sind alle gleich: gewalttätig, gefährlich und unfähig zur Veränderung. Ein Blick in die täglichen Nachrichten genügt.

A) Appell an die Vernunft B) Appell an die Angst
C) Appell an die Autorität D) Appell an die Solidarität

2. Wir müssen unsere Kinder vor ihrem Einfluss bewahren; sie wollen unsere Schulen und unsere Gedanken kontrollieren!

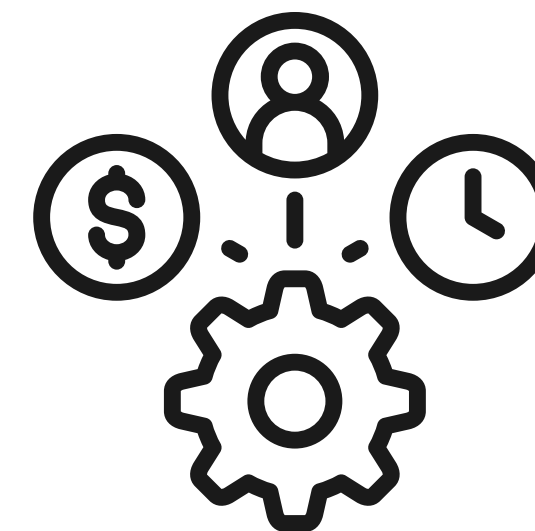
A) Appell an Schuldgefühle B) Appell an Tradition
C) Appell an die Angst D) Appell an Mitgefühl

3. Wahre Patrioten würden Fremden niemals Vertrauen schenken. Wer sein Land liebt, tritt ihnen entgegen.

A) Appell an den Nationalismus B) Appell an die Vernunft
C) Appell an das Mitgefühl D) Appell an die Autorität

4. Wie können sie sich über Rassismus beschweren? Sehen Sie doch, wie viel Unterstützung sie bereits erhalten haben!

A) Appell an die Gerechtigkeit B) Appell an den Neid
C) Appell an den Zorn D) Appell an das Mitgefühl



5. Nur ungebildete Personen würden darauf hereinfallen. Du bist doch klüger, oder?

A) Appell an die Eitelkeit B) Appell an die Autorität C) Appell an das Mitgefühl D) Appell an die Angst

6. Wir haben es immer so gemacht, warum sollten wir es jetzt wegen denen ändern?

A) Appell an das Neue B) Appell an die Angst C) Appell an die Tradition D) Appell an die Einheit

7. Sie möchten sicherlich nicht, dass Ihre Familie in Gefahr ist, oder? Dann unterstützen Sie bitte diese Maßnahme.

A) Appell an das Mitgefühl B) Appell an die Angst
C) Appell an die Rationalität D) Appell an die Diversität

8. Sie gehören nicht hierher! Sie werden niemals zu uns gehören, egal was sie sagen.

A) Appell an die Einheit B) Appell an die Angst C) Appell an die Ausgrenzung D) Appell an die Logik

9. Diese Personen strömen herein und nehmen euch eure Arbeitsplätze, eure Wohnungen, eure Zukunft!

A) Appell an den Fortschritt B) Appell an die Knappheit C) Appell an die Empathie D) Appell an den Zorn

10. Stell dir vor, wie deine Vorfahren empfinden würden, wenn sie sehen könnten, dass du dich auf deren Seite stellst.

A) Appell an die Tradition B) Appell an die Schuldgefühle
C) Appell an das Mitleid D) Appell an die Hoffnung

11. Dieser Politiker lächelt stets – offensichtlich verbirgt er etwas.

A) Appell an die Furcht B) Appell an den Verdacht
C) Appell an die Vernunft D) Appell an die Autorität

12. Denken Sie an die zukünftigen Generationen – möchten Sie nicht, dass Ihre Kinder in einer besseren Welt aufwachsen?

A) Appell an die Furcht B) Appell an das Mitgefühl
C) Appell an die Tradition D) Appell an die Autorität

13. Warum verteidigst du sie? Gehört du jetzt etwa zu ihnen?

- A) Appell an den Stammesgeist B) Appell an die Vernunft
- C) Appell an das Mitgefühl D) Appell an die Schuld

14. Wenn wir sie bleiben lassen, haben die bald das Sagen hier.

- A) Appell an Hoffnung B) Appell an die Angst
- C) Verherrlichung des Neuen D) Appell an die Gemeinschaft

15. Sie klagen über Diskriminierung, doch in Wahrheit sind sie nur faul und verwöhnt.

- A) Appell an die Gerechtigkeit B) Appell an die Fairness
- C) Appell an den Zorn D) Appell an die Wahrheit

16. Du solltest dich schämen, auf der Seite der Terroristen zu stehen.

- A) Appell an das Gewissen B) Appell an die Wahrheit
- C) Appell an den Mut D) Appell an die Vernunft

17. Sie versuchen nicht mal, sich anzupassen; allein ihre Kleidung spricht Bände.

- A) Appell an den Stil B) Appell an die Normalität
- C) Appell an die Eitelkeit D) Appell an die Angst

18. Nur echte Bürger haben das Recht, sich dazu zu äußern; der Rest sollte schweigen.

- A) Appell an die Autorität B) Appell an die Einheitlichkeit
- C) Appell an den Ausschluss D) Appell an die Angst

19. Wenn wir jetzt nicht etwas tun, könnten einige unserer Traditionen aussterben.

- A) Appell an die Angst B) Appell an die Zuversicht
- C) Appell an den Brauchtum D) Appell an die Einheit

20. Lass dich nicht von Schuldgefühlen zum Schweigen bringen. Das ist unser Land, nicht ihres.

- A) Appell an den Nationalstolz B) Appell an die Schuldgefühle
- C) Appell an die Angst D) Appell an den Status

21. Sie missbrauchen deine Gutmütigkeit, sei nicht dumm!

- A) Appell an die Vernunft B) Appell an die Gier
- C) Appell an die Furcht D) Appell an das Misstrauen

22. Sie inszenieren sich stets als Opfer, um das zu kriegen, was sie wollen.

- A) Appell an die Wahrheit B) Appell an die Wut
- C) Appell an das Mitleid D) Appell an die Logik

23. Wer nicht auf unserer Seite ist, ist gegen uns. Entscheide dich.

- A) Appell an die Loyalität B) Appell an das Mitgefühl
- C) Appell an die Einheit D) Appell an die Scham

24. Sie beten anders, konsumieren seltsame Speisen und sprechen in Zungen – wie können wir ihnen vertrauen?

- A) Appell an die Innovation B) Appell an das Exotische
- C) Appell an die Ausgrenzung D) Appell an die Wertschätzung

25. Das ist kein Rassismus. Ich präsentiere lediglich die Fakten; schau auf ihre Kriminalitätsraten.

- A) Appell an die Vernunft B) Appell an falsche Objektivität
- C) Appell an die Wut D) Appell an Gefühle

26. Wir sind das auserwählte Volk. Unsere Werte sind überlegen, ihre hingegen barbarisch.

- A) Appell an das Schuldgefühl B) Appell an die Tradition
- C) Appell an die Überlegenheit D) Appell an die Angst

27. Sie werden bevorzugt behandelt, während wir leiden. Wann wird es mal gerecht für uns?

- A) Appell an das Mitgefühl B) Appell an die Opferrolle
- C) Appell an die Einheit D) Verherrlichung der Neuheit

28. Unsere Gesellschaft war sauber und geordnet, bis sie kamen, und nun wird alles schlechter.

- A) Appell an die Reinheit B) Appell an den Humor
- C) Appell an den Fortschritt D) Appell an die Autorität

29. Sie haben uns in der Vergangenheit geschadet; es ist Zeit, dass wir uns revanchieren.

- A) Appell an die Tradition B) Appell an die Vergebung
C) Appell an die Rache D) Appell an die Einheit

30. Sich ihnen entgegenzustellen, ist nicht nur politisch, sondern der Wille Gottes.

- A) Appell an die Furcht B) Appell an die religiöse Autorität
C) Appell an die Treue D) Appell an die Vernunft

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 6

Antworten und Erläuterungen

1. Richtig: B) Appell an die Angst

Erklärung: Diese Aussage verallgemeinert und entmenschlicht eine Gruppe und nutzt Nachrichten, um Angst vor Gewalt und Bedrohung zu schüren. Sie soll das Publikum durch Furcht dazu bewegen, eine bestimmte Position einzunehmen oder zu unterstützen.

2. Richtig: C) Appell an die Angst.

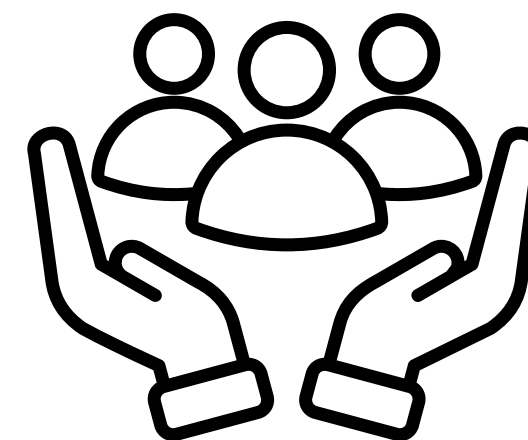
Erklärung: Diese Botschaft schürt Angst, indem sie eine Bedrohung für Kinder und Bildung impliziert. Sie präsentiert „sie“ als gefährliche Eindringlinge und manipuliert Emotionen, anstatt Fakten darzulegen.

3. Richtig: A) Appell an den Nationalismus.

Erklärung: Dies stellt einen emotionalen nationalistischen Appell dar. Er verbindet die Loyalität zum eigenen Land mit einem Misstrauen gegenüber Fremden und fordert Handeln nach Patriotismus anstelle von logischem Denken.

4. Richtig: B) Appell an den Neid.

Erklärung: Diese Aussage deutet auf Groll gegenüber der Unterstützung hin, die eine Gruppe erhält, und legt nahe, dass die Gruppe nicht noch mehr verdient. Sie fördert Neid, anstatt sich ernsthaft mit dem Problem zu befassen.



5. Richtig: A) Appell an die Eitelkeit.

Erklärung: In diesem Fall wird das Ego oder der Stolz des Zuhörers beeinflusst, indem angedeutet wird, dass Intelligenz mit Zustimmung gleichzusetzen ist. Dem Publikum wird geschmeichelt, um es zu einer bestimmten Meinung zu bewegen.

6. Richtig: C) Appell an die Tradition.

Erklärung: Dieses Argument basiert auf der Annahme, dass der alte Weg überlegen ist, lediglich aufgrund seiner Tradition. Es widersetzt sich dem Wandel, indem es auf historische Kontinuität verweist.

7. Richtig: B) Appell an die Angst.

Erklärung: Dies ist eine klar auf Angst basierende Taktik, die vor Gefahren (für Ihre Familie) warnt, falls die Maßnahme nicht unterstützt wird. Sie soll Menschen durch Drohungen zur Kooperation bewegen.

8. Richtig: C) Appell an die Ausgrenzung

Erklärung: In diesem Fall wird die Ausgrenzung als ein entmenschlichender emotionaler Appell verwendet, der „uns“ von „ihnen“ trennt. Dies verstärkt die Ausgrenzung und Spaltung basierend auf Identität oder Herkunft.

9. Richtig: B) Appell an die Knappheit.

Erklärung: Dies ist ein Appell an die Knappheit, der impliziert, dass nicht ausreichend Ressourcen für alle zur Verfügung stehen. Dies fördert Angst und Konkurrenz um begrenzte Arbeitsplätze, Wohnungen usw..

10. Richtig: B) Appell an Schuldgefühle.

Erklärung: In diesem Fall wird versucht, beim Zuhörer Schuldgefühle zu erzeugen, indem auf seine Vorfahren verwiesen und Verrat angedeutet wird. Das Ziel ist die emotionale Manipulation durch Scham oder Reue.

11. Richtig: B) Appell an den Verdacht

Erklärung: In diesem Fall wird Misstrauen ohne Beweise geschürt, indem Emotionen manipuliert werden, anstatt Beweise zu präsentieren.

12. Richtig: B) Appell an das Mitgefühl

Erklärung: Dieser Appell richtet sich an die Empathie und die Verantwortung für Kinder und bewegt die Menschen durch emotionale Anteilnahme anstelle von Fakten.

13. Richtig: A) Appell an den Stammesgeist

Erklärung: Hierbei wird das „Wir-gegen-die“-Denken ausgenutzt. Menschen werden unter Druck gesetzt, sich der eigenen Gruppe anzupassen und Außenstehenden zu misstrauen, häufig unter Einsatz von Schuldgefühlen oder Misstrauen.

14. Richtig: B) Appell an die Angst.

Erklärung: Dies deutet auf einen Dammbbruch hin, der zu einem Kontrollverlust führt. Es nährt die Furcht vor Beherrschung oder Ersetzung.

15. Richtig: C) Appell an den Zorn

Erklärung: Diese Strategie verschiebt die Schuld und weckt Verbitterung oder Feindseligkeit, wodurch das Publikum eher Wut als Empathie oder Nachdenklichkeit empfindet.

16. Richtig: A) Appell an das Gewissen

Erklärung: Diese Aussage zielt darauf ab, durch Scham zu manipulieren, indem sie andeutet, dass die Unterstützung einer Gruppe moralisch fragwürdig sei – ein direkter emotionaler Appell an Schuldgefühle.

17. Richtig: B) Appell an die Normalität.

Erklärung: Dies erzeugt einen Konformitätsdruck, indem angedeutet wird, dass Anderssein falsch ist. Es ist ein Aufruf an das, was als „normal“ betrachtet wird, und fördert die Ablehnung derjenigen, die sich nicht anpassen.

18. Richtig: C) Appell an den Ausschluss.

Erklärung: Hier wird eine klare Trennlinie zwischen „richtigen“ und „anderen“ Menschen gezogen, wodurch Letzteren die Stimme verweigert wird. Dies stellt eine eindeutige Taktik der Ausgrenzung dar, die auf Marginalisierung abzielt.

19. Richtig: A) Appell an die Angst

Erklärung: In diesem Fall wird die Angst der Menschen vor dem kulturellen Aussterben instrumentalisiert. Die Bedrohung wird übertrieben dargestellt, um zu sofortigem Handeln zu bewegen.

20. Richtig: A) Appell an den Nationalstolz.

Erklärung: In diesem Kontext wird der Nationalstolz oder der Gruppenstolz thematisiert, um das Zugehörigkeitsgefühl und die Loyalität zum eigenen Land zu fördern und gleichzeitig eine Abgrenzung zu Außenstehenden zu schaffen. Es handelt sich um einen subtilen Versuch, ein Gefühl von Überlegenheit und Schutz zu vermitteln.

21. Richtig: D) Appell an das Misstrauen.

Erklärung: Diese Aussage erweckt Misstrauen und warnt vor Naivität. Sie versucht zu überzeugen, indem sie Misstrauen gegenüber einer Gruppe schürt, anstatt Beweise zu präsentieren.

22. Richtig: B) Appell an die Wut.

Erklärung: Dieser Appell hat zum Ziel, beim Publikum Wut oder Missgunst zu erzeugen und den Verdacht auf Manipulation durch eine andere Gruppe zu wecken. Es handelt sich um einen klassischen, wutbasierten emotionalen Auslöser.

23. Richtig: A) Appell an die Loyalität.

Erklärung: Dieser Loyalitätstest erzeugt Druck, eine Seite zu wählen, um nicht als Verräter wahrgenommen zu werden. Er wird häufig verwendet, um Gruppenkonformität und emotionale Bindungen zu erzwingen.

24. Richtig: C) Appell an die Ausgrenzung.

Erklärung: In diesem Fall werden Unterschiede hervorgehoben, um andere auszuschließen und zu isolieren, was das „Wir gegen die“-Denken verstärkt. Dies ist ein klassisches Beispiel für Ausgrenzung durch Fremdbezeichnung.

25. Richtig: B) Appell an eine falsche Objektivität.

Erklärung: In diesem Fall wird eine voreingenommene oder rassistische Aussage als neutral oder sachlich präsentiert. Es handelt sich um einen emotionalen Appell, der Objektivität simuliert – eine illusorische Objektivität.

26. Richtig: C) Appell an die Überlegenheit.

Erklärung: Diese Aussage appelliert an ethnischen Stolz und stellt eine andere Gruppe als minderwertig dar. Es handelt sich um einen emotionalen Appell, der auf Überlegenheit beruht und Ausgrenzung durch vermeintliche moralische oder kulturelle Dominanz begünstigt.

27. Richtig: B) Appell an die Opferrolle.

Erklärung: In diesem Fall wird die Sprache des Ressentiments eingesetzt, um „uns“ als Unterdrückte zu präsentieren. Es wird ein Gefühl der Ungerechtigkeit angesprochen, selbst wenn kein tatsächliches Unrecht nachgewiesen werden kann.

28. Richtig: A) Appell an die Reinheit.

Erklärung:

Dies deutet darauf hin, dass die Gesellschaft rein, ideal oder unverdorben war, bis „sie“ kamen. Es handelt sich um einen emotionalen Appell, der Außenstehende für den wahrgenommenen Verfall verantwortlich macht – ein klassisches Argument für Reinheit oder kulturelle Verunreinigung.

29. Richtig: C) Appell an die Rache.

Erklärung: Dieser Appell fördert unmittelbar Vergeltungsmaßnahmen aufgrund historischer Ungerechtigkeiten. Er spricht Emotionen wie Wut, Rache und Gerechtigkeit an.

30. Richtig: B) Appell an die religiöse Autorität
Erklärung: Dies legitimiert eine politische oder moralische Position, indem es sich auf den Willen Gottes stützt; ein kraftvoller emotionaler und religiöser Appell, der die Diskussion umgeht, indem er göttliche oder religiöse Autorität in Anspruch nimmt.

ZIELE

Ziel ist es, den Teilnehmern zu helfen, kritisches Denken zu entwickeln, indem sie gängige logische Fehlschlüsse und Verzerrungen identifizieren und verstehen, um Argumente objektiver zu bewerten und effektiv auf manipulative oder voreingenommene Argumentationen zu reagieren.

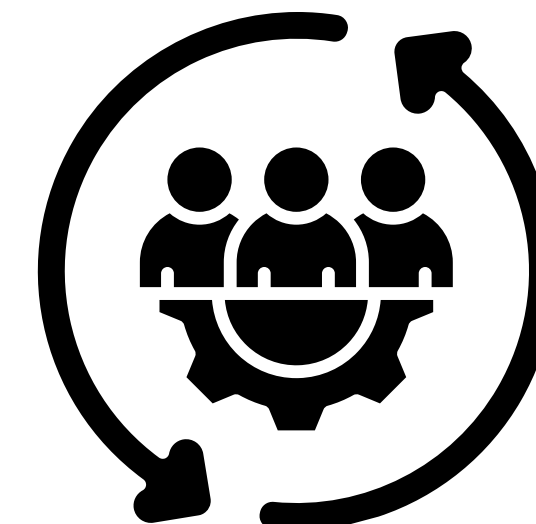
DAUER

Eine angemessene Dauer für diese Aktivität beträgt 60 bis 90 Minuten. Dies ermöglicht den Teilnehmenden ausreichend Zeit, jede Aussage zu lesen und zu analysieren, ihre Antworten in Paaren oder Gruppen zu erörtern und über die angewandten emotionalen Techniken zu reflektieren, während die Sitzung gleichzeitig anregend und interaktiv gestaltet wird.

SCHRITTE DER AKTIVITÄT 7

1. Einführung (5 Minuten)
 - Erklären Sie kurz, was logische Fehlschlüsse sind und warum es von Bedeutung ist, sie zu identifizieren.
 - Führen Sie zur Veranschaulichung einige einfache Beispiele an.
2. Verteilen Sie die Aussagen (5 Minuten)
 - Stellen Sie den Teilnehmern die Liste mit den Aussagen zur Verfügung (oder zeigen Sie sie).
 - Erläutern Sie, dass jede Aussage eine Form von Fehlschluss beinhaltet.
3. Einzel- oder Partnerarbeit, Gruppenarbeit (30 Minuten)
 - Die Teilnehmer lesen jede Aussage und wählen die Art des logischen Fehlers aus, die sie repräsentiert.
 - Ermutigen Sie, darüber nachzudenken, weshalb es sich um einen Trugschluss handelt, anstatt lediglich Antworten auswendig zu lernen.

AKTIVITÄT 7 - Überzeugungen entschlüsseln: Voreingenommenheit und Manipulation identifizieren



4. Gruppendiskussion / Rückblick (10 Minuten)

- Überprüfen Sie jede Aussage gemeinsam.
- Fordern Sie die Teilnehmer auf, ihre Überlegungen zu erläutern, bevor sie die korrekte Antwort geben.
- Klären Sie Missverständnisse und heben Sie die wesentlichen Merkmale jedes Irrtums hervor.

5. Reflexion (5–15 Minuten)

- Diskutieren Sie, wie diese kognitiven Verzerrungen im Alltag, in den Medien oder in der Politik manifestiert werden.
- Fragen Sie die Teilnehmer, wie sie rational reagieren können, wenn sie mit solchen Argumenten konfrontiert werden.

Lernmaterialien und Ressourcen

QUIZ

1. Ihren Ansichten zur Freiheit ist nicht zu trauen; sie trägt einen Hidschāb!

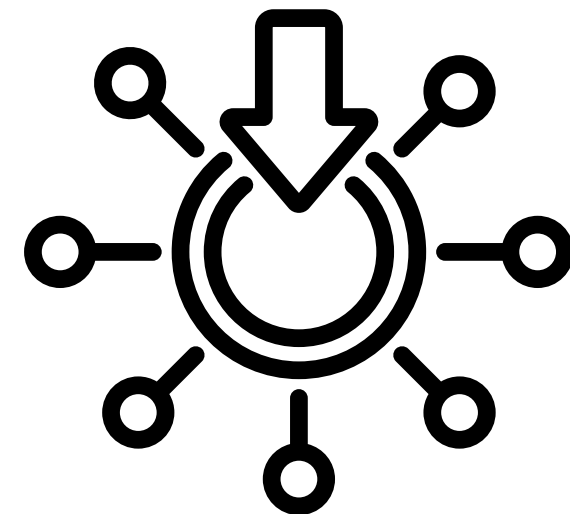
- A) Strohmännchen-Argumentation
- B) Genetischer Fehlschluss
- C) Ad-hominem-Argumentation
- D) Ethnozentrismus

2. Wenn wir diesen Personen jetzt das Wort erteilen, werden sie als Nächstes unser gesamtes Bildungssystem in Beschlag nehmen.

- A) Zirkelschluss
- B) Strohmännchen-Argument
- C) Falsche Ursache
- D) Dambruchargument

3. Die Mehrheit ist sich einig, dass Einwanderer gefährlich sind, daher muss es stimmen.

- A) Appell an die Unkenntnis
- B) Ablenkungsstrategie
- C) Argumentum ad populum
- D) Entweder-oder



4. Wie kann er von Gleichberechtigung sprechen, wenn sein eigenes Unternehmen nicht einmal Minderheiten beschäftigt?

- A) Ablenkungsstrategie
- B) Ad-hominem-Argumentation
- C) Strohmännchen-Argumentation
- D) Fehlbegründung

5. Wenn du mit dem Verbot nicht einverstanden bist, verachtest du dein Land wohl.

- A) Dammbrechungs-Argument
- B) Mittelweg
- C) Entweder-oder-Argument
- D) Strohmännchen-Argument

6. Sie waren schon immer von unseren Traditionen ausgeschlossen; warum sollten wir das jetzt ändern?

- A) Berufung auf Tradition
- B) Genetischer Fehlschluss
- C) Argumentum ad populum
- D) Naturalistischer Fehlschluss

7. Denkt dran, was sie vor 100 Jahren getan haben! Sie waren schon immer sehr gewalttätig.

- A) Falsche Kausalität
- B) Strohmännchen-Argument
- C) Genetischer Fehlschluss
- D) Argumentum ad populum

8. Diese Gruppe ist böse; sie essen komische Speisen, kleiden sich eigenartig und sprechen nicht einmal Englisch.

- A) Ethnozentrismus
- B) Ablenkungsmanöver
- C) Emotionale Ansprache
- D) Entweder-oder

9. Ihre Kultur ekelt mich an. Sie kann einfach nicht richtig sein.

- A) Strohmännchen-Argumentation
- B) Appell an die Unkenntnis
- C) Zirkelschluss
- D) Appell an die Emotionen

10. Wir müssen diese Religion verbieten; denkt an die Ereignisse vom 11. September!

- A) Dammbrechungs-Argument
- B) Übertriebene Empörung
- C) Genetischer Fehlschluss
- D) Falsche Kausalität

11. Diese Personen gehören nicht hierher; wir kennen ihr Verhalten aus Filmen.

- A) Argumentum ad absurdum
- B) Falsche Ursache
- C) Strohmännchen-Argument
- D) Ablenkungsmanöver

12. Jedes Mal, wenn sie erscheinen, steigt die Kriminalität. Zufall? Wohl kaum.

- A) Falsche Kausalität
- B) Appell an die Emotionen
- C) Genetischer Fehlschluss
- D) Appell an die Unkenntnis

13. Es gibt keine Beweise dafür, dass sie nicht irgendwas planen; also tun sie es wahrscheinlich.

- A) Ablenkungsstrategie
- B) Appell an die Unwissenheit
- C) Argumentum ad populum
- D) Strohmännchen-Argument

14. Dieser Professor setzt sich für Flüchtlinge ein, hat jedoch schon mal seine Frau belogen. Wie können wir ihm da noch Vertrauen schenken?

- A) Falsche Ursache
- B) Ad hominem
- C) Berufung auf Tradition
- D) Zirkelschluss

15. Wenn wir ein Kopftuch gestatten, werden morgen überall religiöse Symbole getragen!

- A) Dammbbruch-Argument
- B) Entweder-oder-Argument
- C) Ablenkungsmanöver
- D) Appell an die Emotionen

16. Das sind Verbrecher! Du möchtest es nur nicht zugeben.

- A) Zirkelschluss
- B) Appell an die Unkenntnis
- C) Argumentation ad populum
- D) Übertriebene Empörung

17. Wer das Verbot infrage stellt, unterstützt zwangsläufig diese Terroristen.

- A) Appell an die Emotionen
- B) Entweder-oder-Argumentation
- C) Strohmännchen-Argumentation
- D) Genetischer Fehlschluss

18. Sie sind offensichtlich gewalttätig; hast du in letzter Zeit keine Nachrichten verfolgt?

- A) Ablenkungsstrategie
- B) Falsches Argument
- C) Argumentum ad populum
- D) Strohmännchen-Argument

19. Lassen Sie uns nicht über Diskriminierung sprechen, was ist mit unseren Steuern?

- A) Aufruf an die Tradition
- B) Ablenkungsmanöver
- C) Übertriebene Empörung
- D) Dammbbruch-Argument

20. Ich vertraue ihrer Meinung nicht; sie ist nicht hier aufgewachsen.

- A) Genetischer Fehlschluss
- B) Berufung auf die Tradition
- C) Falsche Ursache
- D) Ablenkungsstrategie

21. Dieser Aktivist gibt an, die Gleichberechtigung zu unterstützen, ist jedoch dreimal geschieden.

- A) Strohmann-Argumentation
- B) Ad-hominem-Argumentation
- C) Dammbbruch-Argument
- D) Berufung auf Unkenntnis

22. Jedes Mal, wenn ich einen Hidschab sehe, empfinde ich Unbehagen, daher muss es eine Bedrohung darstellen.

- A) Argumentum ad populum
- B) Appell an die Emotionen
- C) Entweder-oder-Argument
- D) Falsche Ursache

23. Wenn wir ihnen Rechte gewähren, werden sie als Nächstes das Land regieren.

- A) Ablenkungsstrategie
- B) Dammbbruch-Argument
- C) Strohmann-Argument
- D) Berufung auf Traditionen

24. Unsere Kultur war ihrer stets überlegen; man muss nur einen Blick auf unsere Geschichte werfen.

- A) Ethnozentrismus
- B) Zirkelschluss

- C) Berufung auf Tradition
- D) Unzutreffende Begründung

25. Wir sollten dem Rapper Gehör schenken; er sagte, dass die Juden alles kontrollieren.

- A) Argumentum ad populum
- B) Genetischer Fehlschluss
- C) Argumentum ad absurdum
- D) Ablenkungsmanöver

26. Wenn wir ihnen die gleichen Rechte gewähren, bedeutet das, dass wir unsere verlieren!

- A) Entweder-Oder
- B) Ad populum
- C) Ablenkungsmanöver
- D) Strohmann-Argument

27. Wir haben diese Gruppe stets von Führungspositionen ausgeschlossen, und das ist auch richtig so.

- A) Berufung auf Tradition
- B) Dambruchargument
- C) Genetischer Fehlschluss
- D) Zirkelschluss

28. Du glaubst nicht an diese Verschwörung? Dann musst du einer Indoktrination unterzogen worden sein.

- A) Ad hominem
- B) Appell an die Unkenntnis
- C) Ablenkungsstrategie
- D) Übertriebene Empörung

29. In Anbetracht ihrer Herkunft sind sie unzuverlässig.

- A) Genetischer Fehlschluss
- B) Argumentum ad populum
- C) Strohmann-Argument
- D) Ablenkungsmanöver

30. **Wir müssen ihre Ansichten nicht berücksichtigen; sie glauben an merkwürdige Dinge.**

- A) Ad hominem
- B) Ethnozentrismus
- C) Appell an die Unwissenheit
- D) Ad hominem

SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 7

Korrekte Antworten und Erläuterungen

1. C) Ad hominem – Bei dieser Argumentationsweise werden das Aussehen oder die Identität einer Person angegriffen, anstatt sich mit ihren Argumenten auseinanderzusetzen. Es handelt sich um einen persönlichen Angriff, der eine Auseinandersetzung mit dem Inhalt ihrer Ansichten umgeht.

2. D) Dambruchargument – Hierbei handelt es sich um ein Dambruchargument, bei dem behauptet wird, ein relativ kleiner erster Schritt führe unweigerlich zu extrem negativen Ergebnissen, ohne dass dafür ein Beweis vorliegt.

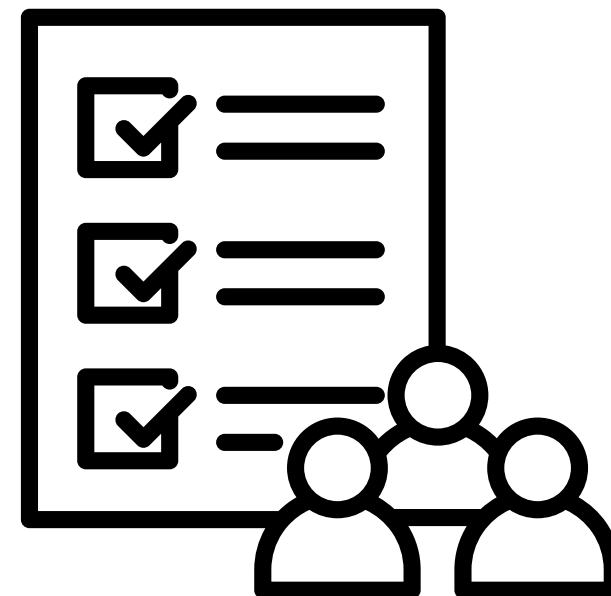
3. C) Ad populum – Das Argumentum ad populum wird ebenfalls als „Appell an die Mehrheit“ oder „Mitläufereffekt“ bezeichnet. Es basiert auf der Annahme, dass etwas wahr sein muss, wenn es von vielen geglaubt wird, was jedoch keinen logischen Beweis darstellt.

4. B) Ad hominem – In diesem Fall werden der Charakter oder die Handlungen des Sprechers angegriffen, anstatt sich mit seinen Argumenten auseinanderzusetzen. Dies stellt ein auf Heuchelei basierendes Ad-hominem-Argument dar, auch bekannt als Tu quoque („Du auch“).

5. C) Entweder-oder – Dies stellt ein falsches Dilemma dar, da lediglich zwei extreme Optionen präsentiert werden (das Verbot unterstützen oder das eigene Land verachten), obwohl offensichtlich zahlreiche weitere Optionen oder Positionen existieren.

6. A) Berufung auf Tradition – Hierbei wird die Annahme getroffen, dass etwas richtig oder besser ist, lediglich weil es schon immer so war, unabhängig von gegenwärtigen Argumenten oder ethischen Grundsätzen.

7. C) Genetischer Fehlschluss – Dieses Argument bewertet Menschen oder Ideen basierend auf ihrer Herkunft oder Geschichte, anstatt sie in der Gegenwart zu beurteilen. Es verwendet vergangene Assoziationen, um die Gegenwart zu diskreditieren.



8. A) Ethnozentrismus – Dies stellt den klassischen Ethnozentrismus dar, bei dem eine andere Kultur anhand der eigenen kulturellen Standards oder Normen (Essen, Kleidung, Sprache) als minderwertig angesehen wird.
9. D) Appell an die Emotionen – In diesem Fall wird persönlicher Ekel oder ein individuelles Gefühl (Emotion) als alleinige Grundlage für ein Urteil verwendet, ohne logische oder faktische Untermauerung. Dies stellt ein typisches Beispiel für einen emotionalen Fehlschluss dar.
10. D) Falsche Kausalität – In diesem Fall wird fälschlicherweise eine gesamte Religion mit einem spezifischen tragischen Ereignis verknüpft, wodurch ein Kausalzusammenhang ohne direkte Beweise angenommen wird.
11. A) Argumentum ad absurdum – In diesem Fall werden Filme (eine Form der Unterhaltung, keine faktischen Quellen) verwendet, um reale Personen zu bewerten. Dies stellt ein Argumentum ad absurdum dar, da eine fiktive Quelle als Beweis herangezogen wird.
12. A) Falsche Kausalität – In diesem Fall wird ein Kausalzusammenhang postuliert, lediglich weil zwei Ereignisse gleichzeitig auftreten, ohne einen direkten Zusammenhang nachzuweisen.
13. B) Appell an die Unwissenheit – In diesem Fall wird argumentiert, dass etwas wahr sein muss, weil es nicht als falsch nachgewiesen wurde. Dies stellt einen logischen Fehlschluss dar, der auf einem Mangel an Beweisen basiert.
14. B) Ad hominem – In diesem Fall wird der persönliche Charakter des Professors (seine frühere Unehrlichkeit) angegriffen, anstatt sich mit seinen Argumenten oder seiner Fachkompetenz auseinanderzusetzen.
15. A) Dammbrech-Argument – Dieser Fehlschluss unterstellt ohne Beweise, dass eine geringfügige Handlung eine drastische Kettenreaktion auslöst. Er instrumentalisiert die Angst vor einer Eskalation, um eine sachliche Diskussion zu unterbinden.
16. A) Zirkelschluss – Die Aussage setzt voraus, was sie zu beweisen versucht: Sie sind Kriminelle, weil... sie Kriminelle sind. Sie bietet keine Beweise und wiederholt lediglich die Behauptung zur Rechtfertigung.
17. B) Entweder-oder – Dies führt zu einem falschen Dilemma: Man ist entweder für das Verbot oder für die Terroristen, während alle anderen möglichen Positionen außer Acht gelassen werden. Dies stellt einen klassischen Entweder-oder-Fehlschluss dar.
18. C) Ad populum – In diesem Fall wird die öffentliche Meinung als Faktum präsentiert, wobei die

Annahme besteht, dass eine weit verbreitete Darstellung der Wahrheit entspricht. Dies stellt eine Form des Appells an die öffentliche Meinung (ad populum) dar.

19. B) Ablenkungsmanöver – Dadurch wird das Gespräch vom zentralen Thema (Diskriminierung) auf ein anderes Thema (Steuern) umgelenkt, was eine klassische Taktik der Ablenkung darstellt.

20. A) Genetischer Fehlschluss – Diese Aussage diskreditiert die Argumente einer Person basierend auf ihrem Geburtsort (ihrer Herkunft) und nicht auf der inhaltlichen Qualität ihrer Argumente.

21. B) Ad hominem – In diesem Fall wird das Privatleben des Aktivisten (seine Scheidungen) angegriffen, um seine Ansichten zur Gleichberechtigung zu diskreditieren.

22. B) Appell an die Emotionen – In diesem Fall wird persönliches Unbehagen als Rechtfertigung herangezogen, um etwas als Bedrohung zu klassifizieren.

23. B) Dammbrech-Argument – Hierbei wird postuliert, dass eine geringfügige Veränderung (die Gewährung von Rechten) zu drastischen Konsequenzen führen könnte, ohne dass ein Beweis für eine derartige Eskalation vorliegt.

24. A) Ethnozentrismus – In diesem Fall wird eine andere Kultur als minderwertig angesehen, während die eigene Kultur als Maßstab herangezogen wird.

25. C) Argumentum ad absurdum – Dies ist ein Fehlschluss, bei dem eine unqualifizierte Person (z. B. ein Rapper) eine weitreichende und schädliche Behauptung aufstellt. Das Vertrauen in eine unqualifizierte Quelle stellt einen Fehlschluss aufgrund falscher Autorität dar.

26. A) Entweder-oder – Dies stellt ein falsches Dilemma dar, da es nur „wir“ oder „sie“ gibt, als wären Rechte eine begrenzte Ressource.

27. A) Berufung auf die Tradition – In diesem Fall wird argumentiert, dass etwas korrekt ist, lediglich weil es seit jeher so praktiziert wurde, während der gegenwärtige Kontext oder die Gerechtigkeit ignoriert werden.

28. A) Ad hominem – In diesem Fall wird die intellektuelle Kapazität der Person angegriffen, anstatt sich mit deren Argumenten oder Bedenken auseinanderzusetzen.

29. A) Genetischer Fehlschluss – In diesem Fall wird die Glaubwürdigkeit einer Person ausschließlich aufgrund ihrer Herkunft und nicht aufgrund ihrer Handlungen oder ihres Charakters angezweifelt.

30. D) Ad hominem – Bei dieser Argumentationsweise werden die Überzeugungen einer Person angegriffen, um deren Argument zu diskreditieren, anstatt sich mit dem Argument selbst zu befassen.

MODUL 5



**TECHNISCHER LEITFADEN ZUR PRODUKTION
EINES PARTIZIPATIVEN VIDEOS**

ALLGEMEINES ZIEL

Dieses Modul hat zum Ziel, den Teilnehmenden grundlegende technische Kenntnisse und praktische Fähigkeiten zu vermitteln, die für die Erstellung eines partizipativen Videos erforderlich sind. Die Teilnehmenden lernen, wie sie Ideen in überzeugende visuelle Erzählungen umwandeln können, indem sie verschiedene Medientools und Plattformen nutzen, und erhalten ein Verständnis für die ethischen Aspekte der Videoproduktion.

ERWARTETE RESULTATE

Wissen

Nach Abschluss dieses Moduls wissen die Teilnehmenden:

- die grundlegenden Prinzipien der visuellen Komposition und wie diese in der Fotografie und Videografie angewendet werden,
- effektive Techniken des Storytellings zur Erstellung fesselnder Erzählungen,
- zentrale technische Grundlagen der Tonaufnahme und des Filmens,
- die Bedeutung und den korrekten Einsatz von Einverständniserklärungen in der Videoproduktion,
- gängige Videobearbeitungsprogramme und deren grundlegende Funktionen,
- Strategien zur Verbreitung von Videoinhalten in sozialen Medien sowie zur Analyse der Reichweite und Interaktion.

Fähigkeiten

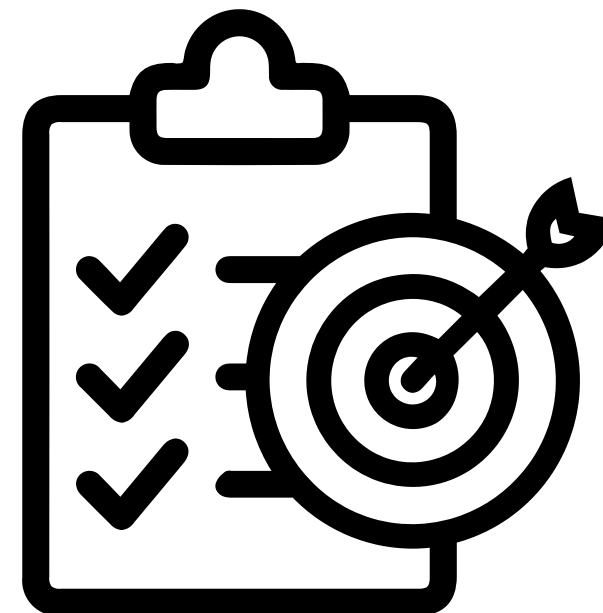
Nach Abschluss dieses Moduls sind die Teilnehmenden in der Lage:

- visuell ansprechende Fotografien und kurze Videoclips zu gestalten,
- kreative Storylines für Videoprojekte zu entwickeln,
- Interviews effektiv durchzuführen und dabei Ton- und Filmprinzipien anzuwenden,
- grundlegende Videobearbeitungssoftware zu nutzen, um eine zusammenhängende Geschichte zu erstellen,
- ihre Videoinhalte auf Social-Media-Plattformen zu teilen und zu bewerben.

ANLEITUNG FÜR TEILNEHMENDE

Dieses Modul ist praxisorientiert und interaktiv aufgebaut.

Die Teilnehmenden erstellen aktiv eigene Inhalte und experimentieren mit verschiedenen Techniken der Videoproduktion. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich – die Aktivitäten sind so strukturiert, dass sie Schritt für Schritt durch den Lernprozess führen. Nutzt den Lernprozess, seid kreativ und zögert nicht, Fragen zu stellen!



AUFBAU DES MODULS

Hier ist eine Übersicht der Aktivitäten, die die Teilnehmer in diesem Modul durchführen werden:

Aufgabe 1: Eine Foto-Story erstellen

Die Teilnehmenden erstellen eine visuelle Geschichte mithilfe einer Reihe von Fotografien. Der Fokus liegt auf der Anwendung von Kompositionsregeln und kreativen Storytelling-Techniken, um eine klare Idee oder Botschaft zu vermitteln.

Aufgabe 2: Eine Person interviewen

Die Teilnehmenden üben ihre Fähigkeiten in Tonaufnahme und Filmtechnik, indem sie eine befreundete Person interviewen. Dabei sollen die besprochenen technischen Prinzipien angewendet und unbedingt eine Einverständniserklärung genutzt werden, um ethisches Arbeiten sicherzustellen.

Aufgabe 3: Einen 1-Minuten-Film erstellen

Hier können die Teilnehmenden alles Gelernte zusammenführen! Sie erstellen einen kurzen Film (1 Minute) mit klarem Anfang, Mittelteil und Ende sowie einem Konflikt und dessen Auflösung. Zur Umsetzung werden leicht zugängliche Schnitt-Apps verwendet.

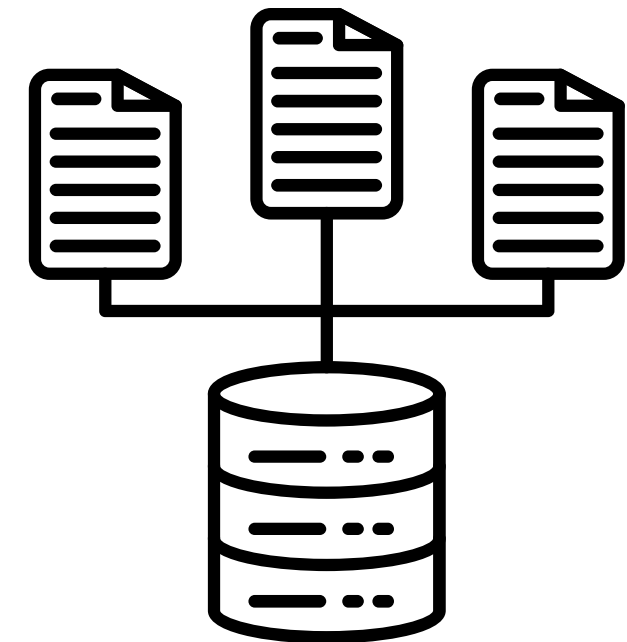
Aufgabe 4: Video teilen

Die Teilnehmenden lernen, wie sie ihren fertigen 1-Minuten-Film effektiv in sozialen Medien teilen. Außerdem üben sie, die Performance ihres Videos anhand von Shares, Reaktionen und Aufrufzahlen zu analysieren.

BEWERTUNG DES MODULS 5

Der Lernfortschritt der Teilnehmenden wird anhand der erfolgreichen Durchführung und Qualität der praktischen Aufgaben bewertet:

- Foto-Story (Aufgabe 1): Bewertung der Anwendung von Kompositionsregeln und der Wirksamkeit des Storytellings
- Interview-Video (Aufgabe 2): Bewertung der Ton- und Filmqualität sowie der korrekten Nutzung der Einverständniserklärung
- 1-Minuten-Film (Aufgabe 3): Bewertung der narrativen Struktur (Anfang, Mitte, Ende, Konflikt, Auflösung), der Schnitttechnik und der Gesamtstimmigkeit
- Social-Media-Sharing (Aufgabe 4): Bewertung des erfolgreichen Teilens und der korrekten Erfassung der Interaktionsdaten



ZIELE

- Einführung in die grundlegenden Prinzipien der visuellen Komposition in der Fotografie
- Anwendung kreativer Storytelling-Techniken, um mithilfe einer Bildsequenz eine klare Botschaft oder Idee zu vermitteln
- Förderung von Beobachtungsgabe und kritischem Denken in Bezug darauf, wie Bilder kommunizieren

AUFGABE 1 - Visuelles Storytelling durch fotografische Erzählungen

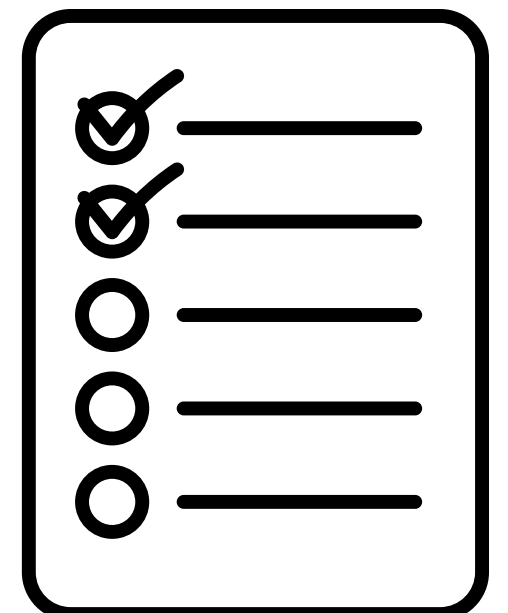
DAUER

Vorbereitung/Einführung: 15 Minuten
Fotoshooting: 60–90 Minuten (abhängig von Ort und Tempo der Teilnehmenden)
Auswahl und Reihenfolge: 30 Minuten
Präsentation und Diskussion: 30–45 Minuten (etwa 5 Minuten pro Gruppe/Einzelperson)
Gesamtdauer: etwa 2,5–3 Stunden

ABLAUF DER AUFGABE 1

1. Einführung in visuelles Storytelling & Komposition (angeleitet durch moderierende Person):

- Moderierende Person erklärt kurz das Konzept des visuellen Storytellings – wie eine Abfolge von Bildern eine Geschichte erzählen kann.
- Einführung grundlegender Kompositionsregeln (z. B. Drittelregel, führende Linien, Rahmung, Symmetrie, Tiefenschärfe, Perspektive) anhand visueller Beispiele.
- Vorstellung kreativer Storytelling-Techniken für Foto-Stories (z. B. Aufnahmeeinstellungen, Detailaufnahmen, Einführung von Charakteren, Handlungsentwicklung, Darstellung von Emotionen und die Auflösung). Zur Inspiration werden einfache Szenarien oder Themen vorgeschlagen.
- Erklärung der Aufgabe: Die Teilnehmenden erstellen eine Foto-Story
- (eine Sequenz von 5–10 Fotos), die eine kurze Geschichte erzählt oder eine bestimmte Idee bzw. Emotion vermittelt. Dabei sollen mindestens drei Kompositionsregeln angewendet werden und ein klarer Spannungsbogen erkennbar sein.



2. Brainstorming & Planung (Einzelarbeit / Kleingruppen)

- Die Teilnehmenden sammeln Ideen für ihre Foto-Story. Sie werden dazu ermutigt, über einen einfachen Alltagsprozess, eine kurze emotionale Reise oder eine konkrete Botschaft nachzudenken, die sie vermitteln möchten.
- Anschließend planen die Teilnehmenden ihre Aufnahmen grob und überlegen, wie jedes Foto zur Gesamtgeschichte beiträgt und welche Kompositionsregeln sie anwenden möchten. Eine einfache Storyboard-Skizze (auch mit Strichmännchen) kann dabei hilfreich sein.

3. Fotografieren (Einzelarbeit / Paare)

- Die Teilnehmenden nutzen ihre Smartphones oder vorhandene Kameras, um die Fotos entsprechend ihrer Planung aufzunehmen.
- Die moderierende Person bewegt sich zwischen den Teilnehmenden, gibt Feedback zu Bildkomposition und Bildideen und unterstützt bei Bedarf. Die Teilnehmenden werden ermutigt, mehr Fotos aufzunehmen als nötig, um später eine bessere Auswahl treffen zu können.

4. Auswahl & Anordnung der Fotos

- Die Teilnehmenden sichten ihre aufgenommenen Fotos und wählen die besten 5–10 Bilder aus, die ihre Geschichte am wirkungsvollsten erzählen.
- Die ausgewählten Fotos werden in eine logische Reihenfolge gebracht, sodass eine klare Erzählstruktur entsteht (Anfang, Mitte, Ende bzw. eine nachvollziehbare Entwicklung einer Idee).
- Zur Anordnung können einfache Collage-Apps oder Präsentationsprogramme (z. B. Google Slides oder PowerPoint) genutzt werden. Optional kann ein Titel hinzugefügt werden.

5. Präsentation & Peer-Feedback

- Jede teilnehmende Person oder Kleingruppe präsentiert ihre Foto-Story vor der Gesamtgruppe.
- Nach jeder Präsentation moderiert die anleitende Person eine kurze Diskussion, in der die Teilnehmenden die Geschichte, die verwendeten Kompositionsregeln und gelungene Aspekte benennen.
- Die moderierende Person gibt konstruktives Feedback, hebt Stärken hervor und macht Vorschläge zur Weiterentwicklung.

LERNMATERIALIEN UND RESSOURCEN

- **Smartphones oder Digitalkameras:** zum Fotografieren
- **Whiteboard oder Flipchart & Marker:** für Brainstorming und zur Visualisierung von Konzepten
- **Beamer und Leinwand:** zur Präsentation von Beispielen zu Kompositionsregeln und gelungenen Foto-Stories
- **Handout / digitales Material:** Kurzübersicht zu grundlegenden Kompositionsregeln (z. B. Drittelregel, Führungslinien, Bildgestaltung) und Storytelling-Tipps
- Optional: einfache Foto-Collage- oder Präsentations-Apps (z. B. Google Fotos, InShot, Canva, Google Slides, PowerPoint, Miro) auf den Geräten der Teilnehmenden

SELBSTBEWERTUNG DER AUFGABE 1

Die Teilnehmenden reflektieren ihre Erfahrungen aus Aufgabe 1 anhand der folgenden Fragen:

1. Klarheit der Geschichte

Konnte ich mit meiner Bildsequenz eine klare Geschichte oder Idee vermitteln?

(Ja / Teilweise / Nein)

- Was war meine beabsichtigte Geschichte oder Botschaft?
- Glaube ich, dass andere sie verstanden haben?

2. Anwendung von Kompositionsregeln

Habe ich mindestens drei Kompositionsregeln erfolgreich angewendet?

(Ja / Teilweise / Nein)

- Welche Regeln habe ich genutzt (z. B. Drittelregel, Führungslinien, Bildgestaltung)?
- In welchen Fotos sind sie besonders gut erkennbar?

3. Kreatives Storytelling

Wie effektiv habe ich kreative Storytelling-Techniken eingesetzt

(z. B. Aufnahmeeinstellungen, Detailaufnahme, Spannungsaufbau), um meine Foto-Story spannend zu gestalten?

(Sehr effektiv / Mittelmäßig effektiv / Verbesserungsbedürftig)

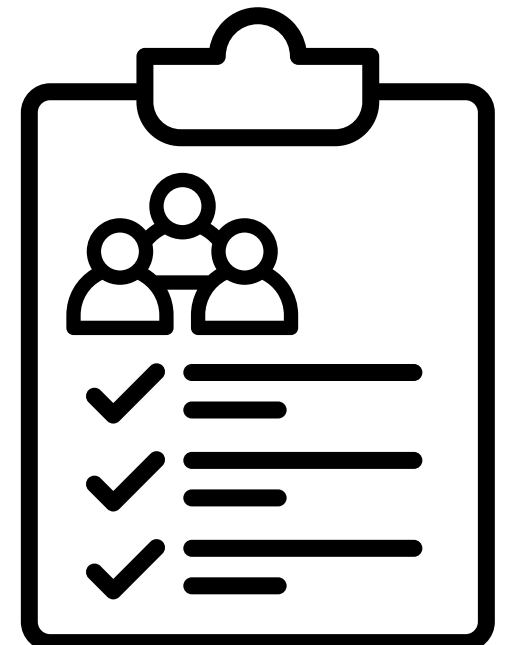
- Was war der „Anfang“, die „Mitte“ und das „Ende“ meiner Geschichte?
- Habe ich versucht, bestimmte Emotionen zu vermitteln?

4. Technische Umsetzung

Wie zufrieden bin ich mit der technischen Qualität meiner Fotos

(z. B. Schärfe, Beleuchtung)?

(Sehr zufrieden / Zufrieden / Verbesserungsbedürftig)



- Welche Herausforderungen gab es bei Beleuchtung oder Fokus?
5. Lernen & Weiterentwicklung
- Was war das Wichtigste, das ich über visuelles Storytelling oder Bildkomposition gelernt habe?
 - Welchen Bereich möchte ich in der nächsten Aktivität verbessern?

ZIELE

- Einführung in die grundlegenden technischen Prinzipien der Tonaufnahme für Video
- Anwendung einfacher Filmtechniken zur Aufnahme eines Interviews
- Betonung der zentralen Bedeutung und des korrekten Vorgehens bei der Einholung einer informierten Einverständniserklärung
- Sammeln praktischer Erfahrungen bei der Durchführung eines kurzen, strukturierten Interviews

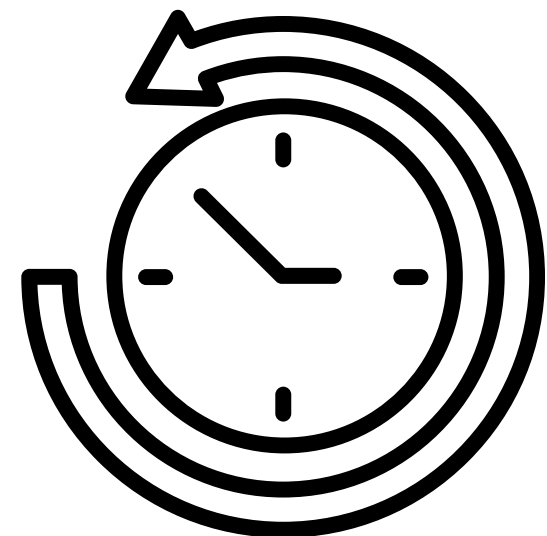
AUFGABE 2 - Die Kunst des Interviews: Klang, Bild und Einverständnis

DAUER

Einführung und Theorie (angeleitet): 30 Minuten
Planung und Übung: 45 Minuten
Interviewaufzeichnung: 60–90 Minuten (einschließlich mehrerer Aufnahmen und Vorbereitung)
Auswertung und Diskussion: 30 Minuten
Gesamtdauer: ca. 2,75–3,5 Stunden

SCHRITTE DER AUFGABE 2

- Einführung in Interviewführung, Ton- und Filmgrundlagen (angeleitet)**
- Die moderierende Person erklärt den Zweck von Interviews im Video und stellt verschiedene Interviewformate vor (z. B. im Sitzen, im Gehen, mit kurzen Ausschnitten)
 - **Einführung in zentrale Grundlagen der Tonaufnahme:**
 - Mikrofontypen und -platzierung (z. B. integrierte Smartphone-Mikrofone, externe Mikrofone, falls vorhanden, Abstand zur Tonquelle)



- Reduzierung von Hintergrundgeräuschen (z. B. ruhige Orte wählen, Ventilatoren ausschalten)
- Überwachung des Tons (z. B. Nutzung von Kopfhörern, wenn möglich)

Die moderierende Person stellt grundlegende Filmprinzipien für Interviews vor:

- Bildgestaltung (Framing) (z. B. Kopf-und-Schulter-Einstellung, Drittelregel zur Platzierung der Person)
- Licht (z. B. Gegenlicht vermeiden, natürliches Licht effektiv nutzen)
- Stabilität (z. B. Nutzung von Stativen oder Abstützen an festen Oberflächen)
- Blickrichtung (Eye-Line) (z. B. leicht an der Kamera vorbei schauen vs. direkt in die Kamera)

Die moderierende Person führt eine ausführliche Diskussion zum Thema informierte

Einwilligung (Informed Consent):

- Erklärung, warum Einwilligung entscheidend ist (ethisch, rechtlich, Vertrauensaufbau)
- Einführung in das Einverständnisformular: Gemeinsames Durchgehen aller Abschnitte und Erklärung ihres Zwecks
- (z. B. Verwendungszweck des Videos, Datenschutz, Recht auf Widerruf)
- Betonung, dass Einwilligung freiwillig, informiert und ausdrücklich erfolgen muss

Interviewplanung und Übung (Einzelarbeit / Paare)

- Die Teilnehmenden bilden Paare (eine Person interviewt, eine Person wird interviewt).
- Die Teilnehmenden sammeln einfache, offene Interviewfragen
- (z. B. „Was ist dein Lieblingshobby?“ oder „Erzähl mir von einer besonderen Erinnerung aus deiner Kindheit.“).
- Ziel ist es, die interviewte Person zum Erzählen zu bringen – nicht, sensible Informationen zu sammeln.
- Die Teilnehmenden entscheiden sich für einen Interviewort und berücksichtigen dabei Ton- und Lichtverhältnisse.
- Die Teilnehmenden üben das Stellen von Fragen sowie aktives Zuhören.

Interviewaufnahme mit Einwilligung (Paare)

- Vor dem Filmen muss die interviewende Person ihrer Partnerperson (Interviewte*r) das Einverständnisformular vorlegen, es verständlich erklären, Fragen beantworten und sicherstellen, dass es freiwillig unterschrieben wird.
- Dieser Schritt ist verpflichtend.

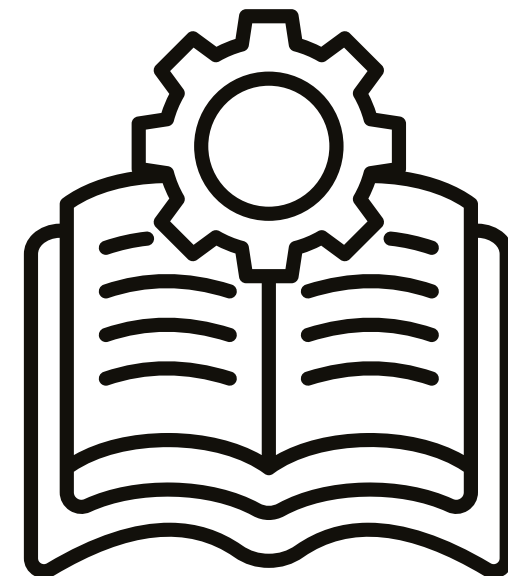
- Anschließend filmen die Teilnehmenden (Interviewende und Interviewte) ihr kurzes Interview (3–5 Minuten).
- Dabei sollen die besprochenen Ton- und Filmprinzipien angewendet werden.
- Die moderierende Person geht umher, beobachtet die Setups und gibt direktes Feedback zu Tonqualität, Bildgestaltung und Interviewtechnik.
- Danach werden die Rollen gewechselt, sodass jede Person beide Perspektiven erlebt.

Sichtung und Diskussion

- **Die Teilnehmenden** sehen sich ihr aufgenommenes Interviewmaterial (mindestens einen Ausschnitt) gemeinsam im Paar an.
- **Die moderierende Person** leitet eine Gruppendiskussion mit Fokus auf:
 - Herausforderungen bei Ton oder Licht
 - Wirksamkeit der Interviewfragen
 - Erfahrungen beim Einholen und Geben von Einwilligung
 - Zentrale Erkenntnisse zu Interviewaufbau und Ethik

Lernmaterialien und Ressourcen

- **Smartphones oder Digitalkameras** mit Videoaufnahmefunktion
- **Externe Mikrofone (optional, aber empfohlen, falls verfügbar):** Lavalier-Mikrofone, Richtmikrofone oder separate Audiorekorder zur Demonstration besserer Tonqualität
- **Kopfhörer:** zur Tonüberwachung während der Aufnahme
- **Stative / Stabilisatoren** (optional, aber empfohlen)
- **Einverständniserklärung (Handout):** eine vorgefertigte, klare und verständliche Vorlage
- **Whiteboard oder Flipchart & Marker:** zur Veranschaulichung von Ton- und Bildgestaltungskonzepten
- **Beispiele:** kurze Videoclips mit guten und schlechten Ton-/Bildbeispielen bei Interviews



SELBSTBEWERTUNG DER AUFGABE 2

Die Teilnehmenden reflektieren ihre Leistung und ihren Lernprozess:

1. Tonqualität

Wie bewerte ich die Tonqualität meines Interviews?

(Sehr gut / Gut / Ausreichend / Schwach)

- Welche konkreten Herausforderungen gab es (z. B. Hintergrundgeräusche, Lautstärke)?
- Welche Strategien habe ich genutzt, um den Ton zu verbessern?

2. Filmtechnik

Wie gut habe ich die Filmprinzipien (Framing, Licht, Stabilität) angewendet?

(Sehr gut / Gut / Ausreichend / Schwach)

- Welche Bild- oder Lichtentscheidungen habe ich getroffen – und warum?
- War die Kamera während des Interviews stabil?

3. Informierte Einwilligung

Habe ich das Einverständnisformular verständlich erklärt, das Verständnis sichergestellt und die freiwillige Unterschrift eingeholt?

(Ja / Teilweise / Nein)

- Was war dabei am herausforderndsten?
- Warum ist Einwilligung bei dieser Art von Aktivität besonders wichtig?

4. Interviewkompetenz

Wie sicher und effektiv habe ich Fragen gestellt und Antworten angeregt?

(Sehr sicher / Mittelmäßig sicher / Verbesserungsbedürftig)

- Waren meine Fragen ausreichend offen formuliert?
- Habe ich aktiv zugehört?

5. Gesamtlernerfahrung

Was war die wichtigste neue Fähigkeit oder Erkenntnis aus dieser Aktivität?

Welchen Bereich möchte ich im nächsten Videoprojekt gezielt verbessern?



ZIELE

- Verständnis und Anwendung einer grundlegenden narrativen Struktur
- (Anfang, Mitte, Ende, Konflikt und Auflösung)
- Einführung in die Grundfunktionen mobiler Videobearbeitungs-Apps
- Praktische Erfahrung im Schneiden von Rohmaterial zu einem kohärenten, ansprechenden Kurzfilm
- Förderung kreativer Problemlösung bei der Umsetzung einer Idee in Bild und Ton

AUFGABE 3 - Gestalte deine Erzählung: Die 1-Minuten-Film- Herausforderung

DAUER

Einführung in Erzähl- und Schnittkonzepte (moderiert): 30 Minuten

Storyplanung & Shotlisting: 45 Minuten

Filmen/Sammeln von Filmmaterial: 90 Minuten

Schnitt: 120-180 Minuten (abhängig von der Vertrautheit mit der App und der Komplexität der Geschichte)

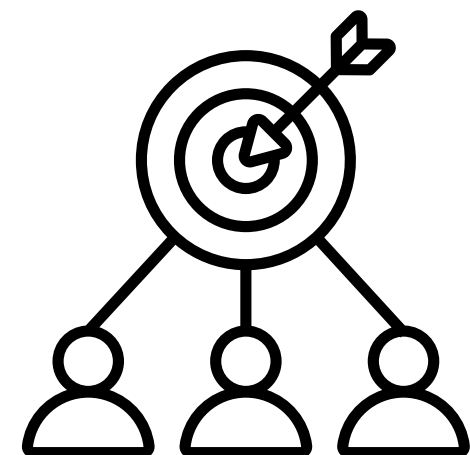
Vorführung & Feedback: 45-60 Minuten

Gesamtdauer: Ungefähr 6-7,5 Stunden (Diese Aktivität kann in mehrere Sitzungen unterteilt oder als Hausaufgabe für den Schnitt genutzt werden).

SCHRITTE DER AUFGABE 3

Einführung in Filmnarration & grundlegenden Schnitt (angeleitet)

- Erklärung zentraler Erzählstrukturen:
- Anfang (Einführung), Mitte (Steigerung, Konflikt), Ende (Höhepunkt, Auflösung)
- Einführung des Konfliktbegriffs (intern, extern, Person vs. Selbst, Person vs. Person, Person vs. Umwelt/Gesellschaft)
- Überblick über gängige mobile Schnitt-Apps
- (z. B. CapCut, InShot, KineMaster, DaVinci Resolve Mobile, VN Video Editor)
 -



- **Demonstration grundlegender Funktionen:**

- **Clips importieren**
- **Clips schneiden/kürzen**
- **Clips in der Timeline anordnen**
- **Einfache Übergänge hinzufügen**
- **Audiopegel anpassen**
- **Text/Titel hinzufügen**
- **Finales Video exportieren**

Die Aufgabe: Erstellung eines 1-minütigen Films mit klar erkennbarem Anfang, Mitte, Ende, Konflikt und Auflösung.

Geschichtenplanung und Shotliste (Einzelarbeit / Kleingruppen)

- Die Teilnehmenden sammeln Ideen für ihren 1-Minuten-Film. Sie werden ermutigt, die Idee einfach und innerhalb des Zeitrahmens gut umsetzbar zu halten.
- Mögliche Ideen sind z. B.:
 - eine Person, die ein kleines Hindernis überwindet,
 - eine einfache Aufgabe, die schiefgeht,
 - eine visuelle Geschichte über die Reise eines Gegenstands.
- Die Teilnehmenden erstellen ein sehr kurzes Storyboard oder eine Shotliste, in der die wichtigsten Szenen festgehalten werden, die für die Erzählung und den Spannungsbogen notwendig sind.
- Dies hilft sicherzustellen, dass sämtliches benötigtes Material aufgenommen wird.

Filmen / Sammeln des Videomaterials (Einzelarbeit / Kleingruppen)

- Auf Grundlage ihrer Planung nehmen die Teilnehmenden alle erforderlichen Videoclips auf.
- Die moderierende Person erinnert an frühere Inhalte zu Bildkomposition, Licht und Ton und ermutigt dazu, unterschiedliche Einstellungsgrößen aufzunehmen (Totale, Halbtotale, Nahaufnahme), um den Schnitt zu erleichtern.
- Es wird betont, dass mehr Material aufgenommen werden sollte als letztlich benötigt, um beim Schneiden flexibel zu bleiben.

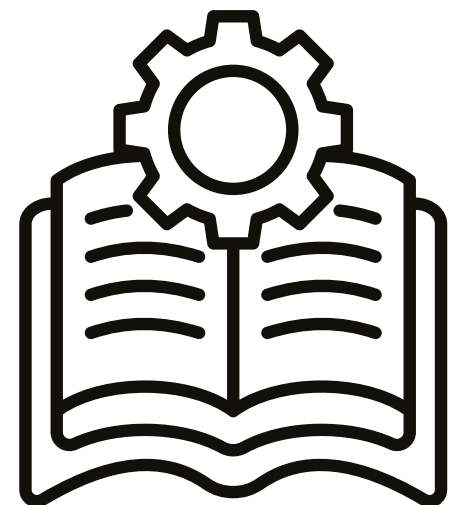
Bearbeitung des 1-Minuten-Films (Einzelarbeit):

- **Die Teilnehmenden** laden ihr Videomaterial in die von ihnen ausgewählte Bearbeitungs-App hoch.

- Anschließend beginnen sie mit dem Schnitt und konzentrieren sich auf:
 - das Anordnen der Clips in der richtigen Reihenfolge,
 - das Kürzen der Clips, um einen guten Rhythmus zu schaffen und die 1-Minute-Vorgabe einzuhalten,
 - die klare Erkennbarkeit von Anfang, Mitte, Ende sowie Konflikt und Auflösung,
 - das Anpassen der Tonspuren und – falls passend – das Hinzufügen einfacher Musik oder Soundeffekte (aus lizenzfreien Quellen),
 - das Hinzufügen eines Titels und eines Abspanns (optional, aber gute Praxis).
- Die moderierende Person bietet individuelle Unterstützung und hilft bei technischen oder inhaltlichen Fragen während des Schnittprozesses.

Vorführung und konstruktives Feedback

- Nach Fertigstellung werden die 1-Minuten-Filme der Gruppe gezeigt.
- Nach jedem Film moderiert die moderierende Person eine Feedbackrunde mit Fokus auf:
 - Klarheit des Erzählbogens (Anfang, Mitte, Ende, Konflikt, Auflösung),
 - Wirksamkeit des Schnitts zur Vermittlung der Geschichte,
 - technische Qualität (Bild, Ton),
 - Gesamteindruck und Wirkung.
- Die Teilnehmenden werden ermutigt, konkretes und umsetzbares Feedback zu geben.



Lernmaterialien und Ressourcen

- **Smartphones oder Tablets** mit ausreichend Speicherplatz und Akkulaufzeit
- **Ausgewählte Videobearbeitungs-App**, vorinstalliert auf den Geräten der Teilnehmenden (z. B. CapCut, InShot, KineMaster, VN Video Editor). Die moderierende Person sollte ein oder zwei kostenlose, benutzerfreundliche Apps empfehlen.
- **Optional:** externe Mikrofone, kleine Stative/Stabilisatoren (falls aus Aktivität 2 verfügbar)
- **Whiteboard oder Flipchart & Marker:** zur Darstellung von Erzählstrukturen und Schnittkonzepten
- **Beamer und Leinwand:** zur Demonstration der Schnittsoftware und zur Filmvorführung
- **Handout / digitales Material:** Übersicht zu narrativer Struktur und grundlegenden Schnittfunktionen der verwendeten Apps
- **Optional:** Zugang zu lizenzfreien Musik- und Soundeffekt-Bibliotheken

SELBSTBEWERTUNG DER AUFGABE 3

Die Teilnehmenden reflektieren ihre Erfahrungen anhand folgender Fragen:

1. Narrative Struktur

War mein 1-Minuten-Film klar strukturiert (Anfang, Mitte, Ende, Konflikt, Auflösung)?

(Ja / Teilweise / Nein)

- Kann ich den Konflikt meines Films und seine Auflösung kurz beschreiben?

2. Schnittkompetenz

Wie sicher habe ich mich bei der Nutzung der Schnitt-App gefühlt?

Welche Funktionen habe ich besonders effektiv genutzt?

(Sehr sicher / Mittelmäßig sicher / Verbesserungsbedürftig)

- Was war für mich am schwierigsten beim Schneiden?
- Welche neue Schnitttechnik habe ich gelernt oder möchte ich weiter vertiefen?

3. Kohärenz der Geschichte

Arbeiten alle Elemente meines Films (Bild, Ton, Rhythmus) zusammen, um innerhalb von 1

Minute eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen?

(Ja / Größtenteils / Verbesserungsbedürftig)

- Würde man die Hauptidee auch ohne Ton verstehen?



4. Technische Qualität

Wie bewerte ich die technische Gesamtqualität meines Films

(z. B. Bildklarheit, Verständlichkeit des Tons)?

(Sehr gut / Gut / Ausreichend / Schwach)

- Gibt es technische Aspekte (z. B. verwackelte Kamera, leiser Ton), die ich noch verbessern muss?

5. Gesamterkenntnisse & Ausblick

Was war die wichtigste Erkenntnis zum Thema Filmemachen oder Storytelling aus dieser Aktivität?

Auf welchen Bereich möchte ich mich im nächsten Videoprojekt besonders konzentrieren?

ZIELE

- Vertrautwerden mit dem Hochladen und Teilen von Videos auf gängigen Social-Media-Plattformen
- Einführung in das Nachverfolgen von Interaktionskennzahlen
- (Shares, Reaktionen, Aufrufe)
- Verständnis dafür, wie partizipative Videos ein größeres Publikum erreichen und Engagement oder Bewusstsein fördern können
- Förderung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Online-Veröffentlichungen

DAUER

Einführung und Diskussion (vom Moderator geleitet): 30 Minuten

Hochladen und Teilen: 45-60 Minuten

Nachverfolgung und Analyse: 30 Minuten (erste Nachverfolgung) + laufende Aufgaben

Gruppendiskussion und Reflexion: 30 Minuten

Gesamtdauer: Ungefähr 2,25 - 2,75 Stunden (zuzüglich laufender Beobachtungen als Aufgaben)

SCHRITTE DER AUFGABE 4

Einführung in Social Media & Wirkung (angeleitet)

- Diskussion über die Rolle von Social Media als Plattform zur Verbreitung partizipativer Videos und zur Erreichung eines breiten Publikums

AUFGABE 4 - Teilen Sie Ihre Geschichte: Soziale Medien und Wirkungsanalyse



- Überblick über relevante Plattformen
- (z. B. Facebook, Instagram, YouTube, TikTok) und ihre Besonderheiten beim Teilen von Videos
- Erklärung zentraler Interaktionskennzahlen:
 - Aufrufe: Wie oft das Video angesehen wurde
 - Reaktionen / Likes: positives Feedback
 - Kommentare: direkte Rückmeldungen aus dem Publikum
 - Shares: wie weit das Video von anderen weiterverbreitet wird
- Betonung verantwortungsvollen Teilens:
- Privatsphäre-Einstellungen, Urheberrecht (insbesondere bei Musik) und der Schutz persönlicher Daten.
- Die Bedeutung der Einverständniserklärungen aus Aktivität 2 wird erneut hervorgehoben.

Vorbereitung des Videos für das Teilen

- Die Teilnehmenden stellen sicher, dass ihr 1-Minuten-Film (aus Aktivität 3) in einem kompatiblen Format exportiert und auf ihrem Gerät leicht zugänglich ist.
- Die Teilnehmenden formulieren eine kurze, ansprechende Videobeschreibung, bestehend aus:
 - einem Titel,
 - einer kurzen Beschreibung der Botschaft oder Geschichte,
 - ggf. einem passenden Hashtag.

Hochladen und Teilen des Videos

- Die Teilnehmenden wählen eine Social-Media-Plattform, auf der sie ein Konto haben
- (oder erstellen – falls gewünscht und notwendig – ein temporäres Konto, idealerweise mit Unterstützung der moderierenden Person und unter Berücksichtigung der Privatsphäre).
- Die Teilnehmenden folgen den Schritten zum Hochladen ihres Videos.
- Sie fügen die vorbereitete Beschreibung und relevante Hashtags hinzu.

- Die Privatsphäre-Einstellungen werden überprüft
- (z. B. öffentlich, nur Freund*innen, nicht gelistet).
- Für diese Aktivität kann empfohlen werden, das Video nur einem begrenzten Publikum oder nicht öffentlich zu teilen, sofern die Teilnehmenden nicht vollständig mit einer öffentlichen Veröffentlichung einverstanden sind.
- Das Video wird veröffentlicht.

Erste Auswertung & Beobachtung

- Direkt nach dem Teilen rufen die Teilnehmenden ihren Videobeitrag auf.
- Sie identifizieren, wo Aufrufe, Reaktionen und Kommentare angezeigt werden.
- Die ersten Zahlen werden notiert.
- Die Teilnehmenden werden ermutigt, die Entwicklung der Interaktionen über 24–48 Stunden hinweg zu beobachten (Hausaufgabe) und Veränderungen festzuhalten.

Gruppendiskussion & Reflexion zur Wirkung

- Die moderierende Person leitet eine Diskussion, in der die Teilnehmenden ihre Erfahrungen teilen:
 - Welche Plattform wurde genutzt?
 - Wie einfach oder schwierig war der Veröffentlichungsprozess?
 - Welche ersten Reaktionen gab es?
 - Was hat überrascht?
 - Wie kann dieser Prozess Gemeinschaften stärken, ihre eigenen Geschichten zu teilen?
 - Welche ethischen Fragen sind beim Teilen aufgekommen (z. B. Sichtbarkeit, Kommentare)?
- Abschließend fasst die moderierende Person die mögliche Wirkung partizipativer Videos im Online-Raum zusammen und bespricht nächste Lernschritte.

Lernmaterialien und Ressourcen

- **Smartphones / Tablets / Computer mit Internetzugang**
- **Fertiger 1-Minuten-Film** (aus Aufgabe 3)
- **Bestehende Social-Media-Konten** der Teilnehmenden (oder Anleitung zur Erstellung temporärer, privater Konten)
- **Beamer und Leinwand:** zur Demonstration des Upload-Prozesses und von Interaktionskennzahlen
- **Handout / digitales Material:** Leitfaden zu Privatsphäre-Einstellungen und Tipps für gute Videobeschreibungen
- **Tracking-Sheet:** einfache Vorlage zur Dokumentation von Aufrufen, Reaktionen und Shares

SELBSTBEWERTUNG DER AUFGABE 4

1. Sicherheit beim Teilen

Wie sicher fühle ich mich jetzt beim Hochladen und Teilen eines Videos?
(Sehr sicher / Mittelmäßig sicher / Brauche mehr Übung)

- Was fiel mir am leichtesten? Was war am schwierigsten?

2. Verständnis von Kennzahlen

Verstehe ich, was Aufrufe, Reaktionen und Shares aussagen?
(Ja, klar / Teilweise / Noch nicht)

- Warum sind diese Kennzahlen wichtig?

3. Verantwortungsvolles Teilen

Bin ich mir ethischer Fragen und Privatsphäre-Aspekte bewusster geworden?
(Ja / Teilweise / Nein)

- Welchen ethischen Aspekt werde ich künftig besonders beachten?

4. Beobachtung & Reflexion

Was habe ich bei der ersten Entwicklung der Interaktionen beobachtet?

- Gab es Kommentare oder Shares?
- Wie war die Art der Rückmeldungen?



5. Gesamterkenntnisse

Was war die wichtigste Erkenntnis zum Thema Online-Teilen und Tracking?
Wie kann diese Fähigkeit in zukünftigen partizipativen Videoprojekten genutzt werden?

ZIELE

- Stärkung des Gruppenzusammenhalts durch gemeinsames Gestalten und Reflektieren
- Förderung von Selbsta Ausdruck durch filmische und nonverbale Mittel
- Förderung von Zusammenarbeit durch das Arbeiten mit anderen statt allein
- Einführung in kreative Ideenfindung, visuelles Storytelling sowie einfache Film- und Schnitttechniken

AUFGABE 5 - Filme, um sich besser kennenzulernen

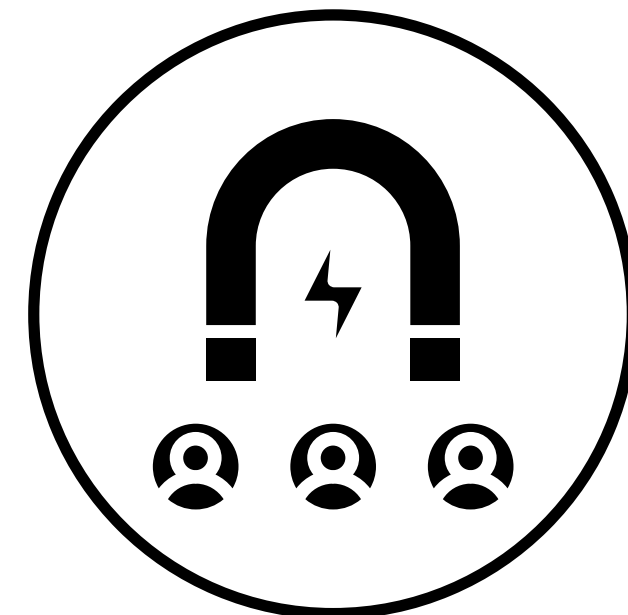
DAUER

Vorläufige Anweisung: 30 Minuten
Ideenfindung: 15 Minuten
Filmpartner suchen: 10 Minuten
Eigenes Video aufnehmen: 20 Minuten
Video für eine andere Person aufnehmen: 20 Minuten
Eigenes Video schneiden: 25 Minuten
Unterstützung beim Schneiden eines Videos für eine andere Person: 20 Minuten
Präsentation und gemeinsames Ansehen (sofern Zeit bleibt): 20 Minuten
Gesamtdauer: 160 Minuten

SCHRITTE DER AUFGABE 5

Einführung & Präsentation (20 Minuten)

- Vorstellung von drei Methoden zur Ideenfindung:
 - Storyboarding (visuelle Skizzen zentraler Momente)
 - S.C.A.M.P.E.R.
 - (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse)
 - „What if“-Brainstorming (kreatives Weiterdenken)



- Einführung grundlegender Filmregeln:
- Bildkomposition, Licht, Stabilisierung, Bildformat (Quer-/Hochformat) sowie Tonaufnahme mit Smartphone oder Mikrofon
- Kurzer Überblick über die 3-Akt-Struktur des Storytellings

Ideenentwicklung (5 Minuten)

- Die Teilnehmenden entwickeln individuell eine kurze Videoidee
- (1–5 Einstellungen) als Antwort auf die Frage:
- „Was können andere Menschen nicht über mich sehen?“
- Direkte Sprache soll vermieden werden; stattdessen sollen filmische Mittel wie Bewegung, Gestik, poetischer Text oder visuelle Metaphern genutzt werden.

Partnerwahl (5 Minuten)

- Jede Person sucht sich eine andere Person, die ihr Video filmt.
- Das eigene Smartphone darf nicht verwendet werden.

Eigenes Video filmen (10 Minuten)

- Die Teilnehmenden führen ihre Filmpartnerperson an und lassen ihre Videoidee aufnehmen
- (7–20 Sekunden).

Für andere filmen (10 Minuten)

- Jede Person hilft anschließend der Partnerperson beim Filmen ihrer Videoidee.

Eigenes Video schneiden (10 Minuten)

- Die Teilnehmenden schneiden ihr Video mit einfachen Schnitt-Apps oder integrierten Smartphone-Tools.

Anderen beim Schneiden helfen (10 Minuten)

- Gegenseitige Unterstützung beim Schnitt, um Zusammenarbeit und Kompetenzaufbau zu fördern.

Teilen & gemeinsames Anschauen (10 Minuten, falls Zeit)

- Die fertigen Videos werden in der Projekt-WhatsApp-Gruppe geteilt.
- Wenn möglich, schaut sich die Gruppe alle Videos gemeinsam an und reflektiert Kreativität, Ausdruck und Zusammenarbeit.

Lernmaterialien und Ressourcen

- Smartphones mit Film- und Schnitt-Apps
- Stative, kleine Stabilisatoren oder improvisierte Halterungen (falls verfügbar)
- Optional: Ansteckmikrofone oder zusätzliche Smartphones zur Tonaufnahme
- Präsentationsfolien oder Handouts zu Ideenfindung, Film-Basics und Schnitt
- (Inhalte können aus den Methodischen Leitlinien für partizipative Aktionen übernommen und angepasst werden)
- Projekt-WhatsApp-Gruppe zum Teilen der Videos
- Raum mit gutem Licht und unterschiedlichen Drehmöglichkeiten

SELBSTBEWERTUNG DER AUFGABE 5

- **Kreativer Ausdruck:**

Habe ich einen sinnvollen Weg gefunden, etwas Unsichtbares über mich durch Bilder, Gesten oder Symbole auszudrücken?

- **Zusammenarbeit:**

Wie gut habe ich meine Idee meiner Filmpartnerperson vermittelt?

Wie hat es sich angefühlt, die Idee einer anderen Person zu filmen und zu schneiden?

- **Technisches Lernen:**

Fühle ich mich sicherer im Umgang mit grundlegenden Film- und Schnitttechniken?(Ja / Teilweise / Noch nicht)

- **Inklusionsbewusstsein:**

Wie hat das Arbeiten ohne eigenes Gerät (mit dem Smartphone einer anderen Person) das Gefühl von Gleichwertigkeit und Teamarbeit beeinflusst?

- **Reflexion:**

Was war das Überraschendste oder Inspirierendste, das ich über mich selbst oder andere gelernt habe?

- **Transfer:**

Wie kann ich ähnliche kreative Filmmethoden in meiner Arbeit mit jungen Menschen einsetzen?



MODUL 6



LERNEN DURCH REFLEXION

ALLGEMEINE ZIELE

Mehr über Hassrede (Hate Speech) und emotionale Intelligenz lernen, darüber, wie man eigene Gefühle ausdrückt und wie man auf Hassrede reagieren kann.

ERWARTETE RESULTATE

Wissen

Die Teilnehmenden wissen:

- Was Hassrede ist.
- Was emotionale Intelligenz ist.
- Wie man auf Hassrede reagieren kann.
- Wie man kritisches Denken und Empathie in der Kommunikation entwickelt.

Fähigkeiten

Die Teilnehmenden lernen:

- Sich selbst auszudrücken.
- Eine kurze Geschichte zu erzählen.
- Ihre Zuhörfähigkeiten zu verbessern.
- Über die Macht und Wirkung von Sprache zu reflektieren.
- Meinungen verantwortungsvoll und respektvoll zu äußern.

ANWEISUNG FÜR TEILNEHMENDE

Die Teilnehmenden sollten bereit sein, eigene oder fremde Erfahrungen mit Hassrede zu teilen, Ideen zur Reduzierung von Hass vorzuschlagen und zu einer hassfreien Kommunikation beizutragen.

AUFBAU DES MODULS

- **Aktivität 1:** Brettspiel
- **Aktivität 2:** Reflexion über die Welt der sozialen Medien
- **Aktivität 3:** Evaluationsfotos

BEWERTUNG DES MODULS 6

Nach dem Brettspiel und der Walking-&-Talking-Aktivität finden Diskussionen statt, um Gefühle aus der Teilnahme zu teilen, Fragen zu den Themen zu stellen und Lösungen für hassfreie Handlungen zu entwickeln.



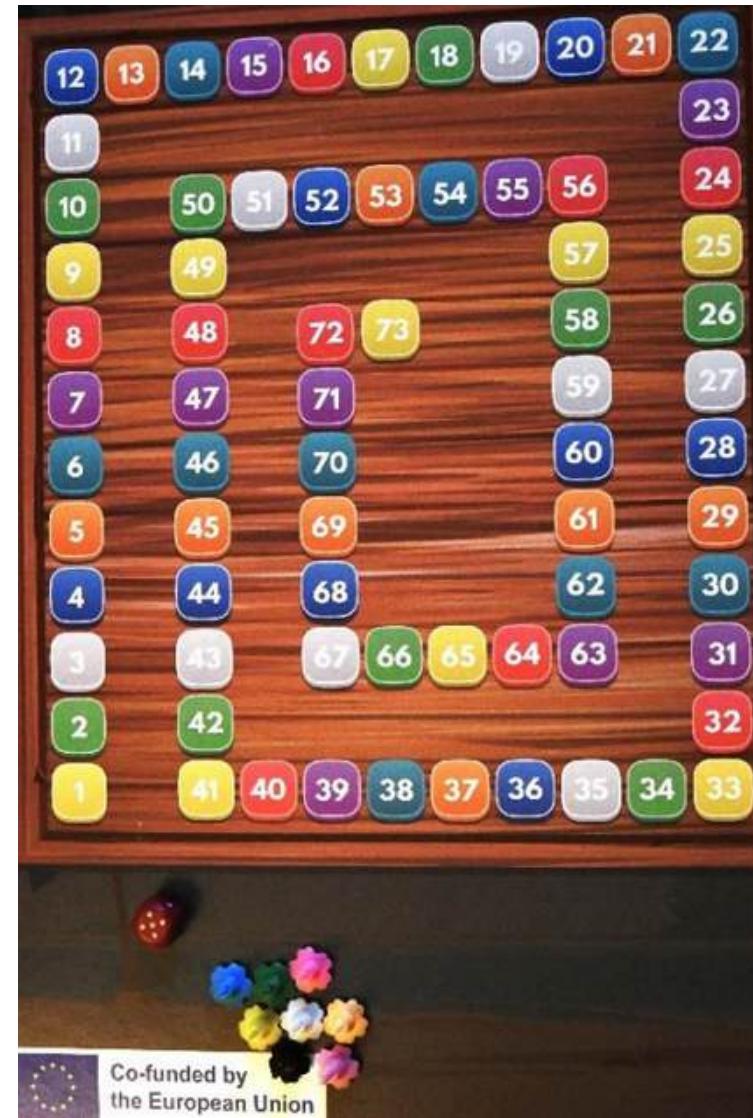
ZIELE	Die Teilnehmenden in den Storytelling-Prozess einbeziehen und ihr Wissen über Hassrede, Meinungsfreiheit und emotionale Intelligenz vertiefen.
DAUER	Ungefähr eine Stunde
SCHRITTE DER AUFGABE 1	<p>Die Spielleitung erklärt die Regeln des Brettspiels. Die Teilnehmenden würfeln reihum und ziehen entsprechend der gewürfelten Zahl auf dem Spielbrett vor. Das Spielbrett enthält Felder in acht verschiedenen Farben, wobei jede Farbe einer bestimmten Kartenart zugeordnet ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelb: Die teilnehmende Person zieht eine gelbe Karte und liest eine Aussage oder ein Zitat zum Thema Hassrede laut vor. • Grün: Die teilnehmende Person zieht eine grüne Karte und erzählt eine kurze, nicht persönliche Geschichte zum Thema der Karte. • Silber: Die teilnehmende Person zieht eine silberne Karte und teilt eine persönliche Geschichte zum Thema der Karte. • Blau: Die teilnehmende Person zieht eine blaue Karte und stellt einer anderen Person im Spiel die darauf stehende Frage. • Orange: Die teilnehmende Person zieht eine orange Karte und beantwortet die darauf stehende Frage. • Türkis: Die teilnehmende Person zieht eine türkise Karte mit einer Kompetenz der emotionalen Intelligenz und reflektiert darüber. • Lila: Die teilnehmende Person zieht eine lilafarbene Karte, liest eine Aussage darüber vor, wie man auf Hassrede reagieren kann, und kommentiert diese. • Rot: Die teilnehmende Person zieht eine rote Karte, liest eine Aussage darüber vor, wie man Hassrede in hassfreie Sprache umwandeln kann, und kommentiert diese.

AUFGABE 1 - „Spielen und Lernen“- Brettspiel



Lernmaterialien und Ressourcen

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, einem Würfel sowie Sets farbiger Karten mit Texten, Aufgaben und Fragen.



Gelbe Karten (Aussagen und Zitate zum Thema Hassrede):

„Hassrede sind nicht nur Worte – sie sind Schaden, der sich in der Gesellschaft ausbreitet.“

„Wie wir über andere sprechen, zeigt, wer wir sind und was wir wertschätzen.“

„Jeder Mensch hat das Recht, sich sicher zu fühlen – online wie offline.“

„Meinungsfreiheit bringt die Verantwortung mit sich, andere zu respektieren.“

„Worte können mächtige Werkzeuge der Inklusion oder Waffen der Ausgrenzung sein.“

„Sich gegen Hassrede zu stellen, hilft, eine sicherere Gemeinschaft für alle zu schaffen.“

„Man kann unterschiedlicher Meinung sein, ohne respektlos zu sein.“

- „Denk nach, bevor du postest – deine Worte können verletzen oder heilen.“
„Hassrede beginnt oft klein, kann aber zu realer Gewalt führen.“
„Respekt vor Unterschieden ist der erste Schritt zu echtem Dialog.“
„Es braucht Mut, Hassrede zu widersprechen – Schweigen lässt sie wachsen.“
„Vielfalt macht uns stärker, Hassrede schwächt unseren Zusammenhalt.“
„Mit freundlicher Sprache schaffst du einen Raum, in dem sich alle zugehörig fühlen.“
„Das Internet vergisst nicht – wähle Worte, auf die du stolz sein kannst.“
„Bildung bedeutet nicht nur Wissen, sondern auch Empathie und Respekt.“

Green Cards (Themen für Geschichten über Hassrede und Meinungsfreiheit):

Sprechen oder Schweigen

- Eine Situation, in der du hasserfüllte oder verletzende Sprache erlebt hast – wie hast du reagiert und was hast du über Mut oder Schweigen gelernt?

Online-Worte, reale Konsequenzen

- Eine Erfahrung, bei der ein Beitrag in sozialen Medien zu Konflikten oder Schaden geführt hat – und wie das gelöst wurde.

Sprache auf dem Schulhof

- Eine Geschichte aus der Schule, bei der Worte eine Grenze überschritten haben – und wie Lehrkräfte, Freund*innen oder du selbst reagiert habt.

Respekt durch Dialog lernen

- Eine Situation, in der du stark anderer Meinung warst, es aber geschafft hast, respektvoll zu bleiben.

Wenn Worte verletzen

- Ein persönlicher Moment, in dem Worte dich ausgeschlossen, beurteilt oder unsicher fühlen ließen.

Wenn Worte heilen

- Eine Situation, in der Freundlichkeit oder eine Entschuldigung Schaden repariert hat.

Die Macht des Postens

- Ein Beitrag, Meme oder Kommentar, der gezeigt hat, wie schnell sich Worte verbreiten – zum Guten oder Schlechten.

Freiheit vs. Verantwortung

- Eine Situation, in der Meinungsfreiheit genutzt wurde, um verletzendes Verhalten zu rechtfertigen – wie sollte man Rechte und Respekt ausbalancieren?

Die Rolle der Zuhörenden

- Eine Situation, in der du Hassrede gehört hast und entscheiden musstest, ob und wie du reagieren willst.

Silberne Karten (Themen für persönliche Geschichten):

Die eigene Meinung ändern

- Eine Geschichte darüber, wie du ein Vorurteil abgelegt hast, nachdem du jemandem zugehört hast.

Zugehörigkeit und Ausgrenzung

- Ein Moment, in dem Sprache dich (oder jemand anderen) ausgeschlossen oder zugehörig fühlen ließ.

Online Haltung zeigen

- Eine Erfahrung, bei der du oder jemand anderes online gegen Hass oder Mobbing Stellung bezogen hat.

Worte, die Frieden fördern

- Ein Zitat, eine Rede oder eine Botschaft, die deine Sicht auf Empathie verändert hat.

Hass im öffentlichen Raum erleben

- Eine Situation, in der du Hassrede oder Diskriminierung gesehen hast – was hast du gefühlt und getan?

Aus Fehlern lernen

- Eine Situation, in der du etwas gesagt hast, das unbeabsichtigt verletzt hat, und was du daraus gelernt hast.

Stimmen, die zählen

- Wie eine bewunderte Person (Lehrkraft, Künstlerin, Aktivistin oder Peer) ihre Stimme für Respekt nutzt.

Sprache und Identität

- Eine persönliche Reflexion darüber, wie Herkunft, Akzent oder Kultur beeinflussen, wie andere mit dir sprechen.

Hoffnung und Veränderung

- Eine Geschichte, die zeigt, dass Menschen sich verändern können und Hass durch Dialog reduziert wurde.

Blaue Karten (Fragen an andere Teilnehmende):

- Wie wirkt sich Hassrede auf Einzelpersonen aus, insbesondere auf Minderheiten?
- Welche Auswirkungen hat Hassrede auf die Gesellschaft insgesamt?
- Kann Hassrede zu realer Gewalt oder Diskriminierung führen? Nenne Beispiele.
- Worin unterscheidet sich Online-Hassrede von Hassrede im realen Leben?
- Welche Rolle spielen Medien und soziale Netzwerke bei der Verbreitung oder Verhinderung von Hassrede?
- Wie können junge Menschen reagieren, wenn sie Hassrede online oder offline erleben?
- Welche respektvollen Möglichkeiten gibt es, Meinungsverschiedenheiten auszudrücken?
- Hast du schon erlebt, dass jemand gegen Hassrede eingetreten ist? Was war daran wirkungsvoll?
- Was können Schulen oder Gemeinschaften tun, um Meinungsfreiheit und Respekt zu fördern?

Orange Karten (Fragen an die Kartenziehende Person):

- Ist das Verbot von Hassrede eine Bedrohung der Meinungsfreiheit oder ein Schutz der Menschenwürde?
- Wie können wir das Recht auf freie Meinungsäußerung und das Recht auf Sicherheit vereinen?
- Welche Art von Welt schaffen wir, wenn wir Sprache einsetzend, statt ausgrenzend verwenden?
- Sollte es Grenzen der Meinungsfreiheit geben? Wenn ja, wo?
- Wann ist eine Aussage „nur“ beleidigend und wann wird sie zu Hassrede?
- Wer sollte entscheiden, was als Hassrede gilt – Staat, Gemeinschaft oder Individuen?
- Wie können Empathie und Bildung Hassrede reduzieren?
- Warum gilt Meinungsfreiheit als wichtiges Menschenrecht?
- Sollte Hassrede gesetzlich eingeschränkt werden?

Türkise Karten (Wörter/Kompetenzen der emotionalen Intelligenz):

- Selbstwahrnehmung
- Selbstmanagement
- Selbstregulation
- Empathie
- Kontrolle von Reaktionen
- Intrinsische Motivation
- Soziale Kompetenzen
- Beziehungsmanagement
- Teams motivieren

Lila Karten (Wie man auf Hassrede reagieren kann):

Ruhe bewahren

- Nicht mit Wut oder weiterem Hass reagieren.
- Durchatmen und überlegt handeln.

Sicherheit priorisieren

- Bei Gefahr die Situation verlassen und Hilfe holen (Lehrkraft, Moderation, Behörden).
- Online: melden oder blockieren statt diskutieren.

Nicht schweigen

- Schweigen kann als Zustimmung wahrgenommen werden.
- Ruhig und klar widersprechen.

Fakten und Respekt nutzen

- Falschaussagen sachlich korrigieren.
- Beispiel: „Das stimmt so nicht – ich habe gelernt, dass ...“

Betroffene unterstützen

- Solidarität zeigen.
- Ein einfaches „Du bist nicht allein“ kann viel bewirken.

Melden

- Hassrede melden hilft, andere zu schützen.

Aufklären statt beschämen

- Hass entsteht oft aus Unwissen.
- Fragen stellen und Verständnis fördern.

Darüber sprechen

- Mit Freund*innen, Lehrkräften oder Jugendleiter*innen reflektieren.

Vorbild sein

- Eigene Sprache bewusst respektvoll nutzen.

Rote Karten (Wie man Hassrede in eine respektvolle Kommunikation umwandelt):

Denke nach, bevor du sprichst oder etwas veröffentlichst.

Frage dich: „Würde ich das jemandem direkt ins Gesicht sagen?“

Wenn die Antwort „Nein“ lautet, formuliere deine Aussage neu. Nimm dir einen Moment Zeit, bevor du auf „Senden“ klickst.

Konzentriere dich auf Ideen – nicht auf Identitäten.

Kritisiere Handlungen oder Meinungen, nicht einzelne Personen oder ganze Gruppen.

Beispiel: Sage „Ich bin mit dieser Idee nicht einverstanden“ statt „Menschen wie du liegen falsch“.

Ersetze Etiketten durch aktives Zuhören.

Vermeide Verallgemeinerungen und Stereotype wie „alle ...“ oder „Menschen wie ...“.

Höre individuellen Geschichten zu – jeder Mensch bringt eigene Erfahrungen und Perspektiven mit.

Nutze eine einfühlsame Sprache.

Formuliere Ich-Botschaften, um Gefühle auszudrücken, ohne anzugreifen.

Beispiel: „Ich fühle mich unwohl, wenn ...“ statt „Du bist widerlich, weil ...“.

Verwandle Wut in Neugier.

Wenn du verärgert bist, stelle Fragen, anstatt impulsiv oder aggressiv zu reagieren.

Eine Frage wie „Kannst du erklären, warum du so denkst?“ eröffnet Dialoge, statt sie zu beenden.

Ersetze Beleidigungen durch Fakten.

Begründe deine Meinung mit Argumenten, Belegen und Beispielen.

Sachlichkeit schafft Glaubwürdigkeit – Hass untergräbt sie.

Wähle respektvollen Humor.

Humor kann verbinden, aber auch ausgrenzen.

Vermeide Witze, die sich gegen Herkunft, Geschlecht oder Identität richten.

Lache mit Menschen – nicht über sie.

Fördere eine konstruktive und inklusive Sprache.

Nutze Worte, die verbinden und Gemeinschaft stärken.

Beispiel: Sage „wir“, „alle“ oder „unsere Gemeinschaft“ statt „wir gegen sie“.

Sei eine Stimme für Respekt.

Wenn du Hassrede beobachtest, zeige eine bessere Art der Kommunikation.

Reagiere ruhig, mit Empathie, und ermutige andere, diesem Beispiel zu folgen.

**SELBSTBEWERTUNG
DER AUFGABE 1**

Selbsteinschätzung des Lernfortschritts (1 = gar nicht, 5 = äußerst stark)

STELLUNGNAHME	1	2	3	4	5
Ich habe Erkenntnisse über den Erzählprozess gewonnen und darüber, wie man eigene Kurzgeschichten verfasst.					
Ich habe aktiv am Spiel mitgewirkt.					
Ich habe einiges über Hassrede erfahren.					
Ich habe Kenntnisse über emotionale Intelligenz erworben.					
Ich hörte anderen aufmerksam und mit Respekt zu.					
Ich habe meine Kommunikationskompetenzen optimiert.					
Ich bin mir nun bewusster, wie Brettspiele im Geschichtenerzählen in der Jugendarbeit eingesetzt werden können.					

ZIELE

Ziel ist es, visuelle Inhalte aus sozialen Medien zu reflektieren und zu verstehen, dass nicht alles weiterverbreitet werden sollte. Kritisches Denken und verantwortungsvoller Umgang mit Social Media stehen im Fokus.

AUFGABE 2 - Betrachtungen über die Welt der sozialen Medien

DAUER

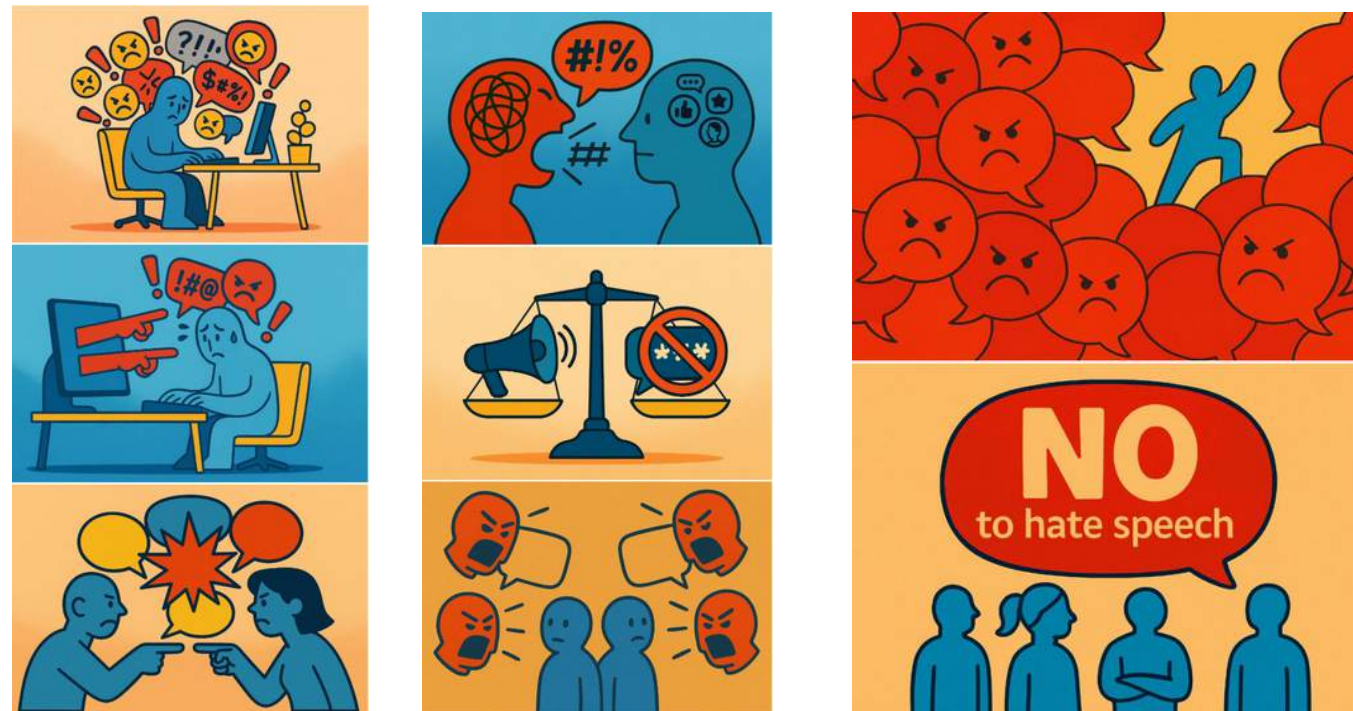
Ungefähr eine Stunde, abhängig von der Gruppengröße.

SCHRITTE DER AUFGABE 2

Der*die Trainer*in erklärt die Aktivität und zeigt digitale oder gedruckte Illustrationen aus sozialen Medien. Jede Person wählt 1–2 Bilder/Poster aus, die sie mit Freund*innen teilen würde, und erklärt ihre Entscheidung in Kleingruppen oder im Plenum. Anschließend folgt eine Gruppendiskussion zu hassfreier Sprache, Fakten, Gefühlen, emotionaler Intelligenz und Medienverantwortung.

Lernmaterialien und Ressourcen

Hier finden Sie einige Beispiele für Illustrationen, die mithilfe generativer KI-Tools erstellt wurden. Der*die Trainer*in kann für die Aktivität vergleichbare Bilder aus sozialen Medien nutzen (digital oder gedruckt).



SELBSTBEWERTUNG DER AKUFGABE 2

Selbsteinschätzung des Lernfortschritts (1 = gar nicht, 5 = äußerst stark)

STELLUNGNAHME	1	2	3	4	5
Ich habe umfassendere Erkenntnisse über soziale Medien und deren Einfluss auf junge Menschen gewonnen.					
Ich bin mir bewusst, dass nicht alle Beiträge aus den sozialen Medien geteilt werden können.					
Ich bin mir bewusst, wie sorgfältig wir mit den Gefühlen und Emotionen anderer Menschen umgehen müssen.					
Ich bin mir bewusst, dass nicht alle Menschen visuelle Materialien auf dieselbe Weise wahrnehmen.					
Ich habe meine Fähigkeiten im Bereich der öffentlichen Rede verbessert.					
Ich hielt diese Aktivität für mich und meine Zielgruppe als relevant.					

ZIELE

Den Teilnehmern die Gelegenheit zu bieten, ein Foto auszuwählen, das ihre Empfindungen oder Gedanken nach der Aktivität widerspiegelt.

AUFGABE 3 - Auswertungsfotos

DAUER

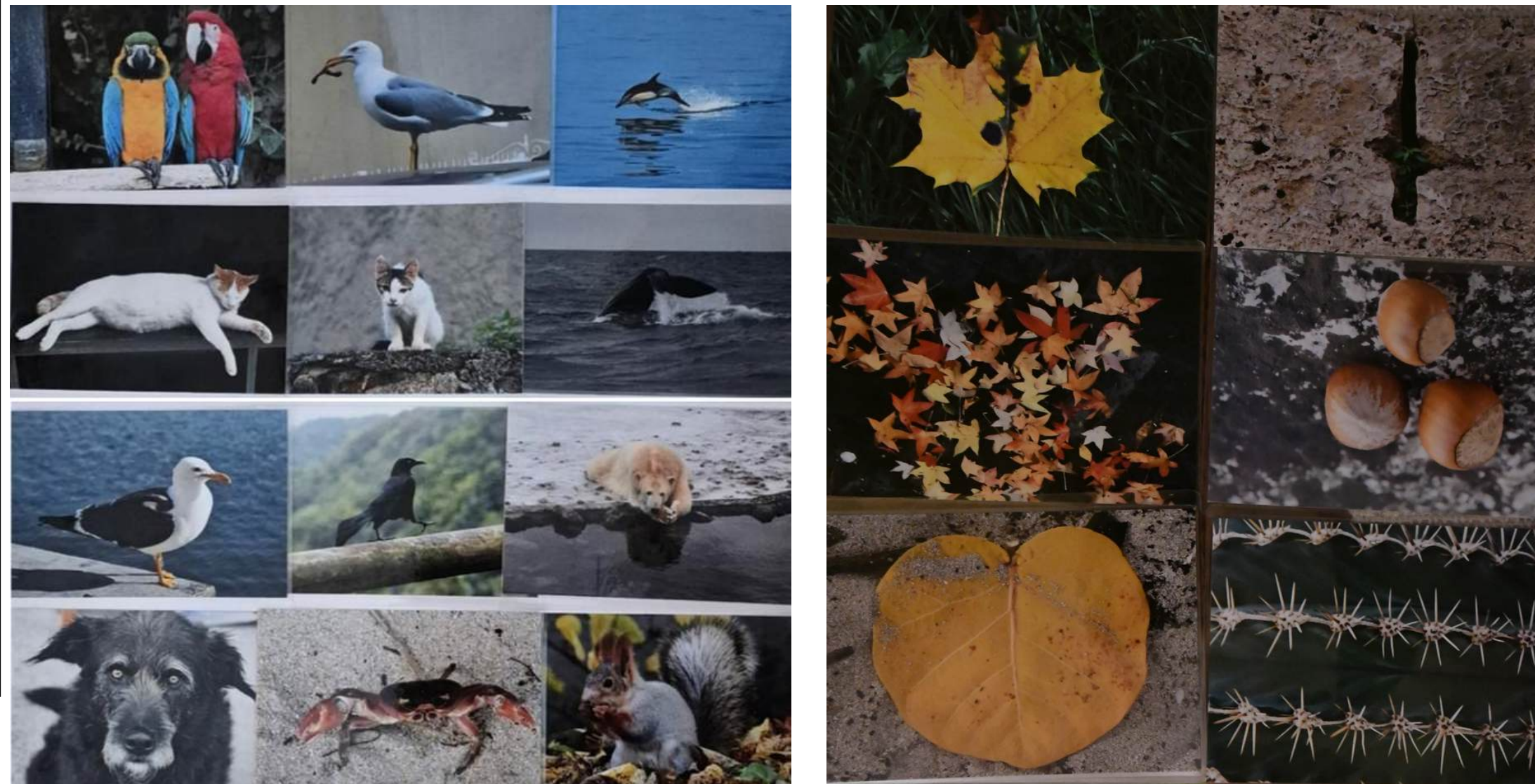
Ungefähr 30 Minuten, abhängig von der Größe Ihrer Gruppe.

SCHRITTE DER AUFGABE 3

Der*die Trainer*in erläutert die Übung. Fotos sind auf den Tischen platziert. Die Teilnehmenden bewegen sich umher, betrachten die Fotos für 5–7 Minuten und wählen ein bis zwei aus, die ihre Gedanken und Gefühle besonders ansprechen. Anschließend versammeln sich alle im Kreis und diskutieren, warum sie diese Fotos ausgewählt haben und welchen Bezug sie zum Projekt haben. Dies bietet zudem die Gelegenheit, Empfehlungen und praktische Lösungsansätze für ein hassfreies Umfeld zu entwickeln.

Lernmaterialien und Ressourcen

Set mit 30-50 Bildern. Bewertungsbilder (Beispiele):





SELBSTBEWERTUNG DER AKTIVITÄT 3

Gruppendiskussion, in der die Teilnehmer ihre Erkenntnisse aus der Aktivität austauschen und ihre zukünftigen Lernziele formulieren.

Selbsteinschätzung des Lernfortschritts (1 = gar nicht, 5 = äußerst stark)

STELLUNGNAHME	1	2	3	4	5
Ich habe gelernt, über die Projektaktivitäten nachzudenken und meine persönliche Geschichte zu erzählen.					
Ich hörte aufmerksam zu und ließ mich von anderen inspirieren.					
Mir ist nun klarer, warum Emotionen eine Rolle spielen, wenn wir über Hassrede sprechen.					
Ich schätze visuelle Hilfsmittel zur Reflexion.					
Ein Bild vereinfacht das Erzählen einer Geschichte.					
Ich wurde mir meiner selbst bewusster und erlangte ein tieferes Verständnis für meine eigenen Gefühle.					
Ich war in der Lage, effektiver mit der Gruppe zu kommunizieren und die Emotionen anderer besser nachzuvollziehen.					

EMPFOHLENE QUELLEN



- Accem. (2024). INFRA-D II: „Jenseits der Berichterstattung“. Qualitative Untersuchung, finanziert vom Ministerium für Soziale Rechte und der Agenda 2030. Accem.
- Arendt & Medernach. (5. April 2023). Neue Gesetzgebung: Strafen für diskriminierende Absichten verdoppelt. <https://www.arendt.com/news-insights/news/new-legislation-criminal-penalties-doubled-for-intention-to-discriminate/>
- Bäuml, J., Voronin, G. & Kaufhold, M. (2025). Sensibilisierung für Cyber-Hass: Informationstypen und Technologien von Bedeutung für Strafverfolgungsbehörden und Meldestellen. *i-com*, 24(1), 87–106. <https://doi.org/10.1515/icom-2024-0062>
- Bulger, M., & Davison, P. (2018). Die Versprechen, Herausforderungen und Zukunftsperspektiven der Medienkompetenz. Data & Society Research Institute. <https://datasociety.net/library/the-promises-challenges-and-futures-of-media-literacy/>
- Bundeskriminalamt. (2025). Kriminalität im Kontext von Zuwanderung: Bundeslagebild 2024. https://www.bka.de/SharedDocs/Downloads/DE/Publikationen/JahresberichteUndLagebilder/KriminalitaetImKontextVonZuwanderung/KriminalitaetImKontextVonZuwanderung_2024.pdf
- Zentrum für Studien und Ausbildung in sozialen Interventionen. (2023). Bericht über Rassismus und Diskriminierung 2023 (RED23). <https://cefis.lu/wp-content/uploads/2023/11/RED23.pdf>
- Chronicle.lu. (30. April 2025). Respect.lu hebt in seinem Jahresbericht 2024 die wachsenden Bedenken hinsichtlich der Radikalisierung hervor. <https://chronicle.lu/category/surveys-reports/54608-respect-lu-highlights-rising-radicalisation-concerns-in-2024-annual-report>
- Beauftragter für Kinderrechte. (o. J.). Nachrichten. Abgerufen am 2. Januar 2026 von <https://uncrcpc.org.cy/nachrichten>
- Europarat. (2020). Jugendstrategie des Europarats 2030. <https://rm.coe.int/youth-strategy-2030/16809709f1>
- Europarat. (2022a). Handbuch zur digitalen Bürgerbildung. Europaratsverlag.
- Europarat. (2022b). Empfehlung CM/Rec(2022)16 des Ministerkomitees an die Mitgliedstaaten zur Bekämpfung von Hassrede. <https://search.coe.int/cm?i=0900001680a67955>
- Europarat. (2023). ECRI-Bericht über Zypern (sechster Überwachungszyklus). Europäische Kommission gegen Rassismus und Intoleranz. <https://rm.coe.int/ecri-6th-report-on-cyprus/1680aa6876>
- Europarat. (2025). Woche gegen Hassrede 2025. <https://www.coe.int/en/web/combating-hate-speech/no-hate-speech-week-20251>
- Rat der Europäischen Union. (2018). Empfehlung zu Schlüsselkompetenzen für das lebenslange Lernen.
- Delfi AS gegen Estland, Nr. 64569/09 (Europäischer Gerichtshof für Menschenrechte 2015). <https://hudoc.echr.coe.int/eng?i=001-155358>
- Estnisches Menschenrechtszentrum. (2021). Untersuchen. Teilnehmen. Verändern: Stärkung der Resilienz und des sozialen Zusammenhalts durch Medienkompetenz und bürgerschaftliches Engagement. <https://humanrights.ee/en/events/examine-participate-change-workshop-on-hate-speech-for-young-people/>
- Estnisches Menschenrechtszentrum. (o. J.). Menschenrechte in Estland 2023. <https://humanrights.ee/de/themen-main/menschenrechte-in-estland/menschenrechtsbericht/>
- Europäische Kommission. (2022). Aktionsplan Digitale Bildung (2021–2027): Bildung und Ausbildung für das digitale Zeitalter neu gestalten. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- Europäische Kommission. (2025a). Neuer Aktionsplan zur Bekämpfung von Hasskriminalität und zur Forschung über die Integration von Migranten in Spanien. https://home-affairs.ec.europa.eu/news/new-action-plan-against-hate-crime-and-research-migrant-inclusion-spain-2025-10-29_en
- Europäische Kommission. (2025b). Verhaltenskodex zur Bekämpfung illegaler Hassrede im Internet. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/library/code-conduct-countering-illegal-hate-speech-online>

- Europäische Kommission, GD HOME. (16. Juli 2025). Bekämpfung von Hasskriminalität, neue Regularisierungsmaßnahmen und Änderungen der Einwanderungsverordnung in Spanien [Pressemitteilung]. https://home-affairs.ec.europa.eu/news/bekaempfung-von-hasskriminalitaet-neue-regularisierungsmaßnahmen-und-aenderungen-der-einwanderungsverordnung-in-spanien-2025-07-16_de
- Vertretung der Europäischen Kommission in Zypern. (2023). Verstärkter Verhaltenskodex der EU zur Bekämpfung illegaler Hassrede im Internet. https://cyprus.representation.ec.europa.eu/news/no-place-hate-europe-commission-and-high-representative-launch-call-action-unite-against-all-forms-2023-12-06_de
- Europäisches Parlament. (2020). Bekämpfung von Hassrede und Hasskriminalität in der EU. Wissenschaftlicher Dienst des Europäischen Parlaments.
- Europäisches Parlament. (2022). Ausländische Einmischung in sämtliche demokratische Prozesse der Europäischen Union, einschließlich Desinformation (2020/2268(INI)). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0064_EN.html
- Europäisches Parlament. (2024). Kriminalisierung von Hassrede und Hassverbrechen in ausgewählten EU-Staaten. [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI\(2024\)766226](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2024)766226)
- Europäische Union. (2022). Verordnung (EU) 2022/2065 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste (Digital Services Act). Amtsblatt der Europäischen Union, L 277.
- Agentur der Europäischen Union für Grundrechte. (2019a). Integration junger Geflüchteter in der EU: Bewährte Verfahren und Herausforderungen. <https://fra.europa.eu/en/publication/2019/integration-young-refugees-eu-good-practices-and-challenges>
- Agentur der Europäischen Union für Grundrechte. (2019b). Schwarzsein in der EU. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union.
- Generalstaatsanwaltschaft. (2019). Rundschreiben 7/2019 vom 14. Mai zu den Auslegungsrichtlinien für Hassverbrechen gemäß Artikel 510 des Strafgesetzbuches. Amtsblatt des Staates. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2019-7771
- Friedrich-Ebert-Stiftung. (o. J.). Publikationen: FES Zypern. Abgerufen am 2. Januar 2026 von <https://cyprus.fes.de/publikationen.html>
- FSM e.V., Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, & Google Zukunftswerkstatt. (2021). Desinformation und Hassrede: Medien in die Schule (Modul 4). Medien in die Schule. https://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien-in-die-Schule_Modul_Desinformation_Hate-Speech_gesamt.pdf
- Gilbert, A., & Karam, R. (2021). Technologie und Inklusion: Ein Rahmenkonzept für die digitale Teilhabe junger Migranten. *Journal of Youth Studies*, 24(7), 926–944. <https://doi.org/10.1080/13676261.2020.1785551>
- Goldzycher, J., Röttger, P. & Schneider, G. (2024). Verbesserung der adversariellen Datenerfassung durch Unterstützung von Annotatoren: Erkenntnisse aus GAHD, einem deutschen Datensatz zu Hassrede. In *Konferenzbeiträge der Konferenz 2024 des nordamerikanischen Kapitels der Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies (Band 1: Langbeiträge)*, S. 4405–4424. <https://doi.org/10.18653/v1/2024.naacl-long.248>
- Hobbs, R. (2017). *Lernen durch Kreativität: Eine Einführung in digitale Kompetenzen*. Wiley-Blackwell.
- La Moncloa. (5. Februar 2025). Die Regierung präsentiert den Bericht 2024 über die Entwicklung von Hassverbrechen in Spanien. <https://www.lamoncloa.gob.es/lang/en/presidente/intervenciones/paginas/2025/20250205-digital-rights-observatory-speech.aspx>
- La Moncloa. (18. Juli 2025). Hassverbrechen und -vorfälle sanken im Jahr 2024 um 13,8 %. <https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/interior/paginas/2025/180725-informe-delitos-odio.aspx>
- Leets, L. (2002). Hassreden erleben: Wahrnehmungen und Reaktionen auf Antisemitismus und uralte Vorurteile. *Journal of Social Issues*, 58(2), 341–361. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00264>
- Legifrance. (2020). Gesetz Nr. 2020-766 vom 24. Juni 2020 zur Bekämpfung von Hassrede im Internet (1). <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000042031970>

- Legifrance. (2024). Gesetz Nr. 2024-449 vom 21. Mai 2024 zur Sicherstellung und Regulierung des digitalen Raums (1). <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000051593180>
- Luxembourg Times. (11. Juli 2025). Die Staatsanwaltschaft hat Ermittlungen in 43 Fällen von Hassverbrechen aus dem vergangenen Jahr eingeleitet. <https://www.luxtimes.lu/luxembourg/prosecutor-launched-investigation-into-43-cases-of-hate-crime-last-year/77212417.html>
- Ministerium für Gleichstellung. (2022). Empfehlungen zur Integration von Flüchtlingen und zur Bekämpfung von Diskriminierung (Zusammenfassung). https://www.igualdad.gob.es/wp-content/uploads/Executive_summary_2022_ING_VIVIENDA.pdf
- Innenministerium. (2024). Bericht über die Entwicklung von Hassverbrechen in Spanien 2023. Spanische Regierung. https://www.interior.gob.es/opencms/export/sites/default/.galleries/galeria-de-prensa/documentos-y-multimedia/balances-e-informes/2023/Informe_evolucion_delitos_odio_Espana_2023.pdf
- Netzwerkdurchsetzungsgesetz. (2018). Gesetz zur Optimierung der Rechtsdurchsetzung in sozialen Netzwerken. <https://www.gesetze-im-internet.de/netzdg/>
- Spanische Beobachtungsstelle für Rassismus und Fremdenfeindlichkeit. (2025). FARO-System: Überwachung von Hassrede in sozialen Medien. <https://www.inclusion.gob.es/web/oberaxe/w/el-sistema-faro-clave-gegen-das-rassistische-und-xenophobe-hassrede-in-sozialen-medien>
- Spanische Beobachtungsstelle für Rassismus und Fremdenfeindlichkeit. (2021). Methodischer Leitfaden für lokale Lerngemeinschaften (CLAP). Ministerium für Integration, soziale Sicherheit und Migration.
- Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte der OSZE. (2022). Meldung von Hassverbrechen: Luxemburg 2022. <https://hatecrime.osce.org/luxembourg>
- OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte. (2024). Meldung von Hassverbrechen: Zypern. <https://hatecrime.osce.org/cyprus>
- OSZE-Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte. (o. J.-a). Gesetzgebung zur Bekämpfung von Hasskriminalität in Spanien. Abgerufen am 2. September 2025 von <https://hatecrime.osce.org/spain>
- Büro für demokratische Institutionen und Menschenrechte der OSZE. (o. J.-b). Meldung von Hassverbrechen: Deutschland. <https://hatecrime.osce.org/deutschland>
- Republik Zypern. (2011). Gesetz 134(I)/2011 zur Bekämpfung bestimmter Formen und Ausdrucksweisen von Rassismus und Fremdenfeindlichkeit durch strafrechtliche Mittel. http://www.cylaw.org/nomoi/arith/2011_1_134.pdf
- Republik Zypern. (2015). Änderung des Strafgesetzbuches, Gesetz 87(I)/2015. http://www.cylaw.org/nomoi/arith/2015_1_087.pdf
- Polizeipräsidium der Republik Zypern. (2023). Dienstanweisung Nr. 3/38: Verfahren zur Identifizierung und Dokumentation von Hassverbrechen und Diskriminierungsvorfällen.
- Sozialversicherungsjournal. (14. Mai 2024). OBERAXE setzt Künstliche Intelligenz zur Bekämpfung von Hassrede ein. Ministerium für Integration, Soziale Sicherheit und Migration. <https://revista.seg-social.es/-/el-oberaxe-incorpora-la-inteligencia-artificial-para-combatir-el-discurso-de-odio>
- Riigikogu. (2015). Die Verfassung der Republik Estland. <https://www.riigiteataja.ee/en/eli/522012015002/consolide>
- RTL Today. (29. Oktober 2024). Zentrum für Gleichbehandlung berichtet von hohen Fallzahlen und einer unbesetzten Führungsposition. <https://today.rtl.lu/news/luxembourg/equal-treatment-centre-reports-heavy-caseload-and-leadership-vacancy-2350174>
- Staatssekretariat für Migration. (19. März 2025). Das Migrationsministerium intensiviert seine Anstrengungen zur Überwachung von Hassrede durch ein neues System, das in der ersten Woche über 2.000 Fälle identifizierte. Zeitschrift für Soziale Sicherheit. <https://revista.seg-social.es/-/el-sistema-faro-detecta-mas-de-2000-discursos-de-odio-en-su-primera-semana>
- Serrano, A., & Teixeira, P. (2019). Innovation in der Jugendarbeit: Kreative Methoden für soziale Inklusion. International Journal of Youth and Adolescence, 48(10), 1992–2005.
- UNHCR. (2021). Flüchtlingsdatenfinder. Hoher Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen. <https://www.unhcr.org/refugee-statistics/>
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Informationsstörung: Auf dem Weg zu einem interdisziplinären Rahmen für Forschung und Politikgestaltung. Europarat. <https://edoc.coe.int/en/media/7495-information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research-and-policy-making.html>

PROJECT PARTNERS



**EUROPEAN YOUTH4MEDIA NETWORK EV
(DEUTSCHLAND)**



EESTI PEOPLE TO PEOPLE (ESTLAND)

**MITRA
FRANCE**

MITRA FRANCE (FRANKREICH)



**FORMATION ET SENSIBILISATION DE
LUXEMBOURG (LUXEMBOURG)**



**EVOLUTIONARY ARCHETYPES
CONSULTING SL (SPANIEN)**



**WAVES FOUNDATION
FOR GLOBAL EDUCATION (ZYPERN)**

Design: Michael Pogorilyi (Eesti People to People)

Fotos: Leonid Smulskiy (Eesti People to People)

Dieses Toolkit steht unter einer Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>