



Politik und Gesellschaft trifft Medienwelten



Vernetztes Lernen konkret!

Methoden, Projekte und Materialien zum lernbereichs-
und modulübergreifenden Lernen und Lehren
in den Klassen zur Berufsvorbereitung

Impressum

Erarbeitet im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus

Leitung des Arbeitskreises

Martina Hoffmann Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Mitglied des Arbeitskreises

Bernd Schuster Staatliches Berufliches Schulzentrum Kelheim

Johannes Graf Städtische Berufliche Schule 3 Nürnberg

Herausgeber

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

Abteilung Berufliche Schulen

Schellingstr. 155

80797 München

Tel.: 089 2170-2211

Fax: 089 2170-2215

Internet: www.isb.bayern.de

E-Mail: berufliche.schulen@isb.bayern.de



Beispiele für Methoden

Klappe und Action! Mein Tagesschaubeitrag

EduBreakout: Escape Rooms

Faktenredaktionsteam analysiert: Wahr? Falsch?

Meme doch mal! Was willst du mir sagen?

KI-Interview mit historischen Figuren

Digitale Karten und Storymaps

Digitales Storytelling

Digitales Quiz erstellen

Bildungsrouten: Lernen an bestimmten Orten??

Geschichts-Wiki erstellen

Digitaler Zeitstrahl

Gedenkstätten-Map

Kartenspiel: KI-Kompass

Auswahl an Serious Games



Klappe und Action! Mein Tagesschaubeitrag

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand eines Beispiels kennen, wie die Tagesschau und Tagesschaubeiträge aufgebaut sind und welche Zielsetzungen sowie Charakteristika Nachrichten haben. Sie bereiten anschließend in Einzel- oder Gruppenarbeit einen informativen Tagesschaubeitrag mit einer maximalen Länge von zwei Minuten vor. Der Beitrag enthält die zentralen Fakten in einer anschaulichen sprachlichen und inhaltlichen Form. Im Anschluss wird die Tagesschau oder der Tagesschaubeitrag „gesendet“ und die Zuseherinnen und Zuseher geben Feedback.

Varianten

- Vorgeben der Themenbereiche und Quellen und unterschiedliche mediale Umsetzung (z. B. Film- oder Audiobeitrag)
- Beispiele für (sprachensible) Nachrichten zur Orientierung: [Deutsche Welle](#), [Deutschlandfunk](#), [Logo! Kindernachrichten](#), [Tagesschau in einfacher Sprache](#), [Planet Schule](#)
- Möglichkeit eines alternativen Prüfungsformats mit digitalen Elementen, wie Filmaufnahmen

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- zentrale Punkte eines Themas herauszuarbeiten und Inhalte verständlich aufzubereiten.
- die Lernbereiche *Deutsch*, *Medienwelten* und *Politik und Gesellschaft* zu verknüpfen.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- *Erstelle ein Storyboard mit Formulierungshilfen für die Erstellung eines Tagesschaubeitrags im Umfang von maximal 2 Minuten.*
- *Generiere eine Checkliste für das Formulieren eines konstruktiven Feedbacks zu einem Tagesschaubeitrag.*



Downloads für den Unterricht (BR)

Wie wird aus einer Meldung ein Fernsehbeitrag



Unterrichtseinheit (Medien in die Schule)

Nachrichtensendungen verstehen und selbst erstellen

EduBreakout: Escape Rooms

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler lösen innerhalb einer bestimmten Zeit im Team verschiedene Rätsel, knacken Codes und bewältigen weitere Aufgaben, um (digitale) Schlösser zu öffnen. Die verwendeten Rätsel und Aufgaben können sowohl digital wie auch analog erstellt und genutzt werden.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- Teamarbeit und zielgerichtete Absprachen in der Gruppe zu erproben.
- kritisches Denken und Problemlösungskompetenzen zu stärken.
- digitale Kompetenzen zu fördern.
- die Motivation durch spielerisches Lernen mit Hilfe von Gamification zu steigern.
- Eigenverantwortung und Selbstorganisation für den Lernprozess zu etablieren.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- PowerPoint, OneNote, Genially, LearningApps, H5P, Mebis, deck.toys, ThinkLink
- KI-Systeme, um passende Rätsel und auch unterstützende Bilder zu einem Thema zu entwickeln
- *Entwickle ein Storyboard für einen Escape Room zum Thema [...]. Die Schülerinnen und Schüler sind [...] Jahre alt und wissen bereits [...]. Ziel des Escape Rooms ist [...].*
- *Als Wiederholung des Moduls [...] im hochgeladenen Lehrplan für die Berufsvorbereitung in Bayern benötige ich einen Escape Room. Dieser soll motivierend sein und [...]. Ziel des Escape Rooms ist [...]. Die Schülerinnen und Schüler sind [...] alt, benötigen sprachliche Hilfen und sollen für das Durchlaufen des Escape Rooms [...] Minuten benötigen.*

Anleitungen zur Erstellung von digitalen Escape Rooms

(Medienbildung München)



EduBreakout konkret!

Beispiele für Breakout Rooms zum Lernbereich *Politik und Gesellschaft*

Tipps für Escape Games im Unterricht

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/343691/bildungshacks-tipps-fuer-escape-games-im-unterricht/> mit u. a. Themen, wie *Influencing*, *Datenschutz* und *Meinungsäußerung* (QR-Code-Rallye)

Analog

- Escape Game **Auf Mikas Spuren** zum Thema *Populismus* (Dauer: 2 bis 4 Stunden), Leitfaden und Material: <https://demokratielabore.de/workshops/auf-mikas-spuren/>
- Escape Game **Unlock Europe** zum Thema *Frieden und Sicherheit in Europa* (Dauer: ca. 90 Minuten), Buchung, Bestellung und Zusatzmaterialien: <https://www.helmut-schmidt.de/unlock-europe>
- Escape Game **General Solutions** zum Thema *Folgen der Digitalisierung für Gesellschaft und Demokratie*, Informationen und Anmeldeformular zur Durchführung: <https://www.evangelische-akademien.de/projekt/general-solutions/#das-escape-game>

Digital

- Escape Game **Digital Breakout** zum Thema *Digitalisierung und Nachhaltigkeit* (Dauer: ca. 60 Minuten): <https://globalesklassenzimmer-aachen.de/escape-game/>
- **Escape Climate Change – Exit Klimawandel**, wahlweise auch analog (Dauer: ca. 60 Minuten): <https://www.escape-climate-change.de/das-spiel.html>

Faktenredaktionsteam analysiert: Wahr? Falsch?

Beschreibung

Die Unterrichtsmethode *Faktenredaktionsteam analysiert: Wahr? Falsch?* beschäftigt sich mit der Notwendigkeit, Aussagen hinsichtlich ihres Wahrheitsgehalts zu überprüfen.

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten zuerst in Einzelarbeit. Sie recherchieren zur erhaltenen Information anhand der Kriterien einer [Quellenkritik](#), ordnen die vorgegeben Informationen ein und beurteilen diese kritisch. Als Redaktionsteam reflektieren sie gemeinsam, ggf. anhand von Leitfragen, ihre Einzelergebnisse sowie ihr Vorgehen und überprüfen, ob die Information als wahr oder falsch zu beurteilen ist.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- geleitete Informationsrecherche durch Strukturierungshilfen, wie KI-generierte Leitfragen oder eine Checkliste
- digitaler Faktencheck mit Hilfe eines Tools (z. B. Tutorial [#whatthefact](#) und passendes sprachsensibles [Handout](#), [#Faktenfuchs](#) (BR), [mimikama](#) - Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch, [ARD-Faktenfinder](#))
- Die Klasse bildet zwei Gruppen: 1. Jede der beiden Gruppen entwickelt mit verschiedenen KI-Systemen Fake News und wahre Informationen; 2. Beide Gruppen analysieren die Ergebnisse der jeweils anderen Gruppe und versuchen die Fake News herauszufinden. Hierbei können ein reduzierter Leitfaden zur Quellenkritik oder o. g. digitale Faktenchecker helfen.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- Informationen kritisch zu hinterfragen und im Team zu diskutieren.
- die Wiedergabe aktueller Themen mittels verschiedener Medien zu untersuchen.
- die eigenen Wahrnehmungen und Überzeugungen im Diskurs zu hinterfragen.
- sich der Rolle als Prosument bewusst zu werden.

**Exemplarische
Unterrichtseinheit
(LMU München)**



**Checkliste:
Wie zuverlässig ist
eine Quelle?**



Meme doch mal! Was willst du mir sagen?

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Partnerarbeit ein Meme passend zu einem vorgegebenen politischen Thema. Sie erarbeiten gemeinsam eine aussagekräftige Bild-Text-Komposition und laden diese in einem kollaborativen Tool hoch. Die Schülerinnen und Schüler interpretieren schriftlich oder mündlich als Audioaufnahme innerhalb des kollaborativen Tools die erstellten Memes. Jedes Team optimiert anhand der erhaltenen Interpretationen ihr Meme und lädt es abermals hoch. Zum Abschluss vervollständigt jede Gruppe die Reflexionssätze, wie beispielsweise:

- *Diese Interpretation hat uns überrascht ... / Es hat uns überrascht, dass ihr das Bild / den Text so verstanden habt ...*
- *So haben wir die Aussage des Memes geschärft ...*
- *Diese falsche Information wäre viral gegangen ...*

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- kostenlos im Internet angebotene Meme-Gestalter, die Schablonen sowie Bildmaterial zur Verfügung stellen (z. B. [Meme-Generator](#) von Canva)
- kollaborative Tools zum Hochladen der entwickelten Memes und um Feedback zu geben: TaskCard, Miro, Aktivität Board in Mebis, Trello, Microsoft Teams, Kommentarfunktion in Canva etc.
- KI-Systeme zur Entwicklung der Slogans und KI-Bildgeneratoren für den Bildanteil der Memes

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- die Reflexionsfähigkeit hinsichtlich Medien, wie Memes, in Social Media zu stärken.
- die Schülerinnen und Schüler für die Aussagekraft von Bild-Wort-Kompositionen (Memes) zu sensibilisieren.

Wissenschaftliche Hintergrundinformationen

zu Memes im Kontext Unterricht

(LMU München)



KI-Interview mit historischen Figuren

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler wählen eine historische Figur aus und bereiten sich auf das Interview mit dieser vor. Anschließend führen Sie mit Hilfe eines passenden Prompts das Interview mit der historischen Figur in einem KI-System. Zum Abschluss reflektieren sie das KI-Gespräch kritisch: *Hat das KI-System passend in seiner Rolle reagiert und geantwortet? Welche Gefahren bestehen durch KI-Systeme im historischen Rückblick? Wie können mögliche Gefahren und Falschauskünfte des KI-Systems erkannt werden?*

Varianten

- Die historischen Figuren werden vorgegeben oder zur Auswahl gestellt.
- Die Erarbeitung der Interviews werden mit Lernhilfen unterstützt, wie W-Fragen, Formulierungshilfen, Fragenspeicher mit passenden Fragen zur Auswahl etc.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten passende Prompts für die Durchführung des KI-Interviews.

Mögliche Figuren passend zum Lehrplan für die Berufsvorbereitung

Geschichte und Verantwortung Deutschlands: Otto von Bismarck, Konrad Adenauer, Willy Brandt, Anne Frank, Sophie Scholl, europäische oder internationale historische Figuren

Interkulturelle Landeskunde: König Ludwig II. oder historische Figuren aus dem Heimatland der Schülerinnen und Schüler

Prompts

- Lass uns ein historisches Interview führen. Du bist ... Ich interviewe dich. Antworte und frage aus deiner Rolle als ... Lass uns beginnen.
- Lass uns ein historisches Interview führen. Du bist ... Ich interviewe dich. Stelle mir fünf zentrale Fragen, damit du in deiner Rolle als ... passend agierst. *[Fragen der KI zur Präzisierung der Aufgabenstellung beantworten.]* Antworte und frage aus deiner Rolle als ... Lass uns das Interview beginnen.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- mit Hilfe von KI-Systemen Geschichtsunterricht erlebbar zu machen.
- die (politische) Urteilsbildung durch das Kennenlernen von Sichtweisen, Positionen und Meinungen aus der Vergangenheit zu stärken.

Digitale Karten und Storymaps

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Karten, um zusätzliche Informationsebenen abzurufen oder einzubinden. Diese können genutzt werden, um bestimmte geographische Gebiete, (historische) Orte oder Einrichtungen hervorzuheben. Die digitalen Karten können auch Texte und Fotos bzw. Links zu Webseiten und Online-Videos enthalten. Die Schülerinnen und Schüler ergänzen beispielsweise Stadtpläne, um historische Informationen und Fotos (Erinnerungsorte, Wahrzeichen, Landschaften) oder fügen themenbezogenen Orte bzw. Institutionen (z. B. Behörden, Betriebe) ein.

Variante

Digitale Karten können um die Methode *Storymaps* erweitert werden. Die *Storymap* kombiniert Kartenmaterial mit einer Zeitleiste: Ereignisse und Entwicklungen können auf einer Karte Schritt für Schritt erzählt werden.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- Kompetenz im Umgang mit Karten zu fördern (dekodieren, bewerten, selbst erstellen).
- Karten zur Orientierung sowie zur Wissensaneignung zu nutzen.
- das Erstellen digitaler Inhalte einzuüben.
- exemplarisch die geographische Lage und die Besonderheiten einzelner Wahrzeichen, Landschaften sowie Städte zu beschreiben.
- sich geographisch und politisch innerhalb Bayerns, Deutschlands, Europas oder der Welt zu orientieren.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Erstellen von Storymaps: [StoryMapJS](#) oder [Google Earth Timelapse](#)
- Ebenen mit Zusatzinformationen zu Karten lassen sich unter anderem bei [Google Maps](#) oder [OpenStreetMap](#) anlegen.

Vertiefende Informationen sowie Anleitungen und weitere Links zur Umsetzung der Methode

Bundesministerium für
Umwelt, Naturschutz,
nukleare Sicherheit
und Verbraucherschutz
(BMUV)



Landesbildungsserver
Baden-Württemberg



Digitales Storytelling

Beschreibung

Die Digital Storytelling ist eine Methode, bei der Schülerinnen und Schüler digitale Medien nutzen, um komplexe Themen auf eine zugängliche und ansprechende Weise als Geschichte zu präsentieren. Durch den Einsatz von digitalen Tools zur Erstellung von Grafiken und Präsentationen oder Story Maps, zum Audio- oder Video-Schnitt können die Lernenden kreative Projekte erstellen.

Im Rahmen des Unterrichts können die Schülerinnen und Schüler beispielsweise eine Geschichte über die Auswirkungen des Klimawandels in ihrer Region entwickeln oder ein Projekt zur nachhaltigen Mobilität präsentieren. Dabei recherchieren sie zunächst Informationen, sammeln Daten und entwickeln ein tieferes Verständnis für das Thema. Anschließend erstellen die Lernenden ein Skript oder ein Storyboard, das den Verlauf ihrer Geschichte oder Präsentation skizziert und legen sie fest, welche Informationen und visuellen Elemente sie einbinden möchten. Nach der Erstellung und Bearbeitung der Medieninhalte werden die fertigen Projekte an der Schule präsentiert.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- komplexe Themen kreativ zu vermitteln
- die Medienkompetenz durch den Umgang mit verschiedenen digitalen Tools zu fördern.
- kritisches Denken der Schülerinnen und Schüler zu stärken

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- ZUM-Wiki: <https://apps.zum.de/apps/19226>
- Vorlagen und Tools: <https://ifak-kindermedien.de/theorie-und-praxis/paedagogische-konzepte/storytelling-im-unterricht/>
- Tipps und Beispiele (Schwerpunkt Video): <https://imblickpunkt.grimme-institut.de/wp/wp-content/uploads/2014/12/IB-Digital-Storytelling.pdf>
- Umsetzungsbeispiel zum Thema Suchtprävention: „The Right Way“ <https://www.youtube.com/watch?v=EiyZfY-ss0I>

Digitales Quiz erstellen

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erstellender Gruppe selbst Fragen zu einem vorgegebenen Thema, die anschließend in einem digitalen Quiz präsentiert werden.

Bei der Fragenentwicklung sollte darauf geachtet werden, dass diese verschiedene Schwierigkeitsgrade abdecken und unterschiedliche Fragetypen umfassen, wie z.B. Multiple-Choice, Wahr/Falsch oder ggf. offene Fragen. Einige Tools unterstützen das Hinzufügen von Bildern und Videos, die von Schülerinnen und Schülern ausgewählt werden können. Die eigentliche Erstellung wird je nach Tool von den Schülerinnen und Schülern direkt oder durch die Lehrkraft durchgeführt. Nach der Erprobung des digitalen Quiz werden die Inhalte reflektiert und Fragen ggf. überarbeitet.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- eine intensive Auseinandersetzung mit dem behandelten Thema zu ermöglichen.
- die Medienkompetenz zu stärken
- Teamarbeit und Kommunikation zu fördern.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Vorstellung verschiedener Tools: <https://lehrerweb.wien/aktuell/single/news/tipp-interaktives-quiz-einfach-selbst-erstellen>
- Weiterführende zum Quiz als interaktive Methode zur Wissensüberprüfung: <https://www.eeducation.de/quiz-interaktive-methode-zur-wissensueberpruefung/>

Bildungsrouten: Lernen an bestimmten Orten

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erleben mit der QR-Code-Rallye eine digitale Schnitzeljagd mit dem Smartphone oder dem Tablet. Sie erhalten dazu an verschiedenen Stationen Aufgaben und Materialien, die als QR-Code verschlüsselt sind. Diese können die jungen Erwachsenen alleine oder im Team bearbeiten. Je nach Umfang dauert die Rallye zwischen 20 und 120 Minuten und kann sich an verschiedene Altersgruppen richten.

Varianten

Bildungsrouten kann man prinzipiell in jede Umgebung legen. Sie können sich auf das Schulgebäude beschränken, ganze Stadtteile umfassen oder im kleinen Umfang im Klassenzimmer durchgeführt werden.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- das klassische Stationenlernen um digitale Elemente zu bereichern.
- Wissenserwerb an außerschulischen Lernorten zu fördern.
- Schüleraktivität zu fördern.
- eine Kombination aus einer interaktiven Schnitzeljagd und einer gleichzeitigen Vermittlung von Lerninhalten zu gestalten.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Erstellen eigener QR-Rallyes: <https://de.actionbound.com/>
- Beispiel Gutenbergpfad: <https://de.actionbound.com/bound/gutenbergpfad>
- Beispiel Klimawandel: <https://www.klimajagd.de/so-geht-s/>

Geschichts-Wiki erstellen

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit [MediaWiki](#) oder der Aktivität [Glossar](#) in Mebis ein eigenständiges Online-Nachschlagewerk zu einem vorgegebenen Thema. Im integrierten Editor bei *MediaWiki* lassen sich beispielsweise Artikel und Einträge erstellen, bearbeiten und formatieren. Das Einfügen von Bildern ist ebenso möglich wie das Setzen externer Links.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- behandelte Lerninhalte zu präsentieren und zu sichern.
- kollaborativ oder individuell Lerninhalte in digitaler Form aufzubereiten.
- das Erstellen digitaler Inhalte einzuüben.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Umsetzungsmöglichkeiten: [Mediawiki](#), [Glossar](#) oder in Mebis, Trello, Miro
- Anleitung zum Erstellen von moodle-Wikis: <https://www.schule-bw.de/themen-und-impulse/medienbildung/lernmaterial/online-unterricht-moodle/moodle-unterricht/aktivitaet-texte-erstellen/anleitung-moodle-wiki.html>
- Hinweise und Beispiele: <https://projekte.zum.de/wiki/Hauptseite>
- Unterstützung bei der Auswahl und dem Vergleich verschiedener Wikis: <https://www.wikimatrix.org/>

Digitaler Zeitstrahl

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erstellen mithilfe einer Anwendung einen digitalen Zeitstrahl (z. B. Geschichte ab 1945, ab 1990, bayerische Geschichte, Entwicklung Europas etc.). Durch den digitalen Zeitstrahl wird den jungen Erwachsenen der Zusammenhang zwischen Jahreszahlen und geschichtlichen Ereignissen bewusst.

Varianten

Quiz-Formate (z. B. Learningapps), Fotos/Bilder, Ereignisse, Personen oder Begriffe den entsprechenden Jahreszahlen zuordnen

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- eine Vorstellung von Zeiträumen und chronologischen Abfolgen sowie basales Wissen um geschichtliche Quellen zu entwickeln.
- sich überblicksartig mithilfe sprachsensibel aufbereiteter Quellen in der deutschen Geschichte des 20. Jahrhunderts bis heute zu orientieren.
- sich exemplarisch anhand ausgewählter Quellen reflektiert mit der Rolle Deutschlands in Europa auseinanderzusetzen.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Tipps für Tools per KI-Chat, möglicher Prompt: *Nenne 5 kostenlose Online-Tools, mit denen Schülerinnen und Schüler einen digitalen Zeitstrahl im Geschichtsunterricht erstellen können. Nenne dabei Vor- und Nachteile.*
- Beispiele für digitale Zeitleisten: <https://segu-geschichte.de/category/zeitleiste/>

Gedenkstätten-Map

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine (digitale) Übersichtskarte zu Gedenkstätten in ihrer Umgebung. Dabei recherchieren sie historische Informationen sowie eine Beschreibung der Tätigkeiten der jeweiligen Einrichtungen. Sie unterscheiden dabei Gedenkstätten und Denkmäler für die Opfer, aber auch Museen, die dem Gedenken dienen.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- Erinnerungskultur zu pflegen.
- Geschichte vor Ort wahrzunehmen.
- sich der Notwendigkeit einer reflektierten Erinnerungskultur bewusst zu werden.
- Ursachen und Auswirkungen geschichtlicher Ergebnisse zu identifizieren, um die Folgen von Radikalisierungsprozessen zu erkennen.

Digitale Hilfen zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung

- Suche nach Erinnerungsorten: <https://www.bpb.de/themen/holocaust/erinnerungsorte/>
- Tipps für Tools per KI-Chat, möglicher Prompt: *Nenne 5 kostenlose Online-Tools, mit denen Schülerinnen und Schüler im Geschichtsunterricht eine digitale Übersichtskarte zu Gedenkstätten in ihrer Umgebung erstellen können. Nenne dabei Vor- und Nachteile.*
- Suche nach Erinnerungsorten per KI-Chat, möglicher Prompt: *Liste Erinnerungsorte an die Zeit des Nationalsozialismus im Landkreis [...] auf. Nenne jeweils den genauen Standort und, falls vorhanden, eine passende Internetadresse mit weiteren Informationen.*

Kartenspiel: KI-Kompass

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler lernen die vielfältigen Möglichkeiten kennen, wie KI unsere Gesellschaft positiv beeinflussen kann und wo wir sie vielleicht auch gar nicht brauchen. Künstliche Intelligenz ist in aller Munde und die Diskussion um ihre Fähigkeiten ist groß. Doch was ist wirklich dran an dem Hype? Das gilt es im Kartenspiel KI-Kompass herauszufinden! Hier schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die Rolle von ultimativen KI-Expertinnen und Experten. Zeit, die Fantasie sprudeln zu lassen und gemeinsam kreative Wege durch das Neuland der Künstlichen Intelligenz zu finden.

Die Methode ist besonders gut einsetzbar, um ...

- einen realistischen Blick auf aktive KI-Systeme und ihre Bedeutung für das Gemeinwohl zu erhalten.
- Spaß und Unterhaltung in Verbindung mit KI.
- die vielfältigen Möglichkeiten kennen zu lernen, wie KI unsere Gesellschaft positiv beeinflussen kann und wo wir sie vielleicht auch gar nicht brauchen.

Weiterführender Link

https://www.blz.bayern.de/ki-kompass_p_511.html



Auswahl an Serious Games



Das Game **Deine Stimme** der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit sensibilisiert für populistische und antidemokratische Strömungen in der Politik. Die Schülerinnen und Schüler trainieren ihre Urteilskompetenz beim Rezipieren von politischen Medieninhalten. Das Game wird unter der Leitung einer Lehrkraft gemeinschaftlich im Unterricht gespielt. Laden Sie das Game und die dazugehörigen Materialien kostenlos auf dieser Seite herunter.



Augen auf! ist ein Game der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit zur Aufklärung über Strategien von rechtsextremistischen Gruppierungen in den sozialen Medien. Die Schülerinnen und Schüler lernen

- beim Medienkonsum genauer hinzusehen und hinzuhören,
- Fake News zu erkennen,
- Strategien von Extremisten und Extremistinnen zu durchschauen sowie
- Nachrichten und Memes, die ihnen im Netz begegnen, nicht unreflektiert zu teilen.



Welche Daten hinterlassen wir im Internet und wie werden sie genutzt? Wie beeinflussen Algorithmen unsere Meinungsbildung? Das Serious Game **THE FEED** der Medienanstalt Baden-Württemberg (LFK) soll das Bewusstsein für Social Media-Algorithmen und ihre gesellschaftlichen Konsequenzen fördern. Zusätzlich stehen Begleitmaterialien für Lehrkräfte und Schülerinnen bzw. Schüler zur Verfügung.

Auswahl an Serious Games



Das Serious Game **DECOUNT** ist ein interdisziplinäres EU-Projekt. Das Spiel macht sichtbar, wie der Einstieg in die Radikalisierung für junge Menschen verlaufen kann und wie sehr persönliche Entscheidungen dabei ins Gewicht fallen. So kann der Spielverlauf in der Radikalisierung der Spielfigur enden, wenn entsprechende Entscheidungen getroffen werden. Thematisiert werden Rechtsextremismus und Jihadismus. Auf der Homepage steht pädagogisches Begleitmaterial sowohl zu dem Spiel als auch generell zum Thema Radikalisierung zur Verfügung.



Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe der App **KonterBUNT - Einschreiten für Demokratie** der Landeszentrale für politische Bildung des Landes Sachsen-Anhalt hilfreiche Strategien aus Argumentationstrainings gegen Stammtischparolen kennenlernen. Weiter stehen passende Unterrichtsmaterialien zur App zur Verfügung.



Das Serious Game **Klim:S²¹** thematisiert regionale Klimafolgen und entsprechende Anpassungsstrategien in einem spielerischen Konzept. Passende Begleitmaterialien stehen zur Verfügung.

Auswahl an Serious Games



Der **Kanzlersimulator** ist ein Simulationsspiel, bei dem der Spieler in der Rolle des Bundeskanzlers über eine Legislaturperiode hinweg politisches Geschick und diplomatisches Fingerspitzengefühl beweisen muss.



Das Spiel **join the comfortzone** der Jugendstiftung Baden-Württemberg regt zum Nachdenken über den Wert einer Demokratie an. Passende Arbeitsblätter runden das Paket ab. Wie lebt es sich in einer Diktatur, in der man für gutes Verhalten Sozialpunkte erhält und für Fehlverhalten bestraft wird? Und wie rutscht man als Land überhaupt da rein? Der Spielende wird im Verlauf der Geschichte immer wieder mit unangenehmen Entscheidungen konfrontiert.



Beim Spiel **Welt-Quiz** müssen ganz unterschiedliche Fragen zu verschiedenen Ländern beantwortet und diese Länder auf der Weltkarte gefunden werden. Das Welt-Quiz besteht aus zwei Spielstufen: In Stufe 1 geht es um in Deutschland lebende Stars, die ihre Wurzeln in anderen Ländern haben. In Stufe 2 wird nach Hauptstädten und anderen bekannten Orten in der Welt gefragt.

Auswahl an Serious Games



Der **Wiso-Quiz** stellt die Lernenden zweifach vor eine Herausforderung: Bei jeder der Aufgaben müssen sie zunächst die Lage einer Stadt auf der Deutschlandkarte bestimmen. Als zweites wartet auf sie eine zu der jeweiligen Stadt passende Frage aus dem Bereich Wirtschaft und Soziales. Eine Quizrunde besteht aus zehn zufällig ausgewählten Fragen. Insgesamt liegen dem Spiel 50 Fragen zugrunde, so dass auch bei mehreren Runden keine Langeweile aufkommt!



In **Evolution of Trust** erforschen die Spielerinnen und Spieler die Entstehung und den Verlust von Vertrauen. Es geht um die Fragen „Warum werden, selbst in Friedenszeiten, Freunde zu Feinden? Und warum werden, selbst in Kriegszeiten, Feinde zu Freunden?“ Das Game zeigt in charmanter Comic-Optik, welche Mechanismen unser Vertrauen beeinflussen – und lässt die Spielenden sie selbst erproben. Hinter dem unterhaltsamen Design stecken fundierte wissenschaftliche Erkenntnisse, die das Spiel anschaulich und nachvollziehbar darstellt und so erfahrbar macht.



Auf dieser Informationsseite der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung finden Sie eine **Auswahl an weiteren Serious Games**. Neben Beispielen für Serious Games finden sich dort auch Hinweise zu Spielen mit vielseitigen Rollenbildern. Ein Großteil der vorgestellten Spiele ist entweder direkt im Web-Browser spielbar oder als kostenloser Download für Windows PCs und/oder Android- bzw. iOS-Geräte verfügbar.