

## Inhalt

Raum B.1.06 .....	2
Session 1: Inside TikTok - Trends, Chancen & Grenzen .....	2
Session 2: Campus 42 - Wünsch dir was! .....	3
Session 9: Schülerwettbewerb "fake it!" .....	5
Raum B.2.03 .....	7
Session 3: Digitale Teilhabe - Verankerung in der Digitalisierungsstrategie .....	7
Session 4: Politische Medienbildung - Umgang mit digitalem Hass, Populismus & Desinformation...8	
Session 10: Heterogene Geräteausstattung an Schulen.....	12
Raum B.2.08 .....	13
Session 5: (Früh-)Kindliche Medienbildung in Kita und Grundschule .....	13
Session 6: KI nur mit Didaktik - Wie mit Technologie Lehr- und Lernerfolg möglich ist.....	15
Session 11: Freie Session .....	18
Raum B.2.14 .....	19
Session 12: Gehirn vs Maschine - Was müssen wir über uns wissen, damit wir mithalten können..	19
Session 7: KI in Kinderhänden - Segen oder Fluch? .....	20
Session 8: Gaming in der Bildungs- und Jugendarbeit .....	22

# Raum B.1.06

## Session 1: Inside TikTok - Trends, Chancen & Grenzen

- Kurzer Überblick zur Plattform
- auch bekannt als "Douyin" in China
- Weit verbreitet, große Nutzer\*innen-Base (1,5 Mrd. weltweit)
- vor allem bei 13-34 Jährigen, Nummer 3 der meistgenutzten Apps (KIM, JIM Studien)
- aber: Schwierig an objektive Zahlen zu kommen
- Fokus auf Kurzvideos, Stitches und Duettes
- auch laut der Studien: starke Nutzung bei Jugendlichen, schon bei ganz jungen Kindern
- TikTok als Plattform für Rechtspopulismus?
  - sollten Einrichtungen der Jugendarbeit sich einen Account zulegen?
  - vermehrt politische Organisationen auf der Plattform und nutzen TikTok als Ausspielort für ihre Inhalte
  - wer guckt, füttert schon den Algorithmus
  - es ist schwierig, im TikTok-Format populistische Aussagen zu widerlegen
  - Youtube: TikTok von rechts; Hintergründe der Erstellung von TikToks durch die AfD (Link zum Video ohne auf Youtube zu gehen:  
[https://yewtu.be/watch?v=kDv5ZL\\_nptQ](https://yewtu.be/watch?v=kDv5ZL_nptQ))
- Wie können wir als (Medien-)Pädagog\*innen Herausforderungen (z.B. Hass im Netz) annehmen und bearbeiten?
  - stehen vor versch. Herausforderungen wie z.B. dürfen TikTok in den Einrichtungen nutzen, fehlende Kompetenzen in den eigenen Reihen, Zeit-/Ressourcen- und Kapazitätenmangel
  - Beispiele für die Schule: Kinder dürfen sich Themen aussuchen und wir bearbeiten sie zusammen

## Session 2: Campus 42 - Wünsch dir was!

- Campus 42: 1.000qm Nutzungsfläche
- PI-ZKB sieht sich beim Campus 42 als Impulsgeber für das Campus 42
- Zielgruppen: u.a. Kinder und Schüler\*innen, Netzwerk Interaktiv
- Raum schaffen, um unterschiedliche Gruppe zusammenzubringen, sich und versch. Techniken auszuprobieren, Technikverleih, weitere Nutzungsmöglichkeiten für die Stadtgesellschaft
- Anspruch: partizipativ & agil

### Weitere Nutzungsmöglichkeiten für die Stadtgesellschaft

- Wir wollen gemeinsam Ideen und Konzepte finden(z.B. wie müssen die Räume ausgestattet sein, was braucht es an Ausstattung, welche Formate könntet ihr euch in den Räumen vorstellen?)
- Aus Blick des Bedarfsmanagements für Schulen (Raum, in dem wir Ideen austesten können, versch. Möglichkeiten austesten können, getestete Innovationen für die "Masse" an einem Ort möglich machen
- Beispiel Räume simulieren (Bsp. Riem)
- Versch. Fragen, denen wir uns stellen müssen, auf Seiten der Technik als auch der Möbel -> z.B. wie können Lernräume mit Mobiliar "sinnvoll" gestaltet werden?
- Die Räume brauchen eine "Seele" und Campus 42 soll sich das "frei sein" und "offen sein" zu nutzen machen und bewahren, z.B. das in der Idealvorstellung vor durch materielles getragen wird, z.B. über Tische nachdenken zusammen mit versch. Akteur\*innen wie Künstler\*innen, jungen Menschen etc.
- Communityarbeit stärken (Vertrauensbasis schaffen, z.B. durch niederschweligen Zugang/ Nutzungsmöglichkeiten)
- Inklusive Technik (z.B. Höranlagen), Farbgestaltung

### Formate

- Format für "in der Freizeit vorbei kommen" (z.B. Kindermedien-/ Jugendmedientreff):
- Formate für Kooperationen mit Schlauschule
- Schauraum für die ArsElektronika :)

- Formate mit versch. Akteur\*innen (z.B. Kunst, IT-Unternehmen)
- Mobiliar-Verleih
- Frühstücke (zusammen geplant mit der Kantine)
- Dachterassa & Platz als medienfreier und aktiven Raum gestalten

### **Ängste**

- Problem: Finanzierung der Technik ist gerade auf wackeligem Eis

### **Infotipps**

- Stiehlcase?
- Fachhochschule Rosenheim: für ein Kooperationsprojekt

## Session 9: Schülerwettbewerb "fake it!"

Christine Viera, Gisela-Gymnasium, Schulentwicklung

- Es soll ein Fake-Video erstellt werden, die Themenwahl ist nooch offen
- Akteull ist noch keine best. App festgelegt, ist aber verhandelbar
- Im Fokus steht, dass die Schüler\*innen sich ausprobieren können und Fakes selbst erstellen können
- Wettbewerb, der Preis ist ein zusätzlicher Wandertag
- Klassen 9-13
- Schulsprecher sind in das Projekt involviert
- Jury bewertet den besten Fake (wie gut ist der Fake?) - die Beurteilung ist ja auch Teil des Lerneffekts, deshalb überlegen, wer Teil der Jury ist. Auf Durchmischung achten.
- Kriterien gut überlegen<sup>1</sup> Storytelling beachten. Wie funktioniert Propaganda

### Ideen:

- Einblicke in versch. KI Tools (z.B. versch. KI-Tools vergleichen, da sie auf untersch. Modellen basieren (z.B. Claude, Chat GPT)
- Was sind Fakes, was heißt "generieren", welche Fakes sind gut, wie funktioniert Propaganda (z.B. wie kann eine Falscherzählung aufgebaut werden (Storytelling), welches Ziel hat die Falschinformation? Bsp. Bettwanzen in Frankreich)
- der Person, der geschadet werden soll, könnte eine fiktive Persona sein
- Kriterien sollen gemeinsam erarbeitet werden
- Zeitdauer, z.B. 4h Stunden-Workshop
- WLAN sollte vorhanden sein
- Barrierefreiheit: z.B. Untertitelung, Ton, etc.
- Jury sollte durchmischt sein, damit nicht "Freunde"sich gegenseitig bewerten (z.B. Jurymitglieder aus versch. Jahrgängen)
- Jurybewertung: versch. Aspekte werden einzeln bewertet (z.B. 1-5), wissen aber nicht, ob wie die Einzelnen Aspekte in der Gesamtbewertung wiegen
- Dokumentation:
- Was folgt daraus? Als Projekt von anderen Schulen freigeben, Insta/ TikTok

- Pädagogischer Zweck muss erkennbar sein (fraglich: "der beste Fake gewinnt", regeln z.B. über Bewertungskriterien, prebunking, versch. Narrative gegenüber stellen)

### **Info- & Linktipps**

- Thüringer Volkshochschulverband (Rollenspiel zum Thema Fakes & KI, Propaganda)
- Kooperationen anfragen, z.B. Checker Tobi

# Raum B.2.03

## Session 3: Digitale Teilhabe - Verankerung in der Digitalisierungsstrategie

IT-Referat der LH München

### Ziele:

- Teilhabe am digitalen Fortschritt für alle
- digitale Beteiligung der Stadtgesellschaft
- Digitalisierung der Stadtrats- & Bezirksausschuss-Arbeit
- Unterstützung für zivilgesellschaftliches Engagement

### Maßnahmen:

- (siehe Digitalisierungsradar)
  - Barrieren abbauen
  - Möglichkeiten zur Beteiligung schaffen.
  - Zugänge: Analoges wird sinnvoll durch Digitales ergänzt
  - Partizipation: Einbeziehung der Stadtgesellschaft durch verschiedene Beteiligungsformate

Online-Beteiligungsplattform der Landeshauptstadt München: <https://unser.muenchen.de/>

Mehr vom RIT unter <https://muenchen.digital/>

### Diskussion:

- Vernetzung mit bestehenden Netzwerken, z.B. Regsam und Interaktiv, läuft bereits
- auch Kinderechte müssen beachtet werden, siehe ponki.de, das zu verkümmern droht

## Session 4: Politische Medienbildung - Umgang mit digitalem Hass, Populismus & Desinformation

### Herausforderungen:

- politische Statements (z.B. pinkes Trikot der Nationalmannschaft) sehr umstritten
- Hass im Netz bedroht politischen Diskurs mit besonders starkem Fokus auf bestimmte Gruppen (z.B.LBGQTQ+)
- Fake News
- manipulierte Bilder, Videos etc. (Deep Fakes)
- Bilder, Videos werden aus dem Kontext gerissen
- Verantwortungsvolle Gestaltung von Technologien, wie KI, ist zwingend notwendig
- Gesellschaftlicher Wandel und Krisen sorgen für Verunsicherung & dem Wunsch nach einfachen Antworten

(PDF-Slides von Björn Friedrich, SIN, als Denkanstoß: <https://kurzlinks.de/polit-meko24> )

### Wie können wir den kritischen Umgang mit Medien fördern?

- - eigenen Medienkonsum kritisch hinterfragen, um selbst Vorbild sein zu können
- - Soziale Medien als Teil der Lebenswelt der Schüler im Unterricht behandeln:
- - Wie arbeiten Algorithmen?
- - Warum werden mir bestimmte Inhalte angeboten?
- - Wie werden wir auf diese Art manipuliert?
- - Wie verwende ich soziale Medien verantwortungsvoll?
- - Wie erkenne ich Fake News und Deep Fakes?
- - Sensibilisierung von Kindern, Jugendlichen und Eltern, aber auch von Erwachsenen
- - Im Gespräch bleiben ohne zu moralisieren
- - Neutralitätsgebot, aber dennoch die Pflicht zur Verteidigung der Demokratie und des Grundgesetzes
- - Alternative Perspektiven und Erklärungen anbieten
- - Beispiele aus der Stadtbibliothek:
- - Kennzeichnung von Büchern mit rassistischen Tendenzen, aber keine Herausnahme aus dem Angebot



- - Transparenzmachen von Algorithmen, auf denen Medienempfehlungen basieren

Statement (aus dem 16. Kinder- und Jugendbericht) zur Neutralitätsdebatte in der politischen Bildung: <https://www.zivilgesellschaft-ist-gemeinnuetzig.de/politische-bildung-nicht-neutral/>

### **Materiallinks zu FakeNews, DeepFakes und Medienpädagogik allgemein:**

Videos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=1NRV0rM9y9E> (Tipps zum Erkennen von FakeNews)
- <https://www.youtube.com/watch?v=HJMx9n5mFSM>(DeepFakes)
- <https://www.ardmediathek.de/video/Y3JpZDovL2JyLmRIL3ZpZGVvL2RkOGZmNWl1LThlMmYtNDBlMS05MjdkLThlZjQ5NjIwNjE4ZQ?isChildContent=> (DeepFakes)
- <https://www.youtube.com/channel/UCf3Ns5rI0nV4EnO-KNxxtLA> (Beispiel für einen Kanal, der FakeNews verbreitet)

Faktenchecker:

- <https://correctiv.org/faktencheck/>
- <https://www.mimikama.org/>
- <https://www.tagesschau.de/faktenfinder>

Spiele:

- <https://swrfakefinder.de/>
- <https://www.getbadnews.com/books/german/>
- <https://fakeittomakeit.de/>

Unterrichtseinstieg/ Selbsttest:

- <https://der-newstest.de/>

Unterrichtseinheit zu DeepFakes:

- <https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/deepfakes/unterrichtsmaterial-deepfakes-stundenablauf-100.html>

- <https://www.br.de/sogehmedien/weiterfuehrende-schulen/deepfakes-videofaelschung-100.html>

Unterrichtsmaterialien zu Falschmeldungen:

- <https://bitte-was.de/fuer-lehrkraefte/lehmaterial-und-downloads>
- <https://klickwinkel.de/tutorials/wie-sich-fake-news-verbreiten/>
- <https://coding-for-tomorrow.de/unterrichtsmaterial/>
- <https://www.br.de/sogehmedien/weiterfuehrende-schulen/un-wahrheiten-luegen-erkennen-fakes-fake-news-100.html>
- [https://lie-detectors.org/wp-content/uploads/2019/12/Toolbox\\_DE.pdf](https://lie-detectors.org/wp-content/uploads/2019/12/Toolbox_DE.pdf)
- <https://reporterfabrik.org/>
- <https://reporterfabrik.org/reporter4you/>

Tools zum Erstellen von FakeNews für die Simulation mit Schülern:

- <https://www.24aktuelles.com/>
- <https://channel23news.com/> (auf Englisch)
- <https://www.breakyourownnews.com/>
- <http://www.fakewhats.com/generator> (WhatsApp- Chat- Faker)
- <https://zeoob.com/> (Social Media Faker)
- <https://paulnewsman.com/> (Erstellen von Zeitungsartikeln)

Unterrichtsmaterialien zur Medienkompetenz

- <https://digitallearninglab.de/>
- <https://www.zum.de/portal/>
- <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/>  
(Sekundarstufe I; u.a. Surfschein)
- <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/> (verschiedene Lernmodule)
- <https://www.klicksafe.de/paedagogen/medien-materialien> (u.a. Unterrichtseinheiten zu Handynutzungsregeln; Unterstützung zum Umgang mit Cybermobbing)
- <https://www.zeitfuerdieschule.de/> (Materialien rund um das Thema Nachrichten & Digitalisierung)

- <https://ed.spiegel.de/>
- <https://appcamps.de/unterrichtsmaterial/> (Unterrichtsmaterial zu digitalen Themen, KI und Programmierung; 3 Module zur Medienkompetenz – Registrierung, aber kostenlos – ermöglicht Anlegen von und Arbeiten in Kursen -> Nach erfolgreichem Abschluss können Zertifikate für die Schüler heruntergeladen werden)

Sicherheitseinstellungen für Social Media-Anwendungen:

- <https://www.youtube.com/watch?v=LKAkseXLqvs> (TikTok)
- [https://www.youtube.com/watch?v=-Sgyw\\_SWGqA&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=-Sgyw_SWGqA&feature=youtu.be) (Instagram)
- <https://www.youtube.com/watch?v=dMX8OhIgSi8&feature=youtu.be> (Snapchat)
- <https://www.medien-kindersicher.de/social-media/kindersicherung-fuer-tiktok>  
(TikTok)
- <https://www.medien-kindersicher.de/social-media/kindersicherung-fuer-instagram>  
(Instagram)
- <https://www.medien-kindersicher.de/social-media/kindersicherung-fuer-snapchat>  
(Snapchat)
- <https://www.youtube.com/watch?v=dEg2T2N3mg0> (Video zum Abstellen von Nuggets auf unterschiedlichen Plattformen)

## Session 10: Heterogene Geräteausstattung an Schulen

(Axel Stiegelbauer, Oberstudienrat bei der LH München)

Der Freistaat Bayern startet ab dem kommenden Schuljahr einen Modellversuch zur 1:1-Ausstattung der Schüler\*innen mit digitalen Geräten (vgl.

<https://www.km.bayern.de/meldung/11-ausstattung-fuer-eine-zukunftsstarke-digitale-bildung>)

Problem: Es können Vorgaben gemacht werden (z.B. seitens der Schulen), welches Betriebssystem genutzt werden soll. Aus Sicht von Axel schränkt das die Wahlfreiheit der Schüler\*innen ein, er möchte sie zu "mündigen User\*innen" erziehen, die auch Ahnung von Hard- und Software haben.

BayernCloud-Drive läuft über das OpenSource-Tool "OwnCloud", BayernCloud-Office basiert auf OnlyOffice ist ebenfalls OpenSource. Auch ein Videokonferenz-Tool (Visavid) und ein Messenger (Matrix-Client) sind in Entwicklung. Details siehe

<https://www.bycs.de/index.html>

Ein Tool für den Datenaustausch unter verschiedenen Betriebssystemen ist LocalSend,

<https://localsend.org>

Alternative zu OneNote: Joplin, <https://joplinapp.org> und Obsidian, <https://obsidian.md>

Attila wirft auch einen kritischen Blick auf die Technikver(sch)wendung großer Firmen. Alte Notebooks oder Tablets werden oft verschrottet, obwohl sie z.B. als Spenden in Bildungseinrichtungen noch gut nutzbar wären.

Björn wendet ein, dass alleine die Ausstattung mit Technik kein ausreichender Schritt zu einer umfassenden Medienbildung sind - nötig seien auch die Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte, die Bereitstellung von Materialien, die angepasste Methodik & Didaktik usw. Axel erläutert, dass mit dem Modellversuch auch Fort- und Weiterbildungen verbunden sind. Reine iPad-Klassen seien aber z.B. keine gute Lösung, weil die SuS zu reinen "Anwender\*innen" verdammt werden, die keinen Blick unter die Oberfläche der Technik werfen können.

## Raum B.2.08

### Session 5: (Früh-)Kindliche Medienbildung in Kita und Grundschule

Sonja di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V.

Link zur Präsentation: [https://studioimnetz-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/buero\\_sin-net\\_de/ETGrwUzKfxdPqtDXgL2DnOQB997spb6Ba3Z-L-h7JLtl0w?e=8aq2vZ](https://studioimnetz-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/buero_sin-net_de/ETGrwUzKfxdPqtDXgL2DnOQB997spb6Ba3Z-L-h7JLtl0w?e=8aq2vZ)

#### **Was ist eigentlich Medienkompetenz?**

#### **Wie kann diese bei Kindern und Jugendlichen gefördert werden?**

- Unterteilung in 0-3 Jahre, 3-6 Jahre und 7-12 Jahre sinnvoll
- aktiven Medienkonsum bis 3 Jahre vermeiden
- Dosierung in der Auswahl der Inhalte ab 3 Jahre
- Interaktion mit der Umwelt im frühen Kindesalter noch nicht vorhanden
- Fließender Übergang zwischen 2,5 bis 3 Jahre
- Unterscheidung bei der Zielgruppe
- Medienkompetenz bei 0-3 jährigen sollte bei Eltern ansetzen (z. B. Posten von Kinderbildern)
- Kontextwissen: Wozu benutze ich Geräte vielleicht auch schon bei unter 3-jährigen
- Multiprofessionelle Teams im Zusammenhang von Medienkompetenzförderung wichtig
- Gemeinsames Erleben der Wirklichkeit zwischen Kind-Eltern-Beziehung
- Einbezug von Eltern in Kita-Alltag - Medienkompetenz als gemeinsame Herausforderung mit Mut, Offenheit und Fehlerkultur
- Gemeinsam erfahren: Was funktioniert? Versuch alle mitzunehmen, sowohl Fachkräfte, wie auch Eltern
- Kita/Hort ohne Lehrplanzwang; Medienkompetenz als Querschnittsthema in Grundschule hat es schwieriger

#### **Was brauchen Kitas und Schulen für eine gelingende Medienbildung?**

- Kinder sensibilisieren was Medienkonsum mit ihnen macht; bisher wenig Aufklärung
- Geschultes Personal und Eltern

- Kinder müssen kritisches Denken beigebracht werden (Schutz von schädlichen Inhalten, z. B. Challenges, die nicht hinterfragt werden)
- Kindern mitgeben, warum sind Spiele(-apps) so konzipiert sind.
- Mehr Initiativen/ Schulungen, die nicht nur Fachkräfte als Zielgruppe haben, sondern insbesondere auch Eltern schulen
- Kinder im Familienalltag sensibilisieren
- Medienkunde im Lehrplan verankert (z. B. in Form von Medientagen)
- Bayerischer Bildungs- und Erziehungsplan: seit 2005 informationstechnische Geräte aufgenommen, jedoch etwas wage (Ziel: Auseinandersetzung mit Medien im Alltag)
- Mehr Hilfestellung mithilfe von zentral festgelegten Richtlinien und Materialien, damit nicht jede:r damit beschäftigt ist diese zu erarbeiten (Qualitätsrichtlinie)
- Fehlendes Grundlagenwissen bei Kindern: Was ist das Internet? Woher kommt Netflix?
- Digital Natives werden nicht geboren, sondern erzogen und ausgebildet
- Einrichtungen/ Schule benötigen IT-Fachkraft und sollte nicht durch Lehrkräfte abgedeckt werden müssen
- Pädagogischer Habitus: Wie können/wollen wir offen mit Wissen, aber auch Unzulänglichkeiten arbeiten? - Wie wollen Eltern mit digitalen Medien umgehen? (Fehlender Support)
- Silo-Bildung in Schulen: Geräte vorhanden, aber keine Konzepte zum Einsatz
- Aufgabe der Einrichtungen individuelle Rahmenkonzeptionen zu erstellen/ anzupassen, nach Richtlinien und Unterstützung durch Bildungsträger bei der Ausarbeitung

### **Wie können Eltern und Familien gestärkt werden?**

- Nicht nur Institutionen, sondern auch Eltern müssen in Medienkompetenz gestärkt werden
- Eltern und Schule muss zwingend an einem Strang ziehen, sonst funktioniert es nicht

Veranstaltung "Münchner Elternabend Medien am Mi, 13.11. in der Alten Kongresshalle München:  
<https://medienbildung-muenchen.de/elternabend/>

## Session 6: KI nur mit Didaktik - Wie mit Technologie Lehr- und Lernerfolg möglich ist

Dr. Sandra Hestermann, Cornelsen Verlag

[www.portal.cornelsen.ai](http://www.portal.cornelsen.ai)

Bisher: Kostenloses Ausprobieren

ab 01.09. für bayerische Lehrkräfte

KI-Toolbox für Lehrende und Lernende

- in einer sicheren Umgebung
- als Unterstützung beim Lernen und Lehren
- als organisatorische Entlastung, guter Unterricht, individuelle Förderung, mehr Bildungsgerechtigkeit

KI-Toolbox beinhaltet:

- Unterrichtsplan: Gestaltung der Stunden
- Differenzierteres Material: Zusammenstellung von
- Organisation: Verwaltung und Orga
- Korrektur/Feedback: von Lehrkräften, Peers, aber auch der KI (die immer verfügbar ist und individuelle Rückmeldung geben kann)

Cornelsen-GPT: (Datenschutzfreundlich, mit den Daten wird nicht trainiert, untergliedert in: Ratgeber / Eltern-Assistent / Organisationshelfer / Freier Chat / Themen-Experte)

- Unterstützung der Lehrenden/Lernenden: Wir können Fragen gestellt werden, beispielsweise mit hilfreichen Fragen
- Komplette pädagogische Fachliteratur wird in Zukunft in Cornelsen-GPT einfließen (bisher wegen Urheberrecht/Copyright noch nicht mitinbegriffen)
- "Klassenzimmer" können wir Schulklassen innerhalb des KI-Tools eröffnet werden. Hier kann sich nachvollziehen lassen, wie die Schüler\*innen mit der KI gearbeitet haben.
- => Wie kann KI als Werkzeug eingesetzt werden? Und nicht als

- Doris Weißels: Prozess anschauen , Produkt bewerten und die mündliche Präsentation, nur aus diesem Zusammenspiel kann die eigene Leistung bewertet werden

Materialdesigner (für verschiedene Aufgaben wie Multiple choice, Lückentext, Schreibübungen,...):

- Der jeweilige Lehrplan, samt Kompetenzen werden hier berücksichtigt
- Quellen können als Lehrwerk von den Lehrkräften hinzugenommen werden, damit die Schüler\*innen damit arbeiten können.
  - ⇒ Texte können kopiert, als Word-Dokument exportiert werden,; Geplant: Interaktive Einheiten daraus erstellt werden

KI Korrektur-Assistent:

- als Chance für mehr Bildungsgerechtigkeit, als eine art Bildungstutor, der Lernende unterstützen kann
- auch handschriftliche abgegebene Inhalte können dort hochgeladen und verwendet werden (90% Erkennung der Handschriften, für die weiterführenden Schulen, Grundschul-Handschriften erst ab Oktober 2024)
- Die handschriftlichen Dokumente können auch noch nachbearbeitet werden, so dass sie schnell anonymisiert werden können.
  - ⇒ Handschriften müssen nochmal überprüft werden (z.B. durchgestrichene/korrigierte Texte müssen selbstständig überprüft werden)
- Schulform, Fach und Klassenstufe sowie Aufgabenstellung und Korrektur-Typ können ausgewählt werden
  - ⇒ Kann exportiert und bearbeitet werden

Abgleich mit offiziellen Kriterien sind bereits implementiert; Zukünftig: die Möglichkeit, eigene Parameter können gesetzt werden, wie korrigiert werden soll.

Für Schüler\*innen: alle Daten, die erstellt werden, werden nach der Session gelöscht; es gibt keinen Verlauf



Weitere Ausdifferenzierung für die Schüler\*innen wie: Welcher Fehler wurde genau gemacht? Was könnte ich besser machen? Wo kann ich mich weiter zu dem Thema/Fehler informieren?

## Session 11: Freie Session

-

## Raum B.2.14

Session 12: Gehirn vs Maschine - Was müssen wir über uns wissen, damit wir mithalten können.

-

## Session 7: KI in Kinderhänden - Segen oder Fluch?

Anlass: Sohn wollte ChatGPT für die Erledigung von Hausaufgaben verwenden.

Problem: ChatGPT erfindet Dinge und sagen nicht immer die Wahrheit, im Gegensatz z. B. zum Taschenrechner

### **Einsatz von KI-Generierung (ChatGPT) in Schulen - Ja oder Nein?**

- JA: Nicht nur Copy-Paste aus Wikipedia, sondern Beschäftigung mit ChatGPT und deren Auseinandersetzung kann als positiv gesehen werden
- Ja: aber reflektiert. ChatGPT hat dann den Vorteil, wenn Eltern, Lehrer, etc. es mir nicht erklären können, dann kann ChatGPT individuell erklären ("Erklär es mir, als wäre ich 5 Jahre alt) und beim Lernen helfen ("Frage mich Vokabeln ab"); Geschichten Entwickeln mit Ideenfindung und Starthilfe
- Ja: Sollten erlaubt und nicht generell verboten sein (zukunftsfern). Wir wissen nicht, was wir in der Zukunft für Kompetenzen und Berufe geben wird. Frage ist, wie wir KI sinnvoll nutzen (können)? Reflektierter Umgang mit KI muss wie ein Werkzeug erlernt werden. Prompts muss gelernt werden, damit KI das produziert, was ich möchte.

Klassifikationssystem für Lernziele nach Blooms Taxonomie; aktuell befindet sich ChatGPT auf dem Stand der Analyse

### **Sollten wir dann Kindern ChatGPT verbieten, bis sie das vierte Level (Analyse) der Leiter erreicht haben - das Level der künstlichen Intelligenz? Ist es gut, sie früher an ChatGPT heranzulassen, wenn es sie täuschen und verwirren kann?**

- Lerntypabhängig: Manche Kinder werden KI-Tools sinnvoll einsetzen können, andere werden Probleme haben oder Einsatz nicht verstehen.
- Kinder können in unterschiedlichen Welten verwirrt werden.
- Wir sind in einer Welt aufgewachsen, in der Bilder die Wirklichkeit darstellen, diese Zeit ist allerdings vorbei. Einschätzen können, was tun Medien und was bedeutet das Fehlen von einer Redaktion. Kinder darin sensibilisieren, dass die im Netz präsentierte Welt nicht immer real ist und Wissensinhalte reflektiert/ kritisch gesehen werden müssen. KI kann geframed werden, weswegen Medienpädagogik

kritischen Mediengebrauch trainieren muss. Wir können nicht mehr alles glauben, was wir auf einem Bildschirm sehen!

- Spaltung in der Gesellschaft durch (alternative) Quellen, Fake News und Desinformationen, die z. T. durch KI erstellt werden, z. B. in Bezug auf Krieg in der Ukraine
- Kinder vertrauen Eltern, Lehrer:innen und Wikipedia und kopieren ggf. Fehler dieser, deswegen brauchen wir qualitativ hochwertigen Journalismus, der kritische Medienpädagogik befördert
- Klassische Medienkompetenz, KI als neue Methode, von der aktuelle Medienkompetenzförderung abweicht
- digitale Tools müssen in Fortbildungen etc. auf den Prüfstand gestellt werden und so wie Werkzeuge einer (regelmäßigen) Wartung unterzogen werden
- Entscheider aus der Politik fehlen bei entsprechenden Veranstaltungen, wie diesem Barcamp

#### **Wie kann man Kindern KI-generierende Tools in der Bildung nahebringen?**

- Mit Kindern selber Bilder oder so generieren, hilft dabei ein Verständnis über Funktionsweisen und Notwendigkeit einer kritischen Reflektion zu fördern
- Kinder fragen, worauf sie Lust haben und was sie interessiert
- KI-Tools kreativ im Unterricht einsetzen und als Werkzeug verstehen, z. B. als Konversationsassistent
- Mit Kindern darüber reden, sie dürfen KI-Tools nicht nutzen weil...
- Generieren von beispielsweise Spielen mit KI-Tools kann die Ausbildung diverser Kompetenzen fördern und auch ein fächerübergreifender Einsatz von KI-Tools ist denkbar
- Begleitung durch Eltern, offline wie online, ist unerlässlich, aber auch Gefahren gehören zum Leben dazu!

**Hausaufgabe: Googlen von "ChatGTP jailbreak prompt"**

## Session 8: Gaming in der Bildungs- und Jugendarbeit

- Spielerinnen und Spieler in Deutschland sind vielfältig, durchschnittlich sind die Spielenden 37,9 Jahre alt
- IAC Prinzip: Selbstbewertung durch die Spieleindustrie
- USK gibt keine pädagogische Empfehlung ab, ab wann das Spiel gespielt werden kann
- 2 gegensätzliche Pole: Spielen fördert, ist kompetenzfördernd versus Games sind gefährdend für die Entwicklung
- Seit 2017 sind Games Kulturgut
- Kurzerklärt Video über "Killerspiele": Führt Gewalt in Computerspielen zu realer Gewalt? Wurde nicht nachgewiesen. Spiele an sich sind nicht gefährlich, andere Faktoren wie z.B. Gewalt in der Familie sind eher zentraler Faktor.
- Frage: Wie steht ihr zu Mediengewalt?
- Kinder sollten vor zu realen Bildern geschützt werden in Videospielen, aber Gewalt in Computerspielen führt nicht zu realer Gewalt
- TN würde es begrüßen, wenn es Killerspiele gar nicht geben würde, sieht aber die Faszination daran.
- Es sollten verschiedene Faktoren berücksichtigt werden woher Gewalt kommt, kann eigentlich nicht nur am Spielen liegen. Ob Sucht oder Gewalt, es sollte das Gesamtbild betrachtet werden, wo sind Schief lagen? Individuelle Faktoren sind ausschlaggebend, mit denen man sich auseinandersetzen sollte.
- Mittlerweile gibt es mehr Forschung zu dem Thema
- Ein Video von Playstation suggeriert 3 Gründe, warum Gaming gut für den Menschen ist
- Serious Games vermitteln Wissen
- Assassin's Creed: Kann helfen kulturelle Zusammenhänge zu verstehen
- Gaming kann kritisches Bewusstsein fördern, Beispiel: Ist Orgel, die in dem Spiel zu sehen ist realistisch für dieses Zeitalter?
- Flow-Effekt: Wir sind im Flow Effekt, wenn wir uns zwischen Unter- und Überforderung bewegen.
- Es gibt verschiedene Gamingkulturen, es ist schwierig sich mit allen auszukennen

- Frage: Sind Games kulturell wertvoll? Sollten sie Einzug in den Bildungskontext erhalten? Beispiel Life is Strange, Coming of Age Story
- Kommt auf den Inhalt des Videospieles an. Shooterspiele eher nicht, aber Videospiele können pädagogisch wahnsinnig wertvoll sein
- Es sollte keine Kategorie gezielt ausgeschlossen werden, es gebe für jeden Menschen das richtige Spiel. Auch bei Shooterspielen steckt Teamwork dahinter und strategische Lösungen finden sowie sich Techniken aneignen
- Man sollte weg, von dem was im Spiel passiert - hin zu dem was passiert in den Köpfen der Spielenden. In den seltensten Fällen möchten die Spielenden in Realität jemanden umbringen, sondern es stecken Teamgeist, Koordination und Strategie hinter dem Spielen
- In App Käufe machen Nutzende zum Objekt, der Selbstzweck des Spieles fällt weg, das Kulturgut geht verloren
- Bücher sind Kulturgut, auch bei Büchern und Comics gab es mal einen Aufschrei, bei Spielen ist es genau das Gleiche. Es findet statt und kann kulturell wertvoll sein oder nicht. Nicht jedes Buch ist kulturell wertvoll, ebenso ist es mit Spielen.
- Man sollte genau hinschauen, was interessiert die Kinder, was begeistert sie? Pädagogisch sollte genau hingeschaut werden, welche Kompetenzen werden erworben? Diese Kompetenzen sollte man sich bewusst machen. Einwand: Aber nicht den Kindern sagen, dass sie Kompetenzen erwerben, sonst wird das Spielen schnell uncool.
- Die Computerspiel Branche ist eine hochkommerzielle Branche. Man sollte sich die Frage stellen, wie kann man Kinder und Jugendliche schützen? Nur weil es Spaß macht, bedeutet es nicht, dass es gut ist. Viel Geld von Familienbudgets wird für Gaming ausgegeben.
- Hinweis: Päd: Mit dem Medienpreis werden digitale Produkte für Kinder und Jugendliche prämiert. Es werden Angebote gewürdigt, die das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben.