

#SouveränDigital

Medienbildungsprojekte für Schulen in Sachsen



Vorwort	3
#Alles Werbung oder was? – Werbung analog und online in den Blick genommen	4
#Digital privat – Sicher und kompetent im Netz	6
#Echt oder Falsch? Nachrichten und Informationen unter der Lupe	8
#EduBreakout – Cybermobbing-Prävention und Persönlichkeitsrechte im Netz	10
#Fair Play im Netz – Respektvoll und selbstbestimmt in sozialen Medien	12
#Fakes und Filter – Im Netz den Durchblick behalten	14
#Kinderleicht durchs Internet	16
#Klang- und Bildwelten entdecken: Kreative Foto- und Soundcollagen	18
#Künstliche Intelligenz im Fokus: Chancen erkennen, Risiken verstehen, KI-Werkzeuge nutzen	20
#Medien und Demokratie – Meinungsbildung im digitalen Raum	22
#Ohren auf, Mikro an: Hörwelten gestalten	24
#Verzockt und versunken – exzessiver Medienkonsum und Suchtgefährdung durch soziale Netzwerke und digitale Spiele	26
#Von der Idee zum (bewegten) Bild: Kreative Trick- und Erklärfilmproduktion	28

Vorwort

Die Welt, in der unsere Schülerinnen und Schüler aufwachsen, ist digital durchdrungen – Informationen und Nachrichten erreichen sie jederzeit, überall und in rasanter Geschwindigkeit. Diese permanente Verfügbarkeit von Inhalten ist sowohl eine Chance als auch eine Herausforderung. Um sich in der digitalen Gesellschaft sicher und verantwortungsbewusst zurechtzufinden, brauchen junge Menschen die Fähigkeit, kompetent mit Informationen umgehen zu können, diese kritisch zu hinterfragen und aktiv zu gestalten.

2025 rückte die Informations- und Nachrichtenkompetenz daher in den Fokus von **#SouveränDigital - Medienbildungsprojekte für Schulen in Sachsen**. Das Projektportfolio, das im Auftrag des Landesamtes für Schule und Bildung (LaSuB) weiterentwickelt wurde, befähigt Schülerinnen und Schüler, sich kompetent in der digitalen Welt zu bewegen. Es stellt vielfältige Methoden und Unterrichtsmaterialien bereit, die nicht nur das kritische Denken anregen, sondern auch die Fähigkeit fördern, Medien aktiv und kreativ zu gestalten – und das über alle Altersgruppen und Schularten hinweg.

Insgesamt wurden zwischen März und Dezember 2025 durch regional verankerte medienpädagogische Einrichtungen 262 zweitägige Projekte an sächsischen Schulen umgesetzt. Dabei konnten mehr als 5.600 Schülerinnen und Schüler sowie 250 Lehrkräfte erreicht werden.

Mit der vorliegenden Best-Practice-Broschüre erhalten Lehrkräfte in Sachsen praxiserprobte Anregungen, um die 13 verschiedenen Projektthemen auch eigenständig ganz oder in Teilen in ihren Unterricht integrieren und mit Schülerinnen und Schülern umzusetzen zu können.

Pro Projekt wurde eine Doppelseite mit wichtigen Informationen wie Lernzielen, Lehrplanbezügen und

einer Einordnung in die KMK-Kompetenzbereiche erarbeitet.

In einem **geschützten Bereich** erhalten Lehrkräfte mit ihrem Dienststellenschlüssel Zugriff auf alle Materialien, unterstützenden Medien und weiterführenden Links zu jedem Projektthema. Alle Inhalte stehen zudem auch in der MeSax-Mediathek unter dem Suchbegriff »Souverän Digital« zur Verfügung.

Darüber hinaus steht in diesem Bereich nach wie vor die Projektbroschüre 2023/2024 mit spannenden Inhalten für die Unterrichtsgestaltung zur Verfügung. Schauen Sie gern rein.

Alle bereitgestellten Konzepte, Materialien und Medien wurden für den nichtkommerziellen Bildungsbereich entwickelt und dürfen ausschließlich innerhalb dieses Rahmens genutzt werden. Eine Weitergabe oder Nutzung darüber hinaus ist nicht gestattet. Alle Urheberrechte bleiben bei den ausführenden medienpädagogischen Einrichtungen.

Mit dieser Broschüre erhalten Sie praxisnahe und vielseitige Ressourcen, die Ihnen helfen, digitale Souveränität im Unterricht zu fördern und gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Medienwelt der Zukunft zu gestalten. Wir laden Sie ein, neue Formate auszuprobieren, von den vorgestellten Beispielen zu lernen und Ihre Schülerinnen und Schüler auf ihrem Weg zu mehr digitaler Kompetenz zu begleiten.

Martin Arndt
Referatsleiter

Angela Johanning
Referentin

Landesamt für Schule und Bildung
Referat Medienbildung und Digitalisierung

#Alles Werbung oder was? – Werbung analog und online in den Blick genommen

01

Zeit

12 US / 14 US
(je nach Klassenstufe)

Klassenstufen

4 bis 7, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Werbung begegnet Schülerinnen und Schülern überall: Ob im Bus oder in der Bahn, auf Plakaten, im Radio, Kino, Fernsehen oder als Online-Werbung z. B. bei Influencern.

In diesem Projekt beschäftigen sich die Teilnehmenden sowohl mit analogen Werbeformaten wie Plakaten als auch mit digitalen Werbeformaten wie Radiowerbespots und Influencer-Kooperationen. Hierbei lernen die Schülerinnen und Schüler typische Eigenschaften und Funktionen von Werbung kennen und setzen sich mit rechtlichen Aspekten

wie z. B. der Kennzeichnungs- pflicht von Werbung auseinander.

Als Ergebnis produzieren sie einen eigene Audio- oder Video- werbespot zu einem fiktiven Produkt. Das Projekt zielt darauf ab, Werbung als Vermarktungs- instrument kritisch zu bewerten und deren Wirkungsweise sowie Einfluss zu verstehen. Durch kreative Auseinandersetzung werden grundlegende Prinzipien der Werbegestaltung vermittelt, praktisch angewendet und Manipulationsmöglichkeiten aufgezeigt.

»Das Thema ist für Schülerinnen und Schüler wichtig, weil Werbung überall präsent ist. Der Workshop hilft dabei, Werbung besser zu erkennen, einzuordnen und kritisch zu hinterfragen. Besonders war die praxisnahe Gestaltung des Workshops.

Die Kinder konnten direkt mit Materialien arbeiten, eigene Ideen entwickeln und das Gelernte unmittelbar anwenden. Die Referentinnen wurden als sehr kompetent wahrgenommen. Sie gingen auf Fragen ein, führten den Workshop klar und strukturiert und bereiteten die Inhalte fachlich wie methodisch sehr gut auf.«

Katrin Prescher
Grundschule Wiesa »Sophie Scholl«, Kamenz



Ziele

- Unterscheiden zwischen Arten von analoger und digitaler Werbung
- Kennenlernen von typischen Eigenschaften und Funktionen von Werbung
- Kritisches Auseinandersetzen mit Online-Werbung, Influencer-Marketing und Kennzeichnungspflicht

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 4	WB 3 Werbung
Kunst	Klasse 5 OS	LB 1 Flächiges Gestalten
Kunst	Klasse 8 GY	WB 3 Die Macht des Konsums
Berufsbe- reich 1	BVJ	LF Kunden gewinnen und binden

#Digital privat – Sicher und kompetent im Netz

02

Zeit
12 US

Klassenstufen
6 bis 10



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Der Umgang mit sozialen Netzwerken und Messengern gilt für viele Heranwachsende als selbstverständlich. Dabei wird häufig vorausgesetzt, dass sie diese Medien verantwortungsvoll und kompetent nutzen können. Eine gezielte Schulung oder Sensibilisierung für die digitalen Risiken und Herausforderungen findet jedoch nur selten statt.

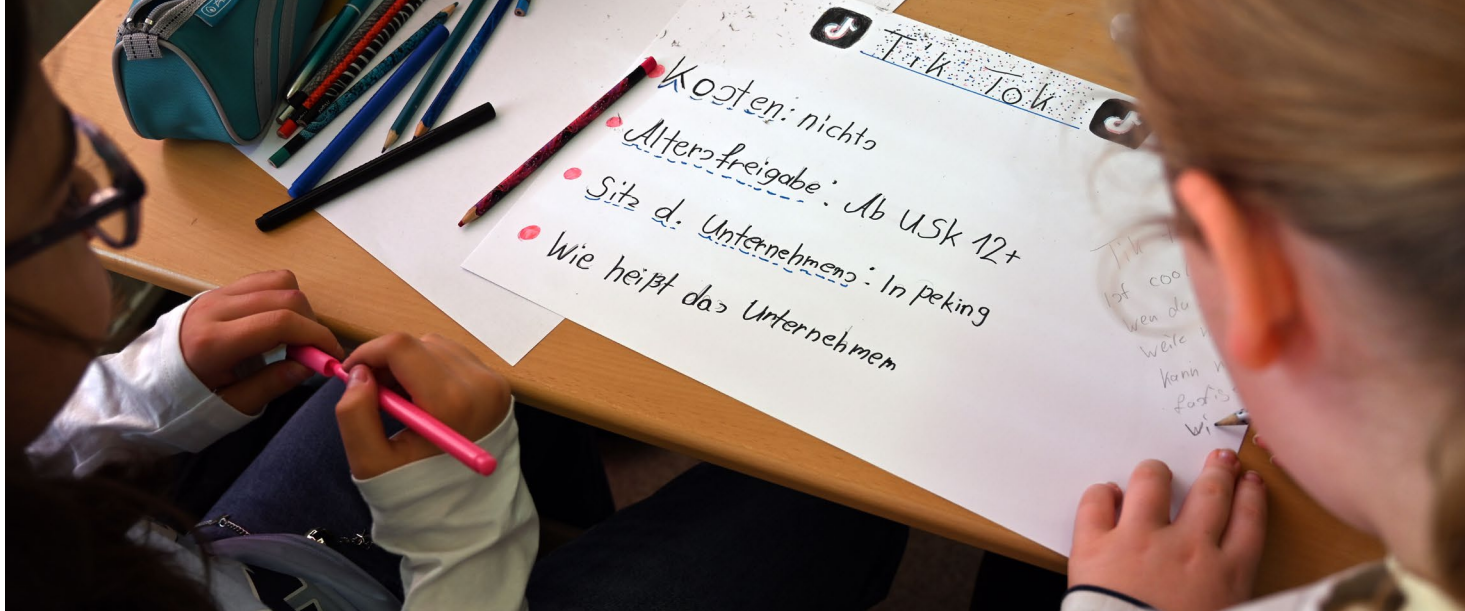
Im Rahmen dieses Projekts setzen sich die Teilnehmenden intensiv mit den Risiken der Preisgabe persönlicher Daten in sozialen Netzwerken und Messengern auseinander. Sie analysieren gezielt

Privatsphäre-Einstellungen und entwickeln Strategien zur digitalen Sicherheit. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Analyse des digitalen Fußabdrucks und den Auswirkungen von Internet-Tracking und personalisierter Werbung. Darüber hinaus werden rechtliche Grundlagen vermittelt, insbesondere das Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild.

Um das erworbene Wissen kreativ zu festzuhalten, gestalten die Schülerinnen und Schüler digitale Plakate, Comics oder Fotostorys zur digitalen Privatsphäre und Sicherheit.

»Die Lebenswelt unserer Schülerinnen und Schüler findet in vielerlei Hinsicht online auf verschiedensten Ebenen statt; ein kompetenter Umgang im Netz ist daher unverzichtbar. In dem Projekt wird der Alltag der Kinder authentisch einbezogen: Beliebte Apps werden mit ihren Vorteilen und Risiken beleuchtet. Spielerisch und auf Augenhöhe lernen die Schülerinnen und Schüler, wie ihre Daten als Währung fungieren und wie sie sich bestmöglich schützen können.«

Wiebke Schneider
Schule Ihmelsstraße - Gymnasium der Stadt Leipzig



Ziele

- Analysieren von Privatsphäre-Einstellungen und Risiken bei der Preisgabe von persönlichen Informationen in sozialen Netzwerken und Messengern
- Kennenlernen von Strategien zur digitalen Sicherheit und rechtlichen Aspekten wie Urheberrecht und Recht am eigenen Bild
- Sensibilisieren für den digitalen Fußabdruck und dessen Auswirkungen sowie für den verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten und den rechtlichen Rahmen im Netz

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 6 OS	LB 1 Gewusst wie
Informatik	Klasse 7 OS	LB 2 Repräsentation von Daten
GRW	Klasse 8 GY	LB 2 Jugendliche und Medien in einer digitalisierten Welt
Englisch	Klasse 7/8 GY	WB 1 Internet Projects

#Echt oder Falsch? Nachrichten und Informationen unter der Lupe

03

Zeit
12 US

Klassenstufen
4



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Zwischen echten Informationen und geschickt gemachten Fakes zu unterscheiden ist heute wichtiger denn je. In diesem Projekt lernen Schülerinnen und Schüler, wie sie Informationen kritisch prüfen und sich vor Desinformation schützen können. Dazu setzen sie sich mit Nachrichten und deren Aufbau auseinander. Anschließend beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema Falschnachrichten und gehen der Frage nach, welche Gründe es für die Verbreitung dieser gibt und wie Fake News die Kommunikation im Netz beeinflussen. Die Teilnehmenden erhalten praktische Tipps,

um Falschnachrichten zu erkennen und lernen, wie sie Informationen recherchieren sowie Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit überprüfen können. Ein Schwerpunkt liegt zudem auf der Manipulation von Bildern durch Künstliche Intelligenz. Die Teilnehmenden erfahren, wie einfach sich Fotos heute verändern lassen und dadurch gezielt Desinformationen verbreitet werden können. Um das Gelernte zu festigen, erstellen sie eigene Falschnachrichten und manipulieren Bilder mithilfe von KI. Zum Abschluss erhalten alle Teilnehmenden einen »Fake News Detektivausweis«.

»Neben inhaltlichen Schwerpunkten wie journalistischen Grundlagen und Manipulation im Netz lernten die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten der Bildbearbeitung sowie Strategien zur Überprüfung von Echtheit und Glaubwürdigkeit digitaler Inhalte kennen. Denn nur wer genau hinschaut und versteht, kann KI auch enttarnen. Der Höhepunkt für unsere Schülerinnen und Schüler war dabei eindeutig das Erstellen eigener Fake-Bilder am Tablet sowie die Quiz-Spiele rund um die Themen Fake-News und Bildmanipulationen.«

Doreen Mai
Heinrich-Heine-Oberschule, Lauter-Bernsbach



Ziele

- Kennenlernen von Nachrichten und Nachrichtenwerten sowie erstellen eigener Schlagzeilen
- Verstehen, was Falschnachrichten sind und die Motivationen für deren Verbreitung sowie reflektieren der Auswirkungen auf Kommunikation und Gesellschaft
- Anwenden von Tipps und Tricks zum Erkennen von Falschnachrichten sowie Recherche und Quellenüberprüfung
- Kennenlernen von Bildmanipulationen mit Hilfe von KI

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 4 GS	LB Lesen/ Mit Medien umgehen
Sachunterricht	Klasse 4 GS	LB 6 Medien – Informationsbeschaffung und – aufbereitung
Deutsch	Klasse 4 GS	WB1 Rund um Presseerzeugnisse
Deutsch	Klasse 5/6 FS	LB 5 Wirtschaft und Technik im Alltag erleben

#EduBreakout – Cybermobbing-Prävention und Persönlichkeitsrechte im Netz

04

Zeit
12 US

Klassenstufen
5 bis 7



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Für einen respektvollen Umgang im digitalen Raum ist es entscheidend, bereits frühzeitig Themen wie Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Cybermobbing zu thematisieren. Im Rahmen des Projekts befassen sich die Teilnehmenden kritisch mit Berechtigungen von Apps und die Nutzung sozialer Netzwerke, wobei auch die datenschutzrechtlichen Herausforderungen bei Plattformen wie WhatsApp zur Sprache kommen. Die Teilnehmenden lernen die Grundlagen des Rechts am eigenen Bild und des Urheberrechts kennen, um den verantwortungsvollen Umgang mit Bildern und geschützten Inhalten zu fördern. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist

die Aufklärung über Cybermobbing und die damit verbundenen rechtlichen Folgen. Die Teilnehmenden erfahren, wie sie in Mobbing-situationen reagieren können und welche Hilfsangebote es gibt.

Die Inhalte werden durch analoge und digitale Lernspiele sowie Rätsel vermittelt. Im Mittelpunkt der Umsetzung steht ein EduBreakout, der mit einem Escape Room im Klassenzimmer vergleichbar ist.

Zum Abschluss diskutieren sie die Vor- und Nachteile eines Klassenchats und entwickeln gemeinsam demokratische Regeln, einschließlich der Konsequenzen bei Regelverstößen.

»Das hohe Konfliktpotenzial wird auch ins Internet getragen, weshalb die Sensibilisierung für unterschiedliche Inhalte besonders wichtig ist. Dies ist in diesem Format gelungen. Der Workshop, die Arbeit der Referentinnen und Referenten sowie die verwendeten Materialien waren anschaulich, schülernah und strukturiert.«

Frau Ritschel
66. Oberschule Dresden



Ziele

- Verstehen von rechtlichen Grundlagen und Datenschutzaspekten
- Erkennen von (Cyber-) Mobbingrollen und -strukturen
- Etablieren von demokratischer Kommunikation im Klassenchat für den respektvollen Umgang miteinander
- Kommunikation von Konsequenzen bei Regelverstößen

Adressierte Kompetenzen

2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Ethik	Klasse 5 OS	LB 3 Der Mensch in der Gemeinschaft
Deutsch	Klasse 6 OS	LB 1 Gewusst wie
GK	Klasse 7 GY	LB 1 Leben in der Gesellschaft
Informatik	Klasse 7 OS	LB 2 Repräsentation von Daten

#Fair Play im Netz – Respektvoll und selbstbestimmt in sozialen Medien

05

Zeit
14 US

Klassenstufen
5 bis 13



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Im Projekt setzen sich die Schülerinnen und Schüler kritisch mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander und reflektieren den Umgang mit Apps und sozialen Netzwerken. Dabei beschäftigen sie sich auch mit Privatsphäre und Datenschutz und lernen, wie sie ihre persönlichen Informationen schützen können. Ein Exkurs zum Medienrecht vermittelt wichtige Grundlagen zu Persönlichkeitsrechten und Urheberrecht.

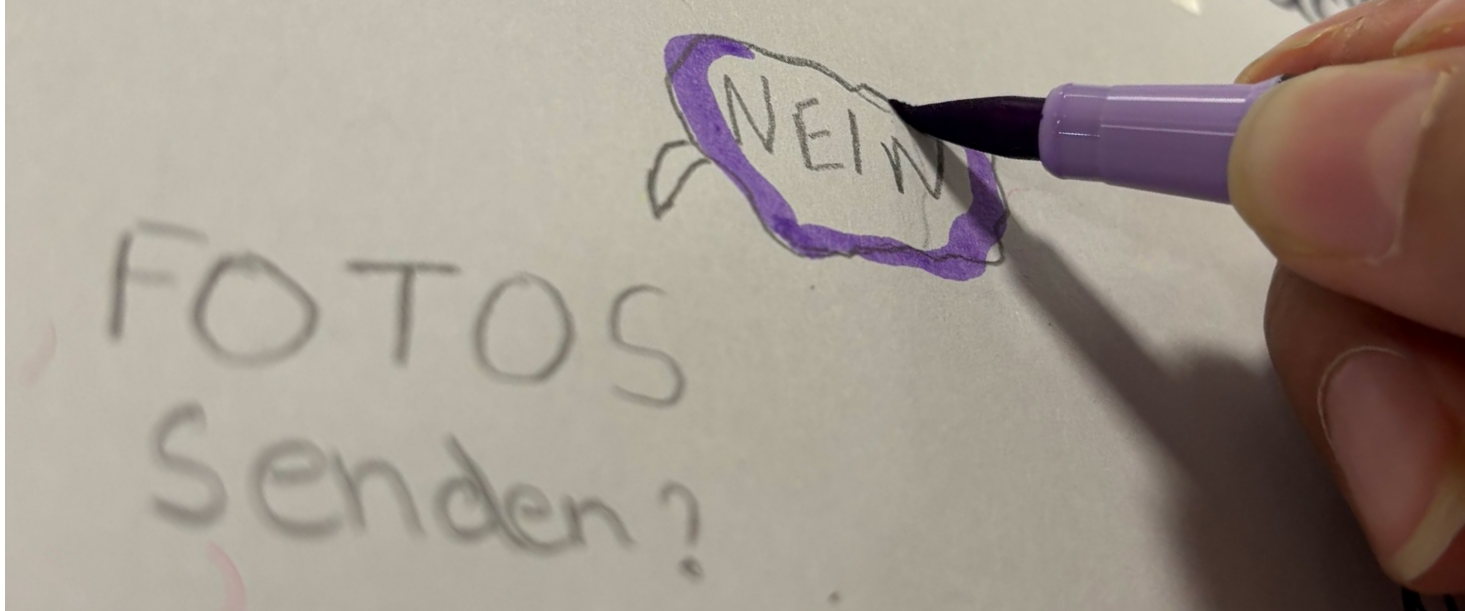
Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem respektvollen Umgang im digitalen Raum. Die Teilnehmen-

den erhalten praxisnahe Tipps zur Prävention von Cybermobbing, Cyber-Grooming und Hatespeech sowie zur aktiven Umsetzung von Counterspeech. Ab Klasse 7 werden zudem die Grenzen zwischen Sexting und Pornografie sowie Aspekte der digitalen sexuellen Selbstbestimmung thematisiert.

Als kreativen Abschluss entwickeln die Schülerinnen und Schüler digitale Plakate oder Kurzfilme, in denen sie zentrale Botschaften oder selbst erarbeitete Regeln für Social-Media-Kanäle präsentieren.

»Wir haben an unserer Schule festgestellt, dass es immer wieder Probleme bei der Nutzung sozialer Medien gibt. Dies beginnt meist schon in den Klassenchats ab Klasse 5. Die Schülerschaft fühlt sich gut abgeholt und ernst genommen. Sie können drängende Fragen loswerden und erhalten wertvolle Tipps, wie sie auf unangenehme Situationen im Netz reagieren bzw. sich davor schützen können. Der Rahmen der Projekttag ist besonders gut geeignet, weil die Referenten und Referentinnen von außen kommen und eben nicht wie Lehrkräfte auftreten. Das ermöglicht eine größtmögliche Offenheit der Schülerinnen und Schüler. Das Projekt war abwechslungsreich und voller wichtiger Informationen, die gut vermittelt wurden.«

Kati Höppner
Evangelischen Oberschule Gersdorf



Ziele

- Reflektieren des eigenen Mediennutzungsverhaltens im Hinblick auf Apps, Smartphone, Social Media und Games
- Auseinandersetzen mit Selbstdarstellung, Privatsphäre und Datenschutz im Netz sowie mit rechtlichen Aspekten wie Persönlichkeitsrechten und Urheberrecht
- Kommunizieren und Gestalten eines respektvollen Umgangs im Netz, einschließlich Prävention und Intervention bei Cybermobbing, Cybergrooming und Hatespeech
- Erproben von Counterspeech-Strategien

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



4 Schützen und sicheres Agieren



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 5 GY	LB 3 Lesen und Verstehen
Informatik	Klasse 7 OS	WB 2 Mobile Endgeräte
Biologie	Klasse 8 GY	LB 2 Sexualität des Menschen
Deutsch	Klasse 9 OS	LB 4 Botschaften verstehen

#Fakes und Filter – Im Netz den Durchblick behalten

06

Zeit
14 US

Klassenstufen
8 bis 10, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Jeder, der im Internet unterwegs ist, sollte sich bewusst sein, dort mit Manipulation und Falschmeldungen konfrontiert zu werden.

Um zu vermeiden, dass Schülerinnen und Schüler Falschinformationen ungeprüft übernehmen, vermittelt das Projekt grundlegende Kenntnisse und Methoden, Falschmeldungen zu erkennen und Informationsquellen kritisch zu überprüfen. Ziel ist es, einen reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Informationen zu fördern. Hierbei erhalten sie auch Einblicke in die Entstehung und Verbreitung von Nachrichten.

Im Rahmen des Projekts setzen

sich die Teilnehmenden ebenso mit verschiedenen Formen der analogen und digitalen Bildbearbeitung und -manipulation auseinander. Dabei erwerben sie wichtiges Grundlagenwissen über KI-gestützte Manipulation und Deepfakes.

Im praktischen Teil haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, mithilfe von KI-Technologien eigene Bilder zu bearbeiten. Auf diese Weise setzen sie sich mit Chancen und Risiken der digitaler Bildmanipulation auseinander und stärken ihr Bewusstsein für einen kritischen Umgang mit digitalen Medien.

»Die Schülerinnen und Schüler werden täglich mit Medien konfrontiert, deshalb ist es wichtig sie auf den Alltag mit Medien vorzubereiten und eine Medienkompetenz aufzubauen. Das schafft das Projekt sehr gut.«

Jakob Kirchner
Bertolt-Brecht-Gymnasium Schwarzenberg



Ziele

- Förderung eines kritischen Umgangs mit Informationen im Netz
- Erkennen von Manipulation im Netz mit Hinblick auf Deepfakes und Bildmanipulation durch KI
- Kennenlernen von Werkzeugen und Strategien zur Überprüfung von Echtheit und Glaubwürdigkeit von Informationen im Netz
- Ausprobieren von Bildbearbeitung via Filter und Retusche sowie KI-Tools

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 8 OS	LB 4 Entdeckungen: Printmedien
Ethik	Klasse 9 OS	LB 3 Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder
Physik	Klasse 10 GY	WB 2 Kommunikation mit elekt. Medien
DE/Komm.	Berufsschule	WB 5 Vielfalt der Medienlandschaft

#Kinderleicht durchs Internet

07

Zeit
12 US

Klassenstufen
3-4



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Das Internet stellt für Kinder einen faszinierenden Raum dar, der sowohl zahlreiche Chancen als auch Risiken beinhaltet. Dieses Projekt verfolgt das Ziel, den Schülerinnen und Schüler die Grundlagen des Internets und der digitalen Kommunikation zu vermitteln. Sie erlernen die Unterscheidung zwischen Browsern und Suchmaschinen sowie deren sichere und kompetente Nutzung kennen. Ein weiterer zentraler Aspekt ist das Verhalten in sozialen Netzwerken und (Klassen-)Chats, einschließlich des Umgangs mit

persönlichen Daten gegenüber bekannten und fremden Personen. Zudem werden mögliche Gefahren im Internet thematisiert, um ein sicheres Online-Verhalten zu fördern. Hierbei erfolgt eine kritische Auseinandersetzung mit den Themenbereichen: Fake News, Cybermobbing, Influencer-Werbung und Gaming. Nach erfolgreichem Abschluss erhalten die Teilnehmenden einen Internetpass, der ihre erworbenen Kompetenzen dokumentiert.

»Das Projekt sensibilisiert auf wertschätzende und kindgerechte Weise für die Grundlagen und Gefahren im Netz und stärkt das sichere Online-Verhalten. Dank der kompetenten und engagierten Projektleiterinnen und Projektleiter wurde das Thema spielerisch und anschaulich vermittelt. So konnten die Schülerinnen und Schüler nicht nur viel Neues lernen, sondern hatten auch großen Spaß dabei.«

Sophie Dietzel
Rosenthalschule Oschatz, Schule mit dem Förderschwerpunkt Lernen



Ziele

- Kennen der Funktionsweise des Internets und der verschiedenen Formen der digitalen Kommunikation und Interaktion
- Ausprobieren von verschiedenen Browsern und Suchmaschinen
- Erlernen von effektivem und sicherem Recherchieren im Internet
- Sicherer Umgang mit persönlichen Daten
- Erkennen von potenziellen Risiken im Netz

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 3	LB Mit digitalen Medien umgehen
SU	Klasse 4	LB 6 Medien – Informationsbeschaffung und -aufbereitung
Deutsch	Klasse 4	LB Sprechen und Zuhören
Mathematik	Klasse 4	WB 2 Mathematik zum Staunen und Spielen

#Klang- und Bildwelten entdecken: Kreative Foto- und Soundcollagen

08

Zeit
10 US

Klassenstufen
1 bis 3



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Wie nehmen wir eigentlich unsere Welt wahr? Genau dieser Frage gehen die Schülerinnen und Schüler in diesem Projekt auf kreative Weise nach und nehmen dabei zwei Sinne in den Fokus:

Zunächst steht der Aufbau und die Funktionsweise des Ohres im Mittelpunkt sowie die Beschäftigung mit der bewussten Wahrnehmung von Geräuschen. Mit Aufnahmegegeräten sammeln die Schülerinnen und Schüler eigene Klänge, erhalten Einblicke in die Arbeit eines Geräuschemachers und entwickeln kleine Geräuschgeschichten, die sie eigenständig aufnehmen

und präsentieren.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren zum anderen, wie das Auge funktioniert und welche grundlegenden Regeln für die Fotografie wichtig sind. Mit digitalen Endgeräten nehmen sie Fotos auf, experimentieren mit Perspektiven und Bildausschnitten und gestalten abschließend eigene Fotocollagen zu selbstgewählten Themen.

Das Projekt verbindet grundlegendes Wissen mit praktischer Medienarbeit und fördert einen bewussten, kreativen Umgang mit Bild und Ton.

»Ich empfand die Themenbereiche des Projekts als sehr interessant und die Inhalte kindgerecht gut aufgebaut. Es ließ die Schülerinnen und Schüler über den Teller-
rand hinausschauen, schaffte neue Anknüpfungspunkte und ließ die Kinder mit eigenen Werken und tollen Erfahrungen zurück. Weiterhin konnten die referierenden Personen durch ihre aufgeschlossene und freundliche Art, schnell einen guten
Zugang zu den Lernenden erschließen.«

Tim Hellinger
Grundschule Bad Brambach



Ziele

- Auseinandersetzen mit dem Hörsinn, Klängen im Alltag und der Arbeit eines Geräuschemachers
- Suchen, Aufnehmen und Verarbeiten von Geräuschen mit Aufnahmegeräten zur Produktion von Geräushegeschichten und Klangcollagen
- Auseinandersetzen mit dem Sehsinn
- Kennenlernen der wichtigsten Fotografie-Regeln sowie Verstehen der Wirkungsweise von Perspektiven und Einstellungsgrößen
- Aufnehmen von Fotos und erstellen von Fotocollagen oder Fotomontagen zu einem gewählten Thema

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



5 Problemlösen und Handeln



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 1/2 GS	LB Sprechen und Zuhören
Musik	Klasse 1/2 GS	WB 2 Musizieren für die Aufnahme auf einen Tonträger
Deutsch	Klasse 1/2 GS	LB Mit digitalen Medien umgehen
Deutsch	Klasse 3 GS	WB 4 Medienvielfalt im Kinderzimmer?

#Künstliche Intelligenz im Fokus: Chancen erkennen, Risiken verstehen, KI-Werkzeuge nutzen

09

Zeit
12 US

Klassenstufen
7 bis 13, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Ob beim Lösen von Hausaufgaben oder beim schnellen Beantworten von Fragen: KI-Tools werden bereits selbstverständlich genutzt. Oft fehlt jedoch ein grundlegendes Verständnis dafür, wie diese Technologien funktionieren.

Genau hier setzt das Projekt an: Die Teilnehmenden erhalten einen umfassenden Einblick in das Thema Künstliche Intelligenz (KI). Sie erfahren, was KI ist, wie sie funktioniert und welche Chancen und Risiken mit ihrem Einsatz verbunden sind. Ziel ist es, nicht nur die Anwendung, sondern auch die zugrunde liegenden Prinzipien

und Funktionsweisen von KI zu verstehen. Im Verlauf des Projekts lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene KI-Tools kennen und erproben deren Einsatzmöglichkeiten im schulischen Kontext.

Am Ende des Projekts entwickeln die Teilnehmenden eigenständig verschiedene Produkte mithilfe von KI-Tools. Auf diese Weise werden nicht nur technisches Know-how, sondern auch Kreativität und Problemlösungskompetenz im Umgang mit moderner Technologie gezielt gestärkt.

»Ich bin begeistert von der Umsetzung und den Themen. Die Schülerinnen und Schüler nutzen bereits viel KI, aber uns fehlten bislang Ansätze, wie wir es sinnvoll im Unterricht thematisieren können. Ich und meine Schülerinnen und Schüler haben viel gelernt.«

Jasmin Stegemann
Adolph-Diesterweg-Gymnasium Plauen



Ziele

- Vermitteln von technischen Grundlagen zum Thema KI
- Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken von KI
- Erforschen der kreativen Nutzung von KI-Tools
- Kennenlernen und ausprobieren unterschiedlicher KI-Anwendungen

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Informatik	Klasse 7 OS	WB 1 Künstliche Intelligenz
Ethik	Klasse 10 GY	LB 1 Wissenschaft, Technik und Verantwortung
G/R/W	Klasse 11 GY	Grundkurs WB 3 Digitalisierung und sozialer Wandel
Informatik	Berufliches Gym.	WB 2 Künstliche Intelligenz

#Medien und Demokratie – Meinungsbildung im digitalen Raum

10

Zeit
14 US

Klassenstufen
7 bis 13, Berufsschulen



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

In diesem Projekt setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der zentralen Rolle der Medien in demokratischen Gesellschaften auseinander. Dabei erhalten sie einen Überblick über die Entwicklung der Medienlandschaft im digitalen Zeitalter und lernen verschiedene Formen sowie Verbreitungswege von Desinformation kennen. Ein wichtiger Schwerpunkt liegt auf Methoden zur Erkennung von Fake News und der kritischen Analyse von Medieninhalten. Die Teilnehmenden üben, Quellen und Informationen zu bewerten und reflektieren den Einfluss sozialer Medien auf politische Diskurse.

Darüber hinaus verstehen sie, wie die Algorithmen und Filterblasen funktionieren und welche Auswirkungen diese auf die Wahrnehmung von Informationen und Demokratien haben können. Zudem werden Chancen und Risiken digitaler Partizipation sowie verschiedene Möglichkeiten der politischen Teilhabe im digitalen Raum spielerisch diskutiert.

Zum Abschluss des Projekts erstellen die Schülerinnen und Schüler eigene Infoposts zu aktuellen gesellschaftlichen Themen und setzen sich so kreativ mit den vermittelten Inhalten auseinander.

»Es wurde wiederholt beobachtet, dass Schülerinnen und Schüler Fake News oftmals unreflektiert begegnen und sich daraus Schlüsse und entsprechende Meinungen bilden. Den beiden Referentinnen des zweitägigen Projekts ist es durch ihre wertschätzende und offene Art sehr gut gelungen, die Jugendlichen auf ihrem individuellen Entwicklungsstand abzuholen und durch den Einsatz abwechslungsreicher medialer Angebote (kurze Videos, Einsatz digitaler Endgeräte) sowie analoger Spiele gezielt zu motivieren. In den Gruppenbattles spornten sich die Auszubildenden gegenseitig an, was zusätzlichen Lernerfolg erbrachte.«

Brit Müller
Berufliches Schulzentrum Vogtland



Ziele

- Kennenlernen der Rolle der Medien in der Demokratie und Entwicklungen der Medienlandschaft im digitalen Zeitalter
- Kennenlernen von Formen, Verbreitungswegen und Methoden zur Erkennung von Desinformation und Fake News sowie bewerten von Quellen und Informationen
- Verstehen des Einflusses sozialer Medien auf politische Diskurse sowie der Funktionsweise von Algorithmen und Filterblasen
- Diskutieren von Chancen und Risiken digitaler Partizipationsformen und Kennenlernen von Möglichkeiten der politischen Teilhabe im digitalen Raum

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Ethik	Klasse 7 GY	LB 3 Medien: Ein Spiegel der Wirklichkeit
GRW	Klasse 8 GY	LB 2 Jugendliche und Medien in einer dig. Welt
G/R	Klasse 8 OS	WB 1 Aktuelles aus Politik und Gesellschaft
GRW	Klasse 11 GY	LB 2 Politische Willensbildung im Zeitalter der Digitalisierung

#Ohren auf, Mikro an: Hörwelten gestalten

11

Zeit

12 bis 14 US
(je nach Klassenstufe)

Klassenstufen

ab Klasse 3



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Ob über Streaming-Plattformen, Apps oder das klassische Radio – der Zugang zu Audioinhalten ist vielfältig. Doch wie entsteht eigentlich ein Podcast? Und was macht ein gelungenes Hörspiel aus? Genau diesen Fragen widmet sich das Projekt.

Ein zentraler Bestandteil des Projekts ist das Bearbeiten bekannter oder das Verfassen eigener Texte, die die Teilnehmenden anschließend als Hörspiel oder Podcast aufnehmen und schneiden. Hierfür recherchieren die Teilnehmenden auch gezielt nach passenden

Geräuschen und Musik im Internet und achten auf die Einhaltung von Urheberrechten. Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Möglichkeiten kennen, Tonaufnahmen zu bearbeiten und zu manipulieren, um ihre Audioproduktionen kreativ zu gestalten und zu verfeinern.

Das Projekt fördert nicht nur die kreative Ausdrucksfähigkeit und das technische Verständnis rund um Audioproduktion, sondern stärkt auch die Teamarbeit und die gemeinsame Umsetzung von Ideen.

»Das Thema unterstützte die Schülerinnen und Schüler meiner 7. Klasse auf praktische Weise: beim Finden, Formulieren und Umsetzen kreativer Schreibideen.

Die Rollenverteilung, das Treffen von Absprachen, das Abwarten müssen, sich selbst aktiv einbringen sowie ein am Ende fertiges Hörspiel vorweisen, erwies sich teils als sehr herausfordernd und machte das Projekt für meine Klasse besonders. «

Cornelia Schäfer
Förderzentrum »Mira Lobe« mit den Förderschwerpunkten
Lernen, Sprache und emotionale und soziale Entwicklung, Görlitz



Ziele

- Bearbeiten bekannter Texte oder verfassen eigener Geschichten
- Aufnehmen und schneiden eines eigenen Hörspiels oder Podcasts
- Recherchieren von urheberrechtskonformen Geräuschen und Musik im Internet zur Untermalung des Hörspiels
- Kennenlernen von Bearbeitung und Manipulation von Tonaufnahmen

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Musik	Klasse 3	WB 4 Hörspiel
Englisch	Klasse 5/6 GY	LB 3 Texte und Themenbereiche
Musik	Klasse 8 OS	WB 1 Medienbeiträge produzieren
DE/Komm.	Berufsschule	WB 2 Kreativer Umgang mit Medien

#Verzockt und versunken – exzessiver Medienkonsum und Suchtgefährdung durch soziale Netzwerke und digitale Spiele

12

Zeit
12 US

Klassenstufen
ab Klasse 6



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Digitale Spiele und Social-Media-Plattformen sind ein Teil des Alltags vieler Jugendlicher. Um einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen, ist es wichtig, deren Funktionsweisen zu verstehen und die eigene Medienutzung kritisch zu hinterfragen.

Im Rahmen dieses Projekts setzen sich die Teilnehmenden mit den Risiken und möglichen Folgen intensiver Mediennutzung auseinander. Dabei wird u. a. thematisiert, wie soziale Medien psychische Probleme wie selbstverletzendes Verhalten oder

Essstörungen beeinflussen können. Auch die Wirkmechanismen von Social-Media-Plattformen und Games sowie aktuelle Medienphänomene wie FOMO (Fear of Missing Out) werden gemeinsam analysiert und eingeordnet.

Das Projekt zielt darauf ab, Wege zu mehr Balance in der Medienutzung zu finden und einen gesunden, ausgewogenen Umgang mit digitalen Medien zu fördern. Zum Abschluss halten die Teilnehmenden individuelle Strategien für mehr digitale Balance schriftlich in einem persönlichen Mediennutzungsvertrag fest.

»Als begleitende Lehrkraft an diesen zwei Tagen war ich von der Umsetzung dieses medienpädagogischen Projektes voll begeistert. Das Interesse der Schülerinnen und Schüler war deutlich spürbar, man traf sozusagen den Nerv der Zeit. Die Referenten haben mit viel Gespür und Einfühlungsvermögen zum Nachdenken und Überdenken des eigenen Konsumhandelns angeregt.«

Renate Nestler
Oberschule Hoyerswerda



Ziele

- Verstehen von Wirkmechanismen von Games und Social Media-Plattformen
- Analysieren der eigenen Mediennutzung
- Erkennen von emotionalen und psychologischen Auswirkungen von Social Media und Gaming auf das eigene Wohlbefinden
- Entwickeln von Strategien für ein gesundes Gleichgewicht zwischen Medien-nutzung und anderen Lebensbereichen

Adressierte Kompetenzen

2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



4 Schützen und sicheres Agieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Ethik	Klasse 6 OS	LB 3 Der Mensch und seine Verantwortung für den Mitmenschen
Biologie	Klasse 8 GY	LB 1 Sinnesorgane, Nerven- und Hormonsystem des Menschen
G/R/W	Klasse 7 GY	LB 2 Jugendliche und Medien in einer digitalisierten Welt
Informatik	Klasse 7 GY	WB 3 Computerspiele

#Von der Idee zum (bewegten) Bild: Kreative Trick- und Erklärfilmproduktion

13

Zeit

12 bis 14 US
(je nach Klassenstufe)

Klassenstufen

4 bis 13, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Filme bieten vielfältige Möglichkeiten, Inhalte kreativ und anschaulich zu vermitteln. Sie können komplexe Themen verständlich machen, verschiedene Schulfächer miteinander verbinden oder eine Form des kreativen Ausdrucks sein.

Im Verlauf des Projekts schlüpfen die Teilnehmenden in die Rolle der Produzierenden: Von der ersten Idee über das Erstellen eines Storyboards, die Aufnahme der Szenen bis hin zum Schnitt und zur

(Nach-)Vertonung mit Musik und Geräuschen gestalten sie eigene Trick- oder Erklärfilme. Dabei erwerben sie ein Verständnis für die Struktur und Gestaltung filmischer Produkte und setzen sich mit der Wirkung von Perspektiven und Einstellungsgrößen auseinander.

Darüber hinaus fördert das Projekt technisches Wissen, Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten bei der gemeinsamen Arbeit an eigenen Filmprojekten.

»Im Projekt konnten die Schülerinnen und Schüler sowohl verlässliches, kooperatives Lernen in Kleingruppen üben als auch den Umgang mit Aufnahme- und Schnitttechnik kennen lernen. Für die meisten war das eine neue Erfahrung, bei der sie sehr strukturiert, kompetent und zugewandt von den Referenten durch den Prozess begleitet wurden.«

Heike Franke
Melanchthon Oberschule Görlitz



Ziele

- Verstehen der Funktionsweisen des Mediums Film sowie Kennenlernen verschiedener Stile und Trickfilmarten
- Entwickeln von Ideen und Storyboards sowie Gestalten von Figuren und Kulissen für Trickfilme und Erklärfilme
- Aufnehmen, Schneiden und Vertonen von Trickfilmen oder Erklärfilmen, einschließlich Musik und Geräuschen
- Auseinandersetzen mit rechtlichen Aspekten bei der Nutzung von Musik und Geräuschen sowie Aufbereiten komplexer Themen mit einfachen Mitteln

Adressierte Kompetenzen

1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



5 Problemlösen und Handeln



6 Analysieren und Reflektieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Kunst	Klasse 4 GS	WB 1 Ein besonderes Foto
Musik	Klasse 8 OS	WB 1 Medienbeiträge produzieren
Ethik	Klasse 9 OS	LB 3 Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder
Deutsch	Klasse 10 GY	LB 4 Filme untersuchen und gestalten

medienprojekte-sachsen.de

Das Projekt #SouveränDigital – Medienbildungsprojekte für Schulen in Sachsen wird in Zusammenarbeit von in Sachsen etablierten medienpädagogischen Einrichtungen umgesetzt:

ed[medien]

Y C B S

MEKO
SAX
Medienkompetenz
für Sachsen

KOMPETENZ
ZENTRUM
MEDIEN
OSTSACHSEN
Euro Akademie
Görlitz

Social Web
macht Schule

M MEDIEN
KULTUR
ZENTRUM
DRESDEN

Ein Projekt im Auftrag des

LANDESAMT FÜR
SCHULE UND BILDUNG

Freistaat
SACHSEN



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel
auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag
beschlossenen Haushaltes.