

#SouveränDigital

Medienbildungsprojekte für Schulen in Sachsen



Vorwort	3
#Alles Werbung oder was? – Werbung analog und online in den Blick genommen	4
#EduBreakout – Cybermobbing-Prävention und Persönlichkeitsrechte im Netz	6
#Fakes und Filter – Im Netz den Durchblick behalten	8
#Fotocollage – Digitales Basteln und kreative Bildgestaltung	10
#Gemeinsam stärker – Gemeinsam gegen Cybermobbing und Hass im Netz	12
#Kinderleicht durchs Internet	14
#Klangwelten entdecken: Geräuschegeschichten und Klangcollagen	16
#Künstliche Intelligenz im Fokus: Chancen erkennen, Risiken verstehen, KI-Werkzeuge nutzen	18
#Ohren auf, Mikro an: Hörwelten gestalten	20
#Social Media Knigge: Sicher und respektvoll im digitalen Raum	22
#Trickfilmproduktion – Wenn Bilder laufen lernen	24
#Verzockt und versunken – exzessiver Medienkonsum und Suchtgefährdung durch soziale Netzwerke und digitale Spiele	26
#Von der Idee zum Bild: Erklärfilme gestalten und produzieren	28

Vorwort

In einer zunehmend von digitalen Technologien geprägten Welt steht Bildung vor der Herausforderung, junge Menschen auf eine Zukunft vorzubereiten, die sich rasant verändert und neue Anforderungen an Wissen und Fähigkeiten stellt. Die digitale Transformation beeinflusst nicht nur unsere Kommunikations- und Arbeitsweisen, sondern auch die Art und Weise, wie wir lernen und uns mit der Welt um uns herum auseinandersetzen. In diesem dynamischen Kontext ist es unerlässlich, dass Schülerinnen und Schüler nicht nur passive Konsumenten digitaler Inhalte sind, sondern aktiv und souverän an der digitalen Gesellschaft teilnehmen können.

Mit **#SouveränDigital - Medienbildungsprojekte für Schulen in Sachsen** wurde im Auftrag des Landesamtes für Schule und Bildung (LaSuB) ein Konzept entwickelt, das genau dies ermöglicht: Es befähigt Schülerinnen und Schüler aller Schularten in Sachsen, selbstbewusst und kompetent in der digitalen Welt zu agieren. Das Projektportfolio bietet eine Vielzahl an praxisnahen Erfahrungen, die weit über die bloße Vermittlung technischer Fertigkeiten hinausgehen. Es fördert kritisches Denken, Kreativität und die Fähigkeit, mediale Inhalte nicht nur zu konsumieren, sondern aktiv zu gestalten.

In Zusammenarbeit mit regional verankerten medienpädagogischen Einrichtungen wurden im Zeitraum November 2023 bis Dezember 2024 insgesamt 494 zweitägige Medienbildungsprojekte durchgeführt und

dabei ca. 10.500 Schülerinnen und Schüler sowie ca. 530 Lehrkräfte erreicht.

Mit der nun zur Verfügung stehenden **Best-Practice-Broschüre** haben Lehrkräfte in Sachsen die Möglichkeit, die 13 verschiedenen Projektthemen ganz oder in Teilen in ihren Unterricht zu integrieren und mit Schülerinnen und Schülern umzusetzen. Pro Projekt ist hier eine Doppelseite mit wichtigen Informationen wie Lernziele, Lehrplanbezüge und KMK-Kompetenzbereiche zu finden. Über einen Link gelangen sie zu einem geschützten Bereich der Projektplattform medienprojekte-sachsen.de, der mit ihrem Dienststellenschlüssel zugänglich ist. Dort sind zusätzliche Unterrichtseinheiten, Materialien, Medien und weiterführende Links zu jedem Projekt hinterlegt.

Die Projektkonzepte, Unterrichtseinheiten und selbst erstellten Materialien stehen sächsischen Schulen, Lehrkräften und der Lehrerbildung exklusiv für nicht-kommerzielle Bildungszwecke zur Verfügung. Eine Weitergabe oder Nutzung außerhalb dieses Rahmens ist nicht gestattet. Die ausführenden medienpädagogischen Einrichtungen behalten das Urheberrecht an den Inhalten.

Ingo Altmann

Landesamt für Schule und Bildung
Referat Medienbildung und Digitalisierung

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

01

Zeit

12 UE / 14 UE
(je nach Klassenstufe)

Klassenstufen

4 bis 7, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Ob im Radio, Fernsehen, in öffentlichen Verkehrsmitteln, Kinos, auf Plakaten oder im Internet – Werbung ist für Schüler und Schülerinnen allgegenwärtig. Im Projekt setzen sich die Teilnehmenden sowohl mit analoger Werbung, wie Plakaten, als auch mit digitaler Werbung, wie Social-Media-Ads, auseinander. Dabei werden grundlegende Eigenschaften und Funktionen von Werbung vermittelt. Ein besonderer Fokus liegt auf Online-Werbung, insbesondere Influencer-Marketing, Kooperationen

sowie die Kennzeichnungspflicht von Werbung.

Als Ergebnis produzieren die Teilnehmenden eigene Werbesequenzen zu fiktiven Produkten, z. B. Radiowerbespots. Ziel des Workshops ist es, Werbung als Vermarktungsmittel (kritisch) zu beurteilen und deren Wirkungsweise und Einfluss zu verstehen. Durch die kreative Auseinandersetzung werden zudem grundlegende Prinzipien der Werbegestaltung vermittelt, umgesetzt und Manipulationsmöglichkeiten aufgezeigt.

»Das Thema Werbung gehört seit Jahren zum Lehrplan an der Schule. Schüler und Schülerinnen sind jeden Tag mit Werbung in vielen Bereichen ihres Lebens konfrontiert. Es ist wichtig, einen kritischen Blick darauf zu werfen, und den Prozess zu erleben, wie Werbung entsteht. Mit diesem Workshop haben die SuS eine gute Chance beides zu erleben und selbst tätig zu sein, eigene Kreativität umzusetzen und ein Werbespot aufzunehmen.«

Ekaterina Letutschi
Wilhelm-Busch-Grundschule, Leipzig



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

#EduBreakout – Cybermobbing-Prävention und Persönlichkeitsrechte im Netz

02

Zeit
12 UE

Klassenstufen
5 bis 7



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Für einen respektvollen Umgang im digitalen Raum ist es wichtig, sich frühzeitig mit Datenschutz, Persönlichkeitsrechten und Cybermobbing auseinanderzusetzen. Im Projekt werden App-Berechtigungen und soziale Netzwerke kritisch hinterfragt, wie z. B. datenschutzrechtliche Schwierigkeiten bei WhatsApp. Es werden Grundlagen zum Recht am eigenen Bild und zum Urheberrecht vermittelt, um den Umgang mit Bildern und geschütztem Material zu klären. Ein Schwerpunkt liegt außerdem auf der Aufklärung über Cybermobbing und dessen rechtlichen

Konsequenzen. Die Teilnehmenden lernen, wie sie in Mobbing-situationen handeln können und werden über Hilfsangebote informiert. Am Ende diskutieren sie die Vor- und Nachteile eines Klassenchats und entwickeln gemeinsam demokratische Regeln dafür – einschließlich Konsequenzen bei Regelverstößen. Dabei werden Inhalte in Form von analogen und digitalen Lernspielen und Rätseln von den Teilnehmenden in Gruppenarbeit gelöst. Methodisch steht ein EduBreakout im Mittelpunkt, das mit einem Escape Room im Klassenzimmer vergleichbar ist.

»Mir hat das Projekt bewusst gemacht, dass das Netz als Hauptbestandteil der Freizeitgestaltung maßgeblich prägend für unsere SuS ist. Zocken, Chatten, Surfen gehören zur Lebenswirklichkeit. Die Referierenden konnten unserer Klasse auf Augenhöhe begegnen, dadurch haben sich viele SuS ehrlich und selbstreflektiert mit dem eigenen Verhalten im Netz auseinandergesetzt. Das große Banner mit selbst-auferlegten Regeln für den Klassenchat hängt noch lange nach der Veranstaltung in unserem Klassenzimmer.«

Susann Roßberg-Hecker
Förderzentrum mit dem Förderschwerpunkt Sprache »Käthe Kollwitz«, Leipzig

#Fakes und Filter – Im Netz den Durchblick behalten

03

Zeit
14 UE

Klassenstufen
8 bis 10, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Wer sich im Internet bewegt, sollte sich der täglichen Manipulationsgefahr bewusst sein. Umso wichtiger ist es, Fake News im Netz zu erkennen und Informationsquellen kritisch zu hinterfragen. Im Projekt setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Bildbearbeitung und Bildmanipulation durch Filter und Retusche auseinander, einschließlich Deepfakes und KI-basierter Manipulationen.

Ziel ist es, einen kritischen Umgang mit Informationen im Netz zu fördern und Werkzeuge zur Überprüfung der Echtheit digitaler Inhalte zu vermitteln. Im praktischen Teil verändern die Schülerinnen und Schüler selbst Bildmaterial mit KI-Technologien, um ein Verständnis für die Möglichkeiten und Gefahren der digitalen Bildmanipulation zu entwickeln.

»In einer Zeit, in der Fake News und Desinformation weit verbreitet sind, ist es besonders wichtig, dass junge Menschen lernen, Informationen kritisch zu hinterfragen und deren Herkunft sowie Relevanz zu bewerten.

Durch den Workshop ist es gelungen, die Schülerinnen und Schüler dazu anzuregen, aktiv mit den Inhalten umzugehen. Die Inhalte wurde spielerisch umgesetzt, um so nah wie möglich am Lebensweltbezug der Lernenden anzuknüpfen. Sie konnten sich ausprobieren und ihr Wissen zu Fake News und Deepfakes testen. Die sehr engagierten Workshopleiter verknüpften aktuelle Beispielen mit verschiedenen KI Tools.«

Gritt Oertel-Sperling
Gymnasium »Prof. Dr. Max Schneider«, Lichtenstein/Sa.



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

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

#Fotocollage – Digitales Basteln und kreative Bildgestaltung

04

Zeit
12 UE

Klassenstufen
3 bis 5



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Digitale Endgeräte bieten heutzutage dank hochauflösender Kameras und Funktionen wie automatische Belichtung und Filter die Möglichkeit, so leicht wie noch nie Fotos zu machen.

Genau hier setzt dieses Projekt an: Die Schülerinnen und Schüler lernen die Funktionsweise von Auge und Kamera sowie die wichtigsten Fotografie-Regeln kennen.

Sie erhalten ein Verständnis für die Wirkung von Perspektiven und Einstellungsgrößen und werden in Bildbearbeitungs- und Manipulationsmöglichkeiten eingeführt. Ein Schwerpunkt liegt auf der kreativen Bildbearbeitung mittels Tablets und Apps, bei der die Schülerinnen und Schüler Fotocollagen und Fotomontagen erstellen sowie Retusche-Techniken anwenden.

»Eine schöne Möglichkeit, den Kindern eine Abwechslung im Unterricht zu bieten und sie digital kreativ arbeiten zu lassen. Die SuS haben den praktischen Teil schnell erfasst und hatten damit ausreichend Zeit, um zu arbeiten. Die Referentinnen waren geduldig und gut vorbereitet.«

Henrike Epler
65. Grundschule Dresden



Ziele

- Kennen der wichtigsten Fotografie-Regeln
- Verstehen der Wirkungsweise von Perspektiven und Einstellungsgrößen
- Aufzeigen von Bildbearbeitungs- und Manipulationsmöglichkeiten anhand praktischer Beispiele
- Aufnehmen von Fotos für eine 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
Kunst	Klasse 3	WB 3 „Verzauberte“ Alltagsgegenstände
Deutsch	Klasse 3	WB 4 Medienvielfalt im Kinderzimmer?!
Kunst	Klasse 4	WB 1 Ein besonderes Foto
SU	Klasse 4	LB 6 Medien – Informationsbeschaffung und -aufbereitung

#Gemeinsam stärker – Gemeinsam gegen Cybermobbing und Hass im Netz

05

Zeit
14 UE

Klassenstufen
8 bis 10



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Täglich werden Menschen im Internet beleidigt, belästigt und bedroht. Besonders jüngere Menschen und Menschen aus Einwandererfamilien sind besonders stark von Hass im Internet betroffen.

In diesem präventiven Projekt werden Schülerinnen und Schüler für Hass im Internet und Cybermobbing sensibilisiert und Handlungsoptionen für Prävention und Intervention vermittelt. Sie lernen die Entstehung von Mobbing-Strukturen kennen und wie sie diese verhindern können – inklusive rechtlicher Aspekte

und Folgen. Hierbei werden auch Verhaltensregeln für digitale Interaktionen thematisiert. Ein besonderer Fokus liegt auf der Stärkung von Grenzen und einem respektvollen Umgang im digitalen Raum. Die Schülerinnen und Schüler lernen Anlauf- und Beratungsstellen bei Hass und Gewalt im Netz kennen und werden ermutigt, Hilfe zu suchen und zu leisten. Zum Abschluss gestalten sie digitale Plakate oder Kurzfilme für den Klassenchat, um das Gelernte kreativ umzusetzen und zu vertiefen.

»Ich war erstaunt, dass sich einige meiner Jugendlichen sehr geöffnet haben und über bestimmte Erfahrungen gesprochen und Nachfragen gestellt haben. Dass sie sich vor „Fremden“ öffnen, dauert meist lange. Die zwei Projektleitenden haben es also geschafft, durch ihre lockere und jugendnahe Art, Vertrauen zu erhalten. Schwierige Begrifflichkeiten (besonders im Themengebiet Hate Speech) konnten gut in einfachen Formulierungen erklärt werden. Ich als Klassenlehrerin würde dieses Projekt jederzeit erneut durchführen und weiterempfehlen.«

Rebecca Zschunke
Förderschule Burkartshain mit dem Förderschwerpunkt Lernen, Wurzeln



Ziele

- Kennen von Mobbing-Strukturen
- Auseinandersetzung mit Folgen von Cybermobbing und Hass im Netz
- Entwickeln von Handlungsoptionen zum Wahrnehmen und Setzen eigener Grenzen sowie eines respektvollen Umgangs online
- Informieren über rechtliche Aspekte, Anlaufstellen und Hilfeleistung

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
GK	Klasse 8 OS	WB 2 Herausforderung Digitalisierung
Deutsch	Klasse 9 OS	LB 4 Botschaften verstehen
Ethik	Klasse 10 GY	WB 1 Gewalt im Alltag
Physik	Klasse 10 GY	WB 2 Kommunikation mit elektronischen Medien

#Kinderleicht durchs Internet

06

Zeit
12 UE

Klassenstufe
4



Weitere
Materialien [↗](#)

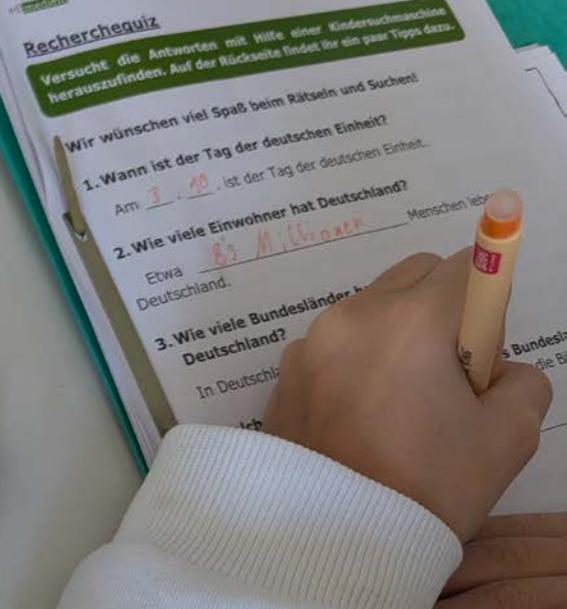
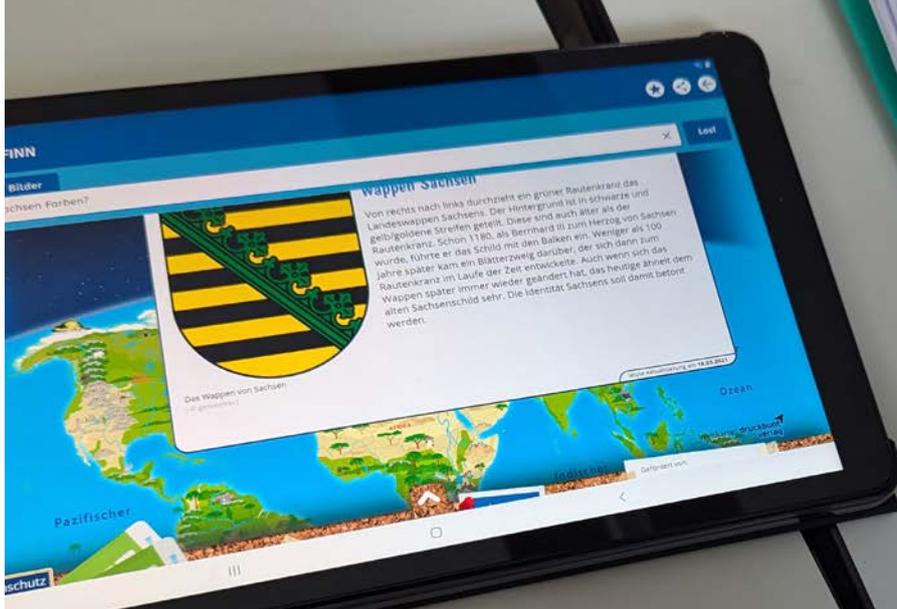
Inhalt

Das Internet ist für Kinder ein faszinierender Ort, der viele Chancen aber auch Risiken birgt. Dieses Projekt zielt darauf ab, Schülerinnen und Schülern die Grundlagen des Internets und der digitalen Kommunikation näherzubringen. Sie lernen, Browser und Suchmaschinen zu unterscheiden und wie sie damit sicher und kompetent im Internet recherchieren. Ein weiterer Schwerpunkt ist das Verhalten in sozialen Netzwerken bzw. (Klassen-)Chats – inklusive Umgang mit persönlichen Daten gegenüber bekannten und frem-

den Menschen. Zudem werden Gefahren im Netz thematisiert, um sicheres Online-Verhalten zu fördern. Hierbei werden auch Online-Werbung und Cybermobbing kritisch reflektiert. Vor allem letzteres zielt darauf ab, Präventionsmaßnahmen gegen Cybermobbing zu erlernen. Bei erfolgreichem Abschluss erhalten die Schülerinnen und Schüler ihren Internetführerschein, der ihre erworbenen Kompetenzen dokumentiert.

»Der Workshop umfasste nicht nur die technische Handhabung mit dem Internet in der Grundschule, sondern schaffte vor allem ein Bewusstsein für Sicherheit, Informationskompetenz und verantwortungsvolles Verhalten. Umgesetzt wurde das von sehr kompetenten und freundlichen Workshopleitern. Die Kinder hatten viel Spaß.«

Rudolf Bechauf
DPFA-Regenbogen-Grundschule Zwickau »Carl Friedrich Benz«



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

#Klangwelten entdecken: Geräushegeschichten und Klangcollagen

07

Zeit
10 UE

Klassenstufen
1 bis 2



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Klänge und Geräusche sind in Filmen, Serien oder Hörspielen entscheidend für die Atmosphäre, Spannung und Informationsvermittlung. Für das Gesamterlebnis sind sie ebenso wichtig wie die Musik.

Das Projekt bringt die Wirkung von Klängen und Geräuschen näher: Zu Beginn erhalten die Teilnehmenden eine Einführung in das Thema Hören, um die Bedeutung von Geräuschen und Klängen zu verstehen.

Anschließend sammeln sie Geräusche mit Aufnahmegeräten und erhalten Einblicke in die Arbeit eines Geräuschemachers. Die Schülerinnen und Schüler nehmen dann eigenständig Geräuschgeschichten auf und setzen diese kreativ mit verschiedenen Materialien um. Im weiteren Verlauf verarbeiten sie ihre Geräusche zu einer Klangcollage zu einem selbstgewählten Thema, die am Ende des Projekts präsentiert wird.

»In dem Projekt haben meine Schülerinnen und Schüler viel über die Funktionsweise des Ohres gelernt und erfahren, warum es wichtig ist, dieses Sinnesorgan zu schützen. Durch das Aufnehmen von Klanggeschichten konnten sie selbst tätig werden und waren stolz auf ihre Ergebnisse. Außerdem konnte in der Gruppenarbeit gut das gemeinsame soziale Lernen geübt werden.«

Miriam Schmidt
Grundschule Neukirchen, Borna



Ziele

- Auseinandersetzen mit den Themen Hören, Hörsensibilisierung, Klänge im Alltag sowie der Arbeit eines Geräuschemachers
- Suchen und Sammeln von Geräuschen mit Aufnahmegeräten für Geräushegeschichten
- Produzieren und verarbeiten von Geräuschen zu einer Klangcollage

Adressierte Kompetenzen

2 Kommunizieren und Kooperieren



3 Produzieren und Präsentieren



Beispielhafte Fachbezüge

Fach	Klassenstufe	Lernbereiche
Deutsch	Klasse 1/2	LB Sprechen und Zuhören
Deutsch	Klasse 1/2	LB Mit digitalen Medien umgehen
Musik	Klasse 1/2	WB 2 Musizieren für die Aufnahme auf einen Tonträger
Kunst	Klasse 1/2	LB 3 Aktionsbetontes Gestalten

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

08

Zeit
12 UE

Klassenstufen
7 bis 13, Berufsschule



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Künstliche Intelligenz (KI) ist allgegenwärtig und wird viele Lebensbereiche maßgeblich verändern. Das Projekt bietet SuS einen umfassenden Einblick in das Thema mit dem Ziel, die Grundlagen von KI zu verstehen: Was KI ist, wie funktioniert sie und welche Chancen und Risiken bietet sie.

Im Rahmen des Projekts lernen die Teilnehmenden, KI als Werkzeug und dazu verschiedene KI-Tools kennen. Sie erhalten praktischen Input und Anleitungen zur Anwendung dieser Tools im Unterricht, um deren Potenzial und Einsatzmöglichkeiten zu erforschen.

Ebenso werden die Teilnehmenden auch über rechtliche Gegebenheiten informiert. Das Ergebnis des Projekts sind eigenständig kreierte Produkte der Schülerinnen und Schüler, die mithilfe verschiedener KI-Tools erstellt werden. Diese Produkte werden am Ende des Projekts präsentiert, um die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zu demonstrieren. Das Projekt fördert somit nicht nur technisches Wissen, sondern auch kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten im Umgang mit moderner Technologie in der Schule.

»Für unsere SuS war bereits im Vorfeld klar, dass das Thema KI im Alltag immer bestimmender wird. Sie haben engagiert mitgearbeitet und vor allem die praktischen Einheiten mit großer Begeisterung durchlaufen. Die Umsetzung erfolgte sehr abwechslungsreich und kompetent. Unsere SuS empfanden die beiden Tage als eine sehr wertvolle Abwechslung im Unterrichtsalltag. Die Referenten waren emphatisch und die SuS zugewandt. Sie haben Kompetenz gezeigt und ihre Kenntnisse sehr zielgruppenorientiert vermittelt.«

Ulf Tschech
Fachoberschule, Fachrichtung Gesundheit und Soziales Leipzig



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

#Ohren auf, Mikro an: Hörwelten gestalten

09

Zeit

12 bis 14 UE
(je nach Klassenstufe)

Klassenstufen

ab Klasse 3



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Hörmedien sind im Alltag von Heranwachsenden fest verankert. Der Zugang zum Hören erfolgt dabei über verschiedene Wege. Aber wie entsteht eigentlich ein Podcast und was braucht es alles für ein gutes Hörspiel? Diesen Fragen geht das Projekt auf den Grund.

Ein wichtiger Bestandteil des Projekts ist das Bearbeiten bekannter oder das Verfassen eigener Texte, welche die Teilnehmenden anschließend als Hörspiele oder Podcasts aufnehmen und schneiden.

Hierbei recherchieren sie auch

nach Geräuschen und Musik im Internet, wobei auf urheberrechtskonforme Nutzung geachtet wird. Die Schülerinnen und Schüler lernen zudem verschiedene Möglichkeiten der Bearbeitung und Manipulation von Tonaufnahmen kennen, um ihre Audioproduktionen zu verfeinern und kreativ zu gestalten. Dieses Projekt fördert so nicht nur kreative Ausdrucksfähigkeit und technisches Wissen über Audioproduktionen, sondern auch die Zusammenarbeit untereinander.

»Die LEMO hat Medienbildung stark konzeptionell verankert. Wir legen viel Wert darauf, Schüler und Schülerinnen dabei zu unterstützen, selbst aktiv mit Medien zu sein und ihre Sicht und Geschichten zu vermitteln. Das Projekt #SouveränDigital hat den SuS die Möglichkeit gegeben, ihrer Kreativität und Fantasie eine Stimme zu geben und tolle Hörspiele entstehen zu lassen. Die Referierenden haben die SuS der LEMO bei diesem Prozess herzlich und mit viel Geduld unterstützt und begleitet.«

Lena Weber
Leipziger Modellschule



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

#Social Media Knigge: Sicher und respektvoll im digitalen Raum

10

Zeit
14 UE

Klassenstufen
ab Klasse 5



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Soziale Medien sind ein fester Bestandteil von vielen Heranwachsenden im Alltag. Das Projekt zielt darauf ab, Schülerinnen und Schüler für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren. Innerhalb der Projektzeit reflektieren die Teilnehmenden ihr eigenes Mediennutzungsverhalten bezüglich Apps und Smartphones und analysieren ihre Nutzung von sozialen Netzwerken und Videospielen. Wichtige Themen wie Selbstdarstellung,

Privatsphäre, Kommunikation und Datenschutz im Netz, aber auch rechtliche Aspekte wie das Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht sowie Gefahren von Cybermobbing, Cybergrooming und sexualisierte Gewalt werden intensiv behandelt. Dieses Projekt fördert somit das Verständnis für digitale Selbstbestimmung und Rechtssicherheit im Netz. Um das Gelernte zu vertiefen und kreativ umzusetzen, gestalten die Schüler und Schülerinnen abschließend digitale Plakate oder Kurzfilme für den Klassenchat.

»Das Projekt ist deswegen so wichtig, weil Jugendliche sich häufig unbedarft und ohne lange darüber nachzudenken im digitalen Raum bewegen und sich dabei auch sehr sicher fühlen. Die Veranstaltung hat mit abwechslungsreichen Methoden und unterschiedlichen Projektphasen in diesem Sinne für einen Aha-Effekt gesorgt. Dabei war es günstig, dass die Projektleiter einen sehr freundschaftlichen Umgang mit den Schülern pflegen, die insgesamt auch deutlich zugänglicher sind, wenn sie die Infos mal nicht über ihre Lehrer vermittelt bekommen.«

Christian Löke & Silvia Lapp
Internationale Oberschule, Neukirchen/Pleiße



Ziele

- Kritisches Reflektieren des eigenen Mediennutzungsverhaltens hinsichtlich Nutzung von Apps, Social Media und Games
- Auseinandersetzen mit Selbstdarstellung, Privatsphäre und Datenschutz im Netz
- Kennen von rechtlichen Grundlagen im Netz (u. a. Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht)
- Verbessern der Kommunikation im Netz, einschließlich Prävention von Cybermobbing und Cybergrooming

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 7 OS	LB 3 Über mich und andere: Clique und Außen-seiter
Ethik	Klasse 8 GY	LB3 Auf der Suche nach Sinn und Orientierung
Biologie	Klasse 8 GY	LB 2 Sexualität des Menschen
GK	BVJ	LB 4 Der Jugendliche in der digitalen Welt

#Trickfilmproduktion – Wenn Bilder laufen lernen

11

Zeit
12 UE

Klassenstufen
ab Klasse 3



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Serien oder Filme wie Das Sandmännchen, Shaun das Schaf oder Nightmare Before Christmas wurden aufwendig durch Stop-Motion-Techniken produziert. Wie viel Aufwand und Arbeit in nur wenigen Minuten eines Trickfilms stecken, lernen die Schüler und Schülerinnen in diesem Projekt kennen. Die Teilnehmenden setzen sich zunächst mit verschiedene Trickfilmarten auseinander, um Ideen für ihre eignen Trickfilme zu entwickeln.

Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen anschließend den gesamten Produktionsprozess eines Trickfilms: von der Ideenentwicklung und Erstellung von Storyboards, über die Aufnahme von Fotos bis hin zum Schnitt und der Nachvertonung – einschließlich Musik und Geräuschen. Dieses Projekt spiegelt so nicht nur die kreativen Ideen der Schüler und Schülerinnen wider, sondern fördert ebenso technisches Wissen, Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten.

»Die Referierenden waren sehr offen und hilfsbereit. Sie haben professionell gearbeitet und die Kinder in ihren Ideen und Möglichkeiten hervorragend unterstützt. Für mich als Lehrerin war es eine tolle Gelegenheit, Einblicke in das Erstellen von Zeichentrickfilmen mit einfachen Mitteln, zu gewinnen. Am Ende der zwei Projekttag konnten alle Kinder in ihren Gruppen einen eigenen Trickfilm präsentieren.«

Julia Strauß
Grundschule Markleeberg



Ziele

- Verstehen der Funktionsweisen des Mediums Film
- Kennenlernen verschiedener Stile und Trickfilmarten
- Entwickeln von Ideen und Storyboards sowie gestalten von Figuren und Kulissen
- Aufnehmen und schneiden des Trickfilms inkl. Nachvertonung mit Musik und Geräuschen
- Auseinandersetzen mit rechtlichen Aspekten bei der Nutzung von Musik und Geräuschen

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
Deutsch	Klasse 3	WB 4 Medienvielfalt im Kinderzimmer?!
Kunst	Klasse 6 GY	WB 3 Bildfolgen
Musik	Klasse 9 OS	LB 2 Kulturell Leben
Physik	Klasse 9 OS	WB 2 Wie Bilder laufen lernten

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

12

Zeit
12 UE

Klassenstufen
ab Klasse 6



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

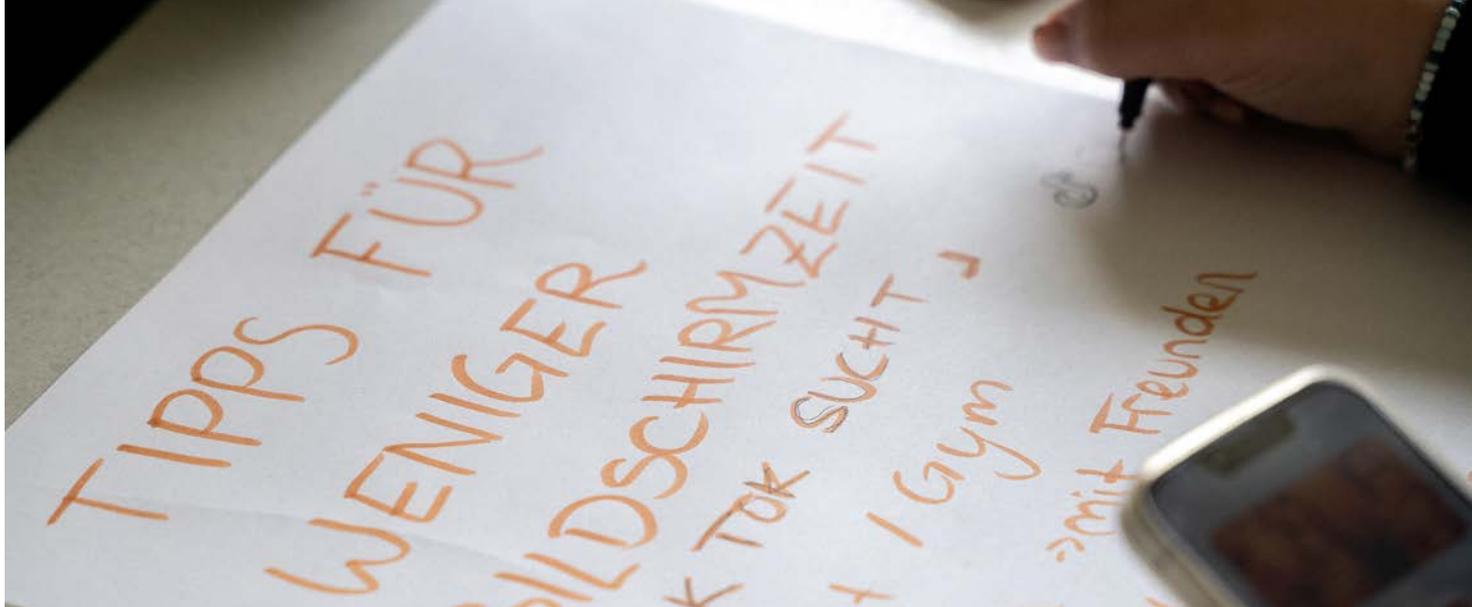
Digitale Spiele und Social-Media-Plattformen haben eine große Bedeutung im Alltag von Jugendlichen. Für einen ausgewogenen und souveränen Medienumgang ist es wichtig, sich damit auszukennen und die eigene Mediennutzung kritisch zu reflektieren. In diesem Medienprojekt entwickeln die Teilnehmenden ein Bewusstsein für exzessive Mediennutzung und deren Risiken und Folgen. So ist es möglich, dass soziale Medien psychische Probleme,

wie selbstverletzendes Verhalten oder Essstörungen begünstigen können. Ebenfalls werden Wirkmechanismen von Social-Media-Plattformen und Games thematisiert und Medienphänomene wie FOMO (Fear of Missing Out) eingeordnet. Ziel des Projekts ist es, einen gesunden Umgang mit digitalen Medien zu fördern und einen Weg zu mehr digitaler Balance zu finden, der schriftlich in einem Vertrag festgehalten wird.

»In unserem Skilager bestätigte sich meine Vermutung, dass die Schülerinnen und Schüler meiner Klasse ihre Freizeit fast ausschließlich am Handy verbringen. Da meine Kollegin bereits gute Erfahrungen mit dem Projekt gemacht hatte, war ich sehr froh, einen Workshop-Termin bekommen zu haben.

Die Projektumsetzung war professionell und schülerorientiert. Die SuS sagten mir, dass sie einiges schon gewusst haben, aber auch neue Dinge erfahren haben. Die Akzeptanz der Referierende war gut und die Zusammenarbeit angenehm.«

Tommy Meinhardt-Vetter
Gymnasium Brandis



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 Bild: Erklärfilme gestalten und produzieren

13

Zeit
14 UE

Klassenstufen
ab Klasse 7



Weitere
Materialien [↗](#)

Inhalt

Ob Lehrerschmidt, simpleclub oder MrWissen2go – Erklärfilme sind im schulischen Kontext besonders hilfreich, da sie durch die kreative Gestaltung komplexe Themen und Konzepte auf anschauliche Weise greifbarer machen. Sie sind flexibel einsetzbar und können in verschiedenen Fächern und für unterschiedliche Themen sowohl im Unterricht als auch zu Hause zur Vorbereitung oder Nachbereitung genutzt werden. Da Erklärfilme jederzeit abgespielt und pausiert werden können, ermöglichen sie den Schülerinnen und

Schülern, in ihrem eigenen Tempo zu lernen. In diesem Projekt lernen die Teilnehmenden das Medium Erklärfilm aus Sicht von Produzierenden kennen. Von der Idee über die Aufnahme bis hin zum Schnitt und zur Vertonung bringen sie eigene Ideen und kreativen Ansätze ein und erstellen eigenständig Erklärfilme. Dabei erwerben sie sowohl ein Verständnis für die Struktur und Gestaltung von Erklärfilmen als auch für die Wirkung von Perspektiven und Einstellungsgrößen.

»Im Projekt #SouveränDigital haben unsere Jugendliche unter professioneller medienpädagogischer Begleitung verschiedene Erklärfilmformate kennengelernt, anhand ihrer eigenen Themen umgesetzt und sich darin geübt, ihre eigenen Erkenntnisse in ansprechender und verständlicher Weise an andere weiter zu geben. Wir knüpfen seither sehr erfolgreich an diesen Erfahrungen an und konnten mehrfach nach dem Projekt eigenständig erarbeitete Erklärfilme erleben.«

Kristin Narr
Leipziger Modellschule



Ziele

- Kennen der Merkmale und des Aufbaus eines Erklärfilms
- Planen und entwickeln eines eigenen Storyboards
- Aufbereiten komplexer Themen mit einfachen Mitteln
- Aufnehmen, vertonen und schneiden eines eigenen Erklärfilms

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 8 OS	WB 1 Medienbeiträge produzieren
Französisch	Klasse 9/10 GY	WB 3 Schüler machen Film oder Theater
Englisch	Klasse 11/12 GY	WB 2 Film and Media
Deutsch/ Komm.	Berufsschule	WB 2 Kreativer Umgang mit Medien



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 Görnitz Social Web macht Schule MEDIEN KULTUR ZENTRUM DRESDEN

Ein Projekt im Auftrag des LANDESAMT FÜR SCHULE UND BILDUNG | Freistaat SACHSEN | SACHSEN Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.