

WE **LIKE** TO JUDGE

*Ein Workshop zur
Förderung von Medienkritik
und Sensibilisierung von KI*



Autorin

Carolina Resta

Form

Dokumentation Lehrprojekt

Ausgangslage

01

Hintergrund und Relevanz

Künstliche Intelligenz ist fester Bestandteil der Lebenswelt Jugendlicher. Anwendungen wie ChatGPT, KI-gestützte Suchsysteme oder KI-generierte Inhalte auf Social Media werden regelmässig genutzt. Gleichzeitig erschweren Deepfakes und synthetische Medien zunehmend die Unterscheidung zwischen authentischen und künstlich erzeugten Inhalten. Dadurch gewinnt die Fähigkeit zur kritischen Medienbewertung an Bedeutung. Der Workshop „We Like to Judge“ wurde im Rahmen dieser Arbeit entwickelt, um Schülerinnen und Schüler für Chancen und Risiken von KI zu sensibilisieren und ihre Medienkritik zu fördern. Die Zielgruppe sind Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I (ca. 13–17 Jahre) in der Deutschschweiz. Das Konzept ist flexibel angelegt und kann an unterschiedliche Leistungsniveaus angepasst werden.

Lernziele

Am Ende des Workshop sollen die Teilnehmenden:

- *in eigenen Worten erklären können, was Künstliche Intelligenz ist.*
- *typische Merkmale von KI-generierten Bildern oder Videos erkennen und einschätzen können, ob ein Inhalt eher authentisch oder künstlich erzeugt wurde.*
- *mindestens drei Begriffe oder Kriterien nennen können, die zur Beschreibung von Medienkritik beitragen.*

Entstehung des Workshops



Die Idee entstand im Rahmen des Moduls Schreiben und Sprechen im Herbst 2025, in dem ein Lehrprojekt als Teil der Bachelorarbeit entwickelt wurde. Einen wichtigen Impuls lieferten Erfahrungen aus meiner freiwilligen Tätigkeit bei den Royal Rangers. In Gesprächen mit Jugendlichen zeigte sich wiederholt, dass Medienunterricht oft als zu theoretisch und wenig praxisnah wahrgenommen wird. Viele Inhalte seien bereits bekannt, während konkrete Anwendungen und eigene Erfahrungen zu kurz kommen. Daraus entstand die Idee, einen Workshop zu entwickeln, der theoretische Grundlagen mit handlungsorientierten Lernformen verbindet.

Grundlage für die Themenwahl bildete der Lehrplan 21, der Medienkompetenz, Medienkritik und die reflektierte Nutzung digitaler Technologien als zentrale Ziele definiert. Das Themenfeld Social Media wurde gewählt, da es eng mit der Lebenswelt der Jugendlichen verbunden ist. Zusätzlich wurden Erkenntnisse aus der JAMES- und JIM-Studie berücksichtigt, die zeigen, dass Jugendliche häufig Kurzvideos konsumieren und teilweise selbst produzieren. Daraus ergab sich die Entscheidung für produktionsorientierte Aufgabenformate. Ein weiterer Auslöser war die persönliche Erfahrung mit einem zunächst nicht erkannten Deepfake, die die Relevanz des Themas verdeutlichte und zur Verbindung von Medienkritik und Künstlicher Intelligenz als zentralem Schwerpunkt führte.

Workshop-Aufbau

03

Der Workshop umfasst fünf Lektionen à 45 Minuten und gliedert sich in vier aufeinander aufbauende Phasen:

Phase 1: Einstieg und Aktivierung

Zu Beginn werden die Lernziele vorgestellt. Anschliessend bearbeiten die Teilnehmenden eine digitale Pre-Umfrage zur Erfassung ihres Vorwissens ihrer Erfahrungen mit KI-Anwendungen sowie ihrer Selbsteinschätzung im Bereich Medienkritik. Darüber hinaus werden das Nutzungsverhalten von KI-Tools, bevorzugte Informationsquellen sowie das kritische Reflexionsvermögen anhand von Szenarien aus den Bereichen Social Media und schulische Aufgaben untersucht. Abschliessend haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Erwartungen an den Workshop zu formulieren.

Zur Aktivierung des Vorwissens folgt ein Kahoot-Quiz, welches den aktuellen Wissensstand sichtbar macht und Interesse für die anschliessenden Inhalte weckt. Das Kahoot wurde bewusst als Einstiegsmethode gewählt, da spielerische Elemente die Aufmerksamkeit der Lernenden fördern und vorhandenes Vorwissen aktivieren können. Gleichzeitig ermöglichte das Quiz eine erste Auseinandersetzung mit der Frage, wie authentische und KI-generierte Inhalte unterschieden werden können

Phase 2: Theoretische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten zwei thematische Inputs: Einmal zum Thema Medienkritik, wo ihnen Definition und die Bedeutung von Medienkritik erklärt wird. Ebenfalls wird ihnen beigebracht, wo sie Medienkritik in ihrem Alltag begegnen und wie Medien kritisch bewerten können.

Der zweite Theorieblock befasst sich mit der Definition der Künstlichen Intelligenz, wie auch eine Einführung in die Grundlage und Funktionsweise generativer Künstliche Intelligenz. Ebenfalls bekommen sie eine Einführung in das Thema «Deepfakes» und anhand konkreter Beispiele werden typische Merkmale von Deepfakes analysiert. Abschliessend werden Hinweise für einen verantwortungsvollen Umgang mit KI vermittelt.

Phase 3: Produktionsaufgabe

Die Produktionsaufgabe wurde bewusst als Gruppenarbeit gestaltet. Zum einen orientiert sich die Arbeitsweise an realen Produktionsprozessen in Medien- und Kreativberufen, die häufig arbeitsteilig organisiert sind. Zum anderen ermöglicht die Zusammenarbeit einen gegenseitigen Austausch und die Unterstützung innerhalb der Gruppe. Da die Selbstständigkeit und die Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler teilweise stark variieren, sollte die Gruppenarbeit zudem dazu beitragen, unterschiedliche Voraussetzungen auszugleichen und allen Teilnehmenden eine aktive Beteiligung zu ermöglichen. In Gruppen erstellen die Teilnehmenden zwei Produkte:

*Ein Produkt ohne KI Unterstützung
Reel - Podcast - Social Media Grafik*

*Ein Produkt mit KI Unterstützung
DeeVid AI - NotebookLM - Canva AI*

Zur Auswahl stehen drei mögliche Produktarten: Reel, Podcast und Grafik/Bild. Für die Umsetzung des Produkt mit KI werden unter anderem DeeVid AI, NotebookLM und Canva AI eingesetzt. Zusätzlich wählen die Gruppen ein Thema aus den Bereichen Influencer, Social Media und Gaming. Dabei wurde geachtet, dass die Themen ihren Interessensfeld entsprechen. Zur Unterstützung erhalten die Gruppen:

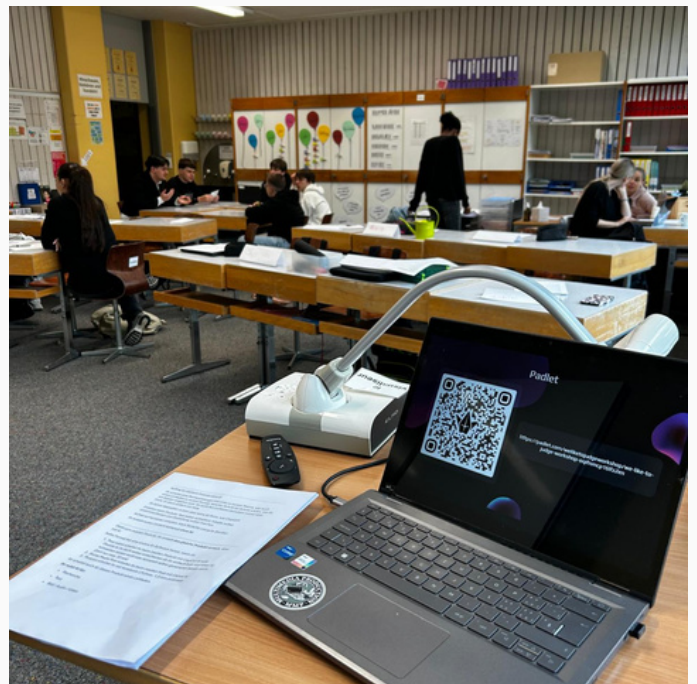
- *Recherchebogen zu ihrem Thema mit Quellen*
- *Ein Zeitmanagementblatt für die Gruppenorganisation*
- *Einen Leitfaden zu ihrem ausgewählten Produkt für die Produktion ohne KI*
- *Einen Leitfaden zu ihrem ausgewählten Produkt für die Produktion mit KI*
- *Einen Prompting-Leitfaden*

Zusätzlich erhält jeder Schüler/ jede Schülerin zu Beginn eine Vokabularliste mit Begriffen aus dem Workshop und am Ende des Workshops ein Factsheet zu beiden Theorieblöcken. Durch den direkten Vergleich beider Arbeitsweisen sollen Unterschiede hinsichtlich Aufwands, Qualität, Kreativität und Einsatzmöglichkeiten von KI sichtbar werden und um den Teilnehmenden eine erfahrungsbasierte Auseinandersetzung mit KI zu ermöglichen. Ziel war es, Unterschiede hinsichtlich Arbeitsprozesses, Zeitaufwand, Kreativität, Qualität und Fehleranfälligkeit sichtbar zu machen. Gleichzeitig sollte überprüft werden, ob die praktische Produktion die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler stärkt, KI-generierte Inhalte kritisch zu reflektieren und zu bewerten.

Phase 4: Reflexion und Evaluation

Nach der Produktionsphase präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse und reflektieren ihre Erfahrungen anhand strukturierter Leitfragen. Der Fokus liegt auf Qualität der Produkte, Zeitaufwand, Kreativität, Fehlerquellen und wahrgenommenem Mehrwert von KI.

Anschliessend erfolgt eine Post-Umfrage, welche den subjektiven Lernzuwachs, die Wahrnehmung des Workshops sowie Veränderungen im Umgang mit KI erfasst. Das abschliessende Kahoot verfolgt dieselbe Zielsetzung und diente zusätzlich der Lernkontrolle sowie der praktischen Anwendung des erworbenen Wissens über Deepfakes.



Probeworkshop

04



Um die Praxistauglichkeit des Workshops in seiner geplanten Form zu überprüfen, wurden vor der Durchführung an Schulen zwei Testdurchläufe organisiert. Ziel war es, den gesamten Workshop unter möglichst realistischen Bedingungen zu erproben und mögliche Schwachstellen frühzeitig zu erkennen. Die Testdurchläufe dienten zudem dazu, verschiedene Bestandteile des Workshops zu evaluieren. Dazu gehörten die Pre- und Post-Umfragen, das Padlet als Arbeits- und Abgabeplattform, die Präsentation für die Theorieblöcke

sowie die Arbeitsaufträge und Leitfäden für die Produktentwicklung. Ein weiterer Schwerpunkt lag auf der Erprobung der eingesetzten KI-Plattformen und der Beobachtung, wie die Teilnehmenden mit diesen Werkzeugen arbeiten. Die Rückmeldungen der Testpersonen fielen insgesamt sehr positiv aus. Insbesondere die Kombination aus theoretischem Input und praktischer Eigenproduktion wurde als abwechslungsreich und motivierend wahrgenommen. Viele Teilnehmende gaben an, neue Erkenntnisse über Künstliche Intelligenz, Deepfakes und Medienkritik gewonnen zu haben. Auch das Kahoot-Quiz stiess auf grosse Zustimmung und erwies sich als geeigneter Einstieg und Abschluss in das Thema.



Ein zusätzlicher Mehrwert der Testdurchläufe bestand darin, dass die entstandenen Produkte als Anschauungsbeispiele für spätere Workshopdurchführungen genutzt werden konnten. Dadurch erhielten zukünftige Teilnehmende konkrete Orientierungshilfen für ihre eigenen Produktionen. Im Anschluss an die Testdurchläufe wurde systematisch Feedback zu den einzelnen Workshop-elementen eingeholt. Die Rückmeldungen zeigten verschiedene Optimierungsmöglichkeiten auf. So wurde angeregt, eine Vokabelliste mit wichtigen Fachbegriffen bereitzustellen, damit unklare Begriffe bei Bedarf selbstständig nachgeschlagen werden können.

Darüber hinaus entstand die Idee, ein ergänzendes Factsheet mit den wichtigsten Inhalten des Workshops zu erstellen. Ebenfalls führte das Feedback zu einer Überarbeitung und Präzisierung einzelner Arbeitsaufträge und Leitfäden, insbesondere im Bereich der Reel-Produktion.

Die Testdurchläufe erwiesen sich somit als wertvolle Grundlage für die Weiterentwicklung des Workshops und ermöglichten es, sowohl organisatorische als auch didaktische Aspekte vor der eigentlichen Durchführung zu optimieren.

Durchführungen

05

Jede Durchführung brachte neue Erkenntnisse mit sich. Da die Workshops nicht alle innerhalb derselben Woche stattfanden, bot sich die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Durchführungen Anpassungen vorzunehmen und den Workshop laufend zu optimieren. Bereits aus dem Probeworkshop entstand die Idee, mit einem selbst generierten KI-Video zu starten, das die Schülerinnen und Schüler begrüsst. Dadurch sollte ihre Aufmerksamkeit von Beginn an geweckt und das Thema KI direkt erlebbar gemacht werden.

Erste Durchführung

Die erste Durchführung fand Anfang Mai statt und erwies sich rückblickend als die herausforderndste Durchführung des gesamten Projekts. Bereits im Vorfeld informierte mich die Lehrperson darüber, dass die Klasse in den vergangenen Wochen häufig ein unmotiviertes und wenig interessiertes Verhalten gezeigt hatte. Der Einstieg mit dem Kahoot verlief eher zurückhaltend und auch während des Theorieblocks beteiligten sich die Schülerinnen und Schüler nur wenig. Insgesamt wurden vier Gruppen gebildet. Drei der vier Gruppen arbeiteten selbstständig, konzentriert und grösstenteils fokussiert. Eine Gruppe benötigte jedoch engere Begleitung, da es innerhalb des Teams zu Unstimmigkeiten kam. Die Arbeit mit den KI-Tools funktionierte bei allen Gruppen problemlos. Eine Gruppe wurde deutlich früher fertig als die anderen, wodurch Leerlauf entstand. Obwohl ich die Gruppe wiederholt aufforderte, sich Gedanken zur Präsentation und Reflexion ihrer Produkte zu machen, wurde die zusätzliche Zeit nur begrenzt genutzt.

Auch die Präsentationsphase verlief nicht wie erhofft. Die erste Gruppe wurde nach vorne gebeten, um ihre Produkte vorzustellen. Dabei zeigte sich, dass die Schülerinnen und Schüler nur wenig reflektierten und ihre Ergebnisse eher oberflächlich präsentierten. Nach dieser ersten Durchführung war ich deshalb zunächst etwas entmutigt. Die Ergebnisse der Umfrage zeigten jedoch ein positiveres Bild als mein persönlicher Eindruck. Neun von elf Schülerinnen und Schülern gaben an, Neues gelernt zu haben, und viele bewerteten den Workshop trotz der zurückhaltenden Mitarbeit als interessant.

Aus dieser ersten Durchführung ergaben sich mehrere Optimierungsmöglichkeiten. Für Gruppen, die früher fertig werden, wurde ein zusätzliches Quiz entwickelt, um die Wartezeit sinnvoll zu nutzen und das Gelernte zu festigen. Zudem wurde eingeführt, dass sich alle Gruppen zehn Minuten vor Ende der vierten Lektion zur Vorbereitung ihrer Präsentation zusammensetzen. Dafür erhielten sie einen klaren Präsentationsauftrag mit dem Fokus auf den Vergleich der beiden Produkte. Ausserdem entschied ich mich, die Gruppen künftig nicht mehr nach vorne zu holen, sondern die Präsentationen direkt am Arbeitsplatz durchführen zu lassen. Auf Anregung der Lehrperson wurden die Lernziele am Ende des Workshops nochmals aufgegriffen und die Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert, sich während des Workshops Notizen zu machen. Ebenfalls wurde deutlicher kommuniziert, dass möglichst mit den Schulgeräten und nicht mit privaten Smartphones gearbeitet werden soll. Eine weitere Herausforderung stellte das Hochladen der Produkte dar. Durch technische Probleme ging viel Zeit verloren, was zusätzlichen Stress verursachte. Daraus entstand die Idee, den Teams-Klassenchat stärker in den Arbeitsprozess einzubeziehen.

Zweite und dritte Durchführung

Die zweite Durchführung fand zwei Wochen später mit einer zweiten Sekundarklasse statt. Bereits zu Beginn wurde deutlich, wie gross die Unterschiede zwischen verschiedenen Schulstufen und Leistungsniveaus sein können. Dank der Erkenntnisse aus der ersten Durchführung war ich deutlich besser vorbereitet. Die Schülerinnen und Schüler zeigten grosses Interesse am Thema, arbeiteten motiviert mit und brachten viel Eigeninitiative ein. Auch die Lehrperson äusserte sich sehr positiv zum Workshop. Der Workshop wurde erstmals auf zwei Tage verteilt: Drei Lektionen am ersten Tag und zwei Lektionen am zweiten Tag. Dieses Vorgehen wurde auch bei den folgenden Durchführungen übernommen und erwies sich als sinnvoll. Zudem zeigte sich, dass die Durchführung am Vormittag besser funktionierte als am Nachmittag, da die Schülerinnen und Schüler konzentrierter arbeiteten. Die Beteiligung während der Theorieblöcke war deutlich höher als in der ersten Durchführung. Die Schülerinnen und Schüler machten sich Notizen, stellten Fragen und beteiligten sich aktiv an Diskussionen.

Eine weitere Anpassung betraf die Produktionsphase. Während die Gruppen in der ersten Durchführung frei entscheiden konnten, wie sie die Arbeit zwischen den Produkten aufteilen, wurde die Arbeit ab der zweiten Durchführung stärker strukturiert. Die Gruppen erhielten die Vorgabe, bis Ende der dritten Lektion das Produkt ohne KI abzuschliessen und sich erst anschliessend auf das KI-gestützte Produkt zu konzentrieren. Diese Anpassung führte zu einer klareren Arbeitsorganisation und besseren Ergebnissen. In der dritten Durchführung zeigte sich zudem, dass kleinere Gruppen von drei bis vier Personen besser funktionierten als die ursprünglich geplanten Fünfergruppen. Besonders bei der Arbeit mit KI erwies es sich als sinnvoll, wenn nur ein oder zwei Personen direkt an den KI-Tools arbeiteten, während die übrigen Gruppenmitglieder andere Aufgaben übernahmen. Sowohl die zweite als auch die dritte Durchführung wurden von den Schülerinnen und Schülern sehr positiv bewertet. Die produzierten Ergebnisse waren kreativ und die Reflexionen deutlich differenzierter als in der ersten Durchführung.

Vierte Durchführung

Die vierte Durchführung fand Anfang Juni statt und stellte vor allem technisch die grösste Herausforderung dar. Organisatorisch konnte ich die Erkenntnisse aus den vorherigen Durchführungen erfolgreich umsetzen und fühlte mich im Ablauf deutlich sicherer. Die Schülerinnen und Schüler zeigten grosses Interesse am Thema, stellten viele Fragen und brachten eigene Erfahrungen mit verschiedenen KI-Plattformen ein. Dadurch entstanden spannende Diskussionen über Chancen und Grenzen von KI-Anwendungen. Die Lehrperson legte grossen Wert darauf, dass ausschliesslich mit den Schulgeräten gearbeitet wurde. Dies führte teilweise zu technischen Einschränkungen, insbesondere bei der Produktion von Videos. Obwohl die Produkte kreativ und qualitativ hochwertig waren, konnten einzelne Gruppen ihre Ideen aufgrund der technischen Möglichkeiten der Geräte nur eingeschränkt umsetzen. Eine Gruppe konnte deshalb lediglich ein Produkt präsentieren, während eine andere Gruppe zwar beide Produkte erstellt hatte, eines davon jedoch aufgrund der Nutzung eines Smartphones nicht präsentieren durfte.

Trotz dieser Herausforderungen arbeiteten die Schülerinnen und Schüler konzentriert und erstellten qualitativ gute Produkte. Die anschliessenden Reflexionen über die Unterschiede zwischen der Arbeit mit und ohne KI fielen differenziert und konstruktiv aus. Da diese Durchführung erstmals mit einer Realklasse stattfand, erhielt ich zudem die Rückmeldung, dass die verfügbare Produktionszeit eher knapp bemessen sei. Rückblickend hätte ich den Workshop für dieses Leistungsniveau stärker anpassen und mehr Zeit für die Produktionsphase einplanen sollen.



Fünfte Durchführung

Die fünfte und letzte Durchführung fand ebenfalls Anfang Juni statt und stellte erneut eine besondere Herausforderung dar. Die Klassenatmosphäre war angespannt und die Zusammenarbeit in den Gruppen funktionierte nur teilweise. Zwei der drei Gruppen benötigten eine intensive Begleitung und regelmässige Unterstützung während des Arbeitsprozesses. In einer Gruppe kam es zu einem Konflikt, sodass die Gruppe schliesslich aufgeteilt werden musste. Durch die Erfahrungen aus den vorherigen Durchführungen konnte ich jedoch gezielter auf solche Situationen reagieren. Einzelne Aufgaben wurden klar verteilt, um die Zusammenarbeit zu erleichtern und die Arbeitsprozesse wieder in Gang zu bringen. Zu Beginn hatte ich den Eindruck, dass die Gruppen nur schwer vorankommen würden und die Produkte qualitativ eher schwach ausfallen könnten. Umso überraschender war das Ergebnis: Die entstandenen Produkte gehörten zu den kreativsten des gesamten Projekts. Auch die Arbeit mit den KI-Tools war fortgeschritten und die Präsentationen zeichneten sich durch eine besonders reflektierte Auseinandersetzung mit den Unterschieden zwischen KI-gestützter und nicht KI-gestützter Produktion aus.

Die letzte Durchführung zeigte deutlich, dass Motivation und Gruppenprozesse nicht immer direkt mit der Qualität der Endprodukte zusammenhängen. Selbst unter schwierigen Bedingungen können kreative und reflektierte Ergebnisse entstehen.

Herausforderungen

05

Technische Herausforderungen

Eine zentrale Herausforderung stellte die Nutzung der KI-Tools DeeVid AI und CapCut AI dar. Beide Plattformen arbeiten mit kostenpflichtigen Credit-Systemen. Da mehrere Gruppen wiederholt neue Versuche starten mussten, wurden die verfügbaren Credits teilweise schnell aufgebraucht. Dies führte zu Einschränkungen bei der Produktion und beeinflusste den Arbeitsfluss einzelner Gruppen. Die Schülerinnen und Schüler verfügten über persönliche Tablets. Für die Erstellung von Grafiken, Bildern und Podcasts erwiesen sich diese Geräte als ausreichend.



Bei der Produktion von Reels zeigten sich jedoch Einschränkungen hinsichtlich Tonqualität und Softwarekompatibilität. Viele Teilnehmende bevorzugten deshalb ihre Smartphones, obwohl im Schulhaus grundsätzlich ein Handyverbot galt.



Datenaustausch

Auch der Austausch der erstellten Produkte stellte teilweise eine Herausforderung dar. Upload-Probleme innerhalb von Padlet sowie Schwierigkeiten beim Datentransfer zwischen verschiedenen Geräten führten vereinzelt zu Verzögerungen. Diese Erfahrungen zeigen, dass bei zukünftigen Durchführungen die technische Infrastruktur bereits vorab umfassend getestet werden sollte.

Evaluation

06

Die Evaluation des Workshops erfolgte mittels einer standardisierten Pre- und Post-Umfrage, an der insgesamt 70 Schülerinnen und Schüler teilnahmen. Ziel war es, Veränderungen im Wissen, in den Einstellungen sowie im Umgang mit KI-Anwendungen zu erfassen. Durch identische Szenarien in beiden Befragungen konnten Entwicklungen im kritischen Umgang mit KI-generierten Inhalten sichtbar gemacht werden. Die Post-Umfrage diente zudem der Bewertung des Workshops hinsichtlich Verständlichkeit, Praxisbezug, Interesse und wahrgenommenem Lernerfolg. Ergänzend wurde ein Beobachtungsraster für Lehrpersonen eingesetzt, um Gruppenprozesse sowie den Umgang mit Medienkritik und KI während der Arbeitsphasen zu erfassen.

Die Ergebnisse zeigen, dass insbesondere die Lernziele im Bereich Medienkritik und Deepfakes erreicht wurden. In vier von fünf Klassen gaben die Teilnehmenden an, digitale Inhalte nach dem Workshop besser einschätzen zu können. Viele berichteten zudem von einem differenzierteren Verständnis der Möglichkeiten und Grenzen von KI sowie von Erkenntnissen zur sinnvollen Nutzung im schulischen Kontext. Die Gesamtbewertung des Workshops fiel sehr positiv aus. Die Verständlichkeit wurde mit durchschnittlich 4.5 von 5 Punkten am höchsten bewertet, gefolgt von «Spas gemacht» (4.4), «interessant» und «weiterempfehlen» (je 4.3) sowie der Sinnhaftigkeit der Aufgaben (4.2). Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Kombination aus Input und produktionsorientierten Aufgaben als verständlich, relevant und motivierend wahrgenommen wurde.

Die Produktionsphase erwies sich als zentraler Erfolgsfaktor: Über 80% der Teilnehmenden nannten sie als spannendsten Teil des Workshops. In den offenen Rückmeldungen wurde besonders hervorgehoben, dass eigene Kreativität eingebracht werden konnte und die Unterschiede zwischen KI-gestützter und nicht KI-gestützter Produktion direkt erfahrbar wurden. Auch das Kahoot-Quiz, die Gruppenarbeit und das Arbeiten mit KI-Tools wurden positiv bewertet. Insgesamt bestätigen die Ergebnisse, dass produktionsorientierte Lernformen einen hohen Aktivierungsgrad ermöglichen und die Auseinandersetzung mit Medienkritik und KI wirksam und praxisnah fördern.

70

Schüler*innen haben am Workshop teilgenommen

4.4/5

Bewertung des Workshops im Punkto Spas

Erkenntnisse

07

Die Kombination aus Theorie und Eigenproduktion erwies sich als besonders geeignet, um Medienkritik und KI-Kompetenz praxisnah zu fördern. Insbesondere der direkte Vergleich zwischen KI-gestützter und nicht KI-gestützter Produktion ermöglichte den Teilnehmenden konkrete Erfahrungen mit den Potenzialen und Grenzen von KI.

Die praktische Auseinandersetzung führte dazu, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur Wissen über Deepfakes und KI erwarben, sondern deren Auswirkungen auf die Medienwelt unmittelbar erleben konnten.

Reflexion

08

Rückblickend verlief die Entwicklung und Durchführung des Workshops erfolgreicher als erwartet. Die Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrpersonen waren überwiegend positiv, und viele Teilnehmende würden den Workshop weiterempfehlen. Besonders hervorzuheben sind die hohe Motivation während der Produktionsphase sowie die kreativen Ergebnisse.

Die Reflexionen und Umfragen zeigen, dass die Lernziele im Bereich Medienkritik und Deepfakes weitgehend erreicht wurden. Die Teilnehmenden konnten zentrale Merkmale von Deepfakes erkennen, diese von authentischen Inhalten unterscheiden und ein vertieftes Verständnis für die Funktionsweise und Einsatzmöglichkeiten von Künstlicher Intelligenz entwickeln.

Die fünf Durchführungen zeigten zudem, dass Klassenatmosphäre und Leistungsniveau den Workshopverlauf beeinflussen, Motivation jedoch nicht zwingend die Qualität der Endprodukte bestimmt. Gleichzeitig entwickelte ich meine Rolle als Workshopleiter weiter und lernte, flexibler auf unterschiedliche Klassensituationen zu reagieren.

Für zukünftige Durchführungen würde ich die Zusammenarbeit mit den Lehrpersonen intensivieren, die technische Infrastruktur verbessern und den Workshop stärker an das Leistungsniveau der Klassen anpassen. Für erste Sekundarklassen empfiehlt sich eine längere Produktionsphase, während für leistungstärkere Klassen eine kompaktere Version geeignet wäre. Insgesamt erscheint der Workshop besonders für die erste und zweite Sekundarstufe geeignet.