*Titel*

# m.o.d.u.l.

## Praxismethode für die politische Medienbildung



*Jaqueline Bloem, Josefa Much, Till Neitsch, Stephan Schölzel*

GMK
Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

*Über diese Praxismethode*

# m.o.d.u.l.

## Praxismethode für die politische Medienbildung


Autor*innen:
Jaqueline Bloem, Josefa Much,
Till Neitsch, Stephan Schölzel

Projektbetreuung:
Carolin Rössler, Heiko Wolf
Projektleitung: Dr. Valentin Dander

www.hass-im-netz.gmk-net.de
Kontakt: gegenHiN@gmk-net.de


Die Praxismethode *m.o.d.u.l.* wurde im Rahmen des GMK-Projekts in tones-hift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation entwickelt. Die Idee für diese Methode entstand bei einem Methodensprint der GMK im Medienbildungszentrum Süd der Medienanstalt Hessen in Offenbach am Main mit Expert*innen der medienpädagogischen und politischen Bildung. Die Entwicklung der Methoden und die Veröffentlichung wurden von der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung finanziell unterstützt.


Das Projekt wird im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend und dem Fonds Soziokultur gefördert. Für inhaltliche Aussagen und Meinungsäußerungen tragen die Publizierenden dieser Veröffentlichung die Verantwortung.



Lizenzhinweis

Dieses Material ist unter CC BY-SA 4.0 (Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International) lizenziert. D.h. das Werk darf unter derselben Lizenz sowohl für nichtkommerzielle als auch für kommerzielle Zwecke verbreitet und verändert werden, sofern die Urheber*innen des Originals wie nachfolgend genannt und Änderungen ausgewiesen werden. Wenn das Material bearbeitet, angepasst oder darauf aufgebaut wird, muss das veränderte Material unter denselben Lizenzbedingungen veröffentlicht werden.



Gestaltung

Hanna Niestegge
www.hannaniestegge.de

# m.o.d.u.l.

m.o.d.u.l. (Modular – Open – Dynamic – Universal – Ludic) ist ein Methodenpaket aus eigenständigen interaktiven Modulen. Die Module greifen auf bekannte methodische Mechaniken zurück, können einzeln oder kombiniert eingesetzt werden und nutzen einen gemeinsamen Fundus. Dadurch lassen sie sich je nach Zielgruppe, Zeit und Lernziel flexibel zusammenstellen.

Die Moderation stellt fallbezogene Materialien vor der Durchführung im Fundus selbst zusammen: Sie wählt geeignete Fundus-Einträge aus und legt beim Export fest, welche vorhandenen Inhalte je Quelle in der erzeugten Datei ausgegeben werden sollen.



*Link zum Fundus:*
*https://stschoelzel.github.io/modul-fundus/*

Davon zu unterscheiden sind feste methodenspezifische Kopiervorlagen, die für jeden Fall gleich bleiben und nicht aus dem Fundus generiert werden. Sowohl exportierte Fundus-Dateien als auch feste Kopiervorlagen können digital oder ausgedruckt eingesetzt werden.



Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# m.o.d.u.l.

## Methodenbeschreibung

| | |
|---|---|
| Zielgruppen | Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sowie pädagogische Fachkräfte (Moderation) |
| Altersstufe | ab ca. 12 Jahren; einzelne Module auch mit jüngeren TN einsetzbar |
| Format | analog und/oder digital; Module einzeln oder kombiniert einsetzbar |
| Lernziel | Die TN reflektieren Medieninhalte und eigene Einschätzungen, üben Nachrichten- und Recherchekompetenz, setzen sich mit KI-generierten und manipulierten Inhalten auseinander und lernen, unterschiedliche Perspektiven sowie Unsicherheiten in der Bewertung zu berücksichtigen. |
| Kompetenzebenen | Reflexionsfähigkeit; Nachrichtenkompetenz; Recherchekompetenz; KI-Kompetenz; Ambiguitätstoleranz |
| Dauer | variabel, je nach Modulkombination (Einzelmodul ca. 15-60 min) |
| Gruppengröße | flexibel; je nach Modul Arbeit allein, zu zweit, in Kleingruppen oder mit Klassen-/Gruppenstärke |
| Medien / Material | gemeinsamer Fundus mit gekennzeichneten Medieninhalten, Quellenangaben und methodenspezifischen Zusatzinformationen; die Moderation wählt vorab die benötigten fallbezogenen Inhalte aus und exportiert daraus Materialdateien. Kopiervorlagen der einzelnen Methoden werden separat bereitgestellt und nicht aus dem Fundus generiert. KI-Leitfaden für den Einsatz von KI-Tools in den einzelnen Methoden, vgl. Anlage 6 |



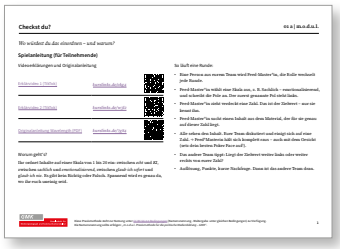
Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

## Übersicht über die Module

Die Methode besteht aus mehreren Modulen, deren Methoden teilweise ähnliche oder sich unterscheidende Zielgruppen haben und daher aufeinander bezogen oder unabhängig voneinander umgesetzt werden können. Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über die Module gegeben. Pädagogische Hinweise, notwendiges Vorwissen und methodenspezifische Herausforderungen stehen jeweils im zugehörigen Methodenblatt.

### Checkst du?

| | |
|---|---|
| Dauer | 15–60 min, je nach vereinbarter Rundenzahl |
| Zielgruppe | ab 10 Jahren; 2 Teams zu je 3–10 Personen (ab ca. 20 Personen zwei Spiele parallel) |
| Lernziel | Die TN schätzen Bilder, Überschriften oder Videos auf einer vorgegebenen Skala ein und reflektieren Abweichungen zwischen den Einschätzungen. |
| Kurzbeschreibung | Einordnungsspiel nach dem Prinzip von „Wavelength“, das vielen Jugendlichen aus TikTok bekannt ist. Eine Person je Team (Feed-Master*in) zieht verdeckt einen Zielwert auf einer Skala von 1 bis 20 und wählt dazu einen Inhalt aus dem Materialfundus, der für sie genau dort liegt, etwa zwischen „echt“ und „KI“ oder zwischen „sachlich“ und „emotionalisierend“. Das eigene Team einigt sich diskutierend auf eine Zahl, das andere Team tippt die Richtung. Maßgeblich ist das subjektive Empfinden, nicht die Faktenlage; die Kriterien ergeben sich im Gespräch. Kern der Methode ist die kurze Nachfragerunde nach jeder Auflösung. |
| Material/ Technik | Skala 1–20, Zahlenkarten, Skalen-Pole, Inhalte aus dem Fundus; analog (Skala am Boden oder an der Tafel) oder digital im Browser (auch offline, vgl. Anlage 1b) mit Beamer oder Endgerät; Methodenbeschreibung, vgl. Anlage 1; Spielanleitung für Teilnehmende, vgl. Anlage 1a |
| Vorbereitung | gering bis mittel |


Checkst du?

m.o.d.u.l.

Wo würdest du das einordnen – und warum?

Spielanleitung (für Teilnehmende)

Videoerklärungen und Originalanleitung

Erklärvideo 1 (TikTok)

Spielidee, Ablauf & Tipps

Erklärvideo 2 (Video)

Spielidee, die Karte

Originalanleitung (Download, PDF)

Spielidee, der Cache

Warum gibt's?

Der verdeckt Zielwert und einen Skala von 1 bis 20 was, entscheiden echt und AI, zwischen, sachlich und emotionalisierend, entschieden, glaubt ich echt und glaubt ich nie. Regibt keine Richtig oder Falsch. Spannend wird es genau da, wo das noch unentschieden wird.

So läuft eine Runde

- Eine Person aus einem Team wird Feed-Master*in, die Rolle wechselt jede Runde.
- Feed-Master*in wählt eine Skala aus, z. B. Sachlich – emotionalisierend, und schreibt die Pole an. Das sieht gemeinsam Pol sieht links.
- Feed-Master*in zieht verdeckt eine Zahl. Das ist der Zielwert – nur sie kennt ihn.
- Feed-Master*in sucht einen Inhalt aus dem Material, der für sie genau auf dieser Zahl liegt.
- Alle sehen den Inhalt. Zum Team diskutieren und einigt sich auf eine Zahl. → Feed-Masterin hält sich bewusst neu – auch auf dem Gewicht (sehr dicke kurzes Token Pro-o-ral).
- Das andere Team tippt: Liegt der Zielwert weiter links oder weiter rechts vom neuen Zahl?
- Auflösung. Punkte, kurze Nachfrage. Dann ist das andere Team dran.

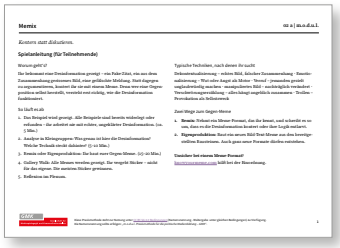


Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# m.o.d.u.l.

## Memix

| | |
|---|---|
| Dauer | ca. 45–60 min in fünf Phasen (Impuls, Analyse, Produktion, Wettbewerb, Reflexion) |
| Zielgruppe | ab 14 Jahren; außerschulische Jugendarbeit, Erwachsenenbildung, Fortbildung; Plenum mit Kleingruppen |
| Lernziel | Die TN remixen vorhandene Memes oder Deepfake-Memes und produzieren dabei selbst ein Gegennarrativ (Counterspeech). |
| Kurzbeschreibung | Die TN erhalten ein bereits widerlegtes oder fiktives, klar gekennzeichnetes Desinformationsbeispiel (z. B. Fake-Zitat, dekontextualisiertes Bild, Deepfake-Standbild) und benennen in Kleingruppen die eingesetzte Technik, etwa Dekontextualisierung, Emotionalisierung, Verruf, Verschwörungserzählung oder Trollen. Anschließend entkräften sie das Beispiel medienpraktisch durch den Remix eines bekannten Meme-Formats oder ein eigenes Gegen-Meme.<br>Die Gegen-Memes treten gegeneinander an und werden nach sichtbaren Kriterien bewertet: Trifft das Meme den Kern? Ist es ohne Kontextwissen verständlich? Wäre es im Netz teilbar? Anders als bei „Bad News“ oder „Harmony Square“ wenden die TN Manipulationsstrategien nicht selbst an; das Produkt ist zugleich Lernergebnis und eigenständiges Gegennarrativ. |
| Material/ Technik | Aufbereitete Desinformationsbeispiele mit Faktenchecks, Meme-Vorlage, Stifte und Klebepunkte (non-digital) bzw. Meme-Generator (vgl. Anlage 2b) oder Bildbearbeitung wie Photopea, GIMP oder Inkscape (digital). Vorbereitung: mittel – Beispiele und rechtefreie Vorlagen zusammenstellen, Bewertungskriterien vorbereiten; Methodenbeschreibung, vgl. Anlage 2; Spielanleitung Teilnehmende, vgl. Anlage 2a |


Memix

Kosten statt diskutieren.

Spielanleitung (Für Teilnehmende)

Worum geht's?

Du bekommst eine Desinformation gezeigt – ein Fake-Zitat, ein aus dem Zusammenhang gerissenes Bild, eine gefälschte Meldung. Statt dagegen zu argumentieren, kommt sie an mit einem Meme. Dann wir eine Gegenposition selbst bestellt, verstehst rest einfach, wie die Desinformation funktioniert.

So läuft es ab

1. Das Beispiel wird gezeigt. Alle Beispiele sind bereits widerlegt oder erkennbar – sie schaden nie und wollen, ungefährer Desinformation. (ca. 5 Min.)
2. Analyse in Kleingruppen: Was genau ist hier die Desinformation? Welche Technik steckt dahinter? (5–10 Min.)
3. Remix oder Eigengestaltung: Sie hast zwei Gegen-Memes. (15–20 Min.)
4. Gallery Walk: Alle Memes werden gezeigt. Sie vergeht Sticker – nicht für das eigene. Sie anderen Sticker gewinnen.
5. Reflexion im Plenum.

Typische Techniken, nach denen ihr sucht

Dekontextualisierung – echtes Bild, falscher Zusammenhang · Emotionalisierung – Wut oder Angst als Motor · Verruf – jemanden gezielt unglaubwürdig machen · manipuliertes Bild – nachträglich verändert · Verschwörungserzählung – alles hängt angeblich zusammen · Trollen – Provokation als Selbstzweck

Zwei Wege zum Gegen-Meme

1. **Remix:** Nehmt ein Meme-Format, das ihr kennt, und schreibt es so um, dass es die Desinformation kontert oder über Logik entlarvt.
2. **Eigengestaltung:** Baut ein neues Bild-Text-Meme aus den bereitgestellten Bausteinen. Auch ganz neue Formate dürfen entstehen.

Unsicher bei einem Meme-Format?

[illegible] hilft bei der Recherche.



GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# m.o.d.u.l.

## Source Hunter

| | |
|---|---|
| Dauer | 30–45 min; Kurzvariante 15–20 min |
| Zielgruppe | ab 12 Jahren |
| Lernziel | Die TN erschließen die Kernaussage eines Leadsatzes, unterscheiden Suchtreffer, Quelle und Beleg und begründen ihre Einschätzung mit einer konkreten Information. |
| Kurz-beschreibung | Recherche-Challenge: Teams erhalten einen Leadsatz aus einer Originalquelle, suchen eine passende deutschsprachige Quelle und sichern einen konkreten Beleg. Die Moderation erzeugt dafür vorab im Fundus eine Aufgaben-Datei mit Leadsatz sowie eine Auflösungsdatei mit den ausgewählten Quellenangaben. Entscheidend ist die Qualität des Belegs, nicht die Geschwindigkeit. |
| Material/ Technik | Vorab aus dem Fundus erzeugte Aufgaben-Datei mit Leadsatz und Auflösungsdatei mit ausgewählten Quellenangaben; feste Kopiervorlage: Recherche-Ticket mit integriertem Quellencheck; Timer/Stoppuhr und Schreibmöglichkeit, internetfähige PCs/Tablets; Methodenbeschreibung, vgl. Anlage 3; Spielanleitung Teilnehmende, vgl. Anlage 3a, Recherche-Ticket, vgl. Anlage 3b.<br><br>Die Materialien können digital oder ausgedruckt eingesetzt werden. |


Source Hunter 03 a | m.o.d.u.l.

*Source Hunter ist ein Spiel, bei dem die Behauptungen prüft, Quellen bewertet und Belege erklärt.*

**Spielanleitung (Für Teilnehmende)**

Worum geht es?

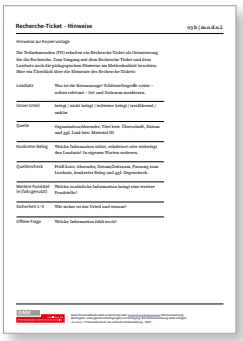
Das bekommt ihr:

Material

- Aufgaben-Datei (Leadsatz) für die TN
- Auflösungsdatei für die Moderation
- Recherche-Ticket (Anlage 3a)
- Internetfähige PCs/Tablets
- Timer bzw. Schieber Uhr
- Stifte oder digitale Schreibmöglichkeit
- Tafel, Flipchart oder gemeinsamer digitaler Dokument für Reflexion und Abschluss
- Optional: Beamer/Display

Vorbereitung

- Fundus Eintrag auswählen: https://medienpaed.at/fundus-gmk/ Format: zwei Dateien anlegen:
  - **Aufgaben-Datei** für die TN (nur Leadsatz, optional Foli 02, Originalquelle verbergen)
  - **Auflösungsdatei** für die Moderation (Quellschlosser, Titel, Datum, Claim, Link je Quelle beim Report festlegen, was ausgegeben wird)
- Links testen und Datum prüfen (aktuell oder klar als historischer Fall rahmenbar?)
- Recherche-Ticket (Kopiervorlage mit Quellencheck) bereitstellen
- Entscheiden: Materialien digital oder ausgedruckt?
- Timer einstellen, ggf. Rollen festlegen (Sucherperson, Quellenprüferin, Protokollantin, Sprecher*in)
- Alternativen Fall bereithalten, falls das Thema bekannt oder ungeeignet ist
- Darauf achten, dass Teams offline gearbeitet haben, falls Internet oder Technik ausfällt


Recherche-Ticket – Hinweise 03 b | m.o.d.u.l.

Hinweise zur Kopiervorlage

Das Recherche-Ticket (TT) verbindet ein Recherche-Ticket als Orientierung für die Recherche. Zum Umgang mit dem Recherche-Ticket und dem Leadsatz auch die pädagogischen Hinweise zur Methodenhaft beachten. Hier ein Überblick über die Elemente des Recherche-Tickets:

| | |
|---|---|
| Leadsatz | Was ist die Kernaussage? Schlüsselbegriffe notier – zuhren relevant – Ort und Zeitraum markieren. |
| Jemand behauptet | beeinflusst / macht Belegt / teilweise belegt / widerlegt / unklar |
| Quelle | Organisation/Absender, Titel bzw. Überschrift, Datum und ggf. Link bzw. Material-ID |
| Konkreter Beleg | Welcher Information stützt, widerlegt oder widerlegt den Leadsatz? In eigenen Worten notieren. |
| Quellencheck | Profil bzw. Absender, Datum/Zeitraum, Passung zum Leadsatz, konkreter Beleg und ggf. Gegenbeleg. |
| Weitere Auffälligkeiten (falls gewollt) | Welcher zusätzlicher Information bringt eine weitere Perspektive? |
| Sicherheit 1–5 | Wie sicher ist das Urteil und warum? |
| Offene Frage | Welcher Information fehlt noch? |

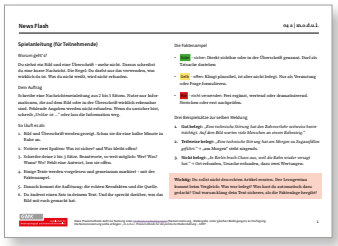


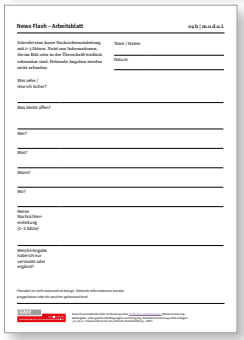
Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# m.o.d.u.l.

## News Flash

| | |
|---|---|
| Dauer | 30–45 min; Kurzvariante 15–20 min |
| Zielgruppe | ab 12 Jahren |
| Lernziel | Die TN unterscheiden belegte Informationen von Vermutungen, wenden W-Fragen an und formulieren eine sachliche Nachrichteneinleitung. |
| Kurz-beschreibung | Die TN erhalten ein Nachrichtenbild und eine Überschrift, schreiben daraus eine kurze Nachrichten-einleitung und vergleichen anschließend, welche Angaben belegt waren und welche sie selbst ergänzt haben. |
| Material/ Technik | Vorab aus dem Fundus erzeugte Impuls- und Auflösungsdatei; feste Kopiervorlage: News-Flash-Arbeitsblatt; Beamer/Display oder Ausdrucke, Schreibmöglichkeit und Timer/Stoppuhr; Methodenbe-schreibung, vgl. Anlagen 4; Spielanleitung, vgl. Anlage 1a; Arbeitsblatt, vgl. Anlage 4b<br><br>Die Materialien können digital oder ausgedruckt eingesetzt werden. |
| Vorbereitung | Artikel nach Schwierigkeit auswählen, Layout über-tragen, Recherchewerkzeuge vorab zeigen. |



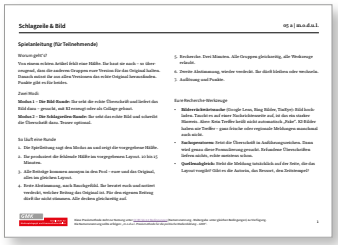


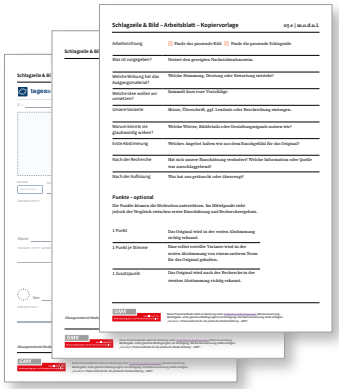

Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# m.o.d.u.l.

## Schlagzeile & Bild

| | |
|---|---|
| Dauer | 30–45 min (3 bzw. 5–6 Runden) |
| Zielgruppe | ab 10 Jahren; 3–6 Gruppen zu je 3–5 Personen |
| Lernziel | Die Teilnehmenden erfahren, wie leicht sich glaubwürdig wirkende Bild-Text-Kombinationen erzeugen lassen, und vergleichen ihre spontane Einschätzung mit einer anschließenden Recherche. Sie lernen, Bild und Überschrift kritisch auf Passung, Herkunft und Beleglage zu prüfen und erkennen, dass Bauchgefühl allein kein verlässliches Kriterium für Echtheit ist. |
| Kurzbeschreibung | Ein echter Artikel wird halbiert: In der Bild-Runde sehen die Gruppen nur die Überschrift und liefern das Bild dazu, in der Schlagzeilen-Runde sehen sie nur das Bild und schreiben die Überschrift (optional mit Leadsatz). Ziel ist es, so zu fälschen, dass die eigene Version für das Original gehalten wird. Alle Beiträge und das Original kommen im gleichen Layout anonym in einen Pool. Nach einer ersten Abstimmung aus dem Bauchgefühl folgen drei Minuten Recherche (Rückwärtsbildersuche, Suchoperatoren, Quellenabgleich), dann wird erneut abgestimmt. Punkte gibt es fürs Erkennen wie fürs Fälschen; der Abstand zwischen beiden Abstimmungen zeigt, wie weit das Bauchgefühl trägt. |
| Material/ Technik | Artikel aus dem Fundus, Templates, Geräte für die Recherche (mindes-tens eines pro Gruppe, auch in der Offline-Variante), Beamer oder Pinnwand, Punkteliste; online mit Nachrichtenbaukasten (Browser, auch offline nutzbar) oder analog mit Papier-Templates; Methodenblatt, vgl. Anlage 5; Spielanleitung für Teilnehmende, vgl. Anlage 5a; Arbeitsblatt-Beispiele, vgl. 5c; Arbeitsblatt-Kopiervorlage, vgl. Anlage 5e |







Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

## Pädagogische Hinweise

Vorüberlegungen & didaktische Hinweise

## Erforderliches Vorwissen

| | |
|---|---|
| bei der Moderation | Kein einheitliches Spezialwissen für das gesamte Paket erforderlich. Die Moderation liest vorab das jeweilige Methodenblatt und stellt die benötigten Materialien im Fundus zusammen. |
| bei den Teilnehmenden | Grundsätzlich keine Vorkenntnisse erforderlich; einzelne Module benennen zusätzliche Voraussetzungen im jeweiligen Methodenblatt. |

## Haltung

| | |
|---|---|
| bei der Moderation | Die Module sind niedrigschwellig angelegt. Die Moderation ermöglicht unterschiedliche Einschätzungen und Unsicherheit, ohne diskriminierende, menschenfeindliche oder demokratiefeindliche Aussagen unwidersprochen stehen zu lassen. Methodenspezifische Hinweise stehen im jeweiligen Methodenblatt. |

→ *Haltungen und Aussagen, die sich gegen Menschenwürde, Gleichberechtigung und demokratische Werte richten, werden pädagogisch eingeordnet und nicht als gleichwertige Position stehen gelassen.*



Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

| Mögliche herausfordernde Reaktionen der Gruppen: | Umgang damit: |
|---|---|
| Abwehr/Bagatellisierung des Themas Desinformation | Transparent machen: Es geht um gemeinsames Prüfen und Reflektieren, nicht um einen Vorwurf. Eigene Unsicherheit darf die Moderation offen benennen. |
| Verunsicherung durch Ambiguität („Was stimmt denn jetzt?“) | Ambiguitätstoleranz als Lernziel benennen: Nicht jede Frage lässt sich sofort eindeutig beantworten; wichtig ist der nachvollziehbare Prüfweg. |
| Überforderung bei KI-bezogenen Modulen | Ein niedrigschwelliges Modul wählen, Tempo reduzieren und nur wenige, vorab aus dem Fundus erzeugte Materialien einsetzen. |
| Bewusste Provokation/Trolling (problematische Memes, z.B. mit NS-Bezug, frauenfeindliche oder Incel-Inhalte) | Als bewusstes Risiko bei Meme-/Remix-Modulen einkalkulieren; klare Haltung sofort einfordern (siehe Beutelsbacher Konsens/Frankfurter Erklärung); Inhalt nicht stehen lassen, sondern direkt einordnen und Grenze benennen; ggf. Modul abbrechen statt durchlaufen lassen (vgl. Haltung). |

*Hinweis zur Nutzung von KI-Tools (LLM):*

*Die Methode und das zugehörige Material (Programmierung, Textproduktion) wurden mit Unterstützung von KI-Chatassistenten (LLM) erstellt und von Menschen redaktionell bearbeitet.*

*Für den eigenen Einsatz von KI-Tools in den einzelnen Methoden bitte den KI-Leitfaden (Anlage 6) beachten.*



Diese Praxismethode steht zur Nutzung unter CC BY-SA 4.0 Bedingungen (Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung. Die Namensnennung sollte erfolgen: *„m.o.d.u.l. Praxismethode für die politische Medienbildung – GMK“.*

# *Impressum*

HERAUSGEGEBERIN

Gesellschaft für Medienpädagogik und

Kommunikationskultur (GMK) e.V.

Obernstar. 24a | 33602 Bielefeld

www.gmk-net.de

Geschäftsführung:

Dr. Friederike von Gross,

André Weßel

Berlin, *November 2026*

GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur