

Die vorliegende Online-Tabelle skizziert vorläufige Erkenntnisse aus der andauernden Recherche zum Themenbereich Medien- und Demokratiebildung mit Stand vom Sommer 2020.

Sie hat zum Ziel ist, das Bildungsprogramm jumblr und beteiligte Akteure im Land Brandenburg im Programmentwicklungsablauf ad hoc zu unterstützen.

Die hier skizzierten Best Practices sind für die programminterne Nutzung gedacht. Weitere Informationen unter [www.jumbldr.de](http://www.jumbldr.de)

Best Practice	URL	Pädagogisches Konzept	Dauer	Themenbereich	Kurzbeschreibung	MuD-Schnittstelle
Trumpit!	<a href="https://www.jff.de/kompetenzbereiche/proje">https://www.jff.de/kompetenzbereiche/proje</a>	<a href="https://www.jff.de/kompetenz">https://www.jff.de/kompetenz</a>	mehrtägig	Meinungsbildung	Das Planspiel entwirft das fiktive Szenario eines Wahlkampfes, der an die Wahlkampfkampagne von Donald Trump 2016 angelehnt ist. Die Schüler spielen diesen ebenso medial geführten Wahlkampf und erleben und erstellen dabei auch populistische Inhalte, Shit Storms, Fake News, u.ä. Am Ende des Spiels stehen die Wahlen und danach eine Reflexion der Ereignisse.	Das Planspiel behandelt das Thema medialer Wahlkampf und Populismus in einem demokratischen System und beschäftigt sich daher mit Massenmedien, Social Media, Internet im Rahmen des fiktiven Wahlkampfes.
Data Run	<a href="https://data-run.de/oer/">https://data-run.de/oer/</a>	<a href="https://docs.google.com/docu">https://docs.google.com/docu</a>	eintägig	Datensouveränität	Das „Alternate Reality Game“ (vergleichbar mit einem „Escape Game“, nur ohne aus einem Raum herausfinden zu müssen) behandelt das Thema Überwachung anhand eines fiktiven Narrativs, das an den Fall Edward Snowden angelehnt ist. Die Jugendlichen sollen sich den Themen Sicherheit und Souveränität im Internet spielerisch u.a. über die Figur des Hackers Markus nähern, der über Videobotschaften mit Ihnen spricht.	Der Workshop verbindet die Themen Datensicherheit im Internet und Überwachung von staatlicher Seite, sowie Kommerzialisierung von unternehmerischer Seite miteinander.
King Code	<a href="https://www.openion.de/gute-beispiele/king-code/">https://www.openion.de/gute-beispiele/king-code/</a>		mehrtägig	Sozialraum	In einer AG erarbeiten Schüler*innen multimediale Führungen durch Berlin zu Martin Luther King. Die Besonderheit dabei ist die Kooperation von zwei Schulen im Projekt, mit Schüler*innen unterschiedlicher Wurzeln und sozioökonomischer Herkunft.	Themen wie Rassismus, Diskriminierungen und soziale Gerechtigkeit werden historisch aufgearbeitet und in der Erarbeitung und Durchführung von multimedialen Stadtführungen (QR-Codes, Action Bound App, digitale Schnitzeljagd) der Schüler*innen aus ihrer Sicht verhandelt.
RaumPioniere-Zukunft	<a href="https://lkj-brandenburg.de/projekte/raumpionierzukunft/">https://lkj-brandenburg.de/projekte/raumpionierzukunft/</a>		offen	Sozialraum	Die RaumPioniere ist ein Projekt in dem Gruppen von Jugendlichen ihre Umwelt aktiv mitgestalten sollen. In dem hier geschilderten Beispiel sorgte das dafür, dass die Jugendlichen eine eigene (humoristische) Nachrichtensendung aufnahmen und einen Jugendclub, ein Kino und ein Jugendparlament ins Leben rufen bzw. wieder attraktiver machen wollen.	Das Projekt dreht sich um Jugendpartizipation in der wohnortnahen Stadtentwicklung der beteiligten Jugendlichen. Hierbei können und wurden Medien als Mittel zur Teilhabe und zur Kommunikation mit der regionalen Öffentlichkeit genutzt.
Data Dancing	<a href="https://demokratielabore.de/workshops/data">https://demokratielabore.de/workshops/data</a>	<a href="https://demokratielabore.de/w">https://demokratielabore.de/w</a>	eintägig	Datensouveränität	Im Workshop entwickeln Jugendliche einen Prototyp ihrer eigenen App und entscheiden selbst wie viele Daten sie preisgeben wollen, um Daten anderer zu sehen und befassen sich kritisch mit Stereotypen.	Der Workshop verbindet die Themen Diversität, Datenschutz und App-Entwicklung.
General Solutions	<a href="https://www.politische-jugendbildung-et.de/p">https://www.politische-jugendbildung-et.de/p</a>	<a href="https://www.evangelische-aka">https://www.evangelische-aka</a>	eintägig	Datensouveränität	Das Escape Game entwirft ein fiktives Szenario, in dem ein Technologiekonzern ein Social-Scoring-System entwickelt und verhandelt die Frage, wer darüber bestimmt welche Daten in einer zunehmend digitalisierten Welt von wem und zu welchem Zweck gesammelt werden dürfen.	Das Escape Game verbindet Themen wie Digitalisierung, im speziellen Big Data, mit Freiheit und Demokratie und fragt nach den Auswirkungen der Digitalisierung auf Menschenwürde, Gesellschaft und eben Demokratie.
Future Influencer	<a href="https://future-influencer-prototype.jimdofree">https://future-influencer-prototype.jimdofree</a>	<a href="https://future-influencer-protol">https://future-influencer-protol</a>	mehrtägig	Meinungsbildung/Datenso	Im Planspiel wird ein digitales Armband eingeführt, welches alle SuS tragen sollen. Das Armband ist mit einem Datensystem gekoppelt. kann verschiedene Funktionen erfüllen und sammelt Daten: Fortschritt und Vereinfachung des Schulalltages oder unzumutbare Kontrollinstanz?	Transfer auf die Bedeutung von BigData, Internet of Things in der demokratischen Gesellschaft
Kampagnenstark	<a href="https://www.jff.de/kompetenzbereiche/politische-bildung/details/kampagne">https://www.jff.de/kompetenzbereiche/politische-bildung/details/kampagne</a>		mehrtägig	Extremismus/Meinungsbil	Im Projekt entwickeln Jugendliche meidale Kampagnen gegen Meinungsmache, Verschwörungstheorien, Fake News und Hate Speech.	Durch die gezielte Entwicklung von Kampagnen setzen sich die Jugendliche gegen Rechts-, Links- und Religiöser Extremismus und setzen sich für demokratische Werte ein
Future Monster Labs	<a href="https://medialepfade.org/future-monster/">https://medialepfade.org/future-monster/</a>	<a href="https://medialepfade.org/pub/">https://medialepfade.org/pub/</a>	mehrtägig	Nachhaltigkeit	OER-Workshop: MakeSpace in dem aus weggeworfenen Materialien Monster gebaut werden, die Fragestellungen oder Problemlösungsansätze der teilnehmenden Kinder verkörpern. Inhaltlich sollen drängende Umweltfragen angesprochen werden. Zielgruppe: Grundschul Kinder. Dauer: 3-4 Tage.	Der Workshop verbindet Robotik, Löten, Coding und Making mit Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) und Up-Cycling

Bild Machen	<a href="https://www.ufuq.de/bildmachen-praeventio">https://www.ufuq.de/bildmachen-praeventio</a>	<a href="https://www.jff.de/fileadmin/us">https://www.jff.de/fileadmin/us</a>	eintägig	Extremismus	Das Projekt fördert mit Workshops die kritische Medienkompetenz von Jugendlichen im Umgang mit religiös-extremistischen Ansprachen. Jugendliche entwickeln eigene Perspektiven zu menschenfeindlichen Themen wie Extremismus, Rassismus, Sexismus, usw...und beziehen Position mit selbst erstellten Medienprodukten (Memes & GIFS).	Im Fokus steht die politische Meinungsmache in sozialen Medien. Besonders spannend ist die Zusammenarbeit zwischen ufuq.de (politische Bildung) und JFF (Medienbildung)
How2Influence	<a href="http://how2influence.de/projektdokumentatio">http://how2influence.de/projektdokumentatio</a>	<a href="http://how2influence.de/wp-c">http://how2influence.de/wp-c</a>	mehrtägig	Meinungsbildung	Schüler*innen entwickeln Konzepte für eigene YouTube- und Insta-Kanäle	Welche Rollen spielen Influencer für Wertebildung und -vermittlung?
Stadtsache				Sozialraum	Die App #stadtsache ist ein innovatives Werkzeug, um Fotos, Töne, Videos zu sammeln, Wege aufzuzeichnen und Dinge zu zählen. Die Ergebnisse lassen sich bestimmten Aufgaben und Aktionen zuordnen und dadurch mit anderen Nutzern der App teilen. So entsteht nach und nach eine Karte, die Kinder und Jugendliche als Stadtextperten sichtbar macht.	Es geht darum mittels Smartphone oder Tablet den eigenen Sozialraum zu erkunden und partizipativ an dessen Gestaltung teilzunehmen.
RISE	<a href="https://rise-jugendkultur.de/">https://rise-jugendkultur.de/</a>	<a href="https://rise-jugendkultur.de/be">https://rise-jugendkultur.de/be</a>	mehrtägig	Extremismus	Das Projekt ist ein Modellvorhaben zur Prävention von islamistischem Extremismus, in dem ein demokratisches Werteverständnis von Jugendlichen durch aktive Medienarbeit gefördert wird. Es macht es sich zur Aufgabe, junge Menschen in ihren Meinungsbildungsprozessen zu stärken, ihre Argumentationsfähigkeit zu fördern, Reflexionsprozesse anzustoßen und sie kritisch im Umgang mit extremistischen Botschaften zu machen.	Es entstehen Medienbeiträge zur Thematik „Religiöser Extremismus, Heimat und Zukunft“, die dann pädagogisch begleitet und reflektiert werden
Keep Cool Mobil	<a href="http://keep-cool-mobil.de/">http://keep-cool-mobil.de/</a>		eintägig	Umwelt & Nachhaltigkeit	App-basiertes Spiel, in denen Spielende verschiedene Klimaschutzmaßnahmen ausprobieren können. Dabei werden die Folgen gezeigt	
Yalla Hamburg	<a href="https://yallahamburg.net/">https://yallahamburg.net/</a>		offen	Toleranz/Extremismus	Mit Yalla kann man Hamburg entdecken. Orte, an denen man etwas lernen oder Spaß haben kann. Aktivitäten, die nichts oder wenig kosten. Gruppen, bei denen man mitmachen kann und willkommen ist, auch wenn man noch nicht gut Deutsch spricht.	
Umwelt-Redaktion	<a href="https://www.medienprojekt-wuppertal.de/umwelt-redaktion">https://www.medienprojekt-wuppertal.de/umwelt-redaktion</a>		mehrtägig	Umwelt/ Meinungsbildung	Es werden Kurzfilme über politische Protest-Aktionen und Kampagnen produziert. Auch Mobi-Videos oder kreative Instagram-Stories können gemeinsam inszeniert, gedreht und geschnitten werden. Alle jungen Menschen können mitmachen und sich einmischen!	
Flucht nach Utopia	<a href="https://dieter-baacke-preis.de/flucht-nach-ut">https://dieter-baacke-preis.de/flucht-nach-ut</a>	<a href="http://www.fluchtnachutopia.d">http://www.fluchtnachutopia.d</a>	eintägig	Sozialraum / Umwelt	Im Mittelpunkt steht ein Alternate Reality Game, bei dem sich die Schüler*innen als Folge der Umweltzerstörung auf die Flucht zum Planeten Utopia begeben. Das Projekt vermittelt den Schüler*innen nicht nur technische Kenntnisse, es ermutigt sie zugleich, eine aktive Rolle bei der Gestaltung der zukünftigen Gesellschaft zu spielen.	
Digitale Lauffeuer		<a href="https://youngimages.de/word">https://youngimages.de/word</a>	mehrtägig	Meinungsbildung	Schüler*innen (9/10 Klasse) verfolgen die Berichterstattung zu einem konkreten Ereignis in unterschiedlichen Medienkanälen und bewerten die mediale Darstellung des Ereignisses. Auf dieser Grundlage erarbeiten sie Nachrichtenkriterien mit deren Hilfe sie ihre eigene Nachrichten (Website/Nachrichtensendung) produzieren. Die Ergebnisse werden mit Politik- und Journalismus-Vertreter*innen diskutiert.	Mediale Berichterstattung wird von den Jugendlichen kritisch analysiert und reflektiert. Durch die eigenständige Erarbeitung von Nachrichtenkriterien setzen sich diese mit dem Regelgerüst des journalistisch vermittelten Meinungsbildung. Im Idealfall können sie daraufhin auch Meinungsbildungsprozesse in den sozialen Netzwerken besser einordnen.
OderDojo	<a href="https://neuland21.de/projekte/oderdojo/">https://neuland21.de/projekte/oderdojo/</a>			Sozialraum	Mit offenen Programmierwerkstätten werden in Kleinstädten und ländlichen Gemeinden gezielt Angebote vor Ort geschaffen, bei denen Kinder und Jugendliche digitale Lernerfahrungen machen können. In regelmäßig stattfindenden Werkstätten werden sie spielerisch und projektorientiert an das Programmieren herangeführt und entwickeln selbst Ideen, wie man mit Programmen, Web-Anwendungen und Hardware konkrete Probleme aus ihrer Lebenswelt lösen kann.	Die Jugendlichen lernen das Programmieren und werden dazu befähigt Probleme aus ihrem Sozialraum mithilfe von Technologien zu bearbeiten.

LR-Kinderreporter	<a href="https://lr-medienhaus.de/bei-uns-stellen-kinder-die-fragen/">https://lr-medienhaus.de/bei-uns-stellen-kinder-die-fragen/</a>		Meinungsbildung	Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren erhalten einen Einblick in die Arbeit einer regionalen Tageszeitung und lernen eigene Beiträge zu recherchieren sowie zu schreiben bzw. zu drehen. Sie verfassen eigene Artikel (z.B. zu Braunkohleabbau oder Mobbing), die in der Zeitung in print und online erscheinen. Dabei werden sie von zwei Redakteuren der Lausitzer Rundschau begleitet.	Die Jugendlichen lernen wie Journalismus funktioniert und schärfen damit ihre Kritikfähigkeit. So werden Meinungsbildungsprozesse in Gang gesetzt und die Auseinandersetzung mit den Medien ebenso gefördert wie mit bestimmten politischen Themen aus ihrem Sozialraum.
"Ich bin anders als du" – Gegen diskriminierung	<a href="https://youngimages.de/projekte/medien-und-demokratie/">https://youngimages.de/projekte/medien-und-demokratie/</a>		Toleranz/Extremismus	Jugendliche setzen sich mit Rap-Texten auseinander und schreiben eigene. Ziel ist es Reflexionen über Diskriminierung anzuregen und auf Gewaltprävention hinzuwirken.	Über das unter Jugendlichen weit verbreitete Genre HipHop soll Toleranz gefördert und Diskriminierung entgegengewirkt werden. Die Jugendlichen schreiben Texte und rappen, während sie über Gewalt nachdenken und sich politisch äußern.
Lass ma' über Brandenburg reden	<a href="https://www.ldvc.de/lass-ma-ueber-brandenburg-reden/">https://www.ldvc.de/lass-ma-ueber-brandenburg-reden/</a>		Sozialraum / Meinungsbildung	Schüler führen Interviews mit Bürgern aus ihrer Umgebung zur Wendezeit. Diese werden dann ausgewertet und besprochen. Damit soll erreicht werden, dass Schüler sich aus vielen verschiedenen Informationen eine eigene Meinung bilden und Fake News entlarven können.	Die Jugendlichen lernen wie Journalismus funktioniert und schärfen damit ihre Kritikfähigkeit. So werden Meinungsbildungsprozesse in Gang gesetzt und die Auseinandersetzung mit den Medien ebenso gefördert wie mit bestimmten politischen Themen aus ihrem Sozialraum.
Die Internet-Ritter	<a href="http://kinderrechte-filmfestival.weebly.com/internet-ritter.html">http://kinderrechte-filmfestival.weebly.com/internet-ritter.html</a>		Toleranz/ Extremismus	An zwei Workshoptagen lernten Lehrkräfte und SchülerInnen an drei Brandenburger Grundschulen die Begriffe Hassrede und Cybermobbing an praktischen Beispielen kennen. Das Besondere an dem Projekt ist, dass sich bei den in den Workshops thematisierten Kommentaren um "echte" Kommentare handelt, die die Kinder direkt betreffen - da sie sich auf Filme beziehen, die die Kinder im Rahmen des Kinderrechte-Filmfestivals selbst produziert haben.	Schüler*innen und Lehrkräfte setzen sich mit Hate Speech und Cybermobbing auseinander. Gleichzeitig wird zivilgesellschaftliches Engagement im digitalen Raum dadurch gestärkt, dass Handlungsmöglichkeiten für den Umgang mit (sprachlicher) Gewalt im Netz aufgezeigt werden.
U16-Wahl – Geh der Politik auf den Sendungen	<a href="https://www.medienkompetenz-brandenburg.de/fileadmin/daten/netzwerkfoerderpreis/geoer">https://www.medienkompetenz-brandenburg.de/fileadmin/daten/netzwerkfoerderpreis/geoer</a>		Meinungsbildung	In mehreren Beiträgen für eine Radio-Live Sondersendung wird den Jugendlichen ein individuelles Sprachrohr für ihre jeweilige Perspektive auf die Landtagswahl 2013 gegeben. Es sollte durch Peers Erstwähler*innen zur Wahl motiviert werden.	Durch den Thematisierung der Wahlen und die Radioproduktion wird die Vermittlung von politischen Inhalten mit einem aktiven Mediengebrauch und -umgang verknüpft.
Planspiel ‚Demokratie und Extremismus‘	<a href="https://mik.brandenburg.de/sixcms/detail.php?gsid=lbm1.c.400874.de">https://mik.brandenburg.de/sixcms/detail.php?gsid=lbm1.c.400874.de</a>		Meinungsbildung/ Extremismus	Jugendliche nehmen die Rollen von Demokraten, Extremisten oder Journalisten ein und streiten miteinander über ein brisantes politisches Thema. In dem Planspiel streiten drei demokratische Parteien und drei extremistische Gruppierungen um den angemessenen Umgang mit einem Soldatenfriedhof am Rande eines Dorfes in Brandenburg. Eine kleine Gruppe von ‚Journalisten‘ begleitet den gesamten Spielverlauf und gibt alle 30 Minuten eine ‚Zeitung‘ im Umfang von einer DIN-A-4 Seite heraus.	Die Jugendlichen lernen den Unterschied zwischen Demokratie und Extremismus. Zudem erproben sie einige der Strategien, die dem demokratischen Rechtsstaat zur Verfügung stehen, um sich gegen Extremisten zu wehren. Dabei spielt auch der Journalismus und die Berichterstattung über politische Auseinandersetzungen eine Rolle.
ConTROLLe	<a href="https://www.steb-ev.org/user/themes/steb/pdfs/Veranstaltungskonzept%20ConTROLLe.pdf">https://www.steb-ev.org/user/themes/steb/pdfs/Veranstaltungskonzept%20ConTROLLe.pdf</a>		Toleranz/Extremismus	„Con:TROLLe“ ist ein außerschulisches Bildungsangebot für Jugendliche und junge Erwachsene zur spielerischen Auseinandersetzung mit der Verbreitung von Ideologien der Ungleichwertigkeit und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in den Sozialen Medien. Durch die Nutzung verschiedener interaktiver digitaler Angebote setzen sich die Teilnehmer*innen mit gängigen Narrativen und Erscheinungsformen extremistischer Agitation in den Sozialen Netzwerken auseinander und erlernen Strategien effektiver Gegenrede. Das Angebot ist als mobile Installation konzipiert und richtet sich an Einrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit, wie Jugendclubs, Sportvereine o. ä.	Im Projekt werden medienpädagogische Tools wie VR-Simulation, App-Spiele und Strategie Brettspiele eingesetzt, um demokratierelevante Aspekte der Meinungsbildung in digitalen Diskursen spielerisch anzugehen. Dazu gehören: Diskriminierung, Radikalisierung, Hate Speech und Extremistische Ansprachen. Im Rahmen der Spieleinheiten erlernen die Teilnehmenden verschiedene Strategien der Gegenrede / Digitalcourage kennen.

Ideen & Methodensammlung			
Demokratielabore	<a href="https://demokratielabore.de/">https://demokratielabore.de/</a>	Open Knowledge Foundation und die bpb stellen hier einige Workshops inklusive downloadbarer Materialien vor, die sich um die Gestaltung der Gesellschaft der Zukunft mit digitalen Werkzeugen drehen.	Die Workshops der Demokratie Labore verbinden demokratisch relevante Themen meist mit digitalen Werkzeugen / Elementen, wie zum Beispiel Diversität und Datenschutz, Gesellschaft gestalten und digitale Spieleentwicklung, Quellenkritik (Fake News) o.ä.
Openion Gute Beispiele	<a href="https://www.openion.de/gute-beispiele/">https://www.openion.de/gute-beispiele/</a>	Openion beschreibt hier Best-Practice Beispiele, die außerhalb von Openion entstanden sind. Dabei sind auch einige Projekte, die Medienbildung beinhalten.	
Digibits Unterrichtseinheiten	<a href="https://www.digibits.de/die-digibits-unterricht">https://www.digibits.de/die-digibits-unterricht</a>	Die DigiBitS-Unterrichtseinheiten behandeln unterschiedliche Themen in einer digitalisierten Welt. Einige von Ihnen befassen sich zusätzlich mit Themen der Demokratiebildung	Es werden Themen verbunden wie: politische Akteure und Digitalisierung, Privatsphäre und Internet, Fake News, Berufe und Digitalisierung, o.ä.
Edulabs	<a href="https://edulabs.de/">https://edulabs.de/</a>	Die Plattform bietet unterschiedliche pädagogische Konzepte als OER (open educational resources) gesammelt an. Dabei sind auch einige Konzepte, die Medienbildung und Demokratiebildung verbinden (wie z.B. Data Run, siehe oben).	
BIG DATA Methoden	<a href="http://bigdata.jfc.info/methoden.html">http://bigdata.jfc.info/methoden.html</a>	Mehrteilige Dokumente mit Anleitungen für Spiele und Szenarios in Gruppen, für Teilnehmer ab 12 Jahre, zu den Themen Big Data, Algorithmen, Überwachung, ...	
<a href="https://politischbilden.de">politischbilden.de</a>	<a href="https://politischbilden.de/module-overview">https://politischbilden.de/module-overview</a>	Nachschlagewerk für alle Themen der politischen Bildung von dem Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. (AdB)	
Toolbox zum Thema Diskriminierung	<a href="https://www.storieshatmove.org/de/startseite">https://www.storieshatmove.org/de/startseite</a>	Die Online-Toolbox ermutigt Schüler*innen sich mit Themen wie Diversität und Diskriminierung auseinanderzusetzen und über ihre eigenen Sichtweisen und Entscheidungen nachzudenken	
Toolbox zum Thema Hate Speech	<a href="https://www.digibits.de/schule-gegen-hate-s">https://www.digibits.de/schule-gegen-hate-s</a>	Die Methodensammlung gibt einen guten Einblick ins Thema Hate Speech, sowie konkrete pädagogische Impulse für seine Erarbeitung im schulischen Kontext	
Datensouveränität (KI)	<a href="https://www.wissenschaftsjahr.de/2019/neue">https://www.wissenschaftsjahr.de/2019/neue</a>	Das Spiel vermittelt zielgruppenadäquat die Grundzüge machinellen Denkens und setzt diese vom menschlichen Denken ab. Somit bietet es einen guten Einstieg in das Thema K.I.	
Methodensammlung "Spuren im Netz"	<a href="https://hackmd.okfn.de/methodensammlung">https://hackmd.okfn.de/methodensammlung</a>	Die Methodensammlung bündelt einige Mini-Workshops zum Thema "Sensibler Umgang" mit eigenen Daten im Netz, Privatsphäre und Metadaten	
Methodensammlung "Webhelm"	<a href="https://webhelm.de/typ/methode/">https://webhelm.de/typ/methode/</a>	Diese Methodensammlung bündelt einige niederschwellige Methoden zum Thema Online-Kommunikation.	