

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***



**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 19**  
**Was auf die Ohren?!**  
**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur  
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Oberstr. 24 a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email gmk@medienpaed.de  
homepage www.gmk-net.de

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2024  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

## Chatte mit einer Femme fatale!

### Ein kunst- und medienpädagogisches Schulprojekt zur KI-basierten

#### Ausstellungsvermittlung

#### (Besondere Anerkennung)

Wie chattet man mit einer *Femme fatale*? Und wie könnte diese antworten? Schüler\*innen einer 10. Klasse setzten sich ein Schulhalbjahr lang mit Fragen wie diesen intensiv auseinander und arbeiteten dabei eng mit der Hamburger Kunsthalle und der Chatbot-Agentur assono GmbH zusammen. So entstanden sechs Chat-Persönlichkeiten, die im Sinne des Edutainments Wissensvermittlung mit Unterhaltung durch Smalltalk verwoben haben und zur kritischen Auseinandersetzung mit den Themen Blick, Macht und Gender einluden. Die technische Umsetzung erfolgte mithilfe des assono-KI-Chatbots. Der Fokus lag darauf, mit den Jugendlichen diskriminierungskritisch zu arbeiten und dabei auch das Reproduzieren von Machtverhältnissen in KI-Systemen kritisch zu hinterfragen. Die Jugendlichen lernten dazu die Funktionsweisen – auch die gruseligen Aspekte – Künstlicher Intelligenz kennen. Sie gestalteten das Konzept, die Themenfindung und den Content kreativ mit und waren in Training und Testing der KI eingebunden. Dabei waren Fragestellungen rund um Sexismus, Stereotype und Intersektionalität stets relevant: Viele der gezeigten klischeebehafteten Frauenbilder – etwa *Helena von Troja* oder *Medusa* – offenbaren männlich geprägte Vorstellungen der sogenannten *Femme fatale*. Die gesellschaftspolitische Arbeit zu patriarchalen Strukturen verband sich mit einer Stärkung der Medienkompetenz. Im Projektverlauf boten sich vielfältige Reflexionsmöglichkeiten über automatisierte Wissensvermittlung an, die zukünftig mit generativer KI immer wichtiger werden wird. Indem die Jugendlichen eigene Fragen, Inhalte und Bilder entwickelten und in den KI-Chatbot einspeisten, nutzten sie die Technik des automatisierten Antwortverfahrens auf geniale Art, um ihre Perspektiven

zugänglich zu machen (per App, Website und QR-Codes neben den Werken). Im kunst- und medienpädagogischen Schulprojekt *Chatte mit einer Femme fatale* gestalteten die Jugendlichen so kreativ und kritisch ein zukunftsweisendes und empowerndes Vermittlungsangebot mit.

#### **Thema**

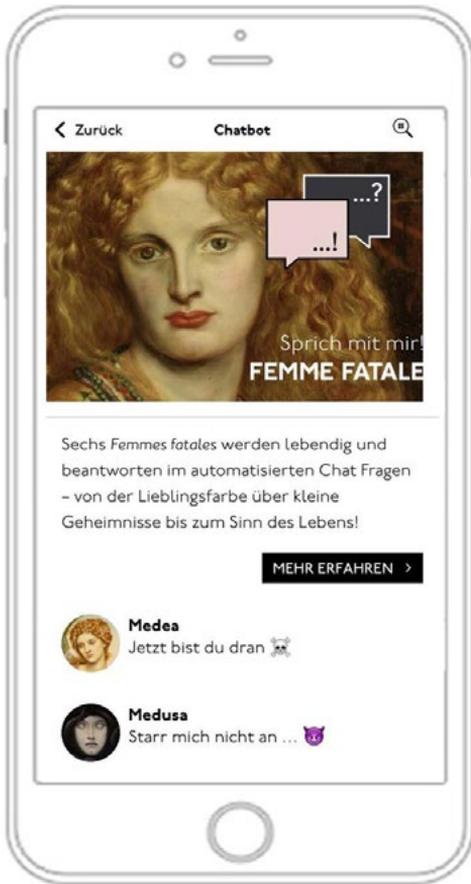
Künstliche Intelligenz, Gestaltung eines Chatbots von und für Jugendliche, Partizipation und kulturelle Teilhabe, Kunstausstellung *Femme fatale*, Queerfeministische und diskriminierungskritische Kunstvermittlung

#### **Zielgruppe/n**

Für das kunst- und medienpädagogische Projekt kooperierte die Hamburger Kunsthalle mit einem Kunstkurs der 10. Jahrgangsstufe der Stadtteilschule am Hafen (Standort St. Pauli). Die Zielgruppe bildeten sechzehn Jugendliche im Alter von 15 bis 16 Jahren. Die künstlerischen Fächer Musik, Theater und Kunst werden an der interkulturellen und inklusiven Stadtteilschule in Werkstätten unterrichtet, dabei spielt auch die Berufsorientierung eine Rolle. Der Chatbot als Projekt und Endergebnis sollte, entsprechend des Peer-to-Peer-Ansatzes, von Jugendlichen für vorrangig Jugendliche und junge Erwachsene entwickelt werden.

#### **Methoden**

Zu den im Projekt eingesetzten Methoden zählte das kreative Schreiben, um Fragen sowie Textinhalte für den Chatbot gemeinsam mit den Jugendlichen zu entwickeln. Dies wurde gerahmt von Expert\*innen-Interviews, wel-



che die Schüler\*innen mit den Kurator\*innen der Ausstellung führten. Hierbei galt es, fiktive Charaktere – sogenannte Personas – anhand von Fragebögen für die sechs Chatbot-Persönlichkeiten, die auf einem Kunstwerk basierten, ausdifferenzieren. Zum Einsatz kam auch biografisches Arbeiten, darunter Zeichenübungen zu den Charakteren, die Erstellung von Gifs, Memes oder Plakaten, wobei künstlerische Methoden von der Malerei bis hin zu digitalen Bildgestaltungsprogrammen genutzt wurden. Die teilnehmenden Jugendlichen arbeiteten abwechselnd je nach Projektphase in Gruppen-, Paar- oder Einzelarbeit.

## Projektlaufzeit

Das Projekt mit den Jugendlichen fand von September bis Dezember 2022 statt, eine Projektpräsentation im Januar 2023 setzte einen feierlichen Abschluss. Nach einleitenden Projekttagen fanden wöchentliche Treffen im Kunstunterricht statt (drei Schulstunden).

## Ergebnisse

Alle sechs fiktiven Charaktere begrüßten die Nutzer\*innen mit einer individuellen Ansprache. Die Nutzer\*innen konnten einen Freitext eingeben oder interaktiv auf Vorschläge klicken (Wie geht's? Wer bist du überhaupt? Muss ich Angst haben?). Das Konzept bestand folglich darin, über Smalltalk einzusteigen und darüber Hintergrundinformationen aus feministischer Perspektive sowie Gedankenanstörungen zu vermitteln. Die automatisierte Zuordnung von Antworten zu Anliegen bietet in der Vermittlungsarbeit die Möglichkeit, auf individuelle Interessen der Besucher\*innen einzugehen. Seit dem Ende der Ausstellung ist das Chatbot-Modul nicht mehr in der App des Museums zugänglich, Ende Juli 2023 lief das IBM-Abonnement aus. Es gibt anschließende Überlegungen, ein Chatbot-Modul zukünftig gemeinsam mit Jugendlichen für den historischen Rundgang der Hamburger Kunsthalle zu entwickeln.

---

## Kontakt

Hamburger Kunsthalle  
Glockengießerwall 5  
20095 Hamburg

Melanie Fahden  
Bildung und Vermittlung  
Tel.: 040/428 131 216  
E-Mail: melanie.fahden@hamburger-kunsthalle.de  
Web: www.hamburger-kunsthalle.de

## Im Interview

### Chatte mit einer Femme fatale!

Hamburger Kunsthalle / Stadtteilschule am Hafen (Standort St. Pauli)

Melanie Fahden, Anja Gebauer und Melanie Nethe

#### *Herausragendes und Spezielles*

##### *Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?*

Die Besonderheiten dieses Projekts liegen in einer Kombination aus verschiedenen Elementen. Zunächst einmal steht im Mittelpunkt die Integration von Chatbot-Technologie und Künstlicher Intelligenz in den Bereich der digitalen Medienbildung. Dies ermöglicht eine innovative Herangehensweise an den Lernprozess und schafft Raum für die Entfaltung neuer pädagogischer Methoden.

Eine weitere Besonderheit ist die Integration des Projektes in den Kunstunterricht und die Kooperation mit der Schule und der IT-Agentur. Diese Zusammenarbeit eröffnet die Möglichkeit, die Schnittstelle zwischen kreativer Kunstvermittlung und modernen Technologien zu erkunden, was eine spannende Synergie zwischen Kunst, Bildung und Technologie schafft.

Ein besonders betontes Anliegen des Projekts ist die queerfeministische Vermittlung im Rahmen der Museumspädagogik. Hier steht die Sensibilisierung für geschlechtliche Vielfalt im Fokus, verbunden mit dem Ziel, stereotype Vorstellungen zu hinterfragen und neue Perspektiven zu eröffnen. Dies spiegelt sich in den entwickelten Lehrinhalten und Methoden wider, die bewusst auf Geschlechterstereotype eingehen und einen inklusiven Ansatz verfolgen.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Auseinandersetzung mit popkulturellen Medienphänomenen, insbesondere Gifs und Memes. Diese Elemente der digitalen Popkultur dienen nicht nur als Studienobjekte, sondern werden aktiv in den pädagogischen Ansatz integriert, um die Medienkompetenz der Lernenden zu fördern und einen zeitgemäßen Zugang zur Vermittlung von Inhalten zu ermöglichen.

Insgesamt zeichnet sich dieses Projekt durch seine Vielschichtigkeit und interdisziplinäre Herangehensweise aus, die nicht nur traditionelle Lehrmethoden mit modernen Technologien verbindet, sondern auch einen bewussten Fokus auf geschlechtliche Vielfalt und popkulturelle Elemente setzt.

#### *Ziele und Methoden*

##### *Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?*

Während des Projekts wurden verschiedene medienpädagogische Ziele verfolgt, die durch gezielte Methoden umgesetzt wurden. Die Schüler\*innen starteten mit einer Einführung in den theoretischen Aufbau von Chatbots, was eine grundlegende Orientierung für ihre weitere Arbeit darstellte. Hierbei wurden nicht nur die Struktur von Chatbots vermittelt, sondern auch grundlegende Kenntnisse über Kommunikationsformen in diesem digitalen System.

Die Medienkunde während des Projekts führte zu einer Fülle von Ideen über den möglichen Einsatz von Medien in Chatbots. Dies wiederum motivierte die Schüler\*innen zur eigenen Mediengestaltung, darunter die Erstellung von Gifs, Memes und Plakaten. Das Ziel dabei war, eine visuelle Darstellung ihrer Gedanken und Ideen zu ermöglichen und gleichzeitig ihren kreativen Ausdruck zu fördern.

Die Mediengestaltung spielte eine entscheidende Rolle, da die eigenen Produkte in den Chatbot integriert wurden. Dies trug nicht nur zu den narrativen Strukturen bei, sondern formte auch die Persönlichkeiten der sechs einzelnen Charaktere innerhalb der digitalen Kommunikationssysteme.

Kreatives Schreiben wurde genutzt, um die Inhalte der Chatbots zu generieren und

zu überarbeiten. Hierbei kamen auch Apps zum Einsatz, die Gespräche mit den einzelnen Charakteren simulieren konnten oder auch die Entwicklung einer Statusmeldung für jeden Charakter.

Die Erarbeitung von Rollenbildern, beispielsweise die Figur der *Helena von Troja*, erfolgte unter anderem durch die Kommunikation mit den Kurator\*innen und die Anwendung von Fragebögen. Dies ermöglichte eine tiefere Auseinandersetzung mit historischen Persönlichkeiten und deren Integration in die Chatbot-Interaktion.

Schließlich wurden die Schüler\*innen dazu befähigt, Forschungskompetenzen zu entwickeln, indem sie Informationen aus verschiedenen Quellen sammelten, analysierten und synthetisierten. Dieser Prozess ermöglichte es ihnen, fundierte Meinungen zu bilden und ihre Forschungskompetenzen zu stärken. Das gesamte Projekt trug dazu bei, eine vielseitige medienpädagogische Erfahrung zu schaffen, die theoretisches Wissen mit praktischer Anwendung verband.

### **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

#### **a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer\*innen?**

Die Schüler\*innen brachten vielfältige Vorkenntnisse mit, darunter Grundkenntnisse aus dem IT-Unterricht, eine aktive Nutzung von Medien im Alltag über Smartphones inklusive Chat-Kommunikationsformen sowie kunstgeschichtliches Basiswissen. Diese Kombination bot eine solide Grundlage für die Auseinandersetzung mit den technologischen, alltäglichen und künstlerischen Aspekten des Projekts, wodurch eine breite Palette von Perspektiven und Erfahrungen in die Arbeit integriert wurde.

#### **b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?**

Im Rahmen dieses Projekts erwarben die Schüler\*innen umfassende medienpädagogische Kenntnisse. In der Medienkritik geht es um persönliche Chatvorlieben, die Beach-

tung der Netiquette und um den Umgang mit Blackwordlists zur Selbstbehauptung im Chat.

Die Mediennutzung wird durch aktive BYOD (Bring your own Device)-Arbeit mit QR-Codes gefördert, einschließlich der Analyse von Apps, Erstellung von Instagram-Accounts und Nutzung verschiedener Apps für digitale Bildgestaltung sowie Nachrichtenformulierung.

Die Teilnehmer\*innen erhalten Einblicke in die Mediengestaltung durch die Zusammenarbeit mit der Chatbot-Agentur assono GmbH und die aktive Mitwirkung an der Ausgestaltung eines KI-Chatbots.

Im Bereich der Medienkunde bauen die Teilnehmer\*innen ein solides Verständnis für Begriffe wie Chatbot, Gif und Meme auf, um ihre Medienkompetenz zu fördern und einen kritisch-reflektierten Umgang mit modernen Kommunikationsformen zu entwickeln.

#### **c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?**

Die Teilnehmenden erwarben im Rahmen des Projekts vielfältige Kenntnisse und Kompetenzen. Zunächst erfolgte das Kennenlernen und Verstehen grundlegender Funktionsweisen Künstlicher Intelligenz, insbesondere im Kontext der automatisierten Sprachverarbeitung mithilfe des Sprachmodells von IBM Watson.

Ein wichtiger Gesichtspunkt war zudem das Nutzen und Reflektieren der eigenen Medienutzung. Hierbei wurden verschiedene Aspekte beleuchtet: von Chats bis zur Verwendung von Bildmaterial in der digitalen Kommunikation. Die Schüler\*innen wurden dazu angeleitet, den feministischen Protest in sozialen Medien einzuordnen und kritisch zu reflektieren.

Die Mitgestaltung des Frage- und Antwortkatalogs des Chatbots aus jugendlicher Perspektive stand im Fokus. Hierbei wurde besonderes Augenmerk auf den Umgang mit speziellen Gesprächssituationen gelegt, etwa dem adäquaten Reagieren auf Beschimpfungen oder sexualisierte Äußerungen.

Des Weiteren erarbeiteten die Schüler\*innen Inhalte des Chatbots, die in Verbindung mit den Themen der Ausstellung *Femme fatale* stehen. Dies erfolgte unter Einbeziehung per-

sönlicher Interessen, wie Lieblingsessen, Wünsche oder Idole.

Die medienkritische Perspektive auf das Reproduzieren von tradierten Machtverhältnissen in KI-Systemen wurde ebenfalls thematisiert. Dabei lag ein Fokus auf der Entwicklung von empowernden Äußerungen für Menschen aus dem LGBTQIA\*-Spektrum, sowohl in Bild als auch in Text.

Ein weiterer Schwerpunkt war die Anfertigung von abwechslungsreichem Bildmaterial, darunter Memes und Gifs, für unterschiedliche Gesprächsanlässe. Abschließend erfolgte das Testen und Prüfen des Digitalprodukts hinsichtlich der Nutzer\*innenfreundlichkeit in enger Zusammenarbeit mit der Agentur assono GmbH. Insgesamt erlangten die Schüler\*innen somit nicht nur technisches Know-how, sondern auch eine kritische und kreative Perspektive im Umgang mit digitalen Medien.

### **Probleme und Grenzen**

*Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?*

Im Laufe des Projektes stießen die Schüler\*innen auf mehrere komplexe Herausforderungen: Der hohe Zeitdruck und der gleichzeitig hohe Qualitätsanspruch, verbunden mit der Komplexität der Qualitätssicherung, stellen eine bedeutende Aufgabe dar. Hierzu gehörten beispielsweise das sorgfältige Korrekturlesen der erarbeiteten Inhalte und die Anpassung an unterschiedliche Erwartungen des Fachpublikums an das Endprodukt.

Sprachliche Barrieren, insbesondere im Kontext von kunsthistorischen Texten, stellten eine weitere Herausforderung dar. Die Texte mussten so verfasst werden, dass sie für Schüler\*innen verständlich sind, während gleichzeitig ein Dialog mit Kurator\*innen und die Vermittlung von Fachwissen gewährleistet werden sollte. Dies erfordert eine sensible Herangehensweise an die Wissensvermittlung und die Überwindung von sprachlichen Hürden durch einfache und unterhaltsame Sprache.

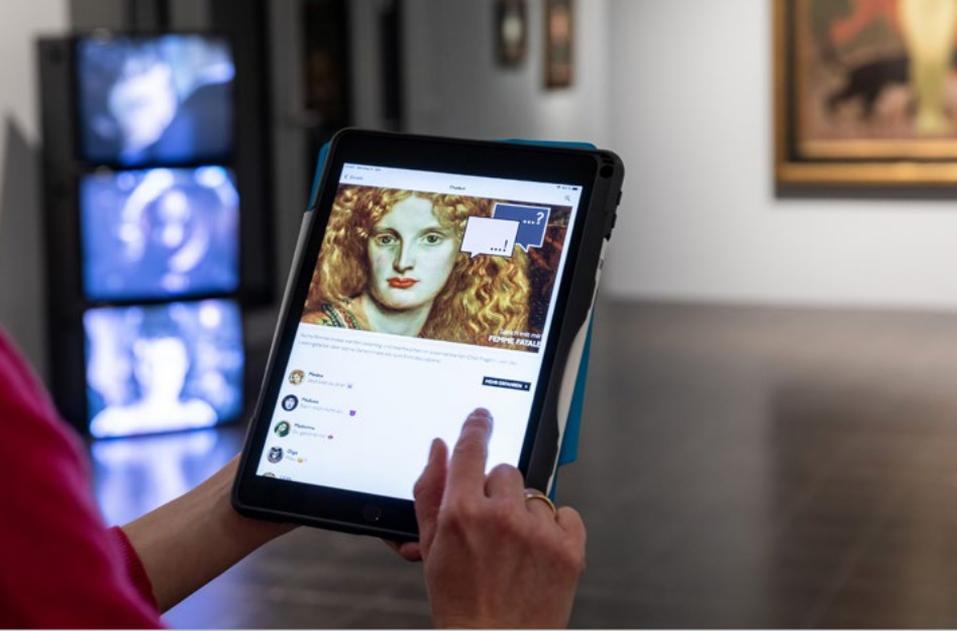
Ein weiterer wichtiger Aspekt war das Aufbrechen von gedanklichen Strukturen rund um Rollenbilder und vermeintliche Gewissheiten. Dieser Prozess erforderte Zeit und Vertrauen, ohne dabei direktem Leistungs- und Produktionsdruck ausgesetzt zu sein. Es ging darum, Raum für Neuverhandlungen zu schaffen und



die Schüler\*innen zu ermutigen, sich aktiv mit diesen Aspekten auseinanderzusetzen und Haltungen zu entwickeln.

Die Identifikation der Schüler\*innen mit dem finalen Produkt war ein zentrales Ziel. Dies erforderte eine gezielte pädagogische Herangehensweise, um sicherzustellen, dass die individuellen Bedarfe und Interessen der Schüler\*innen berücksichtigt wurden. Die Herausforderung bestand darin, eine Willkommenskultur zu schaffen und Interesse für Hochkultur zu wecken, insbesondere angesichts des regulären Unterrichts- und Leistungsdrucks.

Museumsregeln können allgemein, aber vor allem auch insbesondere in einem Kunstmuseum zusätzliche Hürden darstellen, die es zu überwinden gilt. Es ist wichtig, diese Umstände in die pädagogische Planung einzubeziehen und Strategien zu entwickeln, um eine positive Lernumgebung zu schaffen und die Motivation der Schüler\*innen aufrechtzuerhalten.



### **Technik**

*Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?*

Die räumlichen Gegebenheiten sollten ein vielfältiges Arbeiten mit analogen und digitalen Mitteln sowie einige Präsentations- und Besprechungsmöglichkeiten unterstützen. Besonders erforderlich ist eine stabile Internetverbindung, im Projekt wurden zudem punktuell 16 iPads mit unterschiedlichen vorinstallierten Apps (Wire, Meme Generator etc.) im geführten Zugriff genutzt sowie nach dem BYOD (Bring your own Device)-Konzept mit QR-Codes und Geräten der Schüler\*innen gearbeitet. Unverzichtbar scheint eine Präsentationstechnik etwa durch Beamer oder ein interaktives Whiteboard, um Vorgehensweisen oder Zwischenergebnisse zu besprechen, im Projekt wurde dazu etwa ein Padlet angelegt, auf dem die Jugendlichen Kommentare und Ergebnisse je nach Projektphase hochladen konnten. Zur Technologie der Künstlichen Intelligenz respektive des Chatbots selbst ist ein Dashboard zum Training und zum direkten Einspeisen von Antworten oder Bildmaterial in den Chatbot notwendig, optimalerweise mit individuellen Zugriffsrechten. Im kreativen Bildgestaltungsprozess ist auch ein Raum mit künstlerischen Materialien wünschenswert.

### **Tipps für die Praxis**

*Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?*

Eine flexible Grundhaltung, um auf etwaige Änderungen, unvorhersehbare oder neue Aspekte eingehen zu können, ist in einem solchen Projekt in jedem Fall hilfreich. Zudem sollte unbedingt vorab definiert werden, was im gegebenen Rahmen überhaupt zu leisten ist und worauf der Fokus liegt, um so das Ziel erreichbar zu machen und sich von ausufernden Anforderungen an einen Chatbot abzugrenzen. Um den Aufwand überschaubar zu halten, lassen sich möglichst kleine Produkt-Pakete schnüren (z.B. Smalltalk-Fragen, Statusmeldungen für den Chatbot, Memes). Dadurch werden auch Erfolg und Wirksamkeit spürbar. In der Arbeit mit den Jugendlichen ist eine starke Rhythmisierung hilfreich, um immer wieder an die Interessen und Lebenswelten anzuknüpfen, die Motivation durch unterschiedliche Arbeitsformen zu ermöglichen und verschiedene Lerntypen anzusprechen.

## **Motivation**

### **a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?**

Die Jugendlichen sollten im Projekt für die Mitarbeit und Mitgestaltung des Chatbots begeistert werden – doch lag die Schwierigkeit gleich zu Beginn darin, dass das zu entwickelnde Produkt selbst noch nicht gezeigt werden konnte. Dies ist einem partizipativen Entwicklungsprozess logischerweise eingeschrieben – doch trägt eine klare Zielvorstellung enorm zur individuellen Motivation bei. Somit wurden ähnliche Beispiele zu Hilfe genommen, wobei für die Schüler\*innen recht lange abstrakt blieb, worauf konkret hingearbeitet wird. Durch Überraschungsmomente (etwa den Einstieg in das Projekt per projiziertem Livechat der Projektleiter\*innen als stummen Impuls) und viele eigenständige und individuell betreute Arbeitsphasen sowie das Anknüpfen an virulente Fragestellungen (Stereotype, Diskriminierung, Revolutionen und Demonstrationen, Gender-Fragen) ließen sich die Jugendlichen immer wieder motivieren und aktivieren. Damit die rein textliche Arbeit (die für einen Chatbot notwendig ist) nicht überhandnahm, wurden unterschiedliche Medien und Arbeitsformen ermöglicht. Zudem waren die Jugendlichen im Rahmen des Regelunterrichts (Kunstkurs einer 10. Klasse) beteiligt, wobei die Leistungsbeurteilung durch Noten durchaus einen klassischen Motivationsfaktor bildete. Der Lernortwechsel zwischen Museum und Schule sowie die Aussicht darauf, dass das Endergebnis und die eigenen Fragen sowie Bilder dort letztlich sichtbar sein werden, unterstützten ebenfalls das Interesse und die Mitwirkungsbereitschaft.

### **b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?**

Offensichtlich stolz waren einige der Jugendlichen bei der Ausstellungseröffnung in der Hamburger Kunsthalle erschienen. Es wurden mehrere Fotos aus dem Projekt in einer Rede gezeigt, die Schüler\*innen namentlich genannt und die Anwesenden empfangen. Im Projekt-

verlauf arbeiteten die Jugendlichen gerne aktiv mit ihren eigenen Geräten und nutzten diese produktiv für gezielte Aufgaben, etwa um sich ein Statement oder Video auf Instagram anzusehen oder den Chatbot eines anderen Museums zu testen. Eine besonders fokussierte Arbeitsatmosphäre zeigte sich in den Kreativaufgaben, etwa dem Verfassen eines Statements (rund um das Thema Geschlechtergerechtigkeit) für das eigene Kunstwerk. Hier konnten sich die Jugendlichen in ihrem Tempo nach Wunsch mit Bleistift, Farbe oder Edding vertiefen. Daraus ergaben sich eigene Spielräume zu individuell bedeutsamen Fragestellungen, die anhand der Ausstellungsthemen eröffnet wurden, wie sich in Gesprächsrunden zeigte. Auch das besondere Setting mit externen Teilnehmenden wie den Kurator\*innen der Ausstellung, der Besuch originaler Kunstwerke im Museum sowie das Kennenlernen der Mitarbeiter\*innen des KI-Unternehmens, die in die technische Entwicklung des Chatbots einführten, war für die Jugendlichen besonders.

### **c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?**

Sehr anregend war in diesem Projekt die gegenseitige Inspiration durch interdisziplinäre Projektbeteiligte – von Wissenschaftler\*innen über die Expertise einer IT-Agentur bis hin zu den Jugendlichen und der daraus entstehenden Suche nach dem gemeinsamen Weg. Dadurch bildete sich ein Spiel zwischen Theorie und Praxis mit Experimentcharakter rund um einen kreativen Umgang mit der KI. Besonders war auch der Austausch rund um die Themen *Femme fatale*, stereotype Darstellungen in der Kunst, Macht und Gender mit den Jugendlichen, wobei streitbare und humorvolle Momente und vor allem viele ehrliche Reaktionen der Jugendlichen verhandelt wurden. Die Vermittlungssituation mit den Jugendlichen direkt spornte an, sich auch als Museumsmitarbeiter\*in und Bildungsinstitution immer wieder hinsichtlich der eigenen Ein- und Ausschlussmechanismen zu hinterfragen und anzupassen.

## **Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

### **a) Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?**

Über das Projekt wurden die für das Schulfach Kunst eher ungewöhnlichen Themen „Künstliche Intelligenz“ und „Chatbots“ für die Jugendlichen in den Fokus gerückt. KI kennenlernen, damit arbeiten und sie für das Produkt Chatbot nach eigenen Vorstellungen nutzbar machen, führt zur Wissenserweiterung und einem Zugewinn an Souveränität im Verstehen und Beherrschen KI-gestützter Anwendungen. Für die Schule ergab sich durch das Projekt auch ein methodisch-didaktischer Zugewinn im Bereich der Diskriminierungssensibilität. Die Hamburger Kunsthalle sammelte wertvolle Erfahrungen im Bereich der digitalen Vermittlung für Jugendliche und steht einer Fortführung und Weiterentwicklung des Know-hows für anknüpfende Projekte offen gegenüber. Über den Chatbot erreichte die Bildung und Vermittlung viel Aufmerksamkeit, die sich in Form von Anfragen für Konferenzen und Publikationen äußerte. Somit wurde eine erfahrungsbasierte Wissensweitergabe befördert.

### **b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?**

Die finanzielle Förderung der Wüstenrot Stiftung für das Chatbot-Projekt umfasste die Entwicklung und Nutzung des Produkts für die Laufzeit der Sonderausstellung *FEMME FATALE. Blick – Macht – Gender* (9. Dezember 2022 bis 10. April 2023).

## **Themen**

### **Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?**

Der Mythos der *Femme fatale* umfasst Themenbereiche, die gegenwärtig kritisch gesellschaftlich und medial debattiert werden. Geschlechtliche Stereotypisierungen, die Geschichte der Frauenrechtsbewegung und In-

tersektionalität boten daher unumgängliche Anknüpfungspunkte für die Ausgestaltung der Chatcharaktere. Aufklärend, entlarvend und empowernd sollten die fiktiven Figuren auf Missstände hinweisen und unterhaltsam sowie gewitzt damit umgehen. Hier entwickelten die Schüler\*innen rhetorischen Witz in Textbausteinen und Bildmaterial (Memes, Gifs). Darüber hinaus lag der Fokus auch auf der Vermittlung von Künstlicher Intelligenz und darauf, welche Chancen, aber auch Herausforderungen mit dieser neuen Technologie einhergehen. Der von den Jugendlichen erstellte Kriterienkatalog für ein attraktives Produkt zeugt von der Auseinandersetzung mit KI und wie diese zugunsten einer jugendlichen Ansprache nutzbar gemacht werden kann. Im Laufe der Workshops traten außerdem vielfältige Interessengebiete zu Tage, wie Nachfragen zum Wert der Kunstwerke oder danach, was eine\*n Künstler\*in eigentlich zu einer\*einem Künstler\*in macht? Auch die Geschichten hinter den Kunstwerken wurden erfragt und der Wunsch formuliert, die Hamburger Kunsthalle noch weiter zu erkunden und sich den Ort selbst zu eigen zu machen.

## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

### **a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?**

Aus Museumsperspektive stellt sich immer wieder die Frage, wie der Ort für Jugendliche interessanter gemacht werden kann, um zu einem selbstmotivierten Besuch zu animieren und diesen dann vermittlerisch altersgerecht zu gestalten. Dabei verbirgt sich in Medientrends scheinbar ein hohes Potenzial, etwa im Bereich von Chatbots, Instagram- oder TikTok-Kanälen und auch in der digitalen Praxis im Rahmen von Schulworkshops (Umfragen gestalten lassen, Stopmotion oder Kurzfilme erstellen, mit Greenscreens arbeiten etc.).

**b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?**

Das Angebot für Jugendliche wird sukzessive erweitert und die Praxismöglichkeiten durch Anschaffung von neuem technischem Equipment verbessert und ausgebaut. Hierbei handelt es sich um einen Prozess, die analoge Vermittlungsarbeit digital sinnvoll zu ergänzen und die Spielräume zu erweitern. So bleibt das Museum als außerschulischer Lernort attraktiv, an dem vielfältige Wege zur Kunst führen, eben auch, indem mediale Trends aufgegriffen und in der Vermittlung erprobt werden.

**Perspektiven**

**Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs**

**a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?**

Das Projekt hat einmal mehr verdeutlicht, dass medienpädagogische Arbeit relevant ist, um einerseits den Bildungsplan sinnvoll zu erweitern und zur Medienbildung der Schüler\*innen beizutragen. Andererseits bietet der Bereich der digitalen Vermittlung noch viel unbeschriebenes Potenzial, um Inhalte passgenau an verschiedene Zielgruppen zu bringen und Mediennutzung mit einer kritisch-reflexiven Ebene zu verknüpfen.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Medienpädagogik erscheint uns an der Stelle besonders sinnvoll, wenn sie umfassend erfolgt. Die Schüler\*innen sollen bestenfalls ein Medium gut kennenlernen und verstehen, wie sie es kreativ nutzen können, ohne ihm zu verfallen. D.h. die kritisch-reflexive Ebene sollte unbedingt mitgedacht werden. Dann eröffnen medienpädagogische Projekte einen Mehrwert, indem sie zu einem souveränen und reflektierten Umgang mit (neuen) Medien beitragen.



**Struktur und Rahmen**

**Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?**

Projekte dieser Art brauchen einen gut abgesteckten Rahmen und eine effektive Arbeitsteilung. In unserem Fall war es gut, mit intensiven Workshoptagen in das Projekt sowohl mit der Chatbot-Agentur als dann auch mit den Schüler\*innen zu starten. Als positiv erwies sich darüber hinaus, einen festen wöchentlichen Zeitslot im Stundenplan zu haben, um kontinuierlich arbeiten zu können. Auch wichtig erscheint uns ein gewisser Mut zu einem offenen Prozess, da hierüber besonders die Mitbestimmung und -gestaltung der Schüler\*innen ermöglicht wird. Es ist empfehlenswert, zwar ein Ziel definiert zu haben, auf dem Weg dorthin aber Spielräume für Ideen zu haben, die erst im Prozess auftreten und so aufgegriffen und verfolgt werden können.

## Feedback

### *Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?*

Insgesamt ist das Projekt in einem Rahmen zu sehen, in dem institutionelle Ansprüche (u.a. sprachlicher Art), Zeitdruck und qualitative Erwartungen auf einen Ansatz treffen, in dem Jugendliche partizipativ und so auch ergebnisoffen den Chatbot mitgestalteten. Dabei zeigen die Daten sehr hohe Nutzungszahlen mit positiven Rückmeldungen – das Ziel, 10 Prozent der Ausstellungsbesucher\*innen mit dem Chatbot zu erreichen, wurde mit über zehntausend Gesprächen übertroffen. In zukünftigen Projekten wäre auch die Nutzung generativer KI-Systeme in Verbindung mit einer vertieften kritischen Reflexion der Textproduktion spannend.

Dabei nähme das Entwickeln von Charakteren und ihren Gefühlszuständen, unterschiedlichen Perspektiven sowie das Hinterfragen tradierter Narrative (sowie des Systems Museum) weiter einen elementaren Anteil ein. Hierbei äußerten die Jugendlichen am Ende den Wunsch, dass der Chatbot sprachlich noch mehr an der Jugendsprache orientiert sein sollte. Zudem besteht ein größeres Interesse daran, öfter in der Kunsthalle und im Museumsraum vor den Originalen zu arbeiten, sodass der Kontext einer Sonderausstellung hier nicht optimal war. Die Jugendlichen selbst kamen zum Teil mit großem Stolz freiwillig zur Ausstellungseröffnung und Abschlusspräsentation – eine wertvolle Resonanz auf die doch hierarchische und exklusive Institution Museum. Die partizipative Zusammenarbeit mit Teilen der

nachwachsenden Gesellschaft erscheint also im Sinne einer sich der Demokratie verschriebenen Einrichtung elementar – nur so kann reflektiert werden, dass sich gesellschaftliche Missstände nicht in einem Einsatz Künstlicher Intelligenz fortschreiben.

## Interviewpartnerinnen

**Melanie Fahden:** Studierte Kulturwissenschaften und Kulturvermittlung an der Universität Hildesheim und ist seit 2021 als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung Bildung und Vermittlung der Hamburger Kunsthalle tätig; Arbeitsschwerpunkte: Schulangebot für die Sekundarstufe I und II sowie die Themenfelder Inklusion, Outreach und Freizeit.

**Dr. Anja Gebauer:** Arbeitet künstlerisch und wissenschaftlich an den Themen der kulturellen Bildung, Partizipation und Digitalität; arbeitete nach ihrem Lehramtsstudium und der Promotion an der Ludwig-Maximilians-Universität in München an der Hamburger Kunsthalle und leitet ab Januar 2024 die Kunstvermittlung am Museum der Moderne Salzburg.

**Melanie Nethe:** Seit 2008 Lehrerin und Medienpädagogin und unterrichtet an der Stadtteilschule am Hafen die Fächer Medien und Kunst; betreut seit 2021 den didaktischen Einsatz der iPads in den Jahrgängen 5. und 6.; ist außerunterrichtlich seit mehreren Jahren im Bereich Digitalisierung aktiv; ihre Schwerpunkte hier: Einsatz interaktiver Whiteboards und OER.

**Laudatio** zum Projekt unter: <https://dieterbaacke-preis.de/chatte-mit-einer-femme-fatale/>

## Lizenz

Der Artikel steht unter der **Creative Commons Lizenz CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheberinnen (siehe Interviewpartnerinnen) sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.