

**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**

## **Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**

**Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte**



**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**

## **Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**

**Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)**  
**Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten**  
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte  
**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  
Obernstr. 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  
André Weßel  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

**Gallus Zentrum e.V.**

## **NEXT LEVEL!? Was junge Menschen über Künstliche Intelligenz denken**

**Multimediales Medienprojekt**

**(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)**

Spätestens seit der Veröffentlichung von ChatGPT ist klar, dass Künstliche Intelligenz eine transformative Kraft besitzt. *Next Level!* zielt darauf ab, junge Menschen bei der Mitgestaltung dieser Veränderungen zu unterstützen.

Das Projekt bietet jungen Menschen ab 16 Jahren die Möglichkeit, sich kreativ und kritisch mit dem Thema Künstliche Intelligenz auseinanderzusetzen, Positionen zu entwickeln, ihre Wünsche in Bild und Ton auszudrücken und mit ihrer Umwelt zu teilen.

Das Projekt startete Ende Januar 2024 mit einem dreitägigen Fotoworkshop in Kooperation mit einer 11. Klasse des Goethe-Gymnasiums Frankfurt. Die Idee des Fotoprojekts war, KI-generierte Bilder realen Bildern gegenüberzustellen.

Zunächst wurden die Grundlagen der Bildsprache vermittelt und das Fotografieren mit Spiegelreflexkameras geübt. Danach wurde versucht, die eigenen Fotos mit KI-Bildgeneratoren nachzustellen. Nicht immer waren die Jugendlichen mit dem Ergebnis zufrieden. Im Verlauf der kreativen Projektarbeit manifestierten sich jedoch zunehmend künstlerische Ideen, kritisch-forschende Ansätze sowie Arbeiten, die KI-Bilder komplett ablehnten und damit auf Urheberrechte und Datenschutz aufmerksam machen wollten. Zu vielen Arbeiten wurden zudem erklärende Texte verfasst, die bei der Ausstellung zu lesen waren.

Ende März folgte ein zweitägiges Audioprojekt mit einer 11. Klasse der Stauffenberg-



*Abb. 1: Ausstellungseröffnung*

schule. Im Rahmen der Projektarbeit wurden zahlreiche Straßeninterviews durchgeführt und zu informativen Podcasts zusammengestellt. Gefragt wurde unter anderem nach dem Nutzungsverhalten, der Funktionsweise und der persönlichen Meinung. Während der Interviews an einer Schule äußert ein Schüler: „Es ist gut, dass es KI gibt, aber man wird davon faul.“ Auch eine Lehrerin berichtet von ähnlichen Befürchtungen: „Wenn wir in der Klasse darüber sprechen, sagen viele, dass sie das eigenständige Lernen nicht verlernen wollen.“ Die älteren Befragten fordern politische Rahmenbedingungen und äußern häufig Ängste hinsichtlich der Unbeherrschbarkeit der neuen Technik. Darüber hinaus werden auch positive Veränderungen durch KI in der Arbeitswelt sowie die Möglichkeit einer romantischen Beziehung zu einem KI-System thematisiert.

Einige Gruppen erforschten zusätzlich das kreative Potenzial von KI-Audio-Tools. Mit *Suno.ai* wurde Musik generiert und auf *eleven-labs.io* konnten die Teilnehmenden Stimmgeneratoren ausprobieren.

Die Ergebnisse beider Workshops wurden in einer Ausstellung im April 2024 in den Räumen des Gallus Zentrums präsentiert. Im Rahmen der Veranstaltung hatten die Besucher\*innen die Möglichkeit, mit den Jugendlichen in Kontakt zu treten und sich zusätzlich an iPad-Stationen mit den genutzten KI-Tools vertraut zu machen.

Im Herbst 2024 wurde noch ein Videoprojekt durchgeführt, im Rahmen dessen drei Filme zum Thema KI entstanden sind.

### **Thema**

Thematisch kreist das Projekt um das Erforschen des kreativen Potenzials von KI-Tools sowie die kritische Auseinandersetzung mit diesen.

### **Zielgruppe/n**

Junge Menschen ab 16 Jahren

### **Methoden**

Seit Mitte der 90er-Jahre liegt der Schwerpunkt des Gallus Zentrums auf der aktiven Medienarbeit. Medien sind Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und spielen in ihrer Identitätsbildung eine zentrale Rolle. Im Widerspruch dazu findet eine Mediengrundbildung in Kitas und Schulen nicht ausreichend statt. Lehr- und Bildungspläne sowie die technische Ausstattung von Schulen hinken dem digitalen Wandel hinterher. Mit seiner Projektarbeit und seinen Bildungsangeboten will das Gallus Zentrum diese Lücke schließen.

Die aktive Medienarbeit des Gallus Zentrums orientiert sich an den Grundsätzen der kulturellen Bildung. An erster Stelle steht dabei die Freude am Lernen. Es wird an den Interessen und Lebenswelten angesetzt. Dies fördert Eigeninitiative, Motivation und Kreativität. Selbstgesteuertes Lernen fördert das Entwickeln eigener Positionen und den Erwerb vielfältiger Schlüsselkompetenzen. Präsentationen ermöglichen es, sich in gesellschaftliche

Prozesse einzumischen und Selbstwirksamkeit zu erfahren. Begleitet werden die Projekte von einem erfahrenen Team.

Bei dem Projekt *Next Level* wurden außerdem theoretische Einführungen ins Thema KI konzipiert, speziell auf den jeweiligen Workshop zugeschnitten.

### **Projektlaufzeit**

Von Januar bis Dezember 2024

### **Ergebnisse**

Im Fotoworkshop sind insgesamt 60 Bilder entstanden. In vielen Arbeiten wurden die KI-generierten Bilder den eigenen, realen Bildern als Collagen gegenübergestellt. Zu den Ergebnissen überlegten sich die Teilnehmenden Titel, kurze Texte und die Art der Hängung mithilfe von *Freeform*. Anschließend wurden die Bilder und Titel für die Ausstellung gedruckt und gehängt.

Im Audioworkshop sind drei informative Interviewbeiträge entstanden. Weiterhin wurden drei kurze kreative Audiobeiträge produziert, bei denen es sich um Experimente mit Stimm- und Musikgeneratoren handelt. In der Ausstellung gab es verschiedene Audiostationen und mit QR-Code konnten die Beiträge auf *SoundCloud*<sup>1</sup> angehört werden.

Im Dezember 2024 sind abschließend in einer Projektwoche drei Filmbeiträge entstanden.

---

### **Kontakt**

Gallus Zentrum e.V.  
Krifteler Str. 55  
60326 Frankfurt am Main  
Tel: 069/7380037  
E-Mail: [galluszentrum@web.de](mailto:galluszentrum@web.de)  
Web: <https://galluszentrum.de/testimonial/next-level/>  
Instagram: [galluszentrum55](https://www.instagram.com/galluszentrum55)

## Im Interview

### NEXT LEVEL?! Was junge Menschen über Künstliche Intelligenz denken Gallus Zentrum e.V.

Jana Schlegel und Sabine Hoffmann

#### *Herausragendes und Spezielles*

##### *Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?*

*Next Level* ist ein erster Versuch, Künstliche Intelligenz in der medienpädagogischen Projektarbeit kreativ einzusetzen. In diesem Neuland wurde mit unterschiedlichsten Bild-, Stimm- und Musikgeneratoren experimentiert, und es wurden natürlich auch die bekannten Sprachmodelle, wie z.B. ChatGPT, eingesetzt. Das Besondere war, dass sich die Tools im Laufe des Projektes rasant verbessert haben. Entstanden am Anfang noch viele Bilder mit deformierten Körperteilen, wurde das mit der Zeit immer besser. Die Deformierungen und natürlich auch insgesamt körperliche Veränderungen vorzunehmen, hat allen Beteiligten sehr viel Spaß gemacht.

Wir sind gespannt, was KI-Videotools in Zukunft für Überraschungen zu bieten haben und welche Möglichkeiten sich im kommenden Videoprojekt eröffnen werden.

#### *Ziele und Methoden*

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

Grundsätzlich ist das Ziel von *Next Level* eine bewusste Auseinandersetzung mit Medien, wobei der Schwerpunkt auf einer kreativen Nutzung von Künstlicher Intelligenz liegt. Dieser praktische Ansatz führte oft zu einer kritischen Reflexion des Themas. Mit ihren Collagen untersuchten drei Teilnehmerinnen z.B., inwiefern KI Frauen darstellt. Und sie reflektierten im Zuge dessen Schönheitsbilder und stereotype Geschlechtervorstellungen, die durch die zugrundeliegenden Datensätze transportiert werden. Neben einer hauptsächlich praktischen Erforschung der Funktionsweise von Künstlicher Intelligenz stand aber zu Beginn der Projekte auch eine theoretische Einführung im Programm.

Das Fotoprojekt beispielsweise begann mit einer Einführung in die Bildgestaltung. Hier



Abb. 2: Fotoworkshop

lernten die Jugendlichen unter anderem die Wirkung von Perspektiven anhand konkreter Beispielbilder kennen. Der Fokus lag hierbei auch auf der Vermittlung von Fachbegriffen, die später bei der Bedienung der Bildgeneratoren von Nutzen waren. Nach der Einführung wurden die Kameras vorgestellt und erste Ideen gesammelt. Am Ende des Tages wurden die entstandenen Fotos sortiert und eine Auswahl getroffen. Der zweite Tag startete mit einer PowerPoint-Präsentation, die den Jugendlichen anhand von Beispielen einen kritischen Einblick in die Funktionsweise von Künstlicher Intelligenz gewährte. Für unsere Jugendlichen waren folgende Erkenntnisse wichtig: Woan erkenne ich ein KI-generiertes Bild/ein\*en KI-generierte\*n Influencer\*in? Wie beeinflusst der Algorithmus das KI-Bild? Inwieweit werden dadurch Stereotype und politische Meinungen vermittelt? Dafür haben wir uns die zugrunde liegenden Datensätze der KI angeschaut. Nach ausführlichen Gesprächen wurden dann die textbasierten Bildgeneratoren vorgestellt und eine kurze Einführung ins Prompting gegeben, welches maßgeblich das Ergebnis beeinflusst.

Wir experimentierten mit den KI-Tools von Bildbearbeitungsapps wie *Pics Art* und mit verschiedenen Bildgeneratoren. Benutzt wurden der *image creator* von Bing, die Apps *Art.ai*, *Superimpose.ai*, *Leonardo AI* und die auf Stable Diffusion basierende App *Draw Things*. Die Jugendlichen konnten frei entscheiden, wie intensiv sie mit den Bildgeneratoren arbeiten wollten. So entschieden sich einige Schüler\*innen auch komplett gegen KI und für die Fotografien mit der Spiegelreflexkamera, andere stellten ausschließlich KI-Bilder vor.

Wichtig bei unseren Projekten ist uns immer eine thematische Fragestellung, die gesellschaftliche Probleme aufgreift. Wir versuchen, durch die Medien den Teilnehmenden eine Sinnorientierung in sich permanent wandelnden Zeiten zu ermöglichen. Durch die Mitwirkung an dem Projekt wurde die gesellschaftliche Teilhabe gefördert. So sind Präsentationen und Ausstellungen auch ein sehr wichtiger Bestandteil unserer Projektarbeit. Die Ausstellung zu *Next Level* bot die Möglichkeit, sich

mit den Jugendlichen auszutauschen und die genutzten KI-Tools selbst auszuprobieren. Die Jugendlichen konnten sich durch das Projekt in die aktuelle Debatte einmischen und sich mit ihrer Stimme zu Wort melden. Sie haben sich mit ihren Produkten eingebracht und sind mit ihren Ergebnissen bei der Ausstellung in Austausch mit dem Publikum gekommen.

## **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

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

Die Schüler\*innen nutzen fast alle regelmäßig ChatGPT. Meistens als Hilfestellung für schulische Aufgaben. Bild-, Stimm- und Musikgeneratoren wurden zum Zeitpunkt der Projekte nur sehr vereinzelt und wenn nur kurz ausprobiert. Über die Funktionsweise von Künstlicher Intelligenz gab es zu Beginn noch viel Aufklärungs- und Diskussionsbedarf.

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

Thematisch bedingt haben sich die Teilnehmenden mit einer neuen technischen Entwicklung, deren Möglichkeiten und Gefahren sowie ihrer gesellschaftlichen Bedeutung kritisch auseinandergesetzt.

Ganz offensichtlich wurden im Projekt Medienprodukte gestaltet, die über die alltägliche Mediennutzung der Jugendlichen hinausgingen. Insofern wurde die Fähigkeit zur selbstständigen, kreativen Gestaltung von Audio- und Bildmaterial mit verschiedenen Werkzeugen gefördert. Durch die Vorauswahl bestimmter Apps und Tools konnte außerdem eine Orientierung im KI-Dschungel geschaffen werden.

In den theoretischen Inputs haben wir großen Wert auf aktuelle Beispiele aus Politik und Social Media gelegt. So vermittelt das Projekt u.a., auch manipulative Tendenzen der KI zu erkennen und das Gesehene und Gehörte zu hinterfragen. Dies wurde am Beispiel einer Social-Media-Kampagne der AfD und dem Instagram-Kanal des KI-generierten Modells „Aitana Lopez“ (fit-aitana) diskutiert.



Abb. 3: Basketballkorb aus der Froschperspektive (Darius)

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

Wie oben schon erwähnt, haben die Teilnehmer\*innen Wissen über Mediengestaltung erworben. Theoretisch wurden Kenntnisse über die Funktionsweise und Bedienung von Künstlicher Intelligenz und mit ihr arbeitenden Apps vermittelt. Um beispielsweise zufriedenstellende KI-Bilder zu erzeugen, war es notwendig, sich Know-how über das Prompting anzueignen. Eine Arbeit hat zum Beispiel visuelle Vorurteile in Bezug auf weibliche Schönheitsideale herausgearbeitet und als Collage zusammengestellt.

### **Probleme und Grenzen**

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

Im Gallus Zentrum legen wir großen Wert auf Gruppenarbeit. Wir finden, junge Menschen haben zu wenig Gelegenheiten, sich als Team zu erleben und gemeinsam etwas auf die Beine zu stellen. Leider kann die Arbeit mit KI, unserer Erfahrung nach, zu einer Vereinzelnung führen, bei der jede\*r vor seinem Tablet sitzt und wenig Interaktion mit der Umwelt stattfindet. Deshalb war uns ein klassischer Ansatz bei den Projekten wichtig. Der Fotoworkshop begann demzufolge auch wie ein normales Fotoprojekt ganz praktisch mit einer gemeinsamen Spurensuche in Kleingruppen nach Fotomotiven mit Spiegelreflexkameras.

### **Technik**

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

Es müssen genügend leistungsstarke Geräte vorhanden sein. Wir haben hauptsächlich mit iPads gearbeitet. Besonders für die Bildgeneratoren braucht man außerdem eine leistungsstarke Internetverbindung. Wir empfehlen außerdem, kurz vor dem Projektstart zu recherchieren, welche Bildgeneratoren gerade zu welchen Konditionen wie viele Generierungen anbieten. Dies gilt auch für Audio-Tools. Gerade wenn man mit größeren Gruppen arbeitet, kommt man sehr schnell an die Grenzen von Gratis-Versionen, und was heute noch umsonst war, ist es morgen schon nicht mehr. Für das Anlegen der Accounts sollte etwas Zeit eingeplant werden.

### **Tipps für die Praxis**

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

Am besten startet man mit einer kleinen Gruppe und einer sehr starken Internetverbindung. Dann genügt einfach Neugier und Begeisterungsfähigkeit. KI-Tools sind wirklich erstaunliche Werkzeuge mit kreativen Möglichkeiten, vor allen Dingen bei bestimmten Aufgabenstellungen, wie z.B.: Schaffe ein Hybrid aus Mensch und Tier. Da entfalten sie ihr volles Potenzial. Sie ersetzen aber nicht die klassische aktive Medienarbeit, sondern fließen in sie ein und bereichern sie.

## Motivation

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

Die Jugendlichen hatten großes Interesse an dem Thema KI. Zu Beginn war die klassische Überforderung zu beobachten, eigene Ideen zu entwickeln. Diese ließ sich aber im Prozess bei den meisten Teilnehmenden auflösen.

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

Das war ganz unterschiedlich. Einige hatten mehr Spaß am Fotografieren und andere haben mit Hingabe und Recherche die Bildgeneratoren ausprobiert. Beim Audioprojekt waren sicherlich die Straßeninterviews und die Stimmgenerierung die Favoriten.

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

Besonders schön war für mich zu sehen, wie einige der Teilnehmenden, die zunächst sehr orientierungslos waren, im Laufe des Prozesses zu Positionen fanden und zur Umsetzung dieser die KI als kreatives Werkzeug nutzten. Wie zum Beispiel Alex, der Karikaturen von Donald Trump erstellte, indem er ihn mit bekannten Schurkenfiguren verschmelzen ließ.

Im Audioprojekt fand ich besonders beeindruckend, was für einen kreativen Flow KI-Tools auslösen können. Die Einfachheit und Schnelligkeit von beispielsweise Stimm- und Musikgeneratoren führten dazu, dass eine Gruppe mit iPad und Mikrofon ein kleines Tonstudio im Keller improvisierte und dort selbstständig Songs produzierte.

Auch die Ausstellung war für mich etwas ganz Besonders, da hier Alt und Jung zusammenkamen und ein Austausch stattfand.



Abb. 4: Metamorphose der Macht – Trump als Meister des Missgeschicks (Chris)

## **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?*

Durch das Projekt hatten wir die Möglichkeit, uns selbst mit dem Thema KI auseinanderzusetzen. Das hat uns sehr viel Spaß gemacht – sowohl technisch als auch theoretisch. Aktuell fließen die Möglichkeiten, die KI bietet, in unsere Projekte ein, da die Technologie von vielen Apps (von Capcut bis Instagram) genutzt wird. Wir haben auch eine Fortbildung zum Thema „KI und Fotografie – Vom Verschwinden der Wirklichkeit“ sehr erfolgreich durchgeführt und werden diese weiterhin anbieten.

Mit dem Projekt war das Gallus Zentrum auch bei einer Podiumsdiskussion zum Thema „KI und Fotografie – Wie Künstliche Intelligenz unseren Umgang mit Fotografie verändert“ vertreten. Die Diskussion fand begleitend zu der Ausstellung „Versäumte Bilder – Frauen in der Wissenschaft sichtbar machen“<sup>2</sup> der Schaderstiftung in Darmstadt statt. Die Podiumsdiskussion ist auch auf YouTube<sup>3</sup> zu sehen und greift viele Bildungsthemen auf.

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

Anfang Dezember 2024 fand noch eine Projektwoche statt, bei der drei Filme über und mit KI entstanden. Damit lief auch unsere Projektförderung vom Kulturamt Frankfurt und der Sparkassenstiftung aus. Dennoch wissen wir: Tagtäglich beeinflusst die KI unser Leben. So wird sie natürlich den Alltag der Jugendlichen und des Gallus Zentrums verändern. Diesen Prozess werden wir kritisch begleiten.

## **Themen**

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

Z.B. die Reproduktion von Vorurteilen durch Künstliche Intelligenz.

## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

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

Großes Interesse gibt es an dem Thema „Fake“ in allen Bereichen von News bis zu Social Media. Auch die Fotografie ist immer beliebter geworden.

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

Das Gallus Zentrum ist ein kleines Medienzentrum. Leider können wir dem Bedarf nicht gerecht werden. Wir müssen leider immer wieder Projektanfragen absagen.

## **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

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

Uns ist immer schon wichtig gewesen, neue Formate auszuprobieren. Dafür müssen wir Projektmittel akquirieren, da hilft der Preis für die Außendarstellung. Nach unserer Meinung wird außerschulische Medienbildung zu wenig gefördert, durch den Dieter Baacke Preis bekommt sie die notwendige mediale Aufmerksamkeit. In den letzten Jahren mussten wir viel zu viel Zeit für die Grundsicherung unserer Arbeit aufwenden. Die außerschulische Medienbildung leistet einen großartigen Beitrag zum Demokratieverständnis und ist leider insgesamt gefährdet.

*b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?*

Medienpädagogische Projektarbeit gewinnt unserer Meinung nach zunehmend an Bedeutung. Sie bietet Raum und Möglichkeiten, neue Entwicklungen auszuprobieren und zu reflektieren. Sie fördert Kompetenzen, die im klassischen Schulunterricht leider allzu oft verkümmern. Wir sehen unsere Arbeit als eine gute Ergänzung des rein kognitiven Lernens, das in der Schule immer noch dominiert. Untersuchungen haben gezeigt,

dass Kultur- und Medienprojekte in besonderem Maße geeignet sind, das Selbstbewusstsein, die Kreativität sowie soziale, interkulturelle Schlüsselkompetenzen zu fördern. In unseren Projekten können Jugendliche Medienproduktionen selbst erstellen. In der medienpraktischen Arbeit haben sie die Möglichkeit, sich bewusst und aktiv mit Medien auseinanderzusetzen. Sie hilft ihnen bei der Persönlichkeits- und Allgemeinbildung. Mit ihren Produkten können sie ihre Meinungen auch mit nicht-sprachliche Ausdrucksformen nach außen tragen.

KI wird in den kommenden Jahren unsere Welt enorm verändern, so war das schon immer mit den Medien. Für diese Transformation braucht es eine kritische Medienbildung. Umso weniger ist es zu verstehen, dass sie nicht selbstverständlich zur Allgemeinbildung gehört. Das Lesen, das Schreiben, das Rechnen gehören zu dieser Grundbildung, aber das Bildverstehen, das Smartphone-Nutzungsverhalten mit kognitiven Einflüssen, das Suchtpotenzial der sozialen Medien und KI werden vernachlässigt.

## **Struktur und Rahmen**

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

Ausreichend Personal, genügend Räumlichkeiten und technische Ausstattung.

## **Feedback**

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

Diesbezüglich gab es keine Rückmeldungen.

## **Interviewpartnerinnen**

**Jana Schlegel:** Medienpädagogin; Magisterstudium der Kunstpädagogik, Kunstgeschichte und Psychoanalyse; seit 2008 aktive Medienarbeit im Bereich Video, Fotografie, Animation, Social Media und Audio im Gallus Zentrum; von 2015 bis 2019 zusätzlich ein Lehrauftrag im Bereich Soziale Arbeit (Schwerpunkt Kultur und Medien) an der Frankfurt University of Applied Science.

**Sabine Hoffmann:** Geschäftsführerin Gallus Zentrum; Studium der Diplompädagogik; Zusatzausbildung Medienpädagogik; viele Jahre als freie Medienpädagogin und Filmemacherin tätig; Lehrbeauftragte.

## **Anmerkungen**

- 1 Siehe <https://soundcloud.com/gallus-zentrum> [Stand: 22.01.2025]
- 2 Siehe <https://bilderinstitut.de/versaemte-bilder-darmstadt> [Stand: 22.01.2025]
- 3 Siehe [www.youtube.com/watch?v=wHR2P2ieWwY&t=2s](http://www.youtube.com/watch?v=wHR2P2ieWwY&t=2s) [Stand: 22.01.2025]

## **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.